

JUEGOS DEPORTIVOS **MUNICIPALES DE** **BÉISBOL Y SÓFBOL**

BASES GENERALES.

Valencia, Septiembre 2011.

BASES

1. FORMULA DE COMPETICIÓN

La competición se desarrollará por el sistema de Liga, Todos contra todos a doble vuelta con play-off al mejor de cinco encuentros.
En la categoría que haya tres o menos equipos inscritos se jugará a tres vueltas con play-off al mejor de cinco encuentros.

2. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

- 2.1 Los encuentros se disputarán jugando 5,6,7,9 entradas (según categoría y modalidad), y en cualquier modo, no podrán tener una duración superior a: Benjamines: 1 hora, Alevines e Infantiles, 90 minutos, Cadetes 2 horas y Juveniles 3 horas. 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 segunda base al 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, con dos "outs", como si de una entrada normal se tratase.
- 2.4 **Normas obligatorias para acelerar los encuentros.**
- 2.3.1. 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.
- 2.3.2 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.
- 2.3.3 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.

2.3.4 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. DESEMPATES

- 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.

4. DESPLAZAMIENTOS. NO PRESENTACIONES.

- 4.1 Los equipos participantes deberán presentar un mínimo de 6 jugadores en las categorías Benjamín y Alevín y 8 jugadores en el resto de categorías y 1 técnico, que deberán encontrarse presentes en el terreno de juego y uniformados.
- 4.2 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.

5. **ALINEACIÓN DE JUGADORES**

- 5.1 Solamente podrán ser alineados válidamente por un equipo los jugadores que estén inscritos en los JJDDMM a favor de dicho equipo y con derecho a participar,
- 5.2 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.

6. **DOGOUTS.**

- 6.1 En todos los encuentros actuará como equipo local (“homeclub”) el citado en primer lugar en el calendario durante las dos primeras vueltas. A partir de la tercera vuelta se sorteará el home club.
- 6.2 En todos los encuentros sin ninguna excepción, el equipo que actúe como local ocupará el “dogout” de 1ª base y el visitante 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 (prebéisbol, incrediball o similares, en Benjamines, Alevines e Infantiles y Rawling en Cadetes y demás categorías).
- 7.2 La Federación será la responsable de facilitar al árbitro principal, treinta minutos antes de cada encuentro, las pelotas oficiales con que deba jugarse el mismo.

8. PRACTICAS DE CALENTAMIENTO.

- 8.1 Los equipos participantes practicarán por cinco 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 BENJAMÍN:: El lanzador sólo efectuará el movimiento. Se bateará con el bating tee.
- 9.2 ALEVIN: El lanzador será el propio entrenador/ máquina.
- 9.3 INFANTIL: . Los lanzadores infantiles sólo podrán lanzar dos entradas.
- 9.4 BEISBOL-SÓFBOL CADETE: El/la lanzador/a sólo podrá lanzar cuatro entradas.
- 9.5 BÉISBOL-SÓFBOL JUNIOR: El/la lanzador/a no tendrá limitación de entradas.

10. UNIFORMIDAD

- 10.1 En todos los encuentros se exigirá que los participantes vayan completamente uniformados. En las categorías Benjamín y Alevín, 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 JUEGO.**

Todos los partidos se disputarán en el Campo Municipal de Béisbol y Sófbol sito en el Viejo Cauce del jardín del Turia, Tramo VI o en cualquier espacio homologado para su uso: patios de colegio, pistas polideportivas.

La Federación Territorial es la responsable de que el terreno de juego que regenta se encuentre en perfectas condiciones de utilización antes del comienzo de cada encuentro, de su arreglo, remarcaje de las líneas, etc., a requerimiento del árbitro principal.

Los equipos que presenten terrenos de juego alternativos serán los responsables de su acondicionamiento y cuidado.

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 Los derechos de arbitraje serán por cuenta de la FBSFACV.

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. COMISARIO TÉCNICO.

- 13.3 Para cada competición la FBSFACV designará un Comisario Técnico que actuará como representante de la Federación en todos los encuentros.
- 13.4 El Comisario Técnico es el responsable del cumplimiento y la correcta aplicación de los Reglamentos y de lo señalado en estas Bases.
- 13.5 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.
- 13.6 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.
- 13.7 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.
- 13.8 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.

- 13.9 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.

14. CONTROL DE DOCUMENTOS DE RECONOCIMIENTO

- 14.1 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.
- 14.2 Los únicos documentos válidos para el reconocimiento de la identidad de los participantes serán el DNI o pasaporte y Licencia.
- 14.3 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.
- 14.4 Los equipos tienen la facultad si lo desean, de visionar 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.
- 14.5 El Comisario Técnico podrá, si lo considera conveniente, retener las licencias durante todo el encuentro devolviéndolos en cualquier caso al finalizar el mismo.

15. 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 El entrenador es el responsable de dar los cambios de posición o sustituciones de los jugadores al árbitro.
- 15.3 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 MUNICIPALES DE BEISBOL Y SOFBOL 2011-12.

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 alumnos participantes.

Otro aspecto importante de la competición es que los equipos pueden ser mixtos (de Benjamín a Infantil). Con ello se pretende reforzar valores como la igualdad, tolerancia, solidaridad y fraternidad entre los compañeros de equipo.

Las edades de los participantes serán:

- Benjamín: Nacidos entre 2002 y 2003.
- Alevín: Nacidos entre 2000 y 2001.
- Infantil: Nacidos entre 1998 y 1999.
- Cadete: Nacidos entre 1996 y 1997.
- Juvenil: Nacidos entre 1993, 1994 y 1995.

ANEXO II.

1. El juego se desarrollará en el Campo de Sófbol 2 para Benjamines y Alevines, Campo de sófbol 1 para Infantiles y el de Béisbol para Cadetes y Juveniles.
2. Los partidos de Sófbol cadete – Juvenil se disputarán en los campos de sófbol.
3. Los equipos podrán ser mixtos en las categorías Benjamín, Alevín e Infantil.
4. Si el bateador soltase el palo 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.
5. Los bates podrán ser de madera o de aluminio, pero de las siguientes medidas: Benjamín hasta 29 “, Alevín hasta 30”, Infantil hasta 32”, Cadete hasta 33”, Juvenil hasta 34”.
6. Las medidas para el campo de juego serán:

Benjamín	-15 mts. Entre bases. -12 mts. Distancia del “pitcher”. -40 mts. Distancia de exteriores.
Alevín	-18 mts. Entre bases. -14 mts. Distancia del “pitcher”. -50 mts. Distancia de exteriores.

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

7. El resto de reglas de juego serán las mismas del Reglamento de Partidos y Competiciones.

18. La inscripción en los Juegos Deportivos supone la total aceptación de estas Bases por parte de los participantes.