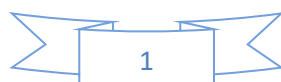


REGLAMENTO DE BASES

XII LIGA GRAN CANARIA

SÓFBOL MODIFICADA SÉNIOR MIXTA

EDICIÓN 2018



REGLAMENTO DE BASES DEL LA XII LIGA GRAN CANARIA
DE SÓFBOL MOFICADO SÉNIOR MIXTO

ÍNDICE

	Pág.
1. PARTICIPANTES.....	3
2. FÓRMULA DE COMPETICIÓN.....	3
3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.....	3
4. EL LANZADOR.....	4
5. EL BATEADOR.....	5
6. EL JUGADOR.....	5
7. EL EQUIPO.....	6
8. EL JUEGO.....	7
9. EL BATE.....	8
10. APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS.....	8
11. LICENCIAS O JUGADORES MINIMOS PARA PARTICIPAR.....	9
12. EQUIPO. NO PRESENTACION.....	9
13. ALINEACIÓN DE JUGADORES.....	10
14. UNIFORMIDAD.....	10
15. PELOTA DE JUEGO	11
16. PRÁCTICAS DE CALENTAMIENTO.....	11
17. PROTESTAS Y RECLAMACIONES.....	11
18. ÁRBITROS Y ANOTADORES.....	11
19. CEREMONIA DE CLAUSURA Y PREMIOS INDIVIDUALES.....	12
20. DISPOSICION FINAL.....	13

PREÁMBULO

Estas bases y reglas que más abajo se relacionan tienen prioridad sobre las reglas oficiales, que son redactadas por el Comité Técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria, y con aportaciones de la RFEBS, regirán para la competición a la que se refiere, con preferencia sobre cualesquiera otras normas de igual rango, que serán de aplicación, cuando proceda, con carácter supletorio. Las reglas de juego a las que hace referencia el presente reglamento de bases son las “Reglas Oficiales de Juego 2014-2017” (ISF).

BASES

1. PARTICIPANTES

1.1. Podrán participar en este campeonato los equipos de categoría sénior que cumplan los requisitos indicados en este Reglamento.

2. FÓRMULA DE COMPETICIÓN

2.1. Se seguirá, según los equipos inscritos y en la medida que sea posible, lo contemplado en la asamblea celebrada el día 02/10/2018 con los representantes de los equipos involucrados, indicándose el sistema de competición en la circular complementaria posteriormente.

3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

3.1. En la XII Liga Gran Canaria de Sófbol Modificado Sénior Mixto será de aplicación la “Regla de ventaja de carreras - Run head rule”, Reg. 5, Sec. 5 de las Reglas de Juego, que da por terminado el partido cuando “hay una diferencia de 15 carreras después de 3 entradas, de 10 carreras después de 4 entradas y de 7 carreras después de 5 entradas”.

3.2. Ningún encuentro podrá finalizar empatado. Para ello, si existe empate una vez concluida la séptima entrada, se aplicará la Regla 5, Sec. 6 “Desempate, muerte súbita - Tie Breaker”.

3.3. Normas obligatorias para acelerar los encuentros:

3.3.1. Los árbitros deberán impedir el retraso injustificado en el desarrollo del juego, tal como se especifica en las Reglas Oficiales de Juego.

3.3.2. Se aplicará la regla de los 20 segundos para el lanzador (Reg. 6, sec. 3, punto p).

3.3.3. Se aplicará la regla de los lanzamientos de calentamiento para el lanzador (Reg. 6, Sec. 9): 5 lanzamientos en su primera entrada y 3 entre entradas.

b) Corredor temporal, es legal y obligatorio utilizar un corredor temporal por el receptor que se encuentre en base con dos eliminados:

.- Es obligatorio para el equipo a la ofensiva

.-El corredor temporal se puede utilizar en cualquier momento desde que haya dos eliminados

.- El corredor temporal tiene que ser el último bateador de la entrada en la que se va a sustituir. NOTA: Si el corredor temporal es usado incorrectamente, el error será corregido sin que haya sanción alguna.

