

**St. Joseph Parks & Recreation**  
**Mánager/Jugadores de Softbol Adulto**  
**Manual de Reglas y Políticas '23**



Dirija todas sus preguntas / inquietudes a: Departamento de Parques y Deportes al  
271-5500

## **Código para jugadores, miembros y representantes de equipos, padres, espectadores, entrenadores, etc.**

Cualquier jugador denunciado por escrito, por un oficial del juego o el personal del parque al Departamento de Parques y Recreación por hacer comentarios o conductas despectivas, profanas, vulgares o antideportivas, o que realice acciones amenazantes a otra persona o pelear, ya sea miembro de un equipo, entrenador, representante, padre o espectador, etc., en cualquier parque, estará sujeto a medidas disciplinarias. Las acciones disciplinarias se administrarán a través del Departamento de Parques y Recreación.

### **I. Reglas de conducta para el árbitros.**

Esta sección cubre la conducta del jugador, el gerente y el espectador hacia los árbitros. Cualquier mánager o jugador escrito por un oficial del juego por una ofensa grave estará sujeto a suspensión. La notificación de la ofensa debe hacerse al Departamento de Parques y Recreación por teléfono (271-5500) dentro de las veinticuatro (24) horas, y seguida de un informe escrito dentro de las setenta y dos (72) horas. El Departamento de Parques, Recreación e Instalaciones Cívicas revisará el informe y tomará medidas disciplinarias administrativas si corresponde. Después de que se haya emitido la acción disciplinaria, la parte disciplinada puede solicitar una audiencia de revisión.

- A. El gerente o capitán del equipo es el único miembro de un equipo que puede cuestionar, de manera cortés, la decisión de un árbitro. Cualquier otro jugador que impugne la llamada de un árbitro puede ser expulsado del juego, puede ser ordenado a abandonar el parque de pelota y puede ser suspendido.
- B. Cualquier mánager o jugador que use lenguaje profano, vulgar o no llamado puede ser expulsado del juego, abandonar el parque de pelota y puede ser suspendido, si la recomendación del árbitro así lo indica.
- C. El árbitro puede expulsar al gerente y a uno o más jugadores, los jugadores que serán elegidos desde el banquillo, por comentarios despectivos, profanos o injustificados provenientes del banco de un equipo. La(s) persona(s) que son expulsadas deben abandonar el estadio y pueden ser suspendidas, si la recomendación del árbitro así lo indica.
- D. Los gerentes, cuando el árbitro les pregunte el nombre o nombres de ciertos jugadores, se los darán al árbitro inmediatamente. Cualquier gerente que no cumpla puede ser suspendido.
- E. Cualquier mánager o jugador expulsado de un juego y suspendido por segunda vez durante una temporada puede ser suspendido por un (1) año después de la revisión.
- F. Cualquier mánager o jugador que dirija comentarios despectivos, profanos o injustificados hacia cualquier árbitro, después de un juego, puede ser suspendido, si la recomendación del árbitro así lo indica.

- G. Cualquier mánager que no controle (en opinión del árbitro) a su equipo antes, durante o después de un partido puede ser suspendido y el juego se perderá.
- H. La acción amenazante hacia un árbitro por parte de un gerente o jugador puede conllevar una suspensión mínima de un (1) año. El juego puede perderse y todos los miembros del equipo pueden ser puestos en libertad condicional por un (1) año, si la acción o inacción del equipo lo justifica.
- I. Cualquier mánager o jugador que haga contacto físico con un árbitro puede ser suspendido por un mínimo de cinco (5) años. El juego se perderá y el equipo será puesto en libertad condicional si su acción o inacción lo justifica. Los gerentes de equipo suspendidos o puestos en libertad condicional estarán restringidos a los presentes en la fecha del incidente.
- J. Cualquier mánager o jugador que ataque físicamente a un árbitro será suspendido de por vida, el juego perdido y el equipo puesto en libertad condicional por dos (2) años.
- K. Cualquier jugador, entrenador o equipo que haya sido expulsado del juego tiene un (1) minuto para abandonar el campo y su área inmediata a una distancia donde ya no pueda interferir, ya sea física o verbalmente, con el juego, si así lo indica el árbitro. El árbitro del home plate determinará dicha distancia.
- L. **Cualquier persona que haya sido expulsada de un juego es suspendida de jugar más juegos esa misma fecha de liga. (Ejemplo: un jugador expulsado de un juego de lanzamiento lento masculino a las 6:00 pm NO PUEDE jugar en ningún otro juego, ya sea otro juego de lanzamiento lento masculino o un juego mixto, esa misma fecha de liga)**

