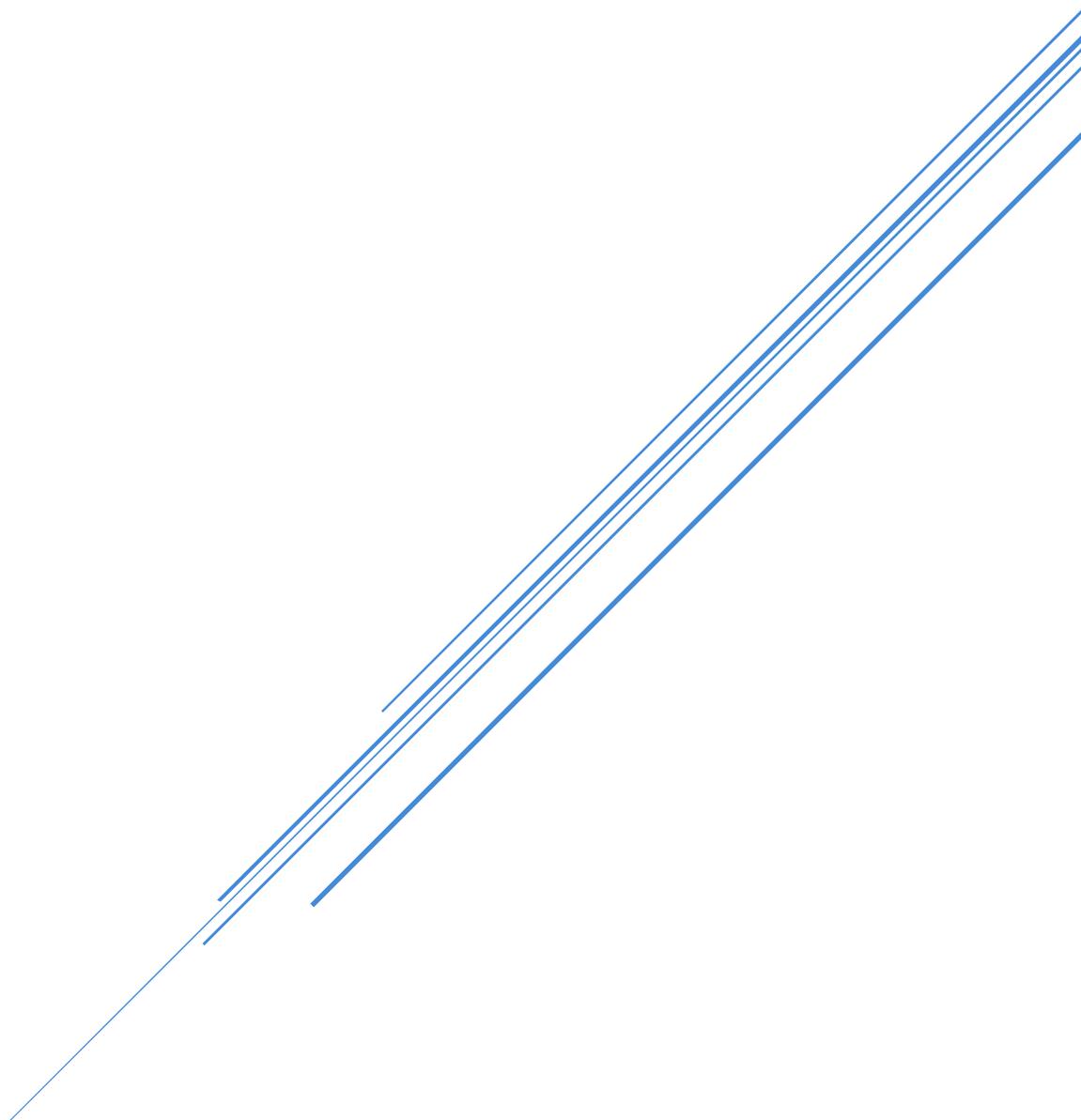


# LIGA SOFTBALL STAUS UNISON

REGLAMENTO TEMPORADA EDICIÓN VII 2024-1



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

**Contenido:**

Introducción

Objetivo

Comité

I Funcionamiento de la Liga

II Del torneo

III De las reglas del Juego

IV Sobre las Protestas

V Del desarrollo de la temporada

VI Anexos

VII Observaciones



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

**Introducción:**

Reglamento Interno para la liga de Softball STAUS para la temporada 2024-1, Edición número VII.

**Objetivo:**

Promover acciones de sano esparcimiento, de salud y de armonía entre los integrantes del Sindicato a través de este Deporte.



