

LIGA VASCA CADETE - JUVENIL Y SENIOR DE SÓFBOL FEMENINO. 2006.

1. FÓRMULA DE COMPETICIÓN.

- 1.1. **CADETE:** Liga Todos contra Todos.
- 1.2. **JUVENIL:** Liga Todos contra Todos. Fase Regular. Posteriormente, se jugará por el sistema PAGE PLÉIOF en tres jornadas, los cuatro primeros equipos. Jugándose en casa del mejor clasificado en la fase regular. La Gran Final, podría disputarse en terreno a determinar por esta federación. Los clasificados en 5º y 6º lugar, jugarán pléiof, al ganador de dos partidos. Iniciándose en casa del mejor clasificado en la Fase Regular.
- 1.3. Los equipos con igualdad de puntos, verán su clasificación hecha de la siguiente manera:
 - 1.3.1. Clasifican los equipos empatados en orden al número de carreras en contra en los juegos disputados entre sí. El equipo con menos número de carreras en contra debe ser el primero. Y así sucesivamente.
 - 1.3.2. Si tras aplicar lo previsto en el punto anterior persistiera el empate; clasificarían los equipos empatados en orden al número de carreras en contra de todos los juegos de la competición. El equipo con menos número de carreras en contra debe ser el primero. Y así sucesivamente.
 - 1.3.3. Sorteo, mediante el lanzamiento de una moneda al aire.

2. ORGANIZACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

- 2.1. La organización de los encuentros, corresponde al equipo que juega como local. El equipo que juega como local, notificará al contestador del Nº de teléfono: **943 - 47 45 89**, día, hora y lugar de celebración del encuentro antes de las 20:00 horas del martes anterior al partido (además de notificarlo al equipo contrario). Los equipos que no notifiquen lo anteriormente expuesto, les será señalado el horario, campo y día designado por esta federación. No siendo admitida ninguna modificación o reclamación. Salvo que la falta estuviera convenientemente justificada a criterio de esta Federación.
- 2.2. Ningún equipo, podrá estar obligado a jugar en sábado a la mañana. Los sábados a la mañana, tienen prioridad los partidos de DEPORTE ESCOLAR. Razón por la que, aquellos clubes, que participan en actividades de DEPORTE ESCOLAR, no

se les podrá señalar partidos los sábados a la mañana. Teniendo en cuenta además, que si el partido, le fuera señalado, el sábado a la tarde, el horario habrá ser por lo menos, a partir de las 16.00 horas.

- 2.3. El Presidente de la Liga, podrá no autorizar la celebración de partidos, que involucren a clubes con actividades de DEPORTE ESCOLAR. Obligando al equipo local, a variar el horario del partido.
- 2.4. **Será responsable del conveniente marcaje del terreno de juego y de los implementos del mismo:**
 - 2.4.1. Resulta necesario la utilización de marcador. Dónde se llevará al menos el control total de las entradas. Siendo aconsejable, el carreteaje por entradas.
 - 2.4.2. Las dos líneas de "foul" son **imprescindibles** y éstas podrán coincidir con otras ya señalizadas en la cancha de juego. Incluido si estas son discontinuas.
 - 2.4.3. Los cajones de bateo, habrán de estar igualmente marcados en el terreno de juego. Tal y como marca Las Reglas Oficiales de Juego. **Imprescindibles.**
 - 2.4.4. El círculo de la lanzadora, es igualmente **imprescindible** su marcaje en la cancha de juego. La "goma" de lanzamiento, habrá de estar marcada en la cancha de juego. Y habrá de estar al nivel de la misma. Con las medidas reglamentarias. Resulta igualmente **imprescindible.**
 - 2.4.5. Es **obligatorio**, el uso de la doble base, aplicándose a ella, las reglas oficiales de juego.
 - 2.4.6. El resto de las líneas del campo de juego, son recomendables. Si estas no estuvieran marcadas, quedará a criterio del árbitro la aplicación de las reglas de juego, ante la falta de las mismas.
- 2.5. El equipo local, será el encargado de la anotación del encuentro.
 - 2.5.1. Además habrá de levantar Acta Oficial del Partido. Rellenándola convenientemente, entregando una copia a cada uno de los dos equipos al término de cada partido (firmada por los manager de cada equipo y el árbitro principal) y el original al árbitro principal, que será el responsable de la misma.

