



**ANEXO VI**

**REGLAMENTO DE BASES**

**DE LOS**

**CAMPEONATOS DE ESPAÑA DE BÉISBOL**

**POR CONCENTRACIÓN**

**EDICIÓN 2006**



## INDICE

	<u>PÁGINA</u>
1. PARTICIPANTES	1
2. FÓRMULA DE LA COMPETICIÓN	1
3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS	5
4. APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS	7
5. DETERMINACIÓN ALTERNATIVA DEL CAMPEÓN	8
6. DESPLAZAMIENTOS. NO PRESENTACIONES	8
7. LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES	10
8. ALINEACIÓN DE JUGADORES	10
9. UNIFORMIDAD	11
10. NORMAS ESPECÍFICAS PARA LA ACTUACIÓN DE LANZADORES	11
11. EL BATE	13
12. ELEMENTOS DE PROTECCIÓN PARA LOS JUGADORES	14
13. CATEGORIA INFANTIL	14
14. PROTESTAS Y RECLAMACIONES	17
15. PREMIOS INDIVIDUALES	17



## **PREÁMBULO**

Estas bases redactadas por el Comité Técnico Nacional (CTN) con aportaciones de los respectivos Colegios Nacionales de Árbitros y Anotadores y aprobado por la Comisión Delegada de la Asamblea General de la RFEBS en fecha 27 de noviembre de 2005, regirá para las competiciones a las que se refiere, con preferencia a cualesquiera otras normas de igual rango, que serán de aplicación, cuando proceda, con carácter supletorio.

## **B A S E S**

### **1) PARTICIPANTES**

- 1.1. Podrán participar en estas competiciones los equipos de categoría senior, júnior, cadete o infantil pertenecientes a clubes afiliados a la RFEBS, a través de alguna de sus Federaciones Autonómicas y, en el caso que no exista Federación Autónoma constituida, los equipos autorizados por el Comité Técnico Nacional, que se encuentren al corriente de todas sus obligaciones con la misma y con la Federación Autónoma a la que pertenezcan, y cumplan los requisitos indicados en este Reglamento.
- 1.2. En las competiciones de Selecciones Autonómicas podrán participar una selección de cada Federación Autónoma, que se encuentren al corriente de todas sus obligaciones con la RFEBS y cumplan los requisitos indicados en este Reglamento.
- 1.3. La participación será libre. En caso de inscribirse menos de 4 equipos, no se celebrará la competición de clubes. En los Campeonatos de Selecciones Territoriales el mínimo será de 3.

### **2) FÓRMULA DE LA COMPETICIÓN**

- 2.1. En caso de inscribirse mas de ocho equipos en un Campeonato de España de las categorías júnior o cadete, se jugarían dos competiciones (en adelante series), A y B.



- 2.1.1. En caso de ser de nueve a once equipos, seis participarían en la serie A y el resto en la B.
- 2.1.2. Si son más de once, ocho participarían en la serie A y el resto en la B, que podrá tener uno o varios grupos y sedes diferentes.
- 2.2. La distribución de los equipos en las series A y B, cuando haya lugar por haber más de ocho equipos inscritos, se establecerá del siguiente modo: se considerará la clasificación del campeonato de España de la temporada anterior de la categoría que se trate y en el caso 2.1.1 los seis primeros ó los ocho primeros en el caso 2.1.2. formarán la serie A y el resto la serie B.
  - 2.2.1. El derecho por clasificación no pertenece a un equipo sino a la FA y se aplicará al ó a los equipos de dicha FA en función de la clasificación en el campeonato autonómico en la temporada en que se ejerce dicho derecho.
  - 2.2.2. El o los primeros, si son varios grupos en serie B, adelantarán al o a los últimos de la serie A, para establecer la clasificación de cara a formar las series A y B en la siguiente temporada.
  - 2.2.3. En el caso de no haya suficientes equipos que hayan participado en la temporada anterior para conformar la serie A, se establecerá un orden por proximidad, en el tiempo, de participación en temporadas anteriores y dentro de la misma por orden de clasificación.
- 2.3. En caso de ser ocho o siete los equipos inscritos, o si hay una serie A de 8 equipos, se procederá como se indica en el Art. 73.a) del RGOC.
  - 2.3.1. La composición de los grupos se establecerá del siguiente modo: se considerarán cabezas de serie los equipos de las FA cuyos representantes se hubieran clasificado en el campeonato de España de la temporada anterior en las cuatro primeras posiciones, integrándose en el grupo A los clasificados en primer y cuarto lugar, y en el grupo B los



clasificados en segundo y tercer lugar. El resto de los equipos participantes se integrará en cada grupo por sorteo.

