

JOCS ESPORTIUS 2025-2026





1. Competiciones

Béisbol Sub 10, sub 12 y sub 15

Sófbol Sub 13 y sub 15

Baseball5 Youth: Se adjunta en el anexo II la normativa específica de esta modalidad.

Dichas competiciones se jugarán a nivel provincial.

2. Sistema y formato de competición

Las competiciones se desarrollarán por el sistema de Liga. Todos contra todos a doble vuelta y con play off entre los dos primeros clasificados al mejor de tres partidos.

En la categoría que haya solamente dos equipos inscritos se jugará al mejor de cinco partidos. Debiéndose jugar los 5 partidos indiferentemente de quien los haya ganado.

El número de equipos por categoría dependerá de las inscripciones recibidas, siendo el número máximo 10 equipos.

3. Participación

Edades de los participantes por categorías:

- Béisbol Sub 10: Nacidos entre el 1 de enero de 2016 y el 31 de diciembre del 2020
- Béisbol Sub 12: Nacidos entre el 1 de enero del 2014 y el 31 de diciembre del 2017
- Béisbol Sub 15: Nacidos entre el 1 de enero del 2011 y el 31 de diciembre del 2014
- Sófbol Sub 13: Nacidas entre el 1 de enero del 2014 y el 31 de diciembre del 2017
- Sófbol Sub 15: Nacidas entre el 1 de enero del 2011 y el 31 de diciembre del 2014
- Baseball5 Youth: Nacidos entre el 1 de enero del 2009 y el 31 de diciembre del 2015

Para la inscripción a las competiciones se rellenará un google forms adjuntando la información de los equipos.

4. Normativa de la competición

4.1 Duración de los encuentros.

Categoría Sub 10 y sub 12 de Béisbol: Los encuentros se disputarán jugando 6 entradas o dos horas.

Categoría Sub 15 de Béisbol: Los encuentros se disputarán jugando 7 entradas o dos horas y media.

Categoría Sub 13 de Sófbol: Los encuentros se disputarán jugando 6 entradas o dos horas.



Categoría Sub15 de Sófbol: Los encuentros se disputarán jugando 7 entradas o dos horas y media.

Baseball5 Youth: 5 entradas

En todo caso siempre se 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. A no ser que sea la última entrada reglamentaria.

Se iniciará la entrada siempre que no se haya cumplido el tiempo oficial de juego. 2.7. En caso de empate: Inmediatamente después de finalizada la última entrada o concluido el tiempo, se jugarán las entradas que sean necesarias utilizando la fórmula del “Tie-break”, Esto es. Béisbol: 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. Sófbol: el equipo a la ofensiva iniciará su turno al bate colocando en segunda base al último bateador de la entrada anterior y procederá a batear el 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.

4.2 Participantes. No presentaciones.

4.2.1 Los equipos participantes deberán presentar un mínimo de 8 jugadores y 1 técnico acreditado. Todos deberán encontrarse presentes en el terreno de juego, uniformados. Además, todas las categorías deberán presentar un RESPONSABLE/DELEGADO DE EQUIPO, mayor de edad, por categoría que deberá estar presente en los partidos y llevar la hoja de control de lanzamientos.

4.2.2 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. Transcurrido este tiempo si el equipo no presentado llegase y el árbitro, anotador y el equipo contrario se encontrarán aún en la instalación será potestad del árbitro principal decidir si el partido se debe jugar, siempre y cuando considere justificados los motivos del retraso.

4.2.3 Se permitirá solo en las competiciones Sub 10, Sub 12 y sub 15 de béisbol la participación de chicas con un año más que corresponde a la categoría.

4.2.4 Se permitirá solo en las categorías Sub 10, Sub 12 y Sub 15 de Béisbol la



participación de chicos con un año más que corresponde a la categoría. Se podrán añadir un máximo de 3 jugadores hasta llegar a 12 jugadores en el roster. En ningún caso la suma de jugadores en el roster de los equipos que se acojan a esta norma puede ser superior a 12 (un equipo puede presentar un roster de más de 12 jugadores siempre que todos sean jugadores de la categoría).

