



CAMPEONATO ESCOLAR 2019-2020

REGLAS DE JUEGO





1. - DESARROLLO DE LOS ENCUENTROS:

- La distancia entre bases será de 16 metros.
- Todos los encuentros de Infantiles se jugarán a un máximo de 6 entradas o 1h30' de tiempo.
- En el caso de diferencia de más de diez carreras en la 4ª entrada el partido se dará por terminado.
- En el caso de diferencia de más de cinco carreras en la 5ª entrada el partido se dará por terminado.
- En caso de empate en la sexta entrada se jugarán tantas entradas extra como sean necesarias.
- 5 minutos antes de la hora oficial de finalización del juego no se podrá indicar una nueva entrada, salvo que el juego estuviera empatado.
- La única hora oficial del comienzo y final de juego es la establecida por el reloj del árbitro, (este indicará a los entrenadores la hora oficial de comienzo del mismo).

2. - LIMITE DE CARRERAS POR ENTRADA:

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. - ROBO DE BASES

Los corredores no podrán separarse de la base hasta que la pelota conecte con el bate.

Sanción: corredor eliminado (el árbitro debe de vigilar escrupulosamente el cumplimiento de esta regla).

4. - PITCHEO

Los monitores de cada colegio realizarán las labores de pitcheo. Los lanzamientos se harán por encima del hombro. En el caso de niños de 8 años o menores, el lanzamiento se podrá hacer por debajo y con un límite de 4 strikers, esa circunstancia se anotará en el lineup con la indicación "por debajo" al lado del nombre para que el entrenador contrario esté advertido. Al resto de los jugadores se les lanzará OBLIGATORIAMENTE POR ARRIBA.

5. - NÚMERO DE JUGADORES:

- El número de jugadores en el campo será de un mínimo de 7 y un máximo de 9 (10 en caso de primaria), deberá garantizarse que todos los jugadores que asisten al partido participen en el mismo. en el caso de disponer de 9 jugadores deberán de ser alineados todos en la alineación inicial.



- Si por causa de lesión un equipo no tuviera relevo para sustituir al jugador lesionado, el entrenador podrá volver a incorporar al juego otro jugador que ha sido sustituido.
- Cualquier jugador/a podrá incorporarse al juego después del comienzo del mismo, comunicándolo al árbitro del encuentro y al entrenador contrario.
- Todos los niños deben de estar uniformados, mínimo con camiseta y gorra, material que suministra gratuitamente la federación. Si un niño no va correctamente uniformado, no podrá jugar.
- En la categoría de PRIMARIA podrán jugar jugadores que cumplan 13 años durante el año 2020.

6.- JUGADORES EXTERNOS:

Se consideran jugadores externos aquellos que no están inscritos en el equipo del colegio que disputa el encuentro, en caso de que un equipo no disponga de los 7 jugadores reglamentarios, podrá jugar con otros jugadores del equipo contrario si este está de acuerdo..

7.- FALTA DE JUGADORES:

En el caso de insuficiencia en el número de jugadores, se declarará forfait y el resultado del partido será de 0 a 6 en contra del equipo que ha causado el forfait. En el caso de que se puedan ceder jugadores de un equipo al otro, podrá jugarse el partido amistoso con el resultado oficial que figure a la finalización del mismo siempre y cuando el equipo tenga un mínimo de 5 jugadores.

8.- FINALIZACION DE JUGADAS:

- En Primaria cuando un equipo lance la pelota al pitcher se dará la jugada por terminada, los jugadores no podrán salir entonces de ninguna base para intentar avanzar. Si el jugador hubiese salido ya de la base podrá llegar a la siguiente.
- El lanzamiento al pitcher/entrenador debe quedar claro, bien porque la pelota se lance correctamente al mismo, bien porque el jugador que hace el lanzamiento grita 'pitcher' al hacer el lanzamiento hacia el mismo. Si el éste no hiciera intención de recibir la bola, el árbitro parará el encuentro y advertirá al entrenador, retomando los corredores la posición ocupada en el momento del lanzamiento.

9.- TECHO Y OTROS ELEMENTOS DEL CAMPO:

- Cuando una pelota bateada toque el techo dentro del área de juego ésta estará en juego.



