

3er Torneo Internacional de Softbol Recreativo

Lugar: Cancún, Quintana Roo, México.

Fecha evento: del 20 al 22 de abril de 2023



1. Convocatoria e inscripción.

El III Torneo Internacional de Softbol Recreativo de Cancún, que tendrá lugar entre el 20 y el 22 de abril de 2023.

Los equipos deben entregar la siguiente información:

- 1.1. Nombre del equipo, indicando si representa a una entidad privada, pública o grupo de amigos.
- 1.2. Nombre, apellidos y datos de contacto (número de teléfono celular, email, etc) del representante, dueño o delegado del equipo.
- 1.3. Nombre, apellidos, edad y fecha de nacimiento de los jugadores que conformaran el equipo, con un máximo de 25 jugadores.
- 1.4. Coordinar y hacer llegar a la Comité Organizador la señal o reserva de participación (derecho de participación) dentro del plazo de inscripción.
- 1.5. Los coach, manager, asistentes, etc que DESEEN JUGAR deben estar incluido en el listado de los 25 jugadores elegibles.
- 1.6. La anterior información debe enviarse al siguiente email: imascol@yahoo.com a la atención de Pedro Luis Peña, Comité Organizador o a través del grupo de wasap creado al efecto.
- 1.7. El listado oficial de cada equipo es el que aparezca publicado en la web del evento (www.softbolcancun.com).
- 1.8. El periodo de ALTAS y BAJAS en el listado de jugadores de cada equipo termina el lunes 17 de abril a las 8 pm.

2. Jugadores elegibles.

Podrán participar todos aquellos jugadores que no estén ACTIVOS en Ligas profesionales o federativas de primera categoría: estatal o federal, tanto de BEISBOL como de SOFTBOL y que cumplan con la reglamentación de edad mínima solicitada para participar en el evento.

3. Rango de edades.

Los equipos podrán estar conformados por jugadores de cualquier edad, pero durante todo el partido SOLO PODRAN JUGAR AL MISMO TIEMPO, tanto a la ofensiva (incluye bateador emergente, designado, sustituto o corredor de cortesía) como a la defensiva, tres (3) jugadores menores de 35 años.

4. Modalidad de softbol.

Se jugará la modalidad de softbol "lanzamiento modificado", bajo la reglamentación propia del torneo y cualquier duda o aclaración se dilucidará durante el evento y solo será interpretada por el comisionado del torneo y por el grupo de árbitros actuantes.

5. Lanzamientos permitidos.

El lanzador podrá imprimir toda la velocidad que pueda y considere, siempre y cuando, en el acto de lanzar, logre soltar la bola bajo las siguientes condiciones:

- 5.1. Suelte la bola sin dar un salto hacia adelante.
- 5.2. El plano que describa su brazo en el giro o veleta alrededor de su hombro NO se despegue de su cuerpo apreciablemente, dejando patente un lanzamiento lateral o cortalazo.
- 5.3. Suelte la bola sin romper la muñeca.
- 5.4. En el momento de soltar la bola esté en contacto con el box o tabla de lanzar.

6. Sistema de desempates.

En caso de empates etapas clasificatorias, rondas de grupo, etc, se aplicará la siguiente secuencia de desempate, en orden de prevalencia:

- 6.1. Mayor diferencia entre Carreras Anotadas y Permitidas por un equipo.
- 6.2. Más carreras anotadas.
- 6.3. Menos carreras permitidas.
- 6.4. Más hits conectados.

7. Duración de los partidos.

- 7.1. Los juegos tendrán una duración de 7 entradas, o 2 h como máximo, y mínimo de 5 entradas con ganador.
- 7.2. Se aplicará el KO cuando en la 5ta entrada un equipo logre ventaja de 10 carreras o más. Si el equipo visitante es el de la ventaja tendrá que completar la 5ta entrada a la defensiva.
- 7.3. De persistir el empate en la 7ma entrada se comenzará la 8va con corredor en segunda (el último out de la entrada anterior) y a partir de la 9na entrada se comienza con corredores en 1ra y segunda (los últimos 2 out de la entrada anterior)

8. Robo de bases.

Es válido el intento de robo de bases, saliendo el corredor(es) luego de que el lanzador suelte la bola de su mano de lanzar en la acción de lanzar.

