



GIPUZKOAKO BEISBOL
ETA SOFBOL FEDERAZIOA



PRE-SÓFBOL.

El juego del **Pre-Sófbol** es una actividad indicada para niños y niñas de 6 a 12 años, a contemplar en la práctica deportiva escolar y también en sus horas libres.

Es una modalidad derivada del **Béisbol** y del **Sófbol**, adaptada especialmente para los más pequeños. Debido a sus reglas simplificadas, es más fácil de jugar que estos. Necesita poco material, y prácticamente cualquier campo o recinto deportivo es apropiado para practicarlo.

Dondequiera que en este Reglamento pueda aparecer "el" o "le", o sus pronombres personales relacionados, sea con palabras o partes de palabras, éstos han sido empleados para propósitos literarios y tienen su significado en el sentido genérico (es decir para incluir toda raza humana, o ambos sexos, masculino y femenino).

REGLAS DE PRE-SÓFBOL.

COMO JUGAR.

REGLA 1º.- Pueden participar en los juegos de Pre-Sófbol, los niños y niñas de categoría Pre-Benjamín, benjamín y alevín.

REGLA 2º.- Los equipos no "**deben**" estar integrados por más de 20 jugadores, ni menos de 12, pudiendo ser mixtos.

REGLA 3º.- El juego tiene lugar entre dos equipos: el que batea (atacante) y el de campo (a la defensiva).

REGLA 4º.- Cada uno de los equipos tendrá un entrenador que numerará a los jugadores por orden de bateo y les asignará un puesto en el campo.

REGLA 5º.- Los 9 jugadores iniciales deberán ser sustituidos durante el juego hasta posibilitar que cada jugador participe al menos en dos entradas completas. En caso de cambio por lesión o expulsión, al jugador entrante (sustituto), se le cuenta como entrada completa.

REGLA 6º.- Dos personas deberán actuar como guías en las líneas de base, exclusivamente a la altura de la primera y tercera base. Pero en la zona de foul o terreno malo. Y con el propósito de dirigir a los jugadores en el turno de bateo.

EL PARTIDO.

REGLA 7º.- 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 antes que el corredor (si este es forzado a correr) o tocándole con la pelota fuera de las bases. Así como cogiendo pelotas bateadas en el aire.

REGLA 8º.- 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).

REGLA 9º.- Los juegos reglamentarios tienen una duración de cinco entradas. Pero no deberán superar los 60 minutos. No pudiendo comenzar una nueva entrada después de los 60 minutos.

REGLA 10º.- Cuando ambos equipos hayan completado un turno en defensa y otro en ataque, se terminará una entrada.



GIPUZKOAKO BEISBOL ETA SOFBOL FEDERAZIOA



REGLA 11º.- 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 al turno al bate, a los tres eliminados.

REGLA 12º.- Si al término de la cuarta entrada existe una diferencia de 10 carreras o más, se dará por finalizado el encuentro.

REGLA 13º.- Si la anotación está empatada al término del encuentro, el juego será declarado empatado.

REGLA 14º.- La jugada se detiene cuando el árbitro canta "tiempo"; cuando, los defensores han detenido el avance de los corredores. Mientras que el árbitro no cante "tiempo", los corredores pueden avanzar.

EL BATEO.

REGLA 15º.- 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.

REGLA 16º.- En el orden de bateo, constarán los siguientes datos: a) Orden de bateo. b) Posición en el campo. c) Nombre y apellidos de los jugadores. d) Número del uniforme de los mismos, que será indispensable ostentar. e) Número de licencia. f) Firma del entrenador.

REGLA 17º.- El bateador intentará batear la pelota colocada sobre el soporte de bateo, que estará 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 metros. Si tras tres intentos, no-batea pelota buena, quedará eliminado.

REGLA 18º.- Frente al soporte de bateo se marcará un semicírculo a cinco metros de este, entre la línea de tercera base y la línea de primera base. Cualquier bola bateada que se quedará dentro de estos límites, será pelota mala; strike, quedando la pelota muerta.

REGLA 19º.- La pelota bateada será buena cuando caiga dentro del terreno bueno, sobre las bases, o sobre las líneas de fuera más allá de 1ª o 3ª base.

REGLA 20º.- 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".

REGLA 21º.- El bateador debe golpear la pelota sin derribar el soporte de bateo,. Si derriba este, o parte de este 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.

REGLA 22º.- Cada jugador podrá intentar por 3 veces consecutivas una pelota buena. De no realizarlo, será eliminado.

REGLA 23º.- El intento fallido de golpear la pelota, será cantado como strike. Tres strikes = eliminación.

REGLA 24º.- En el caso de que la pelota bateada sea buena (terreno bueno), el bateador abandonará el Home y tratará de alcanzar la 1ª base antes de que la pelota esté en poder del defensor de esa base, y este se encuentre en contacto con la base. En caso contrario será eliminado.

REGLA 25º.- Los jugadores del equipo de bateo que no estén bateando, aguardarán su turno en el banquillo. Y no podrán abandonarlo salvo para ir a batear.



