



BASES DE COMPETICIÓN SOFBOL SLOWPITCH MÁSTER +45  
FEDERACION CANARIA DE BEISBOL Y SOFBOL 2026



## INDICE

1. PREÁMBULO
  2. PARTICIPANTES - LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES
  3. TERRENO DE JUEGO
  4. FECHA DE CELEBRACIÓN Y FORMATO
  5. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS - REGLAS DE DESEMPATE, APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS.
  6. DETERMINACIÓN ALTERNATIVA DEL CAMPEÓN
  7. PRESENTACIÓN DE JUGADORES
  8. ALINEACIÓN DE JUGADORES
  9. UNIFORMIDAD
  10. NORMAS ESPECÍFICAS PARA LA MODALIDAD DE SOFBOL SLOWPITCH. - EL LANZADOR, PELOTA DE JUEGO, EL BATE, ELEMENTOS DE PROTECCIÓN PARA LOS JUGADORES, NORMAS ESPECÍFICAS DEL TERRENO DE JUEGO.
  11. PROTESTAS Y RECLAMACIONES
  12. TROFEOS Y PREMIOS INDIVIDUALES
- DISPOSICIÓN FINAL



# SOFBOL SLOWPITCH CANARIAS

## MÁSTER

### 1 PREÁMBULO

Estas Bases de Competición, fueron redactadas por el Comité Técnico (CT) con aportaciones de los respectivos Colegios de Árbitros y de Anotadores, y aprobado por la Asamblea General de la FCBS, regirá para las competiciones a las que se refiere, con preferencia a cualesquiera otras normas de igual rango, que serán de aplicación, cuando proceda, con carácter supletorio al Reglamento General de Sofbol Slowpitch de la WBSC. Donde quiera que en este Reglamento pueda aparecer “el” o “le”, o sus pronombres personales relacionados, ya sean como palabras o partes de palabras, éstos han sido usados para propósitos literarios y tienen su significado en el sentido genérico (es decir para incluir toda la raza humana, o ambos sexos, masculino y femenino).



## **2 PARTICIPANTES**

- **EQUIPOS**

Podrán participar en estas competiciones los equipos de categoría correspondiente, según las competiciones autonómicas que se celebren cada temporada, pertenecientes a clubes deportivos o equipos que se inscriban en la FCBS.

Las edades de los jugadores participantes en estas competiciones serán las siguientes:

- Máster +45 - Mayores de 45 años o cumplirlos durante el año 2026. Se podrán inscribir deportistas menores de 45 años y mayores de 40 años que hayan participado en el año 2025 en alguna competición oficial en Canarias Máster +45.
- Deportistas femeninas sin restricción de edad, ni número máximo por equipo.

- **LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES**

Para poder participar en una competición de ámbito autonómico/local, los equipos deberán diligenciar las licencias federativas y presentar a la FCBS la relación de participantes en la competición, dentro del plazo señalado al efecto en estas Bases de Competición, correspondiente a cada competición de la modalidad Máster +45 nacidos hasta 1981, con la excepción de menores de 45 años que hayan participado en el año 2025 en alguna competición oficial en Canarias Máster +45.

El número de participantes que los equipos deberán tener presentados ante la FCBS en la fecha límite será el siguiente:

\*Jugadores: Mínimo de 10 licencias, todas ellas de la categoría y edad correspondiente.

\*Técnicos: Mínimo de 1 licencia. (Se admiten monitores de nivel 0 o similar).

\*Delegados, Guías y Auxiliares: Licencia de Delegado y todas las licencias de Guía y Auxiliar que se consideren oportunas.

Podrán incluirse jugadores en el roster de cada equipo estando habilitados para participar durante la Liga y la Copa Cabildo Máster +45 sin restricción. Además, el jugador, que por esta causa (alta), ingrese al equipo deberá tener actuación en la fase regular para poder jugar en los Play Off finales, por lo menos en tres turnos al bate (no contando apariciones) o tres innings completos a la defensa jugados, siendo esto en al menos tres encuentros distintos, no contabilizando las apariciones en la Liga para la Copa y viceversa.



