

Sofbol



ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

SOFBOLA

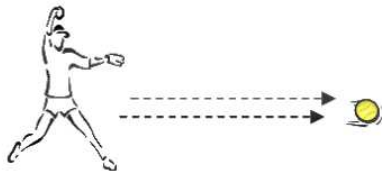
SARRERA

Sofboleko araudiaren egokitzapena bat dator hein handi batean Pre-sofboleko araudian egin den egokitzapenarekin. Beraz, araudi honetan azalduko ditugu gehigarri eta osagarri diren puntuak.

1. MODALITATEAK

Bi modalitate daude.

- **Jaurtiketa Azkarra (JA).**
- **Jaurtiketa Motela (JL).** (Neurrizko abiadura egin behar da jaurtiketa. Jaurti beharko da ikusteko moduko arku bat eginez, lurretik 1,83 metrokoa gutxienez eta 3,65 metrokoa gehienez).



Lanzamiento Rápido



Lanzamiento Lento

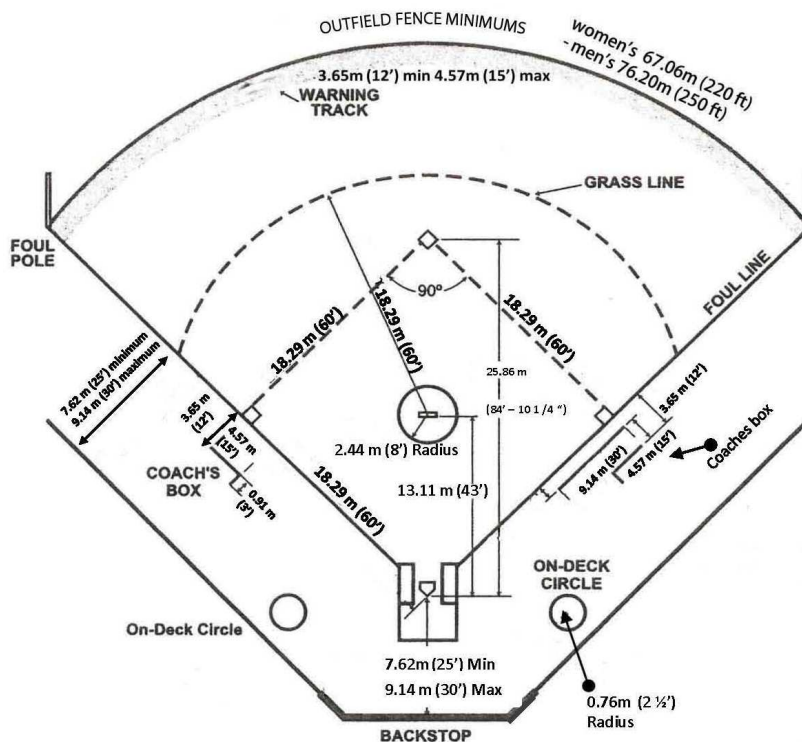
Sofboleko araudiaren egokitzapena **Jaurtiketa Azkarra**ren modalitatean oinarrituko da.

2. JOKALEKUAREN NEURRIAK.

2.1. Jokalekuaren forma eta neurriak.

Jokora destinatutako espazioa bi zatitan banatzen da: *eremu ona* eta *kanpo eremua* (Ikus 1. diagrama).

1 DIAGRAMA



I Infantilak
K Kadeteak

M Mutilak
N Neskak

Sofbol



ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

Eremu ona. FOUL marren barneko espazioa da (marra hauek markatuta egon behar dute).

Kanpo eremua. FOUL marren kanpoko espazioa da.

a) Koadroa:

Eremu onaren barnean **18,29** metroko aldeak dituen lauki bat diseinatuko da, eta lauki honen ertzetan baseak ipiniko dira: "lehenengo basea", "bigarren basea", "hirugarren basea" eta "helmuga basea" (home).

