Reglas Oficiales de PJM 2018

Definiciones

1. TOQUE / BUNT (BUNTING). Un toque o bunt es una bola bateada sin movimiento de abanico, pero tocada intencionalmente con el bate y golpeada suavemente dentro del cuadro ("infield").
2. FLY. Es cualquier bola bateada que se eleva en el aire.
3. CUADRO / INFIELD. El cuadro es aquella parte del terreno en territorio fair que incluye áreas normalmente cubiertas por jugadores del cuadro("infielders").
4. AMPAYAR (Umpire).
5. INFIELD FLY. Un "infield fly", es un "fly" fair (no incluyendo un batazo de línea o un intento de (toque de bola), que puede ser cogido por un fildeador del cuadro("infielder") con esfuerzo normal cuando la primera y segunda base, o la primera, la segunda y la tercera bases están ocupadas, con menos de dos outs . El lanzador, el receptor y cualquier "outfielder" que se situé dentro del cuadro en la jugada, será considerado como jugador del cuadro("infielder") para el propósito de esta regla. NOTA: Cuando parece evidente que una bola bateada será un "infield fly", el árbitro inmediatamente debe declarar "INFIELD FLY", SI ES FAIR EL BATEADOR ES OUT, para el beneficio de los corredores. La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo que la bola sea cogida, o retocar la base y avanzar después que la bola ha sido tocada, lo mismo que en cualquier batazo de "fly". Si el batazo se convierte en “foul ball”, se tratará de la misma manera que cualquier bola de foul. Si un "infield fly" declarado se deja caer al suelo sin ser tocado, y la bola rebota a territorio de "foul" antes de pasar la primera o la tercera base, es un” foul ball”. Si un "infield fly" declarado se deja caer al suelo sin ser tocado fuera de la línea de base, y la bola rebota a ,territorio de fair antes de pasar la primera o la tercera base, es un "infield fly".

Reglas de la Liga

1. NO BUNTING. A los bateadores no se les permite tocar la bola / picar la pelota deliberadamente con el bat.
2. SLOW-PITCH. La bola debe ser lanzada a una velocidad lenta (slow-pitch / ball-donnée). Se permite el uso de SPIN pero no se permite el uso de FAST-PITCH o WINDMILL. El bateador puede pedir al umpire que se reduzca la velocidad del lanzamiento. Si el pitcher recibe la indicación de reducir la velocidad del umpire, cualquier lanzamiento subsequente que se considere de alta velocidad podrá ser llamado bola por el umpire. El umpire se reserva el criterio de llamar un “no pitch”(no

lanzamiento) si considera que el lanzamiento fue realizado muy rápido de manera arbitraria.

3. BATTING ORDER. El orden de bateo debe incluir a todos los jugadores del equipo y se incita que todos los jugadores del equipo tengan el mismo tiempo en el campo. Se prohíbe que haya más de dos bateadores masculinos consecutivos. Los jugadores en el campo deben incluir un mínimo de tres mujeres. Si el equipo tiene menos de tres mujeres disponibles, se verá obligado a jugar con menos de 10 jugadores en el campo y se verán obligados a tomar un auto-out en el orden de bateo cuando le toque a la mujer ausente.

4. PINCH RUNNER. Los bateadores que requieran un corredor sustituto (pinch runner) deberán informarle al umpire antes de batear. El bateador deberá llegar a primera base por su cuenta y no se le permitirá avanzar más allá de la primera base. No se permite que el corredor sustituto corra desde el home plate. El corredor sustituto deberá ser el último jugador que haya tenido un out.
    a. Excepción: Si el bateador batea un jonrón (fuera del campo) se le permitirá cojear hasta el home plate. En el caso de una lesión mientras corre las bases, el corredor sustituto podrá reemplazar al jugador lesionado aunque el jugador ya haya avanzado más allá de la primera base.

5. HOME PLATE FORCED PLAYS. Las jugadas en el home plate son forzadas. El receptor (e.g. catcher) de la pelota deberán estar en contacto con el home plate (como si fuera la primera base) y el corredor deberá pasar por detrás del plate para evitar una colisión. Si la pelota es atrapada antes de que el jugador cruce la línea imaginaria se marcará un out. Si el corredor cruza la línea de suicidio, estará forzados a correr al home plate y no podrá regresar a la tercera base. Si el corredor toca el home plate o interfiere con el catcher se marcará un out. Si el pelota es bateada más allá de la reja (i.e. jonrón), se permitirá que el corredor toque el home plate.