## II. Reglas de juego locales.

- A. La edad mínima es de 1 a 8 años.
- B. Los jugadores pueden jugar en un lanzamiento rápido, lanzamiento lento y una liga mixta. Ningún jugador puede jugar en dos equipos en una división en la misma noche.
- C. Todos los jugadores tendrán un contrato archivado para cada equipo en el que quieran jugar antes de ser elegibles para jugar. El contrato debe ser completado completa y personalmente firmado por el gerente y el jugador. **Es responsabilidad de los gerentes del equipo asegurarse de que cada jugador tenga un contrato archivado.** Los contratos se entregarán con listas o a medida que se agreguen jugadores a lo largo de la temporada.
- D. Cada equipo debe tener un mínimo de diez (10) jugadores en su lista al comienzo de su temporada. Todos los jugadores deben estar en la lista oficial del equipo, archivados en la oficina de Parks & Recreation antes de que puedan jugar. Los equipos pueden tener tantos jugadores en su lista, siempre y cuando estén en la lista y tengan un contrato firmado en el archivo.

- E. La elección del primer o último bate en la entrada se decidirá mediante un lanzamiento de la moneda.
- F. Los entrenadores deben tener un número legal de jugadores (5 lentos / rápidos, 6 para mixtos) listos para salir al campo a la hora programada del juego o cuando termina el juego anterior (si pasa el tiempo programado ). En el momento en que el juego debe comenzar, se debe presentar una alineación árbitro. Esto ayudará a que los juegos se mantengan puntuales cada noche.
- G. No habrá tabaco ni alcohol en el campo.
- H. El objetivo del Departamento de Parques, Recreación e Instalaciones Cívicas es proporcionar un ambiente familiar. A cualquier cliente que use o toque música con lenguaje vulgar, ofensivo o inapropiado se le puede pedir que abandone las instalaciones a discreción del personal del complejo.
- I. Cada bateador comenzará su tiempo al bate con un conteo de una bola, un strike. Habrá una bola de foul de cortesía permitida, por bateador.
- J. Habrá un límite de jonrones de seis (6) por juego. Solo los jonrones fuera del parque cuentan contra el límite y más allá. Cada jonrón fuera del parque, después del límite de seis, contará como un out.
- K. Cualquier juego que alcance el límite de tiempo o vaya más allá de la 7ª entrada en un marcador de empate utilizará la regla internacional de desempate. Esta regla comienza cada entrada con un corredor en segunda base, que será el jugador que fue el último bateador en la entrada anterior.
- L. Las siguientes reglas se utilizarán en todas las ligas con respecto a la base doble:
  - 1. Una bola bateada que golpea la parte blanca se declara justa y una bola bateada que golpea la sección naranja se declara falta.
  - 2. Siempre que se haga una jugada inicial en el bateador-corredor, la defensa debe usar la porción blanca y el bateador ter-corredor la porción naranja. En golpes de base extra o pelotas golpeadas al outfield cuando no se está haciendo jugada en la base doble, el corredor puede tocar la parte blanca o naranja.
  - 3. El bateador-corredor debe usar la sección naranja en el primer intento en la primera base; Sin embargo, si alcanza y va más allá de la primera base, puede regresar a cualquiera de las secciones.
  - 4. Cuando hay jugadas de etiqueta en una bola voladora, cualquiera de las porciones debe ser utilizada por el corredor o la defensa.
  - 5. El no uso de estas pautas resultará en una advertencia del equipo, seguida de outs en la ofensiva y bases otorgadas en la defensa.

M. Liga mixta:

1. En el juego de liga mixta, un equipo debe comenzar un juego con al menos 6 jugadores, de los cuales no más de 3 pueden ser hombres.
2. Si durante el transcurso del juego un hombre o una mujer se lastima y no hay sustituto disponible, el lugar se convierte en un out cada vez que llega en el orden de bateo. Un miembro del sexo opuesto no tiene que salir del juego.