3.3.4 Para agilizar los lanzamientos, los equipos deberán tener un receptor preparado que pueda calentar con el lanzador tan pronto como termine la entrada. El receptor deberá llevar en todo momento protecciones, como mínimo la máscara o careta.

3.3.5. El bateador deberá asumir su posición en el cajón de bateo dentro de los 10 segundos después que el árbitro haya declarado “play ball” (Reg. 7, Sec. 3, punto a), debiendo permanecer en el cajón a menos que pida “tiempo” y el árbitro crea que la petición es razonable. Sólo en este caso el árbitro concederá tiempo.

3.3.6. Después de que el bateador entra por primera vez al cajón de bateo, debe permanecer en el mismo entre lanzamientos, manteniendo por lo menos un pie dentro del cajón, inclusive mientras está cogiendo las señas y practicando el bateo.

Excepciones

1. Si la bola es bateada buena o foul.
2. En un swing o en un intento de swing.
3. Si es forzado a salir del cajón de bateo por el lanzamiento.
4. En un lanzamiento desviado o en un “Passed ball”.
5. Si hay un intento de jugada.
6. Si se ha declarado “Tiempo”.
7. Si el lanzador deja el círculo de lanzador o el receptor deja el cajón del receptor.
8. Con la cuenta de tres bolas con una lanzamiento que es declarado strike, cuando el bateador pensaba que era la cuarta bola.

Si el bateador deja el cajón de bateo, retrasa el juego, y ninguna de las excepciones se aplica, el árbitro deberá cantar un strike. Ningún lanzamiento tiene que ser hecho y la bola queda muerta.

3.3.7. Cuando un bateador conecte un homerun, los miembros de su equipo no podrán tocar al bateador hasta después de que éste haya cruzado el home. El incumplimiento de esta regla será objeto de amonestación, y si esto ocurre otra vez, el entrenador del equipo será expulsado del juego.

3.3.8. Un encuentro no podrá interrumpirse por tiempo superior a tres minutos por causa de lesión de un jugador que esté en el juego. Transcurrido este plazo el jugador deberá ser sustituido. Cualquier simulación de lesión por parte de un jugador supondrá su inmediata expulsión.

4. EL LANZADOR

4.1 El lanzador puede jugar otra posición, siempre que el que este bateando de designado por él siga en el mismo turno al bate.

4.2 El lanzamiento ilegal implica una bola para el bateador y el avance de una base más a los corredores. Si el lanzador comete 3 lanzamientos ilegales en un inning y 5 durante el juego será expulsado como lanzador y podrá jugar en otra posición.

4.3 Los dos pies tienen que estar sobre la tabla de lanzar, los hombros tienen que estar alineados con 1ra y 3ra pero podrá girar el cuerpo y la cadera para lanzar, no se puede partir el brazo y este debe rozar la cadera así como también nunca podrá sobrepasar el hombro en su altura por detrás, solo podrá dar un paso hacia delante en el momento de soltar la pelota.

5. EL BATEADOR

5.1 El bateador para conectar la bola no podrá mover el pie de atrás. De hacerlo y conectar la bola hacia zona buena será declarado OUT por regla.

5.2 El Bateador que espera turno deberá estar en círculo de espera y los Coach en su cajón de Coach, de no ser así el árbitro podrá cantar strike al bateador y advertir a los responsables.

5.3 El bateador designado y el bateador extra tienen reintegro.

5.4 Los bateadores están obligados a usar los cascos de protección por seguridad.

6. EL JUGADOR

6.1 Se prohíbe al jugador beber bebidas alcohólicas y fumar en los dogouts o jugar borracho, quien los haga y sea visto por los árbitros será expulsado y no podrá participar en el siguiente juego esta medida será llevada a cabo de una forma muy dura.

6.2 Todos los jugadores debe permanecer dentro del banco.

a) El jugador que interfiera en una jugada por estar fuera del banco será expulsado y por lo tanto no podrá participar en el siguiente juego de su equipo.

