Núm. 4078
Fecha: 13 de diciembre de 1985.
1:00 p.m.
Aprobado: Sila M. Calderón
Secretario de Estado
Por:
Secretario Auxiliar de Estado

Estado Libre Asociado de Puerto Rico
DEPARTAMENTO DE RECREACION Y DEPORTES
San Juan, Puerto Rico

REGLAMENTO PARA EL PROGRAMA RECREATIVO INTERAGENCIAL

PROPOSITO

El deporte es una de las actividades de mayor importancia en la vida contemporánea y también lo ha sido a través de toda la historia del mundo, especialmente en la vida del pueblo puertorriqueño.

A tenor con lo anterior, el Departamento de Recreación y Deportes promueve la práctica del deporte y la recreación como instrumentos para lograr un mejor disfrute de la vida y para enriquecer las experiencias del ciudadano en sus relaciones con la naturaleza y a proveer a través de su envolvimiento en la recreación, los mecanismos que permitan al ser humano desarrollar un balance emocional que lo capacite para hacerle frente a los problemas que ha generado el desarrollo socio-económico.

Persiguiendo estos objetivos el Departamento de Recreación y Deportes ha tomado la iniciativa de proveer al empleado público de un Programa Recreativo Interagencial que le brinda, a este inmenso sector laboral, la oportunidad de participar de una serie de eventos recreativos para confraternizar entre ellos e integrarse a la causa común que persique el gobierno de Puerto Rico.

ARTICULO I - TITULO

Este Reglamento se conocerá pública y legalmente como "Reglamento para el Programa Recreativo Interagencial".

ARTICULO II - BASE LEGAL

A tenor con las disposiciones de la Ley 126 del 13 de junio de 1980, Artículo II (3 LPRA 442J), se promulga el presente reglamento.

ARTICULO III - APLICABILIDAD Y JURISDICCION

El presente Reglamento será de aplicación en todas sus partes a todas las Agencias Públicas del Estado Libre Asociado reconocidas, auspiciadas o participantes del Programa Recreativo Interagencial.

ARTICULO IV - DEFINICIONES

SECCION 1. Federaciones Interagenciales: Son los organismos que a nivel interagencial rigen las federaciones de cualquier deporte de cada país.

SECCION 2. Departamento de Recreación y Deporres: Agencia Gubernamental responsable de la reglamentación, planificación, programación y desarrollo de la recreación y el deporte en Puerto Rico.

SECCION 3. Casos de Orden Técnico: Todos aquellos casos que envuelvan una violación a las reglas de la Federación Interagencial.

SECCION 4. Oficiales: Personal capacitado para correr, torneos, justas, ejemplo: jueces, cronometristas y anotadores.

SECCION5. Comité de Apelaciones: Comité compuesto por tres (3) miembros del Departamento de Recreación y Deportes, encargados de actuar como árbitros en las disputas o discrepancias que pueden surgir.

SECCION 6. Departamento o Agencia: Palabra utilizada en este reglamento para describir las dependencias gubernamentales del Estado Libre Asociado de Puerto Rico.

SECCION 7. Programa Recreativo Interagencial: Es la Oficina del Departamento de Recreación y Deportes encargada de planificar, coordinar, desarrollar, implantar y evaluar los eventos recreativos ofrecidos a los empleados públicos del gobierno estatal.

SECCION 8. Coordinadores Interagenciales: Es la persona autorizada por la Agencia para quien trabaja, a representarla en el Programa Recreativo Interagencial del cual va a participar.

SECCION 9. Técnico de Deportes: Es la persona autorizada por la Agencia para quien trabaja o por el Coordinador Interagencial y reconocida por el Departamento de Recreación y Deportes (DRD) para dirigir y organizar un equipo representativo de la Agencia para la cual trabaja.

SECCION 10. Director de Torneo: Personal del DRD encargado de implementar la actividad recreativa en su totalidad.