GIPUZKOAKO BEISBOL ETA SOFBOL FEDERAZIOA



REGLA 26º.- 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.

EL CORREDOR.

REGLA 27º.- 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 sea tocada. "Retocar" en esta regla significa pisar y salir del contacto con la base después de que la pelota sea atrapada. No existe el "infield fly" (volea al cuadro).

REGLA 28º.- 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.

Nota: Estas son jugadas de reclamación (27º y 28º). Es decir: si el equipo a la defensiva no reclama, no se produce violación sancionable de las presentes reglas. La reclamación debe realizarse con posesión de la pelota de juego y en contacto con la base en cuestión.

REGLA 29º.- El corredor deberá pisar las bases en el orden siguiente: 1ª base, 2ª base, 3ª base y base de meta (home). Si un corredor adelanta al precedente, será eliminado.

REGLA 30º.- El corredor que llegue a la base meta, después de pisar las cuatro bases del cuadrado, conseguirá una carrera (punto) para su equipo.

REGLA 31º.- En cada base sólo podrá haber un corredor.

REGLA 32º.- Un corredor solamente podrá abandonar su base cuando el bateador haya golpeado la pelota.

REGLA 33º.- El corredor que abandone su base antes de que la pelota sea bateada, será eliminado.

REGLA 34º.- Después de que una pelota sea bateada de foul (fuera), el corredor regresará inmediatamente a su base.

REGLA 35º.- 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: Cualquier pelota bateada que salga fuera de los límites establecidos, al bateador y/o corredores precedentes si hubiera, se les otorgarán dos bases automáticamente a partir del momento en que la pelota haya salido de los límites. (siempre sobre la acción del bateador se otorgarán bases extras).

Ejemplo: Si el bateador-corredor logra pisar la primera base y después sale la pelota de los límites establecidos; al bateador y/o corredores se les otorgarán dos bases a partir de la primera base conseguida por el bateador, en este caso el bateador alcanzaría la tercera base y los corredores avanzarían hasta home. Nota: Si el bateador no logra pisar la primera base antes de que la pelota bateada salga fuera de los límites acordados; al bateador y demás corredores se les otorgarán dos bases automáticas. Es decir el bateador alcanzaría la segunda base.

REGLA 36º.- 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 una base. 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 este o estos avanzarían una base extra a partir de la base anteriormente conseguida.



GIPUZKOAKO BEISBOL ETA SOFBOL FEDERAZIOA



ELIMINACIONES

REGLA 37ª.- 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 este, esté en contacto con la base). Es jugada forzada, cuando los corredores se ven obligados a correr en una batatazo del bateador.

REGLA 38ª.- Cuando un jugador del equipo a la defensiva toca con la pelota a un jugador contrario, que se deje sorprender fuera de la base o cuando aún no ha llegado, el corredor tocado es eliminado.

REGLA 39ª.- Un corredor es eliminado, cuando sale fuera de la línea de bases para evitar ser tocado.

REGLA 40ª.- Los siguientes artículos anteriores de este reglamento: 17ª, 21ª, 22ª, 23ª, 24ª, 26ª, 27ª, 28ª, 29ª y 33ª.

EQUIPO DE CAMPO.

REGLA 41ª.- Ningún jugador del equipo a la defensiva sobrepasará la línea imaginaria que une la 1ª y la 3ª bases, hasta que el bateador, haya bateado la pelota colocada sobre el soporte.

REGLA 42ª.- El receptor se colocará a una distancia segura (2 metros) del soporte, frente al bateador, cuando haya que batear y cerca de la base de Home cuando la pelota esté en el campo.

REGLA 43ª.- El receptor se encargará de que la pelota vuelva lo antes posible al soporte: cuando comience el juego, cuando se interrumpa el juego, y al cambiar después de cada entrada.

EL ÁRBITRO.

REGLA 44ª.- El árbitro vigilará que se cumplan las reglas de juego.

REGLA 45ª.- El árbitro será el responsable de la buena marcha del juego y de la seguridad durante el mismo, y si lo considera oportuno podrá interrumpirlo gritando ¡tiempo!.

REGLA 46ª.- Podrá haber uno, dos, tres o cuatro árbitros.

REGLA 47ª.- El árbitro principal se situará a tres metros detrás del soporte de bateo y los árbitros de base, que decidirán sobre las bases, próximos a éstas.

REGLA 48ª.- Los árbitros de base establecerán: Si el corredor es eliminado o no. De no serlo gritará ¡"Quietos"! Si la pelota bateada en terreno bueno o terreno fuera. Si el corredor ha salido antes o después de que el bateador haya bateado la pelota en forma válida. Mientras el árbitro no cante ¡TIEMPO!, los corredores pueden avanzar.

REGLA 49ª.- Una vez finalizado el partido, el equipo local se dirigirá a tercera base. Y el equipo visitante a primera base. Para que a una orden del árbitro y en fila india se encuentren en mitad del cuadrado los dos equipos. Saludando inicialmente al público y posteriormente entre ellos.

REGLA 50ª.- El árbitro decidirá en cuantas situaciones se presenten y no estén contempladas en el presente Reglamento.