



# REGLAMENTO



# SÓFTBOL



[www.juegosbalconcausa.com.mx](http://www.juegosbalconcausa.com.mx)

Síguenos en: @juegosbal



# **REGLAMENTO DE SOFT BOL JUEGOS BAL 2024 SEDE FRESNILLO**

## **I. LUGAR y FECHA**

Los juegos se llevarán a cabo en Campo "Fresnillo park" de la Hacienda Proaño, Fresnillo, Zacatecas. En los horarios que designe el Comité Organizador el Sábado 7 de junio del 2024, dependiendo del No. de equipos, Inscritos en la categoría.

## **II. PARTICIPANTES**

1. Cada Unidad podrá registrar un equipo con 20 jugadora(e)s y un entrenador(a) como máximo y 15 como mínimo.
2. La fecha límite de entrega de cédulas y hoja de registro de inscripción será el viernes 21 de mayo, el plazo para registrar entrenadores y auxiliares, es el mismo de la entrega de las cédulas de inscripción.
3. Todo participante deberá presentar su carta responsiva firmada, deberá estar debidamente registrado en la cédula de inscripción y en la hoja, de registro con los siguientes datos:

- Nombre completo
- RFC
- Clave de empleado
- Correo electrónico
- Nombre del jefe inmediato
- Teléfono de contacto
- Presentar esquema de vacunación completo acorde a la edad del participante
- Credencial oficial de tu unidad

Antes de iniciar su juego deberá ser presentada a los árbitros una copia legible de la cédula por deporte con los números de uniforme de sus integrantes y entrenadores.

4. Sólo participan colaboradores(as) con nombramiento de base en la Unidad donde preste sus servicios.

4.1. Participante que sea dado de baja de la institución, después de haber sido, entregada la cédula de inscripción, no podrá continuar en estos juegos. (Salvo Vo.Bo. del líder de Relaciones Industriales de su unidad).

## **IV. CATEGORÍA**

- **Única Mixta Libre**

## **V. SISTEMA DE COMPETENCIA**

- Será de acuerdo con el número de equipos inscritos en cada categoría.
- La duración de los partidos será de 7 Entradas.

## **VI. LA PELOTA DE JUEGO.**

La bola tendrá como medidas de 30.5cm (12 pulgadas) con una Circunferencia entre 30.2cm. (11 7/8 pulgadas) y 30.8cm. (12 1/8 pulgadas) y pesará 166.5 g.

## **VII. JUGADORES.**

- Cada equipo en todo momento deberá tener un mínimo de nueve (9) jugadores en la alineación. Usando el Jugador Designado (DP), un equipo debe tener listado once (11) jugadores en la alineación 9 hombres y 2 mujeres. El Jugador Designado (DP) debe ser incluido en la alineación original/abridora.
- Los jugadores de posiciones defensivas son: lanzador (F1), receptor (F2), jugador de primera (F3), jugador de segunda base (F4), jugador de tercera base (F5), shortstop (F6), exterior izquierdo (F7), exterior (F8) exterior central (F9), exterior (F10) exterior derecho (F11)
- Las posiciones de Jugador@s Defensivos con 11 jugadores, son las mismas de un equipo de nueve (9) jugadores más el Jugador Designado (DP).
  - b) Jugadores del equipo en el campo, pueden estar posicionados en cualquier parte del territorio fair al comienzo de cada lanzamiento, excepto el receptor, que deberá estar en el cajón del receptor y el lanzador, que deberá estar en una posición de lanzamiento legal o en el círculo de lanzamiento, cuando el árbitro pone la bola en juego.
  - c) Un equipo debe tener el número requerido de jugadores en la alineación en todo momento, para continuar un juego. Cada uno de los equipos que disputan un partido durante el transcurso del mismo, podrá tener un máximo de 9 jugadores dentro del terreno, no aplicará la regla del bateador designado. En estos juegos cada equipo podrá hacer hasta cinco cambios en un mismo partido, y deben permanecer en el dogout (banca) los cinco suplentes. Para realizar una sustitución entre un jugador titular y un suplente se deberá informar al ampáyer de esto. El suplente o sustituto no podrá ser jugador legal en el campo de juego hasta que el jugador reemplazado haya abandonado el juego y el ampáyer anuncie el cambio al anotador oficial y al equipo contrario.