### **3 TERRENOS DE JUEGO**

Para el correcto desarrollo de las competiciones de softbol slowpitch organizadas por la FCBS, ésta se disputará en unas instalaciones homologadas para tal fin.

#### **ARREGLO DEL CAMPO (SEGÚN SEDE)**

**El equipo home club** de cada partido de cada jornada es el equipo responsable de preparar el terreno de juego, de no hacerlo antes de que empiece el juego y pasados 15 minutos de la hora prevista **se sancionará con expulsión directa al técnico o dirigente responsable del equipo en ese momento.**

La preparación consta de los siguientes puntos:

- Colocación de todas las vallas alrededor del campo
- 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 círculo del lanzador.
- Marcar los círculos de espera de bateadores y cajones de tercera y primera base de los guías de base.
- El equipo home club del último partido de cada jornada es responsable de recoger las bases de juego, utensilios de arreglo y marcaje, etc...
- El incumplimiento de estos puntos podrá acarrear sanción disciplinaria contra los responsables de los equipos.

En cada instalación hay personal responsable con el que se deberá hablar antes de acudir a participar en cada jornada que se actúe como home club para organizar dichos arreglos.



#### **4 FECHA DE CELEBRACION Y FORMATO DE LAS COMPETICIONES OFICIALES 2026**

- Liga Canaria Master +45

**Primera jornada 01 de marzo del 2026 – Final 13 de diciembre del 2026.**

Una liga para ocho equipos con fase regular de ida y vuelta y una fase final con los cuatro mejores clasificados, consta de 14 jornadas de fase regular (cada equipo juega 14 partidos) y posteriormente las eliminatorias o play off donde se enfrentarán 1º vs 4º y 2º vs 3º al mejor de tres encuentros y Final para perdedores decidir 3º y 4º lugar y ganadores definir el campeón de liga y 2º clasificado. En total 18 jornadas entre fase regular, fase final y final.

- Copa Cabildo Master +45

**Primera jornada 17 de mayo del 2026 – Final 13 de diciembre del 2026.**

Una copa para ocho equipos divididos en dos grupos “A” y “B”, definiéndose los grupos de la siguiente manera; según la clasificación de la Copa 2025, los equipos pares grupo “A”, equipos impares grupo “B”. Se disputará con fase regular de ida y vuelta consta de 6 jornadas de fase regular (cada equipo juega 6 partidos) y posteriormente una fase final Round Robin (tipo LVBP) equipos parten con score “0 ganados – 0 perdidos” con los tres mejores clasificados de cada grupo. El Round Robin se jugará todos contra todos a una sola vuelta y Final para 3º y 4º lugar donde se definirá el tercer lugar de Copa y Final entre 1º y 2º para definir al equipo campeón de Copa. En total 12 jornadas entre fase regular, Round Robin y final.



## **5 DURACION DE LOS ENCUENTROS**

Todos los encuentros se jugarán a siete entradas.

Los encuentros una duración máxima de una hora y cuarenta y cinco minutos (01:45).

Para determinar la finalización del partido por tiempo y sin haberse jugado los 7 innings reglamentarios, debe concluir un inning completo sobrepasado el tiempo (1:45). Si al declararse el tercer out de la parte baja del inning al equipo home club, que está a la ofensiva, llevamos de tiempo 1h44m, se dará inicio al siguiente inning. Si al cumplirse el tiempo reglamentario, el partido se encuentra empatado sin haberse jugado los 7 innings completos, se seguirá jugando el partido hasta que haya un desempate. En caso de que se mantenga el empate después de los 7 innings reglamentarios, se procederá a la regla de desempate de extra-innings. [Para poder definir un inning como extra-inning, este deberá ser a partir del 8º inning, la regla del tiempo no define los extra-innings.](#)

Si un encuentro se suspende por lluvia, por falta de luz o por otro motivo no imputable a ninguno de los 2 equipos, se reanudará en la situación en que estaba en el momento de la suspensión. Si hay dificultades para completar los encuentros por los motivos citados, el Comisario Técnico podrá dar por válidos los encuentros si se hubieran completado cinco entradas (o tres y media o cuatro y media, respectivamente, si el equipo local lleva ventaja).