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

**Comité**

El siguiente reglamento para la temporada 2024-1 Edición VII, fue supervisado y aprobado por los siguientes integrantes:

**Mesa Directiva:**

- **Presidente**
  - Adalberto Corella Madueño
- **Secretario**
  - Sergio Alan Urias Montaña
- **Tesorero**
  - Jose Luis Verdugo Palacios

**Representantes de Equipos:**

- **Representante del Equipo Sociales**
  - Gregorio Gúzman
- **Representante del Equipo Derecho**
  - Jesús Manuel Fisher
- **Representante del Equipo Fis-Mat**
  - Arturo Soqui
- **Representante del Equipo Patos**
  - Narciso Navarro
- **Representante del Equipo Ciencias Químicas**
  - Sergio Cantua
- **Representante del Equipo Agronomía**
  - David Fernandez
- **Representante del Equipo ECA**
  - Jose Luis Jacott
- **Representante del Equipo Tecnologías**
  - Francisco Figueroa



## I Funcionamiento de la Liga

1. El presente reglamento es la base bajo la cual se sustenta la Liga de Convivencia de softbol del STAUS.
2. La Liga contará con una Asamblea de representantes de equipo, que serán jugadores activos del equipo al que representan y por los miembros de la Mesa Directiva. Cada equipo nombrará un representante para la Asamblea.
3. La Liga contará con una Mesa Directiva, que estará compuesta por jugadores de esta y serán seleccionados de entre los jugadores activos de la Liga, considerando que la mesa directiva sea representando en todo momento por dos miembros del STAUS en caso de que sea propuesto algún jugador no afiliado al sindicato, Los representantes de los equipos del STAUS harán esta selección y el secretario de Deportes del sindicato entregará dichos nombramientos. La mesa se conformará con un presidente, un secretario y un tesorero, cuyas funciones serán;
  - Presidente: Convocar y presidir las juntas que se consideren necesarias para el buen desarrollo de la liga, así como gestionar ante las instancias correspondientes lo conducente para su realización.
  - Secretario: Llevar el orden del día en las reuniones y levantar actas de las reuniones de la mesa directiva. Realizar las funciones del presidente en ausencia de éste.
  - Tesorero: Llevar la contabilidad y manejar las finanzas de la Liga. Realizar las funciones del secretario, en ausencia de éste y presentar informe financiero de la temporada anterior en la reunión previa de iniciar el torneo.
4. Los miembros de la Mesa Directiva durarán en su cargo hasta dos años, salvo renuncias u otros motivos que generen la ausencia definitiva, en cuyo caso los representantes de equipos del STAUS nombrarán un suplente que termine el período de dos años.
5. Con fecha de mayo de 2022 se eligió a la Mesa Directiva para el período mayo 2024, quedando constituida de la siguiente manera:
  - Presidente: Adalberto Corella Madueño
  - Secretario: Sergio Alan Urías Montaña
  - Tesorero: José Luis Verdugo Palacios



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

6. El número de equipos participantes estará supeditado a la cantidad de campos disponibles para la Liga, así como por los recursos económicos que la Secretaría de Deportes del STAUS disponga, siendo un mínimo de 4 equipos para mantener su funcionamiento. Cada temporada, si la Mesa Directiva lo considera pertinente, se invitarán trabajadores de STEUS con el fin de mejorar las relaciones con sindicatos hermanos.
7. Las reuniones de la Asamblea de la Liga tendrán como fin asegurar el buen funcionamiento de esta y con el interés particular de que todos los equipos participen en la toma de decisiones que mejor convengan al respecto. Dichas reuniones se realizarán en las instalaciones del STAUS, cita en Niños Héroes # 101 entre Garmendia y Guerrero, los martes a las 13:00 horas. Si por causa de fuerza mayor no se pueden realizar en dicho lugar y horario, se reprogramarán y se dará aviso con anticipación a los representantes de equipo. Las decisiones y acuerdos tomados en cada asamblea serán de aplicación general por todos los equipos.
8. Cada equipo nombrará un representante ante la mesa directiva y ante la asamblea, el cual puede delegar su asistencia a algún otro jugador del mismo equipo. Solo el representante, o en su caso el suplente, tendrá voz y voto. El nombre del representante deberá quedar anotado en la cédula de registro de los jugadores. Los equipos que no tengan representación en la junta previa a un juego perderán su derecho a ser equipo local si así está establecido en el calendario de juegos y deberán respetar los acuerdos planteados en su ausencia. Los miembros de la mesa directiva no podrán actuar como representantes de equipo en las juntas.



