

Liga Magisterial De Softbol De La Sección 38



Temporadas Primavera, Verano y Otoño 2018

Prof. Edgar Cepeda Hernández Presidente

Prof. Salvador Duran Gutiérrez Secretario

Prof. Edgar Valdes Siller Tesorero



REGLAMENTO INTERIOR

1. ORGANIZACIÓN

La Liga Magisterial de Softbol de la Sección 38, (en lo sucesivo la Liga), será presidida por una Mesa Directiva encargada de coordinar, controlar y dirigir la buena marcha de los torneos.

La liga tendrá como sede la Sala de Asambleas (Auditorio) del Edificio de la Sección 38; en la calle de Acuña #334

2. LA DIRECTIVA DE LA LIGA

2.1 LA DIRECTIVA

A. Estará dirigida por un Presidente

B. El presidente podrá apoyarse por un Secretario y un Tesorero: los cuales serán nombrados por él.

2.2 HONOR Y JUSTICIA

A. Estará formada por 3(tres) personas:

Ignacio Salazar del Equipo Fantasma Guindas

Ángel Dávila del Equipo Los Dávila

B. Serán personas con conocimiento sobre el reglamento de softbol.

C. Estas personas serán nombradas por la directiva.

3. JUNTAS

3.1 Las reuniones o juntas se celebraran en la Sala de Asambleas de la Sección 38 en la calle de Acuña #334

3.2 En todo caso la directiva avisara cuando las juntas se cambien de lugar, día y hora.

3.3 Las juntas se celebraran los lunes de cada semana.

3.4 En caso de fuerza mayor la junta se podrá cambiar de día

3.5 Las reuniones serán a las 18:00 (dieciocho horas).

3.6 Por inasistencia a cada junta, se les cobrara \$30 pesos adicionales; al pago de ampayeo, anotador y pelota al iniciar el partido de la jornada que corresponda.

3.7 Ninguna persona podrá tener la representación de 2 (dos) o más equipos.

3.8 Solo la directiva de la Liga, los representantes debidamente acreditados y el jefe de ampayers, tendrán voz y voto en las juntas.

3.9 En las juntas deberá estar un representante de los ampayers el cual tomara nota de los acuerdos concernientes y se los dará a conocer a los demás compañeros ampayers.



3.10 Los ampayers de la liga no podrán ser representantes de ningún equipo.

4. CATEGORÍAS (TORNEOS SABATINOS)

4.1 En esta liga se jugarán en **3 Categorías** y **6 Grupos**.

4.1.1 Lanzamiento Rápido (Categoría Libre Avanzado **Grupo A** y Categoría Libre de Ascenso **Grupo B**)

4.1.2 Lanzamiento Rápido Modificado "Medio Brazo" (Categoría Intermedia **Grupo C** Matutino y **Grupo D** Vespertino)

4.1.3 Lanzamiento Lento (Categoría Botanero Matutino **Grupo E** y Botanero Vespertino **Grupo F**)

5. GRUPOS

5.1 En esta liga y en cada categoría, podrá haber los grupos necesarios de acuerdo a lo siguiente:

A. En cada grupo será de un máximo de 11(once) equipos.

a) En caso de que los equipos participantes sobrepase ese número, se formaran tanto grupos como sea necesario.

b) Los grupos se conformaran con el mismo número de equipos.

5.2 La directiva de la liga conformará los grupos de acuerdo al standing de la temporada anterior.

A. Los grupos se conformarán con los equipos de acuerdo, según sea el nivel de los mismos a juicio de la directiva, tomando en cuenta el standing de la temporada anterior

B. Los equipos que queden Campeón y Subcampeón del grupo B, C y D; así como del E y F, ascenderán a la Categoría inmediata superior en la siguiente temporada y su permanencia será de por lo menos 1 temporada; al igual que sus jugadores; de lo contrario serán sancionados.

C. Los últimos dos lugares de los grupos A, B, C y D tendrán la opción de bajar de categoría.

5.3 Todo el equipo nuevo que decida ingresar a la Liga se le integrará a la categoría y grupo que a juicio de la directiva sea el nivel mismo.



6. METODO DE COMPETENCIA

6.1 En todos los grupos se tendrá un rol regular de acuerdo a lo siguiente:

A: Se jugara mínimo de 10 encuentros durante la temporada.

Se jugara invariablemente con todos los equipos de su grupo.