Salvo casos de fuerza mayor, y con el consentimiento de los equipos implicados, no se programarán encuentros más tarde las 18:00 horas.

Será de aplicación la Regla de ventaja de carreras - Run head rule, que da por terminado el partido, cuando haya una diferencia de quince (15) carreras en la quinta entrada.

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

- Se instalará un reloj visible para todos los participantes en un encuentro.
- Los equipos deberán estar listos para dar continuidad al juego antes de que se cumpla el tiempo establecido entre innings que será como mínimo de 120 segundos y/o máximo de 180 segundos. De no cumplirse se sancionará al equipo infractor con una bola (equipo a la defensa), un strike (equipo a la ofensiva). De producirse un retraso repetido en tres (3) ocasiones durante el encuentro por un mismo equipo, el manager será sancionado con expulsión directa.
- Se aplicará la regla de los 12 segundos para el lanzador.
- b) El bateador debe permanecer en su cajón de bateo, a menos que pida "tiempo" y el árbitro crea que la petición es razonable. Sólo en este caso el árbitro concederá tiempo.
- c) 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. Los equipos deben ser instruidos para que tengan un receptor preparado para calentar al lanzador tan pronto como la entrada termine.



- d) Cuando un bateador conecte un homerun, los miembros de su equipo no podrán tocar al bateador hasta después de que éste haya cruzado el home. El incumplimiento de esta regla será objeto de amonestación, y si esto ocurre otra vez, el entrenador del equipo será expulsado del juego.
- e) 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.
- f) A los entrenadores se le permitirán 3 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 tercera 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 3 entradas extras.
- g) 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.
- h) A los equipos se les permitirá un máximo de tres (3) “reuniones ofensivas” por encuentro. Una “reunión ofensiva” será cada vez que un entrenador demore el encuentro por cualquier periodo de tiempo para hablar con un jugador de la ofensiva, con un bateador, con un corredor de bases, con un bateador siguiente yendo hacia el home, o con otro entrenador. Si el encuentro se alarga con entradas extras, se permitirá una “reunión ofensiva” adicional por cada tres (3) entradas extras. Si esta regla es violada, el entrenador será expulsado.
- i) Un partido puede ser declarado forfeit a favor del equipo contrario, cuando un equipo utilice tácticas claramente diseñadas para demorar o acortar un partido.

## REGLA DEL DESEMPATE

Si el partido llega al término de las entradas reglamentadas, o al límite de su tiempo, con la anotación empatada, 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. Con las excepciones descritas anteriormente, el partido se desarrollará bajo las normas y reglamentos vigentes para la modalidad.





## APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS

El Comité Organizador no podrá aplazar o variar el orden de los encuentros previstos en el calendario de la competición, una vez que éste haya sido dado a conocer oficialmente por la FCBS. Solamente el CT podrá, por causas justificadas, acordar alguna variación del calendario.

Tanto por parte de la organización, como por el Comisario Técnico y los árbitros de la competición, deberá hacerse todo lo necesario para evitar la suspensión de encuentros por lluvia o mal estado del terreno de juego. En todo caso, los encuentros deberán jugarse necesariamente en las fechas previstas para la competición y para ello, los equipos participantes estarán a lo dispuesto por el Comisario Técnico y los árbitros en cuanto a aplazamientos o suspensiones temporales de los encuentros y su continuación, nuevos horarios de comienzo de estos, etc.

Solamente se suspenderán o aplazarán definitivamente encuentros cuando las condiciones existentes hagan absolutamente inviable su celebración, y después de agotar todas las posibilidades. En este caso, será el Comisario Técnico el encargado de decidir sobre el nuevo horario de celebración del encuentro suspendido o aplazado, en función del calendario de la competición, comunicándolo de la manera que se establezca en la reunión previa al comienzo de la competición, a los equipos participantes, a los árbitros, al anotador del encuentro y a la organización del Campeonato.

