



REGLAMENTO DE SOFTBEIS EGRESADOS UNIVERSITARIOS A.C.

I

DEL TIEMPO DE JUEGO

1. Todos los juegos serán a 7 entradas en categoría varonil y 6 entradas en categoría femenil con un límite de tiempo (1 hora 30 minutos). Si llegara a ver empate se jugará **1 extra inning iniciando con jugador en segunda base**, siendo este el ultimo out de la entrada anterior.
2. El último juego de la jornada será sin límite de tiempo, si llegara a quedar empatado en la última entrada también se deberá jugar un extra inning.

II

DEL JUEGO LEGAL

3. Se declarara juego legal cuando un partido por causas de fuerza mayor (fallas en el alumbrado, lluvia extrema o cualquier otra causa) sea declarado suspendido por el ampáyer principal y se hayan jugado 4 entradas completas.
4. En caso de no haber jugado las entradas completas o reglamentarias, el juego se declarara como suspendido y será programado para otro día, iniciando como un juego nuevo.

III

DE LOS JUGADORES

5. Cada equipo debe tener el número mínimo de **nueve** jugadores (as) presente para que un partido pueda iniciar. Se permitirá alinear nueve o diez jugadores a la defensiva (jugador Flex).
6. El jugador Flex o decimo a la defensiva deberá estar posicionado en los jardines u outfield, pudiendo este moverse a estrategia del equipo que se encuentra a la ofensiva o dentro del campo.
7. Si el jugador flex o decimo jugador abandona el terreno de juego por cualquier causa (justificada o injustificada) al tocar el turno en la alineación de bateo será decretado out por el árbitro (**adhesión 2026**).
8. Si el equipo iniciara alineando a nueve jugadores (as) a la defensiva, ya no podrá ingresar el jugador Flex o decimo jugador.
 - **Salvo que si llegara el jugador Flex antes del primer lanzamiento al primer bateador se podrá anunciar al equipo contrario y al anunciador para que se pueda agregar a la papeleta.**
9. **Por acuerdo de liga un encuentro podrá iniciar con ocho jugadores (as) dándole oportunidad al equipo hasta la tercera entrada para completar los 9 jugadores, si esto no pasara ya no se podrá abrir la cuarta entrada, quedando el resultado 7-0. (tres entradas completas)**

10. Podrán utilizar jugador designado (**J/D**) por el pitcher o por cualquier jugador de cuadro, siempre que este sea de inicio del juego y este apuntado en la papeleta.
11. Los corredores o corredoras podrán separarse de la base solo hasta que el pitcher suelte de la mano la pelota que será lanzada al bateador o bateadora y este podrá avanzar a la siguiente base hasta que sea golpeada la pelota con el bat y no al soltar la bola el pitcher (no hay wild pitch o pass ball).
12. Solo podrán utilizar bats de madera para softbeis, no aleaciones, no compuestos, no aluminio, no corndog o bambú.
13. Los jugadores deberán presentarse al terreno de juego debidamente uniformados (ropa deportiva) esta puede ser pantalón corto o largo acorde al juego, pats, short, short con mallones, casaca, camiseta o sudadera con o sin número.
14. si los árbitros detectaran algún jugador con pantalón o short levis, mezclilla, bermudas o algo similar deberán retirarlo del terreno de juego inmediatamente, al igual que si el jugador trajera puesta una camisa de vestir, camiseta en cuello v o zapatos (**adhesión 2026**).

