



Sófbol

ADECUACIONES AL REGLAMENTO

SÓFBOL.

INTRODUCCIÓN

La adecuación del Reglamento de Sófbol coincide en la mayoría de su desarrollo con la adecuación del de Pre-sófbol. Por lo tanto reseñaremos en este reglamento las cuestiones que se añaden y lo complementan.

1. MODALIDADES

Existen dos modalidades.

- **Lanzamiento Rápido (LR).**
- **Lanzamiento Lento (LL).** (El lanzamiento debe ser lanzado a una velocidad moderada. La bola deberá ser lanzada con un arco perceptible de por lo menos 1,83 m. y no más de 3,65 m. desde el suelo).



Lanzamiento Rápido



Lanzamiento Lento

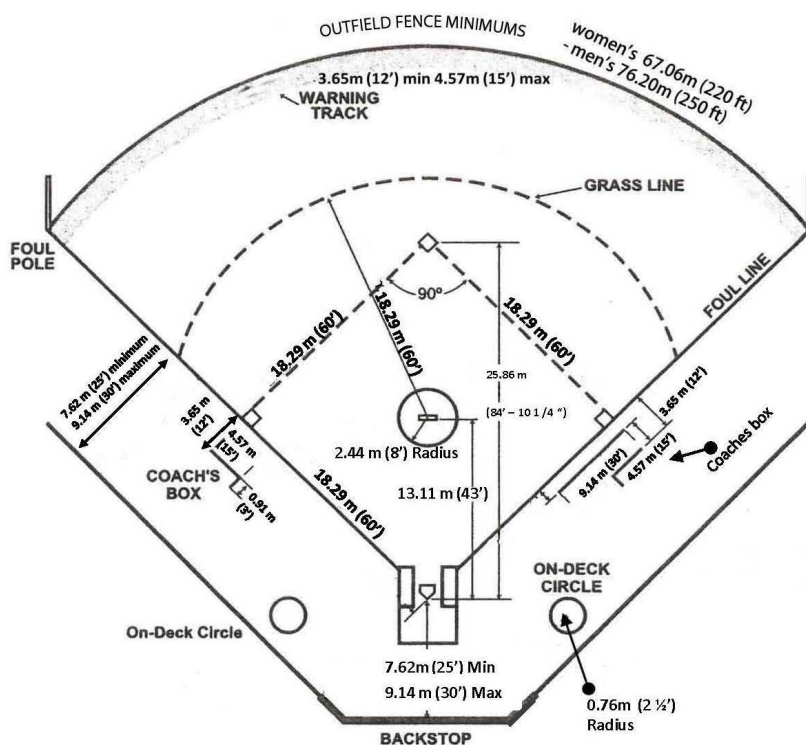
La adecuación del Reglamento de Sófbol, estará basada en la modalidad de **Lanzamiento Rápido**.

2. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO.

2.1. 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



I Infantiles

C Cadetes

M Masculino

F Femenino

Sófbol



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

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

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

a) El Cuadro:

Dentro del Terreno bueno se diseñará un cuadrado de **18,29** metros de lado en cuyas esquinas se dispondrán las bases: "primera base" (**ésta será doble**), "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.

c) Distancias específicas:

Edades	Categoría	Sexo	Distancia bases	Distancia Lanzamiento	Distancia valla Exterior
14 y menores	Infantil	Masculino (LR)	18,29 mts.	12,19 mts.	53,34 mts.
		Femenino (LR)	18,29 mts.	12,19 mts.	53,34 mts.
		Mixto (LL)	19,81 mts.	14,02 mts.	53,34 mts.
16 y menores	Cadete	Masculino (LR)	18,29 mts.	14,02 mts.	53,34 mts.
		Femenino (LR)	18,29 mts.	12,19 mts.	53,34 mts.
		Mixto (LL)	19,81 mts.	14,02 mts.	53,34 mts.