ARTICULO V - ORGANIZACION

SECCION 1. Dirección: El programa está dirigido por una persona del Departamento de Recreación y Deportes designada por el Secretario de dicha Agencia.

SECCION 2. Composición: Deberán formar parte de la Junta de Directores del Programa Recreativo Interagencial, así como ejercer el derecho al voto, todos los Coordinadores Interagenciales que deseen participar de las actividades del Programa.

SECCION 3. Comité de Apelaciones: Este Comité se encargará de servir de árbitro en cualquier protesta que se radique en un tiempo no menor de dos (2) días laborables luego de suscitado el problema. El mismo estará compuesto por el Director del Programa Recreativo Interagencial, Director del Torneo y el Juez Arbitro de la Competencia.

ARTICULO VI – REGLAS DEPORTIVAS GENERALES

SECCION 1. Toda competencia deportiva se efectuará bajo los estatutos vigentes de la Federación Interagencial a que pertenece.

SECCION 2. De no haber una Federación Interagencial que postule reglamento alguno, se procederá a seguir los estatutos vigentes de la Federación, Asociación u organización que rija ese deporte en Puerto Rico y esté reconocida por el Departamento de Recreación y Deportes.

SECCION 3. Los casos de orden técnico se resolverán en el terreno de juego por los oficiales. Estos tienen toda la autoridad, por parte de la agencia organizadora, para tomar las decisiones pertinentes.

SECCION 4. Casos de naturaleza general se resolverán de acuerdo a las normas y directrices trazadas por el Departamento de Recreación y Deportes.

ARTICULO VII – PARTICIPACION

SECCION 1. Todo empleado público a nivel estatal que se interese en participar en el Programa Recreativo Interagencial deberá cumplimentar todos los requisitos necesarios que se establezcan en este Reglamento.

SECCION 2. Todo empleado bonafide que haya cumplido dieciocho (18) años de edad antes del inicio de la actividad a participar.

SECCION 3. Todo empleado público que tenga nombramiento de contrato transitorio, probatorio o regular, tendrá que haber servido para la agencia que trabaja, no menos de seis (6) meses ininterrumpidos, previo a la participación en la actividad.

SECCION 4. Todo empleado que trabaje bajo el Programa de la Administración del Derecho al Trabajo podrá participar únicamente en representación de la Agencia para quien le rinde un servicio. En adición deberá cumplir con las Secciones 2 y 3 del presente Artículo.

ARTICULO VIII - AGENCIAS PARTICIPANTES

SECCION 1. Todo Coordinador Interagencial deberá certificar a todo empleado que desee participar en el Programa de acuerdo a los estatutos del Artículo VII, antes del inicio de la actividad a participar.

SECCION 2. Toda Agencia podrá inscribir únicamente los participantes que exige y promulga las reglas específicas de la actividad a participar.

SECCION 3. Todas las Agencias serán responsables de velar por el mejor funcionamiento, disciplina, organización y desarrollo de la actividad donde participará.

SECCION 4. La agencia debe ofrecer oportunidad de participar en el Programa a todo empleado interesado, siempre y cuando, cumpla con las reglas establecidas en este Reglamento.

SECCION 5. Cada agencia será responsable de los uniformes, exámenes médicos, certificaciones y transportación de sus miembros participantes a las competencias. Al igual que a las prácticas o entrenamientos.

SECCION 6. Será responsable de ofrecer competencias eliminatorias o preparatorias para todos los atletas participantes, con el propósito de seleccionar los atletas que integran el equipo de cada agencia.

SECCION 7. Toda agencia tendrá la responsabilidad de nombrar, por el jefe de la agencia, un coordinador interagencial encargado de organizar los equipos representativos de su Agencia. Estas personas serán reconocidas por el Departamento de Recreación y Deportes para protestas, certificaciones, representaciones, etc.

SECCION 8. Todo Coordinador Interagencial tendrá la responsabilidad de nombrar a uno o dos Técnicos del Deporte en cada una de las actividades deportivas a participar.

