



CONDICIONES DEL TORNEO

LIGA LOS INCAS RINCONADA





CONDICIONES GENERALES DE PARTICIPACIÓN

1. Invitación y Objetivos:

El torneo invita a equipos representativos de empresas, agrupaciones e instituciones de reconocida seriedad, así como a equipos de las comunidades cercanas. El objetivo principal es fomentar lazos de amistad y promover el desarrollo físico y mental de los participantes.

2. Responsabilidad por la Limpieza:

Todos los equipos y visitantes deben colaborar con la limpieza de las instalaciones deportivas. El incumplimiento de esta norma podrá acarrear multas por parte de la directiva de la liga.

La liga se compromete a mantener en condiciones óptimas todos los espacios a disposición de los equipos y sus acompañantes.

3. Prohibición de Ingesta de Alcohol:

Está terminantemente prohibido ingerir licor dentro del terreno de juego. La liga, los equipos, jugadores y acompañantes son responsables de asegurar el cumplimiento de esta norma.

El incumplimiento de esta condición será sancionado con la expulsión del equipo y los jugadores involucrados.

4. Responsabilidad por Pérdidas y Seguridad:

La liga no se hace responsable por robos o pérdidas de motos, carros, reproductores, cauchos, baterías u otros objetos.

El personal militar es el encargado de la seguridad y el pago de sus servicios debe realizarse a la entrada.

DEL TORNEO

5. Modalidad de Juego:

El torneo se jugará bajo la modalidad Modificado B2, con los pitchers autorizados por la organización mediante el envío de rosters. Lanzadores activos en categorías B1 o pitchers rankeados no estarán permitidos en la categoría Modificado B2.

6. Reglas de Lanzamiento:





En la categoría, al acumular tres (3) lanzamientos ilegales, el lanzador deberá ser sustituido (sin que necesariamente salga del juego; si hay corredor en base, no avanza), y no podrá volver a lanzar durante ese juego, aunque sí podrá jugar en otra posición.

Un lanzador deberá ser sustituido al acumular cuatro (4) pelotazos en total durante el juego, o dos (2) pelotazos al mismo bateador en un mismo juego.

7. Rosters de Jugadores:

Se solicitará un roster de máximo treinta (30) peloteros.

A partir del quinto (5to) partido, todos los equipos deberán tener el roster firmado y sellado por la liga o haberlo enviado digitalmente por el grupo del torneo vía WhatsApp y haber sido aprobado por la organización.

El roster debe ser presentado a la organización con todos los datos requeridos (Nombre, Apellido, número de cédula y fotocopia de la cédula de cada jugador), sin enmiendas. El incumplimiento de este requisito impedirá la participación de los jugadores no incluidos correctamente en el roster.

A partir del quinto (5to) juego, el equipo que no presente el roster firmado y sellado, ni de forma digital en el momento indicado, perderá ese partido por confiscación automática, otorgándose la victoria al equipo contrario.

La solicitud de rosters debe realizarse antes del inicio del partido, al momento de entregar los line-ups, las pelotas y el pago del juego y es obligatorio. Una vez iniciado el juego, la solicitud de roster queda nula y el juego podrá continuar.

En caso de duda sobre la legalidad de un jugador, se deberá presentar una protesta para que la liga realice la revisión (antes de culminar el juego).

8. Transferencia de Jugadores:

Si un jugador ha participado en uno o varios juegos con un equipo, para poder retirarse de ese equipo, deberá contar con la autorización del mismo. El equipo que lo reciba deberá cancelar una multa de treinta dólares (\$20).

Esta transferencia solo podrá realizarse al principio del torneo, hasta un máximo de cuatro (4) juegos. Después de este límite, no se permitirán cambios de jugadores entre equipos.

9. Clasificación en el Standing:

La clasificación se determinará en base a puntos:

- Tres (3) puntos por juego ganado.





- Un (1) punto por juego empatado.

○

10. Formato de Clasificación y Play-offs:

Los ocho (8) primeros equipos en la tabla de posiciones clasificarán a la siguiente fase, enfrentándose en dos llaves:

- Llave 1: 1ro vs 8vo y 4to vs 5to.
- Llave 2: 2do vs 7mo y 3ro vs 6to.

Los ganadores de cada llave pasarán a la fase de semifinales, y los ganadores de las semifinales disputarán la serie final.

Todos los partidos de play-offs se definirán en series de tres (3) juegos, ganando el equipo que obtenga dos (2) victorias (3 para 2).

