

B Benjaminak
A Alebinak

M Mutilak
N Neskak
X Mixtoa

MiniBeisbola-Sofbola

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



MINIBEISBOLA-SOFBOLA

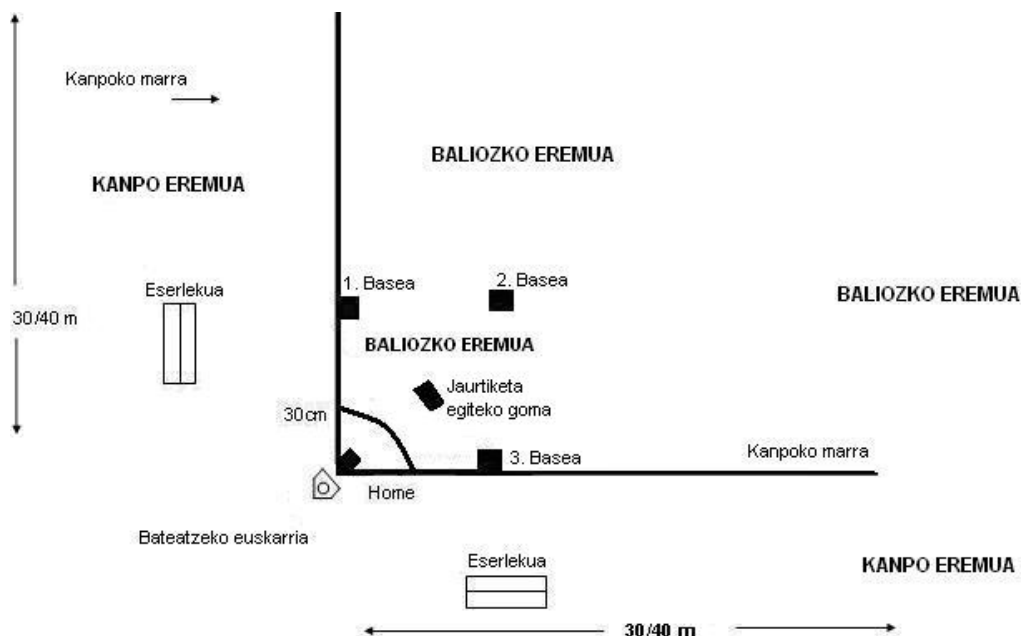
1. Jokalekuaren neurriak
2. Taldeak
 - a. Taldeen osaera
 - b. Jokalariak txandatze eta aldatzea.
 - c. Jokalarien defentsa-kokalekuak
3. Partiduen iraupena
 - a. Sarrera
 - b. Korrikaldia
 - c. Kanporaketa
 - d. Markagailua
4. Materiala
5. Arau teknikoak
 - a. Bateatzea
 - b. Lasterkaria
 - c. Epailea

1. JOKALEKUAREN NEURRIAK.

1.1. Jokalekuaren forma eta neurriak.

Jokora destinatutako espazioa bi zatitan banatzen da: *eremu ona* eta *kanpo eremua* (Ikus 1. diagrama).

1 DIAGRAMA



B Benjaminak
A Alebinak

M Mutilak
N Neskak
X Mixtoa

MiniBeisbola-Sofbola

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



Eremu ona. Kanpoko marren barruan dagoen espazioa da (marra hauek markatuta egon behar dute).

Kanpo eremua. Kanpoko marrak aipatutako mugetatik kanpo dagoen espazioa da.

a) Koadroa:

Benjamin kategorian, eremu onaren barnean **16,76** metroko aldeak dituen lauki bat diseinatuko da, eta lauki honen ertzetan baseak ipiniko dira: "lehenengo basea", "bigarren basea", "hirugarren basea" eta "helmuga basea" (home).

Alebin kategorian, eremu onaren barnean **18,29** metroko aldeak dituen lauki bat diseinatuko da, eta lauki honen ertzetan baseak ipiniko dira: "lehenengo basea", "bigarren basea", "hirugarren basea" eta "helmuga basea" (home).

Jokalarien abiapuntua eta iritsiera puntua helmuga da (home).

b) Kanpoaldea:

Jokalekuan, koadroz kanpo geratzen den eremua da.

2. TALDEAK.

2.1. Taldeen osaera. Taldeetan ez dira egon behar 18 jokalaria baino gehiago eta 12 jokalaria baino gutxiago, eta mistoak izan daitezke.

a) Jokalariak aktan

Partidako aktan ezingo dira agertu 18 jokalaria baino gehiago eta 9 baino gutxiago.

b) Jokalari kopurua jokalekuan.

