



FEDERACION DE BEISBOL Y SOFBOL DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

REGLAMENTO DE BASES PARA COMPETICIONES ASTURIANAS AÑO 2024



ÍNDICE

Contenido

PREÁMBULO	3
1 PARTICIPANTES.....	3
2 FÓRMULA DE LA COMPETICIÓN.....	3
3 CAMPEONATOS DE ASTURIAS.....	4
4 DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.....	4
5 COMPUTOS DE TIEMPO.....	7
6 APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS.....	8
7 DESPLAZAMIENTOS. NO PRESENTACIONES.....	9
8 LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES.....	10
9 ALINEACIÓN DE JUGADORES.....	11
10 NORMAS ESPECÍFICAS PARA LA ACTUACIÓN DE LANZADORES.....	12
11 PELOTA DE JUEGO.....	13
12 EL BATE.....	13
13 UNIFORMIDAD.....	14
14 TERRENO DE JUEGO.....	14
15 PRACTICAS DE CALENTAMIENTO.....	15
16 ARBITRAJE.....	16
17 ANOTACIÓN.....	16
18 PREMIOS INDIVIDUALES.....	17
19 RECLAMACION DE ENCUENTROS.....	18
20 COMITÉ ASTURIANO DE DISCIPLINA DEPORTIVA, RECURSOS.....	19
21 MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	19
22 SPONSORS, PUBLICIDAD.....	20
23 CONDICIONES ECONÓMICAS.....	20
24 ESCUELAS DEPORTIVAS Y JUEGOS DEL PRINCIPADO:.....	20
25 VARIOS.....	21

PREÁMBULO

El presente Reglamento, redactado por la Junta Directiva de la Federación de Béisbol y Softbol del Principado de Asturias (En adelante FBSPA) 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.

1 PARTICIPANTES.

1.1. Para participar en las Competiciones Asturias la inscripción será libre, se deberán abonar los derechos de inscripción que sean establecidos en la Circular Administrativa correspondiente.

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

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.

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, al Colegio Asturiano de Anotación 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 Dirección de Competición, el cual se entenderá como Calendario Oficial de Competición.

El modelo de competición será el que la Junta Directiva de la FBSPA determine para cada competición, lo cual deberá quedar reflejado en las correspondientes circulares al efecto, las cuales serán colgadas públicamente en la página Web de la FBSPA.

3 CAMPEONATOS DE ASTURIAS.

En los Campeonatos de Asturias, indistintamente de la categoría que se trate, exclusivamente se proclamará “CAMPEON DE ASTURIAS” al equipo de origen Asturiano que se encuentre en la posición más alta de la clasificación. En aquellos caso que, como consecuencia de fomentar la práctica del béisbol y el Softbol en el Principado de Asturias, se hubiese invitado o permitido participar a equipos procedentes de otras Autonomías, este punto debe quedar lo suficientemente claro, a fin de evitar confusiones a posteriori.

4 DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

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

4.2 Los encuentros de categoría senior se jugarán de nueve a siete entradas, en función de lo estipulado específicamente al efecto en la circular técnica correspondiente a la competición a disputar, salvo los casos citados en los artículos 6.4 y 6.5 de éste Reglamento.

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 o 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 de béisbol llegase al final de la 7ª u 8ª 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 esta categoría, la diferencia es de 15 o más carreras al final de la 5ª o 6ª entrada.

4.3 Todos los encuentros de categoría sub-18 o sub-15 se jugará a siete entradas y con un límite de tiempo de tres horas en caso de los partidos Sub-18, y dos horas y media en caso de los partidos Sub-15. Todos los encuentros de la categoría Sub-13 se jugarán a un máximo de 6 entradas o 2 horas de tiempo. En todos los casos y categorías, se aplicará lo que primero ocurra.

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 entrada, o de diez o más carreras en la 5ª entrada el partido se dará por terminado. En el caso de los encuentros de categoría Sub-13, la diferencia será de 10 o más carreras en la 4ª o en la 5ª entrada.

En todos los partidos de categoría sub-13, con lanzador, el máximo de carreras en una entrada será de cinco. En todo caso, de producirse un home-run, este y las demás carreras se contabilizarán.