4.2.5 La inclusión de estos jugadores en el Roster estará condicionada a la evaluación del equipo técnico de la FBSFACV, que estará compuesto por el presidente, la gerente y los DT se podrán incluir hasta un máximo de 3 jugadores en el equipo, antes de añadir estos jugadores al roster los clubes deben solicitar formalmente la inclusión de estos jugadores al equipo técnico.

4.2.6 Estos jugadores (en béisbol) no podrán jugar P (PITCHER), C (CATCHER) Y 1ª BASE, además en la categoría sub 10 no podrán ocupar la 3, 6 y 9 posición en el orden al bate.

4.2.7 Estos jugadores deberán estar en el banquillo al empezar un partido siempre que haya disponibles 9 jugadores de la categoría, podrán participar en el partido a partir del inicio de la 4ª entrada del juego (salvo lesión) (en el resto de los supuestos nunca puede haber un jugador de la categoría en el banquillo y uno de categoría superior jugando antes de la 4ª entrada).

Sanción: el incumplimiento de esta norma supondrá la pérdida del encuentro por alineación indebida del equipo infractor.

4.2.8 Se permitirá en las categorías Sub 13 y Sub15 de Sófbol la participación de chicas con un año más que corresponde a la categoría, aplicando las siguientes condiciones:

4.2.9 Un máximo de 3 Jugadoras

4.2.10 Estas jugadoras no podrán jugar: P (PITCHER), C (CATCHER) ni 1ª BASE.

4.3 Dogouts.



4.3.1 En todos los encuentros actuará como equipo local (“home club”) 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.

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

4.3.3 Solamente podrán permanecer en el “dogout” los jugadores, técnicos, delegados o auxiliares, inscritos en la competición a excepción de los encargados de control de lanzamientos y la persona que pone las bolas en la máquina en sub 10.

4.4 Pelotas de juego.

La pelota oficial de juego reglamentaria para Sub 10 béisbol será la TEAMMATE 100, JUGS SOFTIE o similares. Para béisbol sub 12 y sub 15 será la TEAMMATE 120. Para sófbol sub 13 será la SOFTIE JUGS de 11 pulgadas o similares. Para sófbol sub 15 será la TEAMMATE 4712.

La Federación proveerá dos pelotas por juego que sea home club, que entregará a cada equipo en el primer partido de la competición. Todas las pelotas serán de la misma marca y modelo durante todo el encuentro.

Para todas las categorías las pelotas necesarias para los partidos estarán a recaudo de los árbitros del encuentro que deberán ser los responsables de su custodia. El equipo home club será el responsable de recoger las pelotas que salgan de foul y reponer aquellas que se pierdan.

4.5 Práctica de calentamiento.

4.5.1 Los equipos participantes practicarán por quince minutos en el campo donde jugarán.

4.5.2 El equipo “home club” practicará primero.

4.5.3 En ningún caso se retrasará o variará el horario de las prácticas de calentamiento o inicio de los partidos 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.

4.5.4 El campo de juego deberá estar preparado y disponible por lo menos media hora antes de la hora pautada para el inicio del partido.



4.6 Reglamentación para los/las lanzadores/as.

4.6.1 Béisbol Sub 10: Se usará la máquina de lanzar (tres primeras entradas), las tres últimas entradas del partido se harán con lanzador (niño/a). En caso de lluvia o imposibilidad de utilizar la máquina el lanzador será el entrenador las tres primeras entradas.