Talde bakoitzean bederatzi jokalaria izango ditu jokalekuan, eta aretoan jokatzen bada, 8.

2.2. Jokalariak txandatze eta aldatzea.

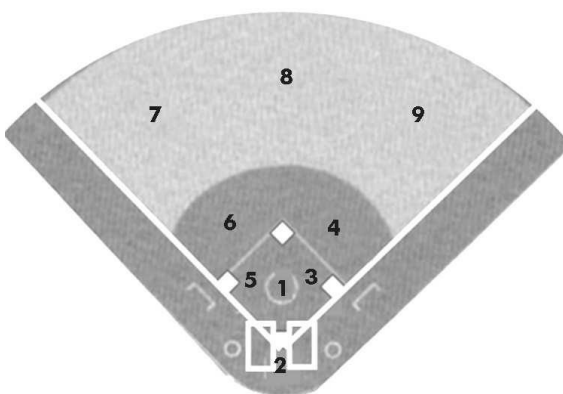
a) Hasierako 9 jokalaria jokoa ordezkatuak izango dira, era horretan jokalaria bakoitzak bi sarrera osotan gutxienez parte hartu ahal izango baitu.

b) Lesioagatik edo kanporatua izateagatik jokalaria aldatuz gero, sartzen den jokalaria (ordezkoak) jokoa emandako denbora sarrera osotzat hartuko da.

c) Erasoan ari den taldeko jokalaria bakoitzak bateatuko du entrenatzaileak arbitroari, ohar hartzaileari eta beste taldeko entrenatzaileari idatziz adierazitako hurrenkearen arabera. Ordezkapenak egiten direnean, ordezko jokalaria hartuko du ordezkatutako jokalaria bateatzeko zeukan hurrenkera tokia.

2.3. Jokalarien defentsa-kokalekuak:

1. Jaurtitzaila - Pitcher.
2. Hartzailea - Catcher.
3. 1. Basea.
4. 2. Basea.
5. 3. Basea.
6. Erdiko basea - Short-stop.
7. Ezkerreko zelaizaina.
8. Erdiko zelaizaina.
9. Eskuineko zelaizaina.



B Benjaminak
A Alebinak

M Mutilak
N Neskak
X Mixtoa

MiniBeisbola-Sofbola

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



3. PARTIDUEN IRAUPENA.

Araudiaren araberako jokoek bost sarrerako iraupena daukate. Hala ere, ez dute 60 minututik gora iraun behar, eta 60 minutu igaro ondoren, ezin izango da beste sarrera bat hasi.

3.1. Sarrera:

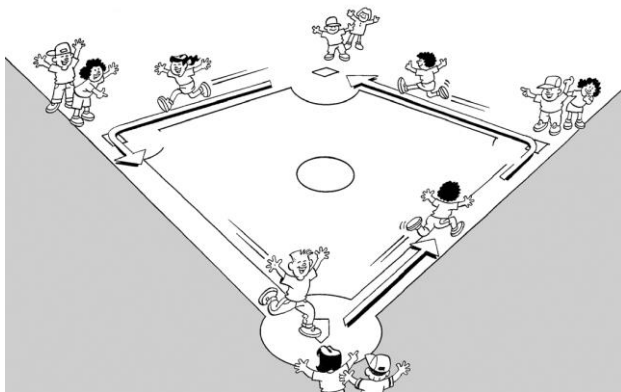
Bi ekipoek defentsa txanda bat eta erasoko beste bat osatu dutenean, sarrera bat amaitzen da.

Lehenengo lau sarreretan, 3 kanporatze edo 5 korrikaldira jokatuko da. Beraz, ekipo defendatzaileak hiru kanporatze egitea lortzen badu, erasora pasako da. Eta, era berean, ekipo erasotzaileak 5 korrikaldi egiten dituztenean, defendatzera pasako da. 5. sarreretan, ez dago korrikaldi-mugarik. Bateatzeko txanda hiru kanporatu daudenean itxiko da.

Laugarren sarrera burutu eta kanpoko taldeak hamar lasterketa edo gehiagoren alde baldin badu, edo laugarren sarreraren lehen zatia burutu eta alde hori baldin badu etxeko taldeak, partida amaitutzat emango da.