Después de rol regular se culminara con los play off, sistema page, Final.

6.2 Cuando el rol sea publicado por la directiva en el WhatsApp y/o Facebook solo podrá cambiar:

A. Durante y después de la junta, por causa de fuerza mayor a juicio de la directiva.

7. RESOLUCION DE EMPATES

7.1 Un empate existe cuando dos o más equipos tiene el mismo registro de juegos ganados y perdidos.

7.2 Un empate deberá ser resuelto siguiendo en secuencia el procedimiento descrito a continuación: Dentro de la Categoría del rol regular (Round Robín):

A. Con dos equipos empatados en ganados y perdidos, clasifíquenlos por los resultados de su juego en la vuelta de robín; el ganador es colocado delante del perdedor.

B. Con más de dos equipos en ganados y perdidos, clasifíquenlos en el orden:

a) por los resultados de sus juegos entre sí, en los juegos de la vuelta robín

b) Si todavía siguen empatados en ganados y perdido, por su registro de carreras en contra, en los juegos entre ellos mismos; el equipo con el menor número de carreras en contra es colocado delante de los otros, el equipo segundo con el menor número de carreras en contra es colocado delante de los otros, etc.

c) Si cualquier equipo está empatado por su registro de carreras en contra, en los juegos entre ellos mismos:

1) Dos equipos: por los resultados de sus juegos entre ellos mismos en los juegos de la vuelta robín

2) Más de dos equipos: por su registro de carreras en contra en todos los juegos de la vuelta robín; el equipo con el menor



número de carreras en contra es colocado delante de los otros, el equipo segundo con el menor número de carreras en contra, es colocado delante del otro etc.

d) Si cualquier equipo todavía está empatado en carreras en contra, se hará la elección por sorteo. El primer equipo electo será colocado delante de los otros.

8. JUEGO DE ESTRELLAS

8.1 Durante la temporada de Verano, podrá haber un juego de estrellas.

A. Sera convocado 1(un) jugador cuando menos por equipo.

B. En todo caso los jugadores convocados al juego de estrellas solamente podrán faltar por causa grave de fuerza mayor.

C. En caso de que un jugador en un equipo no pueda asistir por causa de fuerza mayor y causa justificada valorada por la directiva de la liga, se le sustituirá por otro de su equipo pero de su mismo nivel.

D. Todo jugador seleccionado que no asista al juego de estrellas tendrá una sanción de 3(tres) juegos sin jugar, juegos rolados de su equipo y:

a) En caso que su equipo pase a los playoff (sistema page) no podrá jugar en ningún juego.

9. DIAS Y HORARIOS DE LOS JUEGOS

9.1 Los juegos se celebraran los sábados

9.2 Los juegos serán en los siguientes horarios

Grupo A: 11:00 Y 13:00 hrs

Grupo B: 11:00 y 13:00 hrs

Grupo C: 9:00 y 11:00 hrs

Grupo D: 15:00 y 17:00 hrs

Grupo E: 9:00 y 11:00 hrs

Grupo F: 15:00 y 17:00 hrs

9.3 Prorroga de inicio de los juegos:

A. En el primer juego será de 15(quince) minutos.

B. En los demás juegos no habrá prórroga.



C. Si el juego se inicia después de lo dispuesto en los incisos anteriores, pero no más de 15(quince) minutos; este juego se jugará solamente a 5 entradas

D. En todo caso, si el juego está en la quinta y/o sexta entrada, quince minutos antes de que inicie el juego siguiente, no se abrirá ninguna entrada más

E. Ningún juego podrá iniciarse cuando se haya rebasado el límite estipulado en los incisos anteriores y en todo caso se decretará forfait al (los) equipo(s) que no esté(n) completo(s).

F. Así mismo el siguiente juego del rol regular se iniciará 10 minutos después de haberse terminado el juego anterior.

G. Los umpires tendrán la obligación de informar a los equipos de lo anterior y respetar lo marcado en el presente numeral.

9.4 Los equipos podrán solicitar horario especial y se atenderán a lo siguiente:

A. Será por escrito

B. Se deberá especificar horarios y fechas

C. En el escrito podrá incluir hasta 2 días (fechas)

D. Solo se le podrá conceder durante la mitad de los juegos de la temporada

E. Si por alguna causa debidamente justificada, no se puede conceder el horario especial, se atenderá al que designe la directiva.