## II Del torneo

1. Los juegos de la Liga de softbol del STAUS se registrarán por lo establecido en el presente reglamento y en el Reglamento Oficial de la Federación Mexicana de Softbol (ROFMS), en ese orden de prioridad. Los aspectos no previstos en estos reglamentos serán resueltos en la junta de representantes y mesa directiva de la liga del STAUS. El quórum para la toma de decisiones en las juntas será con más de 50% de los representantes de los equipos que estén participando y con al menos 1 miembro de la Mesa Directiva. Si no se alcanza el quórum después de 15 minutos de la hora citada, se considerará reunión extraordinaria y legal con los representantes que estén presentes.
2. Los equipos que el sindicato patrocine deberán ser de académicos activos al momento de registrarse. Entendiéndose por académico activo aquel docente que cuenta con carga académica en ambos o en uno de los semestres del año escolar, También se consideran académicos de la Institución los profesores, investigadores y técnicos académicos que estén pensionados o jubilados de la misma, así como los que estén litigando ante las instancias judiciales o laborales por rescisión. Los jugadores que no cumplan con este requisito se considerarán inelegibles y se aplicará la sanción correspondiente al jugador y al equipo al que pertenece. Todo jugador que aparezca en roster y que está en duda, deberá presentar documentación que lo acredite como académico, trabajador o administrativo de la Universidad de Sonora, o en su caso la edad, de no ser así se le desacreditará todos los juegos ganados donde haya participado el jugador inelegible.
3. Cada equipo tiene derecho a elegir 3 jugadores invitados, mismos jugadores podrán ser trabajadores de la Universidad de Sonora, con una edad mínima de 50 años cumplidos y aprobados antes del inicio de la temporada por la Asamblea de equipos. Se considera invitar a un jugador de refuerzo externo de la Universidad de Sonora mayor de 55 años, este deberá ser aprobado por los representantes de equipos.
4. El máximo número de jugadores que un equipo puede inscribir es de 21, más 2 elementos del cuerpo técnico, que a su vez podrán ser jugadores siempre y cuando aparezcan en la cédula dentro de los 21, el mínimo de jugadores será 15. Se llevará el registro de jugadores con la entrega a la Mesa Directiva de una cédula por cada equipo, anexando identificación (INE) y comprobante que acredite estar activo como docente o trabajador de la Universidad de Sonora. La documentación previamente



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

mencionada deberá entregarse a más tardar en la junta posterior a la primera jornada de la temporada regular, de no ser otorgada la cédula y documentación, se le marcará forfait al siguiente juego. Los jugadores no podrán estar en el roster en más de un equipo y los que no aparezcan, podrán jugar con el equipo de su elección. Todo jugador que desee cambiar de equipo deberá solicitarlo por escrito o por correo electrónico a la mesa directiva hasta la tercera fecha. La Asamblea le dará visto bueno si cumple con lo establecido en el presente reglamento. Se considerará jugador inelegible si perteneciendo a un equipo, participa en otro, aplicándose la sanción correspondiente al jugador y al equipo que lo alineó, con excepción si participa como noveno jugador para completar un equipo (Regla II-5).

5. El manejador entregará la alineación al ampáyer cuando este llame a juego. En dicha alineación se deberá indicar el nombre del manejador y del capitán de campo de su equipo, quienes serán los únicos que podrán discutir las decisiones del ampáyer.
  - 5 Bis: Si un equipo no tiene la alineación mínima de 9 jugadores al inicio del juego se podrá completar con un jugador del público o de otro equipo; Siempre y cuando el manejador del equipo contrario apruebe a este jugador, por lo tanto no procederá una protesta. Este jugador deberá ser sustituido cuando se presente en noveno jugador del equipo que lo alineó.
  - 5 Bis (2): Si durante el juego se lesiona un jugador y no puede continuar por lesión o enfermedad y su equipo no tiene suplentes, y en caso de que no tenga jugadores en banca, el manejador podrá sustituirlo por un jugador del público o de otro equipo, el manager contrario deberá aceptar la continuación del juego.
  - 5 Bis (3): El manager tiene la opción de presentar a 12 jugadores en el line up inicial a la ofensiva, incluye BD y 2 JD.
  - 5 BIS (4): El mánager podrá incluir corredor designado que podrá correr una sola vez por entrada, este desaparecerá cuando tome turno a la ofensiva o defensiva, en caso de utilizarlo nuevamente como corredor después de ver tomado turno será marcado out.