11. Reglamento del Juego:

El torneo se jugará bajo las reglas vigentes de la Federación Internacional de Softbol, modalidad de lanzamiento modificado. Cualquier aspecto no especificado en estas condiciones se regirá por dichas reglas.

12. Duración de los Juegos:

Los juegos de la ronda eliminatoria y los cuartos de final tendrán una duración máxima de una (1) hora y treinta (30) minutos o siete (7) innings por equipo, lo que ocurra primero. El tiempo comenzará a transcurrir desde el momento en que los árbitros estén presentes en el terreno de juego y se dirijan a los managers.

Los juegos de semifinal tendrán una duración máxima de una (1) hora y cuarenta (40) minutos o siete (7) innings, lo que ocurra primero.

La final no tendrá límite de tiempo.

13. Presentación de los Equipos:

Todos los equipos deberán presentarse en el terreno de juego treinta (30) minutos antes de la hora fijada para el inicio del juego.

Se concederán veinte (20) minutos de espera para el inicio del primer juego de la jornada. Para el resto de los juegos, se concederán quince (15) minutos de espera.

Transcurrido este tiempo, el equipo que no esté completo con nueve (9) jugadores perderá el juego por forfait.





En caso de forfait, el juego cuenta como participación o apariciones legales para todo el equipo contrario.

14. Participación Mínima para Play-offs:

Todos los jugadores y lanzadores deberán haber participado en al menos el cuarenta por ciento (40%) de los juegos de la ronda regular para poder participar en la siguiente ronda.

Aclaración: Si la cantidad de juegos jugados es impar (por ejemplo, 9 juegos), el 40% se aproximará al entero superior. En este caso, con 3.6 juegos, se requerirá la participación en cuatro (4) juegos para poder participar en la siguiente ronda.

15. Criterios de Desempate en Ronda Eliminatoria:

En caso de empate en la cantidad de juegos ganados entre dos (2) equipos para optar a la clasificación, se definirá por el enfrentamiento directo entre ellos. Si persiste el empate, se realizará un juego extra. Los puntos obtenidos para el ganador de este juego influirán directamente en la tabla de posiciones.

16. Criterios de Desempate con Tres o Más Equipos:

Si tres (3) o más equipos están empatados en la cantidad de juegos ganados para optar a uno (1) o dos (2) cupos de clasificación, se definirá por los enfrentamientos directos entre los equipos involucrados. Si los resultados entre ellos son de empate, se jugará un partido extra.

17. Condiciones Climáticas y del Terreno:

En caso de lluvia o mal estado del terreno, se concederán treinta (30) minutos adicionales a la hora fijada para el inicio del primer juego, con el objetivo de realizar el acondicionamiento necesario.

Si este tiempo no es suficiente, el juego en cuestión será suspendido, y los demás juegos programados se jugarán en el orden establecido, siempre y cuando el terreno esté en condiciones. De no estarlo, se suspenderá toda la jornada.

Los equipos programados para el primer juego deberán presentarse a la hora indicada. La suspensión de los juegos se decidirá en el terreno.

Si un juego se detiene una vez comenzado, la decisión de suspenderlo o continuar se tomará a criterio de la liga y los árbitros, basándose en las reglas de softball. Este juego deberá ser cancelado antes de su inicio.





Si un juego es suspendido después del cuarto (4to) inning (juego legal), terminará con el resultado existente. De lo contrario, se reprogramará únicamente si es necesario para definir puestos en la tabla de posiciones.

DE LOS EQUIPOS

18. Uniformidad:

Todos los equipos deben mantener uniformidad, la cual consiste en gorra, camisa y pantalón del mismo color.

El jugador que no cumpla con esta condición tendrá cinco (5) minutos para corregir la falta. De no hacerlo, no podrá ingresar al juego.

Durante la ronda regular, se permitirá la ausencia de uniformidad en un máximo de cinco (5) peloteros.

Para la ronda eliminatoria, la liga aceptará una carta por uniformidad con nombres y apellidos de los jugadores no uniformados. Para la siguiente ronda (semifinales), todos los jugadores deberán estar uniformados completamente.

Las gorras pueden ser del mismo color, aunque no tengan el mismo logo.

19. Horarios de Juego y Calendario:

Los horarios de las jornadas serán los sábados y domingos, comprendidos en horarios entre 8:00 am a 3:00 pm.