F. Si 2 equipos que se enfrentan entre sí, solicitaron horario especial, se les concederá si los dos equipos coinciden en la hora; de lo contrario se rolará en un horario neutral.

G. En los Play off; Sistema Page y Final; **NO** se concederán horario especial a ningún equipo.

10. PERMISOS

10.1 Si algún equipo solicita permiso para no ser rolados en alguna(s) jornadas(s), deberá hacer la solicitud por escrito a la directiva con una semana al menos de anticipación a la jornada que se solicite permiso y solo tendrá dos permisos por torneo

A. En caso de que algún o algunos equipos tengan compromisos de orden Estatal o Nacional se les concederá permiso.

B. En ningún caso los permisos se concederán en las últimas 2 fechas del rol.



C. No se aceptaran permisos, durante los Play off, Sistema Page y Final.

11. SUSPENSIONES DE JUEGOS

11.1 En el caso de que la directiva considere que no se puede hacer uso del terreno de juego en ningún horario de la jornada, se avisara por medio del grupo de WhatsApp y/o página oficial de la liga en Facebook; a más tardar las 18 hrs. Del viernes previo a la jornada.

11.2 Si no hay aviso oficial como lo estipula el inciso anterior y en caso de mal tiempo por lluvia, neblina o frio, los equipos deberán presentarse completos en el terreno de juego, donde a criterio de umpire determinara si se efectuara o no el partido.

A. En el caso de que solo sea un equipo el que se presente completo, ganara por Forfait.

11.3 En caso de que ninguno de los dos equipos se presente completo, se decretara el Forfait a ambos equipos

11.4 Los partidos que se suspendan después de iniciado el juego, si son partidos de rol regular, al cerrarse la quinta entrada se considerara juego legal.

A. Cuando un equipo primero al bate logre tener ventaja en la quinta, sexta o séptima entrada el juego se reanudara tal y como estaba en el momento de la suspensión en cuanto haya la posibilidad de reanudarlo.

B. Si un equipo segundo al bate toma ventaja en la sexta entrada y el partido se suspende dicho juego será considerado legal.

11.5 Los partidos de Play off, Sistema Page, y Final; si se suspende en cualquier entrada, se reanudara al día siguiente(o cuando la directiva disponga) exactamente como estaba al momento de la suspensión hasta completar las siete entradas.

11.6 Cuando la temperatura este a 3° C (tres grados centígrados) a las 8 (ocho) de la mañana se suspenden los juegos ese día; dicha temperatura se consultara en la radiodifusora Stereo Saltillo 93.5 FM.

12. FORTEIT

12.1 Causaran baja del torneo aquellos equipos que pierdan 2(dos) juegos consecutivos o 3 (tres) alternos por Forfait. Por consecuencia perderá la fianza.

12.2 Equipos que abandonen el campo durante el partido tendrán una prórroga de 2(dos) minutos para regresar al terreno de



juego, de no hacerlo perderán por Forfait; en caso de que lo anterior suceda en las finales, además se le sancionara con una multa de \$ 2,000.00 (dos mil pesos 00/100 m.n.)

12.3 Equipos que se presentan incompletos al partido, perderán el juego Forfait.

12.4 Al decretarse un Forfait; ambos equipos pagaran al 100% (cien por ciento) del Ampáyeo y del anotador.

13. PARTIDOS PENDIENTES

13.1 Los partidos que se queden pendientes:

A. Se reprogramaran a la mitad de la temporada y/o.

B. Al final de la temporada regular de acuerdo a lo estipulado en este reglamento y en todo caso cuando dicho juego sea determinante para la participación de un equipo en los Play off , Sistema Page y Final.

14. FINALES

14.1 Pasaran los cuatros equipos con el mejor porcentaje de cada una de los grupos que conformen la liga, a los Play off, Sistema Page, Final.

A. Se acomodaran los cuatro equipos de acuerdo al porcentaje obtenido por cada uno y se determinara del Primero al Cuarto lugar, para efecto del numeral siguiente.

B. En este sistema será Home Time el equipo mejor posicionado en el standing del roll regular

15. SISTEMA PAGE- PLAY OFF (4 EQUIPOS)

15.1 El "Sistema Page" consistirá de 2 Play off, 1 semifinal y 1 Final.

A. Primer Play off: Los equipos clasificados en tercero y cuarto lugar en el rol regular jugara para un lugar en la Semifinal. El perdedor de este primer Play off es cuarto en el Campeonato.