4.6.2 Béisbol Sub 10:

- 2 entradas o 30 lanzamientos

4.6.3. Béisbol Sub 12:

- 3 entradas o 60 lanzamientos

4.6.4 Sófbol Sub 13: Se usará la máquina de lanzar (tres primeras entradas), las tres últimas entradas del partido se harán con lanzadora. En caso de lluvia o imposibilidad de utilizar la máquina el lanzador será el entrenador. La lanzadora solo podrá lanzar un máximo de 6 eliminaciones, si una vez concluido el tiempo se continúe el partido o se jueguen entradas extras se le permitirá lanzar un máximo de 3 eliminaciones adicionales. Los lanzadores que lancen en una categoría superior en béisbol deberán limitar sus lanzamientos, distancias y descansos a la categoría que les corresponda por su edad.

4.6.5 Sófbol sub15: La lanzadora podrá lanzar un máximo de 12 eliminaciones, si una vez concluido el tiempo se continua el partido o se juegan entradas extras se le permitirá lanzar 6 eliminaciones adicionales.

4.6.6 Béisbol sub15:

- 4 entradas o 80 lanzamientos.

En el caso de que un lanzador Sub 10 lance en la categoría Sub 12 deberá lanzar desde la distancia del Sub 12.

El incumplimiento de estas limitaciones de lanzamiento conllevará la pérdida del partido inmediata.

El equipo home club deberá designar a un/a encargado/a, mayor de edad, para el control de número de lanzamientos de ambos equipos (en los casos de Béisbol), una vez finalizado el encuentro deberán entregar la hoja de control de lanzamientos al árbitro principal.

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



4.7 Uniformidad.

4.7.1 En todos los encuentros se exigirá que los participantes vayan completamente uniformados.

4.7.2 Podrán 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 (home club) y el que vaya a ser utilizado cuando actúe como visitante.

4.7.3 Todas las camisetas de competición deberán estar numeradas con un dorsal.

4.8 Terreno de juego.

4.8.1 El equipo, al inscribirse a una competición, debe indicar qué instalación usará cuando sea homeclub, debiendo estar homologada por la FBSFACV y dentro de los márgenes de la Comunidad Valenciana. Indiferentemente la FBSFACV podrá establecer partidos de las competiciones autonómicas en cualquiera de las instalaciones homologadas por necesidad de estas.

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

4.8.3 El equipo home club es el responsable de que el campo esté en condiciones para comenzar el partido pautado, esto incluye la máquina de lanzar (en el caso del sub 10 de Béisbol y Sub 13 de Sófbol), los banquillos y pantallas protectoras (en el caso de Castellón y Valencia S2) y la delimitación del campo visible y según el reglamento correspondiente a la categoría que se va a jugar.

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

4.9. Arbitrajes.

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

4.9.2 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.

4.9.3. El árbitro principal es el responsable de la exacta cumplimentación del Acta de cada encuentro. Una vez terminado el encuentro el acta se debe remitir al email del director de competiciones de la FBSFACV para su posterior publicación (competicionesfbsfacv@gmail.com) El acta original deberá entregarla al responsable del Colegio de árbitros al término del mismo.

5. Obligaciones de entrenadores y jugadores

5.1 Solamente podrán ser alineados válidamente por un equipo los jugadores que estén inscritos en la FBSFACV a favor de dicho equipo y debidamente presentados en el roster de la categoría a la cual participará.

5.2 Un entrenador podrá ser técnico de todos los equipos de su Club en función de la categoría para la que se ha tramitado la licencia

5.3 El entrenador de cada equipo es responsable de facilitar la hoja de alineación oficial del club al árbitro, anotador y equipo contrario la alineación correspondiente al partido que jugará debidamente cumplimentada con dorsales y número de licencia. Solo deben 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.

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

5.5 Si un jugador o jugadora llegase una vez iniciado el partido, se podrá añadir a la alineación en cualquier momento, siempre y cuando disponga de la correspondiente licencia y esté correctamente uniformado.

5.6 El entrenador debe poseer como mínimo el nivel 0 de monitor escolar y presentar el certificado negativo de delitos sexuales.

6 Règimen disciplinario



Para resolver las cuestiones suscitadas en materia de disciplina deportiva, se aplicará el reglamento federativo.