IV

DE LAS ALTAS DE JUGADORES

15. La liga recibirá el roster o cedula de cada equipo, misma que será ingresada al portal egresados.
16. Las altas sin costo y con costo serán anunciadas en su momento por la mesa directiva en turno.
17. Si un jugador participara en un encuentro y este no estuviera dado de alta, podrán realizar su alta en la siguiente junta ordinaria posterior al encuentro, **NO SERAN PERMITIDAS LAS ALTAS VIA WHATSSAPP (adición 2026)**.
18. Si para la siguiente junta posterior al encuentro no dieran de alta a los jugadores que participaron en el o los juegos, perderán dichos juegos, la perdida de juegos por jugadores no dados de alta no surtirá efecto sino hasta que el equipo afectado lo haga valer en tiempo y forma (**adición 2026**).
19. Podrán participar en cada equipo jugadoras mujeres máximo 2 por equipo, estas por seguridad no podrán estar en las siguientes posiciones: tercera, shortstop y pitcher (**adhesión 2026**).
20. Para que un jugador pueda participar en playoffs deberá contar con el 40 % de los juegos jugados totales en temporada regular.
21. Es obligación de los delegados, manejadores, coach y jugadores revisar en la página oficial www.egresadossoftbol.com de la liga, así como los juegos jugados de cada jornada, las altas de los jugadores, al igual que sus homeruns y juegos lanzados de sus pitchers.
22. Es obligación de los delegados mandar **fotografías de cada jugador de su roster**, así como **número de camiseta o casaca que porta, posición o posiciones que desempeña dentro del campo (adhesión 2026)**.
23. La mesa directiva en turno por error u omisión no se hace responsable de correcciones en la página de internet por falta de juegos jugados de sus jugadores, estadísticas y demás situaciones que llegaran a aclararse al final del torneo, deberán estar pendientes

los delegados o representantes de los equipos de dichas estadísticas, así como sus respectivas correcciones, estas últimas deberán aclararse a más tardar un mes de su juego jugado (**adhesión 2026**).

V

DEL BATEADOR / CORREDOR:

24. El orden al bat constara de un máximo de 9 bateadores por entrada.
25. El turno al bat se acabara cuando la defensiva realice 3 outs o haya bateado 9 jugadores (as) a la ofensiva.
26. Solo se permitirá un máximo de un turno al bat por inning de los jugadores (as) en el line-up y será de 9 bateadores (as). En caso de no ser anunciado por el manejador o jugador a la ofensiva (bateando) el noveno bateador, este será marcado out por regla.
 - Regla del noveno bateador: el noveno bateador de la entrada tiene que ser anunciado por el equipo a la ofensiva, el equipo a la defensiva no podrá utilizar base intencional y deberá lanzar hasta que este batee la bola. Si hace contacto y resulta que es un fly o elevado y este fuera cachado por algún jugador a la ofensiva se marcara out y terminara el inning, si el contacto resultara de un hit o imparable, la jugada continua hasta marcar out, siendo este el homeplate (donde se encuentra el catcher)
27. La ultima entrada **decretada por el ampáyer** no habrá noveno bateador, es decir el bateo es libre para ambos equipos, el ampáyer deberá reunir a ambos manejadores en home plate para anunciar que esa entrada será la última para ambos equipos (**adhesión 2026**).
28. No está permitido tocar la bola/ medio swing intencional, deberán hacer swing completo. En caso de hacerlo será marcado como out, aun si la bola sale de foul o fuera del terreno de juego.
29. No existe la base por golpe.
30. El bateador o bateadora será marcado out si al hacer swing sale de la caja de bateo buscando la pelota más allá de la caja de bateo (pisar la raya no es out).
31. Cuando un jugador este en base (primera, segunda o tercera) no podrá robarse la base próxima, es decir si está en primera no podrá correr a segunda en robo de base.
 - Al momento de devolver la pelota el catcher al pitcher y este ultimo la perdiera (pitcher) los corredores están a riesgo.
32. Del pisa y corre, será completamente permitido en todas sus bases.
33. Los jugadores podrán usar spikes de picos (fierro), si el jugador los utiliza **no podrá barrerse con pies por delante en ninguna base y de hacerlo estos serán puestos out por el ampáyer.**
34. Todo bateador que tome su turno en la caja de bateo deberá traer puesto su casco protector en la cabeza, si este por descuido no lo trajera e hiciera el pitcher el primer lanzamiento, el bateador será out por regla, de la misma forma los corredores de bases que se quitaran su casco.