### **VIII. EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR.**

Por cuestiones de seguridad, los jugadores no podrán llevar elementos que puedan resultar peligrosos como Por ejemplo pulseras, collares entre otras cosas. Inseguros para ellos mismos y para los demás. Todo tipo de joyería está prohibido durante un partido, incluso si las mismas están cubiertas por algún tipo de cinta adhesiva. La vestimenta no deberá presentar manchas de sangre. Al batear y correr deberán usar, de manera obligatoria, cascos protectores para la cabeza de doble orejera, y en todo momento protector genital, de ser requerirlo protector de rodilla, espinillera, codera o lentes de material blando que están permitidos por no ser considerados de peligro

Cada jugador deberá portar la siguiente indumentaria.

- Camiseta que identifique la identidad de su equipo.
- Pantalón del mismo color al resto del grupo.
- Gorra con visera del equipo al que representa
- Spikes o en su caso (tacos para fútbol). Son obligatorios en material de goma para participar en un encuentro
- Medias largas que sean parte de la indumentaria del equipo al cual pertenece.

Previo al inicio de cada partido, los umpires deberán verificar que los jugadores cumplan con el reglamento de equipamiento, si algún jugador no lo cumple no podrá iniciar el juego hasta que regularice su equipamiento. Si durante el desarrollo del partido, el ampáyer nota algún incumplimiento de las reglas en el uniforme, detendrá el juego para indicarle a él o los jugadores que se uniformen correctamente.

### **IX. SUSTITUCIONES.**

De acuerdo al anexo técnico del deporte

## **X. UMPIRES**

1. Serán designados por el Comité Organizador.
2. Las decisiones de los umpires son inapelables y no se admitirán protestas sobre jugadas de apreciación.

## **XI. REGLAMENTO**

Un juego reglamentario consiste de siete entradas completas, con excepción de lo siguiente:

- a) No es necesario que sean jugadas siete entradas completas, si el equipo Local anota más carreras en seis entradas y media, o antes del tercer out en la parte baja de la séptima entrada.
- b) En un juego empatado al final de las siete entradas, se continuará jugando entradas adicionales, hasta que uno de los dos equipos anote más carreras que el otro al final de una entrada completada o el equipo local, anote más carreras, antes que sea hecho el tercer out en la parte baja de la entrada.
- c) Un juego terminado por un árbitro será un juego reglamentario, si cinco o más entradas completas han sido jugadas, o si el segundo equipo al bate, ha anotado más carreras que el otro equipo en cinco o más entradas completas, o si es utilizada la regla de carrera de misericordia. El árbitro de home está facultado de terminar un juego en cualquier momento por causa de oscuridad, lluvia, fuego, pánico u otra causa, la cual ponga en peligro, o daño físico a los miembros de los equipos u otras personas.
- d) Un juego reglamentario empatado será declarado terminado si el marcador es igual al final de cinco o más entradas completas, o si el equipo local ha igualado el marcador del equipo visitante en la entrada incompleta.
- e) Estas estipulaciones no se aplican en ningún acto por parte de jugadores o espectadores, que pueda dar motivo para la confiscación del juego. El árbitro de home puede confiscar el juego, si cualquier miembro del equipo o espectador ataca físicamente a cualquier árbitro.
- f) Un juego que no es considerado un juego reglamentario, o es un juego reglamentario empatado, será jugado de nuevo desde el comienzo. Las alineaciones pueden ser cambiadas cuando el partido sea jugado nuevamente.

