

B Benjamines
A Alevines

M Masculino
F Femenino

PreBéisbol-Sófbol



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

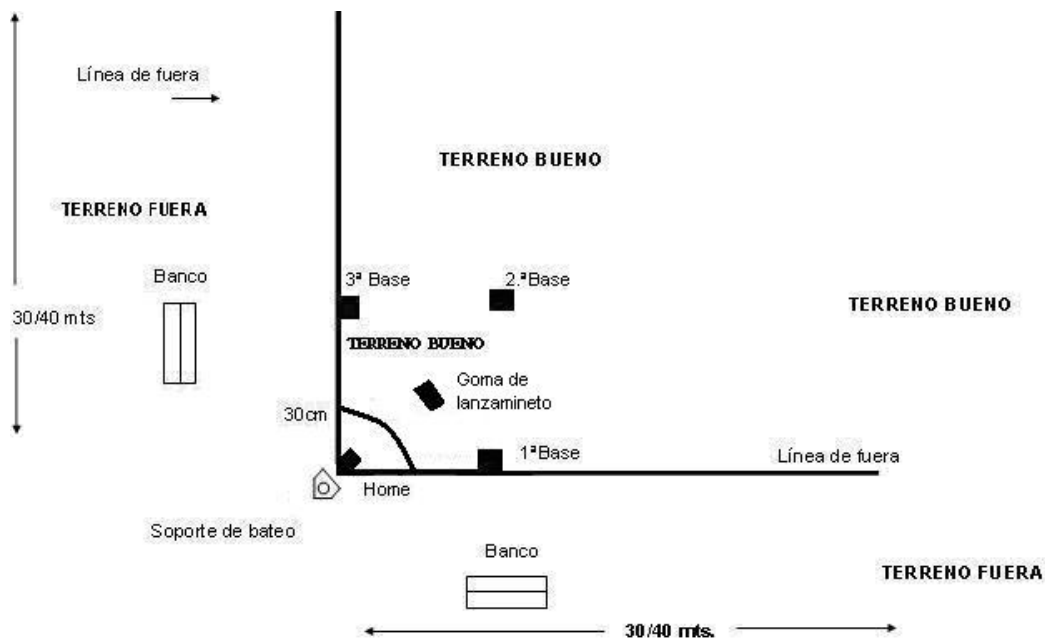
PREBÉISBOL-SÓFBOL.

1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO.

1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El espacio destinado al juego se divide en 2: terreno bueno y terreno fuera (ver diagrama 1)

DIAGRAMA 1



Terreno bueno: Es el espacio comprendido en el interior de las líneas de fuera (estas líneas deberán estar marcadas).

Terreno fuera: Es aquél situado fuera de los límites señalados por las líneas de fuera.

a) El Cuadro:

En categoría benjamín, dentro del Terreno bueno se diseñará un cuadrado de 16,76 metros de lado en cuyas esquinas se dispondrán las bases: "primera base", "segunda base", "tercera base" y "base de meta" (home).

En categoría alevín, dentro del Terreno bueno se diseñará un cuadrado de 18,29 metros de lado en cuyas esquinas se dispondrán las bases: "primera base", "segunda base", "tercera base" y "base de meta" (home).

El punto de partida y de destino de los jugadores es la meta (home).

b) El exterior:

Es la parte, dentro del terreno bueno, que se encuentra fuera del cuadro.

B Benjamines
A Alevines

M Masculino
F Femenino

PreBéisbol-Sófbol



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

2. COMPOSICIÓN DE EQUIPOS. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES.

2.1. **Composición de los equipos:** Los equipos no "deben" estar integrados por más de 18 jugadores, ni menos de 12, pudiendo ser mixtos.

a) **Jugadores en acta.**

En el acta del partido no pueden figurar más de 18 jugadores ni menos de 9.

b) **Jugadores en el terreno de juego.**

Los equipos de campo constan de nueve jugadores. Cuando se juega en sala, serán 8.