6.3 Todos los jugadores de los equipos que están esperando su turno de juego deben de permanecer fuera del terreno.

b) El jugador o los jugadores que interfieran en una jugada por estar dentro del terreno de juego serán notificados y por lo tanto no podrán participar en el siguiente juego de su equipo.

6.4 El jugador que se utilice como reintegro, solamente podrá hacerlo por el jugador que lo sustituyó, si el jugador entrara por otro jugador el equipo pierde el juego.

6.5 El jugador que cometa cualquier tipo de agresión contra un árbitro o jugadores se considerará una falta MUY GRAVE y será separado del campeonato. Cualquier otro tipo de indisciplina será analizada por la comisión técnica y el club organizador quienes dictarán una resolución al respecto.

6.6 Los jugadores estarán obligados a jugar con pantalón deportivo (no vaqueros, ni parecidos), zapatos con medias o calcetines, gorra y camisa o pulóver de no ser con esta ropa no podrá jugar.

6.7 Queda terminantemente prohibido el uso de malas palabras y las ofensas y nombre tés entre atletas,(será permitido los vocabularios de piques ya conocidos en el sófbol y béisbol entre los jugadores en los partidos siempre y cuando no se ofenda al jugador contrario siendo responsables de tomar las consecuencias oportunas los árbitros.

7. EL EQUIPO

7.1 Cada equipo tendrá la obligación de tener en el campo a la hora del inicio del partido un mínimo de 9 jugadores, sin tener un máximo para los mismos.

7.2 Se podrá dar altas a lo largo de toda la etapa clasificatoria. El jugador que por esta causa (alta) ingrese al equipo tendrá que tener actuación para poder jugar en los Play Off por lo menos en un turno al bate o dos entradas a la defensa.

7.3 Los Equipos que utilicen las instalaciones y los dogouts están en la obligación de dejarlas limpias.

7.4 Los equipos a la defensa tendrán la obligación de tener en el campo de juego a 9 jugadores mínimos y un máximo de 10, pero podrán jugar con 11 jugadores opcionales que se distribuirían de la siguiente manera, 4 outfielders, 4 infielders, el pitcher y el cátcher además podrán tener a la ofensiva opcional a un bateador extra y un bateador designado. El 4 outfielder podrá colocarse dentro del infield y viceversa.

7.5 Los equipos pueden estar integrados por jugadores de ambos sexos siempre y cuando superen la edad de 14 años ya cumplidos o que los cumplan en el año 2018.

7.6 El equipo home club del primer partido de cada jornada está obligado a preparar el terreno de juego de no hacerlo antes de que empiece el juego y pasados 15 minutos de la hora prevista perderá el juego y se tomaran medidas disciplinarias en la competición.

Preparación significa:

- . Colocación de todas las vayas alrededor del campo
- . Colocación de bases de juego
- . Regar el terreno de juego con agua en las zonas donde más se juega tales como home, picheo, primera, segunda y tercera base
- . Marcar las líneas desde home hasta vayas del jardín izquierdo. Marcar las líneas desde home hasta vayas del jardín derecho. Marcar cajón de bateo. Marcar circulo de picheo
- . Marcar la línea de media luna (Infielder). Marcar los círculos de espera de bateadores y cajones de tercera y primera base.

7.7 El equipo home club de cada partido antes de empezar el mismo está obligado a preparar la zona de cajón de bateo y zona de picheo, rellanar los huecos con tierra, mojar y marcar el cajón de bateo.

7.8 El equipo home club del último partido de cada jornada está obligado a recoger las bases de juego, mangueras utilizadas para regar el terreno de juego, rastrillos para la preparación del terreno, carrito de marcar líneas entre otros..... de no hacerlo pasados como máximo 15 minutos del final del último partido perderá el juego y se tomaran medidas disciplinarias en la competición.

8. EL JUEGO

8.1 Para iniciar un juego se necesitan como mínimo 9 jugadores.

a) Una vez efectuada la discusión de las Reglas no se puede agregar un nuevo jugador.