- 2.3.2. En caso de que no fuera posible aplicar lo previsto para cabezas de serie por no participar equipo representante de alguna de las FA indicadas, se aplicará este criterio en cuanto sea posible, completándose la composición de los grupos por sorteo con el resto de los equipos participantes.
- 2.3.3. En caso de que participara en la competición más de un equipo representante de una FA de las anteriormente citadas para la aplicación del criterio de las cabezas de serie se aplicará este criterio por orden de clasificación en la competición territorial correspondiente.
- 2.3.4. El segundo equipo de la misma FA se integrará en el otro grupo y el tercero, si lo hubiera, se integrará por sorteo. En caso de que participara más de un equipo de una misma FA, y no fuera posible aplicar el criterio de las cabezas de serie, se integrarán uno en cada grupo por sorteo si son dos, y si hubiera un tercero, se integrará por sorteo.
- 2.3.5. En casos excepcionales debido a las fechas, sedes ó número de inscritos el CTN por delegación de la CD, podrá modificar alguno de los puntos anteriores, si así lo requiere el correcto desarrollo de un campeonato determinado.
- 2.3.6. En una competición júnior o cadete en la que participen de 5 a 8 equipos se utilizará un mínimo de 4 días, en caso de ser 4 equipos el mínimo será 3 días. En la categoría infantil el mínimo será en todo caso de 3 días.
- 2.4. Jugarán la fase final de la Copa de S.M. El Rey un máximo de 8 equipos en 3 días. En el caso que se inscriban más de 8 equipos se celebrarán tantas eliminatorias previas, de 2 equipos, como sean necesarias para reducir a 8 el nº de equipos. Ejemplo: Si se inscriben 10 equipos, se eliminarán el 8º y el 7º, contra el 9º y 10º por sorteo.

Entre los equipos inscritos se establecerá un orden con las siguientes prioridades:



- a) Los que hayan participado en la edición anterior de esta competición, por orden de clasificación.
  - b) Los equipos no incluidos en el apartado a), que hubieran participado en la última edición de la Liga Nacional de División de Honor, por orden de clasificación.
  - c) Los equipos no incluidos en los apartados a) y b), que hubieran participado en la última edición de la Liga Nacional de Primera División A, por orden de clasificación.
  - d) Los equipos no incluidos en los apartados a), b), y c), que hubieran participado en la última edición de la Liga Nacional de Primera División B, si la hubiere, por orden de clasificación.
  - e) Otros equipos no incluidos en a), b), c) y d), estableciéndose el orden por sorteo
- 2.4.1. La fase final, con un máximo de 8 equipos, se celebrará por eliminatorias a un solo encuentro. La primera jornada se jugarán los cuartos de final. La 2ª jornada las semifinales entre los 4 ganadores y eliminatorias para los puestos del 5º al 8º entre los perdedores y en la 3ª jornada, la Final, para 3º y 4º, para 5º y 6º y para 7º y 8º.
- 2.4.2. El campeón y subcampeón de la edición anterior, si se hubieran inscrito en la competición, serán cabezas de serie. Si alguno de estos equipos no se inscribe en la competición, no habrá cabezas de serie.
- 2.4.3. Excepto los cabezas de serie, si los hubiera, todos los demás equipos entrarán en un sorteo puro para fijar los emparejamientos.
- 2.4.4. Si el nº de equipos inscritos es inferior a 8, se fijarán los emparejamientos y los equipos exentos de la primera eliminatoria por sorteo puro, salvando lo indicado en 2.4.2.



### **3) DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS**

#### **3.1. Categoría Senior y Júnior**

Todos los encuentros se jugarán a nueve entradas, salvo los casos en que se aplique RGOC, Art. 97, párrafos 1 y 2.

#### **3.2 Categoría Cadete**

Todos los encuentros se jugarán a siete entradas, salvo los casos en que se aplique RGOC, Art. 97, párrafo 3.

#### **3.3 Categoría Infantil**

Todos los encuentros se jugarán a seis entradas, salvo los casos en que se aplique RGOC, Art. 97, párrafo 4.