Los comités disciplinarios, según el nivel y los ámbitos son los siguientes:

- En primera instancia:
En competiciones provinciales y autonómicas, el comité de competición de la federación, asistido por una persona responsable del ámbito federativo de los Jocs Esportius de la Comunitat Valenciana.
- En segunda instancia:
El comité de Apelación de la federación, asistido por una persona responsable del ámbito federativo de los Jocs Esportius de la Comunitat Valenciana.
- En última instancia:
El Tribunal del Deporte de la Comunidad Valenciana, que agota la vía administrativa.

7 Sanciones

Recogidas en el reglamento de las bases de ligas de categorías menores de la Federación Valenciana

8 Trofeos y medallas

Copa al equipo campeón y medallas a todos los participantes

Trofeo al mejor jugador de cada equipo, decidido por el entrenador de cada equipo.

9 Asistencia médica

Los participantes con licencia de JOCSE tendrán cobertura de un seguro de accidentes deportivos para la actividad deportiva desarrollada durante los juegos escolares.

Esta atención Tendrá que producirse antes de las 48 horas des de que ocurrió el accidente. Para poder ser beneficiario de la asistencia se tiene que haber formalizado la correspondiente inscripción y disponer de licencia deportiva de los Jocs esportius.

El protocolo a seguir será el siguiente (en la página web de JOCSE es puede encontrar de forma mas detallada <http://esport.gva.es/jocsweb/jocse.html#assistencia>):

- a. Acudir al hospital de la red de la Conselleria de Sanidad, en un termino de 48 horas desde el accidente, más próximo al lugar del accidente (es deberá aportar la licencia de JOCSE).
- b. En caso de necesidad de una atención posterior a la prestada en primera instancia, cuando indiquen en urgencias la necesidad de un seguimiento por un especialista, el accidente tendrá que ser comunicado después de la primera atención.
- c. Se entiende por accidente la lesión corporal que deriva de una causa violenta, de repente y enajenada con la intencionalidad y voluntad de la persona asegurada, sobrevenida por



el hecho u ocasión del ejercicio de la actividad o competición deportiva asegurada, y que le provoque invalidez temporal, permanente o muerte, sin patología ni alteración anatómica previa.

ANEXO I :

Con la aplicación de este anexo 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.

1. Reglas adicionales para la categoría Sub 10 de Béisbol:

1.1. Solo podrán utilizar el Batting Tee los niños nacidos en los años 2018, 2019 y 2020 una vez tengan 2 strikes en su cuenta al bate, bien sea con la máquina o con lanzador (solo tienen dos oportunidades con el Batting Tee). Estos niños tienen que ser identificados por ambos equipos antes del comienzo de cada partido.

1.2. No se admitirá la “Base por Bolas”. Si el bateador/a llega a la cuarta bola, intervendrá pichando el entrenador del equipo atacante, pudiendo éste eliminar a su bateador por la vía del Strikeout o Ponche no solo por abanicar el lanzamiento sino también por no hacerlo y el árbitro considere que ha sido un lanzamiento en zona buena para batear.

1.3. En caso de que el equipo que defiende no tenga más lanzadores, actuará como lanzador el entrenador del equipo que está en el turno al bate.

1.4. Se permitirá el HP (Base por Golpeado) cuando esté como lanzador el niño.

1.5. La distancia de lanzamiento de los lanzadores (niño o entrenador) será de 12 metros.

1.6 Todos los niños y niñas que estén en la alineación deben tener como mínimo un turno al bate o dos entradas a la defensa.

2. Reglas adicionales para la categoría Sub 13 y Sub 15 de Sófbol:

2.1 Categoría Sub 13 Sófbol:

2.1.1 En caso de que el equipo que defiende no tenga más lanzadores, actuará como lanzador el entrenador del equipo que está en el turno al bate.

2.1.2 Podrán participar un máximo de tres niños de las siguientes edades nacidos en los siguientes años (2014, 2015 y 2016); siendo 5 niños el máximo permitido para añadir al roster.

