

Federación Canaria de Béisbol y Sófbol

BASES DE COMPETICIÓN

SOFBOL MODIFICADO





INDICE

1 PARTICIPANTES

-EQUIPO PARTICIPANTES, LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES.

2 FORMATO DE COMPETIÓN

3 TERRENO DE JUEGO

-NORMAS ESPECÍFICAS DEL TERRENO DE JUEGO, ARREGLO DEL CAMPO.

4 FECHA DE CELEBRACIÓN

5 DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

-REGLAS DE DESEMPEATE, 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, EL EQUIPO.

11 PROTESTAS Y RECLAMACIONES

12 TROFEOS Y PREMIOS INDIVIDUALES



BASES DE COMPETICIÓN DE SOFBOL MODIFICADO DE CANARIAS

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).



1 PARTICIPANTES

EQUIPOS

Podrán participar en estas competiciones, los equipos de la categoría correspondiente, según las competiciones autonómicas que se celebren cada temporada, pertenecientes a clubes afiliados o equipos que se inscriban en 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 en estas Bases de Competición. Además, podrán participar deportistas de la categoría U18 sin límite máximo de inscripciones.

Se podrá dar de alta a lo largo de toda la etapa clasificatoria. 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 un turno al bate o dos innings a la defensa jugados.

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

*Jugadores: Mínimo de 12 licencias, todas ellas de las categorías y edades correspondientes.

*Técnicos: Mínimo de 1 licencia. (Nivel 0)

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

2 FORMATO DE COMPETICIÓN

El grupo canario jugará dividido en subgrupos (por islas) y cada grupo jugará según se acuerde para la isla en el calendario oficial de competición:

- **Gran final de Canarias:** Se jugará en la isla de Tenerife el domingo 27 de julio donde participarán el número de equipos por islas que determine el porcentaje de participación, jugando de la siguiente manera; Dos semifinales y los dos ganadores de las semifinales pasarán a la final.

3 TERRENOS DE JUEGO

Para el correcto desarrollo de la Copa Cabildo de Tenerife de Sofbol Modificado, ésta se disputará en unas instalaciones homologadas para tal fin.

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 (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

Liga - Desde el domingo 16 de marzo, hasta el domingo 27 de julio.

Copa Cabildo de Tenerife - Desde el domingo 07 de septiembre hasta el domingo 07 de diciembre.

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.

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 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 desarrolle 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 segundo 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Cuando un bateador conecte un homerun, los miembros de su equipo no podrán tocar al bateador hasta después de que éste haya pisado 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.
- 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.
- A los equipos se les permitirá un máximo de dos (2) “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.
- Un partido puede ser declarado forfeit a favor del equipo contrario, cuando un equipo utilice tácticas claramente diseñadas para demorar o acortar un partido.
- **Corredor temporal**, es legal y opcional utilizar un corredor temporal por el receptor que se encuentre en base con dos eliminados:
 - Es obligatorio para el equipo a la ofensiva
 - El corredor temporal, se debe utilizar en cualquier momento desde que haya dos eliminados para sustituir al cátcher y agilizar el juego.
 - El corredor temporal, es el jugador programado a batear de último y que no está en bases en el momento que es tomada la opción.



- NOTA: Si el corredor temporal es usado incorrectamente, el error será corregido sin que haya sanción alguna.
- El bateador deberá asumir su posición en el cajón de bateo dentro de los 10 segundos después que el árbitro haya declarado "playball", debiendo permanecer en el cajón a menos que pida "tiempo" y el árbitro crea que la petición es razonable. Sólo en este caso el árbitro concederá tiempo.
- 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.
 - 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.

REGLA DEL DESEMPEATE

Ningún encuentro podrá finalizar empatado. Para ello, si existe empate una vez concluida la séptima entrada o al límite de su tiempo, se aplicará la 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. 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, además de los casos contemplados en el Anexo III del RGC.

