



Club Beisbol Cambre
Teléfono: 677 405 142.
e-mail: webmaster@clubbeisbolcambre.es
www.clubbeisbolcambre.es

TORNEO NACIONAL DE CAMBRE

SÓFBOL MIXTO

INFANTIL

CON MÁQUINA DE LANZAR

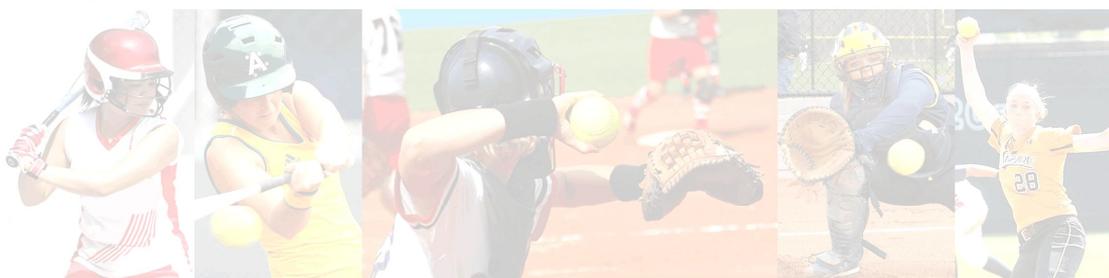


del 2 de Octubre

NORMAS DE COMPETICION

Campo Dani Mallo

Cambre, La Coruña



Organiza
Organiza

Colabora
Colabora



XUNTA DE GALICIA
PRESIDENCIA
Secretaría Xeral para o Deporte

FUNDACIÓN
DEPORTE
GALEGO





Club Beisbol Cambre
Teléfono: 677 405 142.
e-mail: webmaster@clubbeisbolcambre.es
www.clubbeisbolcambre.es

TORNEO NACIONAL DE CAMBRE

SÓFBOL MIXTO

1.- REGLAS GENERALES:

- 1.1. Todos los encuentros se jugarán a 6 entradas con limitación horaria de una hora y media.
- 1.2. Será de aplicación la “Regla de ventaja de carreras”, Reg. 5, Sec. 5 de las Reglas de Juego, que da por terminado el partido cuando “hay una diferencia de 15 carreras después de 3 entradas, de 10 carreras después de 4 entradas y de 7 carreras después de 5 entradas”.
- 1.3. En todo caso deberá finalizar la entrada que se esté jugando al cumplirse una hora y media excepto cuando el equipo local (home club) lleve ventaja al iniciarse el cierre de la entrada. En ningún caso se iniciará una nueva entrada cuando falten diez minutos para que se cumpla el horario establecido.
- 1.4. La limitación horaria no se aplicará en la final del torneo (primer y segundo puesto) pero sí la del número de entradas.
- 1.5. Se podrán alinear simultáneamente todos los jugadores masculinos que se desee, sin embargo no podrán estar seguidos en el orden al bate los nacidos en el año 1998 (jugadores masculinos de 13 años de edad). La contravención de esta norma supondrá alineación indebida.
- 1.6. MEDIDAS DEL TERRENO DE JUEGO: Tomando como referencia las indicadas por las Reglas Oficiales de Sófbol:
 - 1.6.1. Del home a la valla del outfield: 53 metros
 - 1.6.2. Distancia entre las bases: 18,29 metros
 - 1.6.3. Distancia de la máquina de lanzar al home: 12 metros
 - 1.6.4. Distancia al back-stop: mínimo 7,62 m. y máximo 9,14 metros

2.- REGLAS DE JUEGO:

- 2.1 Se marcará con cal un círculo de 3 metros de diámetro alrededor de la máquina de lanzar, llamado “Zona Libre”. Delante de la máquina, dentro de la Zona Libre, se colocará una protección de malla.
- 2.2 La pelota oficial será SOFTIE de JUGS o similar de 11 pulgadas.



Club Beisbol Cambre
Teléfono: 677 405 142.
e-mail: webmaster@clubbeisbolcambre.es
www.clubbeisbolcambre.es

2.3 En las 3 primeras entradas (1ª mitad del encuentro) batean todas/os las/los jugadoras/res (del 1 al 9) de la siguiente forma:

En la 1ª entrada comienza bateando la primera jugadora en el orden al bate (batean del 1 al 9).

En la 2ª entrada comienza bateando la cuarta jugadora en el orden al bate (batean del 4 al 3).

En la 3ª entrada comienza bateando la séptima jugadora en el orden al bate (batean del 7 al 6).

Cuando la novena bateadora de estas tres primeras entradas comparece al bate, se entiende que hay dos eliminadas. Con la tercera eliminada, se cambian los equipos a la defensiva y a la ofensiva.

Si una vez completado el turno al bate de la novena bateadora la pelota quedara muerta por la aplicación de las reglas de juego, se concederán a las corredoras las bases a las que tengan derecho y después se dará por finalizada la entrada.