3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

- 3.1. **CADETE:** Los encuentros se disputarán a siete entradas. Un único partido.
 - 3.1.1. 90 minutos tiempo máximo. Una vez transcurrido este tiempo, no empezará nueva entrada. Si el tiempo concluye, se debe terminar la entrada que se esté disputando. Si faltan menos de 10 minutos, para la conclusión del encuentro, no se comenzará nueva entrada. Esto quedará a criterio del árbitro.

- 3.1.2. Las cinco primeras entradas se disputarán a 3 eliminados o cinco carreras. Es decir, si el equipo que está en defensa realiza tres eliminados o el equipo que está al bate anota cinco carreras, cambiará el turno de bateo
- 3.1.3. Si al término de la quinta entrada, el resultado es de 7 carreras o más a favor de uno de los dos equipos, el partido se dará por finalizado
- 3.1.4. La sexta y última entrada se disputará a tres eliminados. Es decir, mientras que el equipo que está en defensa no realice tres eliminados, el equipo al bate podrá anotar tantas carreras como le sea posible.
- 3.1.5. Se deben jugar entradas completas, a menos que el equipo segundo al bate anote la cantidad requeridas de carreras de ventaja mientras está al bate. Cuando el equipo primero al bate alcance la cantidad requerida de carreras de ventaja en la parte alta de la entrada, el equipo segundo al bate debe tener la oportunidad de batear en la parte baja de la entrada.
- 3.2. **JUVENIL Y SENIOR:** Los encuentros se disputarán a siete entradas. Un único partido.
 - 3.2.1. 120 minutos tiempo máximo. Una vez transcurrido este tiempo, no empezará nueva entrada. Si el tiempo concluye, se debe terminar la entrada que se esté disputando. Si faltan menos de 15 minutos, para la conclusión del encuentro, no se comenzará nueva entrada. Esto quedará a criterio del árbitro.
 - 3.2.2. La Regla de Ventaja de Carreras: Veinte (20) carreras después de tres (3) entradas, quince (15) carreras después de cuatro (4) entradas, y siete (7) carreras después de cinco (5) entradas,
 - 3.2.3. Se deben jugar entradas completas, a menos que el equipo segundo al bate anote la cantidad requeridas de carreras de ventaja mientras está al bate. Cuando el equipo primero al bate alcance la cantidad requerida de carreras de ventaja en la parte alta de la entrada, el equipo segundo al bate debe tener la oportunidad de batear en la parte baja de la entrada.
- 3.3. **Normas para acelerar los encuentros:** Los árbitros deberán impedir el retraso injustificado en el desarrollo del juego, causado por la acción de una defensora o por algún coloquio entre ellas. La primera vez la defensora será amonestada oficialmente y la segunda expulsada del juego.
- 3.4. El cambio de posición en el campo deberá realizarse en un tiempo máximo de 60 segundos.
- 3.5. Si transcurrido este tiempo, el equipo a la ofensiva, no estuviera en disposición de jugar, se cantará por parte del árbitro:

“strike”, cada cinco segundos (sin necesidad que la lanzadora realice el lanzamiento), hasta la eliminación de la bateadora si esta no asumiera su posición en el cajón de bateo, con intención de jugar.

- 3.6. Si fuera el equipo a la defensiva, el que no estuviera en disposición de jugar, se cantará por parte del árbitro: “bola”, cada cinco segundos (sin necesidad que la lanzadora realice el lanzamiento), hasta la concesión de la “base por bolas” si el equipo en defensa no asumiera su posición en el terreno de juego. (En caso de que el retraso sea como consecuencia de que la receptora estaba, al bate o en bases, cuando se produjo el tercer eliminado, quedará a criterio del árbitro el tiempo a adjudicar a dicha jugadora mientras se coloca sus implementos de juego obligatorios)
- 3.7. Para reemprender el juego, después de un batazo “foul ball” o después que la pelota haya salido del terreno de juego, el árbitro principal impondrá el uso de una pelota de las que obran en su poder, evitando que sea inmediatamente reutilizada la pelota “foul” que haya salido fuera del terreno.
- 3.8. Un encuentro no podrá interrumpirse por tiempo superior a un minuto por causa de lesión de una jugadora que esté en el juego. Transcurrido este plazo la jugadora deberá ser sustituida. Cualquier simulación de lesión por parte de una jugadora supondrá la inmediata expulsión de ésta.

4. APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS.

- 4.1. No podrá aplazarse los encuentros previstos en el calendario oficial, salvo casos muy extraordinarios y de fuerza mayor, previa autorización de esta federación, que deberá recibir la solicitud por escrito, como mínimo con setenta y dos horas de antelación a la del encuentro, acompañada de la aceptación de aplazamiento del equipo contrario y con la proposición de nueva fecha y hora del encuentro, formulada de mutuo acuerdo entre los dos equipos, y sin que se interfiera para nada el calendario establecido.
- 4.2. Solamente se interrumpirán o aplazarán definitivamente encuentros cuando las condiciones existentes hagan absolutamente inviable su celebración, y después de agotar todas las posibilidades.
- 4.3. En los casos indicados en los dos párrafos anteriores, los equipos afectados deberán acordar inmediatamente nueva fecha y hora de celebración del o de los

encuentros, sin que se interfiera para nada el calendario ya establecido, haciendo constar el acuerdo con la firma de los respectivos delegados y la del Comisario Técnico en el Acta del encuentro interrumpido o aplazado. Caso de no existir será esta federación quien determinará la nueva fecha y hora de celebración, sin posibilidad de apelación.

- 4.4. Esta federación podrá aplazar o suspender cualquier encuentro, variar su hora comienzo o aplazar o suspender parcial o definitivamente la propia competición en cualquier momento, en casos muy extraordinarios y de fuerza mayor, cuando las circunstancias así lo aconsejen, para velar por el buen fin de la misma o para evitar mayores perjuicios.

5. DESPLAZAMIENTOS. NO PRESENTACIONES.

- 5.1. Si un equipo no ha llegado a la cancha de juego, se le dará el encuentro como perdido.
- 5.2. La falta de presentación de un equipo, supondrá la pérdida del encuentro por el resultado de 7 carreras a cero y descuento del average de uno de los partidos ganados. La segunda vez además de lo anterior, descuento de los puntos de uno de los partidos ganados (en este caso, se entenderá por jornadas). La tercera vez, descalificación de la competición. En este caso, todos los equipos en su clasificación final, figurarán como vencedores en los encuentros con el equipo descalificado.

7. ALINEACIÓN DE JUGADORAS.

- 7.1. Solamente podrán ser alineadas válidamente por un equipo las jugadoras que tengan diligenciada su Licencia, a favor de dicho equipo y con derecho de participar.
- 7.2. Participantes expulsadas. Las participantes en un encuentro que sean expulsadas directamente, siempre por causas distintas a la infracción de las Reglas de Juego, no podrán ser alineadas en ningún otro encuentro de la misma jornada. La contravención de esta norma supondrá alineación indebida.

8. LANZADORAS

- 8.1. **CADETE:** Ninguna lanzadora podrá lanzar mas de 9 “outs” por partido. (Si una lanzadora, hace un solo lanzamiento en una entrada, se le considera un “out”).

(Estos 9 “outs”, se entienden que son realizados por todo el equipo).

- 8.1.1. Si al finalizar la 7ª entrada el resultado estuviera empatado, y por lo tanto fuera necesario disputar entradas extras, la jugadora que en ese momento se encuentre en la posición de lanzar podrá continuar en dicha posición aunque supere los 9 “outs”.
- 8.2. **JUVENIL:** Ninguna lanzadora podrá lanzar mas de 12 “outs” por partido. (Si una lanzadora, hace un solo lanzamiento en una entrada, se le considera un “out”). (Estos 12 “outs”, se entienden que son realizados por todo el equipo).
- 8.2.1. Si al finalizar la 7ª entrada el resultado estuviera empatado, y por lo tanto fuera necesario disputar entradas extras, la jugadora que en ese momento se encuentre en la posición de lanzar podrá continuar en dicha posición aunque supere los 12 “outs”.
- 8.3. El no cumplimiento de la limitación llevará a la pérdida del encuentro siempre que el club adversario haga la protesta formal.
- 8.4. Tanto en las zonas de calentamiento como desde la goma de lanzar, las lanzadoras están obligadas a calentar, con otra jugadora de su equipo que vaya uniformada, teniendo que llevar obligatoriamente careta.
- 8.5. **SENIOR:** Ninguna limitación.

9. DUGOUTS.

- 9.1. El equipo local ocupará el banquillo de la tercera base.
- 9.2. El equipo visitante ocupará el banquillo de primera base.
- 9.3. Solamente podrán permanecer en el dugout los titulares de Licencia Federativa vigente, jugadoras, técnicos, delegados o auxiliares, extendida a favor del equipo que deba utilizar el mismo. Podrá permanecer también en el dugout una bat-gril o bat-boy (estos habrán de estar en todo momento con un casco de doble orejera puesto – si estos no cumplieran a juicio del árbitro su función adecuadamente, el árbitro ordenará que estos abandonen la cancha de juego). Los árbitros velarán en todo momento por el estricto cumplimiento de esta norma.
- 9.4. Ningún objeto podrá permanecer fuera del espacio de los banquillos de cada equipo. Bolsas de jugadoras o similares, no serán permitidas en la cancha de juego. Los alrededores de los banquillos habrán de estar en todo momento limpios de obstáculos.