En la categoría Sub-13 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 infractor eliminado.

4.4 Todos los encuentros de sub-11 se jugaran a un máximo de 6 entradas o una hora y media de tiempo, aplicándose el mismo criterio, que en el punto 4.3.

En todos los partidos de categoría sub-11, con lanzador, el máximo de carreras en una entrada será de cinco. En todo caso, de producirse un home-run, 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

4.5 Normas obligatorias para acelerar los encuentros:

4.5.1 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. Antes de aplicarse la regla al lanzador se darán dos avisos al manager del equipo

Sanción: Se cantará bola

- 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 Sub-18 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 home-run, los miembros de su equipo no podrán tocar al bateador hasta después de que éste haya cruzado el home.

Sanción: 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.

Sanción: 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.

Sanción: Si esta regla es violada, el manager será expulsado.

4.5.2 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.

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

4.5.3 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, bajo su criterio, el uso de una pelota de las que obran en su poder, evitando que sea inmediatamente reutilizada la pelota de "foul" o la que haya salido fuera del terreno.

4.5.4 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.

Sanción: Cualquier simulación de lesión por parte de un jugador supondrá la inmediata expulsión de éste.

5 COMPUTOS DE TIEMPO.

A fin de evitar errores de interpretación en los cálculos de tiempo que se establecen en el presente reglamento, a continuación se indica la interpretación única válida para los plazos que se indiquen.

5.1 Tabla para 72 horas de plazo previas a la Jornada/encuentro a disputar:

Día de la jornada	Día y hora límite para admisión dentro del plazo:
VIERNES	Lunes anterior a las 23:59 horas
SÁBADO	Martes anterior a las 23:59 horas
DOMINGO	Miércoles anterior a las 23:59 horas

5.2 Tabla para 96 horas de plazo previas a la Jornada/encuentro a disputar:

Día de la jornada	Día y hora límite para admisión dentro del plazo:
VIERNES	Domingo anterior a las 23:59 horas
SÁBADO	Lunes anterior a las 23:59 horas
DOMINGO	Martes anterior a las 23:59 horas

En caso de que la jornada fuese otro día distinto a los indicados, se seguirá el mismo criterio de cálculos.

6 APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS.

6.1 La dirección de Competición podrá aplazar jornadas o encuentros de oficio cuando haya causas que lo justifiquen (Previsión meteorológica adversa cuando hubiese equipos que se desplacen, falta de árbitros o anotadores, problemas de las instalaciones deportivas, etc....) En estos casos se notificará a los equipos afectados en cuanto sea posible por los medios oficiales.

6.2 No podrán aplazarse los encuentros previstos en el calendario oficial, salvo casos extraordinarios y de fuerza mayor, previa comunicación a la dirección de competición, que tras la comprobación de que el aplazamiento no perjudica el calendario de competiciones ni a un tercero (entendiéndose por tal a otro equipo), con consentimiento de la FBSPA autorizará el mismo, haciéndolo público por los medios dispuestos al efecto. La solicitud se deberá recibir por escrito, como mínimo con 72 horas de antelación a la jornada del encuentro (Tabla del punto 5.1), acompañada de la aceptación expresa y por escrito del equipo contrario, y con la proposición de nueva fecha y hora del encuentro, formulada de mutuo acuerdo entre ambos equipos, y sin que se interfiera para nada el calendario establecido. Se realizará este proceso por cada jornada/encuentro a aplazar.

6.3 Un encuentro se considera oficial a todos los efectos, en el momento de la reunión arbitral con los managers de los equipos intervinientes en el Home-plate, con la entrega de las correspondientes alineaciones (line-ups) de ambos equipos. 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 suspensiones temporales de los encuentros y su continuación, nuevos horarios de comienzo de los mismos, etc.

6.4 La responsabilidad de decidir la suspensión o la interrupción de un encuentro recae en el árbitro principal de dicho encuentro.

6.5 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.

6.6 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.

6.7 Solamente se interrumpirán o suspenderán 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 Árbitro Principal en el Acta del encuentro suspendido o interrumpido. Caso de no existir acuerdo será la FBSPA quien determinará la nueva fecha y hora de celebración, sin posibilidad de apelación.