Partidaren amaieran anotazioa berdinduta baldin badago, partida berdindutzat emango da. Kanporaketa, finalerdi eta finaletan izan ezik. Horietan berdinketa hautsiko da bateo sistemaren bidez: lehenbizi etxeko taldeak jarriko ditu bere jokalaria defentsan, eta kanpoko taldeak jokalaria bat jarriko bateaz jotzen. Bateaz jo eta ahalik eta urrunen bidaltzen saiatuko da, kanporatua izan edo base bat lortu aurretik. Ondoren, talde aurkariaren txanda izango da. Biek base bera lortzen badute, bigarren jokalaria batek joko du bateaz. Biek baserik lortu ez eta kanporatuak izaten badira, distantziarik handiena lortu duen jokalaria taldea izango da irabazlea.

3.2. Korrikaldia



Karrera bat lortzen da banan-banan baseak irabaziz home-ra iristea lortzen denean (hasierako basea).

Korrikalariak hurrenkera honetan zapaldu beharko ditu baseak: 1. basea, 2. basea, 3. basea eta helmuga basea (home), bere taldeko 3 jokalaria kanporatuak izan aurretik.

Salbuespena:

3. baseko korrikalaria Home-ra iristen bada jokaldi batean, non bateatzailea-korrikalaria 3. kanporatua den 1. basea ukitu aurretik, lorturiko korrikaldia EZ da baliozkoa izango.

3. baseko korrikalaria Home-ra iristen bada jokaldi batean, non korrikalari batek korrika egin behar izan duen bateatzailea datorrelako eta 3. kanporatua bera izan, lorturiko korrikaldia EZ da baliozkoa izango.

Jokalekutik kanpo, eserlekuan dagoen ekipoa izango da erasotzailea eta korrikaldiak lortu ahal izango ditu. Ekipo erasotzailearen helburu nagusia, pilota eremu onaren barruan eta defendatzen duen ekipotik urrun bateatzea izango da, baseak lortzeko.

B Benjaminak
A Alebinak

M Mutilak
N Neskak
X Mixtoa

MiniBeisbola-Sofbola

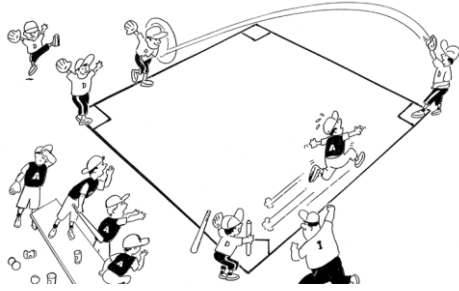
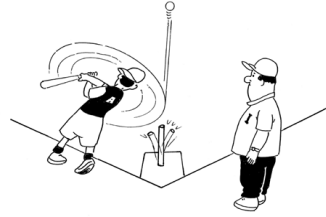
ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



3.3 Kanporaketa

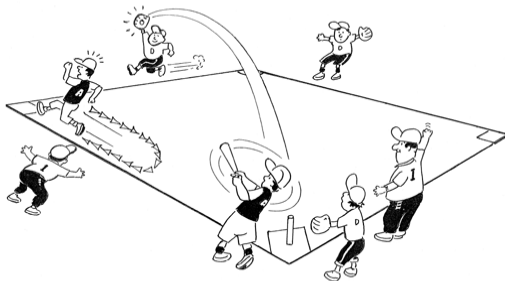
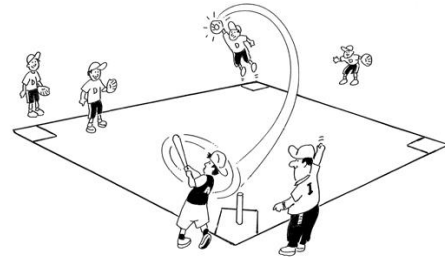
a) Jokalari bakoitza 3 aldiz segidan saiatu ahal izango da pilota ona bateatzen, Bestela, kanporatua izango da.

b) Pilota jotzean huts egiten bada, strikea izango da. 3 strike eginez gero, kanporatua izango da jokalaria.



c) Bateaz jotako pilota ona izan bada, lehenengo baseko defentsarengana iristen bada, eta hau lehenengo basea ukitzen baldin badago eta bateatzailea 1. basera iristen ez bada, bateatzailea kanporatuta geratuko da.

d) Bateatutako pilota bat defendatzen ari den ekipoak lurra ukitu gabe hartzen baldin badu, eremu onean nahiz txarrean, bateatzaile-korrikalaria kanporatuta geratuko da. Zolea.