- Si el corredor de base se quitara el casco para secar su sudor o acomodarse el casco no será causa de out, siempre y cuando la bola no esté en juego, de ser este el caso el jugador será out por regla.
35. Se podrá utilizar el **corredor de cortesía**, siempre que este no haya participado con anticipación en el juego, se le tendrá que anunciar al ampáyer principal o de bases para que sea anotado en la papeleta y sea contado como juego jugado para el mismo.
- El jugador de cortesía podrá incorporarse al campo después de que haya tenido participación en el juego como corredor de cortesía.
 - Solo se podrá utilizar un corredor de cortesía por entrada.

VI

DEL REINGRESO DE JUGADOR

36. Si hubiera un cambio de jugador y este sufriera alguna lesión o por cuestiones personales tuviera que abandonar el terreno de juego, podrá reingresar el jugador por el cual se realizó el cambio.
37. Si el equipo que empezara con 10 jugadores anunciados en la papeleta y por causas de fuerza mayor uno de ellos tuviera que abandonar el juego, el equipo podrá seguir con nueve jugadores, no así si el equipo empieza con 9 y uno de ellos abandonara el terreno de juego, se terminara el juego por falta de jugadores y perderá el juego.

VII

DEL CATCHER

38. Deberá devolver la bola directamente al pitcher, después de cada lanzamiento, inclusive si la bola sale de foul.
39. Si el catcher devolviera la bola a un jugador de bases, el ampáyer lo amonestara apercibiéndolo que está prohibido, si reincidiera el catcher el ampáyer deberá adelantar a los jugadores que se encuentren en bases a la siguiente almohadilla y si no hubiera corredores se le marcara bola al bateador.
40. Deberá contar con careta protectora, (obligatoria) peto en el pecho y rodilleras (opcional) como medidas de seguridad.
41. Si en alguno de los innings el **catcher o pitcher** se pusiera en base y hubieran dos outs en el inning, se podrá ingresar **corredor temporal** que será el jugador que le hayan hecho el segundo out en ese inning.

VIII

DEL PITCHER (LANZAMIENTO LEGAL)

42. El pitcher no deberá hacer ningún movimiento de lanzar sin inmediatamente lanzar la bola al bateador. El movimiento de lanzar (winup) debe ser un movimiento continuo
43. El pitcher no debe usar un movimiento de lanzar (winup) en el que hay una pausa o retroceso del movimiento hacia adelante.
44. El pie pivote debe permanecer en contacto con la placa, hasta que la bola salga en lanzamiento de la mano del pitcher. Si se da un paso puede ser hacia adelante, siempre

y cuando el pie pivote este en contacto con la placa y el paso que se da es simultáneo con el lanzamiento de la bola.

45. El pitcher podrá optar por lanzar detrás de la placa si así lo desea.
46. El pitcher no debe lanzar la bola
 - Por detrás de su espalda
 - Por entre sus piernas
 - Desde el guante
47. La bola deber ser lanzada con un arco perceptible de por lo menos 1.83 metros y no más de 3.65 metros desde el suelo **(completamente a la apreciación del ampáyer)**.
48. Si un pitcher desea caminar intencionalmente a un bateador, no hay lanzamientos, solo se le comunica al ampáyer y el bateador deberá avanzar a la primera base
49. Solo se permiten 2 bases intencionales por cada bateador por juego.
50. El pitcher en todo momento deberá contar con careta protectora para su seguridad.

IX

DEL LANZAMIENTO APRESEURADO

51. El pitcher no debe intentar un lanzamiento apresurado:
 - Antes de que el bateador haya asumido su posición.
 - Cuando el bateador esta fuera de equilibrio como resultado de un lanzamiento anterior.
 - A una velocidad fuera de lo ordinario (el ampáyer marcara bola y le apercibirá al pitcher que su lanzamiento es rápido).
52. Cualquiera de estas infracciones antes mencionadas es un lanzamiento ilegal:
 - El ampáyer dará una señal de bola muerta.
 - Se concederá una bola al bateador.
 - Los corredores no avanzan.