7 DESPLAZAMIENTOS. NO PRESENTACIONES.

7.1 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: Pérdida 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. Siempre se entenderá por “técnico” a un entrenador de nivel 1 como mínimo.

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 Árbitro Principal antes de incorporarse al juego.

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

7.2 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 sub-18 en sub-15 será de 7 carreras a 0, y en sub-13 de 6 carreras a 0. EN CUALQUIER CASO supondrá la pérdida de un puesto en la clasificación final de la competición.

La segunda ocasión de no presentación a un encuentro, pérdida del encuentro por 9 carreras a 0 en senior y en sub-18, sub-15 será de 7 carreras a 0 y en sub-13 por 6 carreras a 0, EN CUALQUIER CASO supondrá la exclusión de la competición, pérdida de la subvención que pudiera corresponderle, pérdida de la fianza de la competición (en su caso) y pérdida de los derechos adquiridos.

7.3 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 Árbitro 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.

7.4 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. Estos certificados se podrán presentar a posteriori, en el plazo de una semana (7 días naturales). La no presentación de dicha documentación en el plazo previsto, supondrá la pérdida del encuentro como si se tratase de no haberse presentado, y se aplicará lo descrito en el punto 7.2. La FBSPA será la responsable de determinar la validez del motivo de retraso.

8 LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES.

8.1 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 técnica complementaria, en caso contrario no se permitirá su participación.

8.2 Dichas licencias deberán haber sido validadas por la FSBPA. En una misma temporada no se podrá tramitar licencia a un jugador/a que previamente haya tramitado licencia con otro equipo, independientemente de la federación territorial o categoría del club origen.

8.2.1 El número mínimo de Licencias para que el equipo de un Club se pueda inscribir en una competición será, en cualquier caso, de 9 licencias de jugadores y 1 de técnico (mínimo entrenador nivel 1); deberán tener diligenciadas ante la FBSPA dichas licencias en la citada fecha conforme los siguientes criterios particulares dependiendo de cada categoría:

- En Sénior: para inscribir a un equipo senior es necesario tramitar un mínimo de 6 licencias senior, podrán jugar todos los Sub-18 con licencia de su club.
- En Sub-18: para inscribir a un equipo Sub-18 es necesario tramitar un mínimo de 9 licencias Sub-18, podrán jugar y ser alineados todos los Sub-15 con licencia de su club.

- En Sub-15: para inscribir a un equipo Sub-15 en una competición, será necesario que al menos 7 licencias sean Sub-15 (del mínimo de las 9 requeridas). no habrá límite de jugadores Sub-15, podrán jugar todos los Sub-13 de 2º año, así como a los jugadores Sub-18 recién ascendidos (de 1º año), éstos últimos quedando limitada su alineación a un máximo de tres jugadores simultáneamente en el campo, y no pudiendo ocupar la posición de lanzador.
- En Sub-13: para inscribir a un equipo Sub-13 en una competición, será necesario que al menos 5 licencias sean Sub-13. no habrá límite de jugadores Sub-13, podrán jugar todos los Sub-11 de 2º año. Salvo que se apliquen normas específicas al efecto en cada competición, las cuales deberán ser informadas mediante las circulares oportunas al efecto, y siempre con anterioridad a las Competiciones.
- Un jugador solo podrá inscribirse en su categoría o en una inmediatamente superior a la que le corresponde por edad. Como excepción, los jugadores recién ascendidos a la categoría Sub-18 podrán inscribirse además en la categoría inmediatamente inferior a la que le corresponde por edad, pudiendo estar inscrito simultáneamente en las categorías senior, Sub-18 y Sub-15.

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

8.3 En los casos de aquellas Competiciones por Concentración de ámbito territorial organizadas por la FBSPA, se podrán presentar licencias de aquellos equipos participantes hasta 72 horas de su inicio (Tabla del punto 5.1).

8.4 Para que un jugador o técnico pueda ser alineado en una jornada en competiciones de “Liga” de ámbito regional organizadas por la FBSPA, su licencia deberá estar oficialmente tramitada de alta por FBSPA 96 horas antes de la jornada a disputar (Tabla del punto 5.2).