e) Edozein jokalaria kanporatua izango da bateatutako zolea egitean, baldin eta defentsan ari den taldeak pilota harrapatzen badu, pilotak lurrean bote egin gabe, eta bere jatorrizko basea berriro ukitzen ez badu, jokalaria edo bere jatorrizko basea ukitua izan baino lehen. "Berriro ukitu" terminoak, arau honetan, pilota harrapatua izan ondoren basea zapaldu eta basetik irtetea esan nahi du.

f) Era berean, jokalaria kanporatua izango da, pilota jokoan dagoelarik, jokalaria baseetan aurrera edo berriz atzera baldin badao, eta base bakoitza bere ordenan ukitzen ez badu, bera edo ukitu ez duen basea ukitua izan baino lehen. Azken bi kasu horiek erreklamatzeko jokaldiak dira. Erreklamatzeko ez bada, arbitroak ez du esku hartuko.

g) Jokalari batek bere aurrekoa aurreratzen badu, kanporatua izango da.

h) Base bakoitzean lasterkari bakar bat egongo da. Pilota bateatua izan aurretik, basea uzten duen lasterkaria kanporatua izango da.

i) Pilota bat kanpora bateatua izan ondoren, korrikalaria bere basera itzuliko da.

j) Behartutako jokaldi batean, lasterkaria kanporatua izango da, baldin eta basearen defendatzaileak pilota eduki baino lehen (eta basea ukitzen ari dela) basea zapaltzea lortzen ez badu. Jokaldi behartua da lasterkariak, bateatzailearen bate kolpe batean, korrika egitera behartuta daudenean.

B Benjaminak
A Alebinak

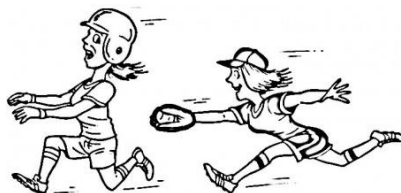
M Mutilak
N Neskak
X Mixtoa

MiniBeisbola-Sofbola



ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

k) Defentsan ari den taldeko jokalariren batek basketik kanpo edo basera oraindik iritsi gabe dagoen kontrako taldeko jokalaria bat pilotaz ukitzen duenean, ukitutako jokalaria kanporatua izango da.



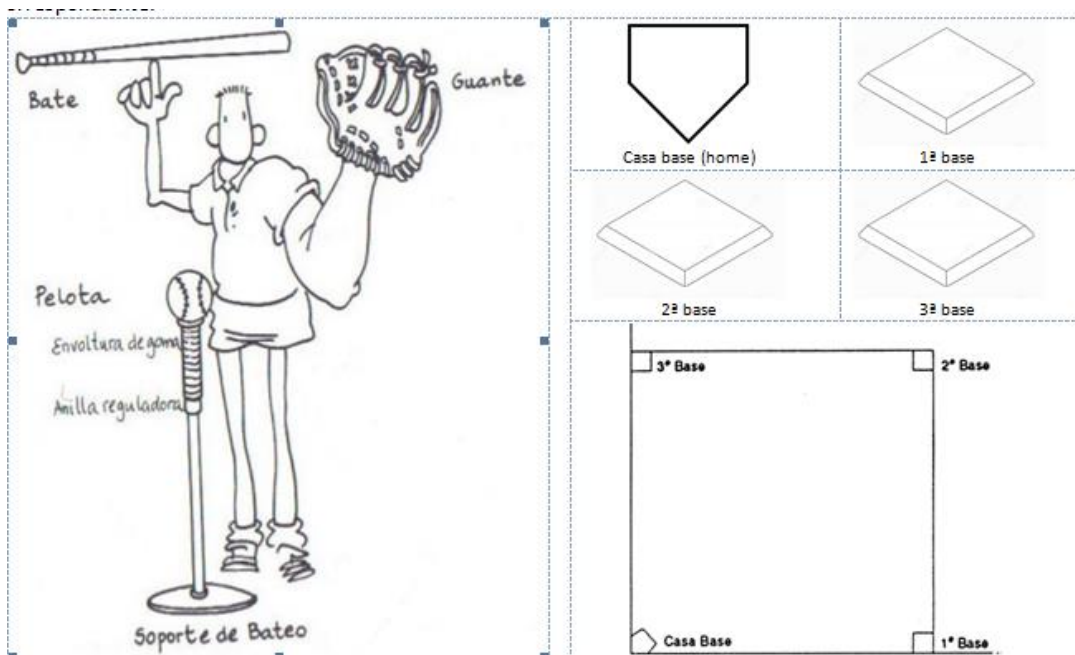
l) Lasterkari bat kanporatua izango da, baldin eta base marratik metro bat baino gehiago irten bada, norbaitek ukitu dezan saihesteko.