2.1.3 Estos niños no podrán jugar ni SS (CAMPO CORTO), P (PITCHER), 1B (PRIMERA BASE), ni ocupar las posiciones 3, 6 y 9 del orden al bate.

2.1.4 No puede haber niñas disponibles en el banquillo mientras estén niños en el campo jugando.

2.2 Categoría Sub 13 y Sub 15 Sófbol: Base por bolas: No habrá base por bolas. Las



bateadoras que reciban 4 bolas no irán a base. Recibirán dos lanzamientos del entrenador (soft-side-toss). Este lanzamiento lo realizará uno de los entrenadores del equipo de la bateadora y se realizará desde el cajón de bateo opuesto a la bateadora, en dirección perpendicular a la misma. Si en el primer swing la bateadora no se hace contacto con la bola o el batazo sale de foul, la bateadora tendrá una segunda oportunidad. Si con el segundo swing tampoco hay contacto o en un foul ball, la bateadora será eliminada.

2.2 Categoría Sub 13: Se permitirá el robo con PB o WP hasta 3ª base. No se permitirá el robo con PB/ WP para anotar carrera.

2.3 Categoría Sub 13 y Sub 15 Sófbol: El máximo de carreras en una entrada será de cinco. En todo caso de producirse un home run por el aire, éste y las demás carreras se contabilizarán.

2.4 Se permite el lanzamiento de péndulo o lateralizado.

3. Reglas adicionales para las categorías sub 12 y sub 15.

3.1 Categoría sub 12 béisbol: El máximo de carreras en una entrada será de cinco. En todo caso de producirse un home run por el aire, éste y las demás carreras se contabilizarán.

3.2 Categoría sub 15 béisbol: El máximo de carreras en una entrada será de cinco. En todo caso de producirse un home run por el aire, éste y las demás carreras se contabilizarán.



ANEXO II : Normativa específica de Baseball5

1. FÓRMULA DE COMPETICIÓN

El sistema de competición será diferente en función del número de equipos inscritos.

2. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

2.1 Todos los encuentros se jugarán a cinco entradas.

Si el equipo local va por delante en el marcador después de que el equipo visitante haya completado su quinta entrada a la ofensiva, el encuentro se dará por finalizado y el Equipo Local es el vencedor.

2.2 Regla de desempate. En caso de empate, los equipos deberán jugar y completar entrada/s extra/s, hasta que un equipo anote más carreras que el oponente.

- La primera entrada extra comenzará con un corredor en primera base.
- La segunda entrada extra comenzará con corredores en primera y segunda base.
- A partir de la tercera entrada extra se comenzará con corredores en todas las bases.

"El jugador programado para golpear quinto en la sexta entrada se coloca en la primera base como corredor. Los jugadores programados para batear quinto y cuarto en la séptima entrada se ubican en primera y segunda base, y así sucesivamente con tres jugadores para las siguientes entradas hasta que finalice el partido".

2.3 Regla de la diferencia de carreras. Un partido se termina si un equipo cuenta con una ventaja de 15 carreras al final de la tercera entrada o con 10 al final de la cuarta entrada. No será necesario finalizar la entrada si en la segunda mitad de la misma, el equipo home club tiene la ventaja en el marcador.

3. DESEMPATES

a) Si ha finalizado completa la fase preliminar y todos los equipos han disputado el mismo número de encuentros, se clasificarán en función de lo disputado en esta fase, ordenándose los equipos según el número de encuentros ganados y perdidos. El equipo que tenga mayor número de encuentros ganados será primero y así sucesivamente. En



caso de empate entre dos o más equipos, se tomarán en consideración el número total de carreras en contra, el equipo que tenga menos carreras en contra será primero y así sucesivamente.

