



BASES DE LAS LIGAS

Edición 2017

FEDERACIÓN DE BÉISBOL Y SÓFBOL DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS



ÍNDICE

	Pág.
1. PARTICIPANTES	3
2. FÓRMULA DE LA COMPETICIÓN	3
3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS	4
4. APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS	6
5. DESPLAZAMIENTOS. NO PRESENTACIONES	7
6. LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES	8
7. ALINEACIÓN DE JUGADORES	9
8. PELOTA DE JUEGO	11
9. EL BATE.	11
10. UNIFORMIDAD	11
11. TERRENO DE JUEGO	12
12. PRACTICAS DE CALENTAMIENTO	13
13. ARBITRAJE	13
14. ANOTACIÓN	14
15. PREMIOS INDIVIDUALES	15
16. RECLAMACION DE ENCUENTROS	16
17. COMITÉ DE DISCIPLINA DEPORTIVA, RECURSOS	16
18. MEDIOS DE COMUNICACIÓN	17
19. SPONSORS, PUBLICIDAD	17
20. CONDICIONES ECONÓMICAS	18
21. VARIOS	18



PREÁMBULO

El presente Reglamento, redactado por la Comisión de Técnica Asturiana regirá para las competiciones a que se refiere con preferencia a cualesquiera otras normas de igual rango, que serán de aplicación, cuando proceda, con carácter supletorio.

BASES

1. PARTICIPANTES.

1.1. Participarán en las Ligas Asturianas de Béisbol (LAB) y Copa Federación (CP) Para participar la inscripción será libre.

Todos ellos deberán encontrarse al corriente de sus obligaciones con la FBSPA, y cumplir todos los requisitos que se establecen en estas Bases.

1.2. Deberán disponer de terreno de juego propio o cedido para las fechas en que, por el calendario oficial establecido, les corresponda jugar en casa, incluyendo posibles suspensiones o aplazamientos. Esta condición deberá acreditarse mediante documento fehaciente extendido por el propietario del terreno, que se presentará junto con el formulario de inscripción.

Cuando en el terreno de juego concurren condiciones especiales, el equipo local tendrá que comunicar por escrito, antes del inicio de la competición, a la FBSPA, las reglas especiales que regirán en el mismo. Dichas reglas especiales regirán durante toda la competición, salvo que se produzcan cambios en las condiciones del terreno de juego que obliguen a modificarlas.

En este caso, las modificaciones habrán de comunicarse al FBSPA y al Colegio Asturiano de Árbitros cuatro días antes de la siguiente jornada, y regirán durante el periodo de competición que reste.

Si varios equipos compartieran, como locales, el mismo terreno de juego, habrán de acordar unas únicas condiciones especiales para dicho terreno, comunicándolas a la FBSPA y al Colegio Asturiano de Árbitros como queda establecido.

2. FÓRMULA DE LA COMPETICIÓN.

Se jugará según calendario acordado por la Junta Directiva de la FBSPA o en su defecto por la Comisión de Competición, el cual se entenderá como Calendario Oficial de Competición.



3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

3.1. Como norma general, los encuentros se jugaran de acuerdo al calendario oficial, el equipo local será quien finalmente deberá fijar los horarios.

3.2. Todos los encuentros de categoría juvenil y senior se jugarán a nueve entradas, salvo los casos citados en los artículos 4.4. (párrafo 4º) de estas Bases.

En caso de que los dos encuentros se celebren el mismo día, el primero de ellos se jugará de la forma establecida reglamentariamente, en tanto que el segundo se jugará a un máximo de 7 entradas. En este caso se aplicará diferencia de diez ó más carreras en la 5ª entrada. En caso de que los dos encuentros se celebren en días distintos, ambos se jugarán de la forma establecida reglamentariamente.

Si un partido de categoría sénior o júnior de béisbol llegase al final de la séptima u octava entradas con diferencia de diez o más carreras a favor de uno de los equipos, el partido se dará por terminado oficialmente. En todo caso el encuentro se dará por finalizado, después de la 1ª mitad de la 7ª entrada, cuando exista en el marcador una diferencia de 10 o más carreras a favor del equipo al que corresponda su turno al bate. De igual manera se actuará si, en estas categorías, la diferencia es de 15 o más carreras al final de la quinta o sexta entrada.

3.2.1 Todos los encuentros cadetes se jugará a siete entradas y con un límite de tiempo de dos horas y media.

a) **Transcurrido el tiempo establecido NO se comenzará una nueva entrada.**

b) En el caso de diferencia de quince o más carreras en la 4ª o de diez o más carreras en la 5ª entrada el partido se dará por terminado.