Ningún encuentro podrá ser aplazado por los equipos participantes en ninguna circunstancia exceptuando las de fuerza mayor que a continuación se relacionan:

- Fallecimiento de un familiar de primer grado de un miembro del equipo durante la semana previa a la jornada.
- Fallecimiento de un integrante del equipo durante la semana previa a la jornada.
- Catástrofes naturales o de otra índole similar que ocasionen e imposibiliten el traslado del equipo al terreno de juego.
- Participación de al menos el 50% de los jugadores del equipo en competiciones oficiales organizadas por la WBSC, WBSC Europe o la RFEBS. No serán admitidas competiciones no organizadas por uno de estos tres organismos.
- Salvando el punto anterior, la falta de deportistas por las razones que sean y que no cumplan lo establecido en el punto anterior, no serán motivo suficiente para un aplazamiento. En este caso se podrá solicitar un forfait acordado entre las dos partes con una antelación mínima de 10 días naturales.

Los encuentros decretados forfait por incomparecencia de un equipo le acarrearán sanción económica. Además, el pago deberá realizarse antes de que el equipo infractor tenga que volver a participar en una competición de la FCBS, en caso de no abonar la sanción, el equipo no podrá seguir participando en el torneo, ocupando la última plaza en la clasificación final. *Sanción: 180,00.-€*



Las sanciones económicas impuestas por la FCBS a un equipo no tienen fin de aplicación, por lo que la deuda generada quedará reflejada hasta su abono integro por parte de los responsables del equipo infractor.

## **6 DESEMPATES Y DETERMINACIÓN ALTERNATIVA DEL CAMPEÓN**

### **DESEMPATES EN LAS CLASIFICACIONES**

Todos los empates de los equipos serán resueltos de la siguiente manera:

- a) El equipo que ganó los juegos entre los equipos empatados recibirá la posición más alta. Si uno de los equipos empatados tuvo un forfait durante la competición, este será ubicado en la última posición entre los equipos empatados. Si tres o más equipos están empatados y uno de esos equipos ganó sus juegos contra todos los otros conjuntos con los que está igualado, entonces será ubicado en la posición más alta.
- b) Similarmente, si uno de esos equipos empatados perdió sus juegos contra todos los otros equipos con los cuales está igualado, entonces será ubicado en el puesto más bajo.
- c) Los equipos empatados serán ranqueados en la tabla de clasificación de acuerdo con el cociente más bajo de carreras anotadas permitidas divididas por el número de outs defensivos registrados entre los equipos empatados, Team Quality Balance (TQB).
- d) Los equipos empatados serán ranqueados en la tabla de clasificación de acuerdo con el cociente más bajo de carreras limpias permitidas divididas por el número de outs defensivos registrados entre los equipos empatados, Early Runs - Team Quality Balance (ER-TQB).
- e) Los equipos empatados serán ranqueados en la tabla de clasificación de acuerdo con el promedio de bateo más alto en los juegos entre los equipos empatados.
- f) En caso de proseguir el empate se realizará un sorteo para determinar la clasificación

### **DETERMINACIÓN ALTERNATIVA DEL CAMPEÓN**

En caso de lluvia u otra alteración, y si no es posible completar la competición, se procederá como sigue:

- a) Si la lluvia impide jugar todos los encuentros, se intentará por todos los medios determinar un campeón, jugando sólo el (los) partido(s) que hicieran falta para determinar el título. Si hay que decidir con relación a la medalla de bronce sin jugar ningún partido, el tercer lugar se otorgará a los dos equipos, haciéndose de igual manera para los subsiguientes lugares.
- b) El Comisario Técnico podrá determinar el sistema de juego en el caso de que las condiciones climatológicas impidan el normal desarrollo de las finales del campeonato.
- c) Si hubiera finalizado completa la fase preliminar y/o se hubieran disputado las semifinales correspondientes y los equipos clasificados para la final hubieran disputado un partido entre sí, éste será válido para determinar el equipo campeón.