3.4 Markagailua

	1	2	3	4	5	TOTAL
Kanpoko taldea	0	2	3	5	0	10
Etxeko taldea	4	5	2	0	--	11

4. MATERIALA.

- 4.1. Batea izan daiteke plastikozkoa, egurrezkoa edo aluminiozkoa. Merkatuan ohikoak diren metalazko bateak erabili daitezke, marka ezagunetakoak, baina espresuki debekaturik egongo da aldatzea edo maneiatzea.
- 4.2. Zelaiko jokalaria bakoitzak larruzko eskularru bat erabili behar izango du.
- 4.3. Pilota T-BALL motakoa izango da, 9" (9 hazbete).
- 4.4. Bateatzeko euskarri doigarri bat erabiliko da.
- 4.5. Goma edo antzerako materialezko helmuga base bat. Pentagono forma du, eta 2 alde 22cm-koak, beste bi 31,8 cm-koak eta bosgarrena 45 cm-koak ditu.
- 4.6. Goma edo antzerako materialezko hiru base. Alde bakoitzak 38 cm izango ditu. Baseaketa helmuga basea, dagokion diagramaren arabera ipiniko dira.

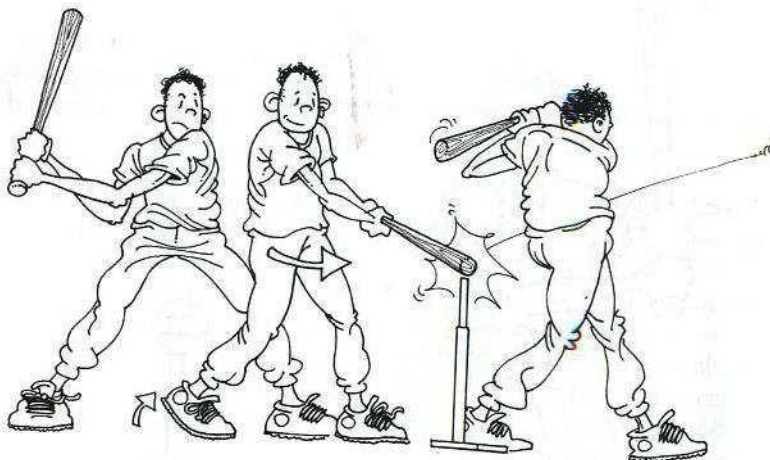


B Benjaminak
A Alebinak

M Mutilak
N Neskak
X Mixtoa

MiniBeisbola-Sofbola

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



5. ARAU TEKNIKOAK.

Jokoa bi talderen artean egiten da: alde batetik bateatzen duena (erasotzailea), eta bestetik zelaiko taldea (defendatzen ari dena).

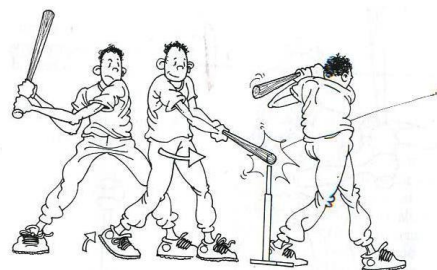
Defendatzen ari diren jokalaria "kanporaketak" egiten saiatu behar dira, aurkakoek korrikaldirik egin ez dezaten. Hau da, defendatzen ari den taldearen helburua erasoan ari den aurkako taldeko lasterkariak eta/edo bateatzaileak kanporatzea da; horretarako, erasoan ari den taldeko jokalariei gertuen dauden baseetara iristea oztopatzen saiatuko da, edo pilota lasterkaria baino lehenago basera iristen ahaleginduko da (lasterkariak korrika egin behar badu); edo lasterkaria, baseetatik kanpo dagoenean, pilotaz ukitzen saiatuko da, eta baita bateatutako pilotak airean hartzen ere.

Batez pilota jo aurretik, inor ezingo da egon 1. basea eta 3.a lotzen dituen irudizko marra baino aurreratuago.

Jokalekutik kanpo, eserlekuan dagoen ekipoa izango da erasotzailea eta korrikaldiak lortu ahal izango ditu. Ekipo erasotzailearen helburu nagusia, pilota eremu onaren barruan eta defendatzen duen ekipotik urrun bateatzea izango da. Baseak lortzeko xedez, banan-banan, "home"-era (hasierako basera) iritsi arte.

