

CAMPEONATO ASTURIAS DE BEISBOL SUB-13 2024

1. PARTICIPANTES.

Podrán participar todos aquellos equipos que cumplan con el punto 1 del Reglamento de Bases de las Ligas de la FBSPA.

2. INSCRIPCIÓN.

Periodo de solicitud de inscripción: hasta el 15 de marzo de 2024.

Se deben haber abonado los derechos de afiliación del club en la FBSPA o haber abonado los derechos de inscripción en competiciones autonómicas para participar en la competición de acuerdo a la circular administrativa 1 de esta federación (ADM1-2024 Normas de solicitud licencias)

Se remitirá correo a la dirección de competiciones de la FBSPA a través del email: competiciones.fbspa@gmail.com así como a la federación asturiana de béisbol (fbspa@beisbolasturias.es)

3. FÓRMULA DE COMPETICIÓN Y CALENDARIO

Los encuentros entre los equipos participantes en el Campeonato de Asturias se jugarán a ida y vuelta, aparte de lo estipulado en el punto 2 del Reglamento de Bases de las Ligas de la FBSPA, en función del número de equipos inscritos (a excepción de que solo se inscribiesen 2 equipos, que se jugaría la competición a 5 partidos, disputándose todos ellos con independencia de que hubiese un claro ganador).

En el caso de sólo inscribirse un equipo se suspenderá la competición (Mínimo deberán inscribirse dos equipos de origen Asturiano).

Se sorteará por parte de la FBSPA el orden de los emparejamientos, tras lo cual se elaborará el correspondiente calendario.

4. FECHA LÍMITE PARA LA PRESENTACIÓN DEL MÍNIMO DE LICENCIAS EXIGIDO POR LAS BASES DE LA COMPETICIÓN:

Una semana antes del comienzo de la competición (*).

5. FECHA LÍMITE PARA LA PRESENTACIÓN DE LICENCIAS DE PARTICIPANTES:

Le fecha límite será la que determina el Reglamento de Bases de las Ligas de la FBSPA (*).

6. PELOTA OFICIAL DE JUEGO.

La pelota oficial de juego será una de las determinadas en la Circular Técnica 03/24. En cualquier caso, cada encuentro se disputará ÚNICAMENTE con un solo tipo de pelota de las permitidas.

7. DURACION DE LOS ENCUENTROS.

Los partidos del campeonato se jugarán a seis entradas o 2 horas (Lo que primero ocurra). Cuando se alcance el límite horario se cerraría la entrada que se esté jugando. En caso de que una entrada se acabe transcurridos 1 hora y 50 minutos **NO** se comenzará una nueva entrada.

8. JUEZ ÚNICO.

Comité de Disciplina Deportiva de la FBSPA.

9. BASES DE LA COMPETICIÓN.

Como consecuencia de las circunstancias arrastradas por la pandemia ocasionada por el Sars-Covid19, un elevado porcentaje de los jugadores federados este año no poseen apenas experiencia en béisbol. Pero en pro de que esto evolucione, y continúe creciendo, hay que proporcionarles una competición “adaptada” para que puedan jugar, y evitar el abandono por falta de partidos.

Por ello para este Campeonato de Asturias Sub-13, serán de aplicación las normas anexas a la presente circular.

10. Colegio de árbitros.

Colegio de árbitros de Asturias.

11. Colegio de Anotadores.

Colegio de anotadores de Asturias

Gijón, 15 de marzo de 2024



FREDD SEGUNDO JORDAN TABOSKY
Director de Competiciones FBSPA.

(*): A fin de promocionar el crecimiento de los equipos, se permitirá la participación de jugadores/as procedentes de los equipos del Campeonato de Béisbol Escolar, como actividad análoga de las Escuelas Deportivas, sin que estuvieran afiliados a ningún club, quedando cubiertos por el seguro médico de las EEDD.

ANEXO CIRCULAR TEC-06-24

NORMAS ESPECÍFICAS PARA EL CAMPEONATO DE ASTURIAS SUB-13 2024

1. OBJETIVO.

El principal objetivo de estas reglas específicas no es otro que conservar el elevado número de jugadores/as que durante los últimos meses se han afiliado a los clubes, procedentes mayoritariamente de las escuelas deportivas, a la vez que conseguir que se afilien más, dándoles la oportunidad de participar activamente en los equipos de los clubes, ofreciendo una competición acorde al nivel medio de los mismos.

