

CLUB DEPORTIVO CENTRO, INC.
REGLAMENTOS LIGA DE SOFTBALL
Año 2026

I. DEL DERECHO A JUEGO DE LOS SOCIOS.

1.1) Tendrán derecho a juego todos los socios activos que, estando al día en sus obligaciones con el club y en plena facultad de sus derechos, se anotare personalmente en la pizarra y permaneciera en el club.

1.1.1 Los directivos estarán permanentemente anotados en la pizarra en las primeras posiciones de sus respectivos equipos, sin embargo, estarán obligados a presentarse antes de los horarios establecidos para el pase de raya o el llamado a juego según lo establecido en estos reglamentos.

Párrafo I: El orden o turno entre los directivos de un equipo (cuando hayan más de uno) se establecerá de acuerdo al orden de llegada de estos al club.

1.1.2 Los expresidentes del club y el dirigente de cada uno de los equipos podrán contar con el privilegio de estar anotados en la pizarra, previa aprobación por parte de la junta directiva del Club. Adicionalmente la Junta Directiva podrá autorizar esta facilidad de manera excepcional a un socio jugador cuando lo considere pertinente. Todos ellos están obligados a presentarse en el club antes del pase de la raya. Serán anotados a seguidas de los jugadores directivos en el siguiente orden: Dirigentes, Expresidentes, Socio Autorizado por la Junta Directiva.

Párrafo I: El orden o turno final de llegada para los jugadores autorizados en 1.1.2 se establecerá de acuerdo al orden de llegada de estos al club.

Párrafo II: El turno de llegada (posición en la pizarra) para los jugadores autorizados en 1.1.2, solo es válido para los juegos de su equipo siempre y cuando hayan llegado antes del pase de raya. Para el caso de estos jugadores reclamar derecho a ser usados como refuerzo, el turno que ocuparan dentro de su equipo es aquel que le corresponda de acuerdo a su llegada al club.

Párrafo III: La aceptación y uso de un dirigente o socio autorizado de esta facilidad le obligará a participar en todos los partidos de su equipo para ese día, si fuese necesario.

1.1.3 Los jugadores autorizados anotarse en la pizarra sin estar presentes perderán su derecho al primer juego del día bajo las siguientes condiciones:

- a.** Una vez pasada la raya, en cuyo caso deberá anotarse de manera regular en la pizarra al momento de su llegada.
- b.** Cuando se realice el llamado a juego atendiendo a lo establecido en estos estatutos, en cuyo caso mantendrán su lugar en la pizarra a los fines de ser utilizados como emergente o refuerzo en los próximos partidos.

1.1.4. Los jugadores autorizados para estar anotados en la pizarra mediante el uso de la facilidad otorgada en los artículos anteriores **no contarán para fines de completar roster hasta tanto se presente físicamente en el club.**

1.2) El socio que no esté *al* día en su cuota y no haya llegado el día 10 del próximo mes, solo tendrá derecho a jugar en el segundo partido de su equipo, siempre que en el equipo haya quien lo sustituya. Este jugador no debe contar para [mes de completar roster.

Párrafo 1: La fecha de pago es el último día de juego de cada mes.

1.3) El socio que no haya cubierto su cuota pasado el día 10 del próximo mes, perderá el derecho a juego y no podrá participar en ningún partido hasta tanto se ponga *al* día en su pago.

1.4) Todo socio que, habiendo llegado y anotado en la pizarra, perderá su turno de llegada si se ausentase del club, antes del pase de raya, no contará para fines de completar roster y perderá el turno de llegada. Si el jugador regresará tendrá la opción de anotarse nueva vez, pero en el turno de llegada que le correspondiese al momento de su retorno. Si no regresará se procederá según lo establecido en el artículo 9.3 de este reglamento.

1.5) Cuando un socio faltase a dos días de juego en forma consecutiva sin previa comunicación escrita a la directiva, solo podrá jugar el segundo partido de su equipo siempre que haya un jugador de su equipo que pueda sustituirlo.

Nota: Se considera causa justificada a esta resolución, aquellas que sean conocidas en el seno de la directiva.

1.6) Cuando un jugador llegue después de raya, no podrá iniciar jugando en el primer partido del día, pero sí podrá ser usado como sustituto, en el último episodio (atendiendo al orden de llegada) de ser un jugador o en rol de relevo si es un lanzador oficial.

1.7) El anotador tomará el orden de llegada de la pizarra. Los jugadores están obligados a anotarse en la pizarra en todo momento a los fines de reclamar su derecho a juego.

1.8) Para el segundo juego de cada equipo tendrán derecho a juego los que no han iniciado jugando en el primer juego. El resto del equipo será seleccionado según orden de llegada.

1.9) Cuando un jugador llegara después de iniciado el segundo partido de su equipo, tendrá el derecho a sustituir a un jugador que este reforzando su equipo, en caso de que lo hubiere, o a un jugador de su propio equipo que ya haya participado en el primer partido. Esta(s) sustitución(es) se realizará(n) respetando el derecho a juego según orden de llegada de los jugadores sustituidos y luego de que estos hayan agotado al menos un turno oficial en el partido.

1.10) Cuando un jugador llegara después de concluido los dos juegos de su equipo, tendrá el derecho a sustituir a un jugador de su equipo que esté reforzando en cualquiera de los demás equipos que participan en el tercer juego. Esta sustitución se realizará respetando el orden de llegada de los refuerzos que estén participando y luego de éstos haber agotado al menos un turno oficial en el partido. En caso de que no existieran refuerzos en ninguno de los equipos, solo tendrá derecho a juego si algún jugador le cede voluntariamente. La directiva podrá igualmente autorizar el uso de un jugador asignado extra para los equipos participantes en ese juego en procura de ampliar la participación de socios que no han jugado.

