



# REGLAMENTO SLOWPITCH



## Equipos y jugadores

1. El equipo deberá estar integrado de 12 (mínimo) a 20 jugadores. Manager y coach
2. Deberán presentarse en cada juego uniformados con ropa deportiva: gorra (no obligatoria), pantalón deportivo de béisbol, short deportivo, tenis o taquetes, no spike de metal. El umpire tiene la facultad de exigir que se quite los spikes de acero, en caso de no acatar la regla, podrá ser expulsado del juego.
3. Los equipos tendrán permitidos en el campo a diez jugadores defensivos: pitcher, cátcher, primera base, segunda base, tercera base, short stop y 3 jardineros; y además el jugador número 10 que podrá jugar fuera del infield o como cuarto jardinero (interfielder)
4. Para que un equipo pueda iniciar un juego, deberá tener al menos siete jugadores en el campo de juego. jugadores que lleguen después de entregado el line up podrán participar en el mismo, siempre y cuando no haya dado vuelta el orden al bat, en caso de que suceda solo pueden entrar en cambio.
5. Se podrán utilizar hasta once bateadores en la alineación al bate de cada juego, el jugador extra podrá ser alineado en cualquier lugar del orden al bat más nunca podrá entrar a la defensiva. En caso de que el pitcher no pueda o no desee batear, se podrá alinear a un jugador designado aparte del jugador extra. Es decir, en el line up podrán aparecer 12 jugadores, 10 de campo, jugador extra y jugador designado. “Nota: el pitcher únicamente podrá batear por el jugador designado original (el que comienza el juego)”.
6. Un jugador o jugadora no podrá participar con dos equipos de la misma liga.
7. Los jugadores que incurran dentro del terreno de juego y/o dentro del complejo deportivo Sport Town en una conducta agresiva, ya sea física o verbal, dirigida. Se basará en reporte del ampayero de ese juego.
  - hacia otro jugador;
    - Verbal con expulsión: 3 juegos.
    - Agresión física: 1 año calendario.
  - hacia una persona del público 1 año
  - hacia los umpires será vetado un año calendario, será dado de baja de la liga sin excepción alguna.

La liga se reserva el derecho de admisión de cualquier persona que incurra en alguna conducta que así lo amerite, la liga tendrá la facultad de establecer las sanciones que considere las adecuadas. Según reporte del ampayero que turne al comité de honor y justicia, se darán castigos a los jugadores.

## Equipos y jugadores

1. Los jugadores de las ramas varoniles y femeniles pueden participar en varias categorías, excepto brincar dos categorías, respetando la reglamentación en categorización.
2. Es responsabilidad del delegado averiguar la situación de categorías de cada jugador.
3. Equipo que sea sorprendido alineando jugadores ilegales, usurpando el lugar de otro, serán castigados perdiendo el juego en curso además el jugador y manejador serán expulsados un año calendario de todo juego.

## EL JUEGO

1. Todos los juegos serán a 7 entradas o 70 minutos, lo que suceda primero. El tiempo de juego iniciará cuando el umpire así lo indique en coordinación con el anotador oficial y la pizarra.
2. En caso de que los equipos estén empatados al jugarse siete entradas y no se ha llegado a los 70 minutos de juego, se aplicará la regla de la muerte súbita hasta que el tiempo de juego lo permita. Se colocará en 2da base al jugador que consumió el último turno de la entrada anterior.
3. Para iniciar una nueva entrada, será necesario que el reloj de juego tenga 5 minutos o más de disponibilidad. Si el reloj de juego tiene menos de 5 minutos no se podrá abrir una nueva entrada y el juego se dará por terminado.
4. Con el propósito de dar rapidez al juego, no se permitirá el calentamiento entre entradas. Los equipos deberán estar listos cuando sean llamados a juego, para ello, deberán de llegar con minutos de anticipación al horario programado para poder hacer uso de las áreas de calentamiento asignadas y así poder iniciar el partido puntualmente.
5. La alineación de jugadores deberá ser entregada 10 minutos antes de cada juego, el juego dará inicio cuando este anotado debidamente el nombre y apellido del jugador.