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

3.1. Composición de los equipos: Los equipos no "deben" estar integrados por más de 18 jugadores, ni menos de 9, pudiendo ser mixtos (lanzamiento lento).

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.

3.2. Rotación y sustitución de jugadores.

a) 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.

b) Los jugadores inicialistas, si son cambiados pueden reingresar al terreno de juego por el mismo jugador por el que cambiaron solamente una vez. Los sustitutos, si son cambiados, no pueden reingresar

I Infantiles
C Cadetes

M Masculino
F Femenino

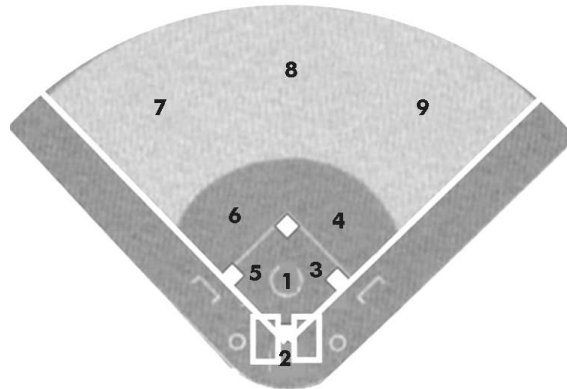
Sófbol



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

3.3. 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.



4. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

Infantil: Los juegos reglamentarios tienen una duración de seis entradas. No se marca tiempo máximo. **Regla de ventaja de carreras:** el partido terminará si al término:

- De la 4ª entrada hay diferencia de 10 carreras.
- De la 5ª entrada hay diferencia de 7 carreras.

Cadete: Los juegos reglamentarios tienen una duración de siete entradas. No se marca tiempo máximo. **Regla de Ventaja de carreras:** El partido terminará si al término:

- De la 3ª entrada hay diferencia de 15 carreras.
- De la 4ª entrada hay diferencia de 10 carreras.
- De la 5ª entrada hay diferencia de 7 carreras.

4.1. Entrada:

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

Infantil: Durante las cinco 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 y 6ª entrada no habrá límite de carreras, cerrando el turno al bate, a los tres eliminados.

Cadete: En esta categoría no hay límite de carreras, se producirá el cambio defensa-ataque a los 3 eliminados.

En las categorías infantil y cadete los encuentros no pueden terminar en empate. En este caso, se jugará utilizando la fórmula del "Tie-breaker":

El equipo a la ofensiva dispondrá de un jugador (el jugador que está programado para batear de noveno) en segunda base al iniciar su turno de bateo. El jugador que está corriendo, puede ser sustituido de acuerdo con las reglas de sustitución.

5. MATERIAL.

5.1. 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.

5.2. Cada jugador del campo deberá utilizar un guante.

5.3. El uso del casco, es obligatorio para los/las bateadores/as y los/as corredores/as.

5.4. El/la receptor/a, deberá utilizar todos los implementos de protección: Careta, gargantilla, casco, peto y espinilleras.

5.5. Para la categoría infantil, la pelota será 12" (12 pulgadas).

Para la categoría cadete, la pelota será de 12" (12 pulgadas).

5.6. Una base de meta (home), de caucho o similar (un pentágono con dos lados de 22 cm.,

I Infantiles
C Cadetes

M Masculino
F Femenino

Sófbol



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

dos de 31,8 cm. y uno de 45 cm.).

5.7. Dos bases de caucho o similar (38 x 38 cm.) en 2ª y 3ª base.

5.8. En 1ª base, está deberá ser doble. De color blanco, en el terreno bueno y de color naranja en el terreno "foul".

Las bases y la base meta (home) deberán colocarse según el diagrama correspondiente

6. 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).

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).

El juego se inicia, cuando el lanzador lanza sobre la zona de **Strike**, para que con ayuda del receptor, tratar de eliminar al bateador.

Zona de strike:



Es aquel espacio sobre cualquier parte del home que está entre las axilas del/de la bateador/a y la parte superior de sus rodillas, cuando el/la bateador/a asume su posición de batear.