8.2 Un juego suspendido por lluvia antes del 5to inning será sellado y se comenzará en el punto exacto en que fue suspendido.

a) Los Juegos suspendidos deben efectuarse dentro de la etapa clasificatoria y sino después de la etapa clasificatoria el próximo fin de semana

8.3 Los juegos serán a 7 entradas o con límite de tiempo de 1:40 minutos.

8.4 La notificación de protesta de un juego debe hacerse inmediatamente antes de efectuarse el próximo lanzamiento. (La resolución de un juego bajo protesta la tomara el comité de competición de dicho torneo)

a) El director del equipo que protesta el juego debe notificar inmediatamente al árbitro principal que el juego continuará bajo protesta. El árbitro principal a su vez lo notificará inmediatamente al director del otro equipo y al anotador.

b) Todas las partes interesadas tomarán nota de las condiciones que originaron la decisión, con el fin de ayudar a determinar la correcta solución de la disputa.

8.5 La protesta deberá oficializarse por escrito ante el presidente de la Liga en un término de 48 horas y esta debe contener la siguiente información:

a) La fecha, hora y lugar del juego.

b) Los nombres de los árbitros y el anotador oficial.

c) La regla y sección de las Reglas Oficiales o de las Reglas Locales bajo la cual es hecha la protesta.

d) La decisión y las condiciones de esta decisión.

e) Todos los hechos esenciales que fundamentan la protesta.

8.6 No se admiten reclamaciones sobre jugadas de apreciación de los árbitros. La dirección del equipo es la única facultada para hacer cualquier reclamación en jugadas de reglas.

a) Cualquier jugador que salga a discutir una jugada y sea expulsado no podrá participar en el siguiente juego de su equipo.

8.7 Los forfait se aplicará 15 minutos para el primer juego y otros 15 para el segundo juego según la hora programada. En el caso de que el juego anterior se extienda más allá de la hora programada, se aplicará a partir de la hora de terminación del juego.

a) Las alineaciones tienen que entregarse 10 minutos antes de la hora de comienzo del juego.

b) El equipo ganador por forfait ganará cada partido 7 x 0, por si hay empate entre los equipos.

8.8 Se permite el robo de bases, solo podrá salirse de las bases en el momento exacto o posterior al contacto de la pelota con el bate, también se podrá salir de las bases cuando la pelota la reciba el catcher de aire, también si la pelota es lanzada por el lanzador hacia el home y tocara el suelo antes de llegar al catcher o también se podrá salir cuando la pelota sea lanzada por el aire hacia el home y sobrepasara la posición de dicho catcher. El corredor que

salga de la base cuando el lanzador este dentro del círculo de lanzar con la pelota en el guante será declarado out por regla,

8.9 Se permite el toque de bola.

8.10 En caso de empate de equipos, se decidirá de las siguientes formas:

- a).- El resultado de Ganados y Perdidos entre los equipos empatados
- b).- Si el empate se mantiene se decidirá por el menor número de carreras permitidas entre los equipos involucrados.
- c).- De persistir el empate se decidirá por el mejor promedio de carreras limpias del campeonato entre los equipos involucrados.

8.11 El jugador que con 2 strike que conecte foul, no se declara ponche automáticamente.

8.12 Cuando el árbitro determina que las condiciones del terreno no son óptimas para jugar se suspenderá el juego.

8.13 Ningún juego será válido si no hay un anotador y un árbitro oficial del torneo.

8.14 El listado de los equipos a presentar a la organización del torneo debe estar con letra clara y legible con nombre y apellido de los jugadores a participar.

8.15 Se podrán escoger refuerzos para los play off, los equipos clasificados en 3er lugar, 2do lugar y 1er lugar podrá dar de alta a dos jugadores refuerzos nuevos cada uno únicamente del equipo clasificado en el 4to lugar, el orden para escoger será el siguiente, primero en escoger 3er lugar, después 2do lugar y por último el 1er lugar el cual escogerá seguido a sus dos refuerzos, después volverá a escoger el 2do lugar y por ultimo escogerá el 3er lugar su último refuerzo.

8.16 No se permite el amago de tratar de tocar la pelota y después hacerle un swing, de hacerlo el batear será declarado eliminado automáticamente le dé o no a la pelota.

