



# CAMPEONATO DE BÉISBOL ESCOLAR



**GIJÓN 2024-2025**

## 1. OBJETIVO.

El principal objetivo de este campeonato escolar es tratar de “enganchar” a los más pequeños a practicar este deporte en un entorno sano de equipo, y para que los jóvenes jugadores y jugadoras se diviertan, a la vez que van adquiriendo un poco de experiencia en este gran deporte previo al salto al béisbol real en los clubes. Trata de NO fomentar la competitividad y evitar la rivalidad insana entre equipos, incitando la amistad.

Por ello, se pretende que a la finalización de cada partido, los jugadores y jugadoras de ambos equipos se junten un rato y así comentan jugadas y posibles anécdotas del encuentro, encaminado esto a alcanzar cierto nivel de amistad entre todos, forjando un vínculo deportivo desde temprana edad.

## 2. SISTEMA DE COMPETICIÓN.

Se disputará por el sistema de “todos contra todos”, a una vuelta en caso de haber 6 equipos o más; y a dos vueltas de ser 5 equipos o menos, siempre y cuando el calendario escolar lo permita.

En este caso la Coordinadora Escolar realizará el calendario correspondiente, optimizando las fechas de los encuentros y ajustando los plazos.

## 3. REGIMEN DE COMPETICIÓN.

3.1. Se constituirán equipos mixtos por colegios; diferenciando dos posibles categorías: “Alevín” e “Infantil”.

3.1.1. Categoría “Alevín”: Estará compuesta por niñ@s de 8 años o menos. En casos de niñ@s de 9/10 años con necesidades especiales, alguna limitación psicofísica o cualquier otra circunstancia análoga, se podrán incluir en esta categoría. Las bases de competición de esta categoría son las reflejadas en el punto 5 de estas bases.

3.1.2. Categoría “Infantil”: Estará compuesta por niñ@s de 9 años o más. En casos de niñ@s menores que dispongan de la capacidad o habilidades de participar en esta categoría, lo podrán hacer a criterio del monitor correspondiente. Las bases de competición de esta categoría son las reflejadas en el punto 4 de estas bases

- 3.2. Cuando hubiere colegios en los que no haya suficientes niñ@s para formar equipo en cualquiera de las categorías, estos podrán formar equipo conjuntamente con otro colegio que estuviese en circunstancias similares. El nombre del equipo incluirá el nombre de ambos centros educativos.
- 3.3. En la categoría Infantil, los equipos en competición en el terreno de juego estarán formados por un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 10 (Las edades de los jugadores serán hasta el año que cumplan 13 años de edad inclusive, como en la categoría oficial SUB-13. Excepcionalmente podrá haber algún jugador/a de 14 años, cuando sea necesario para la consecución de un módulo. En este caso siempre deberá ocupar posiciones de exterior (Outfield) y deberá batear a su lado contrario de destreza, es decir, un diestr@ bateará a la zurda y viceversa); el resto de jugadores serán reservas. Aquellos colegios que dispongan de dos módulos, con suficientes jugadores para formar dos equipos de la misma categoría, los constituirán, y cada uno llevará el nombre del colegio seguido de "A" o "B". Se debe garantizar que todos los jugadores que asisten a un partido participen en el mismo, mínimo una entrada tanto a la ofensiva como a la defensiva.
- 3.4. En el caso de disponer de 9 jugadores, deberán de ser alineados todos desde el inicio del partido.
- 3.5. En caso de que un equipo no tenga suficientes jugadores a la hora oficial del inicio de un partido (7 jugadores), 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; y se considerarán jugadores externos, al no estar inscritos en el equipo del colegio que disputa el encuentro.
- 3.6. Si al inicio del partido un equipo tiene 7 jugadores, podrá completar hasta 9 con jugadores externos del equipo oponente, en caso que esté de acuerdo y disponga de suficientes jugadores. Los jugadores cedidos tienen que ir voluntariamente, y no deben ser nunca rechazados.
- 3.7. En la categoría Infantil, si a causa de una lesión durante el partido, un equipo no tuviera relevo para sustituir al lesionado, el monitor/a volverá a incorporar al juego otro jugador que había sido sustituido (excepto si hubiera sido expulsado por el árbitro). En la categoría Alevín, los cambios son libres. Los jugadores podrán entrar y salir del terreno de juego cuantas veces se consideren necesarias por parte de su técnico.
- 3.8. Cualquier jugador podrá incorporarse al juego después del comienzo del mismo, comunicándolo al arbitraje del encuentro y al monitor/a del equipo contrario.

