

JUEGOS ESCOLARES 2021-2022

Resumimos las reglas de juego que se aplicarán en el IV Torneo Escolar de Béisbol organizado por la Federación Cantabra de Béisbol y Sófbol, dentro de los Juegos Deportivos Escolares de la Consejería de Universidades, Igualdad, Cultura y Deporte del Gobierno de Cantabria, y con la colaboración del Instituto Municipal de Deportes del Ayuntamiento de Santander. *(en rojo, los cambios desde la última versión)*

REGLAS DE JUEGO DE BÉISBOL 5

Béisbol 5 es una versión de calle del clásico juego de béisbol/sófbol. Es una disciplina rápida, joven y dinámica que sigue los principios del béisbol o sófbol. Béisbol 5 se puede jugar en todas partes, incluso en el patio de un colegio durante el recreo, y solo requiere una bola de goma para jugar.

1. Equipos

- El número de jugadores en el campo durante el juego es de 5 en todo momento. El número máximo de jugadores del equipo será de 9 (5 en juego y 4 reservas).
- Se pueden hacer todos los cambios que se deseen y los jugadores pueden entrar y salir del banquillo sin limitación alguna.

2. El campo

- El terreno de juego tiene forma cuadrada y mide 18 metros de lado, coincidiendo una de las esquinas con el *home* (en amarillo y gris en la imagen).
- El *infield* (o cuadro) tiene forma cuadrada (en gris), con una base en cada esquina. La distancia entre bases es de 13 metros.

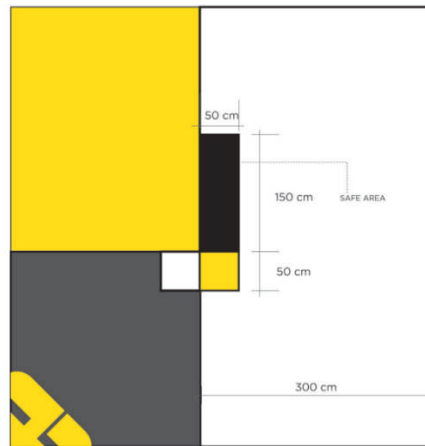


- En los dos lados que tocan con primera y tercera base hay dos franjas de 3 metros de ancho de terreno malo o *foul* (en blanco en la imagen).
- El cajón del bateador tiene forma cuadrada y mide 3 metros de lado. Está fuera del terreno bueno y se coloca en la extensión de las dos líneas de *foul* que se cruzan en la esquina del home (en amarillo).

Primera base

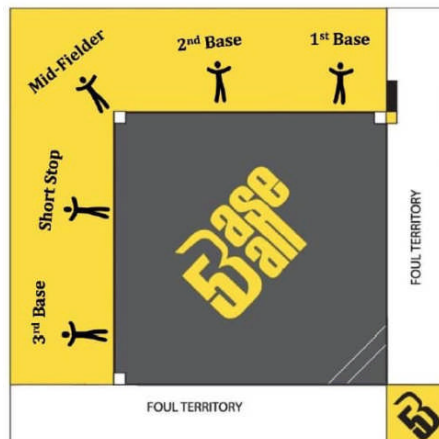
Para evitar choques, la primera base es "doble" (ver imagen). El defensor debe tocar el lado que está dentro del terreno bueno para eliminar al bateador/corredor, mientras que este debe tocar el lado que está en terreno malo (*foul*) para no ser eliminado (*safe*).

Para mantenerse a salvo, el bateador/corredor debe dejar al menos un pie en la base o la zona segura de 1,5 metros adjunta a ella (ver imagen).



3. Preliminares del juego

- Los partidos se juegan a 5 entradas y con un límite de tiempo máximo de **30** minutos.
- Se cambia de ataque a defensa cuando se elimina a 3 jugadores o batean los 5 jugadores.
- La bola es de 9" y de espuma; los jugadores a la defensa jugarán sin guantes.
- El equipo que actúa como local (*home club*) comienza el juego defendiendo.
- Los 5 jugadores del equipo que defiende deberán estar en terreno bueno cuando el bateador golpea la bola. En la imagen se ve una formación típica. Sin embargo, los jugadores defensivos pueden cambiar su posición antes de cada acción según la táctica de su equipo.
- El orden al bate de los jugadores no se podrá cambiar durante el partido y, en caso de sustitución, el jugador sustituto conservará el lugar del jugador reemplazado en el orden al bate.





4. Reglas de juego

Bateo

- Se batea con la mano y se tiene que golpear fuerte con la palma o el puño.
- Hay que golpear la bola desde dentro del cajón de bateo, sin pisar ninguna de las líneas que lo delimitan.
- La bola tiene que botar en el campo más allá de la línea de 2 metros marcada en el campo.
- La bola tiene que botar dentro del campo al menos una vez antes de llegar a la valla.