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 los mismos, 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 oficial por encuentro. **Además, el pago deberá realizarse antes de que el equipo infractor tenga que volver a participar en la competición, 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: Modalidad Modificado – 95,00.-€ tasas 2025.

6 DESEMPEATES Y DETERMINACIÓN ALTERNATIVA DEL CAMPEÓN

DESEMPEATES 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 mas 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 mas bajo de carreras anotadas permitidas divididas por el número de outs defensivos registrados entre los equipos empatados, Team Quality Balance (TQB).



- d) Los equipos empataados 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 empataados, Early Runs - Team Quality Balance (ER-TQB).
- e) Los equipos empataados serán ranqueados en la tabla de clasificación de acuerdo con el promedio de bateo más alto en los juegos entre los equipos empataados.
- 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

Los equipos participantes, deberán presentar al inicio del partido un mínimo de nueve (9) jugadores y un (1) técnico/auxiliar, 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/auxiliares, 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/auxiliar, si el técnico/auxiliar, se encuentra presente en el terreno de juego o alrededores.

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

Solamente podrán ser alineados válidamente por un equipo los jugadores que tengan diligenciada el permiso de la organización a favor de dicho equipo y con derecho a participar, y se encuentren incluidos en la relación de participantes que deberá obrar en poder del comité técnico dentro del plazo establecido en la circular correspondiente.

Dicha alineación será entregada al anotador oficial del partido **15 minutos antes** del comienzo del mismo, como mínimo, aunque no será definitiva hasta que se entregue al árbitro principal. No habrá limitación en cuanto a la alineación de jugadores sub-18.

No habrá limitación alguna en la alineación de lanzadores, que será libre.

Los equipos que, una vez pasado el tiempo reglamentario de **15 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). *Sanción: Pago integral de las tasas del encuentro de arbitraje y anotación – 95,00.-€*

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 acarrearía un aviso al manager como máximo en dos ocasiones, al tercer aviso el manager del equipo infractor será expulsado directamente del juego.

9 UNIFORMIDAD

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 dorsal 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.

Se podrá utilizar uniformes distintos, pero estos deben ser del equipo en concreto, como, por ejemplo; no se podrá usar una gorra distinta a la del equipo o con siglas que no correspondan a las del uniforme, al igual que la camisa de juego.

Los técnicos/auxiliares 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 MODIFICADO CANARIAS.

EL LANZADOR

- Una vez se inicia el wind up 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 simultáneo 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 wind up 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 [Avant de la FCBS, con el logo oficial de la FCBS](#).

La FCBS, proporcionará las pelotas suficientes para que cada equipo que actúe como home-club, aporte una pelota nueva en cada encuentro, el árbitro principal determinará si las pelotas entregadas están en buen estado para su uso.

Los dos equipos, local y visitante, serán los responsables de facilitar al árbitro principal de cada encuentro, una pelota oficial con que deba de jugarse el mismo, conforme a estas bases de competición. *Sanción: 60,00 € por incumplimiento de esta norma.*

Cada equipo utilizará su/sus pelota/as en el turno a la ofensiva y será el responsable de reponerla/as en caso de deterioro o perdida.

EL BATE

No está autorizado el uso de bates composite.

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 CT, 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 incluidos en los listados de bates de la WBSC y RFEBS. No se permitirá el uso de bates que no estén en estos listados.

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 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 cascós de protección de doble orejera por seguridad.

El lanzador **podrá** llevar mascará de protección siendo recomendado su uso **también** para los jugadores de 1B y 3B.

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, 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, siempre y cuando superen la edad de 16 años ya cumplidos o que los cumplan en el año 2025.

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 del juego y acarreará como mínimo un juego de sanción.



11 PROTESTAS, RECLAMACIONES Y APELACIONES

La notificación de protesta de un juego por alineación indebida debe hacerse durante el encuentro. La resolución de un juego bajo protesta, la tomará el comité de disciplina de la FCBS.