SECCION 9. El Coordinador del Programa Recreativo Interagencial o el Comité Organizador de la actividad deportiva se reserva el derecho de fiscalizar a todos los equipos para que se dé cumplimiento a los requisitos establecidos en este Reglamento. Velará por la pureza del Programa y tomará aquellas decisiones y determinaciones que estime necesarias.

SECCION 10. Es responsabilidad de cada agencia el velar que las evaluaciones médicas de sus participantes sean llevadas a cabo antes de someter los mismos a su entrenamiento rígido; a nivel preventivo evitará cualquier condición o contratiempo, siempre pensando en el bienestar y seguridad del atleta.

SECCION 11. Un participante de una categoría de mayor edad podrá participar en una categoría de menor edad, únicamente en los eventos de Relevos de Natación, atletismo y en los deportes de Tenis en pareja y Campo Traviesa.

SECCION 12. Todo Coordinador Interagencial será responsable de inscribir a sus atletas con todos los requisitos necesarios en o antes a la fecha que se le indica en el itinerario.

ARTICULO IX - ELEGIBILIDAD

SECCION 1. Para ser elegible a tomar parte en las competencias organizadas por el Programa Recreativo Interagencial, cada agencia será responsable de entregar las solicitudes debidamente cumplimentadas en la fecha requerida por cada competencia.

SECCION 2. Toda solicitud debe ser entregada con todos los requisitos que se exigen. No se aceptarán solicitudes incompletas.

ARTICULO X - SANCIONES DISCIPLINARIAS

SECCION 1. Cualquier atleta, persona o entidad que compita o promueva alguna irregularidad o la participación fraudulenta de cualquier participante será sancionado y eliminado de las competencias. Participante inelegible que compita, se castigará por un (1) año a la agencia.

SECCION 2. El atleta, persona o entidad que compita, que sea sancionado y eliminado de seguir comptiendo en las competencias debido a una participación fraudulenta o que promueva alguna irregularidad, puede pedir una reconsideración de su caso a través del Coordinador Interagencial de su agencia ante un Comité de Apelaciones, compuesto por tres (3) miembros que actuarán como Arbitros en las disputas o discrepancias que puedan surgir. El Comité de Apelaciones citará a una reunión entre las partes afectadas para dilucidar el asunto. Su decisión será tomada como irrevocable.

ARTICULO XI - CATEGORIAS

SECCION 1. En las actividades deportivas que se regule la participación del atleta por edades, éstas se dividirán en la forma que aplique: Eventos Individuales:

18 - 24 años	40 - 44 años
25 - 29 años	45 - 49 años
30 - 34 años	50 y más
35 - 39 años	

Eventos Grupales:

18 - 29 años	40 - 49 años
30 - 39 años	50 y más

SECCION 2. Las Agencias de Gobierno se dividirán por categorías según la cantidad de empleados. Esto será aplicable sólo a competencias donde se especifique de antemano.

Sección A - Las agencias de 1 a 1,000 empleados

Sección B - Las agencias de 1,001 a 5,000 empleados

Sección C - Las agencias de 5,001 y más empleados

SECCION 3. Las competencias deportivas donde no aplique el sistema mencionado en el Artículo C, Secciones 1 y 2, serán determinadas en las reglas específicas de la misma.

ARTICULO XII - PROTESTAS

SECCION 1. Las protestas se resolverán de acuerdo a la regla del Artículo V, Sección 3 de este Reglamento, a través de un Comité de Apelaciones.

SECCION 2. Toda protesta deberá hacerse por escrito por el Coordinador Interagencial y someterla al Director del Programa Recreativo Interagencial. Estas serán dirigidas al Comité de Apelaciones y éste a su momento las analizará y consultará para una decisión.

SECCION 3. Toda protesta será radicada en un tiempo no mayor de dos (2) días laborables.

SECCION 4. No se aceptarán protestas verbales, ni presentadas por otras personas que no sea el Coordinador Interagencial.