X

DEL LANZAMIENTO DE CALENTAMIENTO

53. Al comienzo de cada media entrada o cuando un pitcher releve a otro, no podrá usarse más de un minuto para hacer no más de tres lanzamientos al receptor, catcher u otro miembro del equipo.
54. No hay límite en cuanto a la cantidad de veces que un jugador puede regresar a la posición de pitcher, con tal que él no:
 - Haya dejado el orden al bat.
 - Haya sido declarado un pitcher ilegal por el ampáyer.
 - Haya sido expulsado del juego.

XI

DEL LANZAMIENTO NULO

55. Se declara lanzamiento nulo cuando:

- El pitcher lanza durante una suspensión de juego.
- Un corredor es declarado out por salir de su base antes que el lanzamiento salga de la mano del pitcher.
- El pitcher lance antes de que el corredor haya regresado a su base, después de que haya sido declarada una bola de foul y la bola sea bola muerta.
- La bola resbala de la mano del pitcher durante su movimiento al lanzar
- Un jugador, manager o coach solicita tiempo o emplea cualquier otra frase o comete cualquier acto mientras la bola esta viva y en juego, con el propósito evidente de tratar de hacer que el pitcher cometa un lanzamiento ilegal.

56. Se dará una amonestación al equipo infractor y una repetición de este acto por cualquier miembro del equipo amonestado, tendrá como resultado que el infractor sea expulsado del juego.

XII

DEL PITCHER ILEGAL

57. El equipo excedió el límite prescrito de conferencias defensivas cargadas (2 conferencias en un mismo inning).

58. Deberá salir del círculo de pitcheo y podrá ocupar una posición a la defensiva o podrá ingresar a su dogout sin poder realizar un reingreso u ocupar en siguientes entradas una posición a la defensiva u ofensiva.

XIII

DE LAS CARRERAS DE VENTAJA K.O. KNOCKOUT

59. Diferencia de 15 carreras después de la 4ta entrada.

60. Diferencia de 10 carreras después de la 5ta o 6ta entrada.

XIV

DE LOS DESCANSOS EN LA TEMPORADA

61. Los equipos tendrán derecho a solicitar permiso para descansar de su rol regular máximo una vez, siempre y cuando se solicite con una semana de anticipación por lo menos. De ser necesario la liga podrá reponer el mismo con doble juego en fecha posterior; **en playoffs no hay descanso**, salvo que los jugadores (as) estén participando en torneos estatales, nacionales o mundiales y el equipo tenga al menos tres jugadores de su equipo.

XV

DE LAS PROTESTAS

62. Estas deberán ser por escrito a la junta inmediata al juego jugado, de acuerdo al reglamento de la liga de egresados universitarios.
63. Deberá indicar las causas que originan esta protesta y deberá llevar consigo documentos probatorios si fuera el caso.
64. En el caso de que un jugador este participando sin estar dado de alta y durante el torneo ya no hubiera altas, podrá el equipo afectado protestar al jugador ilegible verbalmente en la junta inmediata al juego.
65. Si un jugador participara en jornada regular y el mismo no estuviera dado de alta, podrán registrarlo a la junta inmediata al partido jugado, si el equipo no lo hiciera el equipo afectado podrá realizar la protesta del jugador de manera verbal a la siguiente junta.
66. Deberán llevar libro de estadísticas (scorebook) en caso de controversia.

XVI DE LAS MULTAS Y SANCIONES

67. La liga de egresados universitarios en todo momento tendrá el derecho de multar y sancionar a los jugadores o equipos que infrinjan los siguientes supuestos:

ACCION	CASTIGO	MULTA
Agresión verbal a uno o más ampayers.	De 1 a 3 juegos de suspensión.	\$300.00 pesos
Agresión física a uno o más ampayers (premeditada o incidental)	De 6 a 10 juegos o toda la temporada (según sea el caso)	\$1,500.00 pesos
Agresión verbal a jugador o jugadora dentro del campo o fuera de él.	De 1 a 2 juegos de suspensión	\$300.00 pesos
Agresión física a jugador o jugadora dentro o fuera del campo.	De 5 a 10 juegos de suspensión o toda la temporada según el caso	\$1,500 pesos
Respuesta de agresión física	De 3 a 8 juegos de suspensión o toda la temporada según el caso.	\$1,500 pesos
Agresión física o verbal a Mesa Directiva.	De 8 a 10 juegos o expulsión de las ligas pertenecientes a egresados	\$1,500 a \$3,000 pesos
Riña colectiva entre equipos, porra, invitados etc.	Toda la temporada, expulsión de la liga en todas sus ramas (softbol, softbol femenino, softbeis, slowpitch) a todos los	\$2,000 pesos por cada jugador.