B. Segundo Play off: Los equipos clasificados de primero y segundo lugar en el round robín, jugaran para un lugar en la Final.



C. Semifinal: el ganador del primer Play off y el perdedor del segundo Play off jugarán para un lugar en la Final. El perdedor de esta semifinal, es tercero en el Campeonato.

D. Final: El ganador del segundo Play off y el ganador de la Semifinal, jugarán por el Campeonato. El perdedor es segundo en el Campeonato (Subcampeón) y el ganador es Campeón.

15.2 Los equipos que pasen a las finales para que sus jugadores pueden participar deberán haber tenido participación al menos en la mitad de los juegos menos (uno) que su equipo juegue durante la temporada regular

16. PREMIACION

16.1 La premiación será de la siguiente manera.

A. Se premiara con trofeo y/o placa, en cada grupo. Al equipo que finalice en el primer lugar en el rol regular.

B. Se premiara con trofeo y/o placa, en cada grupo, a los equipos que sean Campeón y Subcampeón en los Play off, Sistema Page, Final.

C. Se premiara con trofeo y/o placa, al bateador que obtenga el mejor porcentaje de cada grupo.

D. Se premiara con trofeo y/o placa, al lanzador que obtenga el mejor porcentaje y haber lanzado al menos en la mitad más uno de los juegos rolados de su equipo; de cada grupo.

E. Se premiara con trofeo y/o placa, al jugador Campeón de Cuadrangulares; de cada grupo.

17. CUOTA DE INSCRIPCION

17.1 La cuota de inscripción será de 1,500.00 (un mil quinientos pesos 00/100 m.n.)

A. Todo equipo que quiera participar en el Torneo, para el pago de la cuota de Inscripción se estará a lo siguiente:

a) A partir de la jornada **5 (cinco)** todo equipo que no haya pagado la cuota de Inscripción de acuerdo a los incisos anteriores, no se le rolarán juegos.

b) Todo equipo que no haya pagado la cuota de Inscripción en la temporada en la cual participaron,



pagaran el adeudo anterior y el 100% (cien por ciento) de la cuota, para que este equipo sea rolado.

17.2 El equipo que **no pague** la cuota de inscripción en la **jornada 6 (seis)** será dado de **baja** del torneo.

17.3 Cuando un equipo sea dado de baja por incumplimiento en la cuota de inscripción, el representante y el manager no podrá ser alineados como jugadores con ningún equipo, ni ser managers o representantes en el o los siguientes torneos (al cubrir el adeudo pendiente podrán ser alineados como jugadores, ser managers o representantes).

18. FONDO DE GARANTIA

18.1 El fondo de garantía será de \$440 (cuatrocientos cuarenta pesos 00/100m.n.)

18.2 A. El fondo de garantía será depositado a más tardar en la Tercer junta oficial).

B. Al equipo que no deposite el fondo de garantía no se le rolara juego.

C. En caso de que se encuentre rolado y no cubra en su totalidad el fondo de garantía dicho equipo perderá el juego por Forfait.

18.3 Si el fondo de garantía es tomado en parte o en su totalidad a un equipo, este deberá de reponerlo de inmediato en la junta posterior.

A. Si no lo hace y se encuentra rolado, dicho equipo perderá el juego por Forfait.

18.4 Si a un equipo se le toma el fondo de garantía 3 veces durante la Temporada se le dará de baja del Torneo y de la Liga.

19. CEDULA

19.1 Durante la temporada se jugara con cedula que incluya fotografías de los jugadores, Manager y Coach.

19.2 La cedula contendrá 25 (veinticinco) espacios para incluir a los jugadores del equipo, Manager y Coach. Considerando que el máximo permitido para cada equipo será de 18 jugadores LEGALES, más manager y coach.



19.3 Si un jugador cuenta con menos de 18 años de edad y se registra en un equipo, deberá llenar y ser firmado por su padre o madre de familia; un formato de responsiva ante la liga, para poder participar.

19.4 A partir de la **Jornada 5** se jugara con **CEDULA**. Por lo que los Representantes de los equipos tendrán hasta la junta previa a esa fecha, para entregar la cedula con fotografías de acuerdo a lo siguiente:

A) La Directiva entregara el formato de cedula para su llenado.

