



20/01/2024



INDICE

1 PREÁMBULO

2 PARTICIPANTES

-LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES

3 TERRENO DE JUEGO

4 FECHA DE CELEBRACIÓN

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 FRONTAL

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 RGC 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 las competiciones de la FCBS.

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**.

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. **Se permite excepcionalmente la participación de deportistas de la categoría sub15 nacidos en 2009, presentando autorización expresa de sus representantes cuando tramite la licencia.**

*Técnicos: Mínimo de 1 licencia. **(Se admiten monitores de nivel 0 y excepcionalmente para equipos que no hayan participado en ligas federadas podrán tener auxiliares que deberán realizar el curso de nivel 0 durante el año 2024 que realice la FCBS).**

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

3 TERRENOS DE JUEGO

Para el correcto desarrollo de la **modalidad de Sofbol Slowpitch Frontal**, 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 perderá el juego.

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 DE LAS COMPETICIONES OFICIALES

Liga – Desde el 24 de marzo hasta el 28 de julio. Los calendarios pueden variar según el grupo en una o dos jornadas para finalizar la liga.

Copa Cabildo de Tenerife - Desde el domingo 01 de septiembre hasta el domingo 15 de diciembre.

I OPEN SLOWPITCH ISLAS CANARIAS 2024 – Agosto.

** Cada grupo de la Liga Canaria, tendrá su propio formato para la realización de su fase de grupos

5 DURACION DE LOS ENCUENTROS

Todos los encuentros se jugarán a siete entradas.

Los encuentros una duración máxima de una hora y treinta minutos (01:30).

Para determinar la finalización del partido por tiempo y sin haberse jugado los 7 innings reglamentarios, debe concluir un inning completo sobrepasado el tiempo (1:30h). Si al declararse el tercer out de la parte baja del inning al equipo home club, que está a la ofensiva, llevamos de tiempo 1h29m, 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.

Todos los encuentros de playoff y finales no tendrán limitación por tiempo.

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 hay una **diferencia de quince (15) carreras en la cuarta entrada, diez (10) carreras en la quinta entrada o siete (7) en la sexta entrada.**

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

- 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 4 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 les 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 forfait 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 del equipo rival acarrearán el abono íntegro del coste del encuentro al equipo que haya generado el forfait. Este abono será el que corresponda al pago íntegro de los dos árbitros, no aplicándose el pago por parte de la FCBS del árbitro por encuentro. **Sanción: Categoría Máster – 50,00.-€ tasas 2024.**



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. **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 jugadores para poder participar en los playoffs deberán tener actuación como mínimo de un turno al bate o dos entradas a la defensiva.

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 FRONTAL

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 podrá ser lanzado a la velocidad máxima que le permita al lanzador su movimiento.
- 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 altura del lanzamiento no modifica en ningún caso la zona de strike, que se mantiene según el reglamento del sofbol. Por lo que la velocidad de la bola lanzada podrá ser la máxima que el lanzador sea posible de alcanzar y este deberá 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. Las pelotas aportadas por la FCBS serán las acordadas con cada grupo, no siendo nunca superior en una pelota por encuentro y equipo.

Cada equipo al turno al bate 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.**

Cada equipo, podrá usar su pelota cuando este a la ofensiva, pudiendo renovar la pelota en cualquier momento del juego, siempre que esta sea la pelota establecida para el campeonato.

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.

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 (carea 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: **18,29 metros (Reglamento Slow-pitch WBSC).**
 - Distancia del lanzador: 14,00 metros (46 pies).

EL CORREDOR

El corredor a la hora de avanzar una vez el lanzador este en posesión de la pelota y vaya a realizar el wind-up, sólo podrá abandonar las bases una vez el lanzador haya lanzado la pelota y esta sea bateada, golpee el suelo o la haya tocado el receptor. Al establecerse esta condición el robo de base queda eliminado. El corredor que no esté regresando hacia la base cuando el lanzador este dentro del círculo de lanzar con la pelota en el guante será declarado Out.



EL BATEADOR

El bateador que tenga dos strikes en la cuenta y batee un foul será decretado out por regla.

No se permite el toque de bola ni el amago de toque.

Si éste es golpeado por el lanzamiento no se decretará HBP.

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, a excepción de aquéllos que no jueguen el último día. Deberán mantener un comportamiento apropiado, estando prohibido comer o beber durante la ceremonia. El mínimo de jugadores que deberán estar presentes en el terreno de juego durante la ceremonia será de 3 más un técnico o un delegado. *Sanción: Multa de 50,00 € por cada uno de menos.* La premiación constará de trofeos para los equipos, premios individuales y medallas.

