



XI TORNEO INTERESCOLAR DE BÉISBOL

NORMATIVA DE LA COMPETICIÓN

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

Art. 1) La competición se divide en dos categorías, Rookies para los cursos de 3º y 4º de primaria, y Sophomores para los cursos de 5º y 6º de primaria.

Art. 2) Los equipos podrán ser mixtos, y estarán formados por un **mínimo de 9 y un máximo de 14 jugadores**. En caso de que un equipo no cuente con el número mínimo de jugadores para formar un equipo, se podrán confeccionar equipos formados por jugadores de centros escolares distintos.

Cada centro escolar nombrará un delegado/responsable de sus equipos participantes, que ejercerá las funciones de contacto con la organización del torneo y será el responsable de los equipos durante el torneo.

Art. 3) El número mínimo de jugadores de un equipo para poder disputar un encuentro será de 7.

Si un equipo no se presenta a jugar la hora marcada por el calendario de juego, el encuentro se le dará perdido por forfait, con el resultado de 6 carreras a 0.

Art. 4) En los equipos podrá haber jugadores/as de edad infantil (nacidos en 2004 y 2005), que cuenten con ficha federativa tramitada por la Federación Navarra de Béisbol y Sófbol, siempre y cuando solo ocupen la posición de exterior en defensa. El máximo de jugadores con estas características será de 3 por equipo. La sanción por incumplimiento de esta regla es la pérdida del partido por el equipo infractor.

Art. 5) Los partidos se disputarán a 6 entradas, o en su defecto a 30 minutos. Si llegado el final de 4ª entrada existiese una diferencia de 10 carreras a favor de cualquiera de los equipos el encuentro se dará por finalizado. Aunque en la mitad de la cuarta entrada hubiera esta diferencia a favor del equipo local, se completará la entrada.

Art. 6) La alineación consta de un orden al bate (listado de todos los jugadores presentes) que se deberá respetar durante todo el partido y de nueve posiciones en el campo para la defensa, el resto quedará en el banquillo en esa entrada. Será obligatorio que cada jugador juegue en defensa un **mínimo de 2 entradas**. En caso de demostrarse que se ha incumplido esta regla se dará por perdido el partido al equipo infractor.

Para facilitar el control de esta regla cada entrenador deberá llevar una planilla con la alineación de su equipo en la que señalará los jugadores que participarán en defensa en cada entrada, indicándoselo al árbitro o al comisario de campo. Dicha planilla será facilitada por la Federación a los monitores de los equipos.

Ejemplo: Al ataque, el equipo A presenta 12 jugadores, en la primera entrada batean los cinco primeros, en la segunda entrada empieza a batear el sexto hasta completar los 12 jugadores que es cuando se empieza de nuevo con el primero.

En caso de que un equipo se salte el orden al bate se sumará un eliminado a su cuenta de outs, sin que tenga validez el efecto de las acciones que se dieran fruto por la acción del bateador fuera de turno. En el caso de una eliminación por esta infracción, el siguiente bateador será aquel que le tocaba batear en el turno que fue saltado.

Art. 7) El cambio en la entrada (pasar de defender a batear) se da cuando el equipo realiza tres Out (eliminados). O cuando el equipo atacante anota cinco carreras. Los Out se hacen cuando:

A- El bateador falla en tres intentos de golpear la bola. Tres Strikes.

B- La pelota es atrapada al aire. (Los corredores retornan a la base en la que estaban sin riesgo de ser eliminados. No hay doble play).

C- El jugador es tocado con la bola mientras corre de una base a otra.

D- Pisando la base a la que se dirige el corredor (no habrá diferencia entre corredor forzado y no forzado). Si el corredor no está forzado, pero tampoco hace intención real de avanzar a la siguiente base, no será eliminado.

Art. 8) Los encuentros serán dirigidos, siempre que sea posible por árbitros del Comité Navarro. El árbitro será el encargado de lanzar la bola.

Art. 9) Las medidas del campo serán:

Distancia entre bases: 17 m

Distancia del lanzador: 10 m (ningún jugador podrá acercarse más al bateador)

Distancia de la línea de foul (delimita el terreno de juego hasta la valla): 40 m

Art. 10) El material usado será: bate y bolas de goma.

Art. 11) Los partidos podrán finalizar empatados. En caso de victoria el equipo ganador sumará 2 puntos, y en caso de empate cada equipo sumará 1 punto.