- d) En el caso, que la opción c) no fuera válida, se utilizaría la fórmula del desempate Team Quality Balance (TQB) de todos los encuentros disputados en la fase preliminar y/o semifinales.
- e) En el caso, que las opciones c) y d) no fueran válidas, se utilizaría la fórmula del desempate Early Runs - Team Quality Balance (ER-TQB) de todos los encuentros disputados en la fase preliminar y/o semifinales.
- f) En el caso, que las opciones c), d) y e) no fueran válidas, el Comisario Técnico deberá lanzar una moneda al aire para determinar el equipo campeón.

## **7 PRESENTACIÓN DE JUGADORES**

### **DEPORTISTAS Y TÉCNICOS**

Los equipos participantes, deberán presentar al inicio del partido un mínimo de nueve (9) jugadores y un (1) “técnico”, que deberán encontrarse presentes en el terreno de juego y uniformados en cada encuentro que dispute el equipo en la competición. En el caso de los “técnicos”, estos podrán designar, antes del inicio del partido a un deportista que haga sus funciones cuando este no pueda acudir a un encuentro. Nunca un deportista podrá suplantar a un “técnico”, si el “técnico” se encuentra presente en el terreno de juego.

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. La entrega de lineups al anotador se realizará quince (15) minutos antes del inicio del encuentro y a los árbitros en la reunión de home (meeting) cinco (5) minutos antes del inicio del partido.

*Sanción: Se actuará de acuerdo con el Reglamento de Régimen Disciplinario.*

No obstante, lo indicado en el punto anterior, si un equipo se presentase a jugar después de que el árbitro principal lo hubiese declarado no presentado y antes de que el Comisario Técnico, los árbitros, el anotador oficial y el equipo contrario hubiese abandonado el terreno de juego, el encuentro se jugará si a criterio del Comisario Técnico son suficientes las razones explicativas del retraso que pueda alegar de modo fehaciente el equipo en cuestión.

Solamente serán razones suficientes para explicar una “no presentación”, los retrasos en sus horarios de transportes públicos de larga distancia (tren, avión o autobús de línea regular), debidamente certificados por escrito firmado y sellado por la compañía titular, o los motivados por accidente (no avería) de vehículos particulares o de alquiler, o por accidente y/o avería de autobuses de servicio discrecional, debidamente certificados en estos dos últimos casos por la autoridad de Tráfico competente.



## **8 ALINEACIÓN DE JUGADORES**

Se podrá utilizar al BA y BD simultáneamente, siendo esta figura mantenida obligatoriamente durante todo el encuentro, en caso de no respetar esta norma, el equipo infractor perderá el encuentro por alineación indebida. Se alinearán 10 jugadores a la defensiva, se mantiene el jugador extra a la ofensiva (“JE – jugador extra”) estando este habilitado a sustituir, sólo por caso de lesión, a un jugador a la defensiva, el jugador lesionado y su puesto en la alineación al bate, quedará anulada, todo esto siempre y cuando no haya jugadores sustitutos disponibles.

Los miembros del equipo no alineados o que no estén actuando como guías de bases en ese momento, deberán estar dentro de los dugouts o en la zona habilitada para estar durante el juego. La no permanencia dentro de la zona establecida acarreará un aviso al manager como máximo en dos ocasiones, al tercer aviso el manager del equipo infractor será expulsado directamente del juego.

## **9 UNIFORMIDAD**

### **UNIFORMES**

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

Deberá utilizarse como mínimo un uniforme en la competición, en caso de disponer de dos uniformes, deberá indicarse en el formulario de inscripción, el que vaya a ser utilizado cuando el equipo actúe como local y el que vaya a ser utilizado cuando el equipo actúe como visitante.

El número del uniforme será el mismo para cada participante durante toda la competición, no pudiendo cambiarse en ningún caso. En caso de que se utilicen dos uniformes en la competición, deberá procurarse que el número de cada participante sea el mismo en ambos uniformes.

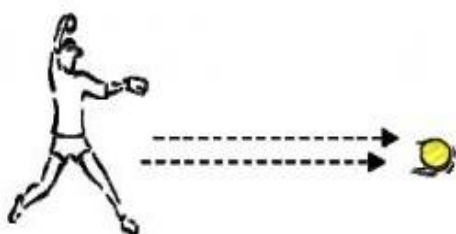
Los técnicos de los equipos, tanto si permanecen dentro del banquillo como si actúan como guías de bases, deberán estar asimismo totalmente uniformados, con uniformes iguales entre sí, pero no necesariamente igual al de los jugadores.