- Columnas y otros elementos (incluso aéreos) dentro del área de juego fair se consideran parte del terreno de juego, en caso de duda ambos equipos se pondrán de acuerdo el inicio del partido.
- Aquellas pelotas que golpean contra las paredes se consideran en juego al ser estas los límites del campo, salvo que se encuentren en terreno foul.
- Aquellas pelotas que golpean contra cualquier otro elemento (no habitual en un campo: columnas, techo, canastas,...) dentro del campo y sean cogidas de aire se considerará que la cogida es legal y por tanto out.
- En caso de que la bola bateada golpee contra el pitcher (monitor) se concederá la primera base y la bola estará viva.
- Si el entrenador, en un acto reflejo, coge de línea una bola bateada que le va a golpear, ese lanzamiento será considerado nulo y se repetirá.
- Los partidos pasarán a disputarse con una primera base doble, como se juega en sófbol. El defensor solo podrá realizar la eliminación del bateador pisando la base que se encontrará DENTRO del campo. De esta forma pretendemos minimizar los choques que se puedan producir en la primera base como consecuencia de la inexperiencia de los jugadores.

10.- LANZAMIENTOS ERRONEOS A BASES:

- Al inicio de cada partido se determinará un espacio alrededor del terreno de juego en la zona de primera y tercera bases, la pelota en esa zona seguirá en juego, si un lanzamiento hace que salga de esa zona se, considerará que ha entrado en el dougout , la pelota se considerará muerta y se concederá una base. Ambos equipos deben tener claro al inicio dicha delimitación.
- El tiro erróneo a home dará lugar, al igual que en el caso de 1ª y 3ª bases, a la concesión de una base.

11.- STRIKE-OUTS:

- Los jugadores podrán escoger intentar batear o no un lanzamiento. Sólo se contarán como strike aquellos lanzamientos en los que se haya intentado batear. Los monitores deberán velar por que los jugadores intenten batear las bolas buenas.
- Los toques de bola serán considerados out.

12.- ZONA DE FOULBALL:

Las zonas de foulball deben mantenerse despejadas de jugadores que no estén en el campo (jugadores en el dougout), así como de espectadores para evitar interferencias. Deberá instruirse a los jugadores y espectadores de no tocar una pelota en juego (por muy buena intención que tengan).



13.- MATERIAL:

- El equipo local proveerá de zona de juego, bases, bate, pelotas y equipo de catcher.
- El equipo visitante deberá disponer de los implementos necesarios

14.- APLAZAMIENTOS:

- Para solicitar el aplazamiento de un partido o cambio de fecha se habrá de comunicar a la coordinadora (Derli Alonso 670231981) o a la federación.
- (984297274) con la antelación suficiente para desde la coordinación del campeonato, poder decidir sobre el posible aplazamiento.
- En el caso de coincidencia de una misma jornada (semana) para un equipo de dos partidos, tendrá preferencia aquel que se juegue dentro de su jornada. En el caso de que ninguno de los partidos pertenezca la jornada en cuestión se jugará primero el primero en aparecer en el calendario oficial (salvo que los equipos implicados se pongan de acuerdo en cambiar el orden).

15.- LINEUPS:

Para la realización del lineup se utilizará el modelo específico para escolares de que dispone la federación.

16.- ANOTACIÓN:

Cada equipo deberá llevar su propia contabilidad de los innings y carreras, que se comprobará con el árbitro o el anotador al término de cada entrada. En caso de desacuerdo prevalecerá siempre el resultado del arbitro.

17.- RESULTADOS E INCIDENCIAS:

Los anotadores entregarán copia del lineup, acta y hoja de anotación en la federación en los dos primeros días hábiles de la siguiente semana. Las incidencias se comunicarán directamente a la coordinadora. Si no hubiera anotación, el árbitro entregará el acta del partido, debidamente cumplimentada, con las carreras por entrada y el resultado final del mismo.

18.- COMPORTAMIENTO ÉTICO:

- 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, al árbitro o al anotador.



- Queda terminantemente prohibido el uso de lenguaje soez o malsonante por parte de cualquiera de los integrantes de cualquier equipo, ya sea monitor o jugador.
- 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.
- Todos los árbitros dispondrán de una tarjeta **NEGRA**, el árbitro mostrará esa tarjeta en los siguientes casos:
 - En caso de que el público muestre su desaprobación por cualquier decisión del árbitro, entrenadores o cualquier otro participante del juego de forma airada, insultando o amenazando a cualquier otro participante.
 - Asimismo, cuando cualquier miembro del equipo, jugadores, entrenadores y delegados, de comporten de la misma forma antideportiva.

NOTA: el árbitro mostrará la tarjeta **NEGRA**, cuando se produzca cualquiera de estos dos casos, la primera ocasión servirá de aviso, en la segunda ocasión se suspenderá el partido. El árbitro reflejará en el acta la causa de la suspensión, el comité de disciplina deportiva sancionará según lo reflejado en el acta.