BASES DE COMPETICIÓN LIGA SOFBOL MODIFICADO

PARTICIPANTES
MARINERS
LEONES
SUPLENTES
MELLIZOS

- Participan 4 equipos, divididos en un 1 grupo.
- Cada 2 fases de todos contra todos.

FORMATO DE COMPETICIÓN

Fase de grupos

Puntuación:

- Victoria: 1 punto
- Derrota: 0 puntos
- No presentación: partido perdido y el equipo presente ganará el partido 7 Carreras por 0 (3 puntos).

TERRENOS DE JUEGO

Para el correcto desarrollo de la liga de Sofbol Modificado, esta se disputará en las siguientes instalaciones:

- Campo de los Andenes

NORMAS ESPECÍFICAS DEL TERRENO DE JUEGO

- Medidas del terreno de juego.
  - Distancia entre bases: 18,29 metros.
  - Distancia del lanzador: 14,02 metros.

ARREGLO DEL CAMPO
Los campos serán acondicionados por los administradores de los campos.

La preparación consta de los siguientes puntos:

- Colocación de bases de juego
- Regar el terreno de juego con agua en las zonas donde más se juega tales como home, círculo del lanzador, primera, segunda y tercera base.

- Marcar las líneas desde el home-plate hasta las cercas del jardín izquierdo y del jardín derecho (líneas de foul o fair ball).
- Marcar el cajón de bateo.
- Marcar los círculos de espera de bateadores y cajones de tercera y primera base de los guías de base.
- Los árbitros serán los responsables de anunciar las reglas de los campos a los directores o capitanes antes de la apertura de los partidos.

En cada instalación hay personal responsable con el que se podrá hablar y pedir información antes de acudir a participar en cada partido.

PROHIBICIONES EN LOS TERRENOS DE JUEGO

QUEDA TAJANTEMENTE PROHIBIDO LA INTRODUCCIÓN DE:

- **NEVERAS/CAVAS CON CERVEZAS**
- **CONSUMO DE PIPAS DENTRO O EN LOS ALREDEDORES DEL CAMPO Y**
- **FUMAR DENTRO DEL RECINTO.**









DURACION DE LOS ENCUENTROS

Todos los encuentros se jugarán a siete (7) entradas.
Los encuentros tendrán una duración máxima de una hora y quince minutos (01:45). lo que ocurra primero.

Faltando 5 minutos para finalizar el partido, no se iniciará la siguiente entrada. Si ya se ha iniciado la entrada antes de los 5 minutos, el equipo home club tendrá derecho a cerrar dicha entrada.

Si un encuentro se suspende por lluvia, por falta de luz o por otro motivo no imputable a ninguno de los 2 equipos, sin haberse cumplido el 50+1 (4 entradas completas), se reanudará en la situación en que estaba en el momento de la suspensión.
Si por el contrario ya se ha cumplido el 50+1 del partido (4 entradas completas), el árbitro decretará el partido como oficial y la victoria será para el equipo con mejor score (mas carreras producidas) otorgando de esa manera un 1 punto para el equipo ganador.
Nota: Se dan por completadas las 4 entradas cuando el equipo home club ha jugado dicha entrada. (3.5 es la parte alta del innig, en ningún caso representa el 50+1).

Será de aplicación la Regla de ventaja de carreras - Run head rule, que da por terminado el partido, cuando hay una diferencia de quince (15) carreras después de tres (3) entradas, de diez (10) carreras después de cuatro (4) entradas y de siete (7) carreras después de cinco (5) entradas.

A fin de que los encuentros se desarrollen rápidamente, los árbitros y entrenadores deberán cumplir las siguientes reglas para acelerar los encuentros:

- Los árbitros deberán impedir el retraso injustificado en el desarrollo del juego, tal como se especifica en las Reglas Oficiales de Juego.
- Se aplicará la regla de los 12 segundos para el lanzador. ***Si el lazador sobrepasa ese tiempo deliberadamente y sin el consentimiento del árbitro, el árbitro sumará una bola a su conteo.***
- El bateador deberá asumir su posición en el cajón de bateo dentro de los 10 segundos después que el árbitro haya declarado “playball” a menos que pida “tiempo” y el árbitro crea que la petición es razonable. Sólo en este caso el árbitro concederá tiempo.
  Si el bateador abandona el cajón de bateo deliberadamente y sin el consentimiento del árbitro, el árbitro sumará un strike a su conteo.
- Después de que el bateador entra por primera vez al cajón de bateo, debe permanecer en el mismo entre lanzamientos, manteniendo por lo menos un pie dentro del cajón, inclusive mientras está cogiendo las señas y practicando el bateo.
  - Excepciones:
    - Si la bola es bateada buena o foul.