    No se permite taguear (i.e. tocar) al corredor en el home plate y el corredor no deberá interferir con el catcher. Si el corredor interfiere con el catcher mientras que el catcher esté tocando el home plate, el corredor estará out. Si el umpire considera que el corredor interfirió con el catcher de manera intencional, el corredor será expulsado del juego a la discreción del umpire.

6. RINGERS. Un ringer es un jugador que pertenece a otro equipo. Los ringers son permitidos pero deben ser anunciados al equipo opositor previo al juego. Solamente se permite un ringer de cada género (i.e. un hombre y una mujer), y están obligados a jugar como right fielder o catcher. No se le permitirá batear a un ringer al menos que los capitanes de ambos equipos y el umpire lo acepten antes del juego. No se permiten los ringers si el equipo ya tiene diez jugadores y por lo menos 3 mujeres presentes. Si se decide que una mujer ringer no puede batear, las otras dos mujeres en el line-up

batearán en su lugar, siempre asegurándose que no hayan más de dos hombres consecutivos en el bateo.

7. FREE AGENTS. Un free agent es un jugador que no pertenece a otro equipo. Los free agents pueden jugar en cualquier posición pero deben batear al final del orden de bateo. Los free agents deben ser anunciados al equipo opositor previo al juego. No se permiten los free agents si el equipo ya tiene diez jugadores y por lo menos tres mujeres presentes. No se permite que los free agents juegen más de un juego con el mismo equipo sin estar registrados en la liga como miembro del equipo (favor de mandar un correo electrónico a jmpsoftball@gmail.com para realizar el registro).

8. LATE ARRIVALS. Los jugadores que lleguen tarde pero antes del inicio de la quinta entrada podrá jugar pero deben batear al final de la orden de bateo. Si hay un ringer o free agent jugando, el jugador regular deberá reemplazarlo.

9. Los jugadores deberán jugar por lo menos cinco juegos para poder participar en los eliminatorias (playoffs). En el caso que un jugador se haya lastimado por la mayor parte de la temporada regular, se le permitirá jugar en los playoffs si cumplen con los siguientes criterios:
    a. Estuvieron registrados en el equipo desde el inicio de la temporada.
    b. Participaron en el número mínimo de partidos (i.e. cinco partidos) en la temporada pasada.

Por cuestiones de la cobertura de seguro, los jugadores que ingresen a un equipo en medio de una temporada regular deberán registrarse a la liga (email a jmpsoftball@gmail.com). Los jugadores que ingresen después del primero de julio no podrán participar en los playoffs, independientemente del número de partidos jugados.

Reemplazos durante los playoffs

Los equipos que no tengan diez jugadores regulares para un partido de playoffs podrán hacer uso de un ringer de un equipo que no esté participando en los playoffs o que su equipo ya haya sido eliminado de los playoffs. El ringer deberá jugar la posición de right field o catcher, y no podrá batear al menos que los dos capitanes lo permitan. El equipo que haga uso de un ringer deberá proponer un ringer de competencia aceptable (i.e. no se permiten ringers super talentosos) que sea aprobado por el equipo opositor. Si los dos equipos no llegan a un acuerdo para seleccionar a un ringer, los comisionados tendrán la responsabilidad final de aprobar a un ringer apropiado.

10. 7 INNINGS. Los juegos consisten en siete entradas, pero podrán ser finalizados antes a la discreción de los capitanes y el umpire. Se requieren por lo menos cuatro entradas para que un juego se considere oficial (tres entradas y media si el equipo en home está ganando).

11. RESPECT THE UMPIRE. Se realizará una junta antes del inicio de cada juego entre los capitanes y el umpire para discutir reglas, líneas de foul, ringers, free agents, llegadas tardías,etc. En caso de no haber acuerdo entre los capitanes (ringers, agentes etc.), la decisión se ceñirá a las reglas previamente establecidas. Habrá cero tolerancia hacia violencia física o verbal.

12. MERCY RULE. Hay un máximo de cinco carreras por entrada. En la séptima entrada (o una entrada adicional), no habrá límite de carreras que se pueden anotar.
13. BAT SHARING. Los equipos deberán compartir sus bates.

14. OVERTHROW. Si la pelota es lanzada fuera del campo, los corredores podrán avanzar solo una base (independientemente si el lanzamiento originó del outfield o infield).