Jokalarien abiapuntua eta iritsiera puntua helmuga da (home).

b) Kanpoaldea:

Jokalekuan, koadroz kanpo geratzen den eremua da.

c) Distantzia espezifikoak:

Adina	Kategoria	Sexua	Baseen distantzia	Jaurtiketa Distantzia	Kanpoko hesira distantzia
14 urte eta gazteagoak	Infantilak	Gizonezkoak (JA)	18,29 m	12,19 m	53,34 m
		Emakumezkoak (JA)	18,29 m	12,19 m	53,34 m
		Mistoa (JM)	19,81 m	14,02 m	53,34 m
16 urte eta gazteagoak	Kadeteak	Gizonezkoak (JA)	18,29 m	14,02 m	53,34 m
		Emakumezkoak (JA)	18,29 m	12,19 m	53,34 m
		Mistoa (JM)	19,81 m	14,02 m	53,34 m

3. TALDEEN OSAERA. JOKALARIAK TXANDATZEA ETA ALDATZEA.

3.1. Taldeen osaera. Taldeetan ez dira egon behar 18 jokalaria baino gehiago eta 9 jokalaria baino gutxiago, eta mistoak izan daitezke (jaurtiketa motela).

a) Jokalariak aktan

Partidako aktan ezingo dira agertu 18 jokalaria baino gehiago eta 9 baino gutxiago.

b) Jokalari kopurua jokalekuan.

Talde bakoitzak bederatzi jokalaria izango ditu jokalekuan.

3.2. Jokalariak txandatzea eta aldatzea.

a) Talde erasotzaileko jokalaria bakoitzak bateatuko du entrenatzaileak epaileari, oharhartzaileari eta talde aurkariko entrenatzaileari (idatziz) jakinarazitako hurrenkeran. Aldaketak egiten direnean, jokatzera sartu den jokalaria irten denaren lekua hartuko du, eta bateatzeko hurrenkerari eutsi egingo zaio.

b) Hasieratik irten diren jokalaria, aldatuak izan badira, jokalekura itzul daitezke baina betiere euren ordez sartu den jokalaria lekuan eta behin bakarrik. Ordezkoak, behin aldatuak izan badira, ezin dira berriz jokora itzuli.

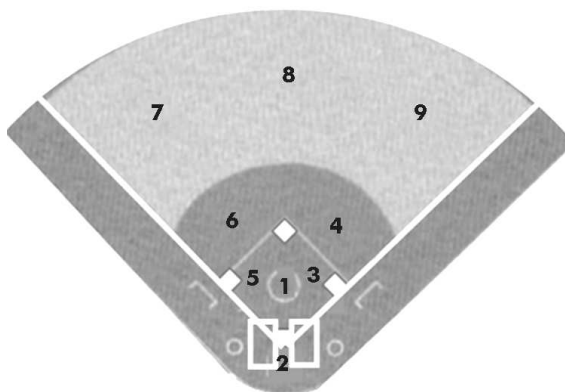
Sofbol



ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

3.3. Jokalarien defentsa-kokalekuak:

1. Jaurtitzaila - Pitcher.
2. Hartzailea - Catcher.
3. 1. Basea.
4. 2. Basea.
5. 3. Basea.
6. Erdiko basea - Short-stop.
7. Ezkerreko zelaizaina.
8. Erdiko zelaizaina.
9. Eskuineko zelaizaina.



4. PARTIDEN IRAUPENA.

Infantilak: Arauzko jokoei sei sarrerako iraupena dute. Ez dago gehienezko denborarik.

Korrikaldien abantaila araua: kasu hauetan amaituko da partida:

- 4. sarreraren ondoren 10 korrikaldiko aldea badago.
- 5. sarreraren ondoren 7 korrikaldiko aldea badago.

Kadeteak: Arauzko jokoei zazpi sarrerako iraupena dute. Ez da gehienezko denborarik ezartzen. **Korrikaldien abantaila araua:** kasu hauetan amaituko da partida:

- 3. sarreraren ondoren 15 korrikaldiko aldea badago.
- 4. sarreraren ondoren 10 korrikaldiko aldea badago.
- 5. sarreraren ondoren 7 korrikaldiko aldea badago.

4.1. Sarrera:

Bi ekipoek defentsa txanda bat eta erasoko beste bat osatu dutenean, sarrera bat amaitzen da.