10. PELOTA DE JUEGO.

CATEGORÍA CADETE.

- 10.1. JUGS – SOFTIE 12”



CATEGORÍA JUVENIL Y SENIOR.

- 10.2. RAWLINGS ASA 12Y47L



- 10.3. El equipo local es el responsable de facilitar al árbitro principal, en el terreno de juego, diez minutos antes del encuentro, las pelotas oficiales con que deba jugarse el mismo, conforme a las Reglas Oficiales de Juego.
- 10.4. Además de entregar una pelota a la lanzadora del equipo visitante para que esta pueda calentar antes del comienzo del primer encuentro. Esta pelota habrá de ser entregada al árbitro antes del comienzo del primer partido.
- 10.5. Si un encuentro tuviera que suspenderse por falta de pelotas oficiales después de que el equipo local haya facilitado como mínimo cinco de ellas nuevas, se le dará a éste por perdido el encuentro por siete carreras a cero.

11. EQUIPO LOCAL.

- 11.1. El equipo local será siempre el que juegue en casa, figurando en el primer lugar en el calendario oficial.

12. UNIFORMIDAD.

- 12.1. En todos los encuentros se exigirá que las participantes vayan completamente uniformadas, conforme a lo dispuesto en las Reglas Oficiales de Juego (Regla 3, sec.8.)
- 12.2. Los/as “managers” y los “coachs” vestirán uniforme. Estos uniformes podrán ser diferentes a los de las jugadoras, pero los que se usen deberán ser idénticos en color, corte y estilo, y de acuerdo con los colores de identificación del equipo. Regla 4, sección 1b, de las Reglas Oficiales de Juego (ISF).

13. DELEGADO DE CAMPO.

- 13.1. El club local deberá designar para cada jornada, un Delegado de Campo, cuyo nombramiento podrá recaer en un miembro del club, que podrá ser el Delegado del

equipo, pero no una jugadora o entrenador/a del mismo.

- 13.2. Corresponden al Delegado de Campo las siguientes obligaciones:
- 13.2.1. Presentarse a los árbitros cuando estos se personen en el campo y cumplir con las instrucciones que le comuniquen, antes del partido o en el transcurso del mismo, sobre corrección de las deficiencias en el marcado del terreno de juego, funcionamiento del marcador, etc. En todo caso, se encontrará a disposición del árbitro principal para cuanto éste, en el desarrollo de sus cometidos, precise.
- 13.2.2. Presentarse igualmente al delegado del equipo contrario antes de comenzar el partido para ofrecerse a su servicio.
- 13.2.3. Impedir que en la cancha de juego y en los lugares reservados sé sitúen otras personas que las autorizadas.
- 13.2.4. Evitar que tengan acceso a los vestuarios de los árbitros otras personas que no sean personal federativo, anotador, delegado de cada uno de los equipos contendientes, los entrenadores de los dos equipos cuando sean requeridos por el árbitro principal y el propio delegado de campo.
- 13.2.5. Tomar las disposiciones necesarias para que en los vestuarios de los equipos se permita solamente la entrada de personas autorizadas para ello.
- 13.2.6. Acompañar a los árbitros a su vestuario a la terminación del partido y si fuese necesario, desde el campo al lugar donde se alojen e incluso hasta donde convenga para su protección.
- 13.2.7. Solicitar la protección de la Fuerza Pública a requerimiento del árbitro principal o por propia iniciativa, si las circunstancias así lo aconsejan.
- 13.3. La designación del Delegado de Campo será exclusiva del club considerado local y éste será único responsable de los hechos ocurridos en un partido en el que no se hubiera cumplido esta norma.
- 13.4. El Delegado de Campo deberá encontrarse en la cancha de juego al menos 45 minutos antes del comienzo de cada encuentro y no abandonará el mismo hasta que el árbitro principal lo autorice. La presencia de un Delegado de Campo será obligatoria durante toda la jornada.

14. COMUNICACIÓN DE RESULTADOS.

- 14.1. El árbitro principal deberá comunicar telefónicamente el resultado del partido dentro de las dos hora siguientes a la de la finalización del encuentro. Carreraje por entradas y carreraje total. Tel. 943 474589. Sanción: Pérdida de los derechos de arbitraje.

