



**XXXIV
OLIMPIA ITC**
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018

BEISBOL



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



Softball Femenil

Regla #1.-Especificaciones

El montículo del pitcher se encuentra a 45.93 pies de distancia (14 mts.) de la placa de home.

Se permitirá poner una doble base en la “primera base” por seguridad de los corredores y jugador de campo.

El bate deberá ser del material reglamentario (aluminio), no se permitirá bates de material compuesto o con alteraciones.

La bola deberá de ser de forma esférica, de color blanco y del material correspondiente aprobado por la FMS

NOTA: Cada equipo deberá presentar dos bolas nuevas por cada juego, previo al inicio del mismo.

Regla #2.- Duración del juego

Los partidos eliminatorios serán de 5 entradas y los partidos de finales serán de 7 entradas. Cada entrada deberá durar 4 carreras o 3 outs, lo que suceda primero hasta la 4a baja.

La 5ta, 6ta y 7a entradas serán libres en carreras hasta los 3 outs o aplicación del knockout.

NOTA: En el caso de que se lleven de la 1a a la 5a entrada (por entrada), 3 carreras; y se tenga casa llena y el bateador-corredor conecte un Home run de Barda, se contarán todas las carreras sin importar la regla de 4 carreras por entrada.

Regla #3.- Jugadores

Podrán participar un equipo femenino por delegación conformando por un mínimo de 9 jugadores y un máximo de 18 jugadores.

Teniendo a 9 jugadores en campo durante cada entrada, los cuales serán:

- Lanzador
- Receptor
- Primera base
- Segunda Base
- Tercera base



- Short Stop
- Jardinero izquierdo, central y derecho

Cada equipo debe tener el número mínimo de jugadores presentes, para que un juego pueda iniciar

BATEADOR – CORREDOR:

Bateadores no se les permite tocar la bola/picar la pelota (ponche o hachazo) o acarrear, deliberadamente con el bat.

Un corredor debe permanecer en contacto con la base hasta que la bola lanzada toca el suelo, alcance o sobrepase el plato de home, o es bateada, si no es así será declarado out.

Robar base solo se permite hasta que la pelota llegue al guante del catcher y podrá iniciar su Carrera hacia la siguiente base.

No hay base por pelotazo. No hay avance de corredor de 3a a home por robo, wild pitch o pass ball.

Se deberá utilizar solo spikes de plástico, los spikes de metal están **prohibidos**

Se limita el número de jonrones con el fin de evitar excesivo número de carreras, se limitara el número de 4 Home run de Barda por equipo por juego, cualquier otro será declarado out el bateador.

EL CATCHER

Debe permanecer dentro de las líneas del cajón hasta que el lanzamiento es bateado, toque el suelo o el home, o llegue al cajón del receptor. Debe devolver la bola directamente al pitcher, después de cada lanzamiento, incluso después de una bola de foul. .

PRELIMINARES.

Antes de empezar el lanzamiento, el Pitcher: No se considerará en posición de lanzamiento a menos que el receptor esté en posición de recibir. Debe llevar su cuerpo a una movilidad total y completa con la bola sostenida en una mano o ambas manos en frente del cuerpo. La parte delantera del cuerpo debe enfrenar al bateador. Esta posición debe mantenerse por no menos de un (1) segundo y no más de diez (10) segundos antes de empezar el lanzamiento.

EMPEZANDO EL LANZAMIENTO.



El lanzamiento empieza cuando el pitcher está en posición de lanzar y el mismo tiene hasta 10 segundos para hacer su lanzamiento cualquier movimiento después de inicial su wind up es permitido siempre y cuando lance por debajo del brazo

LANZAMIENTO LEGAL

El pitcher no debe hacer ningún movimiento de lanzar sin inmediatamente lanzar la bola al bateador.

El movimiento de lanzar (windup) debe ser un movimiento continuo.

El pitcher no debe usar un movimiento de lanzar ("windup") en el que hay una pausa o retroceso del movimiento hacia adelante.

El pitcher debe lanzar la bola hacia el home en el primer movimiento del brazo pitcher hacia adelante, a partir de la cadera con un movimiento por debajo del brazo.

El pie pivote debe permanecer en contacto con la placa, hasta que la bola salga en lanzamiento de la mano del pitcher.

Si se da un paso, puede ser hacia adelante, siempre y cuando el pie pivote esté en contacto con la placa y el paso que se da es simultáneo con el lanzamiento de la bola.

El pitcher no debe lanzarla bola: Por detrás de su espalda, o por entre sus piernas, o desde el guante

El pitcher tiene 10 segundos para hacer el siguiente lanzamiento después de recibir la bola o después que el ampáyer indique "play ball".

Si un pitcher desea caminar intencionalmente a un bateador, no hay lanzamientos, solo se le comunica al Ampayer.

La zona de strike es más a menudo llamada en cualquier lugar sobre el home entre el hombro y las rodillas.

LANZAMIENTO NULO.

Se declarará lanzamiento nulo cuando: El pitcher lanza durante una suspensión del juego. Un corredor es declarado out por salir de su base antes que el lanzamiento llegue al home, es bateado o toque el suelo delante del home.

El pitcher lance antes que un corredor haya repisado su base, después que haya sido declarada una bola de foul y la bola está muerta.

La bola resbala de la mano del pitcher durante su movimiento de lanzar o durante el movimiento de su brazo hacia atrás. Un jugador, manager o coach: Solicita "Tiempo", o Emplea cualquier otra palabra o frase, o comete cualquier acto mientras



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018



la bola está viva y en juego, con el propósito evidente de tratar de hacer que el pitcher cometa un lanzamiento ilegal.

NOTA: Se dará una amonestación al equipo infractor y una repetición de este tipo de acto por cualquier miembro del equipo amonestado, tendrá como resultado que el infractor es expulsado del juego EFECTO: La bola está muerta, y toda acción subsiguiente a ese lanzamiento es anulada

CARRERAS DE VENTAJA.

Esta regla se aplicará de acuerdo con las reglas de la F.I.S. y de la F.M.S.

- Diferencia de 20 carreras después de 3 entradas.
- Diferencia de 15 carreras después de 4 entradas.
- Diferencia de 7 carreras después de 5 entradas.

Regla #4.- Sistema de competencia

El comité organizador determinara el sistema de competencia en base a la cantidad de equipos registrados para la olimpiada