

## JUEGOS ESCOLARES 2015-2016

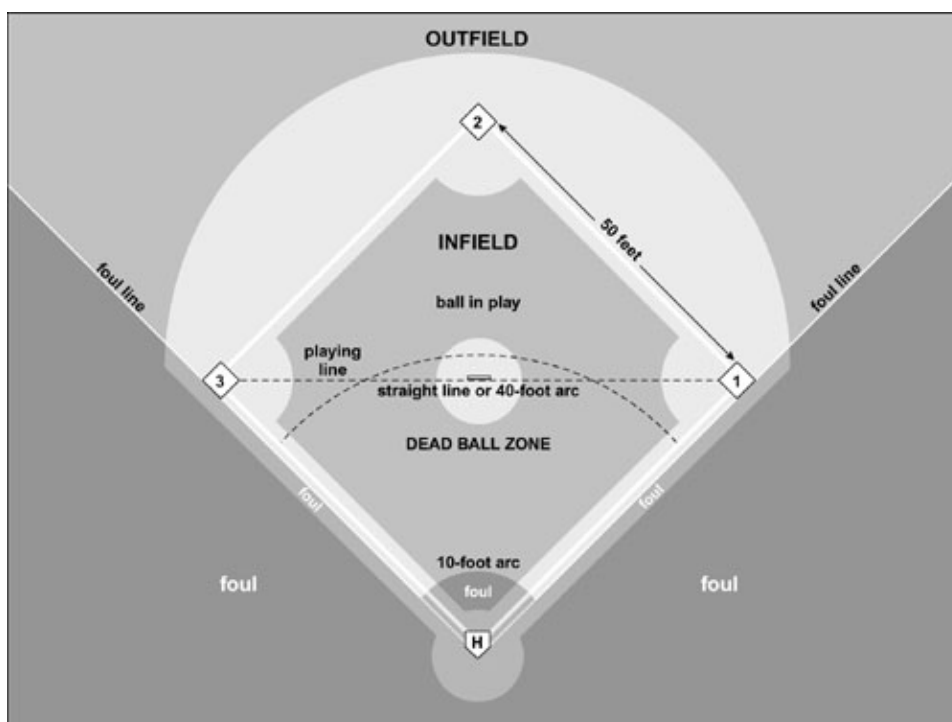
### REGLAS ESPECIALES DE JUEGO

Resumimos las **reglas de juego** que se aplicarán en el II Campeonato Escolar de Béisbol organizado por la Federación Cantabra de Béisbol y Sófbol y la Consejería de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Cantabria, dentro de los Juegos Deportivos Escolares.

(en rojo las variaciones de este año a las normas)

Equipos:

- Los equipos estarán compuestos por niños y niñas nacidos en los años **2004 y 2005 (benjamines)** o **2006 y 2007 (alevines)**.
- **Estarán compuestos por un mínimo de 10 jugadores**, de los cuales 6 estarán en el *infield* y 4 en el *outfield*. **No hay número máximo.**
- Se pueden hacer todos los cambios que se deseen y los jugadores pueden entrar y salir del banquillo sin limitación alguna.



Campo:

- La distancia entre bases es de 15 metros y las diagonales del campo son de 21,21 metros. La almohadilla del *pitcher* está en el centro del diamante.
- El límite exterior del *outfield* estará a 20 metros de la primera y tercera bases.
- Se dibujará una zona de *foul* de 3 metros alrededor del *batting-tee*.
- Ningún jugador deberá colocarse a menos de 10 metros del *batting-tee*.



### Juego:

- Los partidos se juegan sin límite de entradas y con un límite de tiempo de 55 minutos, aproximadamente. En todo caso, será el árbitro quien decida el final exacto del partido.
- Las entradas incompletas no contabilizarán para el resultado, salvo cuando el equipo que no ha completado su turno al bate sea el equipo que cierra la entrada (el *home-club*) y vaya por delante en el marcador.
- Se cambia de ataque a defensa cuando los 10 jugadores hayan bateado.
- En la primera entrada comienza bateando el 1º en el orden al bate; en la 2ª entrada, el 4º, y en la 3ª entrada (si da tiempo a jugarla), el 7º al bate.
- Los bates serán de espuma y la bola será de 9" y de espuma.
- Los jugadores a la defensa jugarán sin guantes.