Infantilak: Lehenengo bost sarreretan, 3 kanporatzeetara edo 5 korrikalditara jokatuko da; talde defendatzaileak 3 kanporatze lortzen baditu, erasora pasatuko da, eta, era berean, talde erasotzaileak 5 korrikaldi lortzen baditu, defendatzaera paratuko da. 5. eta 6. sarreretan ez da korrikaldi mugarik izango, eta hiru kanporatzeren ondoren aldatuko da.

Kadeteak: Kategoria honetan ez dago korrikaldi mugarik, defentsa-eraso aldaketa egingo da 3 kanporatze gertatzean.

Infantil eta kadete kategorietan, partidak ezin dira berdinduta amaitu. Kasu horretan, "Tie-breaker" formula erabiliz jokatuko da:

Erasoan ari den taldeak jokalaria bat izango du (bederatzigarren lekuan bateatzeko prestatua dagoena), bigarren basean, bateatzeko txandaren hasieran. Korrika ari den jokalaria aldatua izan daiteke, betiere aldaketak egiteko arauen arabera.

5. MATERIALA.

5.1. Batea izan daiteke plastikozkoa, egurrezkoa edo aluminiozkoa. Merkatuan ohikoak diren metalezko bateak erabili daitezke, marka ezagunetakoak, baina espresuki debekaturik egongo da aldatzea edo maneiatzea.

5.2. Zelaiko jokalaria bakoitzak larruzko eskularru bat erabili behar izango du.

5.3. Bateatzaileek eta lasterkariak nahitaez eraman beharko dute kaskoa.

5.4. Hartzaileek babesgarri guztiak erabili beharko dituzte: aurpegi-babesa, kaskoa, petoa eta zango-babesa.

5.5 Infantil kategorian, pilota 12"-koa (12 hazbete) izango da.

Kadete kategorian, pilota 12"-koa (12 hazbete) izango da

5.6. Goma edo antzerako materialezko helmuga base bat (home). Pentagono forma du, eta 2

Sofbol



ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

alde 22 cm-koak, beste bi 31,8 cm-koak eta bosgarrena 45 cm-koak ditu.

5.7. Goma edo antzerako materialezko bi base (38 x 38 cm.) 2. eta 3. basean. Goma edo antzerako materialezko hiru base. Alde bakoitzak 38 cm izango ditu.

5.8. 1. basean bikoitza izan beharko du. Zuri kolorekoa jokalekuan eta laranja kolorekoa "foul" eremuan.

Baseak eta helmuga basea dagokien diagramaren arabera ipiniko dira.

6. ARAU TEKNIKOAK.

Jokoa bi talderen artean egiten da: alde batetik bateatzen duena (erasotzailea), eta bestetik zelaiko taldea (defendatzen ari dena). Defendatzen ari diren jokalariek "kanporaketak" egiten saiatu behar dute, aurkakoek korrikaldirik egin ez dezaten. Hau da, defendatzen ari den taldearen helburua erasoan ari den aurkako taldeko lasterkariak eta/edo bateatzaileak kanporatzea da.

Jokalekutik kanpo, eserlekuan dagoen ekipoa izango da erasotzailea eta korrikaldiak lortu ahal izango ditu. Ekipo erasotzailearen helburu nagusia, pilota eremu onaren barruan eta defendatzen duen ekipotik urrun bateatzea izango da. Baseak lortzeko xedez, banan-banan, "home"-era (base hasierako basera-helmugara) iritsi arte

Jokoa hasten da jaurtitzzaileak **Strike** eremura jaurtitzen duenean, bateatzailea kanporatzeko asmoz, hartzailearen laguntzarekin:

Strike eremua:



Home-aren gainean dagoen edozein gune da, bateatzailearen axilen eta belarrien gaineko tartean betiere, bateatzailea batez jotzeko prest dagoenetik aurrera.

6.1. Jaurtiketa

- Jaurtitzzaileak, jaurtiketa egiten hastean, bi hankak jaurtiketa egiteko gomaren gainean eduki beharko ditu.
- Eskua aldakaren azpitik pasatu beharko da eta eskumuturra ez da gorputzetik ukondoa baino urrunago edukiko.
- Jaurtiketa burutzeko, urrats bat egin behar da bateatzailea dagoen alderantz.

Jaurtiketa bat egiten denean, soilik lau gauza gerta daitezke:

- Jaurtiketa **strike** izatea.