  - En un swing o en un intento de swing.
  - Si es forzado a salir del cajón de bateo por el lanzamiento.
  - En un lanzamiento desviado o en un “Passedball”.
  - Si hay un intento de jugada.
  - Si se ha declarado “Tiempo”.
  - Si el lanzador deja el círculo de lanzador o el receptor deja el cajón del receptor.
  - Con la cuenta de tres bolas con un lanzamiento que es declarado strike, cuando el bateador pensaba que era la cuarta bola.
- Si el bateador deja el cajón de bateo, retrasa el juego, y ninguna de las excepciones se aplica, el árbitro deberá cantar un strike. Ningún lanzamiento tiene que ser hecho y la bola queda muerta.

- El lanzador tendrá derecho a 5 lanzamientos de calentamiento en su primera entrada, y a 3 lanzamientos entre entradas, y el árbitro principal deberá asegurarse de que se hacen sin demora.
  Si el lazador sobrepasa esta cantidad de picheos, el árbitro sumará una bola a su conteo.
  Los equipos deben ser instruidos para que tengan un receptor preparado para calentar al lanzador tan pronto como la entrada termine.
  Si habiendo 2 outs el receptor o el lanzador, se encontrarán corriendo las bases, deberán ser sustituidos por el bateador del out anterior. Si este último también se encontrara en alguna de las bases, será sustituido por el/los anterior(es) inmediato. “Corredor temporal”. **NOTA:** Si el corredor temporal es usado incorrectamente, el error será corregido sin que haya sanción alguna.

- Sólo un jugador del cuadro, al mismo tiempo, puede ir al montículo para hablar con el lanzador, y sólo se permitirá una visita de éstos por entrada.
- A los entrenadores se le permitirán 2 visitas libres al montículo para hablar con el lanzador (una visita libre es aquélla en la cual el lanzador no es retirado del partido). Después de la segunda visita libre, cada visita siguiente al montículo dará lugar a que el lanzador sea retirado. Si el partido precisa entradas extras, se permitirá una visita libre adicional por cada tres (3) entradas extras.
- Una segunda visita del entrenador al mismo lanzador en la misma entrada, dará lugar al cambio automático del lanzador. Está prohibido que el entrenador realice una segunda visita al montículo mientras el mismo bateador se encuentre al bate, pero si el bateador es sustituido por un bateador emergente, el entrenador puede realizar una segunda visita al montículo, pero tiene que cambiar al lanzador.

- ***Un partido puede ser declarado forfeit a favor del equipo contrario, cuando un equipo utilice tácticas claramente diseñadas para demorar o acortar un partido.***

- Para agilizar los lanzamientos, los equipos deberán tener un receptor preparado que pueda calentar con el lanzador tan pronto como termine la entrada. El receptor deberá llevar en todo momento protecciones, como mínimo la careta.
- Después de que el bateador entra por primera vez al cajón de bateo, debe permanecer en el mismo entre lanzamientos, manteniendo por lo menos un pie dentro del cajón, inclusive mientras está cogiendo las señas y practicando el bateo.

REGLA DEL DESEMPATE

Si durante la etapa clasificatoria, una vez concluida la séptima (7ª) entrada o al límite de su tiempo y se encontrara empatado, el árbitro decretará el fin del partido, imputando 1 punto para cada equipo.

Si durante la etapa final (8º finales, 4º finales, semifinales y final), existe empate una vez concluida la séptima (7ª) entrada o al límite de su tiempo, se aplicará la regla de desempate, muerte súbita - Tie Breaker.
Se procederá del siguiente modo: - Al inicio de las siguientes entradas, cada equipo dispondrá un corredor en segunda base, sin ningún eliminado. Este corredor será el anterior en el orden al bate del que le corresponde ir a batear al inicio de la entrada. Por ejemplo, si corresponde batear al séptimo bateador del orden, se colocará el sexto en el orden al bate en segunda base.