En caso de empate entre uno o más equipos pasará a último lugar, un equipo que haya tenido una alineación indebida o un forfait.

b) Si se ha llegado a la fase final y quedarán encuentros por disputar para determinar la clasificación final, será el Comisario Técnico quien establezca el sistema de juego a seguir, prevaleciendo sobre los demás aquel encuentro que permita definir, al menos, el primer y segundo clasificados de la competición. Así, se intentará por todos los medios determinar un campeón, jugando sólo el (los) encuentro(s), que hicieran falta para determinar el título. Si hay que decidir con relación al tercer puesto sin jugar ningún encuentro, éste se otorgará a los dos equipos, haciéndose de igual manera para los subsiguientes lugares.

c) El Comisario Técnico podrá determinar el sistema de juego en el caso de que las condiciones climatológicas impidan el normal desarrollo de la competición, procurando tener en cuenta los apartados a) y b) anteriores.

4. DESPLAZAMIENTOS. NO PRESENTACIONES

4.1 Los equipos participantes deberán presentar un mínimo de 3 jugadores y 3 jugadoras, un técnico. Todos ellos deberán encontrarse presentes en el terreno de juego y uniformados.

El equipo a la defensiva debe tener en todo momento al menos 2 jugadores de cada sexo en el campo al mismo tiempo.

4.2 Transcurridos quince (15) 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.

4.3 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 comisario técnico, el árbitro, el anotador y el equipo contrario hubiesen abandonado el terreno de juego, el encuentro se jugará si a criterio del comisario técnico son suficientes las razones explicativas del retraso que pueda alegar de modo fehaciente el equipo en cuestión.



5 ALINEACIÓN DE DEPORTISTAS

5.1 Cada equipo está en la obligación de presentar las alineaciones en hojas rotuladas para dicho fin, las cuales deben contener la información mínima para la descripción de cada partido. Está totalmente prohibido presentar alineaciones en hojas o folios en blanco.

5.2 Cada equipo debe entregar el original de la alineación al árbitro y una copia al equipo contrario y al anotador.

5.3 Solamente podrán ser alineados válidamente por un equipo los jugadores que tengan tramitada su licencia federativa autonómica y Mutua Deportiva vigente a favor de dicho equipo y con derecho a participar.

5.4 Podrán ser alineados en un encuentro de categoría Absoluto jugadores de categoría Absoluta y Sub18 de 16 años en adelante (nacidos en 2009 y años anteriores), y en un encuentro de categoría Youth jugadores de entre 11 y 17 años (nacidos en 2008 a 2014).

6. PELOTAS DE JUEGO

6.1 La pelota oficial de juego deberá tener el logo oficial de Baseball 5 , ya sea Brett, Kenko, Hit 5 o Teammate.

Si los equipos utilizan pelotas distintas a las oficiales deberán presentarlas al Comité Técnico antes del inicio de la competición para que sean homologadas.

6.2 Cada equipo que actúe como home club será el responsable de facilitar al árbitro principal, treinta minutos antes de cada encuentro, las pelotas oficiales necesarias con la que deba jugarse el mismo. Todas las pelotas serán de la misma marca y modelo durante todo el encuentro.

7. PRÁCTICAS DE CALENTAMIENTO

7.1 Los equipos participantes practicarán durante 10 minutos en el campo donde se lleve a cabo el encuentro.



7.2 Siempre y cuando sea posible, el equipo visitante practicará 30 minutos antes del inicio del partido; y 20 minutos antes lo hará el homeclub.

7.3 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.