Corredores

- Los corredores deberán estar pisando la base y no podrán avanzar hasta que el bateador golpee la bola.
- Los corredores no pueden deslizarse en las bases.
- Cuando el batazo de un compañero sea cogido en el aire (*fly*), los corredores no podrán avanzar. Si algún jugador ha salido de la base, el árbitro le obligará a volver a ella, sin que por ello sea eliminado.
- Para finalizar la entrada cuando ha bateado el quinto bateador, el equipo a la defensa deberá eliminar a un corredor o pisar el *home* en posesión de la bola.

Eliminaciones

Cómo elimina jugadores la defensa:

- Si un defensor toca la base, en posesión de la bola, hacia la que se dirige un corredor.
- Si un defensor atrapa una bola golpeada de *fly* o línea antes de que toque el suelo.
- Si un defensor toca a un corredor con la bola en la mano cuando el corredor no está en la base.
- Si se toca a un bateador/corredor que alcanza la primera base quieto (*safe*), pero no se queda en la base o dentro de la zona segura.

Cómo se auto-eliminan los jugadores a la ofensiva debido a acciones ilegales:

- Por pisar una de las líneas del cajón del bateador mientras golpea la bola.
- Por salir del cajón de bateo antes de que la pelota toque el terreno.
- Por golpear la bola dos veces hacia terreno *foul* o fuera del campo.
- Si la bola golpeada bota a menos de 2 metros del *home*
- Si la bola golpeada no bota en terreno bueno al menos una vez antes de tocar las vallas o pasar por encima de ellas.
- Como corredor, si sale de la base antes de que el bateador golpee la bola.
- Por adelantar a un compañero de equipo cuando corren las bases.
- Si una bola golpeada legalmente por el bateador toca a un jugador avanzando entre bases.
- Por ser tocado mientras dos o más corredores están en la misma base. El último en el orden al bate quedará eliminado, salvo en el caso de avance forzado de los corredores.

NOTA: Los corredores deben hacer todo lo posible para evitar la colisión con los defensores. Si el árbitro decide que un corredor podría haber evitado una colisión, el corredor será eliminado.



Bola muerta

Si la bola sale del campo, después de un golpeo válido del bateador, y la defensa ya no puede alcanzarla, el juego se detiene y cada corredor avanza a la siguiente base (bateador a segunda, y así sucesivamente).

Si en una jugada para eliminar a un corredor, la bola se escapa a un defensor y sale del campo, el corredor no podrá avanzar bases extras. El árbitro detendrá el juego automáticamente. Esta norma pretende incentivar los tiros a bases y reducir las jugadas con profusión de lanzamientos y avances de corredores.

Interferencia

Cuando el árbitro considera que un corredor está interfiriendo intencionadamente con el juego defensivo. Penalización: corredor eliminado.

5. Fin del juego

El juego termina al final de la quinta entrada o en el límite de tiempo de **30** minutos y puede finalizar con empate. En caso de que el equipo local esté por delante en el marcador después de que el equipo visitante haya completado su quinta entrada ofensiva, el juego termina y el equipo local gana.

Al finalizar el juego, los dos equipos deberán colocarse en 1ª y 3ª bases y saludarse cuando se encuentren en mitad del campo.

6. Normas del torneo

- Los centros solo podrán presentar un equipo y solo se permitirá un segundo equipo hasta completar el cuadro del torneo hasta 8 o 12 equipos.
- Los equipos podrán estar compuestos por jugadores de distintos colegios
- Los jugadores deberán ser niños y niñas de 5º y 6º curso de Primaria, aunque se admite que juegue algún jugador de cursos inferiores que esté capacitado.
- Los equipos deberán ir uniformados, bien con camiseta/chándal del colegio o con petos.
- Los jugadores deberán vestir ropa y calzado deportivo (sin suela de tacos).
- El equipo que se presente en el campo con menos de 5 jugadores podrá jugar, pero el equipo rival podrá jugar con sus 5 jugadores.
- Los partidos podrán finalizar con el resultado de empate.
- Los equipos recibirán 2 puntos en caso de victoria y 1 punto en caso de empate.
- En caso de empate a puntos en la clasificación, primarán los resultados entre los equipos empatados. Si persiste el empate, se resolverá por el mejor "Team's Quality Balance" (carreras a favor / entradas jugadas a la ofensiva – carreras en contra / entradas jugadas a la defensiva). En último caso, sorteo.
- Los horarios, duración de los partidos y fórmula de competición dependerán del número de inscritos.
- El sistema de clasificación, la duración de los partidos y el orden de los partidos se decidirán y se podrán modificar en la reunión de entrenadores/delegados que se celebrará en la sede de la Federación el martes previo a la celebración del torneo.

Santander, **12 de abril de 2022**