



FEDERACIÓN DE BÉISBOL Y SOFBOL



DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

BASES CAMPEONATO DE ASTURIAS ALEVIN CON MÁQUINA DE LANZAR

Edición 2018

Febrero 2018

1. Duración de los encuentros

- 1.1. Todos los encuentros se jugarán a seis entradas o una hora y media. En cualquier caso, ningún encuentro deberá continuarse a partir del momento en que el resultado, debido a la limitación de carreras por entrada, sea ya inamovible.
- 1.2. Si un encuentro se suspende por lluvia, por falta de luz o por otro motivo no imputable a ninguno de los 2 equipos, se podrá dar por válido si se hubieran completado cuatro entradas (o tres y media si el equipo local lleva ventaja).

2. Alineación de jugadores.

- 2.1. Para poder disputar el encuentro, ambos equipos deberán tener un mínimo de 7 jugadores con licencia.
- 2.2. Se podrán alinear un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 9.
- 2.3. Podrán ser alineados dos jugadores de categoría sub-13, nacidos **únicamente en el año 2006**.
- 2.4. Será de obligado cumplimiento que todos los jugadores participen en todos los partidos en los que aparezcan en el "line up". Para el cumplimiento de esta regla, se establecerán los siguientes criterios:
 - 2.4.1. Cada jugador/a deberá participar en el partido un mínimo de dos entradas o como mínimo un turno al bate.
 - 2.4.2. Una vez realizados todos los cambios posibles y con el fin de evitar el forfait, los jugadores titulares sustituidos podrán regresar, en el orden que habían sido sustituidos, ocupando cualquier posición.
 - 2.4.3. Con el fin de evitar que algunos jugadores no sean alineados por falta de tiempo o por diferencia de carreras, el resultado del encuentro será válido hasta que se produzca la diferencia de carreras que no permita a uno de los equipos remontar el juego, pero a su vez todos los partidos seguirán hasta finalizar las 6 entradas o 1:30h de límite de tiempo, aunque en este caso, las carreras anotadas por ambos equipos no serán contabilizadas para el resultado final.

3. Medidas del terreno de juego.

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

4. 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.
5. La máquina que se utilizará será JUGS Junior o similar. La pelota oficial será SOFTIE de JUGS, WILSON A1217 o similar.
6. En las tres primeras entradas batearán los 9 jugadores de cada equipo de la siguiente forma:
 - 6.1. En la 1ª entrada comenzará bateando el primer jugador del orden al bate.
 - 6.2. En la 2ª entrada comenzará bateando el cuarto jugador del orden al bate.
 - 6.3. En la 3ª entrada comenzará bateando el séptimo jugador del orden al bate.
 - 6.4. Cuando el 9º bateador de estas entradas comparezca al bate, se entenderá que hay dos eliminados.
 - 6.5. 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.
 - 6.6. 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.
 - 6.7. 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.
7. 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.
8. 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.
9. El árbitro del encuentro será el único encargado de colocar la pelota de juego en la máquina de lanzar.
10. 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.
11. 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.
12. No se aplicará la regla del infield fly.

13. Al momento de producirse un lanzamiento, el receptor se colocará inmediatamente detrás del home, en la posición propia de un receptor.
14. 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.
15. REGLA DEL DESEMPATE: 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.