

Parques y Recreación de San José

Managers/jugadores adultos de sófbol

Manual de Normas y Políticas '26



Dirija todas las preguntas o preocupaciones a: Departamento de Parques y
Recreación al 271-5500

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

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

I. Reglas de conducta para los árbitros.

Esta sección cubre la conducta de jugadores, entrenadores y espectadores hacia los árbitros. Cualquier entrenador o jugador sancionado por un árbitro de partido por una infracción grave será suspendido. La notificación de la infracción debe hacerse al Departamento de Parques y Recreación por teléfono (271-5500) en un plazo de veinticuatro (24) horas, seguida de un informe escrito en las setenta y dos (72) horas. El Departamento de Parques, Recreación e Instalaciones Cívicas revisará el informe y aplicará medidas disciplinarias si es necesario. Una vez dictada la acción disciplinaria, la parte sancionada puede solicitar una audiencia de revisión.

- A. El mánager 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 cuestione la decisión de un árbitro puede ser expulsado del partido, puede ser ordenado a abandonar el estadio y puede ser suspendido.
- B. Cualquier entrenador o jugador que utilice lenguaje profano, vulgar o inapropiado puede ser expulsado del partido, abandonar el estadio y ser suspendido si así lo indica la recomendación del árbitro.
- C. El árbitro puede expulsar al entrenador y a uno o más jugadores, los que se eligen del banquillo, por comentarios despectivos, profanos o injustificados procedentes del banquillo del equipo. La(s) persona(s) expulsada deben abandonar el estadio y pueden ser suspendidos si así lo indica la recomendación del árbitro.
- D. Los entrenadores, cuando el árbitro les pide el nombre o los nombres de ciertos jugadores, deben entregarlos inmediatamente al árbitro. Cualquier gestor que no cumpla puede ser suspendido.
- E. Cualquier entrenador o jugador expulsado de un partido y suspendido por segunda vez durante una temporada puede ser suspendido durante un (1) año después de la revisión.
- F. Cualquier mánager o jugador que dirija comentarios despectivos, profanos o injustificados a cualquier árbitro, tras un partido, puede ser suspendido, si así lo indica la recomendación del árbitro.

- G. Cualquier entrenador que no controle (en opinión del árbitro) a su equipo antes, durante o después de un partido puede ser suspendido y el partido será dado por forfait.
- H. Amenazar con una acción contra un árbitro por parte de un entrenador o jugador puede conllevar una suspensión mínima de un (1) año. El partido puede ser dado por perdido y todos los miembros del equipo pueden ponerse en periodo de prueba de un (1) año, si la acción o la inacción del equipo lo justifica.
- I. Cualquier entrenador o jugador que tenga contacto físico con un árbitro puede ser suspendido por un mínimo de cinco (5) años. El partido será declarado por forfait y el equipo será puesto en periodo de prueba si su acción o inacción lo justifica. Los responsables del equipo suspendidos o puestos en periodo de prueba estarán restringidos a quienes estén presentes en la fecha del incidente.
- J. Cualquier mánager o jugador que agrede físicamente a un árbitro será suspendido de por vida, el partido será perfeccionado y el equipo será puesto en periodo de prueba durante dos (2) años.
- K. Cualquier jugador, entrenador o equipo que haya sido expulsado del partido tiene un (1) minuto para abandonar el campo y su área inmediata a una distancia en la que ya no pueda interferir, ni física ni verbalmente, en el juego, si así lo indica el árbitro. El árbitro de home determinará esa distancia.
- L. **Cualquier persona expulsada de un partido queda suspendida de jugar más partidos en esa misma fecha de liga.** (Ejemplo: un jugador expulsado de un partido masculino de slow pitch a las 18:00 **NO PUEDE** jugar en ningún otro partido, ya sea otro partido masculino de slow pitch o mixto, en esa misma fecha de liga)

II. Reglas locales de juego.

- A. La edad mínima es de 18 años.
- B. Los jugadores pueden jugar en una liga de lanzamiento rápido, lenta y mixta. Ningún jugador puede jugar en dos equipos de una misma división la misma noche.
- C. Todos los jugadores tendrán un contrato registrado para cada equipo en el que quieran jugar antes de ser elegibles para jugar. El contrato debe ser rellenado completamente y firmado personalmente por el entrenador y el jugador. **Es responsabilidad del entrenador del equipo asegurarse de que cada jugador tenga un contrato registrado.** Los contratos se entregarán con las plantillas o a medida que se van añadiendo jugadores a lo largo de la temporada.
- D. Cada equipo debe tener un mínimo de diez (10) jugadores en su plantilla al inicio de su temporada. Todos los jugadores deben estar en la plantilla oficial del equipo, registrada en la oficina de Parques y Recreación antes de poder jugar. Los equipos