3.2.2 Todos los encuentros de Infantiles se jugaran a un máximo de 6 entradas o dos horas de tiempo, aplicándose el mismo criterio, que en el punto 3.2.1. a y b

En todos los partidos de categoría infantil, con lanzador, el máximo de carreras en una entrada será de cinco. En todo caso, de producirse un homerun, este y las demás carreras se contabilizarán.

~~Los corredores no podrán separarse de la base hasta que el bateador conecte la pelota o la misma llegue a la altura del home.~~

~~Sanción: corredor eliminado.~~



3.2.3 Todos los encuentros de Alevines se jugaran a un máximo de 6 entradas o una hora y media de tiempo, aplicándose el mismo criterio, que en el punto 3.2.1. a y b

En todos los partidos de categoría infantil, con lanzador, el máximo de carreras en una entrada será de cinco. En todo caso, de producirse un homerun, este y las demás carreras se contabilizarán.

3.3. Normas obligatorias para acelerar los encuentros:

3.3.1. Se reitera a los árbitros y entrenadores la obligación de cumplir escrupulosamente lo dispuesto en las Reglas 6.02, 8.04 y 8.06 de las Oficiales de Juego.

A fin de que los partidos se desarrollen rápidamente, los árbitros y entrenadores deberán cumplir las siguientes reglas para acelerar los encuentros:

- Se aplicará la regla de los 12 segundos para el lanzador.
- El bateador debe permanecer en su cajón de bateo a menos que pida “tiempo” y el árbitro crea que la petición es razonable. Sólo en este caso el árbitro concederá tiempo.
- Los lanzadores juveniles y sénior tendrán derecho a 8 lanzamientos entre entradas. Para las categorías inferiores se mantiene el número de 8 lanzamientos en la primera entrada y 5 lanzamientos entre entradas.
- Cuando un bateador batea un homerun, los miembros de su equipo no podrán tocar al bateador hasta después de que éste haya cruzado el home.
El incumplimiento de esta regla será objeto de amonestación, al manager y si esto ocurre otra vez, el manager del equipo será expulsado del juego.
- Sólo un jugador del cuadro, al mismo tiempo, puede ir al montículo para hablar con el lanzador, y sólo se permitirá una visita de éstos por entrada. Ningún otro jugador podrá abandonar su posición para ir al montículo, o acercarse al mismo.
Por el incumplimiento de esta regla será objeto expulsión el infractor.
- A los entrenadores se les permitirán 3 visitas libres al montículo para hablar con el lanzador (una visita libre es aquella en la cual el lanzador no es retirado del partido). Después de la tercera visita libre, cada visita siguiente al montículo dará lugar a que el lanzador sea retirado. Si el partido precisa entradas extras, se permitirá una visita libre adicional por cada 3 entradas extras. Solamente un jugador del cuadro puede ir al montículo cuando está el entrenador, y si el jugador del cuadro va al montículo en ese momento, se considera como visita del jugador del cuadro al montículo, en esa entrada, de acuerdo con el apartado anterior.

- Una segunda visita del entrenador al mismo lanzador en la misma entrada, dará lugar al cambio automático del lanzador. Está prohibido que el entrenador realice una segunda visita al montículo, mientras el mismo bateador se encuentre al bate, pero si el bateador es sustituido por un bateador emergente, el entrenador puede realizar una segunda visita al montículo, pero tiene que cambiar al lanzador.
- A los equipos se les permitirá una única (1) "reunión defensiva" en todo el partido, en la cual no podrá estar presente el lanzador, ni ningún jugador podrá posteriormente dirigirse a hablar con el lanzador.

Sanción: Si fuera un jugador este será expulsado del encuentro.

Si fuera el manager se aplicará como si de una visita al lanzador se tratarse.

- A los equipos se les permitirá un máximo de tres (3) "reuniones ofensivas" por partido. Una "reunión ofensiva" será cada vez que un entrenador demore el partido por cualquier periodo de tiempo, para hablar con un jugador de la ofensiva, con un bateador, con un corredor de bases, con un bateador siguiente yendo hacia el home, o con otro entrenador. Si el partido se alarga con entradas extras, se permitirá una "reunión ofensiva" adicional por cada tres (3) entradas extras.

Si esta regla es violada, el manager será expulsado.

3.3.2. 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.

La primera vez el defensor será amonestado oficialmente, y la segunda expulsado del juego.

3.3.3. Para reemprender el juego, después de un batazo "foul ball" o después de 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 reutilizada la pelota de "foul" o que haya salido fuera del terreno.