5.1. Bateatzea.

a) Bateatzailea bateatzeko euskarriaren gainean jarritako pilota bateatzen saiatuko da. Euskarria homearen atzean kokaturik egongo da, 30 cm-ra, eta harekin lerrotaturik. Jokalaria bateatzeari ekingo dio arbitroak jokoan has daitekeela adierazi ondoren. Pilota euskarriaren gainean egongo da, 65 cm eta 1,30 m bitarteko garaieran. Hiru saiakera egin ondoren, pilota ondo bateatzen ez baldin badu, kanporatua izango da.



- B Benjaminak
A Alebinak

- M Mutilak
N Neskak
X Mixtoa

MiniBeisbola-Sofbola



ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

- b) Bateatzeko euskarriaren aurrean, zirkulu erdia marraztuko da, euskarritik bost metrotara, hirugarren baseko marraren eta lehenengo baseko marraren artean. Bateatutako edozein pilota muga horren barruan geldituz gero, pilota txarra edo strike izango da, eta pilota gelditu egingo da.
- c) Bateatutako pilota ona izango da, zelaigune onean erortzen denean, baseen gainean, edo kanpoko marren gainean, lehenengo edo hirugarren baseetatik harantzago.
- d) Bateatutako pilota txarra izango da zelaigune onetik kanpo erortzen baldin bada, edo barruan erori eta gero kanpora irten baldin bada, homeraen eta 1. basearen artean, edo homearen eta 3. basearen artean. Strike izango da, orduan.
- e) Bateatzaileak pilota joko du bateatzeko euskarria lurrera bota gabe. Euskarria botatzen badu, edo euskarriaren zatiren bat jaurtiz gero, strike adieraziko da. Pilota, zelaigune onean nahiz txarrean boterik egin gabe, airean hartua baldin bada, ordea, bateatzailea kanporatua izango da.
- f) Harik eta batez pilota jo arte, defentsarik ezingo da egon 1. basea eta 3.a lotzen dituen irudizko marra baino aurrerago.

5.2. Lasterkaria:

- b) Karratuan dauden lau baseak bere hurrenkeran zapaldu ondoren, helmuga basera iristen den lasterkariak korrikaldi bat (puntu bat) lortuko du bere taldearentzat.
- c) Base bakoitzean lasterkari bakar bat egongo da.
- d) Lasterkari batek bere basea utzi ahal izango du bateatzaileak pilota jo duenean bakarrik.
- e) Joko barrutia mugaturik (itxita) ez baldin badago, etxeko taldeak zelaiko mugak jarriko ditu, arbitroaren eta kontrako taldeko entrenatzailearen aurrean.

Onarturiko araua: ezarritako mugetatik kanpo irteten bada batez jotako pilota, eta ona izan bada, bateatzaileari eta/edo aurretik doazen korrikalariei bi base emango zaizkie, automatikoki.

Pilota, JAURTIKETA TXAR baten ondorioz, edo defendatzaile batek HARTZEAREN ondorioz, adostutako mugetatik irteten bada, era honetan jokatuko da:

- Bateatzaileak egindako ekintzaren ondorioz baldin bada, bi base emango zaio bateatzaileari. Baina, bateatzaile-lasterkariak bere aurreko edozein lasterkari base gehigarri bat aurreratuzera bultzatzen baldin badu, halakoxetzat hartuko da.
- Edozein lasterkari egindako ekintzaren ondorioz baldin bada, lasterkariak edo lasterkariak bakarrik aurreratuko lukete base gehigarri bat, lehenago lortutako basean hasita.

B Benjaminak
A Alebinak

M Mutilak
N Neskak
X Mixtoa

MiniBeisbola-Sofbola

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



5.3. Epaila



Epaila bat, bi, hiru edo lau egon daitezke.

Epaila nagusia bateatzeko euskarriaren atzean jarriko da, euskarritik hiru metrora, eta basekoepailak baseetatik hurbil egongo dira.

Baseko epailak erabakiko dute:

- Lasterkari bat kanporatua izango den ala ez jokalaria ez kanporatzea erabakiz gero, "geldi!" oihukatu behar du.
- Pilota zelaigune onean edo zelaitik kanpo bateatu den
- Lasterkariaren irteera bateatzaileak pilota arauen arabera bateatu aurretik edo bateatuondoren burutu den.

Korrikalariak korrika jarraitu dezake epailak idENBORA! Oihukatu bitartean.