Art. 12) En caso de un mal tiro de un jugador a la defensiva que haga que la bola salga de los límites del terreno de juego, la bola se declarará “muerta” y los corredores avanzarán una única base sin riesgo de ser eliminados.

Art. 13) En cada jugada solo se podrá avanzar un máximo de 2 bases, excepto en el caso de que la bola salga del campo por un home run.

Art. 14) Uniformidad: La Federación Navarra de Béisbol y Sófbol equipará a todos los equipos con camiseta. Será obligatorio el uso de ropa y calzado deportivo durante el desarrollo de la competición. **No estará permitido el uso de calzado con tacos, ya sean de plástico o de aluminio.**

Art. 15) No está permitido barrerse o deslizarse al llegar a la base. En caso de producirse esto, el árbitro del partido declarará eliminado al corredor.

Art. 16) Los defensores deben de ocupar las posiciones reales del Béisbol, debiendo estar todos los defensores, como mínimo en las líneas que delimitan el cuadro, salvo el que ocupe la posición de receptor que se quedará detrás del home plate.

Art. 17) Ningún defensor se podrá colocar por delante del árbitro que lanza la bola en su posición defensiva.

Art. 18) En la zona de “banquillo” solo podrán estar los jugadores, monitores y delegados de los equipos que estén disputando el encuentro, debiendo quedar el resto de personas en las zonas habilitadas en el campo para el público.

Art. 19) Reclamaciones: Para presentar una reclamación durante un encuentro, por vulneración de las reglas de competición, ésta deberá hacerse antes de la finalización del mismo. En el momento en que se produzca la reclamación, el árbitro y el comisario de campo del encuentro serán los responsables de decidir si se ha cometido algún tipo de infracción, aplicando la sanción correspondiente. Esta decisión será definitiva y no podrá ser apelada.

SISTEMA DE COMPETICIÓN *(Puede cambiar según el número de equipos inscritos)*

Categoría ROOKIES (3º - 4º Primaria)

1ª Fase: 1 grupo de 9 equipos, jugando por el sistema de liga todos contra todos a una vuelta. Los cuatro primeros clasificados pasan de forma directa para la fase final.

En caso de empate entre dos o más equipos se tendrá en cuenta en primer lugar el resultado de los partidos entre los equipos implicados, en segundo lugar el número de carreras en contra en los partidos entre los equipos implicados y, en tercer lugar el número de carreras en contra en total. En último caso, si persiste el empate la clasificación se decidirá por sorteo.

Fase Final:

Puestos 1º – 4º: Semifinales en eliminatoria directa, siendo los partidos los siguientes:

R1: 1º Grupo R – 4º Grupo R
R2: 2º Grupo R – 3º Grupo R

Los ganadores de estas eliminatorias jugarán la Gran Final (se decide el equipo que actúa como local por sorteo). La Final de Consolación la jugarán los equipos que hayan perdido los partidos de semifinales (se decide el equipo que actúa como local por sorteo).

Final: Ganador Semifinal 1 – Ganador Semifinal 2
3er. – 4º Puesto: Perdedor Semifinal 1 – Perdedor Semifinal 2

Categoría SOPHOMORES (5º - 6º Primaria)

1ª Fase: 1 grupo de 9 equipos, jugando por el sistema de liga todos contra todos a una vuelta. Los cuatro primeros clasificados pasan de forma directa para la fase final.

En caso de empate entre dos o más equipos se tendrá en cuenta en primer lugar el resultado de los partidos entre los equipos implicados, en segundo lugar el número de carreras en contra en los partidos entre los equipos implicados y, en tercer lugar el número de carreras en contra en total. En último caso, si persiste el empate la clasificación se decidirá por sorteo.

Fase Final:

Puestos 1º – 4º: Semifinales en eliminatoria directa, siendo los partidos los siguientes:

S1: 1º Grupo S – 4º Grupo S
S2: 2º Grupo S – 3º Grupo S

Los ganadores de estas eliminatorias jugarán la Gran Final (se decide el equipo que actúa como local por sorteo). La Final de Consolación la jugarán los equipos que hayan perdido los partidos de semifinales (se decide el equipo que actúa como local por sorteo).

Final: Ganador Semifinal 1 – Ganador Semifinal 2

3er. – 4º Puesto: Perdedor Semifinal 1 – Perdedor Semifinal 2