3.4. Si un partido se suspende por lluvia, por falta de luz o por otro motivo no imputable a ninguno de los 2 equipos, se reanudará en la situación en que estaba en el momento de la suspensión. Si hay dificultades para completar los partidos, por los motivos citados, el Comisario Técnico podrá dar por validos los partidos si se hubieran completado cuatro entradas, para infantiles, ó cinco para cadete y júnior (o tres y media o cuatro y media sí el equipo local lleva ventaja)

3.5. En las competiciones por concentración los partidos de categoría júnior tendrán una duración máxima de tres horas, los de categoría cadete de dos horas y media y los de categoría infantil dos horas. Pasado este tiempo no se comenzará entrada, siempre que se hubieran completado 5 entradas para el caso júnior o cadete y cuatro para infantil. Salvo casos de fuerza mayor, y con el consentimiento de los equipos implicados, no se señalarán partidos mas tarde de las 19,00 para júnior y de la 19,30 para cadete o infantil. La final del campeonato no estará sometida a limitación de tiempo.

3.6. Los partidos de las fases finales para puestos del 5º en adelante y los de la última jornada, excepto la final, se jugarán a



siete entradas con diferencia de 10 en la 5ª para senior y júnior, a cinco para cadetes y a cuatro para infantiles.

- 3.7. Se reitera a los árbitros la obligación de cumplir escrupulosamente lo dispuesto en las Reglas 6.02, 8.04 y 8.06 de las Oficiales de Juego.

A fin de que los partidos se desarrollen rápidamente, los árbitros y entrenadores deberán cumplir las siguientes reglas para acelerar los encuentros:

- a. La regla de los 20 segundos para el lanzador debe ser exigida.
- b. 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.
- c. El lanzador tendrá derecho a 8 lanzamientos de calentamiento en su primera entrada, y a 4 lanzamientos entre entradas, y el árbitro principal deberá asegurarse de que se hacen sin demora. Los equipos deben ser instruidos para que tengan un receptor preparado para calentar al lanzador tan pronto como la entrada termine.
- d. Cuando un bateador batea un homerun, los miembros de su equipo no podrán tocar al bateador hasta después de que éste haya cruzado el home. El incumplimiento de esta regla será objeto de amonestación, y si esto ocurre otra vez, el entrenador del equipo será expulsado del juego.
- e. 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.
- f. A los entrenadores se les permitirán 3 visitas libres al montículo para hablar con el lanzador (una visita libre es aquella en la cual el lanzador no es retirado del partido) Después de la tercera visita libre, cada visita siguiente al montículo dará lugar a que el lanzador sea retirado. Si el partido precisa entradas extras, se permitirá una visita libre adicional por cada 3 entradas extras. Solamente un jugador del cuadro puede ir al montículo cuando está el entrenador, y si el jugador del cuadro va al montículo en



ese momento, se considera como visita del jugador del cuadro al montículo, en esa entrada, de acuerdo con el apartado (e)

- g. Una segunda visita del entrenador al mismo lanzador en la misma entrada, dará lugar al cambio automático del lanzador. Está prohibido que el entrenador realice una segunda visita al montículo, mientras el mismo bateador se encuentre al bate, pero si el bateador es sustituido por un bateador emergente, el entrenador puede realizar una segunda visita al montículo, pero tiene que cambiar al lanzador.
- h. A los equipos se les permitirá un máximo de tres (3) “reuniones ofensivas” por partido. Una “reunión ofensiva” será cada vez que un entrenador demore el partido por cualquier periodo de tiempo, para hablar con un jugador de la ofensiva, con un bateador, con un corredor de bases, con un bateador siguiente yendo hacia el home, o con otro entrenador. Si el partido se alarga con entradas extras, se permitirá una “reunión ofensiva” adicional por cada tres (3) entradas extras. Si esta regla es violada, el entrenador será expulsado.

#### **4) APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS**

- 4.1. El comité organizador no podrá aplazar o variar el orden de los encuentros previstos en el calendario de la competición, una vez que éste haya sido dado a conocer oficialmente por la RFEBS. Solamente el CTN podrá, por causas justificadas, acordar alguna variación del calendario, además de los casos contemplados en Anexo III, apartados 2,2 y 3,6.
- 4.2. Tanto por parte de la organización como por el Comisario Técnico y los Árbitros de la competición, deberá hacerse todo lo necesario para evitar la suspensión de encuentros por lluvia o mal estado del terreno de juego. En todo caso los encuentros deberán jugarse necesariamente en las fechas previstas para el campeonato y para ello, los equipos participantes estarán a lo dispuesto por el Comisario Técnico y los Árbitros en cuanto a aplazamientos o suspensiones temporales de los encuentros y su continuación, nuevos horarios de comienzo de los mismos, etc.