9. EL BATE

9.1 El bate que se utilizará en el torneo será de Aluminio cualquiera que sea su composición de Sóftbol (pueden ser de aluminio doble capa), no se puede utilizar bates de madera, ni de compocite. Antes de empezar el campeonato todos los equipos tendrán que dejarle al organizador los bates que utilizaran para que una vez comprobados se les colocara una pegatina de aprobados para la competición. Si se cayera dicha pegatina deberán comunicarlo cuanto antes para su posterior colocación de nuevo en la mayor brevedad posible, al igual que si quieren incorporar algún bate más durante el transcurso de dicho torneo.

9.2 El equipo que use bate no permitido pierde el juego y si lo utilizan ambos equipos se declarará perdedor a los dos equipos.

9.3 Los equipos que tengan bates y otros materiales de juego propios no están obligados a prestarlos al equipo contrario.

9.4 No hay ninguna limitación en bates de aluminio que cumplan los requisitos aprobados en el reglamento, será autorizado cualquier bate de softbol de aluminio reglamentado siempre y cuando el árbitro lo vea conveniente.

10. APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS

10.1. El comité organizador podrá aplazar o variar el orden de los encuentros previstos en el calendario de la competición, además de los casos contemplados en el Anexo III del RGC, una vez que éste haya sido dado a conocer oficialmente por el CLUB BÉISBOL Y SÓFBOL CAPITALINOS DE GRAN CANARIA. Solamente el Comité Técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria podrá.

10.2. Tanto por parte de la organización como por el comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria y los Árbitros de la competición, deberá hacerse todo lo necesario para evitar la suspensión de encuentros por lluvia o mal estado del terreno de juego. En todo caso los encuentros deberán jugarse necesariamente en las fechas previstas para el campeonato y, para ello, los equipos participantes estarán a lo dispuesto por el comité técnico del club de Béisbol y sófbol Capitalinos de Gran canaria y los Árbitros en cuanto a aplazamientos o suspensiones temporales de los encuentros y su continuación, nuevos horarios de comienzo de los mismos, etc.

10.3. Solamente se suspenderán o aplazarán definitivamente encuentros cuando las condiciones existentes hagan absolutamente inviable su celebración, y después de agotar todas las posibilidades. En este caso será el Comité Técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria el encargado de decidir sobre el nuevo horario de celebración del encuentro suspendido o aplazado, en función del calendario de la competición, comunicándolo, de la manera que se establezca en la reunión previa al comienzo del campeonato, a los equipos participantes, a los árbitros, al anotador del encuentro y a la organización.

10.4. Si un encuentro se suspende por lluvia o por otro motivo no imputable a ninguno de los dos equipos, se reanudará el encuentro en la situación en que estaba en el momento de la suspensión.

10.5. Si hay dificultades para completar los encuentros, por los motivos citados, y no pudiera retrasarse o aplazarse el encuentro, el comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria podrá dar por válidos los encuentros si se hubieran completado cinco entradas (cuatro y media si el equipo local lleva ventaja).

11. LICENCIAS O JUGADORES MINIMOS PARA PARTICIPAR

11.1. Para poder participar en el XII Campeonato de Gran Canaria de Sófbol Modificado Sénior Mixto, los equipos **NO** deberán tener diligenciadas licencias federativas o mutualidades, para poder participar deberá cumplir con un mínimo de participantes: **Jugadores: Mínimo de 12**, todos ellos de categoría sénior, sub-18 y sub-15. En el roster de jugadores, podrán incluirse todos los jugadores sub-18 y sub-15 que se deseen. **Guía (Entrenador): Mínimo de 1. Auxiliares (2do entrenador): Mínimo de 1.** Si en el plazo establecido no se hubiese diligenciado el número mínimo requerido, el equipo no podrá participar en la competición.

12. EQUIPO. NO PRESENTACION

12.1. Los equipos participantes deberán presentar un mínimo de doce (9) jugadores y un Guía en cada partido, que podrá ser a su vez jugador y guía, deberán encontrarse presentes en el terreno de juego y uniformados en el primer encuentro que dispute el equipo en esa jornada.