6.1. El lanzamiento

- a) El/la lanzador/a debe iniciar el lanzamiento con los dos pies sobre la "goma de lanzamiento".
- b) La mano debe pasar por debajo de la cadera y la muñeca no más apartada del cuerpo que el codo.
- c) El lanzamiento se completa con un paso hacia el/la bateador/a.

Cuando hay un lanzamiento, solo pueden suceder cuatro cosas.

1. Que el lanzamiento sea **strike**.

Sófbol

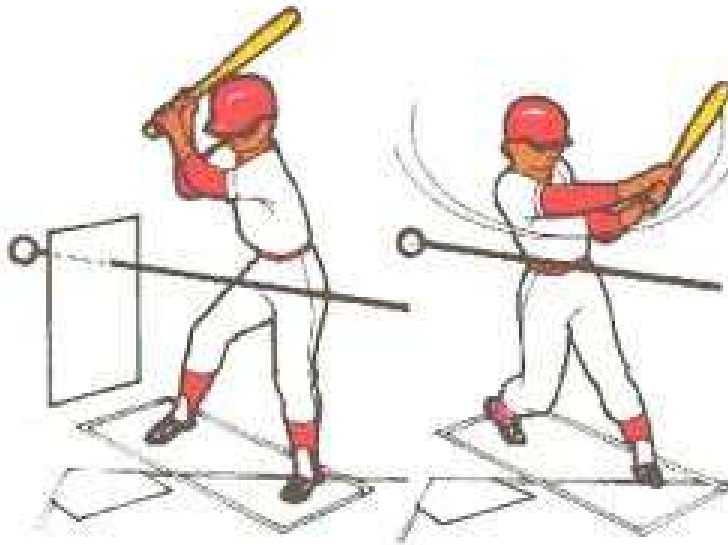


ADECUACIONES AL REGLAMENTO

2. Que el lanzamiento sea **bola**.
3. Que el lanzamiento vaya por donde vaya, el bateador le dé y la pelota bateada se convierta en una pelota bateada buena.
4. Que el lanzamiento vaya por donde vaya, el bateador le dé y la pelota bateada no se convierta en una pelota bateada buena. Esto es un "**foul ball**".

¿Qué es un STRIKE?

Es un lanzamiento legal declarado así por el árbitro cuando:



- El/la bateador/a no intenta batear y alguna parte de la pelota pasa a través de cualquier parte de la zona de strike
- El/la bateador/a intenta batear y falla, vaya por donde vaya la pelota.

- Todo intento de batear una pelota es un **strike**.
- El/la bateador/a produce un "**foul ball**" con menos de dos Strikes
- Con dos Strikes, si se produce un "**foul ball**" el/la bateador/a sigue bateando
- Es dado un toque (colocar el bate para que la pelota choque contra él, sin golpear) que se convierte en "**foul ball**". Con dos strikes en la cuenta, se computa como tercer strike.
- Toca al/la bateador/a en vuelo dentro de la zona de strike
- Se convierte en un "**foul tip**"

¿Qué es un FOUL BALL?

Cuando el bateador le da a la pelota y esta no se convierte en una pelota bateada buena.

- Para que sea una pelota bateada buena, esta tiene que entrar entre las dos líneas de **foul**. Entre ambas forman un ángulo de 90°. Una sale de home hasta la 1ª base y acaba en la valla exterior. Y la otra sale igualmente de home, va hasta 3ª base y acaba en la valla exterior. La pelota bateada, tiene que entrar entre estas dos líneas. Si bota dentro, pero sale fuera antes de la 1ª o 3ª base, será considerada "**foul ball**" (mala). Si bota dentro, pero sale posterior a la 1ª o 3ª base, entonces es buena.
- Con un strike o ninguno, los "**foul ball**", se cuentan como strikes. Pero con dos strikes, el "**foul ball**", no cuenta y el bateador sigue bateando. Nadie se puede eliminar con un "**foul ball**".