- 3.9. Los jugadores deberán ir igualmente uniformados acorde a su colegio (mínimo camiseta con dorsal y gorra), en el caso de equipos constituidos por dos colegios, los jugadores deberán llevar la equipación de su colegio de origen, aunque sean de diferente color; dado el caso, la Federación de Béisbol y Softbol del Principado de Asturias puede ceder camisetas y gorras a algunos equipos. Será obligatorio el uso de ropa y calzado deportivo durante el desarrollo de la competición. Si un jugador no va correctamente uniformado, no podrá jugar.
- 3.10. En la zona de banquillo o “dogout” solo podrán estar los jugadores, monitores/as de los equipos que estén disputando el encuentro, debiendo quedar fuera del terreno de juego el resto de personas, familiares y espectadores.
- 3.11. En caso de haber monitores que deban realizar las prácticas para obtener su titulación, estos las harán en conjunto con los monitores de los colegios, siendo designados por la Federación exclusivamente a tal efecto.
- 3.12. Los monitores podrán disponer de la ayuda altruista como “Coach” de jugadores federados en algún club, a fin de facilitar las labores de aprendizaje y competición de los escolares.
- 3.13. Los bates en la categoría Infantil serán de aluminio, y estarán permitidos hasta un máximo de 30”. En la categoría Alevín serán bates de plástico o de aluminio pequeños, máximo de 27”.
- 3.14. La pelota de juego para la categoría Infantil será tipo “softee” de béisbol. En la categoría Alevín serán de espuma.
- 3.15. En la categoría Infantil, 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. En la categoría Alevín, el máximo de carreras será aquel como jugadores estén en el turno de bateo; en esta categoría todos los jugadores del turno batearán seguidos.
- 3.16. En la categoría Infantil, La duración de los partidos será de 90 minutos o 6 innings, ampliable lo estrictamente necesario para cerrar el último inning, o en caso de empate en el 6º inning, se jugarán tantas entradas extra como sean necesarias, empleando el tiempo que sea necesario. En la categoría Alevín, La duración de los partidos será de 60 minutos o 6 innings, ampliable lo estrictamente necesario para cerrar el último inning
- 3.17. Cuando falten 5 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, (este indicará a los entrenadores la hora oficial de comienzo del mismo).

### 3.18. 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 PARA LA CATEGORIA “INFANTIL”:

- 4.1. Los monitores/as de cada equipo realizarán las labores de pitcheo. Los lanzamientos se harán por encima del hombro. En el caso de jugadores de 8 años o menos, 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 monitor/a 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 monitores/as deberán velar por que los jugadores intenten batear los lanzamientos buenos. Los toques de bola están prohibidos, serán considerados out.
- 4.3. En caso de que la bola bateada golpee al monitor/a se concederá la primera base y la bola se considerará “muerta”. Si el monitor/a, en un acto reflejo, coge de línea una bola bateada que le va a golpear, ese lanzamiento será considerado nulo y se repetirá.
- 4.4. 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).
- 4.5. La carrera será anotada cuando el corredor llegue a home tras pasar y pisar todas las bases sin ser eliminado.
- 4.6. La finalización de jugadas se producirá cuando un jugador del equipo a la defensa lance la pelota al pitcher; 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 a criterio del árbitro. El lanzamiento al pitcher o al monitor/a debe quedar claro, bien porque la pelota se lance correctamente al mismo, bien porque el jugador que hace el lanzamiento grite ‘¡¡Pitcher!!’ al hacer el lanzamiento hacia el mismo. Si éste no hiciera intención de recibir la bola, el árbitro parará el encuentro y advertirá al monitor/a, retomando los corredores a la posición ocupada en el momento del lanzamiento.
- 4.7. Lanzamientos erróneos a bases: Al inicio de cada partido se determinará un espacio alrededor del terreno de juego en la zona de primera y tercera bases,

de forma que si un lanzamiento sale por esa zona, se considerará que ha entrado en el dogout, considerando bola muerta y concediendo una base. Ambos equipos deben tener claro al inicio del partido dicha delimitación.