- 4.3. Solamente se suspenderán o aplazarán definitivamente encuentros cuando las condiciones existentes hagan absolutamente inviable su celebración, y después de agotar todas las posibilidades. En este caso será el Comisario Técnico el encargado de decidir sobre el nuevo horario de celebración del encuentro suspendido o aplazado, en función del calendario de la competición, comunicándolo de la manera que se establezca en la reunión previa al comienzo del campeonato, a los equipos participantes, a los Árbitros, al Anotador del encuentro y a la organización del Campeonato.

## **5) DETERMINACION ALTERNATIVA DEL CAMPEÓN**

En caso de lluvia, y si no es posible completar el campeonato, se procederá como sigue:

- a) Si la lluvia impide el juego de la ronda final del campeonato, se usará un día extra para permitir a los dos que terminaron en las dos primeras posiciones de la ronda preliminar jugar un juego por el título.
- b) Si la lluvia impide jugar todos los encuentros, se intentará por todos los medios determinar un campeón, jugando sólo el (los) partido(s), que hicieran falta para determinar el título. Si hay que decidir con relación a la medalla de bronce sin jugar ningún partido, el tercer lugar se otorgará a los dos equipos, haciéndose de igual manera para los subsiguientes lugares.
- c) El Comisario Técnico podrá determinar el sistema de juego en el caso que las condiciones climatológicas impidan el normal desarrollo del campeonato, procurando tener en cuenta los apartados a) y b) anteriores.

## **6) DESPLAZAMIENTOS. NO PRESENTACIONES**

- 6.1. Los equipos participantes deberán desplazar obligatoriamente un mínimo de doce (12) jugadores y un (1) técnico, que deberán encontrarse presentes en el terreno de juego y



uniformados. Además deberán desplazar también obligatoriamente un Delegado.

Sanción: Multa de 60 euros por cada uno de menos.

- 6.2. Llegada la hora oficial señalada para el comienzo de un encuentro, el Árbitro Principal declarará no presentado al equipo que no se encuentre en el terreno de juego en condiciones reglamentarias para comenzar el mismo.

Sanción: La primera vez: Multa de 90 euros y pérdida del encuentro por 9 carreras a 0.

La segunda vez: Multa de 210 euros y exclusión de la competición.

- 6.3. No obstante lo indicado en el punto anterior, si un equipo se presentase a jugar después de que el Árbitro Principal lo hubiese declarado no presentado y antes de que el Comisario Técnico, los Árbitros, el Anotador oficial y el equipo contrario hubiese abandonado el terreno de juego, el encuentro se jugará si a criterio del Comisario Técnico son suficientes las razones explicativas del retraso que pueda alegar de modo fehaciente el equipo en cuestión. En este caso las sanciones se reducirán en su parte económica a la mitad y no se aplicarán sanciones deportivas. Caso de repetirse por tercera vez esta situación, el equipo infractor será sancionado con multa de 150 euros y excluido de la competición.

- 6.4. Solamente serán razones suficientes para explicar una no presentación, los retrasos en sus horarios de transportes públicos de larga distancia (tren, avión o autobús de línea regular), debidamente certificados por escrito firmado y sellado por la compañía titular, o los motivados por accidente (no avería) de vehículos particulares o de alquiler, o por accidente y/o avería de autobuses de servicio discrecional, debidamente certificados en estos dos últimos casos por la autoridad de Tráfico competente.



## 7) LICENCIAS DE LOS PARTICIPANTES

7.1. Todos los equipos participantes deberán presentar ante la RFEBS, en el impreso oficial que se facilite al efecto, una relación de las personas que van a tomar parte en la misma, todas las cuales deberán poseer licencia expedida a favor del club correspondiente. Esta relación deberá obrar en poder de la RFEBS antes de las 20.00 horas del lunes de la semana anterior a la de la celebración de la competición, pudiendo incluir los siguientes participantes:

Jugadores: Mínimo de 14 licencias y máximo de 25, todas ellas de la categoría correspondiente. En el total de licencias se podrán incluir 5 jugadores extranjeros.

Técnicos: Mínimo de 1 licencia y máximo de 4 licencias, de las cuales una por lo menos deberá ser de Entrenador con título de Monitor o Entrenador Territorial expedido por la ENE.