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 01/2024.
- Fecha límite de inscripción: **viernes 08 de marzo** para todos los grupos ("A" – La Gomera y El Hierro, "B" – Gran Canaria)
Importes.: 125,00.-€ hasta el 08 de marzo y 125,00.-€ antes del 05 de mayo.
- Fecha límite de presentación de roster: **jueves 14 de marzo** para todos los grupos ("A" – La Gomera y El Hierro, "B" – Gran Canaria). Se podrá dar altas a un jugador para poder participar en un encuentro en cada jornada siempre que se le tramite licencia antes del miércoles a las 23:59 horas anteriores a esa jornada.
- Licencias según Circular ADM 01/2024.
- Mutualidad según Circular ADM 01/2024.
- Opcionalmente la FCBS podrá reducir las cuotas de inscripción para la Copa Cabildo del 2024 a los tres primeros clasificados de la liga, de la siguiente manera; primer clasificado 75%, segundo clasificado 50% y tercer clasificado 25%.

En Santa Cruz de Tenerife, a 29 de febrero del 2024.



INFORMACION COMPLEMENTARIA GRUPO GRAN CANARIA:

Estos puntos son a petición y por acuerdo de los equipos del grupo de Gran Canaria, sin que afecten a estas Bases de Competición.

1. No es obligado el uso de casco de protección para los bateadores y corredores.
2. La forma de lanzar el pitcheo será modificada (y no látigo, ni chata) con los dos pies en la tabla de lanzar, no se puede girar la cadera ni los hombros y los pies debe ir hacia adelante, no hay límite de velocidad en el lanzamiento del pitcher y está permitido en los lanzamientos que la palma de la mano esta contraria hacia donde se lanza la pelota, así como también no será obligatorio hacer la parada.
3. La fórmula de competición será la siguiente: Se formarán 1 grupos de 7 equipos donde jugaran a una vuelta todos contra todos en la que se llamara (ronda clasificatoria), después de esta primera ronda, se clasificaran para los playoff los cuatros primeros equipos que más ganados tengan en la ronda clasificatoria. Quedando eliminados del torneo los 3 últimos clasificados de la ronda clasificatoria. Los 4 primeros equipos pasaran a los primeros playoff donde jugaran de la siguiente forma el 3º y el 4º equipo clasificados jugarán una serie al mejor de 3 partidos que le dará acceso al ganador de llegar a la semifinal y el perdedor quedara eliminado de la competición, por otra parte jugarán el 1º y 2º clasificados una serie al mejor de 3 partidos que le dará acceso al ganador a la gran final de la liga y el perdedor tendrá una segunda oportunidad de llegar



hasta la final jugando una serie al mejor de 3 con el ganador entre el 3º y 4º clasificado este sistema llamado repechaje es una novedad de nuestra liga. Por último, terminaremos con la gran Final de la Liga que será el plato fuerte del evento, los dos equipos más fuertes de la competición que se enfrentaran al mejor de tres partidos ganador del playoff entre 1º y 2º lugar y el ganador del partido entre el ganador entre el 3º y 4º clasificado y el perdedor entre el 1º y 2º clasificado. Una vez finalizadas la Gran final vendrá la entrega de trofeos individuales y colectivos en cada uno de los departamentos.

4. Los importes, tasas y obligaciones de pago en los siguientes conceptos son por acuerdo entre los equipos participantes en el grupo de Gran Canaria, no siendo la Federación Canaria quién gestione dichos importes ni pagos.

- Derechos de streaming 10,00.-€
 - Derechos de narración: 10,00.-€
 - Derechos de pizarra 5,00.-€
- todos estos gastos son por partidos y entre los dos equipos que jueguen.
- Los gastos de mantenimiento de campo son de 25,00.-€ por jornada y por equipo.
5. Los 4 equipos clasificados para los play off se reforzarán con dos jugadores cada uno de los 3 equipos eliminados, el orden será de la siguiente manera, empezará pidiendo un jugador el 1º clasificado, el 2º clasificado, el 3º clasificado, y el 4º clasificado respectivamente, después vuelve a pedir y repetir otro jugador el 4º clasificado, después el 3º clasificado, el 2º clasificado y por último el 1º clasificado respectivamente.
 6. No existirá las jugadas de replay o Var.
 7. Como novedad se implementará las secciones de entrevistas en vivo por nuestro canal de YouTube en directo en el campo de juego, así como también se abrirá un programa dedicado a los equipos, jugadores, directores y demás los miércoles en vivo por nuestro canal de YouTube en el local del gimnasio del campo de Sófbol de Telde.
 8. El día de la inauguración se sorteará los dos equipos que jugaran la jornada inaugural un solo partido, dicho partido se descontará en el calendario de juego general de los equipos involucrados.
 9. Será obligado participar todos los equipos y sus jugadores uniformados el día de la inauguración en el desfile y ceremonia.
 10. Será obligado participar todos los equipos y con un mínimo de 6 jugadores uniformados el día de la clausura y su ceremonia de no hacerlo el equipo tendrá que pagar una sanción económica de 25,00.-€.