“No se aceptaran cedulas en otro formato”.

B) Anotar los nombres y apellidos completos.

C) Pegar en el lugar correspondiente las fotografías.

a) Las fotografías deberán ser a color y no deberán estar manchadas con ningún tipo de tinta o sello.

D) La Directiva sacara copia fotostática de la que se entregara en la junta de la **jornada 5**, y regresara la cedula original por medio de los ampáyer, ya sellada y revisada a cada equipo.

E) Los equipos tendrán hasta la junta de la **JORNADA 6** para solicitar alguna modificación **ALTAS** y/o **BAJAS**, según corresponda.

a) Los jugadores que son de alta, pagaran \$35.00 (treinta cinco pesos 00/100m.n.) por cada alta.

b) Los jugadores que son de baja, se tachara el nombre y la fotografía.

c) En caso de que el nombre no corresponda con la fotografía se deberá corregir ante la Liga o no será Jugador Legal.

d) Esta cedula será la que se utilicé por el resto de la temporada incluyendo las finales.

e) La Liga tendrá una fotocopia de la Cedula de todos los equipos, actualizada con los últimos movimientos hasta Jornada 6; por lo que dicha cedula no podrá ser alterada de ninguna manera y en caso de hacerlo esta quedara nula.

f) Después de la Jornada 6 no se podrán hacer altas.

19.5 Es obligación del Ampayer exigir la cedula a los equipos contrincantes, a partir de la jornada 5 (incluyendo Play off, Sistema Page, y Final.

A. A quien no presente su cedula perderá el juego por Forfait.

B. En caso de que los managers de los respectivos equipos acceda a jugar sin la presentación de la cedula,



automáticamente estará aceptado todas las irregularidades que se puedan presentar y será a riesgo de ellos mismos.

C. El Ampayer notificara por escrito a la Mesa Directiva de la Liga, de la decisión tomada por los managers de los equipos.

19.6 En caso de extravió de la cedula provisional en blanco y negro el costo del duplicado será de \$ 50.00 (cincuenta pesos 00/100m.n.)

19.7 En caso de extravió de la cedula definitiva a color el costo del duplicado será de \$100.00 (cien pesos 00/100m.n.)

19.8 Para evitar confusiones los Representantes deberán entregar las cedulas con nombre(s) y apellidos completos tal y como se encuentre en la credencial de elector o documento oficial.

20. LOS UTILES Y CAMPO DE JUEGO.

Sera el que se determina en las Reglas Oficiales De Softbol.

20.1. LOS BATS serán proporcionados por esta liga y serán los únicos que se utilicen en los juegos.

Además, cada equipo tendrá la opción de presentar en las reglas de terreno, antes de iniciar el partido 2 o más bats por igual. Los cuales podrán ser utilizados por ambos equipos en ese partido. En el entendido que esto será bajo la anuencia y autorización del ampáyer en turno. Además que deberán ser bats de **Puro Aluminio** los únicos que se permitirán.

a) Si algún jugador usa **otro tipo de bat**, se hará acreedor a una sanción.

b) **Se permitirá** usar otro tipo de **bat** a jugadoras de sexo femenino, únicamente. Siempre y cuando dicho bat contenga las siglas oficiales del ISF o ASA.

20.2 LA BOLA OFICIAL DE SOFTBOL.

A. La bola oficial de la Liga será la Slider.

B. En caso de no poder conseguir la bola antes mencionada se estará a lo estipulado en la Reglas Oficiales De Softbol, Regla 3. Los Útiles De Juego, Sec 3 . La Bola Oficial De Softbol.

C. Es obligación de los equipos participantes, el presentar antes del partido la bola, ésta tiene que ser nueva y no llevar raspaduras ni costuras rotas.

D. La bola podrá adquirida en la junta previa a cada jornada o en el campo de juego y tendrá un costo de \$100.00 (cien pesos 00/100 m.n.);



E. Si la pelota es revisada y presenta algunas irregularidades, no será utilizada para un partido de rol regular o en Play off, Sistema Page, Final.

F. El equipo que no presente bola nueva, de acuerdo a los incisos anteriores, perderá el juego por forfeit.

20.3 GUANTES Y MASCOTINES

A. Cualquier jugador puede usar un guante, pero solamente el receptor y el jugador de primera base pueden usar mascotines; de acuerdo con las reglas Oficiales De Softbol.