De esta forma, se van introduciendo en nuestros deportes, de manera que progresivamente vayan dando el paso del béisbol escolar al béisbol real en este caso, minimizando gradualmente la frustración que, en bastantes ocasiones les supone el cambio.

Todo ello continúa siendo una consecuencia cuyo origen fue la pandemia ocasionada por el SARS Covid-19, que ha dejado un gran vacío generacional y un abandono del deporte entre los más jóvenes principalmente. Es una labor ardua hacer que dichos jóvenes formen parte de la comunidad deportiva, sobre todo por el sedentarismo y las nuevas tecnologías, rivales importantes que tenemos en contra, y hacer que se declinen por un deporte minoritario como el nuestro, cambiando así la Tablet por un guante.

2. SISTEMA DE COMPETICIÓN.

Se disputará por el sistema de “todos contra todos”, a ida y vuelta. En caso de haber solo dos equipos, se jugará a 5 partidos.

3. REGIMEN DE COMPETICIÓN.

- 3.1. Se constituirán equipos mixtos por clubes; los equipos en competición en el terreno de juego estarán formados por 9 jugadores (La edad de los jugadores será la comprendida entre los nacidos en 2015 y 2011). Los jugadores/as procedentes de Escuelas deportivas, deberán haber obtenido al menos la licencia (seguro deportivo) con un Club, previo pago de lo estipulado en la Circular administrativa 3/2024.
- 3.2. Se debe garantizar que todos los jugadores que asisten a un partido participen en el mismo, mínimo deberán jugar una entrada tanto a la ofensiva como a la defensiva.
- 3.3. En caso de que un equipo no tenga suficientes jugadores a la hora oficial del inicio de un partido se declarará forfait y el resultado del partido será de 0 a 6 en contra del equipo que ha causado el mismo. En caso de que se puedan ceder jugadores de un equipo al otro, podrá jugarse un partido amistoso sin resultado oficial, siempre y cuando el equipo tenga un mínimo de 5 jugadores. Los jugadores cedidos por el equipo que tenía suficientes jugadores no deben

ser nunca rechazados por el equipo contrario, ni se debe obligar a ningún jugador a participar con otro equipo (ha de ser totalmente voluntario).

- 3.4. Si por causa de una lesión durante el partido, un equipo no tuviera relevo para sustituir al lesionado, exclusivamente en este caso volver a incorporar al juego otro jugador que había sido sustituido (excepto si hubiera sido expulsado por el árbitro).
- 3.5. Cualquier jugador podrá incorporarse al juego después del comienzo del mismo, comunicándolo al arbitraje y anotación del encuentro (Deberá constar en el Line-up).
- 3.6. Los jugadores deberán ir uniformados con la equipación oficial del club al que pertenezca o con el que juegue en el caso de los que procedan de Escuelas Deportivas.
- 3.7. En la zona de banquillo o “Dogout” solo podrán estar los jugadores, técnicos y delegado/a de los equipos que estén disputando el encuentro, debiendo quedar fuera del terreno de juego el resto de personas, familiares y espectadores.
- 3.8. Los bates serán de aluminio, y estarán permitidos hasta un máximo de 31”.
- 3.9. La pelota de juego que se facilitará será tipo “softee” de béisbol (Circular TEC/03/24). Antes de la reunión arbitral, el equipo que sea Home-club deberá entregar 3 pelotas nuevas al Árbitro principal.
- 3.10. El máximo de carreras en una entrada será de cinco, momento en el que el árbitro indicará el cambio. En todo caso, de producirse un home-run, éste y las demás carreras producidas por los jugadores que estuvieran en las bases se contabilizarán.
- 3.11. La duración de los partidos será de 2 horas o 6 innings, ampliable lo estrictamente necesario para cerrar el último inning que esté en curso, o en caso de empate en el 6º inning, se jugarán tantos extra-innings como sean necesarios, empleando el tiempo que sea necesario. Cuando al finalizar el tiempo, si el home-club estuviese ganando el encuentro en el cambio de defensa a ataque, se dará por finalizado el partido (Único caso en que no es necesario cerrar la entrada)
- 3.12. Cuando falten 10 minutos 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 o por la anotación.
- 3.13. Diferencia de carreras:
 - 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.