Es obligatorio que los equipos cumplan con los partidos fijados en el calendario regular y el horario pautado. Los horarios serán rotativos, y todos los equipos deberán jugar en todos los horarios disponibles de la liga al menos una vez.

Los calendarios de juego se enviarán los días martes (días miércoles en caso de ser necesario y la liga lo informará), en horarios de la mañana, tarde o noche.

La liga fija los horarios de juegos y todos los equipos están en la obligación de cumplir con estos. Una vez enviado el calendario regular, no habrá modificaciones (salvo excepciones).

20. Uso de Jugadores No Inscritos:

Todo equipo que utilice jugadores o personas ajenas al roster con la finalidad de evitar un forfait o fortalecer el equipo, en cualquier juego de ronda regular, semifinal o final, y se compruebe, será sancionado con la confiscación del juego y la expulsión del campeonato y de futuros torneos de la liga.





Esto incluye a los peloteros que deben cumplir con el 40% de participación.

El equipo que sea protestado por esta causa está obligado a presentar los documentos del jugador en cuestión que acrediten su pertenencia al equipo.

21. Forfait:

El equipo que incurra en dos (2) forfaits será automáticamente excluido del campeonato.

- **Nota:** El equipo que incurra en un (1) forfait en fase de PlayOffs quedará eliminado automáticamente de la instancia que esté jugando.
- Los equipos que deseen solicitar la reprogramación de un juego después de enviado el calendario deberá cancelar una multa de ochenta dólares (\$80), para evitar caer en forfait. En caso de reprogramación, el equipo perderá el derecho al home club en la siguiente jornada.

22. Pago de Juegos:

Los juegos deben ser cancelados al inicio del mismo. El equipo que no cancele antes del inicio del juego será sancionado con la confiscación del partido y una multa de cuarenta dólares (\$40).

23. Deudas con la Liga:

Cualquier equipo que se retire con deudas pendientes con la liga no podrá participar, ni ninguno de sus integrantes, en ningún campeonato futuro hasta que se cancele la deuda. Además, cada jugador del equipo deudor deberá pagar una multa de cuarenta dólares (\$40).

24. Refuerzos:

La selección de refuerzos se permitirá a partir de la fase de cuartos de final. Los ocho (8) equipos clasificados podrán escoger un máximo de dos (2) peloteros de los equipos eliminados en la ronda regular.

Si se escoge solo un (1) pelotero en la ronda de cuartos de final, se podrá utilizar ese cupo restante para escoger otro refuerzo de los equipos eliminados tanto en la ronda regular como en los cuartos de final para la fase de semifinales.

No se permitirá la escogencia de refuerzos para la final.

La escogencia de los refuerzos se realizará en el orden de la clasificación de la ronda regular.

DEL JUEGO





25. Autoridad de los Árbitros:

Los árbitros son la máxima autoridad en el terreno de juego, y sus decisiones sobre apreciaciones son inapelables.

Solo el manager podrá presentar protestas o reclamos cuando considere que una regla específica fue mal aplicada por los árbitros.

Nota: Cuando el manager esté jugando, deberá designar a otro jugador como manager encargado, ya que la figura de "manager jugador" queda eliminada de la liga.

26. Regla del Knockout (Misericordia):

Se aplicará la regla del knockout de la siguiente manera:

- Ventaja de quince (15) carreras en tercer (3er) inning.
- Ventaja de diez (10) carreras en el cuarto (4to) inning.
- Ventaja de siete (7) carreras en el quinto (5to) inning.
- Si el equipo Home Club es quien está recibiendo el knockout, tendrá la oportunidad de cerrar el inning.

27. Juego Legal:

Se considera juego legal después del cuarto (4to) inning completo.

28. Jugadores de Reserva:

Los jugadores de la reserva deberán ser anunciados y tener su número respectivo en la hoja de line-up antes del cierre del cuarto (4to) inning. Después de este punto, no se podrán agregar jugadores a la reserva.

29. Conferencias Defensivas:

Los managers tendrán derecho a tres (3) entradas o conferencias defensivas por juego. Al realizar la cuarta conferencia, el manager deberá ser sustituido.

Los jugadores de cuadro podrán solicitar conferencias. Dos (2) llamadas de los jugadores de cuadro se contarán como una (1) entrada o conferencia del manager.

30. Reingreso de Jugadores:

Se permitirá un (1) reingreso por cada jugador original en el line-up.

El reingreso deberá ser notificado al árbitro en el momento en que se efectúe. De no notificarse, el jugador será expulsado automáticamente, al igual que el manager.