15. ARBITRAJE.

- 15.1. Los encuentros serán arbitrados por al menos un árbitro. Excepcionalmente, podrían no designarse árbitros para alguno de los encuentros. Si esto fuera puesto en conocimiento de los contendientes antes de la celebración de los mismos, los clubes habrán de disponer de árbitros para la celebración de los juegos. Siendo obligatoria la celebración de los mismos. Adquiriendo estos las competencias (excepcionalmente) de un árbitro oficial.
- 15.2. Los derechos de arbitraje y desplazamiento de los árbitros oficiales, correrá a cargo de esta federación.
- 15.3. Al margen de las obligaciones que para los árbitros se derivan de las Reglas Oficiales de Juego, del Reglamento de Organización de Competiciones, del Reglamento de Régimen Disciplinario y de sus propios reglamentos internos, los árbitros deberán cumplir y hacer cumplir estrictamente todo lo que se previene en estas Bases en relación con su actuación y la de los demás participantes.
- 15.4. En caso de producirse reclamación correspondiente a una jugada de regla supuestamente infringida, el árbitro principal detendrá el juego en el momento de producirse la misma, procurando adoptar una solución aceptada por todas las partes previa a la reanudación del juego. No obstante, si la solución no fuera aceptada por alguna de las partes, se podrán interponer los recursos reglamentariamente procedan.
- 15.4.1. Para que un recurso sea reglamentario, habrá de cumplir lo reflejado en la regla 11 de las Reglas Oficiales de Juego y presentar una fianza en metálico por la cantidad de 50 euros. Si el recurso es aceptado, la fianza será devuelta. En caso contrario, se perderá la fianza puesta.

16. ANOTACIÓN.

- 16.1. Esta correrá a cargo del equipo local.
- 16.2. La anotación tendrá la siguiente función.
 - 16.2.1. Llevar el control de las carreras.
 - 16.2.2. La cumplimentación del acta oficial del partido y de la hoja de Anotación. Estas deberán ser llevadas adelante por aquellas personas que los clubes han enviado a los cursos de anotación y/o tienen conocimientos para llevarla a cabo.

17. COMITÉ DE COMPETICIÓN.

- 17.1. El Comité de Competición tendrá todas las atribuciones y derechos que se establecen

en el Reglamento General de Organización de Competiciones y en el Reglamento Disciplinario para el Comité de Competición y entenderá, en primera instancia, sobre los hechos que se produzcan antes, durante y después de los encuentros, en relación con los mismos y por aplicación de lo dispuesto en las Reglas Oficiales de Juego, en el Reglamento General de Organización de Competiciones, en el Reglamento de Régimen Disciplinario y en las presentes Bases.

- 17.2. Los fallos del Comité de Competición serán comunicados inmediatamente a las partes interesadas y tendrán efecto ejecutivo, es decir de obligada aplicación, sin perjuicio de los recursos que pudieran derivarse de los mismos.
- 17.3. Contra los fallos del Comité de Competición podrá recurrirse ante el comité de Apelación de la E.B.S.F.
- 17.4. Contra los fallos del Comité de Apelación de la E.B.S.F. podrá recurrirse ante el Comité Vasco de Justicia Deportiva.

18. VARIOS.

- 18.1. La distancia de la goma de la lanzadora al home es de 12,19 metros en la categoría **Cadete**.
- 18.2. La distancia de la goma de la lanzadora al home es de 13,11 metros en las categorías **Juvenil y Senior**.
- 18.3. Es obligatorio para la receptora el uso de todos sus implementos de protección. (careta con protección para el cuello, peto, espinilleras y casco protector).
- 18.4. Es obligatorio para la bateadora y las jugadoras corredoras, el uso de casco de doble orejera.
- 18.5. Las Reglas de Juego de la ISF (Federación Internacional de Sófbol), son de aplicación en esta categoría, mientras no entren en conflicto con estas bases.
- 18.6. Todo lo previsto en estas bases tiene prioridad para esta competición sobre cualquier otro Reglamento.
- 18.7. El Presidente de la Liga, 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.
- 18.8. El Presidente de la Liga, tiene la más amplia facultad, para variar y modificar el Calendario de Competición, en caso de entenderlo necesario para el mejor desarrollo de la competición.
- 18.9. La participación en estas competiciones, supone la total aceptación de esta Bases por parte de los participantes.