- pueden tener tantos jugadores en su plantilla siempre que estén en la plantilla y tengan un contrato firmado registrado.
- 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 partido o cuando termine el partido anterior (si ha pasado el tiempo programado). En el momento en que comienza el partido, se debe presentar una alineación al árbitro. Esto ayudará a que los partidos 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 entorno familiar y amigable. Cualquier usuario que use o toque música con lenguaje vulgar, ofensivo o inapropiado podrá ser invitado a abandonar las instalaciones a discreción del personal del complejo.
 - I. Cada bateador comenzará su tiempo al bate con un conteo de una bola y un strike. Se permitirá una bola foul por cortesía, por bateador.
 - J. Habrá un límite de seis (6) jonrones por partido. Solo los jonrones fuera del campo cuentan para el límite y más allá. Cada jonrón fuera del campo, después del límite de seis, cuenta como out.
 - K. Cualquier partido que alcance el límite de tiempo o supere la séptima entrada en un empate deberá usar 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 aplicarán en todas las ligas respecto al doble base:
 - 1. Una bola bateada que golpea la parte blanca se declara válida y una bola bateada que golpea la sección naranja se declara falta.
 - 2. Siempre que se haga una jugada inicial sobre el bateador-corredor, la defensa debe usar la parte blanca y el bateador-corredor la parte naranja. En los hits extra base o las bolas bateadas al jardín cuando no se está haciendo jugada en la doble base, el corredor puede tocar la parte blanca o naranja.
 - 3. El bateador-corredor debe usar la sección naranja en el primer intento de primera base; sin embargo, si llega y pasa de primera base, puede volver a cualquiera de las dos secciones.
 - 4. Cuando hay jugadas de etiqueta en una bola elevada, cualquiera de las dos partes debe ser utilizada por el corredor o la defensa.
 - 5. El incumplimiento de estas directrices resultará en una advertencia de un equipo, seguida de outs en ataque y bases otorgadas en defensa.

M. Liga mixta:

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

Normas:

1. Un equipo con pocos jugadores en el momento del partido solo puede empezar si la mayoría o el mismo número de jugadores son mujeres. Consulta 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 usa E.P., todas las demás reglas de E.P. estarán en vigor para ambos E.P..
3. Dos hombres no pueden batear consecutivamente en la alineación de bateo.
4. Si un hombre recibe base por bolas, es automáticamente una recompensa de 2 bases. Con menos de 2 outs, la bateadora debe batear. Con 2 outs, la mujer tiene la opción de golpear o dar base por bolas. Todos los corredores existentes deben ser obligados a avanzar.
5. El cuadro interior del equipo defensivo debe tener dos (2) hombres y dos (2) mujeres en las posiciones de primera, segunda, campocorto y tercera base cuando se utilizan 10 jugadores, a menos que jueguen con más mujeres que hombres. Si usan 5 mujeres y 4 hombres, 2 batearán sin que un hombre batee entre medio. No habrá salida registrada por esto.
6. Si un equipo formado por hombres y mujeres juega con pocos jugadores, la alineación de bateo debe alternar el género al principio hasta que solo haya mujeres que bateen consecutivamente en la alineación.

N. Reentrada y sustituciones.

1. Las reglas de USA Softball que regulan las sustituciones y la reentrada se cumplirán con esta excepción. En caso de que un jugador se lesione y no pueda continuar jugando, un jugador que ya haya estado en el juego puede ocupar su lugar si y solo si existen las siguientes situaciones:
 - a. El número de jugadores bateando bajaría de ocho (8).
 - b. No existen otros sustitutos legales disponibles.

Si existen estas dos condiciones, un jugador que no haya sido expulsado o retirado debido a una lesión previa puede poder volver al partido en cualquier posición excepto en el de lanzador.

2. Si empiezas con 11 jugadores y un jugador está lesionado y no puede ser reemplazado, su posición queda abierta y su posición de bateo se pasa por alto y cuenta como out.
3. Si empiezas con un número legal de jugadores y pierdes a un jugador por lesión o cualquier otra razón y no puedes cubrir su posición de bateo con un jugador legal, entonces, cuando salga el bate de ese jugador, se le pasará por alto y se considerará out cada vez.
4. Los corredores de cortesía para juego de pitch lento deben ser sustitutos. La entrada como corredor de cortesía cuenta porque sustituye a 1 entrada en el juego.

O. Clavos

1. Los clavos metálicos solo están permitidos en ligas masculinas de Fastpitch. Cualquier jugador que use clavos metálicos en una liga, excepto las ligas masculinas de Fastpitch, será expulsado inmediatamente de ese partido.