2.2. Rotación y sustitución de jugadores.

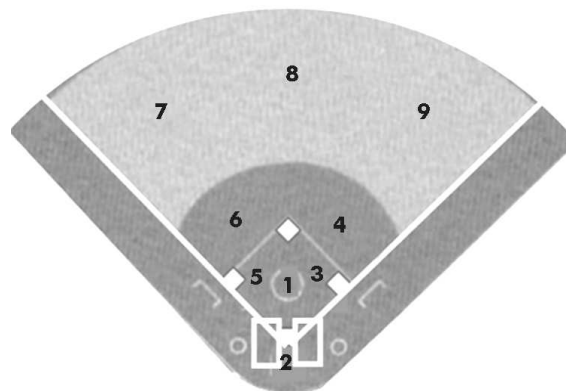
a) Los nueve jugadores iniciales deberán ser sustituidos durante el juego, hasta posibilitar que cada jugador participe al menos en dos entradas completas.

b) En caso de cambio por lesión o expulsión, al jugador entrante (sustituto) se le cuenta como entrada completa..

c) Cada uno de los jugadores del equipo atacante, bateará en el orden que el entrenador haya comunicado al árbitro, anotador y entrenador del equipo contrario (por escrito). En el caso de las sustituciones, el jugador sustituto ocupará el sitio de orden de bateo del jugador sustituido.

2.3. Posiciones DEFENSIVAS de los jugadores

1. Lanzador - Pitcher.
2. Receptor - Catcher.
3. 1ª Base.
4. 2ª Base.
5. 3ª Base.
6. Interbase - Short-stop.
7. Exterior izquierdo.
8. Exterior central.
9. Exterior derecho.



3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

Los juegos reglamentarios tienen una duración de cinco entradas. Pero no deberán superar los 60 minutos. No pudiendo comenzar una entrada después de los 55 minutos.

3.1. Entrada:

Cuando ambos equipos hayan completado un turno en defensa y uno en ataque, se terminará una entrada.

Durante las cuatro primeras entradas, se jugará a 3 eliminaciones o 5 carreras; de forma que si el equipo defensor consigue hacer 3 eliminaciones, pasará a atacar, así como, cuando el equipo atacante haga 5 carreras pasará a defender. En la 5ª entrada no habrá límite de carreras, cerrando el turno al bate, a los tres eliminados.

Si completada la cuarta entrada existe una diferencia de diez o más carreras a favor del equipo visitante o completada la primera mitad de la cuarta entrada esta diferencia es a favor del equipo local, el encuentro se dará por finalizado.

Si la anotación está empatada al término del encuentro, el juego será declarado empatado. Salvo en eliminatorias, semifinales o finales. Dónde se jugará el desempate por el sistema de bateo: primero el equipo local pondrá a sus jugadores/as en defensa y el equipo visitante uno/a de sus jugadores/as al bate. Desde donde bateará y tratará de llegar lo más lejos posible antes de ser eliminado/a o alcanzar una base. Posteriormente lo hará el equipo contrario. En caso de que ambas alcanzaran la misma base, bateará un/a segundo/a jugador/a. En el caso de que ambas fueran eliminadas sin alcanzar una base, el/la que mayor distancia hubiera alcanzado,

B Benjamines
A Alevines

M Masculino
F Femenino

PreBéisbol-Sófbol



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

daría por ganador a su equipo.

3.2. Carrera

Llegar al home (base inicial) ganando las bases, una a una.

El corredor deberá pisar las bases en el orden siguiente: 1ª base, 2ª base, 3ª base y base de meta (home), antes de que 3 jugadoras de su equipo sean eliminadas para terminar la entrada.

Excepción:

Si la corredora de 3ª base llega al Home, en una jugada en la cual la 3ª eliminación se realiza sobre la bateadora-corredora antes de que toque la 1ª base, la carrera anotada **NO** será válida.

Si la corredora de 3ª base llega al Home, en una jugada en la cual la 3ª eliminación se realiza sobre una corredora obligada a avanzar por la acción de la bateadora, la carrera anotada **NO** será válida.

El equipo que está en el banco, fuera del terreno de juego, será el equipo que ataca y podrá anotar carreras. El objetivo principal del equipo atacante será batear la pelota dentro del terreno bueno y fuera del alcance del equipo que defiende, con el propósito de poder ganar las bases.