Los árbitros velarán estrictamente por el cumplimiento de esta norma, no permitiendo el desempeño de sus funciones ni la estancia en el terreno de juego o el banquillo a quien incumpla esta norma. **Sanción: Expulsión del encuentro.**

## 10 NORMAS ESPECÍFICAS PARA LA MODALIDAD DE SOFBOL SLOWPITCH

### EL LANZADOR

- El lanzador no debe hacer ningún movimiento para lanzar sin inmediatamente soltar la bola al bateador.
- El wind up debe ser un movimiento continuo.
- El lanzador no puede usar un wind up que tenga una pausa o retroceso en el movimiento hacia delante.
- El lanzador debe lanzar la bola hacia home, en el primer movimiento del brazo de lanzamiento, pasando la cadera con un movimiento por debajo del brazo.
- 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 simultáneo con la soltura del lanzamiento de la bola y el pie pivote este aun en contacto con la goma del lanzador.
- El lanzamiento deberá ser lanzado a una velocidad moderada. La velocidad es dejada totalmente a apreciación del árbitro.
- El lanzador no debe continuar el wind up después de soltar la bola.
- El lanzador tiene 10 segundos para hacer el siguiente lanzamiento, después de recibir la bola, o después que el árbitro haya indicado "play ball".
- La bola debe ser lanzada con un **ARCO** perceptible de por lo menos **1.50m** (por encima de la altura de los hombros del bateador) y no más de **3.00m** desde el suelo.



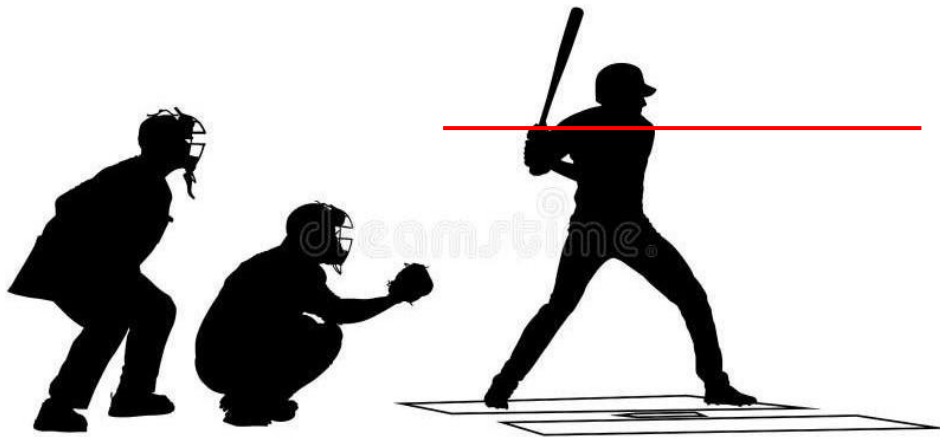
Lanzamiento Rápido



Lanzamiento Lento



## ALTURA MINIMA DE REFERENCIA



Esta marca del hombro sirve como referencia, por la altura media de una persona adulta teniendo en cuenta la estatura media internacional.

La altura del lanzamiento no modifica en ningún caso la zona de strike, que se mantiene según el reglamento del softbol. Por lo que la velocidad de la bola deberá ser suficiente como para realizar la parábola o arco y al descender pasar por la zona de strike del bateador.

## PELOTA DE JUEGO

La pelota oficial de juego será la AVANT Bounce Low con el logo de la FCBS, no siendo admitida ninguna otra similar.

La FCBS, proporcionará las pelotas suficientes para el desarrollo de la competición. Una pelota por encuentro que deberá presentar el equipo local al árbitro.

El equipo home club será el responsable de facilitar al árbitro principal, una pelota en caso de que se salga del terreno, extravié o se deteriore la pelota que se esté utilizando en ese momento **Sanción: 30,00 € por incumplimiento de esta norma.**

Los equipos recibirán por parte de la FCBS tantas pelotas como partidos de home club tengan a lo largo del año, sumándose un 30% de estas para cubrir posibles incidencias.