Sanción: Multa de 35 euros por el incumplimiento de esta norma en un partido si fuera en los dos la sanción sería de 70 euros.

12.2. Llegada la hora oficial señalada para el comienzo de un encuentro, el árbitro principal declarará no presentado al equipo que no se encuentre en el terreno de juego en condiciones reglamentarias para comenzar el mismo. Sanción: Se actuará de acuerdo con el Reglamento de Régimen Disciplinario.

12.3. No obstante lo indicado en el punto anterior, si un equipo se presentase a jugar después de que el árbitro principal lo hubiese declarado no presentado, y antes de que el comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria, los árbitros, el anotador oficial y el equipo contrario hubiesen abandonado el terreno de juego, el encuentro se jugará si a criterio del comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria son suficientes las razones explicativas del retraso que pueda alegar de modo fehaciente el equipo en cuestión.

12.4. Solamente serán razones suficientes para explicar una no presentación los retrasos en sus horarios de transportes públicos de larga distancia (tren, avión o autobús de línea regular), debidamente certificados por escrito firmado y sellado por la compañía titular, o los motivados por accidente (no avería) de vehículos particulares o de alquiler, o por accidente y/o avería de autobuses de servicio discrecional, debidamente certificados en estos dos últimos casos por la autoridad de tráfico competente.

13. ALINEACIÓN DE JUGADORES

13.1. Podrán ser alineados válidamente por un equipo los jugadores que tengan cualquier documento de identificación que lo acredite así sea pasaporte y diligenciado el permiso de la organización a favor de dicho equipo y con derecho a participar, y se encuentren incluidos en la relación de participantes que deberá obrar en poder del comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria dentro del plazo establecido en la circular correspondiente.

13.2. Dicha alineación será entregada al anotador oficial del partido 10 minutos antes del comienzo del mismo, como mínimo, aunque no será definitiva hasta que se entregue al árbitro principal.

13.3. No habrá limitación en cuanto a la alineación de jugadores sub-18 y sub-15.

13.4. No habrá limitación alguna en la alineación de lanzadores, que será libre.

14. UNIFORMIDAD

14.1. En todos los encuentros se exigirá que los participantes vayan completamente uniformados, conforme a lo dispuesto en las Reglas Oficiales de Sófbol (Regla 3, Sec.8).

14.2. El uniforme de juego utilizado por los equipos no podrá variar en toda la competición.

14.3. Todos los equipos que participen en la XII Liga Gran Canaria de Sófbol Modificada Mixta Sénior deberán tener obligatoriamente un mínimo de un uniforme de juego.

14.4. En ningún caso dos equipos podrán utilizar uniformes del mismo color o de colores similares que, a juicio del comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria y de los árbitros, puedan confundirse en un lance del juego, aplicándose en todo momento lo estipulado en el apartado anterior. En caso de no poder disputarse el encuentro por esta causa, el equipo infractor será sancionado como si se tratase de una no presentación (punto 7.2. de estas Bases).

14.5. Los equipos deberán hacer figurar en el orden al bate de cada encuentro el número de uniforme de todos los jugadores, que no podrá variar en toda la competición.

14.6. Los “managers” y los “coaches” vestirán uniforme. Estos uniformes podrán ser diferentes al de los jugadores, pero los que usen deberán ser idénticos entre sí en color, corte y estilo.

15. PELOTA DE JUEGO

15.1. La pelota oficial de juego será la indicada en la circular complementaria de estas Bases.

15.2. La organización es la responsable de facilitar al árbitro principal, al inicio de cada encuentro, las pelotas oficiales con que deba jugarse el mismo.

16. PRÁCTICAS DE CALENTAMIENTO

16.1. Será permitido realizar la práctica de bateo en el terreno oficial de juego.

16.2. Los equipos participantes dispondrán de (10) minutos para realizar la práctica de campo. El equipo local practicará primero.

16.3. Después de que todos los equipos hayan jugado por lo menos un encuentro, el Comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria o el árbitro del encuentro podrán negar la práctica en el terreno oficial de juego si la competición se encuentra con retraso de acuerdo al programa.

