

ARBUCKLE PARKS AND RECREATION DISTRICT'S LIGA DE SOFTBOL COED

Comienza la temporada

Juegos que se jugarán los domingos por la noche.

23 de junio al 4 de agosto de 2024

Los partidos se jugarán a las 7pm y a las 8:15pm horas.

Registro de jugador individual y equipo disponible

Tarifas de equipo \$550 por equipo

\$50 para un jugador individual

Formularios de registro disponibles en línea en

www.arbuckleparksandrecreation.org

Se requiere un mínimo de 4 equipos para iniciar la liga y se
aceptarán un máximo de 8 equipos.

Llame al (530)723-2705 para más información.

Como participante adulto Arbuckle Parks and Recreation District (APRD), es su responsabilidad personal no permitir nunca que usted o sus compañeros de equipo crucen la línea entre una competencia divertida y un comportamiento antideportivo.

CÓDIGO DE CONDUCTA DEPORTIVA DEL JUGADOR

1. El Team Manager de cada equipo es responsable de la conducta de los jugadores de su equipo. El entrenador será expulsado y/o suspendido en la misma medida que cualquier jugador de su equipo por no hacer cumplir las reglas del código de conducta.
2. Ningún jugador participará en el Programa de Softbol de APRD sin firmar el formulario de autorización proporcionado al director del equipo. Si algún jugador participa sin firmar el formulario de liberación, el equipo perderá el juego. Un mayor abuso de esta regulación hará que ese equipo pierda su lugar en la liga.
3. New Se pueden agregar o eliminar nuevos jugadores de las listas en cualquier momento. Los equipos no podrán exceder su máximo de veinte jugadores. Sólo podrán jugar 16 jugadores por partido. Los jugadores que se agreguen a la lista deben firmar la lista y entregársela a un líder del programa de Softbol de APRD antes de su juego o no se les permitirá jugar. Las nuevas listas deben entregarse al gerente de APRD en el lugar antes del juego.
4. Ningún equipo podrá tener más de 20 participantes en sus planteles. A menos que tenga un permiso especial del Supervisor de Recreación.
5. Los participantes deberán tener al menos 16 años. Si es menor de 18 años el participante deberá jugar con uno de sus padres presente durante todo el juego. La única excepción es para los empleados de APRD.
6. *El alcohol está estrictamente PROHIBIDO en el campo (todas las áreas dentro de los límites de la cerca permanente, incluidas, entre otras, todas las barandillas y estructuras que rodean y están contenidas dentro del campo de juego). Si algún jugador abusa de esta regla, el árbitro principal suspenderá el juego hasta que se elimine el alcohol y el jugador sea expulsado del juego. Si el jugador continúa abusando de las reglas, será expulsado de la liga. A las personas que no puedan cuidar de sí mismas o de los demás porque están bajo la influencia de drogas o alcohol no se les permitirá jugar a discreción del árbitro principal.*
7. Los jugadores deben tratar a sus compañeros, árbitros y espectadores con respeto y cortesía. Los comentarios personales y maliciosos dirigidos a cualquier miembro de la comunidad del juego, obscenos o de otro tipo, en cualquier momento durante el juego, no tienen cabida en nuestro juego.
8. Los árbitros y supervisores son empleados y voluntarios de APRD y respetarán todas las regulaciones y políticas del distrito. Las protestas se basarán en la interpretación de las reglas. Los árbitros tienen la decisión final y no se les discutirá. Las decisiones de los árbitros son definitivas.
9. Los árbitros están autorizados a suspender/expulsar a personas o equipos si su conducta es abusiva hacia los árbitros o hacia sus compañeros jugadores. Si los individuos son expulsados del juego, el juego se suspenderá hasta que el individuo abandone el campo. Las disputas serán resueltas por el árbitro principal durante el juego; cualquier desacuerdo adicional deberá remitirse al Supervisor de Recreación después del juego. Los gerentes deben ser los únicos jugadores que abordan las inquietudes de los árbitros y del personal de APRD. Se espera que lo hagan de manera cortés y respetuosa.
10. Los jugadores deben recordar que se trata de un juego y un deporte recreativo.

Las siguientes son excepciones locales y recordatorios. Si las reglas no figuran en la lista, el juego se regirá por las reglas oficiales de USA Slowpitch Softball.

LOS PARTIDOS

Los juegos se rigen por el libro de reglas oficial de softbol publicado por la USA Softball Association (anteriormente Softball Association (ASA)), con excepciones locales según lo definido en esta hoja de reglas.

Los partidos duran 7 entradas o 55 minutos, lo que ocurra primero. Puede comenzar una nueva entrada siempre que haya tiempo en el reloj. Una vez iniciada se completará la entrada completa, a menos que el equipo local esté ganando. El último partido de la noche se jugará durante las 7 entradas completas, a menos que se haya invocado la regla de las 10 carreras.