ARTICULO XIII - SISTEMA DE PREMIACION

SECCION 1. En todas y cada una de las actividades deportivas se premiarán a los ganadores de cada evento.

SECCION 2. Las agencias serán premiadas únicamente al finalizar el Programa, luego de computados los puntos adquiridos en las actividades celebradas durante el año.

ARTICULO XIV - SISTEMA DE PUNTUACION GLOBAL

SECCION 1. El sistema de puntuación global significa que las actividades programadas tienen una puntuación, la cual es adjudicada a los primeros cuatro (4) puestos.

SECCION 2. Luego de finalizada una competencia se suman los puntos ganados por la agencia y los mismos se ubican en sus correspondientes categorías para luego otorgar la puntuación global correspondiente a las categorías, para luego otorgar la puntuación global que corresponde a la actividad celebrada; con la excepción de los deportes de Dominó y "Softball", por ser unos de conjuntos.

SECCION 3. Al finalizar el Programa se suman los puntos adquiridos por la agencia en las distintas competencias y se premian los campeones y subcampeones de cada categoría en ambos sexos.

SECCION 4. La puntuación por actividad deportiva es:

1. Campo Traviesa - 10-5-2-1
2. Natación - 20-10-5-2
3. Tiro al Blanco - 10-5-2-1
4. Relevos -10-5-2-1
5. Pista y Campo - 30-20-10-5
6. Softball - 20-10-5-1
7. Billar - 20-10-5-1
8. Tenis - 10-5-2-1
9. Dominó - 10-5-2-1

ARTICULO XV - REGLAS DEPORTIVAS ESPECIFICAS

Campo Traviesa:

SECCION 1. La rama masculina participará en las siguientes distancias:

18 - 29 años	8 km.	40 - 49 años	3 km.
30 - 39 años	5 km	50 y más	1.5 km.

SECCION 2. La rama femenina participará en las siguientes distancias:

18 - 29 años	3 km.	40 - 49 años	2 km
30 - 39 años	2.5 km.	50 y más	1.5 km.

SECCION 3. Cada agencia será representada por un solo equipo por categoría en cada sexo.

SECCION 4. En la rama masculina el equipo constará de tres (3) corredores, de los cuales obtienen puntos los primeros 2 corredores que lleguen a la meta.

SECCION 5. En la rama femenina los equipos constarán de un mínimo de dos (2) corredores y ambas obtienen puntos. Pueden participar tres (3) pero sólo obtienen puntos las dos (2) primeras en llegar a la meta.

SECCION 6. Los equipos pueden contar con sólo dos (2) sustitutos que se identifiquen como tal en la inspección oficial.

SECCION 7. Para determinar la posición final de las agencias, se otorgará la siguiente puntuación a los tres (3) primeros equipos que lleguen a la meta:

A) 1er. lugar - 5 puntos

B) 2do. lugar - 3 puntos

C) 3er. lugar - 1 puntos

ARTICULO XVI - NATACION

SECCION 1. Los eventos que componen la competencia de natación en ambos sexos son:

50 mts. libre	200 mts. libre
100 mts. libre	Relevo de 4 X 50 mts. libre

SECCION 2. El Coordinador Interagencial podrá inscribir un competidor en sólo 2 eventos individuales y en el relevo para un total de 3 eventos.

SECCION 3. No habrá límite de participantes por agencia en las distintas categorías de edades.

SECCION 4. En los relevos la participación de los nadadores será por grupo de edades de 10 años. Sólo se permitirá un equipo por agencia en cada evento y en cada categoría de edad.

SECCION 5. Para determinar la posición final de las agencias se otorgará la siguiente puntuación individual:

Primer lugar	10 puntos
Segundo lugar	8 puntos
Tercer lugar	6 puntos
Cuarto lugar	4 puntos
Quinto lugar	2 puntos
Sexto lugar	1 punto

SECCION 6. La puntuación en los eventos por equipos será de la siguiente manera:

Primer lugar	10 puntos
Segundo lugar	5 puntos
Tercer lugar	3 puntos

ARTICULO XVII - TENIS

SECCION 1. El torneo de Tenis será tipo "round Robin" donde todos los jugadores juegan contra todos los demás de su categoría.