1.11) En aquellos casos donde por razones fortuitas y no previstas, La Junta Directiva determinase que el tercer juego del día no será realizable, entonces se dará participación para el segundo (último del día) juego a los jugadores que no han jugado en el primer juego, quienes tendrán prioridad para ser elegidos como refuerzos, en caso de que uno de los equipos esté incompleto, o sustituirán a los jugadores del equipo que va a jugar el segundo juego y que ya tomaron acción en el primero juego.

Nota 1: Esta disposición se ejecutará en casos especiales y excepcionales cuando la directiva determine que existe una condición de fuerza mayor que imposibilite la realización del tercer juego del día y no deberá tratarse como una norma de uso general que propicie la no realización del tercer juego.

Nota 2: A los fines de estos casos donde se descarta la realización del tercer juego, se podrá accionar con 11 jugadores a la ofensiva por cada equipo.

1.12) Todo jugador anotado en la pizarra deberá permanecer en el club hasta el pase de la Raya o hasta el llamado a juego si este se realizará antes del pase oficial de la raya. A partir de ese momento podrá

ausentarse del club, pero perderá su turno sino está en el terreno de juego debidamente uniformado al momento de iniciar el partido en el que le toca participar.

1.13) Todo lanzador que por orden de llegada no le corresponda jugar en el segundo juego de su equipo, pero que sea requerido para lanzar, podrá hacerlo y a seguidas tendrá la opción de decidir si desea un turno a la ofensiva, en cuyo caso el equipo del lanzador contará con un Jugador Asignado Extra y 11 jugadores a la ofensiva.

1.14) Jugador Protegido. Es todo aquel jugador en activo que haya cumplido los 60 años de Edad o que a Juicio de la Junta Directiva deba ser designado como tal debido a su baja calidad para practicar el deporte del softball. La Junta Directiva comunicará la lista de aquellos jugadores categorizados como protegidos mediante la asignación de una letra P en el roster oficial de cada equipo.

Párrafo I: Un jugador con la categoría de Protegido podrá ser designado por el dirigente en la posición de bateador asignado o designado sin que esto signifique que pierde su turno en la pizarra. Un jugador con la categoría de Protegido podrá ser utilizado en la defensa siempre que el dirigente lo considere apropiado para su equipo, teniendo el dirigente la libertad de decidir entre los jugadores Protegidos disponibles en su roster para un juego cuales jugarán a la defensiva y cuales no en el caso de que sea necesario que estos participen en la defensa.

2. DE LA PIZARRA, LA RAYA, LOS REFUERZOS Y LOS JUEGOS OFICIALES

2.1) Se considera juego oficial aquel que se inicie con cualquier cantidad de jugadores de cada equipo. Los equipos podrán estar conformados por un mínimo de 9 jugadores y un máximo de 11, pero nunca batearán más de 10 jugadores, excepto por los casos establecidos en estos reglamentos. A los fines de la aplicación de esta excepción el equipo contrario al que accionará con 11 jugadores a la ofensiva podrá optar por incluir 11 bateadores a la ofensiva, en cuyo caso dicho jugador podría ser uno de su propio equipo o un refuerzo si dicho equipo no tiene jugadores disponibles para ocupar el puesto.

Párrafo I: Un equipo no podrá accionar con 9 jugadores únicamente si existen jugadores disponibles que puedan completar el roster de 10 jugadores.

2.2) Se establece el pase de la raya en la pizarra a las 5:30pm los días miércoles y a las 02:30pm los días sábado. Aquellos días festivos en que los juegos se realicen en horario matutino, el pase de raya se realizará a las 08:30am.

2.2.1) La raya será pasada por el anotador, en ausencia de este por un directivo, en defecto por un ex presidente del club y en última instancia por uno de los dirigentes de cualquiera de los equipos. En caso de no haber 20 jugadores en la pizarra se pospondrá por 15 minutos el pase de la raya, prosiguiendo este mecanismo hasta llegar a la cantidad mínima necesaria. Sin embargo, el llamado a juego podrá realizarse inmediatamente llegue la hora regular de la raya si los equipos a participar pueden tener al menos 9 jugadores en su roster (18 Jugadores en total).

2.3) Condiciones Para el Llamado a Juego. El llamado a inicio de los juegos se realizará atendiendo a las siguientes condiciones:

2.3.1) Inmediatamente llegue la hora establecida del pase de raya y al menos existan 20 jugadores con derecho a juego anotados y presentes en la pizarra.

2.3.2) Cuando, una vez llegado el horario del pase de raya, existan al menos 18 jugadores para iniciar los partidos. Los jugadores que lleguen hasta completar los rosters de los equipos serán permitidos de jugar hasta completar los rosters de cada equipo.

2.3.3) Inmediatamente dos equipos hayan completado su roster, los días miércoles, antes del pase de raya, pero nunca antes de las 05:00pm.

2.4) Participaran para el primer juego del día los equipos que primero completen 10 jugadores válidos para completar roster debidamente anotados en la pizarra.

2.4.1 No contarán para roster los jugadores con sanciones pendientes, deudas económicas vencidas, así como los directivos, ex presidentes y dirigentes y jugadores autorizados para anotarse y ausentarse del club que no estén presentes en el club al momento del pase de la raya y/o el llamado a juego.

2.5) Participaran en el primer partido del día los equipos los dos equipos con mayor cantidad de jugadores al momento del pase de la raya o el llamado a juego.

2.5.1) En caso de empate en la cantidad de jugadores en dos o los tres equipos, tendrán derecho a juego los que hayan llegado primero al número del empate.

2.6) Para completar el roster de 10 u 11 jugadores en los equipos a participar en un partido, se establece el uso de refuerzos que serán seleccionados alternativamente del equipo que no participa en el partido tercer equipo según orden de llegada.