P. Balón oficial del juego.

1. Una parte de tu cuota de inscripción pagará los softbols para tu partido en la liga.
2. Las competiciones de softbol de cada liga cumplirán con los estándares de USA Softball. Todas las pelotas de lanzamiento lento tendrán un CORO de .52, con una tasa de compresión de .300.
3. Todas las pelotas de sófbol utilizadas en la liga **deben** mostrar el logotipo "privado" de Heritage Park. Cada equipo debe comenzar **cada** partido de liga con una bola nueva. Habrá bolas adicionales disponibles en el puesto de concesiones por 5,00 \$ cada una.

Q. Protestas

1. Las protestas solo estarán permitidas por interpretaciones de reglas. Las decisiones de un árbitro no son interpretaciones de reglas y no se tendrán en cuenta. El mánager debe notificar a un oficial del partido la protesta antes de la conclusión oficial de dicho partido.
2. El árbitro de home mantendrá el horario oficial del partido y la puntuación. No se considerarán protestas sobre el límite de tiempo ni las alineaciones de equipo.

3. Las protestas deben presentarse por escrito antes de las 16:45 del siguiente día laborable, de lunes a viernes. Ejemplo: partido el lunes; la protesta debe estar a las 16:45 del martes, un partido de viernes; la protesta debe llegar antes de las 16:45 del lunes.
4. Las protestas deben rellenarse en los formularios de protesta proporcionados. No se permitirá protesta si los formularios no se rellenan correctamente.
5. El formulario debe acompañar una cuota de protesta de 50,00 dólares. Si la protesta se mantiene, se devolverán los 50,00 dólares. Si la protesta es rechazada, la tasa no se devolverá.

R. Jugadores no elegibles

1. Cualquier equipo que use a un jugador no elegible perderá el partido. Todos los jugadores tendrán un contrato registrado para cada equipo con el que quieran jugar antes de ser elegibles. En caso de que el Departamento de Parques y Recreación sea informado de que un equipo utiliza jugadores no contratados, perderá por perdidos cualquier partido futuro en el que estos jugadores o cualquier jugador no contratado sean utilizados.
2. Se debe impugnar la elegibilidad de un jugador antes del primer lanzamiento del siguiente partido. No se aceptará ningún desafío a la elegibilidad de un jugador después de estos tiempos.
3. Una vez que el árbitro ha sido notificado de un desafío, tomará nota de la(s) persona(s) involucrada y contactará con el Departamento de Parques y Recreación al día laborable siguiente para verificar el estado del jugador en la plantilla oficial del equipo. No se aceptará ningún desafío de un equipo que no tenga un paquete de registro completo del equipo.
4. En caso de que un jugador no esté en la plantilla oficial, el partido será declarado por incomparecencia y ambos entrenadores serán notificados.

S. Cancelaciones por lluvia

1. En caso de lluvia durante el día, por favor acceda a la página web de la ciudad de St. Joseph's para todas las cancelaciones. Para dar a los equipos todas las oportunidades de jugar, no se tomará ninguna decisión antes de las 14:00. Esto también es para darnos tiempo de recibir un informe de los distintos equipos de trabajo de los campos de béisbol sobre las condiciones del campo.
2. **El correo electrónico exclusivo para el manager listado de un equipo será el método dedicado de contacto para los calendarios del equipo, así como para cualquier cancelación por mal tiempo.**

3. Dado que el juego comienza antes el domingo, la decisión sobre la jugabilidad de los campos se tomará a las 14:00.
4. Los turnos por lluvia se recuperarán al final de la sesión y pueden programarse en días o noches en los que normalmente no tocas de día o noche.

T. Calendarios de partidos

1. Al comienzo de la temporada, el gerente o un representante del equipo debe acudir a la Oficina de Parques y Recreación durante la hora y fecha establecidas de "recogida de paquetes". Todos los horarios, incluidos los de recuperación, se publicarán en Heritage Park. **NO** se enviarán los horarios por correo (ni iniciales ni de recuperación). Los horarios también estarán disponibles en la página web www.stjoeparks.info.
2. Por favor, asegúrese de que nos notifiquen cualquier cambio de número de teléfono o dirección o que nos proporcione una segunda persona a la que contactar.
3. Durante el proceso de inscripción, un equipo puede solicitar no tener partidos anticipados o tardíos. **Debe ser una cosa u otra, no ambas.** Si un equipo necesita este tipo de consideración u otras solicitudes específicas de calendario, debe hacerse antes de la fecha límite de inscripción a la liga.
4. Cualquier solicitud de cambios en el horario debe venir únicamente de los responsables de equipo y cualquier consulta sobre el calendario debe hacerse únicamente por los responsables de equipo.