3.3.4. Un encuentro no podrá interrumpirse por 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.

4. APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS.

4.1. No podrán aplazarse los encuentros previstos en el calendario oficial, salvo casos muy extraordinarios y de fuerza mayor, previa autorización del FBSPA, que deberá recibir la solicitud por escrito, como mínimo con setenta y dos horas de antelación a la del encuentro, acompañada de la aceptación de aplazamiento del equipo contrario, y con la proposición de nueva fecha y hora del o de los encuentros, formulada de mutuo acuerdo entre los dos equipos, y sin que se interfiera para nada el calendario establecido.



4.2. Tanto por parte del equipo local como por los árbitros, deberá hacerse todo lo necesario para evitar la suspensión de encuentros por lluvia o mal estado del terreno de juego. En todo caso, los encuentros deberán jugarse necesariamente en las jornadas previstas y, para ello, los equipos participantes estarán a lo dispuesto por los árbitros en cuanto a aplazamientos o suspensiones temporales de los encuentros y su continuación, nuevos horarios de comienzo de los mismos, etc.

4.3. La responsabilidad de decidir la interrupción o aplazamiento de un encuentro recae en el árbitro principal del encuentro interrumpido o aplazado.

4.4. En caso de producirse la interrupción del primer encuentro de una jornada antes de que se hubieran completado cinco entradas, o cuatro y media si el equipo local lleva ventaja, el encuentro no será válido, debiendo jugarse nuevamente en su totalidad.

4.5. Si después de haberse puesto todos los medios no puede terminarse un encuentro y se hubieran completado cinco entradas, o cuatro y media si el equipo local lleva ventaja, se dará por terminado el encuentro con el resultado de la última entrada completa o el de la primera mitad de la quinta si el equipo local llevaba ventaja y no se ha completado la quinta entrada.

4.6. Solamente se interrumpirán o aplazarán definitivamente encuentros cuando las condiciones existentes hagan absolutamente inviable su celebración, y después de agotar todas las posibilidades. Los equipos locales están obligados a tener y utilizar todos los medios necesarios para no suspender el partido por terreno impracticable.

Los equipos afectados deberán acordar inmediatamente nueva fecha y hora de celebración del o de los encuentros, sin que se interfiera para nada el calendario ya establecido, haciendo constar el acuerdo con la firma de sus respectivos Delegados o entrenadores y la del Arbitro Principal en el Acta del encuentro interrumpido o aplazado. Caso de no existir acuerdo será la FBSPA quien determinará la nueva fecha y hora de celebración, sin posibilidad de apelación.

5. DESPLAZAMIENTOS. NO PRESENTACIONES.

5.1. Los equipos participantes deberán presentar al inicio del partido un mínimo de nueve (9) jugadores y un (1) técnico, que deberán encontrarse presentes en el terreno de juego y uniformados.

Sanción: Perdida del Partido.

Aclaraciones: En el caso de que se desplace un técnico que tenga licencia de jugador, se entiende que el número mínimo de personas a desplazar sería de 9.

A los efectos de lo señalado en este punto, un jugador podrá incorporarse a su equipo en el transcurso de un encuentro, debiendo en todo caso notificárselo al Arbitro Principal antes de incorporarse al juego.



En el “line-up” de un equipo deberán hacerse constar todos los jugadores presentes.

5.2. A la hora oficial señalada para el comienzo del 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.

Sanción: La primera ocasión de no presentación a un encuentro, pérdida del encuentro por 9 carreras a 0 en senior, en juveniles en cadetes será de 7 carreras a 0, y en infantiles 6 carreras a 0.

La segunda ocasión de no presentación a un encuentro, pérdida del encuentro por 9 carreras a 0 en sénior, en juveniles y cadetes será de 7 carreras a 0, exclusión de la competición, pérdida de la subvención que pudiera corresponderle, pérdida de la fianza de la competición y pérdida de los derechos adquiridos.

(La segunda ocasión de no presentación a un encuentro, pérdida del encuentro por 9 carreras a 0 en sénior y en juveniles, cadetes será de 7 carreras a 0 y en infantiles por 6 carreras a cero, exclusión de la competición, pérdida de la subvención que pudiera corresponderle, pérdida de la fianza de la competición y pérdida de los derechos adquiridos.)

5.3. 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 los árbitros, el anotador oficial y el equipo contrario hubiesen abandonado el terreno de juego, el encuentro se jugará si a criterio del Arbitro Principal son suficientes las razones explicativas del retraso que pueda alegar de modo fehaciente el equipo en cuestión. En este caso el encuentro se jugará como si nada hubiese pasado.