- 4.8. Un tiro erróneo a home dará lugar, al igual que en el caso de 1ª y 3ª bases, a la concesión de una base.
- 4.9. No se aplicará en ningún caso la regla del “infield-fly”.

## 5. SISTEMA DE JUEGO PARA LA CATEGORIA “ALEVÍN”:

- 5.1. Los monitores/as de cada equipo realizarán las labores de pitcheo. Los lanzamientos se harán siempre por debajo.
- 5.2. 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 monitores/as deberán velar por que los jugadores intenten batear los lanzamientos buenos.
- 5.3. Se cantará strike cuando el jugador mueva el bate. Si, tras tres strikes cantados, el jugador no ha sido capaz de batear, se realizarán tres nuevos intentos con un batting-tee. Si aun así no ha sido capaz de conectar la pelota, se le pasa turno y lo volverá a intentar cuando todos hayan bateado. Si no es capaz, se termina el turno al bate de ese equipo y pasa a batear el equipo contrario.
- 5.4. En caso de que la bola bateada golpee al monitor/a se concederá la primera base y la bola se considerará “muerta”. Si el monitor/a, en un acto reflejo, coge de línea una bola bateada que le va a golpear, ese lanzamiento será considerado nulo y se repetirá.
- 5.5. 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.
- 5.6. No habrá eliminados.
- 5.7. La carrera será anotada cuando el corredor llegue a home tras pasar y pisar todas las bases sin ser eliminado.
- 5.8. La finalización de jugadas se producirá cuando un jugador del equipo a la defensa lance la pelota al pitcher; 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 a criterio del árbitro. El lanzamiento al pitcher o al monitor/a debe quedar claro, bien porque la pelota se lance correctamente al mismo, bien porque el jugador que hace el lanzamiento grite ¡¡Pitcher!!' al hacer el lanzamiento hacia el mismo. Si éste no hiciera intención de recibir la bola, el árbitro parará el encuentro y advertirá al monitor/a, retomando los corredores a la posición ocupada en el momento del lanzamiento.

- 5.9. No se aplicará en ningún caso la regla del “infield-fly”.
- 5.10. Si la pelota bateada sobrepasa por el suelo la zona final de 20 metros, se concederán dos bases.
- 5.11. Si la pelota bateada sobrepasa por el aire la zona final de 20 metros, se cantará home run.
- 5.12. Con una pelota cogida de fly, no se cantará out, el bateador se quedará en primera base y el resto de corredores sólo avanzarán si son empujados por la jugada del bateador.

## 6. TERRENO DE JUEGO.

Se utilizarán los patios o pistas deportivas de los colegios, siempre y cuando tengan unas dimensiones mínimas que permitan el desarrollo de los partidos.

La distancia entre bases para la categoría Infantil será de 16 metros, y en la categoría Alevín será de 10 metros; En todo caso 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. El bateador-corredor podrá “pisar” la base doble por cualquiera de sus partes, y será válido aunque continúe su carrera hacia las demás bases.

Las dimensiones de los terrenos de juego serán aproximadamente de un mínimo de 30 metros por las líneas de foul en la categoría Infantil, y de 20 metros en la categoría Alevín.

Aquellas pelotas que golpean contra las paredes se considerarán en juego si estas son los límites del campo, salvo que se encuentren en terreno foul.

Cuando una pelota bateada toque el techo dentro del área de juego, ésta se considerará viva; así como aquellas que golpeen en columnas y aquellos otros elementos (incluso aéreos, como canastas) que se encuentren dentro del área de juego fair (se consideran parte del terreno de juego), por lo que estará en juego; y si es cogida de aire, se considerará que la cogida es legal y por tanto out.