2.7) Los equipos que estén completos en su roster, pero que no tienen lanzador oficial en su roster, serán reforzados por lanzadores oficiales presentes. Sin embargo, esos lanzadores se verán obligados aceptar el bateador designado en favor del jugador del equipo con derecho a juego.

2.8) Metodología de Selección de los refuerzos.

2.8.1 La escogencia iniciará primero con el equipo con menor cantidad de jugadores hasta que este complete la cantidad del otro equipo y luego se seleccionarán de manera alternativa iniciando por el equipo que tenga mayor cantidad al momento de iniciar la repartición. Si ambos equipos tienen la misma cantidad la escogencia se iniciará con el equipo que llegó primero a la cantidad del empate.

2.8.2 Si uno o ambos equipos a participar en un juego requieren refuerzos para completar su roster cuentan con lanzador oficial, entonces la escogencia de los refuerzos iniciará por los jugadores regulares excluyendo a los lanzadores oficiales.

2.8.3 Si uno o ambos equipos requiriendo refuerzos no tienen lanzador oficial en su roster, y habiendo lanzadores oficiales disponibles del equipo que no participa en el juego, entonces esos lanzadores serán convocados en primer lugar observando lo siguiente:

- a) Si al lanzador refuerzo le tocase por orden de llegada, entonces el lanzador podrá decidir si quiere accionar a la ofensiva o no.
- b) Si al lanzador no le tocase reforzar por orden de llegada entonces estará obligado aceptar el bateador designado en favor del refuerzo que por orden de llegada le tocase jugar.

Párrafo I: Si un equipo tiene lanzador oficial y otro no lo tiene, escogerá primero el equipo que no tiene lanzador (sin importar que sea el que tiene más jugadores), y a seguidas se seleccionaran los jugadores de posición de acuerdo a lo establecido en estos reglamentos.

Párrafo II: Si ambos equipos no tienen lanzador oficial y solo hubiese un lanzador oficial disponible en el equipo que no participa de ese juego, entonces el lanzador refuerzo le corresponde al equipo con mayor cantidad de jugadores con derecho a juego y en caso de empate al equipo que primero llegó al número del empate. Luego de asignado el lanzador se seleccionarán los jugadores de posición de acuerdo a lo establecido en estos reglamentos.

Párrafo III: En el caso de cuando el lanzador refuerzo está obligado a aceptar bateador designado y este exija ocupar un puesto a la ofensiva como condición, entonces el manager del equipo al cual refuerza podrá

optar por no utilizar el lanzador refuerzo o la directiva, en procura de dar una mayor participación a los socios lanzadores, podrá autorizar que dicho equipo utilice el jugador asignado extra (11 bateadores) quedando el equipo contrario con la opción de su dirigente para adicionar también un jugador asignado extra.

2.8.4 Los refuerzos (Lanzadores o Jugadores) estarán obligados a estar disponibles para participar en los juegos de su equipo.

Párrafo I: Si un refuerzo no es necesario para completar el roster de su equipo podrá no participar en los juegos de su equipo, sin embargo, si fuese necesario y no lo hiciera, entonces será sancionado de manera automática por una falta de juego. La reincidencia de un jugador en esta falta será pasible de sanciones mayores por parte de la Junta Directiva.

2.9) Si un equipo se quedase sin lanzador y no habiendo uno disponible como refuerzo, se podrá utilizar un jugador, pero en la modalidad de chata. Lanzar fuera de la modalidad de chata requerirá la autorización por parte de la directiva.

3. SOBRE EL JUGADOR ASIGNADO

3.1) El Jugador Asignado será obligatorio en los partidos de la liga, siempre que existan jugadores habilitados para que así sea.

3.2) En caso de que algún equipo tenga solo 9 jugadores el asignado será seleccionado del equipo que no participa en ese partido según el orden de llegada.

3.3) El jugador que llegó 10 en el orden de llegada es el asignado. El dirigente, y los jugadores involucrados, podrán ponerse de acuerdo para cambiar la posición de asignado al momento de hacer el line-up. Esto no modifica el orden de llegada.

3.4) Es opcional para un jugador accionar como asignado, pudiendo ceder a otro jugador su turno sin que esto se considere una falta.

3.5) El Jugador Asignado Extra. Es un jugador que atendiendo a las condiciones definidas en estos reglamentos y bajo condiciones excepcionales consideradas por la directiva es incluido en un partido aumentando la cantidad de jugadores a la ofensiva en un equipo a un máximo de once (11) jugadores en un juego.

4. SOBRE EL JUGADOR DESIGNADO

4.1) El bateador designado solo podrá ser aplicable al lanzador del partido. Es opcional para el lanzador elegir o no un bateador designado, excepto en los casos que se definen en estos reglamentos.

4.2) El jugador número once (11) o subsiguiente de cada equipo podrá ser seleccionado como bateador designado, siempre respetando el orden de llegada. El dirigente, y los jugadores involucrados, podrán ponerse de acuerdo para cambiar la posición de designado al momento de hacer el line-up. Esto no modifica el orden de llegada.

4.3) Es opcional para un jugador batear de designado, pudiendo ceder a otro jugador su turno sin que esto se considere una falta.

4.4) En caso de que algún equipo tenga solo 10 jugadores el designado podrá ser seleccionado del equipo que no participa en ese partido según el orden de llegada y la aprobación del lanzador.

4.5) Cuando dentro de un equipo existan jugadores para optar por la labor de bateador designado y si ninguno de ellos aceptase ese rol, deberá batear el lanzador.

5. LAS SUSTITUCIONES DE LOS JUGADORES

5.1) Un jugador, exceptuando el lanzador, no podrá ser sustituido del juego en que participa, excepto en aquella ocasión en que dicha sustitución sea necesaria para facilitar el derecho a juego de otro socio según lo contemplan estos reglamentos. Si un jugador acepta ser sustituido en cualquier entrada del juego en que participa, excepto la última entrada del partido, entonces se considerará que ha cedido su turno en la pizarra y para el próximo juego será colocado como el último jugador del roster de su equipo para ese día.