20.4 ZAPATOS

A. En esta liga se usaran zapatos deportivos, (Reglas Oficiales De Softbol).

B. Para protección de los jugadores no se permiten ganchos de metal en las Categorías Intermedia C y Botanero; (Reglas Oficiales De Softbol Regla 3. Los Útiles De Juego Sec. 5. Zapatos, Último Párrafo).

a) Ningún jugador o miembro de algún equipo deberá usar picos o ganchos de metal, cuando les toque jugar en el Estadio “sin excepción”.

C. Los umpires harán que se cumpla lo anterior sin que haya una observación del otro equipo.

20.5 UTILES DE JUEGO PARA PROTECCION.

A. Se podrán usar los mismos de acuerdo a las Reglas Oficiales De Softbol.

B. Se deberá usar **cascos** al momento de batear y correr en las bases, durante el Rol Regular, Play off , Sistema Page y Final. Para **Todos los Grupos** de manera **Obligatoria**, por seguridad e integridad dentro del terreno de juego.

20.6 UTILES DE JUEGO EN EL TERRENO.

A. Ninguna herramienta de juego, deberá ser dejado sobre el suelo en el terreno, ya sea en territorio fair o en territorio de foul. Se estará a lo establecido en las Reglas Oficiales De Softbol.



20.7 UNIFORMES.

- A. En busca de darle presencia y categoría a los torneos, los jugadores deberán vestir uniforme o en todo caso playera deportiva, pantalonera, cachucha y calcetones.
- B. Ningún jugador deberá usar ropa inadecuada (short, camiseta de tirantes, camiseta sin mangas, camisa de vestir, pantalón de civil o chaquetines holgados).
- C. En caso de tiempo de frío se podrá usar ropa gruesa debajo de la playera y/o chaquetón ajustado.

21. PROTESTAS.

21.1 Se podrá jugar bajo protesta.

A. Este hecho se notificara al umpire, el cual notificara al manager del equipo contrario.

B. En todo caso deberá entregar un escrito de protesta al reverso de la hoja de Box Score al Ampayer durante la realización del juego; el cual lo firmara de enterado.

21.2 Después de haber realizado lo anterior y concluido el juego se tendrá hasta el día de la junta inmediata posterior a la realización del encuentro para presentar la protesta a la violación de la regla, tanto de las REGLAS OFICIALES DE SOFTBOL o del REGLAMENTO INTERIOR de la liga, de acuerdo a lo siguiente:

A. Deberá de ser entregada por escrito conjuntamente con la presentada al umpire.

B. Se deberá depositar \$500.00 (quinientos pesos 00/100

m.n.)

C. Se recibirá para su análisis.

D. La protesta deberá mencionar la regla y el inciso que se supone violado.

E. Si la protesta es justificada después de analizarla y procede favorablemente, se reembolsara los \$500.0 (quinientos pesos 001/100 m.n) a quien interpuso la protesta.

F. En caso de perder la protesta el dinero no se regresa y pasara a gastos administrativos de la Liga.

G. Las protestas que no se reciben, son las que se deriven de las jugadas de juicio.

22. SANCIONES

22.1 Todo jugador que juegue con 2 (dos) equipos distintos incluyendo en el que aparece en la cedula sin que este haya



sido dado de baja y alta, y se presente una protesta, será suspendido por 3 (tres) juegos jugados de su equipo original.

22.2 En caso el juego sea protestado, el mismo será confiscado al equipo infractor.

22.3 Si un jugador demuestra un Nivel Superior de juego a los de su grupo; se hará una valoración por parte de la Liga y la Comisión de Honor y Justicia, para reubicarlo en un grupo o Categoría Superior. De no aceptar el jugador se hará acreedor a una sanción.

22.4. Equipos que protagonicen riñas campales serán castigados de acuerdo al reporte por escrito que presente el Ampayer a la directiva de la Liga.

A. La sanción será confiscar el partido al equipo que a juicio del umpire haya provocado la agresión.

B. Si la agresión es grave será la expulsión de el/los equipo/s del Torneo.

22.5 Miembros de un equipo que muestren una actitud antideportiva:

A. Si es una agresión física a un Ampayer será expulsado de por vida de la liga.

B. Si es una agresión verbal a un Ampayer, el jugador será suspendido hasta por 5 (cinco) juegos, tanto en Rol Regular, como en los Play off, Sistema Page y Final; incluyendo la próxima Temporada, (juegos rolados de su equipo).