5.4. Solamente serán razones suficientes para explicar una no presentación los retrasos en sus horarios de transportes públicos de larga distancia (tren, avión o autobús de línea regular), debidamente certificados mediante escrito firmado y sellado por la compañía titular, o los motivados por accidente (no avería) de vehículos particulares o de alquiler, o por accidente y/o avería de autobuses de servicio discrecional, debidamente certificados en estos dos últimos casos por la autoridad de Tráfico competente.

6. LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES.

6.1. Todos los equipos inscritos deberán tener diligenciadas, en las oficinas propias de la FBSPA, las Licencias Federativas de los participantes en la Competición, dentro del plazo señalado al efecto en la circular complementaria, en caso contrario no se permitirá su participación.

6.1.1 El número de Licencias que los equipos inscritos deberán tener diligenciadas ante la FBSPA en la citada fecha no podrán exceder, según categoría, de un máximo de:



- En Sénior para inscribir a un equipo senior es necesario tramitar un mínimo de 6 licencias senior, podrán jugar todos los juveniles con licencia de su club.
- En Juveniles: Sin limitación de jugadores juveniles, podrán jugar todos los cadetes con licencia de su club.
- En Cadetes: no habrá límite de jugadores cadetes, podrán jugar jugadores juveniles de 1er año (no podrá actuar como lanzador) y con un máximo de 3 jugadores en el campo, se les estará permitido jugar también a todos los infantiles.

Un jugador solo podrá inscribirse en su categoría o en una inmediatamente superior a la que le corresponde por edad.

6.1.2 Se podrán dar bajas en dicha inscripción para poder incorporar a nuevos jugadores.

6.2. Podrán presentarse licencias de participantes en la FBSPA hasta 72 horas del inicio de la Competición.

6.3. Para que un jugador pueda ser alineado en una jornada, su licencia deberá obrar en poder de la FBSPA 72 horas antes de la jornada a disputar.

7. ALINEACIÓN DE JUGADORES.

7.1. Solamente podrán ser alineados válidamente por un equipo los jugadores que tengan diligenciada su Licencia Federativa vigente a favor de dicho equipo y con derecho a participar. Dicha alineación será entregada, siempre que sea posible, al anotador oficial del encuentro 30 minutos antes del comienzo del mismo, como mínimo, aunque no será definitiva hasta que se entregue al árbitro.

~~7.1.1. En la Categoría cadete, podrán participar jugadoras de género femenino, con limitación de 3 jugadoras en el terreno de juego, no se incluye en esta limitación guías o entrenadoras; tampoco podrán ocupar la posición de lanzadoras.~~

7.1.1 Solamente se permiten jugadores de género femenino en los equipos de categorías juvenil e inferiores.

7.2. NORMAS ESPECÍFICAS PARA LA ACTUACIÓN DE LANZADORES DE LAS CATEGORÍAS JÚNIOR, CADETE E INFANTIL.

7.2.1. El lanzador que sea relevado del montículo para ocupar otra posición no podrá volver a lanzar en el mismo encuentro.

Categoría júnior



7.2.2. En la categoría júnior no existirán otras limitaciones, pero se recomienda extremar las precauciones para proteger el brazo de los lanzadores efectuando un buen calentamiento inicial y observando el descanso apropiado a cada caso particular, atendiendo tanto al número de lanzamientos efectuados como al número de entradas jugadas.

Categoría Cadete

7.2.3. El lanzador que lance en un encuentro tres entradas o menos, podrá ser utilizado de nuevo en el siguiente encuentro, salvo que se juegue el mismo día.

~~7.2.4. El lanzador que lance en un encuentro más de tres entradas, hasta un máximo de cinco, deberá observar un descanso de dos días.~~

~~7.2.5. El lanzador que lance en un encuentro seis o más entradas deberá observar un descanso de tres días.~~

~~Ejemplo: Lanza el martes cinco entradas en un encuentro. Puede volver a lanzar el viernes. Si lanza seis o más entradas puede volver a lanzar el sábado.~~

~~7.2.6. Ningún lanzador podrá actuar como tal en un mismo encuentro más de ocho entradas, en su caso.~~

~~7.2.4. Ningún lanzador podrá actuar como tal en un mismo encuentro más de CUATRO entradas, ya sean completas o parciales.~~

~~7.2.7. Solo podrás ocupar la posición de lanzadores los jugadores de género masculino,~~

Categoría Infantil

7.2.5. El lanzador que lance en un encuentro dos entradas o menos, podrá ser utilizado de nuevo en el siguiente encuentro, salvo que se juegue el mismo día.