	involucrados, según datos recabados.	
Ingreso de bebidas no autorizadas por la liga.	1ra vez multa y llamada de atención, 2da multa y 2 juegos de suspensión, 3ra vez, expulsión del equipo.	\$3,000 pesos
Daño a las instalaciones Grafiti Destrucción de mobiliario en general	De 5 a 10 juegos o expulsión de la liga en todas sus ramas (softbol, softbol femenino, softbeis, slowpitch)	Amonestación y pago de daños ocasionados por jugadores, porra o personas que ingresen apoyando al equipo que se le relacione con los daños.

XVII DE LAS CATEGORIAS

68. Las categorías serán formadas de 8 o más equipos en cada grupo como mínimo, y estos serán nombrados como categoría A, B y C siendo la A como categoría mayor, B como categoría intermedia y la C como categoría inicialista.
69. Por cada temporada concluida los últimos 2 lugares del grupo A bajaran al grupo B y los 2 primeros lugares del grupo B y C podrán defender su titulo una temporada más para después subir al grupo A o B respectivamente.
70. En el caso de que los 2 equipos que bajaran al grupo B se reforzaran al grado de que la mesa directiva detectara que están fuera de su categoría volverán a subir inmediatamente dentro del mismo torneo.
71. La categoría A será completamente abierta para cualquier jugador o equipo que desee participar.
72. La categoría B será la categoría intermedia según tabla del torneo anterior (si algún equipo se reforzara al grado de verse fuera de categoría, la mesa directiva evaluara y tomara la decisión de subirlo de categoría en el mismo torneo)
73. Si la mesa directiva o algún delegado detectara a un equipo de la categoría B o C fuera de su categoría, se realizara la evaluación para poner al equipo en el lugar correcto.
74. Los jugadores de la categoría A no podrán reforzar las categorías inferiores, salvo que por evaluación de la mesa directiva determine que ese jugador si es apto para participar en categoría B solamente, los jugadores de categoría B no podrán reforzar a las categorías inferiores C.
75. Se podrá crear un equipo de la categoría “B” llamado “SELECCIÓN B” para que pueda participar en la categoría “A”.

XIX
DE LA RESOLUCION

76. Todas las resoluciones emitidas por la mesa directiva en turno serán dadas a conocer a los equipos involucrados a más tardar la siguiente junta ordinaria.

XX
DE LOS FORFIT

77. Los equipos que tengan tres forfit en la temporada serán dados de baja de manera automática, si el equipo tuviera su primero y segundo forfit serán suspendidos por la liga hasta que cubran las cuotas que serán ampáyer, sonido y rastreo de campo **(adhesión 2026)**.
78. Todos los equipos deberán cubrir su cuota de rastreo, alumbrado y pelota en tienda principal, cuando el equipo infractor realizara el pago de su adeudo se bonificara al equipo no infractor la cuota de rastreo **(adhesión 2026)**.
79. Si el equipo que se presente desea quedarse a practicar o entrenar con su equipo deberán pagar el alumbrado del campo a la tienda principal y este será por una hora solamente **(adhesión 2026)**.
80. En el caso de la pelota si se solicitara y no se usara podrá realizar la devolución a la tienda principal, se realizara la devolución del efectivo, siempre y cuando esta esté en bolsa cerrada **(adhesión 2026)**.
81. No podrá utilizarse la misma pelota para el siguiente encuentro, es decir, si el equipo no devolviera la pelota a la liga debidamente en bolsa tendrá que comprar de nueva cuenta su pelota para el próximo encuentro **(adhesión 2026)**.

En la ciudad de Tijuana Baja California a 24 de junio de 2026.

GUSTAVO LÓPEZ ESTRADA
PRESIDENTE