

Circ. 4/2017-18

**BASES JUEGOS DEPORTIVOS
BÉISBOL Y SÓFBOL
2017-2018**

BASES

1. FORMULA DE COMPETICIÓN.

La competición se desarrollará por el sistema de Liga. Todos contra todos a doble vuelta.

En la categoría infantil se jugará un play off entre los dos primeros clasificados al mejor de tres partidos, jugándose el primero y tercero (si hiciera falta) de los encuentros en campo del primer clasificado y el segundo encuentro en campo del segundo clasificado.

En la categoría que haya dos equipos inscritos se jugará al mejor de cinco partidos.

2. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

2.1 Los encuentros se disputarán jugando **4 entradas** o 1 hora en Benjamín, 6 entradas o 1 ½ horas en Alevín, 6 entradas o 2 horas en Infantil, 7 entradas o 2 horas en Cadete y 7 entradas o 2 ½ horas en Juvenil. En todo caso deberá finalizar la entrada que se esté jugando al cumplirse el tiempo, excepto en el caso de que el equipo local lleve ventaja al iniciarse el cierre de la entrada.

2.2 No se iniciará la entrada cuando falten 5 minutos para la finalización del encuentro.

2.3 En caso de empate: Inmediatamente después de finalizada la última entrada, se jugarán las entradas que sean necesarias utilizando la fórmula del "Tie-break". Esto es, el equipo a la ofensiva iniciará su turno al bate colocando en **primera y segunda base al penúltimo y último bateador** de la entrada anterior y

procederá a batear el jugador que le corresponda por su orden al bate oficial. La entrada se jugará a continuación, **sin "out"**, como si de una entrada normal se tratase, debiéndose completar cada entrada adicional.

2.4 Normas obligatorias para acelerar los encuentros:

- 2.4.1 Se reitera a los árbitros y entrenadores la obligación de cumplir escrupulosamente lo dispuesto en las reglas 5.07, 6.03, 6.09, 6.12 y 7.01 de las Oficiales de Juego.
- 2.4.2 Los árbitros deberán impedir el retraso injustificado en el desarrollo del juego, causado por la acción de un defensor al devolver la pelota al lanzador o por algún coloquio entre ellos.
- 2.4.3 Para reemprender el juego, después de un batazo de "foulball" o después que la pelota haya salido del terreno de juego, el árbitro principal impondrá el uso de una pelota de las que obran en su poder, evitando que sea inmediatamente utilizada la pelota de "foul" o que haya salido fuera del terreno.
- 2.4.4 Un encuentro no podrá interrumpirse por un 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 la inmediata expulsión de éste.

3. DESEMPATE.

3.1 En el caso de empate entre dos o más equipos al término de la competición, se clasificarán de acuerdo con los resultados obtenidos en los encuentros jugados entre ellos.

3.2 Si después de aplicar 3.1 persistiera el empate entre algunos equipos, se establecería la clasificación en orden de las carreras en contra permitidas a lo largo de la competición. El equipo que menos carreras en contra haya permitido quedará primero.

3.3 Si después de aplicar 3.2 persistiera el empate entre algunos equipos, se establecería la clasificación en orden del equipo que logró un promedio de bateo más alto (Esto se aplicará solo para aquellos partidos en la cual se registren estadísticas).

4. PARTICIPANTES. NO PRESENTACIONES.

4.1 Los equipos participantes deberán presentar un mínimo 8 jugadores de los cuales 6 tienen que ser jugadores que estén en edad de la categoría que se va a jugar (no pueden ser de la categoría inmediatamente superior) y 1 técnico que deberá acreditar la titulación oficial en actividad física y deporte adecuada para garantizar la formación de los deportistas en función de la edad y nivel deportivo y que deberán encontrarse presentes en el terreno de juego y uniformados.

4.2 También podrán designar a técnicos mayores de dieciséis años, siempre que éstos hayan superado el curso de entrenador de nivel I de la modalidad correspondiente.

4.3 Transcurridos diez minutos después de 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.

5. ALINEACIÓN DE JUGADORES.

5.1 Solamente podrán ser alineados válidamente por un equipo los jugadores que estén inscritos **en la Federación** a favor de dicho equipo y con derecho a participar.

5.2 El entrenador de cada equipo es responsable de facilitar en papel al árbitro, anotador y equipo contrario la alineación correspondiente al partido que jugará. Solo debe figurar en dicha alineación los jugadores que saldrán al campo al inicio del partido y aquellos que queden como reserva y se encuentren físicamente en el dogout.