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

6. En el caso de que por alguna razón un equipo desee abandonar la temporada en proceso, deberá solicitarlo ante la Mesa Directiva antes de faltar al terreno de juego en dos juegos programados consecutivamente o en 3 partidos durante la temporada. Se considerará abandono no justificado si no se presenta a jugar en dos fechas consecutivas o en 3 partidos durante la temporada sin haberlo solicitado y será dado de baja y no será admitido en la siguiente temporada. Los jugadores de dicho equipo que sean docentes de la Universidad de Sonora podrán seguir participando en la liga al ser inscritos por los otros equipos en las juntas de la Asamblea, teniendo preferencia los equipos que estén en la parte baja del standing. Si un jugador invitado no acepta jugar con el equipo que lo invitó, no podrá hacerlo con ningún otro equipo.
7. Los equipos que estén clasificados a los play off antes de la última fecha y que no se presenten al último juego de la temporada regular, deberán pagar una multa de \$2,000.00 m/n para participar en los play off, en su defecto, su lugar en la posttemporada será ocupado por el equipo mejor clasificado de los eliminados. Los equipos eliminados que no se presenten a jugar en la última fecha de la temporada deberán pagar una multa de \$2,000.00 si desean participar en la siguiente temporada. En caso de forfait se multará al equipo que lo haya provocado por el costo operativo equivalente a \$ 500.00, en caso de no pagar esta multa no será programado para la siguiente jornada.
8. Todos los juegos de la Liga se realizarán los sábados tratando de que sean matutinos. Si por causa de fuerza mayor esto no es posible, se podrá jugar en días y horarios diferentes por acuerdo de La Asamblea en la junta semanal. Los juegos deberán empezar a la hora indicada si los equipos están completos; el equipo que no tenga a sus 9 jugadores deberá marcarse el forfait si no completa la alineación a los 15 minutos después de la hora establecida, considerando 5 BIS (2).
9. La liga no otorgara ningún permiso para la suspensión de algún juego programado en el calendario de juegos.
10. Se podrán celebrar acuerdos extra-reglamentarios en aspectos no contemplados en el presente reglamento o el de la FMS. Estos podrán ser acordados si existe una solicitud por parte de algún representante de equipo y la aprueban por lo menos 2/3 partes de los representantes de equipo presentes en la junta, y al menos 1 miembro de la mesa directiva. Los acuerdos extra-reglamentarios deberán especificar la duración de estos, siempre y cuando dicho acuerdo no altere al reglamento vigente.



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

11. Las situaciones imprevistas en este reglamento que se presenten en el terreno de juego deberán resolverse de común acuerdo entre los afectados por dicha situación y el acuerdo, que no deberá afectar a terceros, será comunicado a algún miembro de la mesa directiva, quien se dará por enterado, Tal acuerdo se revisara en la siguiente reunión semanal y se definirá si es válido.



### III De las reglas del Juego

1. Se aplicarán las reglas establecidas en el Reglamento Oficial de la Federación Mexicana de Softbol (ROFMS) y las que enseguida se mencionan; siendo aplicables las de este reglamento si se contraponen a las de la FMS.
2. Todos los juegos empezarán con dos pelotas nuevas y en caso de pérdida o daño, los ampayers podrán autorizar que continúe el juego con pelotas usadas que consideren adecuadas para el juego. Al final del juego el equipo ganador recibe la pelota con menos uso y la otra será entregada al equipo contrario.
3. Los bats permitidos en la liga obligadamente tendrán que ser de aluminio o de aluminio alloy (aluminio con otro metal). Está prohibido el uso de algún bat compuesto (composite). Si un manejador tiene duda sobre la legalidad de un bat deberá manifestarlo al ampáyer quien determinará su legalidad o ilegalidad. Si hay inconformidad con esta decisión, en cualquier sentido, el manejador o representante de equipo la presentará en la junta semanal y la Asamblea de la Liga dará el dictamen final sobre el uso o no de dicho bat. Todo bateador que sea sorprendido usando un bat no permitido por el ampáyer será declarado out y será expulsado del juego y además no podrá participar en el siguiente juego. Todos los bats serán revisados y los aprobados serán marcados con una cinta para que puedan ser utilizados. Para tal efecto se nombra la siguiente comisión:
  - Jaime Flores
  - Leonardo Bracamontes
  - Lev Valenzuela
  - Francisco Antúnez
  - David Fernández
4. Con el fin de proteger la integridad física de los jugadores, cada equipo deberá contar con un juego de bases reglamentarias y un homeplate siendo la primera base una almohadilla doble. El equipo que juegue como local deberá instalar sus bases en el terreno de juego y de no contar con ellas, lo podrá hacer el equipo visitante cambiando su condición de visitante a local. Bajo ninguna condición podrá empezar un juego sin las bases reglamentarias.