**Reglas:**

1. Un equipo con pocos jugadores en el momento del juego puede comenzar el juego solo si la mayoría o el mismo número de jugadores son mujeres. Consulte la regla sobre el número de jugadores para otras definiciones.
2. Los equipos pueden tener 2 jugadores designados como E.P. en la alineación, uno de cada sexo. Si un equipo utiliza E.P., todas las demás reglas de E.P. estarán vigentes para ambos E.P.
3. 2 hombres no pueden batear consecutivamente en la alineación de bateo.
4. Si un hombre es caminado, es un premio automático de 2 bases. Con menos de 2 outs, la mujer bateadora debe batear. Con 2 outs, la mujer tiene la opción de golpear o caminar. Todos los corredores existentes deben ser obligados a avanzar.
5. El infield del equipo defensivo debe tener dos (2) hombres y dos (2) mujeres en las posiciones de primera, segunda, short stop y tercera base cuando se utilizan 10 jugadores, a menos que estén jugando con más mujeres que hombres. Si usa 5 mujeres y 4 hombres, 2 mujeres batearán sin un hombre bateando en el medio. No habrá ninguna salida registrada para esto.
6. Si un equipo formado por hombres y mujeres está jugando sin jugadores, la alineación de bateo debe alternar el género al comienzo de la alineación hasta el punto en que solo haya mujeres para batear consecutivamente en la alineación.

**N. Reingreso y sustituciones.**

1. Las reglas de USA Softball que rigen las sustituciones y el reingreso serán seguidas con esta excepción. En el caso de que un jugador se lesione y no pueda seguir jugando, un jugador que ya ha estado en el juego puede tomar su lugar si y solo si existen las siguientes situaciones:
  - a. El número de jugadores que batean caería por debajo de ocho (8).
  - b. No hay otros sustitutos legales disponibles.

Si existen estas dos condiciones, a un jugador que no ha sido expulsado o retirado debido a una lesión previa se le puede permitir volver a entrar en el juego en cualquier posición, excepto lanzador.

2. Si comienzas con 11 jugadores y un jugador está lesionado y no puede ser reemplazado, su posición se deja abierta y su posición de bateo se pasa por alto y se cuenta como un out.
3. Si comienzas con un número legal de jugadores y pierdes a un jugador por lesión o cualquier otra razón y no puedes llenar su posición de bateo con un jugador legal, entonces, cuando aparezca el bate de ese jugador, será pasado por alto y considerado un out cada vez.
4. Los corredores de cortesía para el juego de lanzamiento lento deben ser un sustituto. La entrada como corredor de cortesía cuenta como que sustituye 1 entrada en el juego.

#### O. Espigas

1. Los picos de metal solo están permitidos en las ligas masculinas de lanzamiento rápido. Cualquier jugador que use púas de metal en una liga, que no sean ligas de lanzamiento rápido masculino, será expulsado de ese juego inmediatamente.

#### P. Balón oficial del juego.

1. Una parte de su cuota de inscripción pagará por los bolos de su juego de liga.
2. Cada liga de softbol cumplirá con los estándares de softbol de EE. UU. Todas las bolas de slo wpitch serán un coro .52, con una tasa de compresión de .300.
3. Todas las pelotas de softball utilizadas para el juego de la liga **deben** mostrar el logotipo "privado" de Heritage Park. Cada equipo debe comenzar **cada** partido de liga con un nuevo balón. Habrá bolas adicionales disponibles en el puesto de concesión por \$ 5.00 cada una.

#### Q. Protestas

1. Las protestas solo se permitirán solo en interpretaciones de reglas. Las llamadas de juicio de un árbitro no son interpretaciones de reglas y no serán consideradas. El mánager debe notificar a un oficial del juego de la protesta antes de la conclusión oficial de dicho juego.
2. El árbitro del home platemantendrá el tiempo oficial del juego y la puntuación. No se considerarán protestas en el límite de tiempo o alineaciones de equipos.
3. Las protestas deben presentarse por escrito antes de las 4:45 pm del siguiente día hábil, de lunes a viernes. Ejemplo: Juego el lunes; la protesta tiene que ser antes de las 4:45 pm del martes, un juego del viernes; La protesta debe llegar antes de las 4:45 pm del lunes.