Delegados: Mínimo de 1 licencia y máximo de 3 licencias.

Auxiliares: Hasta un máximo de 3 licencias.

## 8) ALINEACIÓN DE JUGADORES

8.1. Podrán ser alineados en un partido de categoría júnior o cadete hasta un máximo de 4 jugadores con licencia a favor de un equipo de categoría inmediata inferior del mismo club, pertenecientes por su edad a esta categoría. Un equipo senior, podrá alinear a todos los jugadores con licencia y edad júnior de su club que desee.

8.2. Se podrán alinear un máximo de 3 jugadores extranjeros simultáneamente.



## 9) UNIFORMIDAD

- 9.1. En todos los encuentros se exigirá que los participantes vayan completamente uniformados, conforme a lo dispuesto en las Reglas Oficiales de Juego.
- 9.2. Podrá utilizarse un máximo de dos uniformes en una competición, debiendo indicarse en todo caso en el formulario de inscripción el que vaya a ser utilizado cuando el equipo actúe como local y el que vaya a ser utilizado cuando el equipo actúe como visitante.
- 9.3. El número del uniforme será el mismo para cada participante durante toda la competición, no pudiendo cambiarse en ningún caso. En caso de que se utilicen dos uniformes en la competición, deberá procurarse que el número de cada participante sea el mismo en ambos uniformes.
- 9.4. Los técnicos de los equipos, tanto si permanecen dentro del banquillo como si actúan como guías de bases, deberán estar asimismo totalmente uniformados, con uniformes iguales entre sí, pero no necesariamente igual al de los jugadores. Los Árbitros velarán estrictamente por el cumplimiento de esta norma, no permitiendo el desempeño de sus funciones ni la estancia en el terreno de juego o el banquillo a quien incumpla esta norma.

Sanción: Multa de 30 euros al equipo infractor.

## 10) NORMAS ESPECÍFICAS PARA LA ACTUACIÓN DE LANZADORES, JUNIOR, CADETE E INFANTIL.

- 10.1. El lanzador que sea relevado del montículo para ocupar otra posición no podrá volver a lanzar en el mismo encuentro.
- 10.2. Un equipo no podrá utilizar más de cinco lanzadores en un mismo encuentro.



### **Categoría Júnior**

- 10.3. En la categoría júnior no existirán otras limitaciones, pero se recomienda extremar las precauciones para proteger el brazo de los lanzadores efectuando un buen calentamiento inicial y observando el descanso apropiado a cada caso particular, atendiendo tanto al número de lanzamientos efectuados como al número de entradas jugadas.

### **Categoría Cadete**

- 10.4. El lanzador que lance en un encuentro tres entradas o menos podrá ser utilizado de nuevo en el siguiente encuentro, salvo que se juegue el mismo día.
- 10.5. El lanzador que lance en un encuentro más de tres entradas hasta un máximo de cinco, deberá observar un descanso de dos días.
- 10.6. El lanzador que lance en un encuentro seis o más entradas deberá observar un descanso de tres días.

Ejemplo: Lanza el martes cinco entradas en un encuentro. Puede volver a lanzar el viernes. Si lanza seis o más entradas puede volver a lanzar el sábado.

- 10.7. Ningún lanzador podrá actuar como tal en un mismo encuentro más de ocho entradas, en su caso.

### **Categoría Infantil**

- 10.8. El lanzador que lance en un encuentro dos entradas o menos, podrá ser utilizado de nuevo en el siguiente encuentro, salvo que se juegue el mismo día.
- 10.9. El lanzador que lance en un encuentro más de dos entradas, hasta un máximo de cuatro, deberá observar un descanso de dos días.
- 10.10. El lanzador que lance en un encuentro cinco o más entradas deberá observar un descanso de tres días.



Ejemplo: Lanza el martes cuatro entradas en un encuentro. Puede volver a lanzar el viernes. Si lanza cinco o más entradas puede volver a lanzar el sábado.

- 10.11. Ningún lanzador podrá actuar como tal en un mismo encuentro más de siete entradas, en su caso.
- 10.12. Para la interpretación de estas normas, 10.4 a 10.11, un solo lanzamiento al bateador será considerado como haber lanzado una entrada.