Criterios de desempate:

1. Enfrentamiento directo.
2. Mayor puntuación.
3. Carreras producidas.
4. Diferencia de carreras
5. Si persiste el empate a pesar de los 4 criterios se sorteará con una moneda.

PRESENTACIÓN DE JUGADORES

Los equipos participantes, deberán presentar al inicio del partido un mínimo de nueve (9) jugadores, que deberán encontrarse presentes en el terreno de juego y uniformados en cada encuentro que dispute el equipo en la competición. La presentación del equipo al inicio de cada partido le corresponde al director y/o al 2º previamente designado. En el caso de ausencia de ambos, estos podrán designar previamente avisado antes del inicio del partido a un deportista que haga sus funciones. Nunca un deportista podrá suplantar al director o al 2º designado, si se encuentra presente en el terreno de juego o alrededores.

EL EQUIPO

Cada equipo tendrá la obligación de tener en el campo a la hora del inicio del partido un mínimo de 9 jugadores, sin tener un máximo para los mismos.
Los Equipos que utilicen las instalaciones y los dugouts están en la obligación de dejarlas limpias.
Los equipos a la defensa tendrán la obligación de tener en el campo de juego, como mínimo a 9 jugadores (teniendo en cuenta las reglas oficiales de juego) y un máximo de 10, que podrán distribuirse como desee el equipo a la defensa, además de el pitcher y el cátcher, se deberán alinear a los jugadores como está establecido en el reglamento oficial de sofbol, además podrá alinear (JD, EXTRA, DH, ASIGN, FLEX en el puesto 10º/11º en el lineup y/o OPO cuando se necesite).
Los equipos pueden estar integrados por jugadores de ambos sexos.

EL JUEGO

Para iniciar un juego deben encontrarse como mínimo 9 jugadores por equipo en el campo.
Una vez finalizada la reunión previa en el home plate, entre "managers" y árbitros, no se podrá agregar nuevos jugadores al lineup inicial. En el caso de empezar el encuentro con nueve jugadores, este número no podrá variar. Si un deportista llega una vez iniciado el encuentro, el "manager" del equipo lo anunciará al árbitro principal, este a su vez lo anunciará al "manager" del otro equipo y será incluido en el nuevo jugador en el roster del partido.
El corredor, podrá abandonar las bases ocupadas en el momento en que el lanzamiento se produzca, es decir cuando la bola haya abandonado la mano del lanzador.

Se permite el toque de bola de sacrificio o sorpresa.
Queda terminantemente prohibido el "amago de toque y bateo", el deportista que realice esta acción, será expulsado de inmediato por cualquiera de los árbitros que perciba la acción. Deberá abandonar el terreno de juego tan pronto sea expulsado.

Llegada la hora oficial señalada para el comienzo de un encuentro, el Árbitro Principal declarará no presentado al equipo que no se encuentre en el terreno de juego en condiciones reglamentarias para comenzar el mismo.
Seguidamente podrá decretar forfait.

ALINEACIÓN DE JUGADORES

Una Copia de la alineación será entregada en la cabina de anotación **15 minutos antes** del comienzo del partido, como mínimo, aunque no será definitiva hasta que se entregue al árbitro principal.

No habrá limitación alguna en la alineación de lanzadores, que será libre.
Los equipos que, una vez pasado el tiempo reglamentario de **10 minutos** sobre la hora

oficial del inicio del encuentro, no se hallen presentados debida y legalmente en el terreno de juego, serán declarados **FORFAIT.** (los árbitros a petición de los responsables de los equipos serán tajantes en el cumplimiento de este punto).

UNIFORMIDAD

En todos los encuentros se exigirá que los participantes vayan completamente uniformados, conforme a lo dispuesto en las Reglas Oficiales de Juego.