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

5. Los jugadores deberán jugar con uniforme deportivo adecuado, a juicio del ampáyer, con excepción de jugadores del público que participen como noveno jugador.
6. El jugador bateador deberá utilizar casco sin excepción alguna, de no hacerlo será puesto out en el primer lanzamiento, además utilizarlo en el recorrido de bases.
7. Los jugadores deberán permanecer en el terreno de juego o en la banca de su equipo durante el desarrollo del encuentro. Los manejadores o capitanes de campo podrán inconformarse ante los ampáyeres si no se está cumpliendo con esta disposición, ante lo cual el ampáyer en jefe hará una llamada de atención al infractor; de persistir en esta acción el jugador, el ampáyer lo expulsará del juego.
8. Debido a la esencia recreativa de esta Liga y en virtud de que una gran cantidad de jugadores participantes son mayores de 50, 60 e incluso de 70 años, y para salvaguardar su integridad física, no podrán participar en ella ningún jugador que esté clasificado o catalogado, por su nivel y calidad, como jugador de primera fuerza. Para tal clasificación serán tomados en cuenta los siguientes aspectos:
  - a) Su participación en Ligas de Primera Fuerza o Estatales en 2 años a la fecha.
  - b) Información recibida por la Asociación Estatal y/o Municipal de Softbol.
9. Los ampáyeres juzgarán si un jugador se encuentra en estado inconveniente por el consumo de bebidas o drogas y le prohibirán que participe en el juego. Así mismo, durante el juego, los jugadores se abstendrán de consumir bebidas embriagantes o drogas y el ampáyer deberá expulsar al jugador que incumpla con esa prohibición. El jugador expulsado por esta causa no tendrá derecho a participar en los siguientes 10 juegos que realice el equipo al que pertenece; en caso de reincidir será expulsado permanentemente de la Liga.
10. Todo jugador que agrede física y verbalmente otro jugador, a un ampáyer, a un anotador, a un manejador o a gente del público será expulsado del juego y no podrá jugar el siguiente partido, además será suspendido por más tiempo si así lo determina la Mesa Directiva (los ampáyeres deberán indicar en la hoja de anotación el tipo de expulsión y posible sanción) por la gravedad de la agresión. Las agresiones verbales y graficas entre jugadores o al ampáyer deberán ser sancionadas por los ampáyeres expulsando del juego a (el/los) infractor(es); los jugadores expulsados por esta causa no podrán jugar en el siguiente juego que realice su equipo en la liga.



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

11. Cualquier jugador que agrede verbalmente a algún miembro de la Mesa Directiva en los campos de juego durante el desarrollo de la temporada o en las juntas, se sancionará prohibiéndole jugar los siguientes 4 partidos que realice el equipo al que pertenece.
12. Se considera actitud antideportiva cuando, un equipo al tener una ventaja superior a las 9 carreras y después de 3 entradas, sus jugadores intentan el robo de base o toque de bola. En ambos casos el ampáyer marcará out a los infractores.
13. Se considerará lanzamiento ilegal del pitcher cuando en el mismo movimiento realice un paso y un salto u otro que considere el ampáyer; en tal caso, el lanzamiento será marcado bola y los corredores avanzan 1 base. Si la bola es bateada de hit se marcará bola en juego; en otro caso se sancionará el lanzamiento ilegal y se marcará bola muerta. De persistir esta situación en tres ocasiones el ampáyer solicitará al manejador del equipo infractor la sustitución del lanzador (sin oportunidad de regresar de nuevo como lanzador) en caso de omisión el juego será confiscado a favor del equipo agraviado con un marcador 7-0. Si existiera alguna observación relacionada a la aplicación de esta regla por parte del ampáyer se deberá realizar por escrito en la hoja de anotación del juego.

NOTA: El pitcher debe lanzar de la placa

14. El lanzador que acumule tres golpes con la bola de lanzar sobre los bateadores en una misma entrada, o que el número total de golpes acumulados sea de 5 durante el desarrollo de un partido, deberá ser sustituido por otro lanzador, sin oportunidad de regresar de nuevo como lanzador.
15. Existirán las figuras de jugador designado, corredor asignado. El corredor designado se incluye en la alineación inicial y desaparecerá al momento de sustituir a un jugador de posición.
16. En los campos de béisbol se colocarán conos señaldores que harán las veces de barda en los jardines a la distancia de un campo de softbol. Los ampáyeres marcarán jonrón si aprecian que un batazo rebasa los conos, independientemente de la altura, sin haber tocado el terreno de juego y marcarán bola muerta si los rebasa después de tocar el terreno de juego otorgándole dos bases al bateador y al(los) corredor(es).