### Bateo:

- Los bateadores batearán con *batting-tee*.
- El bateador solo bateará cuando el pitcher haga la acción de lanzamiento.
- Todo fallo intentando batear la bola es *strike*, tanto al aire o golpeando el soporte.
- El tercer *strike* será *out* automático.
- No habrá base por bolas.
- Todos los *foul* cuentan como *strikes*, tanto las bolas bateadas que salen de los límites del campo como las bolas bateadas que no salen del círculo de 3 metros alrededor del *batting-tee*.
- No están permitidos los toques de bola (bateo suave controlando el bate).

### Formas de eliminar a los bateadores y corredores:

- El bateador que falle tres intentos en el *batting-tee*.
- El bateador cuya bola bateada sea cogida en el aire (*fly*), sin tocar antes el suelo.
- Si un defensor con la bola en la mano pisa la base hacia la que se dirige un corredor (independientemente de que esté obligado a correr o no).
- Si un defensor toca con la bola a un corredor que no está pisando la base (está prohibido lanzar la bola y golpear a un jugador para eliminarlo).

### Corredores:

- No está permitido el robo de bases. Los corredores deberán estar pisando la base y no podrán avanzar hasta que un compañero batee.
- Después del batazo de un compañero, los corredores deberán intentar avanzar una o varias bases.
- Cuando el batazo de un compañero sea cogido en el aire (*fly*), los corredores no podrán avanzar. Si algún jugador **ha salido de la base, el árbitro le obligará a volver a ella, sin que por ello sea eliminado.**
- Cuando la bola vuelva a manos del *catcher*, todos los corredores deberán estar pisando una base.
- Si en una jugada para eliminar a un corredor, la bola se escapa al defensor que guarda la base, el corredor no podrá avanzar bases extras. El árbitro detendrá el juego



automáticamente. Esta norma pretende incentivar los tiros a bases y reducir las jugadas con profusión de lanzamientos y avances de corredores.

- No podrá haber dos corredores pisando la misma base. El derecho a la base lo tiene el primer corredor que haya llegado y el segundo que pise la base será eliminado, **salvo en los casos en que el corredor se ve forzado a avanzar por el avance de un compañero.**

Defensores:

- **Recomendamos que los defensores roten en sus puestos todas las entradas y que alternen sus puestos en el *infield* y *outfield*.**
- Todos los jugadores en el cuadro deberán situarse detrás de la línea de seguridad a 10 metros del bateador.

## EQUIPACIÓN

- Los jugadores deberán vestir pantalón largo de chándal y calzado deportivo (sin suela de tacos). Nada de pantalones cortos, por favor.
- Los equipos deberán ir uniformados, bien con camiseta/chándal del colegio o con petos.
- Al final de cada encuentro, los dos equipos deberán saludarse entre 1ª y 3ª bases.

## NORMAS DEL CAMPEONATO

Normas especiales para la celebración del campeonato:

- El campeonato se jugará en dos fases: la **fase inicial de clasificación el sábado 20 de febrero de 2016 (y sábados posteriores si fuera necesario) y la fase final el sábado 23 de abril de 2016.**
- Los centros podrán presentar más de un equipo de cada categoría.
- Los partidos podrán finalizar con el resultado de empate.
- Al equipo que obtenga la victoria en un encuentro se le otorgarán 2 puntos; en caso de empate, 1 a cada equipo.
- **En caso de empate a puntos en la clasificación, primarán los resultados entre los equipos empatados. En caso de persistir el empate, se resolverá por el cociente de carreras permitidas y entradas jugadas. En último caso, sorteo.**
- **Los equipos clasificados a la fase final podrán incorporar jugadores hasta el 16 de abril, siempre y cuando no hayan participado con otro equipo en la fase inicial.**
- Los horarios y fórmula de competición dependerán del número de equipos inscritos.
- El sorteo para determinar el orden de los partidos se celebrará en la sede de la Federación el martes previo a la celebración de cada fase.

Santander, **23 de octubre de 2016**