16.4. En ningún caso se retrasará o variará el horario de las prácticas de calentamiento por ausencia o retraso de cualquiera de los equipos participantes que, por dicho motivo, perderá su derecho a la práctica de cuadro dentro del horario desaprovechado.

17. PROTESTAS Y RECLAMACIONES

Cuando un equipo proteste la participación de cualquier jugador, deberá hacerlo antes de finalizar la competición. En todo caso, las protestas y reclamaciones se realizarán según lo dispuesto en los Reglamentos del **CBS CAPITALINOS DE G.C.**

18. ÁRBITROS Y ANOTADORES

18.1 Se prohíbe beber bebidas alcohólicas y fumar a los árbitros y anotadores durante los partidos de lo contrario serán sancionados.

18.2 El anotador del torneo será Antonio Viera.

18.3 Los árbitros del torneo serán, Josué Fernández, Eduy Mosqueda, Michel Gómez, Carlos Atagua, José Luis Mosqueda y Alexander Fernández.

19. CEREMONIA DE CLAUSURA Y PREMIOS INDIVIDUALES

10.1. Todos los equipos que participen en la XII Liga Gran Canaria de Sófbol Modificada Sénior Mixta están obligados a asistir a la ceremonia de clausura del campeonato, a excepción de aquéllos que no jueguen el último día, y además se presentarán debidamente uniformados o vestidos de manera similar. Además deberán mantener un comportamiento apropiado, estando prohibido comer o beber durante la ceremonia. El mínimo de jugadores que deberán estar presentes en el terreno de juego durante la ceremonia será de 6 más un técnico o un auxiliar. Sanción: Multa de 5 euros por cada jugador de menos que no asista.

10.2. Al final de la competición, el anotador oficial del campeonato presentará al comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria el resumen estadístico, proponiendo la concesión de los premios individuales, basada en los datos estadísticos objetivos. El comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria de la competición supervisará esta información con las hojas de anotación, las cuales deberán estar en su posesión. En toda competición deberán entregarse, al menos los premios siguientes:

Mejor Bateador (con mejor promedio de bateo - AVE). Los candidatos deberán tener un mínimo de 2,5 turnos al bate (PA) multiplicado por el número total de encuentros jugados. En caso de empate, se considerará el mejor promedio de potencia "Slugging Average" y el "RBI" (carreras impulsadas).

Mejor Lanzador del torneo. Se elegirá por consenso entre el anotador oficial y el comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria, de acuerdo con los datos aportados por el primero.

Jugador Más Valioso (MVP). Se elegirá por consenso entre el anotador oficial y el comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria, de acuerdo con los datos aportados por el primero.

10.3. Además de estos premios, el comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria de la competición podrá establecer otros premios individuales (tales como mejor jugador defensivo, mejor lanzador según promedio de partidos ganados, jugador con más bases robadas, con más carreras anotadas, con más carreras impulsadas, con más home-runs, mejor entrenador), tras la propuesta y el acuerdo del comité organizador, del comisario técnico y del anotador.

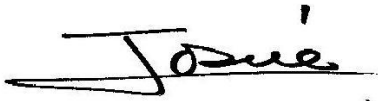
10.4. La determinación de todos los promedios para establecer la relación de premios individuales se basará en las estadísticas al finalizar la fase preliminar y los encuentros clasificatorios (sin contar las finales), siempre que todos los equipos disputen el mismo número de encuentros.

20. DISPOSICIÓN FINAL

El comité técnico del club de Béisbol y Sófbol Capitalinos de Gran Canaria tiene la más amplia facultad para la interpretación de este Reglamento y podrá, caso de entenderlo necesario,

dictar las normas complementarias que considere oportuno para el mejor desarrollo de la competición. La inscripción en la XII Liga Gran Canaria de Sófbol Modificada Sénior Mixta supone la total aceptación de este reglamento por parte de los equipos participantes.

Josué E. Fdez. Pérez
Director del Campeonato

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Josué', with a horizontal line underneath it.

Las Palmas de Gran Canaria a 3 de octubre de 2018