4. Las protestas deben completarse en los formularios de protesta proporcionados. No se permitirá ninguna protesta si los formularios no se llenan correctamente.
5. Una tarifa de protesta de \$ 50.00mu st acompaña el formulario de protesta. Si se confirma la protesta , se devolverán los \$50.00. Si la protesta no está permitida, la tarifa de protesta no será devuelta.

#### R. Jugadores no elegibles

1. Cualquier equipo que utilice un jugador no elegible perderá el juego. Todos los jugadores tendrán un contrato archivado para cada equipo con el que quieran jugar antes de ser elegibles para jugar. En el caso de que el Departamento de Parques y Recreación sea informado de que un equipo está utilizando jugadores que no están bajo contrato, el Departamento perderá cualquier juego futuro en el que se utilicen estos jugadores o cualquier jugador que no esté bajo contrato.
2. Una impugnación a la elegibilidad de un jugador debe hacerse antes del primer lanzamiento del próximo juego. No se aceptará ninguna impugnación a la elegibilidad de un jugador después de estos tiempos.
3. Una vez que el árbitro ha sido notificado de un desafío, el y tomará nota de la(s) persona(s) involucrada(s) y se comunicará con el Departamento de Parques y Recreación el siguiente día hábil para verificar el estado del jugador en la lista oficial del equipo. No se aceptará ningún desafío de un equipo que no tenga un paquete de registro de equipo completado.
4. En el caso de que un jugador no esté en la lista oficial, el juego será declarado como una pérdida y ambos gerentes de equipo serán notificados.

#### S. Lluvias

1. En caso de lluvia durante el día, acceda al sitio web de la Ciudad de St. Joseph para todas las cancelaciones. Con el fin de permitir a los equipos todas las oportunidades de jugar, no se tomará ninguna decisión antes de las 2:00 p.m. m. Esto también es para darnos tiempo de recibir un informe de los diversos equipos de trabajo del campo de béisbol en cuanto a las condiciones del campo para jugar. **POR FAVOR, NO LLAME A LA OFICINA DE PARQUES Y RECREACIÓN ANTES DE LAS 2:00 P.M.**  
Sitio web: <http://www.stjoeparks.info>  
Línea deportiva: **816-271-5503**
2. Debido al hecho de que el juego comienza más temprano el domingo, la decisión sobre la jugabilidad de los campos se tomará antes de las 2:00 p.m.
3. Las lluvias se recuperarán al final de la sesión y se pueden programar en días o noches que normalmente no son su juego regular de día o de noche.

#### T. Horarios de juegos

1. Al comienzo de la temporada, el gerente o un representante del equipo debe venir a la Oficina de Parques y Recreación durante la hora y fechas prescritas de "recogida de paquetes". Todos los horarios, incluidos los maquillajes, se publicarán en Heritage Park. **NO** se enviarán horarios por correo (inicial o maquillaje). Los horarios también estarán disponibles en el sitio web [www.stjoeparks.info](http://www.stjoeparks.info).
2. Asegúrese de que se nos notifique cualquier número de teléfono y cambio de dirección o dénos una segunda persona para contactar.
3. Durante el proceso de registro, un equipo puede solicitar no tener juegos de 5:00 / 6:00 pm o 10:00 pm. **Debe ser uno u otro, no ambos.** Si un equipo necesita este tipo de consideración, u otras solicitudes específicas de programación, debe hacerse antes de la fecha límite de inscripción de la liga.
4. Cualquier solicitud de cambios en el horario debe provenir solo de los gerentes de equipo y cualquier consulta sobre el cronograma debe ser realizada solo por los gerentes de equipo.

#### U. Reglas de Softbol de EE.UU.

1. Los libros de reglas de USA Softball regirán todas las situaciones de reglas no cubiertas por las reglas locales.

#### V. Pago de tasas

1. Todas las tarifas deben pagarse en efectivo, VISA / MasterCard / Discover o con un cheque, ¡SIN EXCEPCIONES! Ya no aceptaremos pagos de cheques emitidos al mánager nicheques individuales de cada jugador. El pago con cheque debe hacerse a nombre de: St. Joseph Parks & Recreation. La información de la licencia de conducir y el lugar de trabajo deben aparecer en el formulario de cheque y registro.
2. Si un equipo abandona una liga después de la fecha límite de inscripción, el fondo está sujeto a una tarifa del 15%. Si los calendarios de la liga se han completado / liberado y un equipo se cae, no se otorgarán reembolsos.