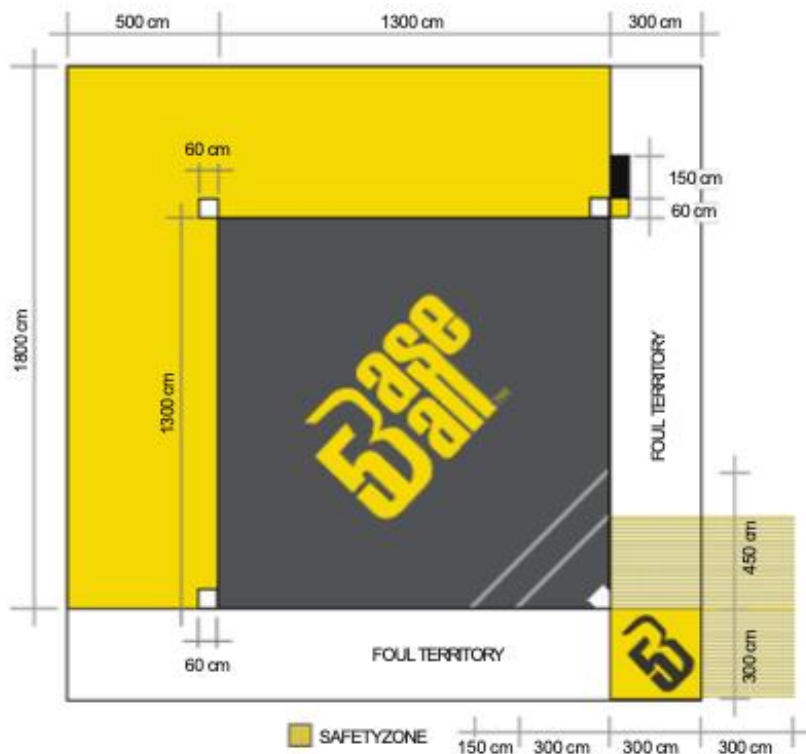
8. NORMAS ESPECÍFICAS

8.1. Medidas del terreno de juego.

- Territorio Válido: El territorio válido tiene una forma cuadrada de 18 metros por lado.
 - Cajón de Bateo: El cajón de bateo tiene una forma cuadrada de 3 metros por lado. Se encuentra fuera del territorio válido y se sitúa en la extensión de las dos líneas de foul que se cruzan en la esquina del plato de home.
 - Distancia entre bases: 13 metros.
- Bases: La forma y el tamaño de las bases es un cuadrado de 60 centímetros por lado. Para evitar colisiones, la primera base es "doble", para que la jugada defensiva se lleve a cabo sobre la base en territorio válido. El bateador-corredor deberá tocar la base en territorio foul.
 - Distancia de las líneas de foul a la valla: 3 metros.
- Vallas: La altura ideal de las vallas debe ser de 100 cm. Sin embargo, se pueden utilizar otras formas de limitar el campo de juego, como utilizar vallas existentes o líneas en la tierra. En estos casos, se requieren reglas de terreno de juego específicas.



- Home: Puede ser un cuadrado o tener la forma normal del plato de home de béisbol



8.2. El bateador en la acción de correr hacia primera base, después de poner la pelota en juego, debe tocar la base y, para seguir estando a salvo, debe permanecer en la base o en el área de seguridad de 1,5 metros habilitada a continuación de la misma.

8.3. Equipo a la Defensiva. Los 5 jugadores del equipo a la defensiva deben colocarse todos en territorio válido cuando el bateador golpea la pelota.

8.4. Posiciones:

- 1ª Base
- 2ª Base
- 3ª Base
- Short stop
- Mid Fielder

8.5. Equipo a la ofensiva. El equipo a la ofensiva debe presentar un Orden de Bateo antes del inicio del encuentro, nombrando a los cinco jugadores activos que batearán del 1 al 5.



8.6. Golpeo/Bateo. El bateador debe golpear la bola mientras está completamente dentro del cajón de bateo, y debe permanecer dentro del mismo hasta que la pelota toque terreno válido.

La pelota tiene que ser golpeada con fuerza (manotazo) ya sea con la palma de la mano o con el puño y debe tocar terreno válido al menos una vez.

8.7. El primer bote debe ser a un mínimo de 4,5 metros (categoría Absoluta) o 3 de metros (categoría Youth) de distancia del plato de home.