SECCION 2. El primer jugador que gane 8 "sets" será el vencedor.

SECCION 3. La puntuación por "sets" será: 15 - 30 -40 y "game" o ganador.

SECCION 4. Se jugará sencillo y en parejas del mismo sexo.

SECCION 5. Los equipos constarán de 5 jugadores por categorías donde dos (2) jugarán doble y tres (3) competirán individual.

SECCION 6. Las agencias sólo pueden inscribir un equipo por categoría de edades en cada sexo.

SECCION 7. Categoría por edades en doble y sencillos:

18 - 29 años 40 - 49 años

30 - 39 años 50 y más

SECCION 8. Para determinar la posición final de las Agencias se otorgará la siguiente puntuación individual:

Primer lugar - 5

Segundo lugar 3

Tercer lugar 1

SECCION 9. La puntuación en los eventos de doble o en parejas será:

Primer lugar - 10

Segundo lugar - 6

Tercer lugar - 2

SECCION 10. La agencia podrá inscribir un jugador de mayor edad en una categoría de menor edad única y exclusivamente para jugar dobles; entendiéndose que tiene un jugador de la categoría correspondiente y se complementa con la persona de mayor edad.

ARTICULO XVIII - TIRO AL BLANCO

SECCION 1. Se competirá en la modalidad de defensa deportiva con armas de fuego y con armas neumáticas.

SECCION 2. Para participar con armas de fuego, el empleado deberá tener la licencia de Tiro al Blanco vigente.

SECCION 3. Los equipos por agencia constarán de tres (3) tiradores en cada sexo.

SECCION 4. Las categorías para competir serán para militar y civil.

SECCION 5. Las Agencias podrán presentar un máximo de cinco (5) equipos en cada categoría y en cada sexo. En la modalidad de aire, sólo podrán inscribir tres (3) equipos en cada sexo y categoría que no tengan licencia de Tiro al Blanco.

SECCION 6. El blanco que se utilizará para la competencia con armas de fuego será el de 12 X 20 pulgadas y el blanco para la competencia de armas neumáticas será de 8 1/2 X 12 pulgadas.

SECCION 7. En la competencia de armas de fuego sólo se dispararán con balas de competencia calibre 38.

SECCION 8. El sistema de puntuación será la suma de los puntos obtenidos en las modalidades de arma de fuego y armas neumáticas según el lugar que obtengan:

Primer lugar - 5

Segundo Lugar - 3

Tercer Lugar - 1

ARTICULO XIX - DOMINO

SECCION 1. El Torneo de Dominó será uno de tipo carnaval donde se jugará eliminación sencilla.

SECCION 2. La puntuación oficial del Torneo será de 200 puntos el juego.

SECCION 3. Toda Agencia podrá inscribir un máximo de 4 parejas en cada sexo.

SECCION 4. Se otorgará premiación a las primeras tres (3) parejas y puntuación a las primeras cuatro (4) parejas en cada sexo.

SECCION 5. Si una o más fichas cayeran al piso o fuera de la mesa de juego mientras se mueve el dominó, se vuelve a menear.

SECCION 6. El centro será hecho por el ganador y el perdedor podrá rectificar. Las sumas se harán en presencia de los jugadores.

SECCION 7. El cierre empate NO VALE. Sale el jugador que salió en dicha mano anulada.

SECCION 8. Se concede un máximo de 10 minutos de descanso entre cada juego.

SECCION 9. No se permitirá bajo ninguna circunstancia a persona alguna mantenerse alrededor de las mesas donde se esté jugando. **Esta norma aplicará a los capitanes de los equipos de competencia, los que solamente podrán ir a las mesas cuando sean llamados o después de concluído un juego de 200 tantos.**

SECCION 10. Cuando un jugador juegue su primer juego como parte de un equipo, no podrá jugar como parte de otro en este Torneo, so pena de confiscársele todos los juegos que gane como parte de ese otro juego.