PROGRAMACION

1. Los equipos deben jugar en la hora, lugar y fecha especificados en sus horarios. A menos que lloviera (el Supervisor de Recreación reprogramará un juego de recuperación).
2. El juego del Torneo de Pequeñas Ligas tendrá prioridad del campo. Todos los juegos se trasladarán durante el torneo de las Pequeñas Ligas a un campo diferente.

El Partido

1. El tiempo de juego es de 55 minutos o 7 entradas, lo que ocurra primero.
2. Si un equipo tiene una ventaja de 10 carreras o más al final de cinco entradas, se cancela el juego. Esto se conocerá como la regla de la "misericordia".
3. El personal de APRD será responsable de mantener el tiempo oficial.
4. A cada equipo se le da práctica en el campo en asignaciones de tiempo iguales; sin embargo, esto contará contra el tiempo de juego a menos que se logre antes del tiempo de juego.
5. El personal de APRD es responsable de mantener el puntaje oficial en el libro de puntaje. Las carreras marcadas en el libro de resultados son confirmadas por el árbitro principal.
6. No hay límites de carreras por entrada. Sin embargo, se aplicará la regla de "misericordia".

Equipo

1. Todos los tacos de metal son ilegales y no se permitirán. Los jugadores que infrinjan la norma serán expulsados del juego.
2. Balones de juego: se entregará un balón de cada tipo por juego; solo este balón podrá usarse durante todo el juego, a menos que esté dañado.
3. Zapatos: los jugadores deben usar zapatos cerrados. Se deben usar zapatos deportivos; Se sugieren tacos, pero no son obligatorios. No se permiten botas de trabajo ni sandalias en el campo.
4. Bates de béisbol: solo se permiten bates aprobados por EE. UU. (anteriormente ASA). Las calcomanías de EE. UU. (no USSSA) o ASA deben estar en el bate; si las calcomanías no están presentes, el bate no será elegible para su uso. Si un jugador es sorprendido usando un bate ilegal, puede ser expulsado de ese juego. Los bates serán revisados por el árbitro principal antes del inicio de cada juego.

Lanzamiento

1. El arco mínimo desde el lanzamiento del lanzador es de seis pies y el máximo desde el suelo es de doce pies. (Arco mínimo=6 pies máximo= 12 pies)
2. La alfombra de strike se utilizará únicamente para bolas y strikes. Si la pelota golpea el tapete es un strike. El plato se considerará una pelota.
3. El árbitro de home puede pitar un lanzamiento demasiado bajo o demasiado alto mientras todavía está en el aire, también conocido como lanzamiento ilegal. El bateador tiene la opción de golpear el lanzamiento o tomar la bola automática. Si el bateador hace swing y falla, sigue siendo un strike.
4. Los hombres que reciben boleto toman la segunda base. Las mujeres que reciban boleto tomarán la primera base. En caso de dos outs, si un hombre recibe un boleto, tomará la segunda base. La mujer detrás de él tendrá la opción de caminar automáticamente a primera o batear.

Jugadores

1. Los jugadores sólo podrán jugar en un Equipo de Softbol APRD.
2. El equipo debe tener un mínimo de 3 niñas en el campo y bateando.
3. Los equipos deben comenzar y terminar un juego con un mínimo de 7 jugadores o el juego se considerará perdido. Si ambos gerentes de equipo están de acuerdo, los empleados de APRD pueden reemplazarlo para crear un equipo completo y el juego se puede jugar como un juego normal o perdido.
4. Los equipos no pueden tener más de 16 jugadores por partido. Cualquiera que esté en el dugout será considerado un jugador activo y deberá batear.
5. Los zapatos y las camisetas son obligatorios y serán usados por todos los jugadores, o no se les permitirá jugar.
6. Se recomienda el uso de uniformes, pero no es obligatorio.
7. Los directores de equipo son responsables de la conducta de su equipo antes, durante y después del juego.
8. Debido a una lesión permanente, un equipo puede agregar un jugador en cualquier momento durante la temporada. El jugador debe reemplazar a un jugador lesionado permanentemente y el jugador lesionado no

puede jugar durante la temporada. Los jugadores agregados deben presentar un formulario de registro completo al gerente de APRD en el sitio antes de ingresar al campo.

9. Si ocurre una lesión durante el juego que hace que el jugador abandone el juego y el equipo ahora no tiene suficientes jugadores para llenar la lista, un sustituto puede ingresar al juego por la parte lesionada con la aprobación del gerente de APRD o el árbitro principal, así como ambos Team Managers. Los sustitutos pueden provenir de otro equipo o de un Empleado de APRD.
10. Un equipo puede tomar prestados jugadores del otro equipo en cualquier momento, pero se debe declarar una pérdida y escribirla en la planilla oficial o, si ambos entrenadores están de acuerdo, el juego se puede jugar como un juego regular con los jugadores sustituidos.