5.3 El entrenador es el responsable de dar los cambios de posición o sustituciones de los jugadores al árbitro y anotador.

6. DOGOUTS.

6.1 En todos los encuentros actuará como equipo local ("homeclub") el citado en primer lugar en el calendario. En aquellos casos que se haya de jugar al mejor de cinco partidos, se sorteará el home club en el quinto encuentro.

6.2 En todos los encuentros sin ninguna excepción, el equipo que actúe como local ocupará el "dogout" de 1ª base en los campos de Valencia y Castellón, en el campo de Gandía se ocupará el de 3ª base.

6.3 Solamente podrán permanecer en el “dogout” los jugadores, técnicos, delegados o auxiliares, inscritos en la competición. Podrá permanecer también en el “dogout” un bat-boy.

7. PELOTAS DE JUEGO.

7.1 La pelota oficial de juego será la reglamentaria para Sófbol y para Béisbol (pre béisbol, incrediball. **JUGS** o similares, en Benjamines y Alevines; en Infantiles, Cadetes y Juveniles será la **Wilson 1030** o similares). Para Sófbol se jugará con la bola soft. de 12 pulgadas de Jugs.

7.2 Los equipos “homeclub” serán los responsables de facilitar al árbitro principal todas las pelotas oficiales para el desarrollo del partido. Treinta minutos antes de cada partido se le entregará al árbitro 3 pelotas para el inicio del mismo.

8. PRÁCTICA DE CALENTAMIENTO.

8.1 Los equipos participantes practicarán por **ocho** minutos en el campo donde jugarán.

8.2 El equipo “homeclub” practicará primero.

8.3 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.

9. REGLAMENTACIÓN PARA LOS/LAS LANZADORES/AS.

- 9.1.1 BENJAMÍN: No habrá lanzador, se jugará con Batting Tee **y/o entrenador lanzando.**
- 9.1.2 ALEVIN: El lanzador será la máquina. En caso de lluvia o imposibilidad de usar la máquina, será el propio entrenador.
- 9.1.3 INFANTIL: Los lanzadores infantiles sólo podrán lanzar **un máximo de 40 lanzamientos.**
- 9.1.4 BEISBOL CADETE: El lanzador sólo podrá lanzar **50 lanzamientos.**
- 9.1.5 BÉISBOL JUVENIL: El lanzador sólo podrá lanzar **60 lanzamientos.**
- 9.1.6 SÓFBOL INFANTIL/CADETE: La lanzadora sólo podrá lanzar un máximo de tres entradas.**
- 9.1.7 SÓFBOL JUNIOR/CADETE: La lanzadora sólo podrá lanzar un máximo de cinco entradas.

El lanzador podrá calentar desde la goma de lanzar, solamente con otro jugador de su equipo que vaya uniformado, teniendo que llevar obligatoriamente la careta.

En todo caso, los/as lanzadores/as que lancen en una categoría superior, deberán limitar sus lanzamientos y distancias a la categoría que les corresponda por su edad.

10. UNIFORMIDAD.

- 10.1 En todos los encuentros se exigirá que los participantes vayan completamente uniformados. Para los equipos de nueva creación se exigirá sólo la camiseta y la gorra.
- 10.2 Podrá utilizarse un máximo de dos uniformes en la competición, debiendo indicarse en todo caso en el formulario de inscripción el que vaya a ser utilizado cuando

el equipo actúe como local (homeclub) y el que vaya a ser utilizado cuando actúe como visitante.

11. TERRENO DE JUEGOS.

11.1 Todos los partidos se disputarán en los siguientes campos: Campo Municipal de Béisbol y Sófbol en el Viejo Cauce del jardín del Turia, Tramo VI, Campo de Gandía y Campo de la Gran Vía en Castellón.

11.2 Los equipos que presenten un campo alternativo serán los responsables de su acondicionamiento y cuidado.

11.3 En todos los campos de juego deberá existir un marcador que deberá ser utilizado durante todo el encuentro.

12. ARBITRAJES.

12.1 El nombramiento de los árbitros será competencia del Colegio Valenciano de árbitros.

12.2 Cada Club cuando juegue como "homeclub", proporcionará 1 árbitro colaborador y un anotador.

12.3. Al margen de las obligaciones que para los árbitros se derivan de las reglas Oficiales de Juego, del reglamento General de Organización de Competiciones, del Reglamento del Régimen Disciplinario y de sus propios reglamentos internos, los árbitros deberán cumplir y hacer cumplir estrictamente todo lo que se previene en estas Bases en relación con su actuación y la de los demás participantes.