5.2) Cuando dentro de los primeros 10 jugadores de un equipo no haya lanzador oficial y llegase uno, antes del pase de la raya, este ocupará el noveno lugar en el orden, por ese juego, desplazando hacia debajo los demás jugadores. A seguidas deberán aplicarse las reglas de bateador asignado y designado como están especificadas en estos reglamentos.

Párrafo: Si el lanzador oficial llegara después de pasada la raya, pero antes del inicio del partido, y no habiendo un lanzador oficial refuerzo que haya optado para ser lanzador, entonces podrá ser incluido en el partido para lanzar y de querer batear entonces su equipo deberá accionar con 11 jugadores a la ofensiva si ya el roster de 10 jugadores había sido completado.

5.3) Cuando dentro de los primeros 10 jugadores de un equipo haya dos lanzadores el segundo será designado lanzador oficial del segundo partido y será desplazado en el orden de llegada por todos los jugadores, no lanzadores, que se anoten antes del pase de raya.

5.4) Cuando dentro de los primeros 10 jugadores de un equipo hayan más de dos lanzadores, el segundo en orden de llegada tendrá la opción para lanzar el segundo partido e inmediatamente será sustituido por el jugador número once de la pizarra. De no ejercer su opción, se brindará la misma a los subsiguientes lanzadores, hasta llegar al último que será sustituido automáticamente por un jugador. El dirigente tendrá la opción de sustituir a no más del 50% de los lanzadores.

5.5) Cuando dentro de un equipo lleguen más de dos lanzadores. El primero de ellos y el que ejerció la opción para el segundo juego, serán nombrados lanzadores abridores oficiales de los dos juegos de su equipo. Los demás quedan nombrados como relevistas oficiales y en caso de ser necesario utilizar el relevo serán estos y no el otro abridor oficial de ese día, los que hagan el relevo.

5.9) Los lanzadores podrán ser sustituidos cuando el dirigente lo considere conveniente sin que esto indique que dicho lanzador pierda su derecho a jugar las 6 entradas correspondientes.

5.6) Si la sustitución se presentase en el primer juego, el lanzador recibirá las entradas faltantes en el segundo juego de su equipo, aunque no necesariamente como lanzador, en el caso de que hubiese más lanzadores de su equipo disponibles que no hayan lanzado. Si la sustitución es en el segundo partido del equipo el lanzador permanecerá en el juego si lo deseara, en cuyo caso se procederá de la siguiente manera:

- a) Si se produce el ingreso de otro lanzador de ese equipo entonces deberá ser retirado un jugador atendiendo al siguiente orden: 1) El último jugador seleccionado como refuerzo, si lo hubiese, o el último jugador del equipo que ya haya participado en el 1er juego.**

5.7) Si en el segundo juego de un equipo, el lanzador del primer juego tiene el derecho por orden de llegada para participar y habiendo otro lanzador en el equipo disponible, será una decisión del dirigente colocar a dicho lanzador en el rol de asignado o designado o colocarlo como jugador en el terreno de juego.

5.8) Si durante el primer juego de un equipo se presentara la sustitución de un lanzador que haya usado la regla de bateador designado, y no hubiera un lanzador oficial en el equipo (jugando o en la banca) y entrará a lanzar uno de los jugadores participando en el partido, entonces el bateador asignado o el designado entrarán a jugar defensa.

5.9) Si se presenta la sustitución de un lanzador que no esté utilizando la regla de bateador designado, y no hubiera un lanzador oficial en el equipo (jugando o en la banca), el lanzador sustituido deberá permanecer en juego como asignado y el jugador que se haya estado desempeñando en ese rol entrará a la defensa.

5.10) Si dentro de los jugadores de un equipo en juego hubiesen jugando o en la banca, uno inscrito como lanzador, deberá ser éste y no otro el que lance en sustitución del lanzador saliente.

5.11) Si se presentará la sustitución de un lanzador por motivos de fuerza mayor (lesión comprobada y emergencias), y no existiendo más lanzadores en el roster de ese equipo disponible para ese día, entonces se podrá optar por seleccionar un lanzador disponible para lanzar que pertenezcan al equipo que no participa en el juego según orden de llegada.

5.12) Si se presentase la sustitución de un jugador de los que están a la defensa, la primera y la segunda opción la tendrían el asignado y designado, respectivamente quedando el nuevo jugador que entra en una de las posiciones de asignado o designado según fuese el caso.

5.13) Toda sustitución de jugadores deberá ser informada por el dirigente al árbitro y al anotador el cual verificará si el jugador que ejerce de sustituto es aquel que le corresponde según el orden de llegada.

5.14) Durante las series finales (Play-off) el dirigente podrá sustituir los jugadores, pero únicamente durante la última entrada del partido. En el caso de que el juego este knockout, entonces se considera la 4ta entrada como la última del partido.

6. NUEVOS SOCIOS (Jugadores)

6.1) Los nuevos jugadores socios serán asignados por la directiva a uno de los equipos a título de prueba, lo cual podrá durar un máximo de un mes.

6.2) En la asignación definitiva de los socios La Junta Directiva seguirá el siguiente procedimiento a manera general:

- 1. Los jugadores que se consideren de baja calidad serán asignados al equipo que ocupa el primer lugar en las clasificaciones.**
- 2. Los jugadores que se consideren de calidad media serán asignados al equipo que ocupa el segundo lugar en las clasificaciones.**
- 3. Los jugadores que se consideren de calidad alta serán asignados al equipo que ocupa el último lugar en las clasificaciones.**

Párrafo 1: La Junta Directiva tendrá la responsabilidad de asignar la calidad del jugador y en su decisión podrá consultar con los dirigentes de los equipos u otros socios que por su experiencia puedan dar una opinión no interesada al respecto.