8.5 Se podrán hacer licencias de cualquier género en todas las categorías.

8.6 Una vez finalizada la liga regular no se podrán hacer nuevas licencias para que nuevos jugadores puedan jugar los partidos del play-off.

8.7 Un jugador o jugadora no podrá tener licencia con dos equipos del mismo club e idéntica categoría.

9 ALINEACIÓN DE JUGADORES.

Para poder realizar la alineación de los jugadores de un encuentro, se deberá haber enviado previamente por los medios oficiales el Roster del equipo correspondiente a la Dirección de Competición y a la FBSPA; en un plazo de 72 horas previas a la jornada a disputar (Tabla del punto 5.1).

En el caso de una alineación indebida por incumplir la limitación establecida en el 8.1 de este reglamento, los clubes serán directamente responsables de dicho incumplimiento, siendo sancionados conforme a lo establecido en el Reglamento de Régimen Disciplinario de esta Federación.

La FBSPA podrá actuar de oficio, iniciando el correspondiente expediente disciplinario según el procedimiento establecido en su Reglamento de Régimen Disciplinario, ante cualquier indicio de alineación indebida que tenga por intención la alteración del normal desarrollo de la competición, cuando se observe una intención deliberada o manifiesta por el supuesto club infractor.

Sanción: Cualquier alineación de un jugador o jugadores que no estuviesen en el roster dentro del plazo indicado, se actuará como alineación indebida.

9.1 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.

9.2 Se permiten jugadores de cualquier género en los equipos de todas las categorías.

10 NORMAS ESPECÍFICAS PARA LA ACTUACIÓN DE LANZADORES

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

Los siguientes puntos sólo serán de aplicación para los lanzadores de las categorías Sub-18 e inferiores.

10.2 Categoría Sub-18

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.

10.3 Categoría Sub-15

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.

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

10.4 **Categoría Sub-13**

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.

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

10.5 Para la interpretación de estas normas, 9.2 a 9.4, 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.

10.6 Todos los lanzadores efectuarán los lanzamientos desde el mismo lugar, a la distancia oficial correspondiente a la categoría del encuentro, independientemente de la categoría del lanzador.

11 **PELOTA DE JUEGO.**

11.1 La pelota oficial de juego será la indicada en la circular complementaria de este Reglamento.

11.2 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.

11.3 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.

12 **EL BATE.**

Podrán usar bates de aluminio todos los jugadores hasta la categoría sub-15 (incluso en aquellos partidos que disputen en categoría sub-18). Para las categorías sub-18 y superiores se utilizarán exclusivamente bates de madera (de los oficiales autorizados por la RFEBS.)

Todos los bates deberán coincidir con los aprobados por la Real Federación Española de Béisbol y Softbol.

13 UNIFORMIDAD.

13.1 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.

13.2 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.

13.3 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.

14 TERRENO DE JUEGO.

14.1 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 Árbitro 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 6 de este Reglamento).

Como excepción, en aquellos casos que la causa sea consecuencia de la imposibilidad de un correcto mantenimiento por parte del organismo gestor del campo, al ser concesión autonómica/municipal, y no ser ningún Club el responsable de dichas instalaciones (Los equipos carecen de libre acceso a los campos, y los horarios son bastante limitados al respecto)

14.2 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.

14.3 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.

15 PRACTICAS DE CALENTAMIENTO

15.1 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.

15.2 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.

15.3 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.

15.4 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.

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

16 ARBITRAJE.

16.1 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 Softbol de la FBSPA.

Excepcionalmente podrá haber un solo árbitro.

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

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

16.4 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 este Reglamento en relación con su actuación y la de los demás participantes.

17 ANOTACIÓN.

17.1 Todos los encuentros de las Ligas Territoriales de Béisbol serán anotados por un anotador oficial perteneciente al Colegio Asturiano de Anotadores de la FBSPA o quien éste designe.

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

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

17.4 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 este Reglamento, en relación con su actuación y la de los demás participantes.