31. Robo de Base:

Se permitirá el robo de base únicamente cuando el lanzador suelte la bola hacia el home. Si el corredor sale antes, será declarado out por el árbitro.

32. Uso de Ganchos y Lanzamientos Peligrosos:

No se permitirá jugar con ganchos.

El jugador que sea detectado jugando con ganchos, queda expulsado del juego automáticamente. Si el partido aún no ha dado inicio, tendrá 5 minutos para cambiarse.

El jugador que se deslice con mala intención será expulsado del juego y deberá pagar una multa de treinta dólares (\$30), a consideración del árbitro.

33. Base por Bola Intencional:

Se ordenará directamente la base por bola intencional sin necesidad de realizar los lanzamientos.

34. Tercer Strike Foul:

Será declarado out por el árbitro el bateador que, con cuenta de dos (2) strikes, conecte un foul.

35. Bateador Prevenido y Coach:

Por no haber bateador prevenido ni coach en su respectivo lugar, el bateador en turno será declarado out automáticamente por el árbitro principal o auxiliar.

El bateador prevenido debe ser el siguiente en el orden al bate. Si un jugador va directamente desde el dugout o desde la posición de coach a batear sin ser el bateador prevenido correcto, será declarado out.

36. Jugador Extra (JE) y Jugador Designado (JD):

El jugador extra (JE) es opcional y no puede jugar a la defensiva.

El jugador designado (JD) puede batear por el pitcher o por el último jugador en el orden al bate, y sí puede jugar a la defensiva.

No se permite tener ambos (JE y JD) en el line-up al mismo tiempo.

37. Lanzamiento Ilegal:





Por lanzamiento ilegal del pitcher, el corredor no avanzará.

Pelotas de Juego:

38. La liga únicamente autoriza el uso de pelotas LEXIS con el sello de la liga. Quedan prohibidas las pelotas de hueso, de otra marca o de la misma marca pero sin el sello de la liga.
39. El juego debe iniciarse con al menos una pelota nueva.
40. Si se presenta una pelota ilegal durante el juego, el bateador será declarado out por regla, y el manager será expulsado del juego, el manager será expulsado del juego y deberá pagar una multa de treinta dólares (\$30), además de estar sujetos a las sanciones que determine la liga.
41. **Pelotas Fuera de Juego por Foul:**

Cuando la pelota salga del terreno de juego por un foul conectado, el lanzador está obligado a realizar el siguiente lanzamiento al bateador con la pelota que tenga el árbitro en ese momento.

42. Suministro y Condiciones de las Pelotas por los Equipos:

Cada equipo proporcionará sus pelotas de juego al momento de su ofensiva.

Podrán cambiar las pelotas al comienzo de cada entrada, y estas podrán ser nuevas o usadas, siempre y cuando sean aprobadas por los árbitros.

Las pelotas podrán ser identificadas con la inicial del equipo.

Nota: Entre innings, los lanzadores deberán realizar un máximo de dos (2) a tres (3) lanzamientos de calentamiento para agilizar el juego. Los árbitros y managers deberán asegurar el cumplimiento de esta condición.

43. Bates:

Los bates deberán ser presentados al inicio del juego y permanecer en el círculo de bateadores.

Es responsabilidad exclusiva del manager o el delegado la inclusión de un bate ilegal.

La liga podrá retirar un bate apenas lo detecte, ya sea en la final, semifinal o ronda regular.

El equipo que utilice un bate ilegal será sancionado con la expulsión del manager y el pelotero involucrado, y deberá cancelar una multa de treinta dólares (\$30).





Para la Categoría Modificado B2 Torneo B2K25, solo se permitirán bates de la marca EASTON, modelos REFLEX o RIVAL. Cualquier bate que no esté claramente identificado no podrá ser utilizado y se considerará ilegal.

La liga y los árbitros tienen la potestad de prohibir el uso de cualquier bate que consideren ilegal.

DE LOS ÁRBITROS

42. Conocimiento y Cumplimiento de las Condiciones:

Los árbitros deben conocer estas condiciones y asegurar su fiel cumplimiento, así como respetar a todas las personas involucradas en este torneo.

43. Uniformidad de los Árbitros:

Los árbitros deberán mantener uniformidad.

44. Presentación de los Árbitros:

Los árbitros deberán presentarse en el terreno de juego treinta (30) minutos antes de la hora fijada para el inicio del juego.