~~7.2.8. El lanzador que lance en un encuentro más de dos entradas, hasta un máximo de cuatro, deberá observar un descanso de dos días.~~

~~7.2.9. El lanzador que lance en un encuentro cinco o más entradas deberá observar un descanso de tres días.~~

~~Ejemplo: Lanza el martes cuatro entradas en un encuentro. Puede volver a lanzar el viernes. Si lanza cinco o más entradas puede volver a lanzar el sábado.~~

~~7.2.10. Ningún lanzador podrá actuar como tal en un mismo encuentro más de siete entradas, en su caso.~~

~~7.2.6. Ningún lanzador podrá actuar como tal en un mismo encuentro más de TRES entradas, ya sean completas o parciales.~~



7.2.7. Para la interpretación de estas normas, 7.2.4 a 7.2.7, un solo lanzamiento al bateador será considerado como haber lanzado una entrada.

Sanción: *El incumplimiento de cualquiera de las normas específicas para la actuación de lanzadores será sancionado como si de alineación indebida se tratase.*

8. PELOTA DE JUEGO.

8.1. La pelota oficial de juego será la indicada en la circular complementaria de estas Bases.

8.2. El equipo local es el responsable de facilitar al árbitro principal, en el vestuario arbitral, treinta minutos antes de cada encuentro, las pelotas oficiales con que deba jugarse el mismo, nuevas y conforme a las Reglas Oficiales de Juego.

Sanción: 20 euros por incumplimiento de esta norma.

8.3. Si un encuentro no pudiera llegar a jugarse o tuviera que suspenderse por falta de pelotas oficiales, el equipo local será sancionado de acuerdo a lo establecido en el artículo 52 del Reglamento de Régimen Disciplinario.

9. EL BATE.

9.1. Se podrán usar bates de aluminio, aunque se recomienda el uso de bates de madera como promoción para competiciones nacionales.

En el caso que se usasen bates de madera estos serán los oficiales autorizados por la RFEBB.

10. UNIFORMIDAD.

10.1. En todos los encuentros se exigirá que los participantes vayan completamente uniformados, conforme a lo dispuesto en las Reglas Oficiales de Juego 1.11 a) a g).

Sanción: 20 euros cada vez que se incumpla esta norma.

10.2. Todos los equipos participantes en la Competición deberán tener dos uniformes de juego de diferente color, blanco o claro para cuando actúen como local y oscuro cuando actúen como visitante.

Los uniformes de juego utilizados por los equipos no podrán variar en toda la competición, debiendo indicarse el que vaya a ser utilizado cuando jueguen en casa y/o fuera.



10.3. Los equipos deberán hacer figurar en el orden al bate de cada encuentro el número de uniforme de todos los jugadores, que no podrá variar en los encuentros de una misma jornada.

11. TERRENO DE JUEGO.

11.1. 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, y de su arreglo, remarcaje de líneas, sustitución de implementos deteriorados, etc., durante el mismo, a requerimiento del árbitro principal.

Asimismo, el equipo local es responsable de que el terreno de juego disponga de protecciones impermeables para el home, las bases y el montículo, que deberán ser utilizadas cuando las condiciones meteorológicas lo requieran.

El Delegado de Campo se pondrá a las órdenes del Arbitro Principal, y cumplirá y hará cumplir las instrucciones de éste a fin de acondicionar el terreno de juego después de una suspensión motivada por el mal estado del mismo.

Sanción: Por incumplimiento de sus obligaciones al respecto, el equipo local será sancionado si el encuentro no pudiera llegar a celebrarse o no pudiera continuarse por causas imputables a negligencia del equipo local, éste será sancionado como si se tratase de no presentación (punto 5.2. de estas Bases).

11.2. En todos los terrenos de juego deberá existir un marcador, que deberá ser utilizado en todos los encuentros de la competición. El marcador indicará, por lo menos, en todo momento, el resultado del encuentro, entrada por entrada, y el total parcial.

11.3. En todos los terrenos de juego podrá existir un servicio de megafonía a través del cual se informará al público asistente sobre el desarrollo del encuentro.

La utilización de la megafonía, antes, durante o después de un encuentro, debe limitarse a la información al público y a los participantes.

En ningún caso se realizarán comentarios inconvenientes sobre el juego o los jugadores, cualquier juicio de valor o comentario sobre la actuación de los árbitros o sobre cualquier asunto no relacionado con el encuentro.

En general, la información se limitará a dar las alineaciones de los equipos, posición de los jugadores, orden de bateo, actuación numérica del jugador al bate y resumen al final de cada media entrada sobre lo conseguido por cada equipo en la misma.

Todo ello deberá hacerse en los tiempos muertos, es decir, cuando la pelota no esté en juego. En ningún caso se hará uso de la megafonía con la pelota en juego.

Se autoriza la publicidad por los servicios de megafonía, solamente entre entrada y entrada.



