

V TORNEO DE BÉISBOL ESCOLAR 2023

Resumimos las reglas de juego que se aplicarán en el V Torneo de Béisbol Escolar organizado por la Federación Cántabra 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 el Torneo mayo 2022)*

REGLAS DE JUEGO DE BÉISBOL 5

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 los cambios que se deseen y los jugadores pueden entrar y salir del banquillo sin limitación alguna. *Se recomienda que se hagan cuando los equipos cambian entre ataque y defensa.*

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).
- La zona de bateo 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).

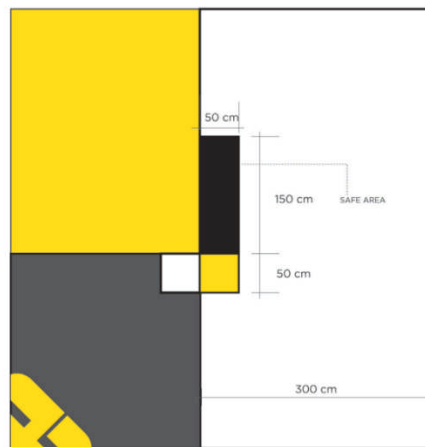
Zona de no hit

Se trazará una línea alrededor del *home* a una distancia de 2 metros. Toda bola golpeada por el bateador deberá botar más allá de esta línea de 2 metros.

Primera base

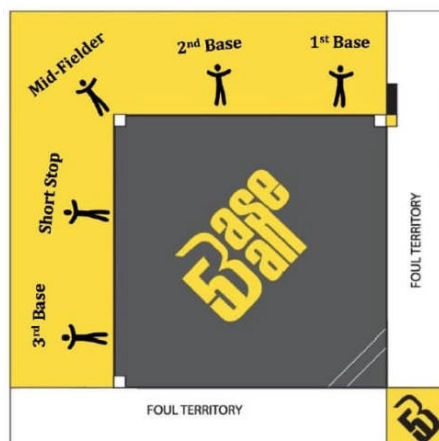
Para evitar choques, la primera base es "doble" (ver imagen). El defensor debe tocar el lado que está dentro del terreno bueno para eliminar al bateador/corredor, mientras que este debe tocar el lado que está en terreno malo (*foul*) para no ser eliminado (*safe*).

Para mantenerse a salvo, el bateador-corredor debe dejar al menos un pie en la base o la zona de seguridad de 1,5 metros adjunta a ella (en negro en la 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 goma; 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 que emplee 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. **El bateador podrá botar la bola antes de golpearla si lo desea.**
- **La bola deberá tener suficiente impulso como para pasar la línea imaginaria entre bases y llegar a la zona del campo exterior (el *outfield*, en amarillo en el dibujo) si no es tocada por ningún jugador.**
- Hay que golpear la bola desde dentro de la zona de bateo, sin pisar ninguna de las líneas que lo delimitan.
- El bateador deberá permanecer dentro de la zona de bateo hasta que la bola **pase la línea de 2 metros.**
- 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 al menos una vez dentro del terreno bueno del campo 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 **pisa o** 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 **pisando una** 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:

- Como bateador, por pisar una de las líneas o fuera de la zona de bateo mientras golpea la bola.
- Por salir de la zona de bateo antes de que la pelota **pase la línea de 2 metros de la zona de no hit.**
- **Por amagar o fingir que se golpea la bola.**
- Si la bola golpeada no bota en terreno bueno al menos una vez antes de llegar a las vallas exteriores.
- Por golpear la bola dos veces hacia terreno *foul* (fuera).
- **Por fallar dos veces en el intento de golpear la bola.**
- Si la bola golpeada bota **dos veces** a menos de 2 metros del *home*.
- **Si la bola golpeada no llega dos veces a la zona del *outfield* si el equipo defensor la deja rodar.**
- 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 base **que le corresponde (no se conceden bases extra)**.

Si en una jugada para eliminar a un corredor, **se produce un error defensivo y la bola** 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.

Un jugador puede pedir tiempo levantando las manos si tiene posesión de la pelota y si la jugada ha terminado. La pelota estará viva hasta que el árbitro conceda el tiempo.

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 permitirán equipos adicionales para 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 se podrán cambiar en función del número de equipos inscritos.

Santander, 24 de enero de 2023