12.4. El árbitro principal es el responsable de la exacta cumplimentación del Acta de cada encuentro, cuyo

original deberá entregar al Comisario Técnico al término del mismo.

13. ANOTACIONES:

13.1 Todos los encuentros de categoría juvenil en las modalidades de Béisbol y Sófbol serán anotados por anotadores pertenecientes a la Federación Valenciana.

13.2 Al margen de las obligaciones que para los anotadores se derivan de las Reglas Oficiales de Juego, del R.G.C., del Reglamento de Régimen Disciplinario y de sus propios Reglamentos internos, los anotadores deberán cumplir y hacer cumplir estrictamente todo lo que se previene en estas Bases en relación con su actuación y la de los demás participantes. Además, el anotador de cada jornada será el encargado de:

1.- Entregar, las Actas y Hojas Oficiales de Anotación de los encuentros, debiendo además comunicar telefónicamente los resultados de los mismos, inmediatamente de finalizados éstos, al teléfono 606744150 (Itziar Galarraga, jefa de anotación).

2.- Además, en el caso de que en el Acta de alguno de los encuentros se hubiera hecho constar alguna incidencia, el anotador del encuentro correspondiente deberá enviar por e-mail este Acta, inmediatamente después de finalizado el mismo, a la oficina de la Federación Valenciana (e-mail beisbolvalencia@ctv.es) para su traslado al Juez Único.

14. COMISARIO TÉCNICO.

14.1 Para cada competición la FBSFACV designará un Comisario Técnico que actuará como representante de la Federación en todos los encuentros.

14.2 El Comisario Técnico es el responsable del cumplimiento y la correcta aplicación de los Reglamentos y de lo señalado en estas Bases.

14.3 El Comisario Técnico recibirá del árbitro principal, al término de cada encuentro, el original del Acta del mismo. Finalizada la jornada la hará llegar no más tarde del martes siguiente a la Federación junto con su informe de incidencias.

14.4 El Comisario Técnico de la competición actuará como Juez Único de la misma con todas las atribuciones y derechos que se establecen en el Reglamento General de Organización de Competiciones y en el reglamento de Régimen Disciplinario para el Comité de Competición y entenderá, en primera instancia, sobre los hechos que se produzcan, antes, durante y después de los encuentros, en relación con los mismos y por aplicación de lo dispuesto en las reglas Oficiales de Juego, en el Reglamento General de Organización de Competiciones, en el Reglamento de Régimen Disciplinario y en las presentes Bases.

14.5 El Comisario Técnico emitirá sus fallos en función de sus propios informes, del contenido de las Actas de los encuentros, de los informes de los árbitros y de los de los delegados de los equipos cuando procedan. El Comisario Técnico podrá actuar de oficio o a instancia de parte.

14.6 Los fallos del Comisario Técnico serán comunicados por escrito inmediatamente a las partes interesadas y tendrán efecto ejecutivo, es decir de obligada aplicación, sin perjuicio de los recursos que pudieran derivarse de los mismos.

14.7 Contra los fallos del Comisario Técnico podrá recurrirse por vía ordinaria ante el Comité de Competición de la FBSFACV en la forma prevista en el Reglamento de Régimen Disciplinario.

15. CONTROL DE DOCUMENTOS DE RECONOCIMIENTO.

- 15.1 En cualquier encuentro es obligatorio el control de documentos de reconocimiento de los participantes en el mismo. Este control vendrá efectuado por el Comisario Técnico y/o el Árbitro principal antes de cada encuentro.
- 15.2 Los únicos documentos válidos para el reconocimiento de la identidad de los participantes serán el DNI, pasaporte o Licencia.
- 15.3 Si carece de DNI/pasaporte/licencia a la hora de comenzar el encuentro, el participante sólo será autorizado a intervenir si es personalmente reconocido e identificado por el Comisario Técnico o por uno de los árbitros del mismo. En este caso deberá hacerse constar en el Acta del encuentro con la firma del interesado y del oficial que lo identifique. **Sanción: 5 €.**
- 15.4 Los equipos tienen la facultad si lo desean, de revisar los documentos de reconocimiento presentados por el equipo contrario. Esta facultad solamente podrá ser ejercida antes del encuentro, por el Delegado del equipo o por el Entrenador del mismo, en presencia del Comisario Técnico y/o del Árbitro principal.
- 15.5 El Comisario Técnico podrá, si lo considera conveniente, retener las licencias durante todo el encuentro devolviéndolos en cualquier caso al finalizar el mismo.

