

CONDICIONES DEL TORNEO

1. Inicio y Desarrollo del Juego

- El juego debe comenzar a la hora indicada en el calendario.
- Duración en serie regular: 7 innings o 1 hora 20 minutos, lo que ocurra primero.
- La segunda y tercera jornada del día debe iniciar no más de 5 minutos terminado el juego anterior.
- Nuevo inning: No se iniciará un nuevo inning con menos de 5 minutos para terminar el juego (**minuto 75 de juego**)
- Número mínimo de jugadores: El juego debe comenzar con al menos 9 jugadores (**de lo contrario se decretará el forfait**) si el jugador 10 llegan antes de finalizar el 1er inning podrá ingresar como el 10mo jugador, si llega pasado el primer inning y antes de terminar el 3er inning podrá ser ingresado solo como jugador sustituto, de llegar luego del 3er inning no podrá jugar el juego.
- Roster: Máximo de 18 jugadores, debe ser presentado el **domingo 1ero de Junio**.
- Cualquier equipo que acumule 2 forfeits sera expulsado del torneo actual y no podra participar en el proximo torneo. Esta sancion Tambien aplica a todos los jugadores que no se presenten en el Segundo juego perdido por forfait.
- Uniformidad, Los jugadores deben usar pantalon de beisbol, camisa y gorra, (**preferiblemente del mismo color**) En caso de un jugador no estar completamente uniformado (**pantalón de beisbol, camisa y gorra**) se procede a la regla de esperar para empezar el juego. (**Como si el jugador no estuviera presente**)
- Se debe presentar 3 lineups en cada juego, 1 para cada equipo y 1 para el umpire/ANOTADOR.
- Semifinal y final se juega a 7 innings sin importar tiempo.

2. Penalizaciones y Forfait

- Perdida del Home club: un equipo designado como equipo Home club por calendario que en los primeros 5 minutos de la hora de inicio no esté completo, automáticamente perderá Home club.
- Forfait: Si un equipo no está completo a los 10 minutos, se declara forfait y se debe pagar una multa de \$50. No podrá jugar el siguiente partido hasta pagar la multa.
- Infracciones graves: Pueden llevar a suspensiones de 1 o 2 juegos; en caso de infracción grave, el jugador será extrañado del campeonato.
- KO y Súper KO:
- **KO**: Si hay una diferencia de 10 carreras al cierre del 4º inning.
- **Súper KO**: Si la diferencia es de 15 carreras al cierre del 3º inning.
- Jugador expulsado: Debe ir a las gradas y no puede quedarse en el *dogout* y deberá pagar 50\$.
- Discusión de bolas y strikes: Puede resultar en expulsión inmediata por parte del árbitro. El jugador debera pagar un fee de \$50 antes del proximo juego.
- Protestas: Solo los managers pueden realizar algún reclamo al árbitro.
- *Fee* para realizar una protesta: \$50. Esta protesta debe hacerse inmediatamente ocurrida cualquier tipo de infracción y/o violación a las condiciones y/o reglas del softball.
- Regla del Dogout, Todos jugadores debe estar dentro del dogout, si hay un jugador Fuera del dogout que no sea: (**coach de 3ra o 1ra, bateador de turno y bateador prevenido**) El bateador de turno será puesto out por regla.
- Una segunda infracción de esta regla del dogout el bateador de turno será puesto out y el manager será expulsado del juego
- Una tercera infracción de esta regla será llamado un forfait de inmediato.

3. Reglas de Bateo y Corredores

- **Pitchers:** Deben batear.
- 1 bateador agregado permitido.
- Pisa y corre: Permitido desde todas las bases.
- Robo de bases: No permitido.
- Si el receptor pierde la bola en un lanzamiento del picher puede haber avance desde 1ra base y hasta 3ra base (**no hay avance de 3ra base al home plate con lanzamiento desviado por parte del picher en acción de picheo**)
- Tiros desviados: Permiten avanzar a los corredores hasta la base a riesgo y hasta donde eeste pueda llegar (**incluido el Home plate**).
- Bateador con 2 strikes y *foul*: Es considerado *out*.
- Corredor emergente: se puede usar sin límite de veces por pitcher y catcher por un jugador que esté en roster como jugador activo. (**No reserva**), para cualquier otro jugador que no sea picher y catcher debe usarse un sustituto.

4. Reglas de Pitcheo

- Pitcheo: el picheo será modalidad Caliche (Chata, Empujado), saliendo con ambos pies sobre la caja de picheo, totalmente de frente y el brazo no puede elevarse más de 45 grados con respecto al piso y separarse más de 6 pulgadas.
- Pitcheo ilegal:
- Primer picheo ilegal: se penalizará con 1 bola y avance de una base de los corredores en base.
- Segundo picheo ilegal: se penalizará con 1 bola y avance de una base de los jugadores en base, mas un warning al picher
- Tercera infracción de pitcheo ilegal: se penalizará con una bola y avance de una base de los corredores en base y el picher será expulsado del juego, (**en caso de que el equipo penalizado tenga sólo 10 jugadores, dicho lanzador podrá ir a una posición**).

5. Equipamiento y Árbitros

- **Uniformes:** gorra, *shirt* y pantalones de béisbol.
- **Bates no permitidos:** No se permite bate con sello *SENIOR* (1.21) ni con modificaciones visibles.
- Sanción: El equipo pierde el juego y debe pagar una multa de \$100.00.
- El jugador que use un bate no permitido será suspendido por 2 juegos.
- **Árbitros:** Cada juego tendrá 2 árbitros.
- Anotador: cada juego tendra 1.

6. Autoridad y Reglamento

- Los árbitros son la máxima autoridad en el campo.
- Un jugador debe participar en al menos el **50% del torneo** para jugar la final (**si su equipo avanza a playoff**).

LO NO CONTEMPLADO EN ESTAS CONDICIONES DE CAMPEONATO SE REGIRÁ POR EL
REGLAMENTO: REGLAS OFICIALES DE SOFTBOL LANZAMIENTO RÁPIDO 2022-2025 DE LA
WSB.