9. Toque de bola.

Se permite el toque de bola en cualquier entrada y sin limitación alguna.

10. BASE INTENCIONAL.

Se permite la base por bolas intencional, la cual solo tendrá que ser señalada al árbitro de home por parte del lanzador.

11. DÉCIMO JUGADOR A LA DEFENSIVA.

Los equipos pueden utilizar el short field a la defensiva (10mo jugador en el campo) sólo si lo incluyen en su line up desde el inicio del partido y pueden colocarlo en el lugar que necesiten durante el encuentro.

12. CORREDOR DE CORTESÍA.

Se permitirá el corredor de cortesía. Éste jugador NO PUEDE haber participado en el partido ANTES de salir como corredor de cortesía. Puede ser utilizado luego durante el partido, pero cuando ya haya participado como jugador NO PODRÁ SER UTILIZADO después como corredor de cortesía.

13. REINTEGRO.

Se permite el reintegro del jugador a la defensiva luego de ser sustituido por un bateador. Esto sólo una vez por jugador por jugador.

14. VISITAS DEL MANAGER.

El manager del equipo podrá realizar 2 visitas al box a su lanzador ABRIDOR en todo el partido. A la tercera visita estará obligado a sustituirlo. A los relevistas NO se le permite visita al box. Se considera visita al box toda entrada al círculo de lanzar por parte de cualquier jugador luego de entregada la bola al lanzador, así como la petición directa del manager al árbitro principal.

15. BATEADOR DESIGNADO.

El bateador designado sólo es por el lanzador.

16. PREMIACIÓN.

Se premiará con trofeos a:

- 16.1. Equipo CAMPEON.
- 16.2. Jugador más valioso del torneo (MVP).

17. PELOTA DE JUEGO.

La pelota oficial del torneo es la AZTECA.

La organización del torneo suministrará 4 pelotas nuevas o en perfecto estado para jugar en cada partido, las cuales deben ser devueltas al árbitro principal al terminar cada encuentro.

Los equipos deberán velar y custodiar esas pelotas durante el juego, para mantener su integridad y no permitir su extravío.

Los equipos deberán colaborar en la búsqueda de aquellas pelotas que salgan del área de juego. Si se extravían o se dañan las 4 pelotas de juego, los equipos son los únicos responsables de suministrar las pelotas necesarias (marca AZTECA) para continuar el partido.

Como caso extraordinario, por ausencia de pelotas AZTECAS aptas para jugar, Y SOLO SI AMBOS MANAGER lo ACEPTAN, se podrá continuar el partido con pelotas de otra marca.

El costo de las pelotas extras para continuar el juego corre a cargo de los equipos involucrados en el partido.

18. RECLAMACIONES Y PROTESTAS.

Las reclamaciones y protestas serán resueltas por un Comité de Apelaciones, cuyo fallo será inapelable.

La conformación del Comité de Apelaciones será comunicada e informada antes del inicio del torneo.

19. DERECHOS DE PARTICIPACIÓN.

La participación de cada equipo tendrá un costo que será comunicado oportunamente a los responsables de equipos y dependerá de la configuración final del evento. Se exigirá una cantidad inicial como señal o garantía de participación a sufragar dentro del período de inscripción. La parte restante deberá ser abonada en la fecha indicada por la organización del evento.

COMPETICIÓN.

Esta segunda edición está diseñada para la participación de 6 equipos, divididos en dos grupos A y B de 3 equipos cada uno, con el siguiente programa de juegos:

Horarios	Jueves 20 abril	Viernes 21 abril	Sábado 22 abril
11:00 am			Partido x 3er lugar
1:00 pm			Derby jonrones
1:30 pm			Partido x título
3:00 pm	D´Back vs Tembas	Tembas vs Mulos	Premiación
4:00 pm			
5:00 pm	Inauguración	D´Back vs Taxistas	
5:30 pm	Taxistas vs Mulos		
7:00 pm		Taxistas vs Tembas	
7:30 pm	Mulos vs D´Back		

La premiación será justo cuando finalice el partido por el primer lugar. No necesariamente a las 3 pm.

Pedro Luis Peña
Comité Organizador
Cancún, abril 10 de 2023