Sofbol

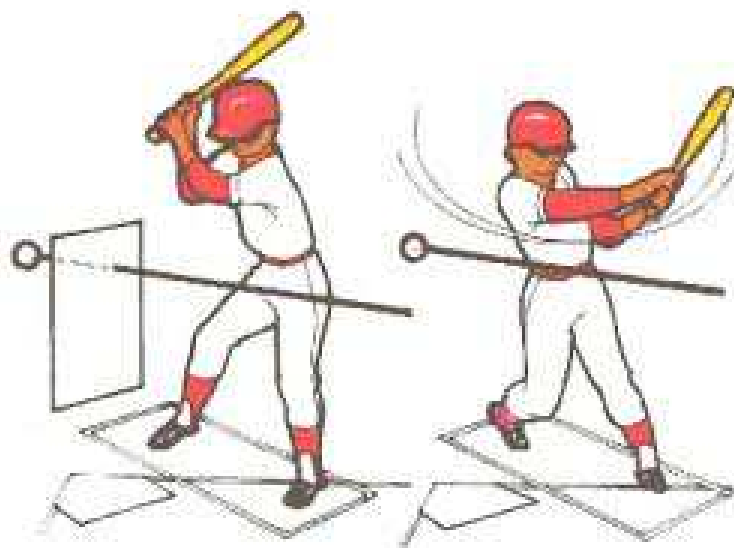


ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

2. Jaurtiketa **bola** izatea.
3. Jaurtiketa doan lekura doala ere, bateatzaileak pilota jotzea eta batez jokatuko pilota ona izatea.
4. Jaurtiketa doan lekura doala ere, bateatzaileak pilota jotzea eta batez jokatuko pilota ona ez izatea. Hori da "foul ball" bat.

Zer da STRIKE bat?

Epaileak legezkoztat jotzen duen jaurtiketa da, kasu hauetakoren batean:



- Bateatzailea ez bada saiatu bateatzen eta pilotaren zati bat strike eremutik igaro bada.
- Bateatzailea saiatu bada bateatzen eta huts egin badu, pilota doan lekutik doala ere.

- Batez pilota jotzeko saiakera oro **strike** bat da.
- Bateatzaileak "foul ball" bat egin du bi strike baino gutxiagorekin.
- Bi Strike-ekin, "foul ball" izanez gero, bateatzaileak bateatzen jarraituko du:
- "Foul ball" bihurtzen den ukitu bat (batea kokatu pilotak haren kontra jo dezan). Bi strike izanez gero, hirugarrena strike bezala kontatzen da.
- Pilotak bateatzailea ukitu du hegaldian, strike eremuaren barnean.
- **Foul tip**" bihurtzen da.

Zer da FOUL BALL bat?

Bateatzaileak pilota jo eta batez jotako pilota on bihurtzen ez denean.

- Batez jotako pilota on izateko **foul-eko** bi lerroen artean sartu behar du. Bien artean 90°-ko angelua osatzen dute. Bata home-tik irteten da 1. baseraino eta kanpoko hesian bukatzen da. Eta bestea ere home-tik irteten da, 3. baseraino doa eta kanpoko hesian bukatzen da. Batez jotako pilota bi lerro hauen artean sartu behar da. Botea barnean egin baina 1. edo 3. basea baino lehen kanpora irteten bada, "foul ball"tzat hartuko da (txarra izango da). Botea barnean egin baina 1. edo 3. basearen ondoren egiten badu botea, ona izango da.
- Strike batekin edo batere gabe, "foul ball"ak strikekak bezala kontatuko dira. Baina strikekekin, "foul ball" a ez da kontatuko, eta bateatzaileak bateatzen jarraituko du. Inor ezin da kanporatuta geratu "foul ball" batekin.

Zer da BOLA bat?

Strike eremua pasatzen ez duen eta bateatzailea jotzen saiatzen ez den jaurtiketa.

Zer da FOUL TIP bat?

Sofbol



ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

Foul tip bat da bate jotako bola bat, eta:

- batetik zuzenean doana hartzailearen ("catcher") eskuetara,
- bateatzailearen burua baino gorago igotzen ez dena, eta
- hartzaileak ("catcher") legez hartzen duena.

Zer da "INFIELD FLY" bat?