45. Errores Arbitrales y Protestas:

Los árbitros que violen estas condiciones o las reglas de la federación de softbol, y sean protestados ante la liga por cualquier equipo, debiendo comprobarse la falta, deberán repetir el juego y asumir el pago del campo, marcaje del terreno y anotación.

46. Reclamos a los Árbitros:

Nota: Solo el manager podrá realizar reclamos a los árbitros. El jugador que reclame podrá ser expulsado del juego.

DE LAS PROTESTAS

47. Formulación de las Protestas:

Las protestas deberán ser formuladas ante el árbitro principal en la oportunidad que señalan la regla de la federación internacional de softbol vigente y estas condiciones del campeonato.

Se deberá declarar la protesta en la hoja de anotación y firmarla tanto el manager protestante como el árbitro principal en el line-up.





Para que la protesta sea válida, todos estos pasos deben cumplirse antes de que termine el juego.

48. Ratificación y Pago de la Protesta:

Las protestas deberán ser ratificadas por escrito ante la liga y acompañadas de cuarenta dólares (\$40) en la reunión siguiente al momento de su formulación, o entregadas al directivo de la liga en un plazo no mayor a cuarenta y ocho (48) horas.

El monto pagado por la protesta será reintegrado al equipo protestante en caso de que la misma prospere. De no ser así, estos fondos ingresarán a las arcas de la liga.

49. Recepción de las Protestas:

Las protestas deberán ser recibidas por el presidente u organizador de la liga en un sobre cerrado.

DE LAS SANCIONES

50. Expulsión de Jugadores:

El jugador que sea expulsado por el árbitro deberá cancelar una multa de treinta dólares (\$30) y cumplirá un (1) juego de suspensión para poder participar en el próximo partido.

Si el jugador expulsado no asiste más a sus compromisos, la multa deberá ser cancelada por su equipo.

En caso de reincidencia, el jugador será suspendido por el resto del torneo.

El jugador que realice actos de "perreo" o tenga una actitud antideportiva durante el juego recibirá una advertencia, y a la siguiente será expulsado.

De igual manera, el jugador que lance bates o cascos y golpee puertas o paredes (recordando que se está en instalaciones militares) será sancionado.

El jugador que sea expulsado dos (2) veces en el torneo no podrá participar más en el mismo.

51. Expulsión de Managers:

El manager que sea expulsado por el árbitro deberá cancelar cuarenta dólares (\$40), con la salvedad de que podrá dirigir el próximo juego dependiendo de la gravedad de la falta.

52. Conducta Irrespetuosa o Agresiva:





Jugadores, managers, delegados, coaches, visitantes, entre otros, que se dirijan de forma irrespetuosa, intenten agredir o agredan a autoridades deportivas, jugadores de su equipo, del contrario, o incurran en faltas antideportivas, serán sancionados individual y colectivamente por la directiva de la liga de acuerdo con la gravedad de la falta.

53. Tangana Colectiva:

Los equipos que ocasionen tanganas colectivas serán expulsados automáticamente del torneo. En caso de darse en medio de un partido, el partido queda confiscado automáticamente.

54. Riñas Particulares:

Si la riña es entre jugadores individuales, la sanción recaerá exclusivamente sobre los jugadores involucrados, y la sanción se determinará según la gravedad de la falta, aplicándose al momento o lo antes posible, sin esperar la reunión de la liga.

55. Agresión a Árbitros:

El jugador que sea expulsado por agredir a un árbitro deberá cancelar cincuenta dólares (\$50) y será suspendido del torneo.

56. Decisiones Disciplinarias de la Liga:

La directiva de la liga tomará cualquier decisión de carácter disciplinario en el momento que lo considere conveniente.

DISPOSICIONES FINALES

57. Obligación de Conocer las Condiciones:

Tanto los jugadores como los delegados y managers están obligados a conocer estas condiciones.

58. Desconocimiento de las Condiciones:

El desconocimiento de estas condiciones por parte del equipo o sus delegados, técnicos y coaches no los exonera de cualquier infracción que les imponga la liga.

59. Reglamento Supletorio:

Lo no establecido en estas condiciones se regirá por las reglas oficiales del softball vigente.

60. Autoridad del Presidente u Organizador:





El presidente de la liga y organizador del torneo están autorizados a expresar su opinión en cualquier consulta o inconveniente que se presente en el juego.

ASOCIACIÓN DEPORTIVA
LOS INCAS
J-31766010-2

Henry Osorio
Presidente de liga de softbol Los Incas.