- a) El responsable del equipo que protesta el juego debe notificar inmediatamente al árbitro principal que el juego continuará bajo protesta. El árbitro principal a su vez lo notificará inmediatamente al director del otro equipo y al anotador.
- b) Todas las partes interesadas tomarán nota de las condiciones que originaron la decisión, con el fin de ayudar a determinar la correcta solución de la disputa.

La protesta deberá oficializarse por escrito ante la FCBS en un término de 24 horas y esta debe contener la siguiente información:

- a) La fecha, hora y lugar del juego.
- b) Los nombres de los árbitros y el anotador oficial.
- c) La regla y sección de las Reglas Oficiales o de estas Bases de Competición, bajo la cual es hecha la protesta.
- d) La decisión y las condiciones de esta decisión.
- e) Todos los hechos esenciales que fundamentan la protesta.

No se admiten reclamaciones sobre jugadas de apreciación de los árbitros. La dirección del equipo es la única facultada para hacer cualquier reclamación en jugadas de reglas.

Los jugadores, tienen terminantemente prohibida la protesta de cualquier índole del juego (Jugadas de apreciación, Reglamento, etc...), en el caso de ocurrir, este será expulsado del encuentro y deberá esperar la resolución del Comité de Disciplina de la FCBS para volver a participar en el campeonato.

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/auxiliar o un delegado. *Sanción: Multa de 50,00 € por cada uno de menos.*

Al final de las competiciones el Director de Anotación presentará al Comisario Técnico el resumen estadístico, proponiendo la concesión de los premios individuales, basada en los datos estadísticos objetivos.



El Comisario Técnico de la competición supervisará esta información con las hojas de anotación, las cuales deberán estar en su posesión.

- Campeón de bateo (average de bateo).
- Mejor lanzador del Campeonato. Elegido por el Comisario Técnico de acuerdo con los datos aportado por el director/a de Anotación.
- Jugador más valioso (MVP), elegido por el Comisario Técnico de acuerdo con los datos aportados por el director/a de Anotación.

Además de estos premios, el boletín final de la competición podrá establecer otros premios individuales y por equipos (tales como mejor jugador defensivo, mejor lanzador según promedio de partidos ganados, jugador con más bases robadas, con más carreras anotadas, con más carreras impulsadas, con más homeruns, mejor jugador local, jugador más deportivo, mejor entrenador), tras la propuesta y el acuerdo del Comité Organizador, del Comisario Técnico y del Director de Anotación.

Normas mínimas para campeones individuales. El bateador líder del torneo deberá determinarse por la regla 10.23(a) de las Reglas Oficiales de Juego. Los candidatos para el título de bateo deberán estar al bate 2.7 veces multiplicado por el número total de partidos jugados por su equipo. En caso de empate, la decisión estará basada en el promedio de slugging, promedio de bases recorridas, de acuerdo con la regla 10.22(c).

Criterios para la determinación de los premios individuales. La referencia básica sobre este tema será lo que establecen las Reglas Oficiales de Juego, en el capítulo 10.23 sobre "Normas mínimas para campeones individuales".

Según la normativa de la Confederación Mundial de Béisbol y Sófbol (WBSC), División Sofbol, la determinación de todos los promedios antes mencionados se basará en las estadísticas al finalizar la fase preliminar. Si alguno o todos los equipos juegan menos de 5 partidos en la fase preliminar, las estadísticas incluirán las semifinales y finales.

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 01/2025](#).
- Fecha límite de inscripción: [Hasta el lunes 10 de marzo del 2025 se podrá abonar el 50% y no mas tarde del domingo 11 de mayo del 2025 se deberá abonar el otro 50%](#).
- Fecha límite de presentación de roster: [Hasta el martes 11 de marzo del 2025](#).
- Licencias según Circular [ADM 01/2025](#).
- Mutualidad según Circular [ADM 01/2025](#).
- Opcionalmente la FCBS podrá reducir las cuotas de inscripción para la Copa Cabildo de Tenerife [2025](#) a los tres primeros clasificados, de la siguiente manera; primer clasificado 75%, segundo clasificado 50% y tercer clasificado 25%.

