



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**VIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE LA FEDERACIÓN NACIONAL
DE COOPERATIVAS DEL SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

MANIZALES - VILLAMARÍA, JUNIO 27 – 28 – 29 Y 30 DE 2018

FIXTURE DE SÓFTBOL

DEPORTE: SÓFTBOL
CLASE: DEPORTE DE CONJUNTO
RAMA: MASCULINO
CATEGORÍAS: ÚNICA

SELECCIONES INSCRITAS. 05 EQUIPOS.

Hecho el sorteo quedaron numerados de la siguiente forma:

- | | |
|-------------------|-------------------------|
| 1. Cooide | Departamento de Bolívar |
| 2. Canapro Bogotá | Distrito Capital |
| 3. Coomachocó | Departamento del Chocó |
| 4. Cooeducord. | Departamento de Córdoba |
| 5. Cooceded. | Departamento de Bolívar |

REGLAMENTACIÓN. Deporte de Conjunto.

1. La bola a utilizar en este campeonato será “Centro de Corcho”, queda excluida de ésta consideración la bola marca EATON.
2. Cada equipo participante al inicio del juego debe presentar dos (2) bolas, las cuales serán utilizadas por este equipo cuando esté a la ofensiva. Estas deben estar en muy buen estado y solamente puede ser convalidadas al criterio del árbitro principal.

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

3. El lanzamiento permitido por este torneo será el de “bola chata”, en todo caso, no está permitido los lanzamientos “molinet” o “latiguillo”.
4. Los juegos se realizarán de conformidad con la programación del torneo y cualquier cambio al respecto deberá ser decretado por el Director General de los VII Juegos Nacionales.
5. **SISTEMA DE JUEGO.** Este campeonato se jugará en tres (3) fases: Clasificatoria, semifinal y final.
 - a. Primera Fase Clasificatoria: Se jugará a una vuelta todos contra todos. Clasificarán los equipos que ocupen el primero, segundo y tercer lugar. Al finalizar esta fase.
 - b. Segunda Fase Semifinal: Se hará a un solo juego, la jugarán los equipos que ocuparon el segundo y tercer lugar en la fase clasificatoria.
 - c. Tercera Fase Final: Se hará a un solo juego. Se jugará de la siguiente manera: El equipo que quedó en primer lugar en la fase clasificatoria contra el equipo ganador de la fase semifinal.
6. Para definir los empates de equipos en la fase Clasificatoria y Semifinal se tendrán en cuenta los siguientes criterios en orden descendente:
 - a. Al equipo que ganó el (los) juego(s) entre los equipos empatados, se le otorgará la posición más alta.
 - b. El equipo que obtenga la mayor diferencia entre las carreras anotadas y recibidas entre los equipos empatados.
 - c. El menor número de carreras limpias permitidas dividido por el número de entradas jugadas a la defensiva en los partidos entre los equipos empatados.
 - d. El promedio más alto de bateo en los partidos jugados entre los equipos empatados.
 - e. Sorteo entre los Delegados Deportivos o Capitanes.
7. Los equipos participantes deberán presentarse al campo de juego debidamente uniformados, el árbitro principal se encargará de hacer cumplir lo anterior, conforme al presente reglamento.

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

8. Los equipos programados deberán estar en los escenarios deportivos treinta (30) minutos antes de la iniciación de sus partidos, razón por la cual deberán ser transportados con suficiente tiempo de antelación hacia los lugares que le corresponda.
9. Solo podrán estar en el campo de juego los integrantes de los equipos y los árbitros. Los representantes de los medios de comunicación serán ubicados por el árbitro jefe.
10. DE LOS JUEGOS. Todo juego se jugará a siete (7) entradas para ser reglamentario.
11. Se considera juego oficial, jugado mínimo cinco (5) entradas. Si el equipo home club (de casa) es el ganador, no habrá necesidad de cerrar dicha entrada, es decir, se jugará 4-1/2 entradas.
12. Todo juego que no hubiese llegado a ser reglamentario y tuviese que interrumpirse, será juego suspendido y se reiniciará en el momento que la organización del evento lo programe dentro de la fase que se esté jugando y se reanudará en la misma entrada en que fue suspendido.
13. Cuando un equipo aventaje a otro por diez (10) carreras o más al finalizar la 5ª. entrada o en cualquier momento después de cuatro y medio (4-1/2) entradas, si quien gana es el de la casa (home club), se dará por terminado en ese orden por parte del árbitro principal por K. O.
14. Cuando un equipo aventaja a otro en los siguientes momentos se aplicará el súper K.O. por parte del árbitro principal.
15. Cuando un equipo aventaje a otro por quince (15) carreras al cruce del tercer o cuarto inning. Si es el home club el equipo ganador será en dos (2) entradas y media (2-1/2) o en tres entradas y media (3-1/2), se deben jugar entradas completas a menos que el equipo segundo al bate anote la cantidad de requerida de carreras de ventaja mientras está al bate.
16. Cuando el equipo primero al bate alcance la cantidad requerida de carreras de ventaja en la parte alta de la entrada, el equipo segundo al bate debe tener su oportunidad al batear en la parte baja de la entrada.
17. En el presente campeonato se aceptará el jugador de cortesía y se registrará por las siguientes normas: Puede ser cualquiera de los jugadores que no se encuentre en la alineación.
 - a. No es necesario anotarlo en la alineación inicial.
 - b. Debe cumplir su ciclo.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

- c. Si se utiliza a la ofensiva o defensiva no puede ser utilizado nuevamente como jugador de cortesía.
 - d. Podrá utilizarse en cada una de las bases donde exista un jugador corredor.
 - e. No podrá ser usado en dos entradas consecutivas.
 - f. Ser anunciado oficialmente por el manager o por el asistente; de lo contrario será declarado out, previa apelación del equipo contrario.
- 18. DE LOS JUEGOS EMPATADOS EN CUALQUIER FASE** (jugadas las siete (7) entradas legales). En caso de empate al finalizar la séptima (7) entrada se aplicará la muerte súbita, a partir de la octava (8) entrada la cual se iniciará con corredor en segunda base, este corredor será el último bateador en consumir el turno al bate en la entrada anterior. De persistir el empate se continuará de igual forma en las entradas siguientes hasta que haya un ganador.
- 19.** En caso de suspensión de un juego por causa mayor, y no es juego oficial, este se reanudará en las mismas circunstancias en que se suspendió, siempre y cuando se requiera para definir posiciones.
- 20. DE LOS FORFIETH.** Los equipos deben presentarse al terreno de juego treinta (30) minutos antes de la hora programada, que se considera hora de iniciación del partido, se otorga un tiempo de espera de veinte (20) minutos y si uno o ambos equipos no tienen el número mínimo de jugadores, en este caso nueve (9), para iniciar el partido, el árbitro principal procederá a cantar forfait al equipo que este incompleto o a los equipos, en caso que ambos estén incompletos.
- 21.** El equipo que no se presente a la competencia programada pierda por forfait o por abandono, no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y excluido del torneo.
- 22.** Si en el transcurso del partido un equipo es reducido (inferioridad numérica) el partido se dará por terminado y perderá el juego.
- 23.** Lo no contemplado en el presente reglamento será resuelto por las autoridades del evento.
- 24.** El presente torneo se regirá por la reglamentación internacional del softbol y en presente reglamento.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

ESCENARIOS DEPORTIVOS.

**ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO CORRESPONDIENTE A LOS VIII
JUEGOS NACIONALES DE FENSECOOP.**

FIXTURE DE SÓFTBOL.