Párrafo 2: La Junta Directiva podrá realizar la asignación de manera distinta a los establecido en este artículo si considera que existen otras condiciones que ameriten obviar el procedimiento descrito anteriormente tal como serían: la asistencia en los equipos y la cantidad de jugadores en los rosters, entre otras.

6.3) Cuando un nuevo socio ya asignado a un equipo se presentase por primera vez a juego; solo podrá participar en el segundo partido de su equipo, siempre y cuando hubiese en el mismo un jugador que pueda sustituirlo.

6.4) Si un jugador se presentase a juego sin haber sido asignado se anotará en los tres equipos y la directiva podrá asignarlo a uno de los equipos a título de prueba por ese día atendiendo a la conveniencia y asistencia del día. En caso de que la directiva no decida asignarlo a título de prueba ese día, el jugador quedará

automáticamente asignado para el tercer juego de ese día y su asignación se realizará de la siguiente manera:

1. Se designarán como refuerzos privilegiados siendo los primeros con opción a reforzar a cualquiera de los equipos que van a participar en el tercer juego y que no esté completo en su roster.
2. En caso de que los equipos no requieran refuerzos, entonces serán asignados en sustitución de los jugadores que ya participaron en el primer juego. Esta asignación se realizará de manera alternativa a los equipos que participan en ese tercer juego, iniciando por el equipo que no completó en la pizarra para el primer juego del día.

6.5) Los jugadores que se presenten por primera vez a juego si haber sido previamente asignados, no podrán participar del primer juego del día, excepto en las siguientes circunstancias:

1. Que hayan sido considerados para completar el roster de 20 jugadores necesarios para que el pase de la Raya sea realizado a las horas previstas en estos reglamentos. En ese caso se asignarán según orden de llegada iniciando por el equipo que menos jugadores tenga en su roster de los que vayan a participar en el juego inicial.
2. Si se presentará la sustitución de un jugador durante ese primer juego y el jugador nuevo sea el disponible dentro de aquellos jugadores que llegaron dentro de la raya.

Nota: Si se presentará el caso de una sustitución en la última entrada del juego y habiendo llegado jugadores del equipo, entonces los jugadores ya asignados tendrán la prioridad sobre el nuevo jugador.

6.6) Los jugadores nuevos podrán participar en el segundo juego del día en las siguientes circunstancias:

1. En caso de que para el segundo juego del día exista un equipo que no esté completo en su roster y no existiere un jugador del tercer equipo con interés de reforzar, entonces el jugador nuevo se asignará a ese equipo incompleto.
2. Si se determinase la imposibilidad de que se desarrolle el tercer juego del día, entonces los jugadores nuevos serán asignados como refuerzos privilegiados, siendo asignados al o los equipos que no tengan completo su roster para el segundo juego. Si ambos equipos tienen su roster completo para el segundo juego, entonces los jugadores nuevos serán asignados al equipo que ganó el primer juego en sustitución de jugadores que ya hayan jugado ese día.

Nota: En el caso de que varios jugadores nuevos se presenten el mismo día, La Junta Directiva podrá ordenar el uso del jugador ofensivo extra (11) para permitir una mayor participación de socios para el segundo o tercer juego.

6.7) Si los equipos de la Liga están completos en su roster, 25 hombres, el nuevo socio será asignado a la reserva para posterior asignación, mientras tanto podrá presentarse a juego atendiendo a la condición descrita en los artículos anteriores y se mantendrá como “socio nuevo” hasta que se habrá un espacio en el roster de uno de los equipos.

7. DE LA LISTAS DE RESERVAS

Se establece el uso de Listas de Reservas para jugadores atendiendo a los siguientes criterios:

- a. **Lista Común de Reservas.** Es una lista para jugadores que figuran en ninguno de los rosters oficiales conformados para los equipos de la Liga.
- b. **Lista de Reservas por Equipos.** Es una lista de aquellos jugadores incluidos en alguno de los rosters oficiales conformados para los equipos de la Liga.

La junta Directiva decidirá el uso de una o de las dos listas cuando lo considere necesario.

7.1) Los jugadores pasarán a la Lista de Reservas atendiendo a las siguientes circunstancias:

- a. Todo jugador que haya sido previamente incluido en un roster oficial y que faltaran a ocho fechas de juego de manera consecutiva sin haberlo comunicado de manera oficial a la directiva pasará de manera automática a la Lista de Reservas por Equipos.
- b. Todo jugador que no haya sido incluido en los rosters oficiales del torneo pasará de manera automática a la Lista Común de Reservas.
- c. Todo jugador que a juicio de la junta directiva del club sea colocado en cualquiera de las listas de reservas.

7.2) Los jugadores serán reactivados de las listas de reservas mediante una petición escrita o verbal a la junta directiva y deberán estar al día en el pago de las cuotas establecidas por el Club.

7.3) Los jugadores serán activados de la lista de reserva atendiendo a los siguientes criterios:

7.3.1) Si un jugador que esté colocado en la Lista de Reservas por Equipos se presentará al club por primera vez luego de haber sido colocado en dicha lista, deberá anotarse en el equipo del cual es reserva, sin embargo, no contará para fines de completar el roster de ese día y el jugador solo podrá optar por jugar el segundo partido de su equipo, siempre y cuando hubiese alguien de su equipo que le sustituya en el primer partido. El jugador, una vez participado de uno de los juegos de ese día, queda automáticamente en roster regular a partir de la próxima fecha de juego, caso contrario permanecerá en dicha lista para la próxima fecha de juego.