C. Si es una agresión física a un miembro de otro equipo, será la expulsión de la liga indefinidamente.

D. Si la agresión es verbal a un miembro de otro equipo será expulsado del juego y sancionado además con un mínimo de 3 (tres) juegos de suspensión de acuerdo con la gravedad de la conducta antideportiva.

E. Si la agresión verbal es en los Play off, Sistema Page, Final, se le suspenderá hasta la jornada 5(cinco) del rol regular del próximo Torneo.

F. Si la agresión es verbal o física a algún miembro de la Directiva, será expulsado de por vida de esta Liga.

G. En caso de reincidir en las agresiones verbales en cualquier Torneo será expulsado de por vida de la Liga.

H. Dependiendo de la gravedad de la falta, el juego podrá ser confiscado.



22.6. Equipo de alineé a un jugador suspendido, se le confiscará el juego; y el manager será suspendido 2 (dos) partidos.

En caso de reincidencia el manager será suspendido 5 (cinco) partidos.

22.7 Al jugador que use un bat que no sea el autorizado por la Liga se le castigara con 3 jornadas en Temporada regular además de que se confiscara el bat al equipo y deberá pagar una multa de \$ 500(Quinientos pesos 00/100 m.n.) para poder recuperarlo.

22.8 Miembro de un equipo que esté jugando y que se encuentre ingiriendo bebidas embriagantes en las gradas, en la

caseta (dogout) o en el campo de juego, el umpire pedirá que se retire y hará un reporte por escrito del jugador y este será suspendido hasta por 5 (cinco) juegos; juegos jugados de su equipo.

A. En caso que sean 2 (dos) o más miembros, será confiscado el partido a dicho equipo.

22.9 Jugador que se presente al juego con aliento alcohólico o en estado inconveniente será expulsado del partido.

22.10 Los Ampayers harán que se cumpla lo anterior sin que haya una observación del otro equipo.

22.11 Los Ampayers que dejen jugar una persona que use ropa inadecuada (short, camiseta de tirante, camiseta sin mangas, camisa de vestir, pantalón de civil o chaquetines holgados) tendrán una sanción económica o suspensión de una jornada.

23. UMPIRES

23.1 DENOMINACION.

A. Los umpires son los representantes de la liga por los cuales han sido asignados para actuar en un determinado juego. (REGLAS OFICIALES DE SOFTBOL REGLA 10 ARBITROS)

Ningún Ampayer, que actué como tal en esta liga, podrá ser representante de equipo.



23.2 Pago del Ampayeo.

A. El pago del ampayeo será en las juntas previas a cada jornada o en el terreno de juego; antes de iniciar el partido.

B. El pago de ampayeo será de \$320 . Que incluye: Ampayeo, Anotador y la pelota. Y deberá ser durante las reglas del terreno.

C. El pago en los Play off, Sistema page, será de \$450; con doble ampayeo y \$550 en la Final con triple ampayeo.

D. En caso de que por lluvia, neblina, o cualquier otro imponderable, no se pueda iniciar el partido, ambos equipos pagaran 50%..

E. Juego iniciado en cualquier entrada, aun que no sea legal; se pagara el 100%.

F. Al decretarse un Forfeit; ambos equipos pagaran el 100% (cien por ciento).

23.3 Los Ampayers presentaran por escrito un informe:

A. Cada semana antes de la junta.

B. Cuando se presente una situación fuera de lo normal a más tardar 24 horas después de terminado el juego.

C. A solicitud del Presidente de la Liga.

23.4 Los Ampayers serán los responsables de que cada jornada esten rayados los diferentes campos.

23.5 Los umpires serán los responsables de que cada campo cuente con el juego de almohadillas correspondientes a cada jornada.

23.6 Los Ampayers serán los responsables de llevar y controlar los bats que la Liga dispuso, en los diferentes campos; y en su caso autorizar o rechazar los que algún equipo presente.

23.7 Los Ampayer deberán entregar al Manager (o coach) las hojas de Line Up (en original y dos copias); para el llenado correspondiente y ser regresado en las reglas de terreno, debidamente elaborado. (Nombre completo, posiciones, etc.)

