

Reglamento Oficial – Campeonato de Softball del Big Five Club 2025-2026

Propósito

El objetivo de este campeonato es impulsar el desarrollo del softball en el Club, promoviendo la mayor participación posible y fomentando la amistad. Cuando los socios participan en las actividades deportivas del Club, todos ganamos.

Al mismo tiempo, debe quedar claro la importancia de la disciplina, tanto de los jugadores como de los espectadores. Todos somos adultos y somos responsables por nuestras acciones y las consecuencias de las acciones.

1. Duración del Juego

- Cada juego tendrá una duración de 7 entradas o un máximo de 2 horas
- En caso de lluvia, un juego se considerará válido si se han disputado al menos cinco entradas completas. Si la suspensión ocurre a mitad de una entrada (ya sea en la parte alta o baja), el marcador oficial será el de la última entrada finalizada por completo, y se declarará ganador al equipo que estuviera en ventaja en ese momento
- Si un equipo tiene una ventaja de 15 o más carreras después de 5 entradas completas, el juego finalizará

2. Participación de Jugadores y Equipos

- Cada equipo contará con 17-19 jugadores
- Para iniciar un partido se requiere un mínimo de 9 jugadores. Si transcurridos 15 minutos después de la hora programada no se cumple con este mínimo, el equipo en falta perderá el juego
- Todos los jugadores presentes deberán estar incluidos en la alineación de bateo. Los lanzadores podrán optar por no batear, siempre que lo comuniquen antes del inicio del partido
- Los jugadores que lleguen tarde deberán incorporarse al juego de inmediato, ocupando el último puesto en el orden al bate. Esto podrá hacerse únicamente antes del inicio de la cuarta entrada. A partir de ese momento, no se permitirá la incorporación de ningún otro jugador al partido
- Todo jugador incluido en la alineación que no se presente a su turno al bate será declarado automáticamente out
- Jugadores expulsados se contarán como out en sus próximos turnos al bate

- Solo se permitirá abandonar el partido por lesión. El jugador que se retire por cualquier otra causa será declarado out cada vez que le corresponda batear, hasta que reingrese al partido
- No se permitirá modificar el roster una vez comenzada la temporada.

3. Corrido de Bases

- El corredor debe permanecer en base hasta que la pelota haga contacto con el bate
- Si un tiro sale del terreno de juego o ingresa al dugout, cada corredor avanzará automáticamente una base. En cualquier otro caso, la pelota se considerará bola viva
- No se permite avanzar en lanzamientos realizados del lanzador al receptor o devoluciones del receptor al lanzador
- Se permite un corredor emergente por entrada, el cual deberá ser el último "out" registrado. En caso de que un segundo jugador se lesione durante la entrada, el corredor emergente será el "out" inmediatamente anterior.
- Si un corredor hace contacto con un compañero de su propio equipo mientras corre las bases, será declarado "out" de manera automática

4. Lanzadores

- El lanzador debe ejecutar sus lanzamientos conforme a las reglas del "modified softball pitch". Jugador que viole la regla:
- Primera infracción: se otorgará un aviso y se cantará bola
- Segunda y tercera infracción: se concederá la base al bateador
- Cuarta infracción: el lanzador será removido del juego
- El uso de careta protectora es obligatorio para el lanzador
- El receptor debe utilizar el equipo de protección adecuado en todo momento

5. Bateo

- El bateador será "out" con 3 strikes y avanzará a primera con 4 bolas
- Después de tener dos strikes, el segundo "foul" del bateador se considerará "out"
- Si la pelota bateada golpea la malla protectora del lanzador, el bateador será declarado "out" y todos los corredores deberán regresar a la base que ocupaban al momento del lanzamiento.

6. Uniformes e Implementos Deportivos

- Todos los jugadores deben estar uniformados. La camisa deberá usarse siempre por dentro del pantalón y se recomienda el uso de cinturón como parte del uniforme.
- No se permiten tacos de metal
- Solo se podrán usar las pelotas y bates provistos por la liga

7. Formato de Playoffs

- El equipo con el mejor récord pasa directamente a la final
- Los 2.º y 3.º lugares jugarán un partido para definir al segundo finalista
- La final será al mejor de tres juegos
- En caso de empate en juegos de la temporada, se usará primero los juegos entre los equipos empareados y después el diferencial de carreras anotadas vs. Permitidas.

8. Conducta en el Campo

- Si un equipo no cuenta con coach en tercera base, se otorgará un strike automático al bateador
- Solamente los jugadores uniformados del equipo pueden estar en el “dugout”
- Únicamente podrán permanecer fuera del “dugout” los coaches de primera y tercera base, así como el siguiente bateador en turno
- Solo el dirigente principal podrá reclamar decisiones al árbitro
- Los jugadores que discutan con el árbitro podrán ser expulsados del partido
- El público deberá mantener una conducta adecuada. El Club se reserva el derecho de expulsar tanto a jugadores como a espectadores que alteren el orden
- El umpire, en calidad de máxima autoridad del juego, podrá revisar una jugada en conjunto el anotador, si lo considera necesario
- El comisionado de la liga será la máxima autoridad durante todo el desarrollo del torneo
- No tendrán validez los acuerdos internos entre managers

9. Elegibilidad para Playoffs y Premios

- Cada jugador deberá haber participado en al menos el 50% de los juegos de la temporada para ser elegible en los playoffs y en un mínimo del 66% para optar a reconocimientos individuales

10. Reglas de la Malla Protectora para el Lanzador

- El uso de la malla protectora es obligatorio en todos los partidos, colocada frente al lanzador a no más de un pie del montículo y a no más de 6 pies de distancia
- El lanzador debe lanzar desde detrás de la malla, aunque puede salir de ella inmediatamente para defender
- Si una bola bateada impacta la malla, el bateador será declarado “out” y los corredores regresarán a sus bases
- Si el lanzador está fuera de la malla y recibe un golpe de bola bateada, la jugada continúa como bola viva
- La mala colocación o manipulación intencional de la malla resultará en advertencia y posible expulsión del lanzador o dirigente

La **malla protectora del lanzador** forma parte del terreno de juego. Por lo tanto, **no puede ser removida, desplazada ni alterada de posición mientras la bola esté viva.**

- **Ejemplo:** Durante un tiro hacia el home proveniente de los jardines o del cuadro (por ejemplo, desde segunda base), la malla **debe permanecer en su lugar** y no puede ser retirada, derribada ni movida.
- **Sanción:** Si un jugador defensivo incumple esta regla, la jugada se considerará **favorable al equipo ofensivo**. Cualquier out realizado en home durante esa acción será **anulado**.

11. Regla: Almohadilla doble en primera base (seguridad)

Para garantizar la seguridad de los jugadores, se colocará **una almohadilla doble (interna y externa)** en la primera base.

- **Uso por el corredor:** El corredor deberá pisar la almohadilla externa, ubicada fuera del terreno de juego, al llegar a la primera base. Esto le permitirá continuar su carrera sin riesgo de colisión con el primera base
- **Uso por el defensor:** El primera base deberá pisar únicamente **la almohadilla interna**, que se encuentra dentro del terreno de juego, para efectuar el out. Si pisa solamente la almohadilla externa, **la jugada no se considerará out**
- **Excepción:** En caso de que el corredor intente avanzar directamente hacia la segunda base, **deberá pisar la almohadilla interna** durante su recorrido.