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

17. Funcionará el knockout solo en calendario regular, el ampáyer en jefe dará por terminado un juego cuando el equipo en desventaja haya consumido su quinta entrada y la diferencia sea de 10 o más carreras.
  
18. Las jugadas de apreciación no serán motivo de protesta en contra del cuerpo de ampáyer. En el caso de que una jugada o situación el manejador o el capitán de campo de un equipo considere que no se está cumpliendo con una regla de juego, interpondrá una protesta verbal en el momento en que haya detectado dicha infracción ante el ampáyer y el anotador, al final del juego deberá interponer por escrito ante el anotador del box score LA PROTESTA CORRESPONDIENTE. El ampáyer en jefe firmará como testigo de la protesta. Los jugadores, coachs, o manejadores no deben hacer observaciones denigrantes o insultantes, a, o sobre los jugadores del equipo contrario, oficiales o espectadores, o, cometer otros actos que puedan ser considerados conducta antideportiva.



#### IV Sobre las Protestas

- TIEMPO PARA PRESENTAR UNA PROTESTA OFICIAL.
  1. La protesta oficial por escrito debe ser entregada al término del juego.
  
- INFORMACIÓN QUE DEBERÁ LLEVAR TODA PROTESTA:
  1. La fecha, hora y lugar del juego.
  2. Los nombres de los ampáyer y anotadores oficiales.
  3. La decisión y las condiciones que originaron la toma de la decisión.
  4. Todos los hechos esenciales implicados en el caso protestado.

El proceso para definir la procedencia o no de dicha protesta será el siguiente:

- a) El equipo demandante depositará una fianza de \$ 500.00 m/n en manos del anotador oficial, quien describirá la protesta en la hoja de anotación, dicha cantidad será reembolsable si procede la protesta; Para darle entrada a la protesta deberá estar firmada por el anotador, el manejador o capitán de campo demandante y el ampáyer.
- b) El anotador expedirá un recibo como comprobante de pago con fecha y firma del anotador.
- c) La fianza se entregará al tesorero de la liga y en su ausencia a otro miembro de la Mesa Directiva.
- d) Las protestas serán resueltas en la siguiente junta de la Mesa Directiva en base a la documentación reglamentaria y los argumentos de las partes involucradas.
- e) En el caso de que una protesta no pueda ser resuelta por la Mesa Directiva, se consultará al presidente de la Asociación Estatal de Softbol para que emita una opinión que ayude a tomar una resolución final.
- f) De ser necesario, se programarán reuniones extraordinarias para revisar casos pendientes.



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

- PROTESTAS QUE NO SERAN RECIBIDAS

1. Las protestas no serán recibidas o consideradas, si están basadas solamente en una decisión que implica la exactitud de apreciación por parte de un árbitro, o si el equipo que entrega la protesta es el ganador del juego.

Ejemplos de protestas que no serán consideradas son:

- a. Si una bola bateada fue fair o foul.
- b. Si un corredor fue out o salvo ("safe").
- c. Si un lanzamiento fue strike o bola.
- d. Si un lanzamiento fue legal o ilegal.
- e. Si un corredor pisó o no pisó una base.
- f. Si un corredor salió adelantado de pisa y corre de una base en un "fly".
- g. Si un "fly" fue fildeado o no fue fildeado legalmente.
- h. Si un "fly" fue o no fue un "infield fly".
- i. Si hubo o no hubo interferencia.
- j. Si hubo o no hubo obstrucción
- k. Si un jugador o bola viva, entró o no al área de bola muerta o toca algún objeto o persona en un área de bola muerta.
- l. Si un batazo pasó o no, en vuelo por encima de la cerca.
- m. Si el terreno se encuentra en condiciones para iniciar o reanudar el juego.
- n. Si hay suficiente claridad para continuar el juego.
- o. Cualquier otro asunto que implique solamente la exactitud de apreciación por parte del árbitro.

- PROTESTAS QUE SERAN RECIBIDAS.

1. Protestas que deben ser recibidas y consideradas incluyen asuntos de los siguientes tipos:
  - a. Por mala interpretación de una regla del juego.
  - b. La omisión de un ampáyer en aplicar la regla correcta a una determinada situación.
  - c. La omisión de un ampáyer en imponer la sanción correcta por una determinada infracción.