16. VARIOS.

- 15.1 El entrenador es el responsable del material de juego de su propio equipo, que deberá encontrarse todo el tiempo dentro del "dogout".

- 15.2 Además de los elementos propios específicos de cada posición, que determinan las Reglas de Juego, durante todos los encuentros es obligatorio que el bateador y los corredores en bases utilicen casco protector de doble oreja. Los receptores deberán utilizar obligatoriamente, en Benjamines y Alevines, careta protectora y en Infantiles, Cadetes y Juveniles, careta, peto, espinilleras, casco protector y coquilla.

**ANEXOS A LAS BASES DE COMPETICIÓN DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS DE
BEISBOL Y SOFBOL 2017-18.**

ANEXO I

Con la organización de este evento se pretende establecer una competición de base donde el juego esté por encima de todo y donde la cooperación de todos los participantes es la base para llegar a buen término.

Esta competición basará su sistema de juego en la participación obligatoria de todos los componentes del equipo en cada uno de sus partidos, dándole el protagonismo adecuado a todos y cada uno de los participantes.

Otro aspecto importante de la competición es que los equipos pueden ser mixtos en todas sus categorías. Con ello se pretende reforzar valores como la igualdad, tolerancia, solidaridad y fraternidad entre los compañeros de equipo.

Las edades de los participantes serán:

BÉISBOL:

- Benjamín: Nacidos entre 2011, 2012 y 2013.
- Alevín: Nacidos entre 2007, 2008, 2009 y 2010
- Infantil: Nacidos entre 2005 y 2006
- Cadete: Nacidos entre 2003 y 2004
- Juvenil: Nacidos entre, 2000, 2001 y 2002.

SÓFBOL:

- Infantil: Nacidos entre 2005, 2006, 2007 y 2008
- Cadete: Nacidas entre 2002, 2003 y 2004.
- Juvenil: Nacidas entre 1999, 2000 y 2001.

ANEXO II.

1. Cuando se disputen los partidos en Valencia, los campos a utilizar serán los estipulados según el calendario de juego.
2. En Valencia, los partidos de Sófbol se disputarán en los campos de sófbol y en el center de béisbol según categoría.
3. Si el bateador soltase el bate y éste, del impulso, saliese fuera del círculo de manera violenta, será amonestado la primera vez y si repite el acto, será eliminado. El bateador que al soltar el bate le pegue al "catcher" será "out" directamente.
4. Los bates podrán ser de madera o de aluminio, pero de las siguientes medidas: La longitud máxima será de 32" y el diámetro máximo de la maza será de 2¹/₄" en competiciones Sub-13 y Sub-11, de 2³/₄" en competiciones Sub-15 y de 2³/₄" en competiciones Sub-18, . (1" = 2,54 cms.).
Un bate no podrá pesar menos de tres onzas (-3) de lo que mide en pulgadas (por ejemplo, si mide 32" no podrá pesar menos de 29 onzas) para las competiciones Sub-18 , (-13) para las competiciones Sub-15 y sin limitación de peso para las competiciones Sub-13 y Sub-11. (1 oz. = 28,35 grs.).
5. Las medidas para el campo de juego serán:

Benjamín	-15 m entre bases. -10 m distancia del pitcher -40 m distancia de exteriores.
SUB 11 (Alevín)	-18,29 m. Entre bases. -14,03 m. Distancia del "pitcher". - entre 50 y 61 m. Distancia de exteriores.
	-22 m. Entre bases.

SUB 13 (Infantil)	-15,24 m. Distancia del "pitcher". -entre 61-67 m. Distancia de exteriores.
--------------------------	--

El resto de categorías, tal y como se regula en el reglamento General de Partidos y Competiciones.

6. Para que un partido se considere legal deberán haberse disputado 3 entradas completas en Benjamines, Alevines e Infantiles y 4 entradas completas en Cadetes y Juveniles.
7. La competición Infantil tendrá play off para determinar el campeón entre los dos primeros clasificados.
8. El resto de reglas de juego serán las mismas del Reglamento de Partidos y Competiciones.
9. **La inscripción en los Juegos Deportivos supone la total aceptación de estas Bases por parte de los participantes, así como los acuerdos tomados en la reunión del 29 de Septiembre de 2017 entre los representantes de los clubes.**