3.3 Eliminación

- a) Cada jugador podrá intentar por 3 veces consecutivas una pelota buena. De no realizarlo, será eliminado.
- b) El intento fallido de golpear la pelota será cantado como strike. Tres Strikes = eliminación.
- c) Si la pelota bateada es buena, y llega a poder del defensor de la primera base y éste se encuentra en contacto con la base y el bateador no ha alcanzado la 1ª base, éste será eliminado.
- d) Cuando una pelota bateada, sea cogida en terreno bueno o malo, por el equipo a la defensiva sin que toque el suelo, el bateador-corredor será eliminado. Volea.
- e) Cualquier corredor será eliminado en una volea bateada, que sea atrapada por el equipo a la defensiva sin que bote en el suelo la pelota, si deja de retocar su base original, antes que él o su base original sean tocadas. "Retocar" en esta regla significa pisar y salir del contacto con la base después de que la pelota sea atrapada.
- f) Igualmente será eliminado, estando la pelota en juego, mientras avanza o retorna a una base, y deja de tocar cada base en orden antes de que él o la base que no tocó sean tocados. Estos dos últimos casos, son jugadas de reclamación. Si no se reclama, el árbitro no actúa.
- g) Si un corredor adelanta al precedente, será eliminado.
- h) En cada base solo podrá haber un corredor.
- i) El corredor que abandone su base antes de que la pelota sea bateada, será eliminado.
- j) Después de que una pelota sea bateada fuera, el corredor regresará inmediatamente a su base.
- k) En una jugada forzada, el corredor será eliminado si no consigue tomar contacto con la base, antes de que tenga posesión de la pelota el defensor de la base (y éste esté en contacto con la base). Es jugada forzada, cuando los jugadores se ven obligados a correr en un batazo del bateador.
- l) Cuando un jugador a la defensiva toca con la pelota a un jugador contrario que se deja sorprender fuera de la base o cuando aún no ha llegado, el corredor tocado es eliminado.
- m) Un corredor es eliminado, cuando sale fuera de la línea de base más de 1 metro para evitar ser tocado.
- n) Cuando existan 2 eliminados, si la 3ª eliminación se produce en una jugada forzada (sobre un jugador que se ve obligado a correr), si es anotada una carrera antes de esta 3ª eliminación, esta no será válida. Sin embargo, cuando la 3ª eliminación no se haga en una jugada forzada, si la carrera entra antes, esta será válida.

PreBéisbol-Sófbol



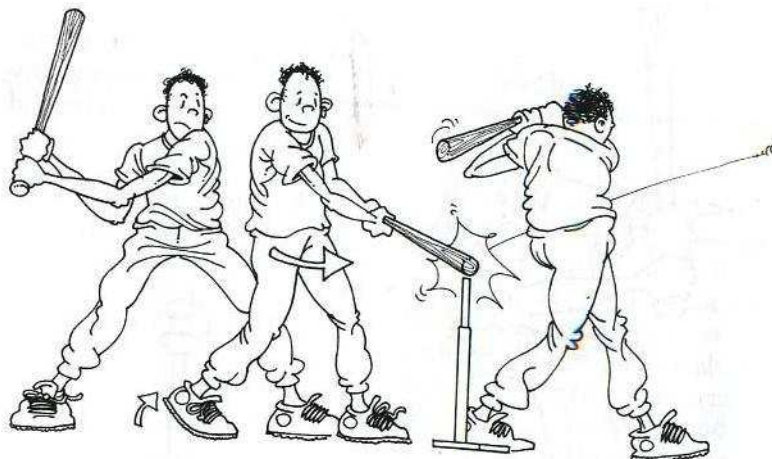
ADECUACIONES AL REGLAMENTO

3.4 El marcador

	1	2	3	4	5	total
Visitante	0	2	3	5	0	10
Local	4	5	2	0	--	11

4. MATERIAL.

- 4.1. El bate puede ser de material plástico, madera o aluminio. Se autoriza el uso de bates metálicos habituales en el comercio y de marcas conocidas, con la expresa prohibición de manipularlos.
- 4.2. Cada jugador del campo deberá utilizar un guante.
- 4.3. La pelota será del tipo T-BALL, de 9" (9 pulgadas).
- 4.4. Para el bateo se utilizará un soporte ajustable.
- 4.5. Una base de meta, de caucho o similar (un pentágono con dos lados de 22 cm., dos de 31,8 cm. y uno de 45 cm.).
- 4.6. Tres bases de caucho o similar (38 x 38 cm.). Las bases y la base meta deberán colocarse según el diagrama correspondiente.