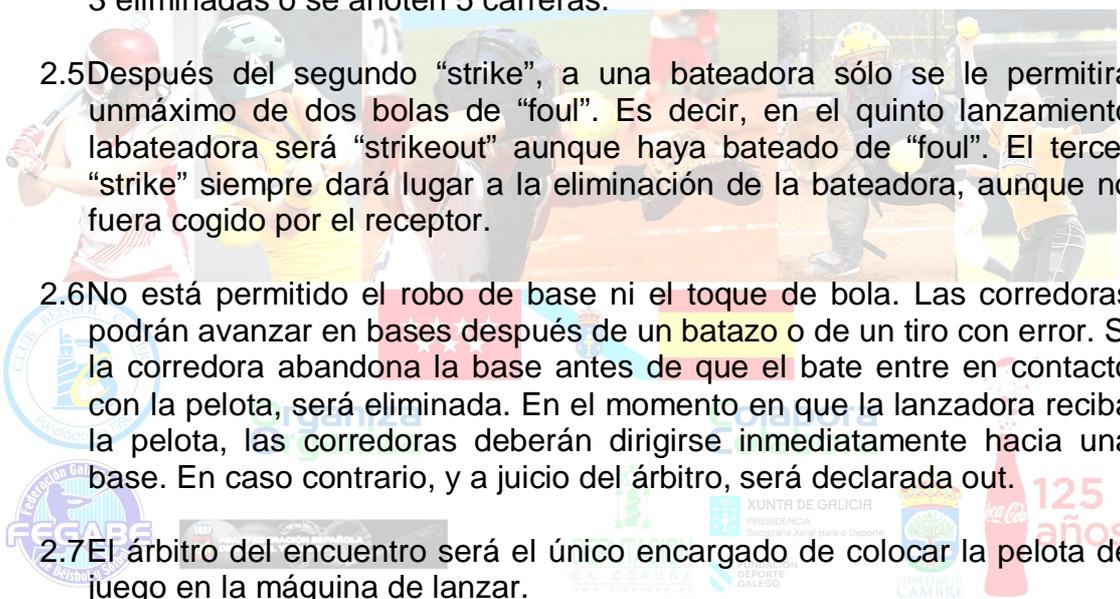
Si una defensora sosteniendo la pelota pisa el home, se dará por finalizado el turno al bate de la novena bateadora y cualquier jugada posterior no será válida. En cualquier caso, una vez haya bateado la novena jugadora en el turno, cuando haya completado su turno al bate la entrada terminará, aun cuando hubiera sólo dos outs.

2.4 En las entradas 4ª y 5ª, así como en las entradas extras si fueran necesarias, cada turno de bateo se cerrará cuando se produzcan 3 eliminadas o se anoten 5 carreras.

2.5 Después del segundo "strike", a una bateadora sólo se le permitirá un máximo de dos bolas de "foul". Es decir, en el quinto lanzamiento labateadora será "strikeout" aunque haya bateado de "foul". El tercer "strike" siempre dará lugar a la eliminación de la bateadora, aunque no fuera cogido por el receptor.

2.6 No está permitido el robo de base ni el toque de bola. Las corredoras podrán avanzar en bases después de un batazo o de un tiro con error. Si la corredora abandona la base antes de que el bate entre en contacto con la pelota, será eliminada. En el momento en que la lanzadora reciba la pelota, las corredoras deberán dirigirse inmediatamente hacia una base. En caso contrario, y a juicio del árbitro, será declarada out.

2.7 El árbitro del encuentro será el único encargado de colocar la pelota de juego en la máquina de lanzar.





Club Beisbol Cambre
Teléfono: 677 405 142.
e-mail: webmaster@clubbeisbolcambre.es
www.clubbeisbolcambre.es

TORNEO NACIONAL DE CAMBRE

2.8 Cualquier pelota bateada que quede dentro del círculo (Zona Libre) o golpee la malla protectora o la máquina de lanzar, será bola muerta y la bateadora conseguirá la primera base. Si hay corredoras en base también avanzarán una base.

2.9 Cualquier pelota tirada que caiga dentro del círculo será bola muerta. Si hay corredoras/es en base avanzarán una base, a excepción de si el tiro ha sido realizado por la receptora después de un lanzamiento.

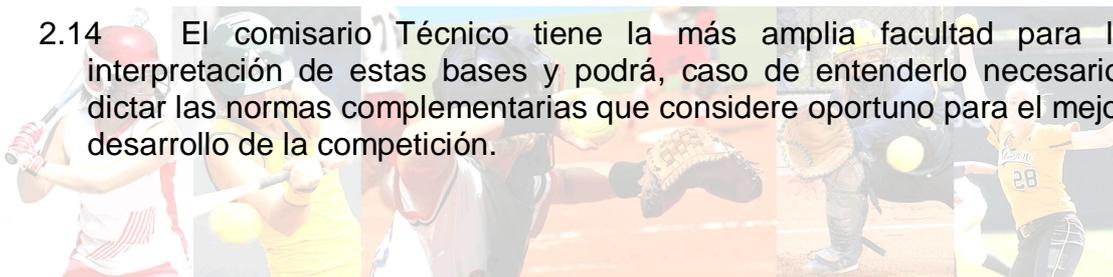
2.10 El/la jugador/a que actúe de lanzador/a se colocará al lado del círculo, a la altura de la máquina lanzabolas, con un pie junto al círculo. Ningún/a jugador/a podrá entrar en la Zona Libre, ni siquiera para intentar atrapar una bola bateada.

2.11 La velocidad a la que se programará la máquina será de 40 millas/hora (64 kms./hora). Para conseguir esa velocidad, el Control Digital o Dial-a-pitch de la máquina se colocará en la posición 60.

2.12 Tanto la distancia entre la máquina de lanzar y el home, fijada en 12 m. al principio del punto k, como la velocidad de la misma podrán tenerse que variar en función del tipo de máquina.

2.13 Todo lo previsto en estas Bases tiene prioridad, para esta Competición, sobre cualquier otro Reglamento.

2.14 El comisario Técnico tiene la más amplia facultad para la interpretación de estas bases y podrá, caso de entenderlo necesario, dictar las normas complementarias que considere oportuno para el mejor desarrollo de la competición.



Organiza
Organiza

Colabora
Colabora



XUNTA DE GALICIA
PRESIDENCIA
Secretaría Xeral para o Deporte

FUNDACIÓN
DEPORTE
GALEGO

