

Circular: TEC/12/18

CAMPEONATO DE ASTURIAS DE BEISBOL SUB-11 CON MÁQUINA DE LANZAR 2018 REGLAMENTACIÓN

1-Medidas del terreno de juego.

- Dimensiones oficiales: 61, 61 y 61 metros
- Mínimo (excepcional): 50, 50 y 50 metros
- Distancia entre bases: 18,29 metros
- Distancia de la máquina de lanzar al home: 14,03 metros
- Distancia al back-stop: 6,00 metros o más (9,14 recomendado).

2-Zona libre.

Se marcará con cal un círculo de 3 metros de diámetro alrededor de la máquina, llamado "Zona Libre". Delante de la máquina, dentro de la Zona Libre, se colocará una protección de malla en L.

3-Pelota de juego.

La pelota oficial será SOFTIE de JUGS o similar aprobada por el CTN.

4-Desarrollo.

En las 3 primeras entradas (1ª mitad del encuentro), batearán los 9 jugadores de cada equipo de la siguiente forma:

- En la 1ª entrada comenzará bateando el primer jugador del orden al bate.
- En la 2ª entrada comenzará bateando el cuarto jugador del orden al bate.
- En la 3ª entrada comenzará bateando el séptimo jugador del orden al bate.

- Cuando el 9º bateador de estas entradas comparezca al bate, se entenderá que hay dos eliminados.
- En todo caso, después de batear el 9º, la entrada concluirá también cuando un jugador a la defensiva, con la pelota en su poder, pise el home.
- Si una vez completado el turno al bate del 9º, la pelota queda muerta por la aplicación de las reglas de juego, una vez concedidas las bases a las que tengan derecho los corredores, la entrada se dará por finalizada.

En la 2ª mitad del encuentro, entradas 4ª, 5ª y 6ª, así como en las entradas extras si fueran necesarias, cada turno de bateo se cerrará cuando se produzcan 3 eliminados o se anoten 5 carreras.

5-Strikes.

Todos los lanzamientos serán strike a excepción de aquellos que, a juicio del árbitro, no sea posible batear por haber tocado el suelo antes de llegar al home, pasen demasiado alto o demasiado afuera del bateador. Después de que un strike sea declarado por el árbitro, los corredores no podrán salir de sus bases, sea o no cogido por el receptor.

6- Fouls.

Después del segundo strike, a un bateador sólo se le permitirá un máximo de dos foul. Es decir, en el quinto lanzamiento el bateador será strikeout aunque haya bateado de foul. El tercer strike siempre dará lugar a la eliminación del bateador, aunque no sea cogido por el receptor.

7-Robo.

No está permitido el robo de base ni el toque de bola. Los corredores podrán avanzar en bases después de un batazo o de un tiro con error que no sea del receptor al lanzador después de un lanzamiento. Si el corredor abandona la base antes de que el bate entre en contacto con la pelota será eliminado. En el momento en que el lanzador reciba la pelota, los corredores deberán dirigirse inmediatamente hacia una base. En caso contrario, y a juicio del árbitro, será declarado out.

8-Puesta en Juego

El árbitro del encuentro será el único encargado de colocar la pelota de juego en la máquina de lanzar.

Al momento de producirse un lanzamiento, el receptor se colocará inmediatamente detrás del home, en la posición propia de un receptor

El jugador que actúe de lanzador se colocará al lado del círculo, a la altura de la máquina lanzabolas, con un pie junto al círculo. Ningún jugador podrá entrar en la Zona Libre, ni siquiera para intentar atrapar una bola bateada.

9-Bola en zona libre.

Cualquier pelota bateada que quede dentro del círculo (Zona Libre) o golpee la malla protectora o la máquina de lanzar, será bola muerta y el bateador conseguirá la primera base. Si hay corredores en base también avanzarán una base.

Cualquier pelota tirada que caiga dentro del círculo será bola muerta. Si hay corredores en base avanzarán una base, a excepción de si el tiro lo ha realizado el receptor después de un lanzamiento.

10-Infiel fly.

No se aplicará la regla del infield fly.

11-Bate.

Solo se podrán utilizar bates de béisbol de las medidas y condiciones indicados por la RFEBS.

12-Velocidad.

La velocidad a la que se programará la máquina será de 40 millas/hora (64 kms./hora).

13-Dempate.

Si el partido llega al término de las entradas reglamentarias, o al límite de su tiempo, con la anotación empatada, se procederá jugando las entradas extras necesarias para lograr el desempate siguiendo el orden al bate en el que se llegó con el partido empatado.

Gijón, 26 de febrero de 2018



JOSE RAMÁN DE DIEGO

Director de Competiciones F.B.S.P.A.