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

NOTA:

1. Protestas para lo citado arriba deben ser hechas al término del juego
2. Después de que un lanzamiento se ha hecho (legal o ilegal), no se puede hacer cambio en la decisión alguna del ampáyer.
3. Elegibilidad de un miembro de la nómina del equipo.
4. NOTA: Protestas para lo arriba citado deben ser entregadas a las autoridades apropiadas (no a los ampayers)

• PROTESTAS QUE COMPRENDEN CRITERIO E INTERPRETACION DE REGLA.

1. Las protestas pueden comprender, tanto un asunto de criterio como de interpretación de una regla.
2. Un ejemplo de una situación de este tipo se describe a continuación:
  - a) Con un out y corredores en segunda y tercera base, el bateador es out en batazo de "fly" que es out. Ambos corredores salen de pisa y corre, el corredor en tercera base repisa la base después del out, pero el corredor de segunda base no repisa la base. El corredor de tercera cruza el home antes de que se haga una apelación en segunda base para el tercer out. El árbitro no permitió la anotación de la carrera. La pregunta si los corredores abandonaron sus bases antes del out y si la jugada en segunda fue hecha antes de que el jugador de tercera cruzara el home, son exclusivamente asuntos de criterio del árbitro y no se pueden protestar. El fallo del árbitro en no permitir la anotación de la carrera, fue una mala interpretación de una regla del juego y objeto correcto para una protesta.

NOTIFICACION DE INTENTO DE PRESENTAR UNA PROTESTA.

RESULTADO DE LA PROTESTA.

1. La decisión tomada sobre un juego protestado debe resultar en uno de lo siguiente:
  - a) La protesta resulta inválida, y el resultado del juego se mantiene tal como se jugó.
  - b) Cuando una protesta procede por mala interpretación de una regla del juego, el juego es jugado de nuevo desde el punto en donde se tomó la decisión incorrecta, con la decisión corregida.
  - c) Cuando una protesta procede por un miembro de la nómina del equipo que no es elegible, el juego debe ser confiscado al equipo infractor.



## V Del desarrollo de la temporada

1. La Liga se desarrollará con la participación de equipos internos de la Universidad de Sonora, Los equipos internos son aquellos conformados por académicos, y/o administrativos y de servicio de la Universidad de Sonora.
2. La presente temporada (2023-2) se realizará con la inclusión del siguiente:
  - Agronomía
  - Derecho
  - Fis-Mat
  - Sociales
  - C. Químicas
  - Deportes
  - Patos
  - Tecnologías
3. La temporada regular se jugarán 7 jornadas, clasificando para la siguiente vuelta 6 equipos. El calendario de jornadas se elaborará procurando equilibrio en la distribución de juegos en calidad de local y juegos en calidad de visitante, así como también la asignación de horarios y campos.
4. Una vez terminado el rol regular, la posición de los equipos en el standing final se determinará con base en los juegos ganados contra los juegos perdidos. En caso de empate:
  - A) Si el empate es entre dos equipos:
    - a) Dominio directo de un equipo sobre el otro.
  - B) Si el empate es entre 3 o más equipos:
    - a) Dominio directo de un equipo sobre los otros equipos
    - b) Diferencia más favorable de carreras anotadas y recibidas en los enfrentamientos directos entre equipos involucrados
    - c) Diferencia más favorable de carreras anotadas y recibidas en todos los juegos de la temporada regular



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

- d) Menor cantidad de carreras recibidas durante la temporada regular.
  - e) Menos hits recibidos en toda la temporada.
  - f) Más hits anotados en toda la temporada.
  - g) En última instancia, las posiciones se establecerán por sorteo.
5. Una vez establecidas las posiciones de los equipos en el Standing:  
Los juegos para el play off serán de la siguiente manera y a un solo juego:
- Primera ronda  
De acuerdo con su posición al final del rol regular los equipos mejor posicionados actuarán como equipos locales en sus respectivos juegos, y escogerán en orden descendente el campo y horario de su preferencia:
    - a) 1 vs 6
    - b) 2 vs 5
    - c) 3 vs 4
  - Semifinal  
Pasaran los tres equipos ganadores de su serie, y el mejor perdedor, teniendo como criterio diferencia de carreras recibidas y anotadas durante los juegos de playoff entre los equipos perdedores.  
  