NORMAS ESPECÍFICAS PARA LA MODALIDAD DE SOFBOL MODIFICADO

EL LANZADOR

- Una vez se inicia el windup debe ser un movimiento continuo.
- Los dos pies pueden estar sobre la tabla de lanzar o al menos el pie pivote, los hombros tienen que estar alineados con 1B y 3B, pudiendo ponerse de lado hombros alineados de home a 2B cuando se inicie el movimiento de lanzar, dando un paso hacia delante en el momento de soltar la pelota.
- El lanzador no deberá lanzar la bola:
  - Detrás de la espalda;
  - Por entre las piernas;
  - Desde el guante.
- El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma del lanzador hasta que la bola lanzada salga de la mano del lanzador. Si se da un paso, este puede ser hacia delante, atrás, o al lado, siempre y cuando el paso sea simultaneo con la soltura del lanzamiento de la bola y el pie pivote esté aún en contacto con la goma del lanzador.

- El lanzador no debe continuar el windup después de soltar la bola.
- El lanzamiento ilegal implica una bola para el bateador y el avance de una base más a los corredores. Si el lanzador comete 3 lanzamientos ilegales en un inning y 5 durante el juego será “expulsado” como lanzador y podrá jugar en otra posición.
- El lanzador tiene 12 segundos para hacer el siguiente lanzamiento, después de recibir la bola, o después que el árbitro haya indicado “play ball”.

PELOTA DE JUEGO

La pelota oficial de juego será la Teammade TM4712, pudiendo por circunstancias excepcionales y autorizados por la organización, utilizar modelos de pelotas similares.
La organización, proporcionará 1 pelota nueva y 2 pelotas usadas en estado optimo al inicio de cada partido. Estas pelotas serán previamente examinadas por los árbitros antes de cada partido y dictaminarán si son apta para usar. El equipo a la ofensiva será responsable en todo momento de las pelotas de salgan del terreno de juego.
En la cantina de cada campo habrá pelotas en venta (aprobadas por la organización)

que podrán adquirir para sus equipos y que cada uno podrá utilizar como considere mientras esté a la ofensiva.
Si llegaran a perderse las 3 pelotas aportadas por la organización, cada equipo deberá aportar una pelota con las mismas características para continuar con el encuentro, el árbitro principal determinará si las pelotas entregadas están en buen estado para su uso.

EL BATE

No está autorizado el uso de bates composite, bates de doble o triple capas, ni bates con aleaciones.
Únicamente se permitirá el uso de bates 100% aluminios no compuestos, sin aleaciones o características que puedan alterar el bateo de la pelota.
Todo el bate será redondo, con radio constante, y el área de contacto con la pelota deberá ser lisa.
Un bate no podrá pesar menos de trece onzas (-13oz.). de lo que mide en pulgadas (por ejemplo, si mide 32" no podrá pesar menos de 19 onzas).
Todos los bates que se utilicen deberán estar en buen estado siendo legible su modelo y marca, en caso contrario se deberá presentar antes del inicio del juego el bate junto a la ficha técnica del mismo para ser comprobado por el cuerpo arbitral, esta ficha técnica deberá ser la del fabricante, no siendo admitidas las facilitadas por las webs de ventas de bates y será entregada junto al bate 15 minutos antes del inicio del encuentro a los árbitros en su vestuario.

Sólo se podrán utilizar bates aprobados e incluidos en los listados de bates que proporcionará la organización. No se permitirá el uso de bates que no estén en estos listados. Todos los bates serán previamente comprobado y aprobados por el cuerpo arbitral.

La organización se reserva el derecho a proporcionar los bates que se utilizarán durante toda la competición. Se busca no generar controversias en torno al uso de los bates, ni que se perciba ventajas ni de un lado, ni de otro.

PROTECCIÓN PARA LOS JUGADORES

Además de los elementos propios específicos de cada posición, que determinan las Reglas Oficiales de Juego.
Los receptores, deberán utilizar obligatoriamente todos los elementos protectores, los elementos protectores hacen referencia a todos los implementos de un receptor (careta con protección para el cuello y casco protector, rodilleras, peto, coquilla), tanto durante el encuentro como en el calentamiento.
Los bateadores y corredores están obligados a usar cascos de protección de doble orejera por seguridad.
El lanzador está obligado a llevar mascara de protección, siendo recomendado su uso para los jugadores de 1B y 3B.

PREMIACIÓN:

1. Equipo campeón.
2. Equipo sub-campeón.
3. Tercer lugar.
4. Líder de bateo
5. Mejor Lanzador
6. Líder en ponches
7. MVP de la final.
8. Líder en Homerun (El líder de homerun saldrá de la fase regular).