7.3.2) Si un jugador que está colocado en la Lista Común de Reservas se presentará al club por primera vez luego de haber sido colocado en dicha lista, deberá anotarse en los tres equipos y quedará asignado por ese día al equipo que no juega en el primer partido del día. Dicho jugador solo podrá optar por jugar el segundo partido del equipo al que ha sido asignado, siempre y cuando hubiese alguien de ese equipo que le sustituya en el primer juego. En caso de que la Junta Directiva no haya asignado al jugador para la próxima fecha de juego, este repetirá el proceso indicado anteriormente, pero ya podrá participar en el primer partido del equipo al que se le asigne.

Nota: En caso de que el partido que le corresponda al jugador no se efectúe, por cualquier causa no imputable al jugador, entonces el jugador quedará activado en roster regular para la próxima fecha de juego.

7.4) Los jugadores activados de la lista de reservas que no asistan en las siguientes tres fechas de juego posteriores a su activación volverán a ser transferidos a la Lista de Reservas teniendo que proceder de la manera indicada en el artículo 7.3.1 la próxima vez que asistan a la Liga.

7.5) En caso de que el roster de los equipos esté completo y varios socios en Lista de Reservas se presenten al club y soliciten su activación, la directiva considerará que los socios con más tiempo en la liga tienen la preferencia de activación a fines de establecer un orden.

8. RESPECTO AL INICIO DE LOS JUEGOS

8.1 Los juegos deberán ser iniciados entre los 15 y 25 minutos posteriores al llamado a juego o al pase de raya y un máximo de 15 minutos posterior a la finalización del juego anterior. Corresponde a los árbitros, directivos y dirigentes velar por el cumplimiento estricto de esta disposición.

8.2 No podrá iniciarse un partido luego de las 11:00pm los días miércoles o las 08:00pm los días sábados.

8.3 Los partidos quedan establecidos en 6 entradas los días miércoles y sábado, sin embargo, llegada las 10:00pm los días miércoles y las 07:00 pm los días sábados, el partido que comenzare luego de esa hora

será jugado a 5 entradas, a menos que los dirigentes de común acuerdo decidan jugar las 6 entradas reglamentadas.

8.4) Después del pase de raya los jugadores que accionarán en los juegos del día no podrán hacer uso de los juegos de salón durante su equipo esté en juego.

9. DE LAS SANCIONES A LOS SOCIOS

9.1) Cuando un jugador profiera palabras obscenas o faltase a la moral y las buenas costumbres, dentro del terreno de juego, se hará pasible de una sanción por parte del árbitro o un directivo presente.

9.2) Todo socio que sea multado y debidamente informado no tendrá derecho a juego hasta tanto pague o cumpla con la sanción impuesta.

9.3) Cuando un jugador se haya notado en la pizarra y no participe del juego que le corresponda (“ceda su turno”) teniendo que ser sustituido por otro jugador (de su propio equipo o un refuerzo), quedará inhabilitado para participar ese día en cualquiera de los juegos.

- i) El jugador que anotado en la pizarra haya sido considerado a los fines de completar roster de su equipo para el primer juego del día estará obligado a participar en el mismo. La no observación de esta disposición inhabilita al jugador para participar en cualquiera de los partidos de ese día y se hará pasible de sanción.
- ii) La inhabilitación de un jugador será reconsiderada si existiera causa de fuerza mayor que, a juicio de la directiva, justifique la no participación.

9.4) Todo jugador que estando anotado para participar en un juego no se presentare al terreno de juego debidamente uniformado antes de realizar el último out del juego que le precede perderá su derecho a participar en el juego.

9.5) Todo jugador que con su equipo en juego y concluida la Quinta entrada no haya bajado al terreno de juego debidamente uniformado, perderá su derecho para ser usado como emergente en ese juego.

9.6) Todo jugador/lanzador que cediese su turno voluntariamente, no podrá jugar en ese partido, con excepción del designado que si podrá ceder su turno.

9.7) Todo jugador que participando en los juegos de softball sea sorprendido ingiriendo altas dosis de bebidas alcohólicas, será impedido de jugar ese día y se hará pasible de sanción.

9.8) Todo jugador que abandone un partido sin autorización de su dirigente será pasible de sanción.

9.9) Todo jugador que participe de manera displicente en los partidos será sancionado por su manager o un directivo presente.

9.10) Todo jugador que fuese expulsado por un árbitro queda automáticamente suspendido por el resto del día. También con dos fechas de juego adicionales, pero previa confirmación de la directiva.

9.11) Todo jugador que apuntara o borrara a otro de la pizarra será pasible de sanción.

9.12) Todo jugador que habiendo recibido uniforme de parte de la directiva y se presentase al terreno de juego sin el mismo perderá su derecho a participar en los juegos de ese día. La directiva se reserva el derecho a dejarlo jugar si hubiese una causa justificada.

9.13) Si un jugador no se presentará a juego debidamente uniformado para el inicio de un partido le será impuesta una bola de multa y se le permitirá jugar. La reincidencia por más de dos (2) ocasiones durante

el año ocasionará que el jugador pierda su derecho a juego y solamente será permitido de jugar por decisión de la directiva y en cuyo caso recibirá la bola de multa.

Nota: A los fines de este artículo el anotador oficial llevará un registro de los casos como parte de sus obligaciones de anotación.

10. RESPECTO DE LOS JUEGOS EMPATADOS:

10.1 Cuando el primero o segundo juego del día se encuentre empatado al término de las entradas reglamentadas, solo se podrá jugar una entrada extra adicional para definir el ganador. En caso de que esta situación se presentare en el último juego del día, se podrán jugar tantas entradas como sean necesarias, pero no se podrán iniciar entradas después de las 12:00AM los días miércoles y las 09:00pm los días sábados, a menos que la directiva considere que la situación lo amerite.

10.2) Cuando el primer partido termine empate tendrá derecho a jugar el segundo partido aquel que completó primero su roster. En caso de que ninguno de los equipos haya completado el roster, el derecho corresponde al que más jugadores tenían al momento del pase de Raya, y en caso de empate. Al que primero llegó a la cantidad del empate.