¿Qué es una BOLA?

Es todo aquel lanzamiento que no pasa por la zona de **strike** y el bateador no le intenta dar.

Sófbol



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

¿Qué es un FOUL TIP?

Un **foul tip** es una bola bateada que:

- Va directamente del bate a las manos del receptor "catcher".
- No se eleva más alto que la cabeza del bateador, y,
- Es legalmente atrapada por el receptor "catcher".

¿Qué es un "INFIELD FLY"?

Un "**Infield Fly**", es un "fly fair" (no se incluye un batazo de línea ni un intento de toque de bola) que puede ser atrapado por un jugador del cuadro cuando la primera y segunda base, o la primera, la segunda y la tercera base están ocupadas, con menos de dos out. El lanzador, el receptor y cualquier jugador exterior que se sitúe dentro del cuadro en la jugada, será considerado como jugador del cuadro para el propósito de esta regla. La aplicación de esta regla supone la eliminación del bateador (ver 6.2. b)

6.2. El bateo.

El objetivo del bateador es convertirse en corredor para poder anotar carreras

a) El/la bateador/a se convierte en corredor/a:

- Tan pronto conecte un batazo bueno
- Cuando la receptora falla en retener el tercer strike antes que la bola toque el suelo, cuando hay menos de dos eliminados (outs) y la primera base está desocupada, o en cualquier momento cuando hay dos outs. Ésta se llama la regla del tercer strike.
- Cuando cuatro bolas son cantadas por el árbitro.
- Cuando un lanzamiento, al cual el/la bateador/a no intenta batear y no es cantado strike, golpea cualquier parte del cuerpo del/de la bateador/a mientras está en el cajón del/ de la bateador/a. Siempre y cuando éste/a haga el intento de esquivarlo. En este caso, tiene derecho a la 1ª base. La pelota está muerta, y ningún corredor puede avanzar.

b) El/la bateador/a es eliminado/a:

- Cuando le tira la tercer strike y falla en pegarle y la bola toca cualquier parte de la persona del/de la bateador/a
- Cuando el tercer strike es cogido por el/la receptor/a
- Cuando tiene tres strikes si hay menos de dos outs y la primera base está ocupada.
- Cuando hace un "toque de foul" después de dos strikes. Si la bola es cogida en el aire, permanece viva y en juego.
- Con dos strikes si se produce un "foul tip"
- Si batea con uno de los dos pies fuera del cajón de bateo.
- En un "**infield fly**" cantado por el árbitro. El/la bateador/a es eliminado/a, la bola está en juego y los/as corredores/as pueden avanzar a riesgo de que la bola sea recogida, o retocar la base y avanzar después de que la bola ha sido tocada.

6.3. 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) Los corredores, tienen que estar pisando la base. Si salen de la base, antes de que la pelota salga de la mano del lanzador/a, será eliminados.
- d) **ROBO**: Es el acto de un corredor que intenta avanzar durante un lanzamiento. Un corredor, en el momento en que la pelota, sale de la mano del lanzador/a puede salir corriendo. En la categoría infantil, solamente se puede salir al robo, cuando la pelota llegue sobre "**home**".
- e) En el momento, en que la pelota la tenga el/la lanzador/a dentro del círculo de lanzamiento, los corredores tienen que ir "**inmediatamente**" a su base. Si no van "**inmediatamente**", serán eliminados por el árbitro

6.4. El árbitro

I Infantiles
C Cadetes

M Masculino
F Femenino

Sófbol



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

Podrá haber uno, dos, tres o cuatro árbitros.

El árbitro principal se situará detrás del receptor y los árbitros de base, próximos a éstas.

El árbitro principal dictaminará los lanzamientos que son **strikes** o **bolas**.

Los árbitros de base establecerán básicamente:

- a) Si el corredor es eliminado o no. De no serlo gritará ¡**Safe**! ¡**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.