

CIRCULAR: TEC/09/26

CAMPEONATO DE ASTURIAS DE BÉISBOL SUB15

1. PARTICIPANTES.

Podrán participar aquellos equipos que tengan diligenciadas el mínimo de licencias necesarias conforme el Reglamento de Bases para Competiciones Asturianas

Las edades serán las comprendidas entre los/as jugadores/as nacidos/as entre el año 2010 a 2014 (ambos inclusive).

A la fecha de la presente circular, solo poseen licencias federativas para formar equipos los clubes Junior y Llano.

2. BASES DE LA COMPETICIÓN.

Se jugará con las bases que se anexan a esta circular.

Para todo aquello que no estuviese contemplado en la presente circular o su anexo, se aplicará el Reglamento de Bases para Competiciones Asturianas, el Reglamento Régimen disciplinario de la FBSPA y todas aquellas circulares técnicas publicadas en 2026. Y en última instancia, los reglamentos estatales de la RFEBs.

3. PELOTA DE JUEGO.

Será una de las permitidas en la Circular TEC/01/26, sobre “Pelotas Oficiales de Juego en Competiciones Asturianas”

4. JUEZ ÚNICO.

Comité de Disciplina Deportiva de la FBSPA.

5. COLEGIO DE ÁRBITROS.

Colegio de árbitros de Asturias.

6. COLEGIO DE ANOTADORES.

Colegio de anotadores de Asturias.

Gijón, 13 de abril de 2026



ANEXO A LA CIRCULAR TÉCNICA 05 DE 2026

REGLAMENTO DE BASES PARA EL CAMPEONATO DE ASTURIAS DE BEISBOL SUB-15 (AÑO 2026)

1 FÓRMULA DE LA COMPETICIÓN.

El modelo de competición será a 5 partidos. Se jugará según calendario que confeccione la Dirección de Competición de la FBSPA, tras el sorteo realizado por la Junta Directiva de ésta, siendo el equipo del Club El Llano local en el 1^{er} partido.

2 DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

Los encuentros de categoría sub-15 se jugarán a siete entradas y con un límite de tiempo de dos horas y media.

En cualquier caso, se aplicará lo que primero ocurra:

- a) Transcurrido el tiempo establecido o si faltasen 10 minutos para la finalización del mismo, NO se comenzará una nueva entrada.
- b) En el caso de diferencia de quince o más carreras en la 4^a entrada, o de diez o más carreras en la 5^a entrada el partido se dará por terminado.

El máximo de carreras en una entrada será de seis. En todo caso, de producirse un home-run, este y las demás carreras se contabilizarán.

Ningún encuentro podrá finalizar con empate. Sólo en este caso, una vez concluida la séptima entrada, se aplicará la regla del “Desempate, muerte súbita - Tie Break”.

2.1 Normas obligatorias para acelerar los encuentros:

2.1.1 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.

- 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 tendrán derecho a 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.

2.1.2 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.

2.1.3 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.

3 LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES.

3.1 Todos los equipos inscritos deberán tener diligenciadas las Licencias Federativas en la FBSPA.

3.2 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.

3.2.1 El número mínimo de Licencias para cada equipo de un Club son 12 licencias de jugadores y 1 de técnico (mínimo entrenador nivel 1); conforme los siguientes criterios particulares:

- **Será necesario que al menos 6 licencias sean propias de la categoría, nacidos entre los años 2011 y 2013.**
- **Podrán jugar y ser alineados todos los Sub-12 con licencia de su club nacidos en 2014, así como a los jugadores Sub-18 recién ascendidos (nacidos en 2010), éstos últimos quedando limitada su alineación a un máximo de tres jugadores simultáneamente en el campo, solo pudiendo ocupar posiciones de receptor o de outfield.**

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

4 ALINEACIÓN DE JUGADORES.

Los equipos participantes en un encuentro 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.

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 de la FBSPA, con copia a la federación; en un plazo de 72 horas previas a la jornada a disputar, conforme el modelo oficial.

Sanción: Cualquier alineación de un técnico, jugador o jugadores que no estuviesen en el roster dentro del plazo indicado, se actuará como alineación indebida. Se actuará del mismo modo si se alinea un técnico, jugador o jugadores que estuviese sancionado con una suspensión de encuentros.

5 NORMAS ESPECÍFICAS PARA LA ACTUACIÓN DE LANZADORES

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

Del mismo modo, un lanzador que haya sido relevado del montículo en ningún caso podrá ocupar la posición de receptor y viceversa. Si esto ocurriere, se considerará como alineación indebida.

5.1 Categoría Sub-15

Un lanzador Sub-15 podrá actuar como tal contra un máximo de 16 bateadores enfrentados o un máximo de CUATRO entradas, ya sean completas o parciales en un mismo encuentro. En cualquier caso, lo que primero ocurra.

5.2 Categoría Sub-12

Un lanzador Sub-12 podrá actuar como tal desde la distancia de un lanzador Sub-15 de 2012/13

Se enfrentará a un máximo de 12 bateadores o un máximo de TRES entradas, ya sean completas o parciales en un mismo encuentro. En cualquier caso, lo que primero ocurra.

5.3 Para la interpretación de estas normas, 5.1 y 5.2, un solo lanzamiento al bateador será considerado como haber lanzado una entrada y a un bateador enfrentado.

Sanción: El incumplimiento de cualquiera de las normas específicas para la actuación de lanzadores será sancionado como si de alineación indebida se tratase.

5.4 Todos los lanzadores efectuarán los lanzamientos desde las distancias oficiales correspondientes a la categoría del lanzador, con la excepción señalada en el punto 5.2.

6 EL BATE.

Podrán usar bates de aluminio todos los jugadores/as. Los jugadores/as categoría sub-18 que lo deseen podrán utilizar bates de madera (Todos los bates deberán coincidir con los aprobados por la Real Federación Española de Béisbol y Softbol).