SECCION 11. Salida:

Para la primera mano se moverán las fichas, cada jugador levanta una ficha y sale el jugador que saque la ficha mayor y se sigue el sistema de rotación.

SECCION 12. Mano Anulada:

Cualquier mano anulada por aplicación de regla vuelve a salir el jugador que salió en dicha mano anulada incluyendo la primera mano.

SECCION 13. Sobriedad del Jugador:

Para sentarse en una mesa a competir, el jugador no podrá estar en estado de embriaguez.

ARTICULO XX - RELEVOS

SECCION 1. Cada participante deberá competir debidamente uniformado, utilizando el número asignado por los organizadores. El número deberá adherirse al uniforme en la parte delantera superior.

SECCION 2. No se permitirá participar descalzo, sin el uniforme del equipo o sin el número.

SECCION 3. Los clavos de los zapatos a utilizarse no excederán de nueve (9) milímetros (3/16") de diámetro cuando se utilicen las pistas sintéticas.

SECCION 4. No se permitirá cambiar de evento al atleta luego de radicada la inscripción oficial. Solamente lo podrá relevar el sustituto ya registrado.

SECCION 5. Todo atleta participante deberá personarse al área de agrupación (bleacher) al oir la primera llamada; los ujieres dirigirán los grupos a las distintas áreas de competencía. Luego de entrar los competidores en el área de competencia, no se permitirá adición alguna al grupo, salvo el que llegue que estuviera tarde y que estuviera participando en otro evento.

SECCION 6. Todo atleta participante podrá competir en tres (3) relevos. La Agencia o Departamento deberá indicar los mismos en la Hoja de Inscripción de Eventos, preparada al efecto.

SECCION 7. Categoríías:

A	B	C	D
18 - 29	3 - 39	40 - 49	50 y más

SECCION 8. Eventos:

4 X 100 mts.

4 X 200 mts.

4 X 400 mts.

4 X 800 mts.

Relevos mixto corto

Relevos mixto largo

SECCION 9. Para determinar la posición en que finalicen los equipos, se otorgaría la siguiente puntuación durante las competencias:

Primer Lugar	10 puntos
Segundo Lugar	8 puntos
Tercer Lugar	6 puntos
Cuarto Lugar	4 puntos
Quinto Lugar	2 puntos
Sexto Lugar	1 punto

ARTICULO XXI - JUSTAS DE PISTA Y CAMPO

SECCION 1. Todo atleta participante podrá competir en dos (2) eventos individuales y en los dos (2) relevos. La Agencia o Departamento deberá indicar los mismos en la Hoja de Inscripción de Eventos, preparada al efecto.

SECCION 2. No se permitirá cambiar de evento al atleta luego de radicada la inscripción oficial. Solamente lo podrá relevar el sustituto ya registrado.

SECCION 3. Cada participante deberá competir debidamente uniformado, utilizando el número asignado por los organizadores. El número deberá adherirse al uniforme en la parte delantera superior.

SECCION 4. Los clavos de los zapatos a utilizarse no excederán de 9 milímetros (3/16") de diámetro cuando se utilicen las pistas sintéticas.

SECCION 5. Categorías:

	A	B	C	D
Para Damas	18 - 24	25 - 29	30 - 34	35 - 39
Para Varones	40 - 44	45 - 49	50 - 54	55 y más

SECCION 6. Todos los relevos se correrán por edades en décadas tal como:

A	B	C	D
18 - 29	30 - 39	40 - 49	50 y más

SECCION 7. Todo atleta participante deberá personarse al área de agrupación (bleachers) al oir la primera llamada; después de la tercera llamada los ujieres dirigirán los grupos a las distintas áreas de competencia. Luego de entrar los competidores en el área de competencia no se permitirá adición alguna al grupo, salvo el que llegue que estuvise participando en otro evento.