El Arbitro Principal tiene autoridad para ordenar el cierre de la megafonía cuando, a su criterio, no se cumplan las condiciones de neutralidad necesarias para el normal desarrollo de un encuentro o, aun existiendo éstas, no se ajuste su utilización a las normas aquí señaladas.

12. PRACTICAS DE CALENTAMIENTO

12.1 Práctica de bateo: El equipo local dispondrá del terreno de juego durante 30 minutos desde 1 hora y media antes del inicio del encuentro. El equipo visitante dispondrá igualmente de 30 minutos, desde 1 hora antes de la hora oficial de comienzo del encuentro.

12.2 Práctica de cuadro: El equipo local dispondrá del terreno de juego durante diez minutos desde treinta minutos antes del inicio del encuentro. El equipo visitante dispondrá igualmente de diez minutos, desde veinte minutos antes de la hora oficial de comienzo del encuentro.

12.3 Los últimos diez minutos se utilizarán para acondicionar el terreno de juego en el remarcaje de líneas y lo que los árbitros dispongan para adecuarlo para poder disputar el encuentro. Recordar que previa al marcaje de las líneas se producirá la conferencia entre los árbitros y los managers.

12.4 Cuando no sea posible utilizar los horarios de práctica de calentamiento que se indican en los puntos anteriores, siempre a criterio del árbitro, no se efectuará práctica de bateo y se llevará acabo solamente práctica de cuadro, de modo que el encuentro se inicie siempre con el menor retraso posible sobre la hora oficial de comienzo del mismo.

12.5 En ningún caso se retrasará o variará el horario de las practicas de calentamiento por ausencia o retraso de cualquiera de los equipos participantes, por dicho motivo perderá su derecho a recuperar el tiempo perdido.

13. ARBITRAJE.

13.1. Todos los encuentros de las Ligas Territoriales de Béisbol serán regularmente arbitrados por un mínimo de dos árbitros pertenecientes al Colegio Asturiano de Árbitros de Béisbol y Sófbol de la FBSPA.
Excepcionalmente podrá haber un solo árbitro.

13.2. Para cada encuentro de una jornada, el Colegio Asturiano de Árbitros (CAARBS) nombrará a los colegiados que actuarán en los encuentros.

13.3. Los equipos abonarán los derechos de arbitraje de los encuentros, la forma de pago y cantidad se decidirá en Junta Directiva a principios de temporada.



13.4. Al margen de las obligaciones que para los árbitros se derivan de las Reglas Oficiales de Juego, del Reglamento de 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.

14. ANOTACIÓN.

14.1. Todos los encuentros de las Ligas Territoriales de Béisbol serán anotados por un anotador oficial perteneciente al Colegio Asturiano de Anotadores de la FBSPA.

14.2. Para cada encuentro de una jornada, el Comité Asturiano de Anotadores (CAAN) designará un colegiado que cuidará de la anotación oficial en los encuentros.

14.3. Los equipos abonarán los derechos de anotación de los encuentros, la forma de pago y cantidad se decidirá en Junta Directiva a principios de temporada.

14.4. Al margen de las obligaciones que para los anotadores se derivan de las Reglas Oficiales de Juego, 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.

14.5. El anotador del encuentro de cada jornada de liga será el encargado de remitir a la FBSPA en las veinticuatro horas siguientes a la finalización del encuentro, las Actas y Hojas Oficiales de Anotación de los encuentros, así como copia del resultado del partido a la dirección técnica de competiciones de la FBSPA".

Asimismo, al término del encuentro de cada uno de los encuentros, el anotador entregará a los delegados o managers de los equipos una copia de la Hoja Oficial de Anotación y del

Acta oficial del Encuentro, a cuyo efecto el equipo local deberá poner a disposición del anotador fotocopiadora o fax con función de fotocopiadora, por si hiciera falta esta.

Si uno o los dos equipos se ausentaran sin poderseles entregar las copias estas serán depositadas en la FBSPA.

Sanción: Pérdida de los derechos de anotación.



15. PREMIOS INDIVIDUALES.

15.1. Al finalizar la temporada, el Servicio de Estadísticas y Resultados del Colegio Asturiano de Anotadores (CAAN) elaborará la relación de premios individuales, basados en las estadísticas de las Competiciones:

- Campeón de bateo (batting average).
- Campeón de potencia de bateo (slugging average)
- Lanzador con mejor promedio de carreras limpias.
- Lanzador con mejor promedio de partidos ganados/perdidos.
- Jugador con más Home Runs.
- Jugador con más carreras impulsadas.
- Jugador con más carreras anotadas.
- Jugador con más bases robadas.
- Equipo de las estrellas (All star team).
- Jugador más valioso (MVP).
- Mejor jugador defensivo.