23.8 Es obligación de los Ampayer entregar a cada Manager la hoja (copia) del Box Score final al término de cada partido; debidamente firmada por el (umpire); además de que los managers de cada equipo firmaran de recibido en la original; de conformidad con el resultado.



24. ANOTACION Y ESTADISTICAS.

24.1 ANOTADORES.

- A. Se tendrá un anotador en cada partido.
- B. El pago del mismo, se deberá hacer conjuntamente con el del Ampayer.
- D. El anotador tendrá la obligación de avisar al Ampayer de las irregularidades que estén en el line up y orden al bat, que se presenten en el transcurso del partido.
- E. Los managers deberán entregar el line up al menos con un nombre y los dos apellidos de los jugadores. De lo contrario no contara dentro de las estadísticas de la Liga; además de que si excede el número de elementos dentro de la base de datos permitidos (25) por la liga; se le cobraran \$25 (Veinticinco pesos 00/100 m.n) por cada uno que se exceda.

24.2 ESTADISITCAS

Se llevaran estadísticas en base a los box score entregados. Las estadísticas se darán a conocer en las juntas previas de cada jornada. En los box score se deberán anotar el nombre del lanzador ganador y perdedor; así como de los jugadores que hayan dado de cuadrangular, en renglones adecuados para ellos.

25. DAÑOS A LAS INSTALACIONES.

25.1 En el caso de que un integrante de equipo, o porra sea sorprendido dañando las instalaciones, será consignado a las autoridades.

25.2 Se solicita a todo aquel miembro de algún equipo o persona que los acompañe, que no obstruya las entradas de estacionamiento de las casas adjuntas al Estadio.

25.3 En caso de que algún integrante de un equipo ingiera bebidas embriagantes y haga sus necesidades fisiológicas junto a las casas adjuntas al Estadio, será consignado a las autoridades correspondientes.

26. LA LIGA (DIRECTIVA)

26.1 Las decisiones tomadas por la directiva serán inapelables, en todo caso la Directiva de la Liga se reserva el derecho de aceptar equipos en esta Liga.



26.2 Los equipos son responsables solidarios del comportamiento de sus simpatizantes (porra, invitados, etc.).

26.3 La Liga, y ninguna persona física o moral, bajo ninguna circunstancia se hacen responsables por accidentes deportivos o de cualquier otra índole que llegasen a ocurrir dentro de las instalaciones, tanto para integrantes de equipos, simpatizantes, porras o público en general.

26.4 La Liga y ninguna persona física o moral, bajo ninguna circunstancia se hacen responsables de los daños ocasionados a vehículos por pelotazos.

27. MODIFICACIONES A LAS REGLAS OFICIALES DE SOFTBOL.

27.1 REGLAS OFICIALES DE SOFTBOL. REGLA 5 EL JUEGO – “THE GAME” Sec. 5 LA REGLA DE VENTAJA DE CARRERAS (RUN AHEAD RULE).

A. ROLL REGULAR (ROUND ROBIN).

a) Regla modificada por la liga:

1) Se usara la regla de ventaja de carreras en este aspecto, 15 (quince) carreras después de 3 (tres) entradas; 10 (diez) carreras después de 4 (cuatro) entradas; 7 (siete) carreras después de 5 (cinco) entradas.

b) Se deben jugar entradas completas, a menos que el equipo segundo al bate anote la cantidad requeridas de carreras de ventaja mientras esta al bate. Cuando el equipo primero al bate alcance la cantidad requerida de carreras de ventaja en la parte alta de la entrada, el equipo segundo al bate debe tener su oportunidad de batear en la parte baja de la entrada.



28. DEL REGLAMENTO INTERIOR.

28.1 VIGENCIA.

- A. La vigencia del presente REGLAMENTO INTERIOR será a partir de que sea presentando a los representantes de los equipos en una junta.
- B. Después de que entre en vigor el presente REGLAMENTO INTERIOR de la Liga quedan sin efecto todos los acuerdos que hayan servido para su normatividad.

28.2 MODIFICACIONES AL PRESENTE REGLAMENTO INTERIOR.

Toda modificación al presente reglamento será presentada en las juntas y en caso de ser aprobada esta se agregara en el reglamento que se utilice en el siguiente torneo.

No podrá haber un acuerdo que implique el cambio a algún numeral o inciso durante la presente temporada; en todo caso se procederá de acuerdo al inciso anterior.

Saltillo, Coah, a 8 de Enero de 2018