En caso de duda con los elementos del campo, ambos equipos se pondrán de acuerdo con el modo de proceder o la regla a aplicar previamente al inicio del partido, informando de ello al árbitro. En caso de que no hubiera acuerdo, será decisión única y válida la que les comunique el arbitraje.

Las zonas de foulball deben mantenerse despejadas de jugadores/as 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).

No obstante a todo lo anterior, cada colegio, por las peculiaridades del mismo, tendrá unas reglas de campo específicas, que deberán ser entregadas y aprobadas por la FBSPA previamente al inicio del campeonato; serán comunicadas al resto de monitores/entrenadores así como a los árbitros.

## **7. APLAZAMIENTOS.**

Para solicitar el aplazamiento de un partido o cambio de fecha se habrá de comunicar al coordinador/a o a la Federación, con la antelación suficiente para que la coordinación del campeonato pueda decidir sobre ello.

En caso de que un equipo le coincidan dos partidos en una misma jornada (semana), tendrá preferencia aquel que se juegue dentro de su jornada. En el caso de que ninguno de los partidos pertenezca en la jornada en cuestión se jugará prioritariamente el primero en aparecer en el calendario oficial (salvo que los equipos implicados se pongan de acuerdo en cambiar el orden).

## **8. LINEUPS.**

Para la realización del line-up se utilizará el modelo específico para escolares que dispone la federación.

## **9. ANOTACIÓN.**

Cada equipo deberá llevar su propia contabilidad de las entradas y carreras, que se comprobará con el arbitraje o la anotación al término de cada entrada. En caso de desacuerdo prevalecerá siempre el resultado del arbitraje.

## **10. RESULTADOS E INCIDENCIAS.**

El entrenador/a que sea home-club de cada encuentro, entregará copia del lineup, acta (original y una copia) y hoja de anotación en su caso en las oficinas de la Federación en los dos primeros días hábiles de la siguiente semana. Las incidencias se comunicarán directamente al coordinador/a. El árbitro firmará el acta del partido, debidamente cumplimentada, con las carreras por entrada y el resultado final del mismo.

## **11. SISTEMA DE CLASIFICACION**

Al tratarse de una competición de carácter escolar e introductorio a este deporte, el sistema de clasificación será más simple que el oficial, de forma que los pequeños jugadores/as puedan entenderlo fácilmente, y evitando confusiones e incompreensión en casos de empates entre equipos; para ellos se realizará conforme los siguientes criterios:

- Número de partidos ganados.

- En caso de empate entre 2 equipos, se pondrá primero el que hubiera ganado el encuentro entre ambos, siendo así de fácil comprensión para los niñ@s.
- En caso de triple empate o más, se computarán los partidos ganados entre los equipos empatados, ordenándolos de mayor a menor, y dado el caso que hubiera empate de 2 equipos dentro de esta ordenación, se volvería a aplicar lo estipulado en el punto anterior.
- Si hubieran más empates tras la ordenación del punto anterior, se seguirá el criterio oficial, en primera instancia ordenando los equipos en función del número de carreras en contra, de menor a mayor (Siendo el de menor número el que se pondría primero).
- Si persisten aún los empates, se continuaría el criterio oficial, ordenando los equipos en función del número de carreras a favor, de mayor a menor (Siendo el de mayor número el que se pondría primero).

## 12. COMPORTAMIENTO ÉTICO.

Se exigirá el máximo respeto y compostura por parte de los monitores/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 o a la anotación.

Queda terminantemente prohibido el uso de lenguaje soez o malsonante por parte de cualquiera de los integrantes de cualquier equipo, ya sea monitor/a o jugador.

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 arbitraje, monitores/as o cualquier otro participante del juego de forma airada, insultando o amenazando a cualquier otro participante.
- Cuando cualquier componente del equipo se comporte 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 y el Comité de disciplina deportiva sancionará según lo reflejado en el acta.

Cuando a un equipo le muestren dos tarjetas negras en partidos distintos diferentes con suspensión de estos, el equipo será automáticamente descalificado de la competición, aunque se le permitirá seguir disputando los partidos que le queden.