Además de estos premios, la memoria de la competición puede presentar otras clasificaciones individuales y por equipos, elaboradas por el programa informático.

15.2. Normas mínimas para campeones individuales:

- El bateador líder del torneo deberá determinarse por la regla 10.23(a) de las Reglas Oficiales de Juego. Los candidatos para el título de bateo deberán estar al bate 2.7 veces multiplicado por el número total de partidos jugados por su equipo. En caso de empate, la decisión estará basada en el promedio de "slugging", promedio de bases recorridas, de acuerdo con la regla 10.22(c).
- El lanzador con el mejor promedio de carreras limpias y el lanzador con el mejor récord de ganados-perdidos, serán determinados de acuerdo con la regla 10.23 (b). En caso de que haya empate para ese título, el lanzador que haya lanzado más entradas ganará el premio.
- Si hay un empate por los títulos de más homeruns y más carreras impulsadas, el que tenga menos turnos al bate ganará el premio.
- En caso de que haya un empate para el título de más carreras anotadas y más bases robadas, el premio se le dará al jugador con menos turnos al bate. En cuanto a las bases robadas, el ganador será el que tenga el mejor promedio de éxito en los intentos de robo (regla 10).
- La determinación de todos los promedios antes mencionados se basará en las estadísticas al finalizar la liga.



16. RECLAMACION DE ENCUENTROS

Cuando en un partido se produzca una reclamación por presunta aplicación incorrecta del Reglamento Oficial de Juego, se detendrá el juego procurándose una solución aceptada por todas las partes previa a su reanudación. No obstante, si la solución no fuera aceptada por alguna de las partes, el equipo en cuestión podrá protestar el partido. La protesta deberá de realizarla el entrenador del equipo y deberá de anunciarla al árbitro principal antes de que cualquier otra jugada o intento de jugada se haya producido.

Una vez finalizado el encuentro, el delegado o entrenador del equipo que realizó la protesta deberá entregar, en un máximo de 10 minutos, al Comisario Técnico o en ausencia de éste al árbitro principal, la protesta por escrito indicando en el mismo la regla infringida. La protesta deberá de ir acompañada de un depósito de 50 euros

Una vez finalizado el encuentro, el árbitro principal indicará en el acta que el juego ha sido protestado, remitiendo la protesta y el depósito, conjuntamente con el acta, a la FBSPA. Ambos equipos, al igual que el árbitro, podrán remitir informe complementario, antes de las 48 horas siguientes a la finalización del encuentro, a la FBSPA. Cualquier protesta que incumpla las condiciones reflejadas en este artículo no deberá ser aceptada (art. 76.2 del Reglamento de Régimen Disciplinario).

El depósito de 50 euros será devuelto únicamente en aquellos supuestos de estimación total o parcial de la protesta formulada. En las competiciones por concentración, se actuará en estos casos conforme a lo dispuesto en el artículo 97 del Reglamento de Régimen Disciplinario.

Nota aclaratoria.- El acta, el escrito de la reclamación y el depósito serán entregados al anotador para que los remita de manera conjunta a la FBSPA.

17. COMITÉ DE DISCIPLINA DEPORTIVA, COMITÉ ASTURIANO DE DISCIPLINA DEPORTIVA, RECURSOS.

17.1. El Comité de Competición de la Liga Asturiana estará constituido por un Comité de Disciplina Deportiva, nombrado al efecto por la Junta Directiva de la FBSPA.

17.2. El Comité de Disciplina Deportiva tendrá todas las atribuciones y derechos que se establecen 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 de Régimen Disciplinario y en las presentes Bases.



17.3. El Comité de Disciplina Deportiva emitirá sus fallos en función del contenido de las Actas de los encuentros, de los informes de los Árbitros oficiales y de los informes de los delegados de los equipos cuando procedan.

El Comité de Disciplina Deportiva podrá actuar de oficio o a instancia de parte.

17.4. Se derogan las reglas del R.O.J y del R.R.D. que obligan a los arbitros a escribir y o a enviar un informe adicional al acta del encuentro salvo que sea solicitado por el Comité de Competición o se presente de forma voluntaria por alguno de los arbitros. Será de obligatorio cumplimiento, para los árbitros, el asentar en el acta del encuentro tanto el numero de la regla o norma infringida como el reglamento donde esta reflejada.

Sancion: Se considera una falta leve cometida por los árbitros.

17.5. Los fallos del Comité de Disciplina Deportiva serán comunicados 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.

17.6. Contra los fallos del Comité de Disciplina Deportiva podrá recurrirse según lo dispuesto en el Capítulo V del Reglamento de Régimen Disciplinario.

18. MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

18.1. Por el interés que supone la difusión del Béisbol y Sofbol entre el público en general, la FBSPA, a través de sus canales de información cuidará muy especialmente la información relativa a la competición, facilitando a los Medios de Comunicación toda la documentación que se precise.

18.2. Se recomienda a todos los equipos participantes presten a los Medios de Comunicación la mayor atención posible, en beneficio común, facilitando además a la FBSPA cuanta información consideren de interés para ser difundida públicamente.

19. SPONSORS, PUBLICIDAD.

19.1. Los equipos participantes podrán estar directamente patrocinados por uno o varios Sponsor, teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

Cada equipo participante podrá utilizar, además del nombre del club al que pertenece, como añadido o incluso sustituyendo a aquél, un nombre o marca publicitaria que no podrá variar en toda la competición. Dicho nombre o marca deberá comunicarse a la FBSPA antes de la fecha de inicio de la inscripción en la competición.

Se autoriza la publicidad en los uniformes, que deberá corresponder al nombre o marca publicitaria, y será única para toda la competición. Esta publicidad estará situada en un lugar del uniforme que no dificulte o impida la correcta visión de los números reglamentarios.



Los terrenos de juego podrán tener toda clase de publicidad, siempre que su colocación no ocasione ninguna perturbación en el juego, o impida o dificulte el mismo.

19.2. Los nombres " Federación de Béisbol y Sófbol del Principado de Asturias", " FBSPA ", "Liga Asturiana de Béisbol" pertenecen a la Federación de Béisbol y Sófbol del Principado de Asturias y no pueden ser utilizados en ninguna clase de publicidad sin expresa autorización escrita de la misma.

20. CONDICIONES ECONÓMICAS.

20.1. Al margen de lo estipulado a este respecto en los puntos anteriores, la totalidad de los gastos de desplazamiento y estancia de los equipos participantes cuando deban desplazarse será por cuenta de cada uno de ellos.

21. VARIOS

21.1. Como máximo podrá utilizarse un bat-boy o una bat-girl por equipo. En todo caso, para poder tener acceso al terreno de juego o al dugout, deberá estar vestido con uniforme de juego, aunque sea distinto al del equipo al que vaya a prestar su colaboración y tener licencia federativa.

Deberá utilizar en todo momento casco con doble orejera.

Se solicita al equipo local ponga a disposición del equipo visitante un bat-boy o una bat-girl que, en todo caso, este equipo podrá o no aceptar.

Si lo rechaza, deberá cuidar él mismo de este servicio.

En caso de incumplimiento por parte del bat-boy o de la bat-girl, y después de una primera advertencia al Manager, el interesado será expulsado del terreno de juego y no sustituido.

21.2. Además de los elementos propios específicos de cada posición, que determinan las Reglas Oficiales de Juego, durante todos los encuentros es obligatorio que el bateador y los jugadores-corredores en bases utilicen el casco protector con doble orejera.

Los jugadores de béisbol deberán usar coquilla de protección. Si bien este elemento no es obligatorio, se recomienda muy encarecidamente su utilización. Los receptores deberán utilizar obligatoriamente todos sus elementos protectores (careta con protección para el cuello, peto, espinilleras y casco protector) tanto durante el encuentro como en el calentamiento.



21.3. CAMPEONATOS DE ESCOLARES, ALEVINES, CADETES Y INFANTILES:

Se exigirá el máximo respeto y compostura por parte de los monitores de los equipos participantes, es en nuestro ejemplo en el que los niños se fijarán, tanto los de nuestro equipo como los del equipo contrario.

- No se permitirá a ninguno de los integrantes de los distintos equipos, el dirigirse o increpar a cualquiera de los integrantes del equipo contrario.
- Queda terminantemente prohibido el uso de lenguaje soez o malsonante por parte de cualquiera de los integrantes de cualquier equipo, ya sea monitor o entrenador.
- En los partidos que se disputen con lanzador, estará **TERMINANTEMENTE PROHIBIDO** dirigirse a él o increparlo con el fin de desconcentrarlo. Una vez advertido por el árbitro, una segunda reiteración será motivo de expulsión.

21.4. En ningún caso la FBSPA se responsabiliza de los accidentes que, por cualquier causa, pudieran ocurrir a los participantes y/o a los espectadores durante el transcurso de la competición.

21.5. La FBSPA tiene la más amplia facultad para la interpretación de estas Bases y podrá, caso de entenderlo necesario, dictar las normas complementarias que considere oportuno para el mejor desarrollo de la competición.

21.6. La inscripción en las LIGAS ASTURIANAS DE BÉISBOL supone la total aceptación de estas Bases, de las R.O.B. y del R.R.D. por parte de los participantes.