4. SISTEMA DE JUEGO:

- 4.1. Los Entrenadores de cada equipo realizarán las labores de picheo. Los lanzamientos se harán por encima del hombro. En el caso de jugadores de 8 años, el lanzamiento se podrá hacer por debajo y con un límite de 4 strikes, esa circunstancia se anotará en el line-up con la indicación “por debajo” al lado del nombre, para constancia del equipo contrario. Al resto de los jugadores se les lanzará obligatoriamente por arriba.
- 4.2. 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 entrenadores deberán velar por que los jugadores intenten batear los lanzamientos buenos. Cuando un bateador lleve 2 strikes, se podrá lanzar la pelota hasta en 2 ocasiones de soft-toss desde fuera del cajón de bateador que tenga el jugador de frente. Si tras estos 2 últimos lanzamiento no consigue batear, será Strike-Out (eliminado)
- 4.3. Los toques de bola están prohibidos, serán considerados out.
- 4.4. En caso de que la bola bateada golpee al entrenador se concederá la primera base y la bola se considerará “muerta”. 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.
- 4.5. Los corredores deberán permanecer en contacto con las bases, y solo podrán avanzar a la siguiente base en el momento que el bateador golpee la pelota. Es decir, no se podrán abrir ni robar bases. Sanción: corredor eliminado (el árbitro debe de vigilar escrupulosamente el cumplimiento de esta regla, aunque debe ser apelada por el equipo contrario para aplicar la sanción).
- 4.6. La carrera será anotada cuando el corredor llegue a home tras pasar y pisar todas las bases sin ser eliminado.
- 4.7. Lanzamientos erróneos a bases: si un lanzamiento sale por el dogout, se considerará bola muerta y concediendo una base. Ambos equipos deben tener claro al inicio del partido dicha delimitación.
- 4.8. No se aplicará en ningún caso la regla del “infield-fly”.

5. TERRENO DE JUEGO.

Se utilizarán el campo de softbol de la Universidad Laboral de Gijón, y el propio del complejo deportivo de la Morgal, en caso de ser necesario.

La distancia entre bases será de 18´29 metros (Como en la categoría Sub-11), y la 1ª base será doble, como en softbol, El defensor intentará realizar la eliminación del bateador pisando la base que se encontrará por dentro del campo. De esta forma se pretende minimizar los choques que se puedan producir en la primera base como consecuencia de la inexperiencia de los jugadores.

Las dimensiones del terreno de juego serán, al resto de efectos, será la oficial de la categoría Sub-13.

Las zonas de foulball deben mantenerse despejadas de jugadores/as que no estén en el campo (jugadores en el dogout).

6. APLAZAMIENTOS.

Para solicitar el aplazamiento de un partido o cambio de fecha, se deberá de comunicar a la dirección de competición de la Federación, con una antelación mínima de 5 días. Para ello deberá existir primeramente una causa debidamente justificada.

7. LINEUPS.

Para la realización del line-up se utilizará el modelo de cada club, que deberá constar de original y 3 copias, a razón de entregar una al Árbitro, otra a la anotación y la tercera el árbitro la entregará al equipo rival.

8. RESULTADOS E INCIDENCIAS.

La anotación rellenará el acta del encuentro, y solicitarán a los managers o delegados/as de cada equipo que firmen la misma 30 minutos antes al inicio del partido, en el momento de entregar los line-ups correspondientes. El árbitro firmará el acta del partido al finalizar el mismo, debidamente cumplimentada, con las carreras por entrada y el resultado final del mismo. Asimismo anotará las incidencias del encuentro en caso que las hubiere.

9. SISTEMA DE CLASIFICACION

El oficial.

10. COMPORTEAMIENTO ÉTICO.

Se exigirá el máximo respeto y compostura por parte de los entrenadores/as de los equipos participantes. Deberán ser el ejemplo en el que los jugadores se fijen.

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 arbitraje, a la anotación o al público.

Queda terminantemente prohibido el uso de lenguaje soez o malsonante por parte de cualquiera de los integrantes de cualquier equipo.