10.8. Eliminados (Outs). El equipo a la defensiva debe eliminar a tres oponentes en cada entrada para hacer el cambio y pasar a ser el equipo a la ofensiva. Los outs se hacen:

- Al tocar la base (mientras se está en posesión de la pelota) hacia la cual un corredor está forzado a avanzar.
- Al atrapar una pelota golpeada antes de que toque el suelo al menos una vez.
- Al tocar a un corredor cuando no está encima de una base (tocando al corredor con la pelota en las manos).

8.9. Eliminación de los jugadores a la ofensiva por comportamientos / acciones ilegales:

- Por pisar una de las líneas del cajón de bateo mientras golpea la pelota.
- Por golpear la pelota a territorio foul.
- Al ser golpeado por una pelota bateada legalmente.
- Por no hacer que una pelota golpeada bote en territorio válido al menos una vez antes de tocar la valla o pasar por encima de la valla.
- Por no respetar el orden de bateo y batear en el turno de un compañero de equipo.
- Por salirse de la base un corredor antes de que el bateador golpee la pelota.
- Por adelantar a un compañero de equipo en la acción de correr las bases.
- Por ser tocado mientras dos o más corredores están encima de la misma base. El que esté por detrás en el orden de bateo será el corredor eliminado.



NOTA: Los corredores deben hacer todo lo posible para evitar colisiones con los defensores. Si un árbitro interpretara que un corredor podría haber evitado una colisión, el corredor será eliminado.

8.10. Bola Muerta:

- Si, después de un golpe válido, la pelota sale del campo y la defensa ya no puede alcanzarla, el juego se detiene.
- Si ningún defensor tocó la pelota, cada corredor avanzará a la siguiente base (no se otorga ninguna base extra)
- Si el batazo toca a un defensor que comete un error y sale la pelota del campo, cada corredor avanza dos bases (el bateador va a la segunda base, el corredor de primera base va a la tercera base y así sucesivamente...)

8.11. Sustituciones.

- Las sustituciones pueden tener lugar entre las entradas y cada vez que los equipos cambian entre ataque y defensa.
- Un jugador inicial puede volver a entrar al juego después de ser sustituido solo una vez. Un jugador inicial puede volver a entrar en el juego por cualquier jugador en el campo.
- Los jugadores de reserva pueden ingresar al juego solo una vez, por lo tanto, una vez que son sustituidos, no pueden volver a ingresar.
- Sustitución por lesiones: Si un jugador sufre una lesión, puede ser sustituido en cualquier momento. Para volver a entrar debe esperar a la finalización de la entrada.
- Sustituciones por sangrado temporal: Por razones de salud y seguridad, cualquier jugador que esté sangrando deberá salir del campo para ser atendido. Para volver a entrar debe esperar a la finalización de la entrada. Las sustituciones temporales no cuentan.

9. TERRENO DE JUEGO

9.1 El equipo, al inscribirse a la competición, debe indicar qué instalación usará cuando sea homeclub, debiendo estar homologada por la FBSFACV (siempre dentro de los márgenes de la Comunidad Valenciana). Indiferentemente, la FBSFACV podrá



establecer partidos de las competiciones autonómicas en cualquiera de las instalaciones homologadas por necesidades de las mismas.

Los equipos que deban desplazarse allí podrán contactar con el responsable del equipo que les facilitará la información.

9.2 El equipo local es el responsable de que el terreno de juego se encuentre en perfectas condiciones de utilización antes del comienzo de cada encuentro. Es decir, de su arreglo, remarcaje de las líneas de foul y/o cajón de bateo, etc.

Si el árbitro principal considera que el arreglo no es adecuado, podrá requerir al equipo local su mejor adecuación.

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

El calendario de competición será para la categoría sub 10 los sábados a las 10:00 empezando el _____

El calendario de competición será para la categoría sub 12 y sub 13 los sábados a las 12:00 empezando el _____

El calendario de competición será para la categoría sub 15 los sábados a las 16:00 empezando el _____

El calendario de competición será para la categoría Youth B5 los sábados a las 18:30 empezando el _____