"Infield Fly" bat da "fly fair" bat (ez dira barne hartzen lerroko batekadak ezta bola ukitzeko saiakera ere), eta koadroan dagoen jokalaria batek har dezake, lehen eta bigarren basea edo lehen, bigarren eta hirugarren basea okupatuta daudenean, betiere bi out baino gutxiagorekin. Jaurtitzaila, hartzailea eta jokaldiaren koadroan sartzen den beste edozein jokalaria koadroko jokalaritzat hartuko da arau honen ondorioetarako. Arau hau aplikatzeak bateatzailea kanporatzea dakar (ikus 6.2. b)

6.2. Bateatzea.

Bateatzailearen helburua da korrika egitea korrikaldiak lortzeko.

a) Bateatzailea korrikalari bihurtuko da kasu hauetan:

- Jaurtiketa on bat egin bezain laster.
- Hartzaileak huts egiten duenean hirugarren strike-a hartzen bolak lurra ukitu baino lehen, bi kanporatu baino gutxiago daudenean (outs) eta lehenengo basean inor ez dagoenean, edo bi outs dauden edozein unetan. Honi deitzen zaio hirugarren strike-aren araua.
- Epaileak lau bola kantatzen dituenean.
- Jaurtiketa batean, bateatzailea jotzen saiatu ez eta strike kantatzen ez bada, eta bateatzailearen edozein gorputz atal jotzen badu kaxoian dagoen bitartean. Betiere, saihesteko ahalegina egiten badu. Kasu horretan, 1. baserako eskubidea du. Pilota hila dago eta lasterkeriek ezin dute aurrera egin.

b) Bateatzailea kanporatua izango da kasu hauetan:

- Hirugarren strike-a jaurti, jotzean huts egin eta bolak bateatzailearen edozein atal ukitzen duenean.
- Hirugarren strike-a hartzaileak hartzen duenean.
- Hiru strike daudenean, bi outs baino gutxiago badaude eta lehena okupatuta badago.
- "Toque def foul" bat egiten duenean bi strike-n ondoren. Bola airean hartuz gero, bizirik eta jokoan izango da.
- Epaileak kantaturiko "infield fly" batean. Bateatzailea kanporatua izango da, bola jokoan izango da eta korrikalariak aurrera egin dezakete, bola hartua izan dadin arriskupean, edo berriro ukitu basea eta aurrera egin, bola ukitua izan ondoren.

6.3. Lasterkaria:

- a) Karratuan dauden lau baseak bere hurrenkeran zapaldu ondoren, helmuga basera iristen den lasterkariak korrikaldi bat (puntu bat) lortuko du bere taldearentzat.
- b) Base bakoitzean lasterkari bakar bat egongo da.
- c) Korrikalariak basea zapaltzen egon beharko dute. Basetik irteten badira jaurtitzailak bola jaurti aurretik, kanporatuak izango dira.
- d) **LAPURRETA:** Jaurtiketa batean lasterkari bat aurrera egiten saiatzea da. Korrikalari bat korrika has daiteke pilota jaurtitzailaren eskutik irteten denean. Infantil kategorian, lapurretara soilik irten daiteke pilota "home"era iristen denean.
- e) Jaurtitzailak pilota jaurtiketa egiteko zirkuluaren barnean duenean, korrikalariak "brehala" joan behar dute beren basera. "Brehala" joaten ez badira, epaileak kanporatu egingo ditu.

I Infantilak
K Kadeteak

M Mutilak
N Neskak

Sofbol

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



6.4. Epaila

Epaila bat, bi, hiru edo lau egon daitezke.

Epaila nagusia hartzailearen atzean jarriko da, eta baseko epailak baseetatik hurbil. Epaila nagusiak erabakiko du jaurtiketak **strike**-ak edo **bolak** izan diren.

Baseko epailak erabakiko dute:

- a) Lasterkari bat kanporatua izango den ala ez. Jokalaria ez kanporatzea erabakiz gero, **"Safe!"**, **"Geldi!"** edo **"Salbatua!"** oihukatu behar du.
- b) Pilota eremu onean edo kanpo eremuan bateatu den.
- c) Bateatzaileak pilota legez bateatu aurretik edo bateatu ondoren irten den korrikalaria.