Para los equipos ganadores tendrán el beneficio de la posición como quedaron en el standing de temporada, para definir el home team.
    - a) 1 vs 4
    - b) 2 vs 3
  - Final  
La final será entre los equipos ganadores de cada semifinal. El equipo mejor posicionado en el rol regular actuará como local.
    - a) 1 vs 2



LIGA DE CONVIVENCIA SOFTBALL STAUS UNISON  
EDICIÓN NÚMERO VII

6. Participación en juegos de Play off.

Solo podrán participar en los juegos de play off los jugadores que tengan 3 apariciones en juegos de temporada regular.

7. Altas y bajas.

Las altas y bajas de nuevos jugadores se deberán hacer en las asambleas semanales de la Liga. No habrá altas para las últimas 4 jornadas del rol regular.

8. Campeonatos individuales.

- a) Pitcheo: que un lanzador aspire al campeonato de pitcheo en ganados y perdidos y en carreras limpias admitidas, deberá tener un mínimo de 3 inings lanzados multiplicado por el número de juegos del rol regular. Si el rol regular consta de 7 juegos por equipo, este mínimo será  $3 \times 7 = 21$ .
- b) Bateo: Para que un jugador aspire al campeonato de bateo deberá tener un mínimo de turnos al bat de 2.5 turnos multiplicados por el número de juegos del rol regular. Para el mismo caso del rol anterior sería de  $2.5 \times 7 = 18$  turnos.



## **VI Anexos**

### **Anexo 1: Equipos Invitados**

La mesa directiva, en acuerdo con el secretario de deportes del STAUS, podrá invitar equipos de trabajadores Administrativos a participar en la Liga (Patos e Informática). En ninguna circunstancia la Liga tendrá más equipos invitados que equipos internos y las condiciones para que un equipo invitado sea inscrito en la Liga serán las siguientes:

1. Acatarán el presente reglamento y las disposiciones que en el futuro sean aprobadas en reunión de la Mesa Directiva y representantes. Si consideran que dichas disposiciones afectan sus intereses, podrán renunciar a continuar en la Liga sin merecimiento de sanciones, siempre y cuando lo hagan por escrito ante la Mesa Directiva en tiempo y forma.
2. Los equipos tendrán derecho a elegir tres jugadores invitados internos mayores de 50 años y externos de mayores de 55 años. Todos los jugadores deberán presentar comprobantes de edad.

### **Anexo 2: Jugadores Refuerzos**

Los jugadores refuerzos para los equipos participantes deberán ser a solicitud expresa del representante y dicha solicitud será sometida a votación de la Asamblea.

### **Anexo 3: Jugadores de Liga**

Para que un jugador sea considerado Jugador de liga debe cumplir con los siguientes requisitos:

1. Tener una trayectoria mínima de 10 años participando en la liga.
2. Cumplir con una edad mínima de 60 años.
3. Cumplir con un nivel de juego acorde a la liga.
4. Cumplir con la aceptación de los representantes de equipos.



#### **Anexo 4: Bats Permitidos**

En base a los criterios de la Comisión Dictaminadora de Bats de la liga, se consideran los siguientes puntos:

1. Serán permitidos todos los bats cuya base de elaboración sea el aluminio, así como todos aquellos que sean aleación (Alloy) de este mismo material con algún otro metal.
2. Esto incluye aquellos bats que muestran en su cuerpo la leyenda "slow pitch" sin embargo, en la presente temporada, se dará seguimiento a estos bats para valorar su desempeño, y en base a esa valoración se retomará la decisión, para determinar su uso o no para la siguiente edición.
3. No están permitidos en la liga los bats compuestos (Composite), ni los híbridos, es decir, aquellos que tienen una parte compuesta (sea el mango o núcleo) y la otra parte es con base en aluminio.
4. Se consideran ilegales aquellos bats que, por estar lijados, pintados, carroceados o en mas estado, que no permiten ver las características del bat.
5. Solo se permitirá el uso de bats cuyo BFP (Bat Performance Factor) sea de 1.20 o menor, este parámetro deberá aparecer en el cuerpo del bat como sucede con la gran mayoría de los que se utilizan en la liga.
6. Cualquier Jugador o manejador que tenga duda sobre la legalidad de un bat podrá inconformarse ante cualquier miembro de la comisión, lo cual solicitara al dueño del mismo o al manejador del equipo, la presentación del bat ante la comisión, de preferencia el mismo día del juego, dicha Comisión deberá emitir un dictamen sobre la legalidad o no del bat.
7. La liga deberá contemplar en su reglamento el castigo con el cual se sancionara al jugador y al equipo que hagan uso de un bat no permitido.



## VII Observaciones

Las modificaciones al presente reglamento deberán proponerse y aprobarse en su caso, antes del inicio de cada temporada en las reuniones de la Asamblea con los representantes de los equipos del STAUS.