## EL JUEGO

6. En caso de que un equipo no reúna los siete jugadores mínimos para iniciar el juego, se le dará una prórroga de 10 minutos que serán descontados del tiempo máximo de juego, por lo que el juego durará 60 minutos máximos. Si pasado los 10 minutos de tolerancia el equipo sigue incompleto, el ampáyer declarará el forfait y el equipo incompleto perderá por el marcador de 10-0.
7. En caso de que un equipo acumule 3 forfait, será sancionado con la baja de la liga y no podrá exigir la devolución total o parcial de la cuota de inscripción.
8. Existirá el K.O. (knock out) cuando se den las siguientes situaciones: 15 o más carreras de diferencia en 5 y 6 entrada.
9. En caso de desperfectos ya sea alumbrado, o por clima, o por situaciones ajenas al juego se interrumpe el juego, para declarar juego terminado deberá esperar los equipos

En juego suspendidos se sigue lo siguiente:

- a. En rol regular
    - Empezara desde el inicio y juego reprogramado al final del rol. si el juego no se habían transcurrido 4 entradas completas o 3 ½ si el local lleva ventaja.
    - Si No se cierra entrada, no cuentan las carreras ni estadísticas personales y el juego queda como en la entrada completa anterior.
  - b. En Play off
    - Los juegos se reanudarán tal como vaya al momento de la suspensión.
10. Al menos deberá estar un coach en el cajón, en caso contrario se marcará strike al realizar un lanzamiento, si la bola se pone en juego sigue la jugada.
  - 11.
  12. En la última entrada, las carreras serán libres, es decir no existirá la regla del décimo bateador en esa entrada. El ampáyer tendrá la obligación de anunciar cual es la última entrada
  13. El Coach podrá estar en pantalón de mezclilla en la caja del coach.
  14. La bola siempre estará viva dentro del campo, al menos que quede incrustada en la malla protectora.

## LANZADOR O PITCHER

1. El pitcher deberá lanzar la pelota en forma de arco visible de por lo menos 1.50 metros y de no más de 3.50 metros de altura, a partir del suelo. La marcación quedará a criterio del ampáyer.
2. Se podrán otorgar 2 bases intencionales en cada juego por equipo. No habrá lanzamientos, solo se comunica al umpire. No se podrá otorgar base intencional en caso del décimo bateador de una entrada.
3. La zona de strike se conforma del home plate (parte blanca) y su parte posterior. Dentro de la zona de strike deberá golpear la pelota lanzada por el pitcher y además contemplando la altura fijada.
4. Deberá utilizar siempre, sin excepción alguna, una careta protectora.

## EL CATCHER

1. El catcher deberá permanecer detrás de la zona de bateo hasta que el lanzamiento sea bateado, toque el suelo o el home plate o llegue al cajón del receptor.
2. El out en home será forzado, y se deberá pisar la raya o base contigua al corredor para anotar carrera. Si el corredor pisa home, será declarado out.
3. El catcher deberá devolver la pelota al pitcher en forma directa, después de cada lanzamiento. En caso de que el pitcher no pueda quedarse con la bola al ser devuelta por el catcher, la bola sigue viva y los corredores pueden irse a la siguiente almohadilla.
4. Para la protección de los jugadores y el mismo catcher, tanto en las ligas de las ramas femeniles como varoniles, las jugadas en home plate se consideran out como si fuera out forzado. No se permiten las barridas en home, de presentarse serán consideradas out. El Corredor deberá tocar el home pintado a un costado de la línea.

## BATEADOR CORREDOR

1. Todos los bateadores iniciarán con un conteo de una bola y un strike. Y deberán contar con casco de protección, de lo contrario será marcado out después de realizado un pitcheo.
2. El bateador que tenga en su cuenta dos strikes ya no podrá conectar otro lanzamiento de foul, será declarado out.
3. El bateador NO tomará una base en caso de que sea golpeado por el lanzamiento del pitcher.
4. No está permitido el toque de bola, será declarado out.
5. No está permitido el robo de base. Ni abrir en las almohadillas, en caso de abrir sin haber jugada será declarado out.
6. No se permite barrerse o deslizarse en home plate. Será declarado out.
7. Se permitirán solamente 3 cuadrangulares o home run por equipo en cada juego. El cuarto cuadrangular y posteriores serán declarados out.

**NOTA: Al momento de conectar los 3 cuadrangulares cada equipo, se activará un cuadrangular más por equipo, esto a partir de abrir la siguiente entrada.**

8. Solamente podrán batear un máximo de diez bateadores por entrada por cada equipo en las primeras seis entradas, en la última entrada serán bateadores ilimitados, deberán sacar los 3 outs la defensiva. El décimo bateador tiene que ser anunciado al ampáyer, si no es anunciado el bateador será declarado out. En caso de anunciar el 10mo bateador por error, se declara out sin contar nada de la jugada. Al momento de ser el décimo bateador, automáticamente batea con 2 outs y la defensiva podrá tocar cualquier base más adelantada que el corredor que bateo.
9. Cuando un bateador entre en cambio, deberá anunciarse al batear, si no lo hace y el equipo contrario lo reclama antes de un pitcheo al bateador siguiente, deberá ser declarado out.