U. Reglas de USA Softball

1. Los reglamentos de USA Softball regularán todas las situaciones que no estén cubiertas por las normas locales.

V. Pago de tasas

1. Todas las comisiones deben pagarse en efectivo, VISA/MasterCard/Discover o con un solo cheque, ¡SIN EXCEPCIONES! Ya no aceptaremos pagos a nombre del gerente ni cheques individuales de cada jugador. El pago por cheque debe realizarse a nombre de: St. Joseph Parks & Recreation. La información del permiso de conducir y el lugar de empleo deben aparecer en el cheque y el formulario de registro.
2. Si un equipo se retira de una liga tras la fecha límite de inscripción, el reembolso está sujeto a una cuota del 15%. Si se han completado o

publicado los calendarios de liga y un equipo se retira, no se concederán reembolsos.

III. Partido oficial de la liga

- A. Un equipo debe tener al menos cinco (5) jugadores para empezar una partida, seis (6) para mixtos. Un equipo puede añadir hasta cinco (5) jugadores a su plantilla actual tras el inicio de un partido, cuatro (4) para el mixto.
 - 1. Si un equipo empieza con ocho (8) jugadores, puede añadir un noveno y un décimo. Si un equipo empieza con nueve (9) jugadores, puede añadir una décima. El árbitro debe ser notificado de que se añade un jugador y ese jugador bateará el último en el orden de bateo.
 - 2. Si un equipo empieza con ocho (8) jugadores, las posiciones novena y décima pasarán por alto. No contarán como descartes. Lo mismo ocurre si el juego empieza con nueve (9) jugadores.
 - 3. Si un equipo comienza con menos de ocho, se registrarán outs para todos los jugadores menores de ocho. Estos outs estarán en la parte alta del orden de bateo. Por ejemplo, si un equipo tiene 6 jugadores (2 menos que 8), los dos primeros puestos en su orden de bateo serán outs. Si un séptimo jugador llega tarde, se añadirá en la primera posición de bateo, mientras que el segundo permanece como out. Una vez que un equipo tiene ocho, no se registran outs. Cada equipo debe tener un mínimo de 5 jugadores (seis en mixto) para comenzar una partida.
 - 4. El jugador añadido no puede salir al campo en posición defensiva mientras se está desarrollando una entrada. El jugador puede batear durante la entrada en la que se añade.
- B. Un equipo debe tener cinco (5) jugadores para terminar el juego, seis (6) para el mixto.
- C. Un partido reglamentario constará de siete (7) entradas. Independientemente del número de entradas o del límite de tiempo, cada partido debe tener un ganador. Si el partido está empatado, se deben jugar entradas adicionales para determinar el ganador. Un partido será declarado oficial por cualquiera de las siguientes razones:
 - 1. Un partido declarado por el árbitro será reglamentario si se han jugado cinco (5) o más entradas o si el segundo turno al bate ha anotado más carreras que el otro equipo en cinco (5) o más entradas. El árbitro tiene la facultad de dar la señal a un partido en cualquier momento debido a la

oscuridad, los rayos, la lluvia, el fuego u otras causas que pongan en peligro a los espectadores o jugadores.

2. Regla de 10 – 15 carreras – Partido oficial
 - a. Si un equipo tiene una ventaja de 15 carreras tras tres (3) entradas o una ventaja de 10 carreras tras cinco (5) entradas, el partido es oficial y el juego terminará en ese momento. La "regla de carrera" para el lanzamiento rápido será 8 carreras tras 5 entradas.
3. Límite de tiempo – Juego oficial
 - a. Hay un límite de una hora para el slow pitch y otro de una hora y veinte minutos para fast pitch. No se puede iniciar ninguna entrada después del límite de tiempo. Un partido es oficial si ha pasado el límite de tiempo, independientemente del número de entradas jugadas. Cualquier entrada iniciada antes del límite de tiempo deberá cumplirse.
4. Pérdidas – Partido oficial
 - a. **EL TIEMPO DE JUEGO ES HORA DE RENUNCIA.** Si un equipo no puede colocar cinco (5) jugadores (seis (6) mixtos) en el campo en el momento en que va a comenzar el partido, el partido será declarado por incomparecencia.
 - b. Si un equipo pierde por incomparecencia dos veces seguidas, será descartado de la liga a menos que demuestre una razón válida para la incomparecencia.

Ejemplos de situaciones de rendición son:

1. Jugando bajo un nombre falso.
2. Jugar sin contrato archivado en la oficina.
3. Jugar con un jugador que no está en tu plantilla oficial del Departamento de Parques y Recreación.
4. No presentarse en un partido.
5. Usando a un jugador no elegible.
6. Reingresar ilegalmente en un juego.
7. No presentar una alineación al anotador en el momento en que el partido va a comenzar.

IV. Divisiones de liga

- A. En todo el juego de slow pitch, las ligas se determinarán según cuántos equipos se inscriban para una noche concreta.
- B. Se requerirá un mínimo de 6 equipos para formar una liga de slow pitch en una noche determinada

Revisado el 03/02/2026