11. DE LOS DIRIGENTES

11.1) Cuando un dirigente sea notificado del impedimento de juego de un socio, y no obstante lo utilice, será pasible de sanción.

11.2) Los dirigentes están facultados para sancionar y expulsar de juego a cualquier jugador por indisciplina en el terreno de juego.

11.3) Todo dirigente deberá elaborar su line-up y entregarlo al anotador antes de iniciado el partido. Cada jugador deberá participar en la base y orden de bateo que el dirigente indique, de lo contrario, esto será catalogado como un acto de indisciplina.

11.4 Los dirigentes serán seleccionados por la Junta Directiva al inicio de cada torneo, uno por equipo y permanecerán en sus funciones por el torneo, a menos que la Junta Directiva decida sustituirlos, sea por ausencia reiteradas al club, faltas graves en el ejercicio de sus tareas, abandono de sus funciones, entre otras razones.

11.5 Los dirigentes, en caso de que la Junta Directiva así lo establezca, serán responsables de la formación de los equipos mediante un proceso de selección o draft de la lista de jugadores que le suministrará la Junta Directiva.

11.6 Los dirigentes están obligados a conocer y observar los reglamentos de juego y propiciar el cumplimiento de los mismos en todo momento, minimizando la intervención de la Junta Directiva en el terreno de juego.

11.7 Los dirigentes están obligados a permanecer en el club hasta que sus equipos inicien el segundo juego del día y solo podrán abandonar por causa justificada y luego de delegar en su asistente u otro jugador del equipo que pueda asumir el rol. Deberán poner todo su empeño en que se desarrolle la actividad completa de la Liga cada día de juego.

11.8 Los dirigentes tendrán asistentes que deberán escoger con primacía entre los directivos de sus respectivos equipos. En caso de no haber un directivo en el equipo interesado en esa función, entonces el dirigente seleccionará uno de los jugadores para esa función, mismo que posteriormente debe ser ratificado por la directiva.

12. DE LOS ARBITROS Y EL ANOTADOR

12.1) El anotador deberá tener a mano lo siguiente:

- A- Reglas de Softball.**
- B- Reglamentos de juego.**

12.2) Los árbitros podrán expulsar y sancionar a cualquier jugador que cometiera faltas e indisciplina en el terreno de juego.

12.3) Los árbitros deberán estar uniformados.

13. DE LOS LANZADORES:

13.1 Los lanzadores serán catalogados de la siguiente manera:

- a) Lanzador Oficial**
- b) Lanzador Ocasional.**

A su vez esos lanzadores serán catalogados en:

- a) Lanzador Superior. Es aquel lanzador que por su nivel sea considerado por la junta directiva como Superior.**
- b) Lanzador Tipo A. Es aquel lanzador que por su nivel sea considerado por la junta directiva Categoría A y que es inferior en calidad al Superior.**
- c) Lanzador Tipo B. Es aquel lanzador que por su nivel sea considerado por la junta directiva categoría B y que es inferior al A.**

13.2 Los lanzadores Superiores no podrán relevar a un lanzador de menor categoría en las siguientes circunstancias:

- a) En el primer juego de su equipo en una entrada anterior a la última y si por orden de llegada le tocase lanzar en el segundo juego. O;**
- b) Si en su equipo hubiese otro lanzador disponible de menor categoría que no hubiese lanzado en ese día.**

13.3 Cuando un lanzador con categoría superior o A, con un lanzamiento golpee a un bateador oficial, el árbitro otorgará de manera automática la primera base decretando el “deadball”.

14. OTRAS DISPOSICIONES GENERALES

14.1) Cuando a un equipo le lleguen más de la cantidad de jugadores que pueda utilizar en sus dos partidos, estos serán referidos a los demás equipos en la forma que acuerde la directiva en ese momento.

14.2) Para un jugador poder participar en la(s) serie(s) de Play-off con su equipo, deberá tener agotados, por lo menos, el 25% de las apariciones del jugador que más haya consumido en su equipo. En el caso de los lanzadores será igual, pero en relación a las entradas lanzadas.

14.3) Para un jugador poder participar en la(s) serie(s) de Play-off en calidad de refuerzo, deberá tener agotados, por lo menos, el 30% de las apariciones del jugador que más haya consumido en la liga. En el caso de los lanzadores será igual, pero en relación a las entradas lanzadas.

Nota: Con relación a los acápites 14.2 y 14.3. Para el caso de jugadores que se hayan inscrito o reinscritos con posterioridad al inicio del torneo, se considerará la proporción de los turnos requeridos atendiendo al tiempo transcurrido desde la inscripción o reinscripción del socio. Esto se determinará tomando al jugador con mayor cantidad de apariciones, y si es lanzador las entradas lanzadas, y se procederá a dividir estas entre el tiempo (meses) de duración del torneo obteniéndose el total de turnos por mes. Entonces se tomará ese monto mes y se multiplicará por el total de meses transcurridos desde la inscripción del socio obteniendo el total de turnos para ese periodo. Este será entonces multiplicado por los porcentajes indicados en los artículos 14.2 y 14.3 y se obtendrá el total de turnos que debe haber agotado ese jugador para tener el derecho de participar en los play-off.

14.4) La cantidad de jugadores para reforzar los equipos en los play-off, no será mayor al total de 8 jugadores de posición y 6 lanzadores. Estos serán los que más apariciones o entradas tengan. El total de jugadores en roster para los equipos a participar en el play off, nunca excederá el total de 22 entre lanzadores y jugadores de posición.

Nota: La directiva podrá variar las cantidades en aquellos casos que la asistencia lo requiera. En el caso de que la cantidad de jugadores con derecho exceda la cantidad de jugadores indicados entonces se favorecerá los que mayor cantidad de turnos hayan agotado.