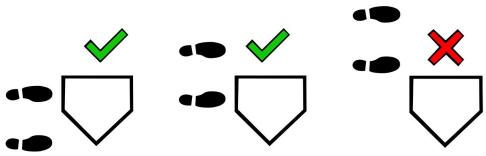
15. NO SALE OF ALCOHOL. No se permite la venta de bebidas alcohólicas en las instalaciones del campo ya que es una violación explícita de nuestro permiso municipal.

16. FRIENDLY LEAGUE. Esta es una liga amistosa donde se espera un comportamiento honrado, decente y de mutuo respeto. Aunque siempre habrá diferencias de opinión, los jugadores deberán reflejar una actitud tolerante que busque soluciones de acuerdos mutuos. Los jugadores que no respeten este código básico de conducta se verán sujetos a consecuencias disciplinarias a la discreción del comité de disciplina y sus comisionados.

17. En el caso que un equipo pierda por falta de jugadores (forfeit) el marcador será 0 - 7 en favor del otro equipo

Responsabilidades del equipo en home

18. El equipo en home deberá llevar el equipo de la liga al campo antes del partido y regresarlo a la caja verde de seguridad después del partido.
19. El equipo en home es responsable de marcar las siguientes líneas en el campo:
    a. La línea de suicidio que se encuentra en el punto medio entre home y tercera base.
    b. Las líneas de foul entre home y primera base y entre home y tercera base.
    c. El bateador no puede tener ambos pies delante del plato en ningún momento durante el swing.

d. 

e. La extensión de la línea de foul que va de la primera base al home plate la cual marca la línea que el corredor deberá cruzar para anotar un carrera. La extensión de la línea de foul deberá extenderse hacia la cerca.

Reglas de Seguridad

20. El jugador en primera base y otros jugadores en la defensiva sólo podrán tocar la sección blanca de la primera base durante una jugada. El corredor deberá tocar la sección naranja de la base si hay una jugada cerrada en primera base. El corredor podrá cruzar primera base (después de tocar la seccion naranja de la base) hacia la zona de foul. Si el corredor toca la sección blanca en una jugada a primera base, el equipo opositor tiene la opción de apelar la jugada. Si el umpire observa que el pie del corredor toco la sección blanca de primera base, lo llamará out. Si no hay jugada en primera base, el corredor podrá tocar la seccion blanca de la base mientras hace su vuela hacia segunda base. Las bolas bateadas que tocan la sección blanca de primera base son válidas, las bolas que tocan la sección naranja son consideras foul.
21. Sólo se permiten bates aprobados por ASA/USSSA/ISF. Los bates deberán tener una de las estampas mostradas aquí. Para más información, puede visitar la página web de Softball Canada y Softball Quebec:
    a. http://www.softballquebec.com/fr/page/a_propos/baton_reglementaire.html
    b. http://www.softball.ca/english/about/approved-equipment/bats.html

Slo-Pitch (Men & Women)

Acceptable Certification Stamps

22. Se prohíbe el uso de tacos de metal.
23. Los catchers y pitchers deben usar máscaras de protección.

Reglas de Softball

24. Además de las reglas mencionadas en este documento, el reglamento de Softball Canadá servirá de referencia oficial para las reglas de softball. Se mantendrá una copia impresa del reglamento en la caja verde de la liga.

Desempates

25. Si existen equipos con el mismo puntaje al final de la temporada regular se considerarán los siguientes criterios de desempate para determinar el orden de las eliminatorias (i.e. playoffs).
    a. Récord de juegos entre ambos equipos (i.e. head-to-head record)
    b. Diferencia de carreras en juegos entre ambos equipos (i.e. head-to head run differential)
    c. Diferencia de carreras total (i.e. overall run differential)
    d. Carreras a favor.

    A diferencia de previas temporadas, NO habrá juegos para determinar qué equipo clasifica a las eliminatorias en el caso de que haya dos equipos con el mismo récord de temporada regular. Solamente se usarán los cuatro criterios de desempate mencionados previamente.
26. El sexto lugar de la división A será relegado a la división B en la siguiente temporada, el primer lugar de la división B será promovido a la división A. La relegación y promoción de los equipos está basada exclusivamente en el record de la temporada regular y no considera las eliminatorias. Si el quinto y sexto lugar de la división A (o el primer y segunda lugar de la división B) tienen el mismo récord de temporada regular, se usarán los mismos criterios de desempate mencionados en 26.0 para determinar qué equipo será relegado o promovido.