SECCION 8. Puntuación

Para determinar la posición en que finalicen los equipos se otorgará la siguiente puntuación individual durante las competencias.

Primer Lugar	10 puntos
Segundo Lugar	8 puntos
Tercer Lugar	6 puntos
Cuarto Lugar	4 puntos
Quinto Lugar	2 puntos
Sexto Lugar	1 punto

SECCION 9. Para determinar la posición en que finalicen los equipos se otorgará la siguiente puntuación para los relevos.

Primer Luegar	10 puntos
Segundo Lugar	5 puntos
Tercer Luegar	1 punto

SECCION 10. Se le otorgará premios a la Agencia de mayor participación.

SECCION 11. Equipo:

El peso de jabalina, disco y pesa a utilizarse será:

	MASCULINO	
Pesa	18 - 34 años	- 16 lbs.
	35 - 54 años	- 12 lbs.
	55 ±	- 8 lbs.
Disco	18 - 34 años	- 2 kilos
	35 - 54 años	- 1.5 kilos
	55±	- 1 kilo
Jabalina	18 - 34 años	- 800 gramos
	35 - 54 años	- 800 gramos
	55±	- 600 gramos
	FEMENINO	
Pesa	18 - 34 años	- 8 lbs.
	34 - 54 años	- 8 lbs.
	55±	- 6 lbs.
Disco	18 - 34 años	- 1 kilo
	35 - 54 años	- 1 kilo
	55±	- 1 kilo
Jabalina	18 - 34 años	- 600 gramos
	35 - 54 años	- 600 gramos
	55±	- 600 gramos

SECCION 12. Eventos

La competencia constará de los siguientes eventos:

100 mts.	Jabalina
200 mts.	Disco
400 mts.	Triple Salto
1,500 mts.	Salto Largo
5,000 mts.	Salto a lo Alto
10,000 mts.	
4 X 100 mts.	
4 X 400 mts.	

ARTICULO XXII - SOFTBALL

SECCION 1. Toda Agencia podrá inscribir un equipo de "softball" de 18 jugadores y 2 entrenadores para un total de 20 participantes.

SECCION 2. Se presentarán a la defensiva nueve (9) jugadores y diez (10) a la ofensiva, incluyendo al bateador asignado.

SECCION 3. Los componentes del equipo serán únicamente empleados de la agencia a la cual representarán en el torneo.

SECCION 4. No se permitirán empleados de otra agencia para componer o reforzar un equipo ajeno a la agencia para la cual trabaja.

SECCION 5. El uniforme consta de una gorra y una camiseta con el nombre de la agencia y un número en la espalda.

SECCION 6. El sistema de lanzar que se utilizará será el conocido por "Fast Pitch Modificado". El mismo está descrito en el Reglamento de la Federación de Softball de Puerto Rico.

SECCION 7. Se utilizará el "Fast Pitch Modificado" sin que ésta se convierta o se utilice al llamado molinillo.

SECCION 8. El lanzador antes de realizar el lanzamiento deberá:

Hacer contacto con los dos (2) pies en la goma a la vez.

Presentar la bola al bateador.

Dar un sólo paso al lanzar.

Lanzar con el brazo extendido.

SECCION 9. Se premiarán los primeros tres (3) equipos y se otorgará puntuación a los primeros cuatro (4) equipos.

SECCION 10. Se premiará al lanzador con el mayor numero de victorias. De haber empate, lo decidirá la efectividad que logró.

SECCION 11. Los Arbitros, Técnicos del Torneo o Director del Programa confiscará el juego si alguno de los equipos se presentara con menos de nueve (9) jugadores después de haber pasado media hora del tiempo estipulado.

SECCION 12. En caso de confiscación se le otorgará la victoria al equipo que se presentó y el lanzador ganador será el que aparezca inscrito en la alineación sometida a los Arbitros, Técnicos de Torneo o Director del Programa.