14.5) La distribución de los jugadores de posición refuerzos se realizará por selección de los dirigentes de los equipos participantes, eligiendo primero aquel equipo ganador de la serie regular. Para el caso de los lanzadores la Directiva los distribuirá atendiendo al criterio de la sana competencia. De igual manera la directiva podrá realizar cualquier asignación o cambio de jugadores refuerzos con el fin de asegurar un nivel parejo de competencia en la serie final.

14.6) En el día inaugural, así como en el partido de inicio del playoff, el manager podrá seleccionar sus jugadores a participar en el primer juego. Para el segundo juego participarán todos los que no han jugado y el resto según orden de llegada. Las demás fechas se jugarán por pizarra.

14.7) Si se diera el caso de que una serie de play-off se extendiera hasta el último partido a que ha sido programada, los dirigentes podrán seleccionar los jugadores a iniciar el partido, sin embargo, las sustituciones se realizarán según orden de llegada.

14.8) La directiva se reserva el derecho de decidir si un socio tiene las cualidades para participar en los juegos de softball.

14.9) Ningún jugador de la liga podrá jugar contrario a esta, salvo que sea un equipo representativo de su lugar de trabajo.

14.10) Si dos o más socios llegasen en el mismo vehículo se dará preferencia, para apuntarse en la pizarra, al dueño del mismo. Los demás deberán hacerlo de común acuerdo.

14.11) Todo jugador que aceptase participar como miembro del seleccionado del Club, tendrá la obligación de asistir a los encuentros programados. En caso de que un jugador no pueda presentarse a un juego deberá comunicarlo a la directiva o al Dirigente del seleccionado para su sustitución

14.12) La regla del knockout será aplicada en todos los partidos de la liga cuando un equipo se encuentra en desventaja de 10 carreras a partir de que concluye su cuarta oportunidad al bate y cada jugador de la alineación inicial haya agotado dos (2) apariciones al plato. De no haber ocurrido lo anterior entonces se deberá jugar entradas adicionales hasta que cada jugador del line-up haya agotado dos apariciones.

14.13) Una vez llamado a Juego, los jugadores cuyos equipos van a participar en el mismo no podrán hacer uso de los juegos de salón. De igual manera, un jugador participando en un juego no podrá hacer uso de los mismos.

14.14) Durante la serie regular, un juego se considerará oficial una vez se haya concluido la cuarta entrada al bate para el equipo que está en desventaja. Sin embargo, a los fines de acumulación de números y estadísticas, se consideran número oficiales aquellos que resulten luego que al menos cada jugador de los equipos participantes haya agotado un turno oficial.

14.14) Durante los Play Off, si ocurriera la suspensión de un partido en proceso, por lluvia o cualquier otra causa de fuerza mayor que provoquen que el mismo no pueda ser continuado en ese día, entonces el partido continuará en la misma situación en que ocurrió la suspensión en la próxima fecha hábil de juego.

14.16) La Junta Directiva tendrá la potestad de decidir sobre cualquier aspecto no contemplado en los presentes reglamentos, así como interpretar cualquier duda que se origine en la aplicación de los mismos.

14.17) La directiva velará porque estos reglamentos sean aplicados conforme al espíritu de justicia y equidad, según lo establecen los estatutos.

14.18 El torneo regular anual se realizará con la participación de tres (3) equipos que se llamarán: Felices, Contentos y Alegres.

14.19 La formación de los equipos se realizará procurando el equilibrio de los mismos para darle vistosidad al torneo. En la formación la Junta Directiva podrá optar por asignar la conformación de los equipos a los dirigentes previamente seleccionados y mediante la metodología de sorteo de jugadores de listas que serán conformadas por la Junta Directiva.

Nota 1: La metodología de selección de los jugadores en el sorteo la determinará la Junta Directiva pudiendo utilizar un orden en base a las posiciones de los equipos en el torneo anterior (regular o inverso), o por el contrario utilizar un modelo de rifa.

Nota 2: Independientemente del orden de selección que corresponda a cada equipo, se seleccionarán primariamente los directivos, dando prioridad a los lanzadores, siguiendo con los lanzadores no directivos para continuar con los jugadores de posición.

14.20 La Junta Directiva podrá, cuando lo considere necesario, realizar cambios en los equipos formados atendiendo al mejor interés de la Liga. También será responsable de la inserción de nuevos jugadores estableciendo la metodología que considere apropiada para la asignación de los mismos.

14.21 El torneo anual será organizado por la Junta Directiva, quien definirá su fecha de inicio y fecha de finalización, así como la metodología de clasificación al play-off final para determinar el equipo campeón anual del torneo.

14.22 Sin perjuicio de una decisión en contrario por parte de la Junta Directiva actuante, el torneo anual se dividirá en dos (2) rondas. La junta directiva decidirá la fecha de finalización de cada ronda. Sin embargo, ninguna de las rondas nunca excederá el 60% del tiempo total del torneo.

Nota: Aun cuando el formato del torneo sea bajo un esquema de rondas, los números oficiales de los jugadores serán acumulados durante todo el torneo.

14.23 Se establece un sistema de puntuación de 3, 2 y 1 puntos para los equipos, los cuales serán asignados al final de cada ronda atendiendo a sus posiciones (standing) en cada ronda. Esto es: 3 al primer lugar, 2 al segundo lugar y 1 al tercer lugar.

14.24 La serie final contará con la participación de aquellos equipos con mayor puntuación total sumados los puntos de las dos rondas. En caso de empate, este se resolverá atendiendo al porcentaje total de ganados/perdidos durante todo el torneo (las dos rondas). Si continuara el empate se resolverá atendiendo al total de juegos ganados durante el torneo (las dos rondas). Si continuara el empate, entonces el equipo favorecido será el que obtuvo mayor cantidad de puntos en la segunda ronda del torneo.