17.5 El anotador del encuentro de cada jornada de liga será el encargado de remitir a la FBSPA y a la Dirección de Competición en las veinticuatro horas siguientes a la finalización del encuentro, las Actas, line-ups y Hojas Oficiales de Anotación de los encuentros.

Asimismo, al término de cada encuentro, el anotador facilitará a los delegados o managers de los equipos la posibilidad de sacar una foto de la Hoja Oficial de Anotación y una copia del Acta oficial del encuentro.

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

Sanción: Pérdida de los derechos de anotación.

18 PREMIOS INDIVIDUALES.

Al finalizar la temporada, el Servicio de Estadísticas y Resultados del Colegio Asturiano de Anotadores (CAAN) elaborará la relación de premios individuales para las competiciones de categorías senior, sub-18 y sub-15, basados en las estadísticas de las competiciones (que solo se realizan partir de la categoría sub-15):

- Campeón de bateo (batting average).
- Lanzador con mejor promedio de carreras limpias.

En las competiciones de categoría Sub-13 e inferiores, una vez finalizada la temporada se entregará un único premio al Jugador Más Valioso (MVP) por cada equipo participante. Cada club informará a la FBSPA su propuesta para dicho premio, por elección del entrenador o manager del equipo correspondiente.

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

18.1 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 será determinado 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.

- La determinación de todos los promedios antes mencionados se basará en las estadísticas al finalizar la liga.

19 RECLAMACION DE ENCUNTROS

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 a partir de que el encuentro se considere oficial, o antes de que cualquier otra jugada o intento de jugada se haya producido si el encuentro se hubiera iniciado.

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 la regla infringida (deberá constar expresamente el artículo o apartado infringido, así como el Reglamento al que se refiere). 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 reclamado, siendo responsabilidad del anotador oficial del encuentro la remisión de la reclamación o protesta, junto al 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 reclamación o 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 deberán ser entregados al anotador para que los remita de manera conjunta a la FBSPA.

La FBSPA remitirá copia de las actas, line-up, reclamaciones o protestas y hojas de anotación a la dirección de competición y comité de disciplina, cuando haya incidencias, en el plazo de 48 horas después de finalizar el encuentro.

20 COMITÉ ASTURIANO DE DISCIPLINA DEPORTIVA, RECURSOS.

20.1 El Comité asturiano de Disciplina Deportiva será nombrado al efecto por la Junta Directiva de la FBSPA.

20.2 El Comité de Disciplina Deportiva tendrá todas las atribuciones y derechos que se establecen en el Reglamento de Régimen Disciplinario, y actuará, 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 el presente Reglamento.

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

20.4 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.

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

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

20.6 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.

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

21 MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

21.1 Por el interés que supone la difusión del Béisbol y Sófbol 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.

21.2 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.

22 SPONSORS, PUBLICIDAD.

22.1 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.

22.2 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.

23 CONDICIONES ECONÓMICAS.

23.1 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.

23.2 Las infracciones que conlleven sanción económica serán de aplicación las sanciones económicas establecidas en el Reglamento Disciplinario

24 ESCUELAS DEPORTIVAS Y JUEGOS DEL PRINCIPADO:

Se regirán por las reglas que la FBSPA específicamente determine al efecto.

En todo caso se exigirá el máximo respeto y compostura por parte de los monitores de los equipos participantes, es su 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 desconcéntralo. Una vez advertido por el árbitro, una segunda reiteración será motivo de expulsión.

25 VARIOS

25.1 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 tener licencia federativa y estar vestido con uniforme de juego, aunque sea distinto al del equipo al que vaya a prestar su colaboración.

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.

25.2 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.

25.3 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.

25.4 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.

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

25.6 La inscripción en cualquiera de la competiciones o ligas Asturianas, tanto de béisbol como de Softbol que organice, supondrá la total aceptación de este Reglamento, circulares técnicas correspondientes, de las R.O.B. y del R.R.D. por parte de todos los participantes.

25.7 Las licencias se tramitarán antes del comienzo de la competición o antes del comienzo de cada una de las vueltas. En caso de competiciones entre dos equipos se podrán añadir jugadores antes del tercer encuentro.