### III. Partido oficial de liga



- A. Un equipo debe tener al menos cinco (5) jugadores para comenzar un juego, seis (6) para mixto. Un equipo puede agregar hasta cinco (5) jugadores a su lista existente después del inicio de un juego, cuatro (4) para mixto.
1. Si un equipo comienza con ocho (8) jugadores, pueden agregar un noveno y un décimo. Si un equipo comienza con nueve (9) jugadores, puede agregar una décima. El árbitro debe ser notificado de que se está agregando un jugador y que el jugador bateará el último en el orden de bateo.
  2. Si un equipo comienza con ocho (8) jugadores, las posiciones novena y décima serán pasadas por alto. No contarán como outs. Lo mismo se aplica si el juego comienza con nueve (9) jugadores.
  3. Si un equipo comienza con menos de ocho, se registrarán los outs para todos los jugadores menores de ocho. Estos outs estarán en la parte superior del orden de bateo. Por ejemplo, si un equipo tiene 6 jugadores (2 menos de 8) los dos primeros lugares en el orden de bateo serán outs. Si un séptimo jugador llega tarde, se le agregará en el primer lugar de bateo, mientras que el segundo permanece como un out. Una vez que un equipo ha sido sancionado, no se registrarán outs. Cada equipo debe tener un mínimo de 5 jugadores (seis en Co-ed) para comenzar un juego.
  4. El jugador que se agrega no puede tomar el campo en una posición defensiva mientras una entrada está en progreso. El jugador puede batear durante la entrada que se agrega.
- B. Un equipo debe tener cinco (5) jugadores para terminar el juego, seis (6) para mixto.
- C. Un juego reglamentario constará de siete (7) entradas. Independientemente del número de entradas o límite de tiempo, cada juego debe tener un ganador. Si el juego está empatado, se deben jugar entradas adicionales para determinar un ganador. Un juego será declarado oficial por cualquiera de las siguientes razones:
1. Un juego convocado por el árbitro será reglamentario si se han jugado cinco (5) o más entradas o si el segundo al bate del equipo ha anotado más carreras que el otro equipo ha anotado en cinco (5) o más entradas. El árbitro está facultado para convocar un juego en cualquier momento debido a la oscuridad, los rayos, la lluvia, el fuego u otras causas que ponen en peligro a los clientes o jugadores.
  2. 10 – 15 Run Rule – Juego oficial
    - a. Si un equipo tiene una ventaja de 15 carreras después de tres (3) entradas o una ventaja de 10 carreras después de cinco (5) entradas, es un juego oficial y el juego terminará en ese momento. La "regla de carrera" para el lanzamiento rápido será de 8 carreras después de 5 entradas.
  3. Time Limit – Juego oficial

- a. Hay un límite de tiempo de una hora para el tono lento y un límite de tiempo de una hora y veinte minutos para el lanzamiento rápido. No se puede iniciar ninguna entrada después del límite de tiempo. Un juego es oficial si ha pasado el límite de tiempo, independientemente del número de entradas jugadas. Cualquier entrada iniciada antes del límite de tiempo se completará.
- 4. Confiscaciones – Juego oficial
  - a. **EL TIEMPO DE JUEGO SE PIERDE TIME.** Si un equipo no puede colocar a cinco (5) jugadores (seis (6) jugadores mixtos) en el campo en el momento en que comienza el juego, el juego será declarado perdido.
  - b. Si un equipo pierde 2 veces seguidas, será eliminado de la liga a menos que muestre una razón válida para las confiscaciones.  
  
Ejemplos de situaciones de pérdida son:
    - 1. Jugar bajo un nombre falso.
    - 2. Jugar sin contrato archivado en la oficina.
    - 3. Jugar contra un jugador que no está en la lista oficial de su equipo en el Departamento de Parques y Recreación.
    - 4. No presentarse a un juego.
    - 5. Usar un jugador no elegible.
    - 6. Volver a entrar en un juego ilegalmente.
    - 7. No presentar una alineación al anotador en el momento en que el juego debe comenzar.

#### **IV. Divisiones de la Liga**

- A.** En todo juego de lanzamiento lento, las ligas se determinarán sobre cuántos equipos se inscriban para una noche en particular.
- B** Se requerirá un mínimo de 6 equipos para formar una liga de lanzamiento lento en una noche determinada.

Revisado el 2/9/2023