SECCION 13. De no comparecer ninguno de los equipos asignados se procederá a otorgar la derrota a ambos equipos.

ARTICULO XXIII - BILLAR

SECCION 1. Toda agencia interesada en participar podrá inscribir un máximo de cinco (5) empleados en cada sexo.

SECCION 2. El sistema de Torneo que se utilizará será el de eliminación sencilla donde el jugador que pierda dos (2) de tres (3) juegos se elimina.

SECCION 3. Se jugará individual durante todo el tiempo que dure el Torneo.

SECCION 4. El jugador, si al tirar toca el mingo o toca alguna bola o bolas con la mano, el taco o la ropa, pierde el tiro.

SECCION 5. El jugador, si al tirar le da más de una vez al mingo, la jugada no es válida y pierde el tiro.

SECCION 6. Si la jugada es empujada, no vale y pierde el tiro o el juego (según se aplique).

SECCION 7. Si al terminar de tirar una o más bolas se quedan en el borde de la boca y antes del jugador contrario ponerse en posición de tirar ésta se mete, le corresponde y sigue tirando o gana o pierde el juego, según se aplique. (Ej. si es en la boca que te toca ganas, si es en otra, pierdes). Si el contrario está ya en posición de tirar y entonces se mete la bola, ésta o éstas se sacan y van al punto. Luego el contrario consume su tiro.

SECCION 8. Brincar el mingo se considera una jugada no válida y se pierde el tiro.

SECCION 9. Si usted ocasiona que el jugador que tira incurra en una falta, bien sea tocarle el taco o a él, éste tendrá el derecho de tomar el mingo en su mano y ponerlo en la posición que quiera para consumir su turno.

SECCION 10. Si al tirar, alguna de las bolas o el mingo brinca fuera del billar pero choca o le da a un espectador, al juez o a un jugador y cae dentro de la mesa, la jugada es limpia.

SECCION 11. Si alguna de las bolas o el mingo queda encima de la banda se considera que dicha bola está fuera del billar, por consiguiente la jugada es sucia y se pone la bola en juego.

SECCION 12. Si dos (2) bolas o el mingo y una bola se quedan pinchadas en una de las bocas, pero ninguna de las bolas se cae, la jugada es nula. Se suben las bolas a juego y tira el contrario.

SECION 13. Premiación:

Se otorgará puntuación a los cuatro (4) primeros puestos en ambos sexos y premiarán a los primeros tres (3) puestos en ambos sexos. Se premiará el jugador que al romper la piña meta el ocho y gana el juego.

ARTICULO XXIV - APLICACION DE LA LEY NUM 170

En cualquier procedimiento de adjudicación que se menciona en este Reglamento se aplicará lo dispuesto en la Ley #170 del 12 de agosto de 1988 y en el Reglamento para la Radicación y Publicación de los Reglamentos en el Departamento de Estado adoptado por el Departamento de Recreación y Deportes.

ARTICULO XXV - CLAUSULA DE SALVEDAD:

Cualquier caso no cubierto por este Reglamento será resuelto por el Comité que se nombre o por el Secretario de Recreación y Deportes en virtud de las facultades que le confiere la Ley que crea dicho Reglamento, a tenor con las disposiciones de la Ley #170 supra, y el Reglamento para la Radicación y Publicación de los Reglamentos en el Departamento de Estado.

ARTICULO XXVI - CLAUSULA DE SEPARABILIDAD

Cada una de las disposiciones del presente Reglamento se entenderán separadas de las demás, por lo que la nulidad de alguna no afecta la validez de las restantes.

ARTICULO XXVII - VIGENCIA

Este Reglamento entrará en vigor de inmediato una vez aprobado y firmado por el Secretario de Recreación y Deportes.

En San Juan, Puerto Rico, a 19 de octubre de 1989.

Leonardo González Rivera,
Secretario del Departamento de
Recreación y Deportes