## EL BATE

Está autorizado el uso de bates composite.

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).

Sólo se podrán utilizar bates aprobados por la WBSC Europe, y aquéllos que sean aprobados por la RFEBS. No se permitirán otros bates no incluidos en las mencionadas listas.

## TOQUE DE BOLA

Queda totalmente prohibido el toque de bola, amago de toque o cualquier movimiento que se pueda relacionar con este gesto. Sanción expulsión directa del infractor, se actuará en base al Régimen Disciplinario de la RFEBS.

## ELEMENTOS DE 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 elementos protectores (careta con protección para el cuello y casco protector), tanto durante el encuentro como en el calentamiento, pudiendo usar caretas tipo hockey.

## NORMAS ESPECÍFICAS DEL TERRENO DE JUEGO

- Medidas del terreno de juego.
  - Distancia entre bases: 19,81 metros.
  - Distancia del lanzador: 14,00 metros (46 pies).

## **11 PROTESTAS, RECLAMACIONES Y APELACIONES**

Cuando un equipo reclame la participación de cualquier jugador en un encuentro, deberá hacerlo antes del final del encuentro. En todo caso, las protestas y reclamaciones se realizarán según lo dispuesto en el *Capítulo IV del Reglamento de Régimen Disciplinario de la RFEBS*.

Todas las apelaciones, contra resoluciones del Comité de Disciplina (CD) o del Comité de Competición (CC) de la FCBS dirigidas al Comité de Apelación (CA), tendrán una tasa de 100,00.-€, que deberán ser abonadas al momento de realizar la apelación. En caso de prosperar la apelación contra las resoluciones del CD o CC y se dé la razón a esta, la FCBS devolverá la tasa completa que se abonó por la misma y en el caso de que esta no prospere, no se devolverá el abono de la tasa.





## **12 TROFEOS Y PREMIOS INDIVIDUALES**

Todos los equipos que participen en una competición de la FCBS, están obligados a asistir a la ceremonia de clausura del torneo. Deberán mantener un comportamiento apropiado, estando prohibido comer o beber durante la ceremonia. **El mínimo de representantes que deberán estar presentes en el terreno de juego durante la ceremonia será de un miembro del equipo o designado oficial por el equipo para recoger los premios correspondientes al equipo o jugadores del equipo. No presentar a nadie en la ceremonia acarreará una sanción de 50,00 €.**

## **DISPOSICIÓN FINAL**

El Comisario Técnico, tiene la más amplia facultad para la interpretación de estas Bases y podrá, en caso de entenderlo necesario, dictar las normas complementarias que considere oportuno para el mejor desarrollo de la competición.

*\*La inscripción en la Competición supone la total aceptación de estas Bases por parte de los participantes.*





## TASAS

- Derecho de participación, inscripción:  
Según la Circular ADM 01/2026 de la FCBS.
  - **Liga** 325,00.-€ - Primer pago de la tasa antes del 09 de febrero del 2026 de 175,00.-€ y segundo pago antes del 16 de mayo del 2026 de 150,00.-€
  - **Copa** 390,00.-€ - Primer pago de la tasa antes del 16 de julio del 2026 de 200,00.-€ y segundo pago antes del 11 de septiembre del 2026 de 190,00.-€
- Fecha límite de inscripción de equipos:
  - **Liga** - Hasta el lunes 09 de febrero del 2026.
  - **Copa** - Hasta el 06 de mayo del 2026.
- Límite de presentación de roster mínimo:
  - hasta el 16 de febrero del 2026.
- Licencias según Circular ADM 01/2026.
- Mutualidad según Circular ADM 01/2026.
- Para la liga se establece un premio de 300,00.-€ y para la Copa un premio de 100,00.-€ para los equipos campeones. Ambos premios servirán a los equipos campeones para inscribirse en la competición de la misma modalidad que deseen, no siendo en ningún caso un premio en metálico.

En Santa Cruz de Tenerife, a 19 de enero del 2026.