## BATEADOR CORREDOR

10. Al décimo bateador no se le otorgará la base por bolas una vez recibidas 4 bolas, se le seguirá pitcheando, si recibe la 5ta o 6ta bola y siempre que haya corredores en base, estos avanzarán una base por la 5ta y 6ta bola. Si recibe la séptima bola el bateador y corredores en bases, serán considerados carreras.
11. Para concluir la entrada con el décimo bateador, se contemplarán las siguientes situaciones:
  - c. Forzar al bateador-corredor en la primera base, de esta forma no cuenta ninguna carrera.
  - d. Se podrá sacar el out en la base más adelantada del bateador en turno y contarán las carreras de aquellos corredores que ya hayan pisado home antes de ser marcado el out.
12. El corredor deberá utilizar taquetes de plástico o tenis deportivos. Los llamados spikes metálicos quedan prohibidos. También quedan prohibidos los zapatos que el ampáyer considere no aptos para el juego. El ampáyer tendrá la facultad de solicitarle al jugador que se cambie del calzado de manera preventiva, en caso de que el jugador no haga caso de la solicitud del ampáyer, el ampáyer podrá expulsar al jugador.
13. Se deberá anunciar al ampáyer la sustitución o cambio de cualquier jugador, si se omite el anuncio el jugador será declarado out. El anuncio se deberá hacer cuando el jugador le toque el turno de batear o en el caso de un corredor emergente cuando esto suceda.
14. Sí se aplicará la regla del Infield fly.

## BATEADOR CORREDOR

15. La base de la primera base será doble. La parte blanca de la base deberá ser utilizada por el jugador a la defensiva y la parte naranja por el corredor.
16. El corredor no podrá avanzar base por passball, wild pitch, robo de base. El avance será solamente por bateo o por base por bola.
17. Los jugadores deberán contar con al menos 3 (tres) apariciones (3 juegos distintos) en las alineaciones de los equipos en los juegos de temporada regular, para poder alinearse en playoffs.
18. Cada equipo podrá contar con dos corredores de cortesía por entrada, sin necesidad de ser anunciado en el line up, aclarando que el corredor de cortesía no le toque turno al bat, en caso de que entre de cortesía y le toque batear, será marcado como out.
19. Cuando un equipo pegue home run con las bases vacías, el bateador no está obligado a recorrer todas las bases, de ninguna manera será marcado out, el home run deberá contar.

## BATES

1. Los bates aprobados por la liga son los que porten cuando menos alguno de los sellos de ISF, ASA O USSSA. WSBC Quedan prohibidos los de las marcas Z-1000, Z-2000, Z-3000, Z-4000, los seniors bates como ultras con BPF 1.21, así como cualquier otro bate que la liga considere peligroso para los jugadores. En caso de utilizarlo solo se anulará la jugada en turno, no es motivo de protesta. **NOTA: SI UN BATE NO TRAE SELLO SE DEBE RETIRAR O EL OTRO EQUIPO PODRA UTILIZARLO DURANTE EL PARTIDO.**
2. El ampáyer podrá revisarlos bates las veces que sea necesario, y en el caso que algún jugador llegará a utilizar un bate que no esté permitido por la liga o que no cumpla con los requisitos de este reglamento, el bate será retirado del juego, la jugada será anulada y el bateador será puesto out. En caso de reincidencia de algún jugador de utilizar un bate prohibido, será expulsado de la liga.

## STANDING O TABLA DE POSICIONES

El método de standing a utilizar será el siguiente:

1. Los equipos serán ordenados por los juegos ganados, perdidos y empates.
2. Posteriormente por el diferencial entre las carreras recibidas y las carreras anotadas.
3. En caso de mantenerse el empate entre 2 o más equipos, el siguiente criterio de desempate será la regla de dominio entre los equipos involucrados.
4. De persistir el empate, el último criterio de desempate será el RUN AVERAGE general.

En caso de que durante los juegos subsistan situaciones no contempladas en este reglamento, éstas serán resueltas por la liga y se darán a conocer las resoluciones a los equipos involucrados.

Todos los acuerdos que tomen los equipos antes y durante un juego, teniendo al ampáyer como testigo, con la finalidad de llevar a cabo el juego, serán válidos únicamente para ese encuentro; por lo tanto, no procederá una protesta motivada por dichos.