Defensa

1. Los jardineros no pueden jugar en el infield y deben estar en el césped del jardín hasta que se golpee la pelota.
2. El lanzador y el receptor deben ser una niña y un hombre. No contarán para el total del cuadro. **Debe haber al menos dos mujeres y dos hombres jugando en las cuatro posiciones del cuadro. Las posiciones no tienen** que rotar.
3. En un elevado al cuadro, el árbitro **DEBE** declararlo como un elevado al cuadro antes de que el jugador que intenta atrapar la pelota la toque. Si el árbitro declara que la jugada es un elevado al cuadro antes de que el jugador defensivo toque la pelota, el bateador queda automáticamente eliminado y **los corredores pueden avanzar, PERO bajo su propio riesgo.** Un elevado al cuadro se considera una pelota golpeada dentro del cuadro con un arco significativo y se considera una "atrapada fácil" con menos de dos outs y corredores en 1.º y 2.º o 1.º, 2.º y 3.º. Si el árbitro no pide un elevado al cuadro, la jugada continuará normalmente incluso si se cumplen las reglas del elevado al cuadro.

Bateo

1. Cada alineación deberá alternar hombre-mujer en todo momento con un orden de bateo continuo de todos los jugadores en el dugout. El número de mujeres puede exceder el número de hombres en el orden al bate, pero no se permite lo contrario. Por ejemplo, si hay 9 hombres en un equipo y 5 mujeres, sería Hombre 1, Mujer 1, Hombre 2, Mujer 2, Hombre 3, Mujer 3, Hombre 4, Mujer 4, Hombre 5, Mujer 1, Hombre 6, Mujer 2, Hombre 7, Mujer 3, etc...
2. El inicio del orden de bateo será decidido por cada Manager y no tiene por qué ser seguido.
3. Cada turno al bate comienza con 1 bola y 1 strike.
4. Cualquiera en el dugout bateará independientemente de si está jugando a la defensiva o no.
5. A las mujeres se les lanzará una pelota de softbol de 11" y a los hombres se les lanzará una incrediball (mush ball).
6. Un bateador puede hacer "foul-out" en dos ocasiones. Si un bateador recibe un segundo strike cantado, el bateador puede hacer foul con una bola, pero luego la siguiente falta resultará en un strike out. Si un bateador comete tres faltas, la tercera falta se considerará strike out.
7. Los jugadores que lleguen tarde podrán ser añadidos al final de la alineación de acuerdo con las reglas (ver # 1)

8. Jonrones: Cada equipo tendrá la capacidad de conectar dos jonrones (sobre la valla). Los jonrones conectados tanto por mujeres como por hombres cuentan para el total. Los jonrones dentro del parque no cuentan para el límite de jonrones.
9. Un bateador lesionado debe golpear la pelota y poder llegar a la primera base por sí solo. Una vez que el bateador está en primera base se permite un corredor de cortesía. Las mujeres solo pueden correr como emergente para las mujeres y los hombres solo pueden correr como emergente para los hombres. Se permite un corredor emergente por entrada.
10. Los equipos pueden batear tantos bateadores (sin exceder los 16 permitidos en el dugout) como quieran, siempre y cuando no bateen a más de dos hombres seguidos en ningún punto del orden de bateo. Esto incluye la envoltura desde la parte inferior hasta la parte superior del pedido.
11. Los equipos pueden mover jugadores dentro y fuera de cualquier posición de fildeo siempre que permanezcan en el mismo lugar en el orden de bateo.

Correr

1. Los corredores de base no pueden abrir. El corredor de base debe permanecer en la base hasta que la bola cruce el plano del plato O la bola sea golpeada por el bateador. No se permite el robo de bases. Un corredor de base que se encuentre abriendo será llamado out. Si es el 3er out, el bateador reanudará el turno al bate en la siguiente entrada con una cuenta clara.
2. Se utilizarán y harán cumplir las reglas del USA Slowpitch Softball con respecto al contacto en los caminos de las bases.
- 3.

Additional Rules

1. El tiempo del partido es el tiempo de renunciar. El administrador de APRD en el sitio puede extender el tiempo de juego si ha recibido un aviso de que un jugador está detenido. El jugador debe ponerse en contacto con el Gerente de APRD.
2. NO habrá aplazamientos de juegos.
3. Los jugadores que abandonen el juego por motivos distintos a una lesión se considerarán fuera del juego por el resto del juego.
4. Toda protesta debe hacerse formalmente ante el árbitro principal antes de que se realice el siguiente lanzamiento. Cualquier protesta que no se haya realizado antes de esto será rechazada. Las protestas se harán únicamente sobre la interpretación de las reglas.
5. No se permiten niños en los dugouts ni dentro de los límites del campo de juego. ¡Esto es por su seguridad!
6. Las personas y jugadores que participen en actividades patrocinadas por la APRD no están cubiertos de ninguna manera por responsabilidad personal o daños a la propiedad. Cierra las puertas de tu auto y estaciona en áreas seguras. Esto significa que las personas que compiten en este programa lo hacen bajo su propio riesgo.