Soporte de Bateo

5. REGLAS TÉCNICAS.

El juego tiene lugar entre dos equipos: el que batea (atacante) y el de campo (a la defensiva). Los jugadores defensivos han de procurar hacer "eliminaciones" para que los contrarios no hagan carreras. Es decir, el equipo a la defensiva tratará de eliminar a los corredores y/o bateadores del equipo contrario (atacante), tratando que estos no alcancen las bases inmediatas. Intentando que la pelota llegue a estas bases antes que el corredor (si éste es forzado a correr) o tocándole con la pelota fuera de las bases. Así como cogiendo pelotas bateadas en el aire.

Ningún jugador puede estar más adelantado de la línea imaginaria que une la 1ª Base con la 3ª Base, hasta que la pelota sea bateada.

El equipo que esté en el banco, fuera del terreno de juego, será el equipo que ataca y podrá anotar carreras. El objetivo principal del equipo atacante será batear la pelota dentro del terreno bueno y fuera del alcance del equipo que defiende con el propósito de poder ganar las bases, una a una, hasta llegar al "home" (base inicial - meta).

5.1. El bateo.

- a) El bateador intentará batear la pelota colocada sobre el soporte de bateo, que estará

B Benjamines
A Alevines

M Masculino
F Femenino

PreBéisbol-Sófbol



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

situado a 30 cm. de distancia detrás del Home y en línea con el mismo. Deberá hacerlo después de que el árbitro señale juego. La pelota en el soporte estará a una altura entre 65 cm. y 1,30 m. Si tras tres intentos no batea pelota, quedará eliminado.

- b) Frente al soporte de bateo se marcará un semicírculo a cinco metros de éste, entre la línea de tercera base y la línea de primera base. Cualquier bola bateada que se quedara dentro de estos límites, o sea tocada por un defensor, será pelota mala; strike, quedando la pelota muerta.
- c) La pelota bateada será buena cuando caiga dentro del terreno de juego, sobre las bases, o sobre las líneas de fuera más allá de 1ª o 3ª base.
- d) La pelota bateada será mala cuando caiga fuera del terreno bueno, o si cae dentro y luego sale fuera, entre Home y 1ª base o entre Home y 3ª base. Contándole como un strike.
- e) El bateador debe golpear la pelota sin derribar el soporte de bateo. Si derriba éste o parte de éste sale despedido o expulsado se le cantará strike. Pero si la pelota es cogida en el aire sin que bote, tanto en terreno bueno como en terreno malo, el bateador quedará eliminado.
- f) Hasta que la pelota sea bateada, ningún defensor podrá estar más adelantado de la línea imaginaria que une la primera y tercera base.

5.2. El corredor:

- a) El corredor que llegue a la base meta después de pisar, por su orden, las cuatro bases del cuadrado, conseguirá una carrera (punto) para su equipo.
- b) En cada base sólo podrá haber un corredor.
- c) Un corredor únicamente podrá abandonar su base cuando el bateador haya golpeado la pelota.
- d) Si el terreno de juego no está delimitado (cerrado), el equipo local pondrá los límites del campo en presencia del árbitro y del entrenador del equipo contrario.

Regla aprobada: en el caso de cualquier pelota bateada que salga fuera de los límites establecidos y que haya sido buena, al bateador y/o corredores precedentes, si los hubiera, se les otorgarán dos bases automáticamente.

Si la pelota saliera de los límites establecidos producto de un MAL TIRO o COGIDA de un defensor, se determinará de la siguiente manera:

- Si es sobre la acción del bateador, a éste se le otorgará dos bases. Ahora bien, si el bateador-corredor fuerza a cualquier corredor precedente a avanzar una base extra más, así será considerado.
- Si es sobre cualquier corredor, solamente éste o éstos avanzarían una base extra a partir de la base anteriormente conseguida.

5.3. El árbitro

Podrá haber uno, dos, tres o cuatro árbitros.

El árbitro principal se situará a tres metros delante del soporte de bateo y los árbitros de base próximos a éstas.

Los árbitros de base establecerán:

- a) Si el corredor es eliminado o no. De no serlo gritará ¡"Quieto"! ó ¡"Salvado"!
- b) Si la pelota ha sido bateada en terreno bueno o terreno fuera.
- c) Si el corredor ha salido antes o después de que el bateador haya bateado la pelota en forma válida.

Mientras que el árbitro no cante ¡TIEMPO!, los corredores, pueden avanzar.