## **XII. PROTESTAS**

Únicamente podrán realizarse por:

1. Que un jugador no pertenezca a la institución que lo haya registrado en el evento.
2. Hechos o situaciones no especificadas por este reglamento.
3. Las protestas podrán hacerse antes, durante o inmediatamente después del juego.
4. Deberán ser elaboradas en primera instancia por el capitán del equipo; deberán ser ampliadas y ratificadas por el entrenador respectivo, así como avaladas por el delegado correspondiente.
5. En cuanto a su procedimiento y tiempo deberán ajustarse a lo que establece el Reglamento General de los Juegos en sus artículos VII y VIII. (Recordar que las decisiones de los árbitros son inapelables y no se admiten protestas sobre decisiones de apreciación.

## **XI. SANCIONES.**

Serán sancionados con la pérdida del partido los equipos que:

1. No se presenten a la hora y cancha que les fue señalada (no hay tolerancia), la hora oficial será la del ampire, de contar con reloj local será la hora oficial. (\*)
2. No se presenten antes del término de la primera entrada, la copia de la cédula debidamente elaboradas.

**Nota:** Si un jugador no tiene el uniforme completo (pantalón, camiseta del mismo color) y está jugando, el capitán del equipo contrario deberá hacerlo del conocimiento del ampire y pedir que sea sustituido por otro debidamente uniformado (de no pedir el cambio de prenda, no es motivo para querer ganar el partido).

5. Los entrenadores y auxiliares sólo podrán dirigir desde la banca en el momento que estén registrados en la cédula como entrenador.
6. Se retiren de la antes de que el ampire de por terminado el encuentro.
7. Cuando un entrenador, asistente o jugador al haber sido expulsado no abandone la cancha de juego en un minuto, así como personas del público (porras) plenamente identificados por los árbitros.
8. Cuando participen jugadores castigados o expulsados,

9. Su porra invada la zona de juego y no se pueda continuar el partido y sea reportado por el árbitro.

10. Cuando se sospeche que existe suplantación de algún jugador(es), deberá solicitarse al árbitro que recabe al reverso de la hoja de anotación, la firma(s) del jugador(es), fecha de ingreso a la empresa, nombre y extensión de su jefe inmediato, y pedir al árbitro que antes de que se termine el juego solicite esta información al reverso de la cédula; si se niega, estará aceptando la falta del jugador(es) en sospecha. Si da lugar dicha sospecha y el marcador del juego está a favor del infractor, o empatado, ganará por marcador de 2-0 el equipo que no cometió ninguna infracción y al jugador que fue suplantado será dado de baja del torneo.

#### **A. SE DARÁ DE BAJA DE LOS JUEGOS A LOS JUGADORES, ENTRENADORES O AUXILIARES QUE:**

1. Por consumir agresión física a un árbitro o autoridad deportiva y que sea reportado en la cédula arbitral.
2. Sean reportados en la cédula arbitral por haber jugado en estado inconveniente (aliento alcohólico).
3. Se inscriba o juegue en dos equipos.

#### **B. SE DARÁN DE BAJA A LOS EQUIPOS QUE:**

1. Inscriban a un elemento ajeno a su institución y sea comprobada, que sean presentadas las pruebas por el equipo que presenta la protesta.
2. La falta de presentación de cédula no se considera como ausencia del equipo, siempre y cuando se haya celebrado el primer tiempo del juego.

#### **C. INSTALACIONES:**

En todo momento (antes, durante o después de su juego) podrá ser sancionado cualquier persona, jugador, entrenador, acompañantes de equipo, que no respeten los reglamentos, o al personal interno de la instalación donde se esté jugando.

### **XII. PREMIOS**

Medalla al primer, segundo y tercer lugar.

### **XIII. TRANSITORIO**

Los casos no previstos en los documentos oficiales que norman estos juegos como son: Convocatoria, Reglamento General, serán resueltos por el Comité Organizador de los Juegos BAL.

**EL COMITÉ ORGANIZADOR SEDE FRESNILLO.**