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

## 11) EL BATE

Además del bate de madera, está autorizado el uso de bates de aluminio para las categorías júnior, cadete e infantil y las senior que lo permitan, siempre que cumplan las siguientes normas:

Todo el bate será redondo, con radio constante, el área de contacto con la pelota deberá ser lisa.

La longitud máxima será de 35" y el diámetro máximo de la maza será de 2 ¼" en categoría infantil, de 2 ¾" en categoría cadete y de 2 5/8" en categoría júnior y senior. (1" = 2.54 cms.)

Un bate no podrá pesar menos de tres onzas (-3) de lo que mide en pulgadas (por ejemplo, si mide 32" no podrá pesar menos de 29 onzas) para la categoría senior, (-5) para la categoría júnior, (-9) para la categoría cadete y sin limitación de peso para la categoría infantil. (1 oz. = 28.35 gr).

En la Copa del Rey se utilizarán bates de madera exclusivamente.



Sólo se podrán utilizar bates de madera de una pieza y bates de madera de más de una pieza que se encuentren en las listas oficiales de bates aprobados por la Federación Internacional de Béisbol (IBAF) y aquellos que sean aprobados por la RFEBS. No se permitirán otros bates no incluidos en las mencionadas listas.

## **12) ELEMENTOS DE PROTECCIÓN PARA LOS JUGADORES**

- 12.1. Además de los elementos propios específicos de cada posición, que determinan las Reglas Oficiales de Juego, durante todos los encuentros es obligatorio que el bateador y los corredores en bases utilicen el casco protector con doble orejera.
- 12.2 En categorías menores, los jugadores deberán usar coquilla de protección. Los receptores deberán utilizar obligatoriamente todos sus elementos protectores (careta con protección para el cuello, peto, espinilleras y casco protector), tanto durante el encuentro como en el calentamiento.
- 12.3. En categoría infantil no se permitirá el uso de "spikes" metálicos, si bien podrán usarse multitacos de béisbol o botas de fútbol sin tacos metálicos.

## **13) CATEGORÍA INFANTIL**

- 13.1. Medidas del terreno de juego.  
De acuerdo con los requerimientos establecidos por la Confederación Europea de Béisbol (CEB) para las competiciones europeas de categoría infantil (Juveniles CEB) las dimensiones establecidas son las siguientes:
  - Dimensiones oficiales: 61-76 y 61 metros.
  - Mínimo (excepcional): 50-60 y 50 metros.
  - Distancia entre bases: 18.29 metros.
  - Distancia del lanzador a home: 14.03 metros.
  - Distancia de la máquina de lanzar al home: 14.03 (para el Campeonato infantil mixto con máquina de lanzar)



- Distancia al back-stop: 6.00 metros o más (9.14 recomendado)

13.2. En los partidos de categoría infantil, con lanzador, el máximo de bateadores por entrada será de 9. Cuando el 9º bateador comparezca al bate se entenderá que hay dos eliminados, en todo caso la entrada concluirá una vez completado el turno al bate del 9º cuando un jugador a la defensiva, con la pelota en su poder, pise el home, o la pelota quede muerta por aplicación de las reglas de juego, una vez concedidas las bases a los que los jugadores a la ofensiva tuvieran derecho. El corredor no podrán separarse de la base hasta que el bateador conecte la pelota o la misma llegue a la altura del home. Sanción: corredor infractor eliminado.

### 13.3. Campeonato infantil con máquina de lanzar

13.3.1. Se marcará con cal un círculo de 3 metros de diámetro alrededor de la máquina, llamado "Zona Libre". Delante de la máquina dentro de la Zona Libre, se colocará una protección de malla en L.

13.3.2. La máquina que se utilizará será JUGS Junior o similar. La pelota oficial será SOFTIE de JUGS o similar aprobada por el CTN.

13.3.3. Los equipos deberán estar formados por un mínimo de 12 jugadores y un máximo recomendado de 16.

13.3.4. En las 3 primeras entradas (1ª mitad del encuentro), batearán los 9 jugadores de cada equipo de la siguiente forma:

- En la 1ª entrada comenzará bateando el primer jugador del orden al bate.
- En la 2ª entrada comenzará bateando el cuarto jugador del orden al bate.
- En la 3ª entrada comenzará bateando el séptimo jugador del orden al bate.
- Cuando el 9º bateador de estas entradas comparezca al bate, se entenderá que hay dos eliminados.



- En todo caso, después de batear el 9º, la entrada concluirá también cuando un jugador a la defensiva, con la pelota en su poder pise el Home.
- Si una vez completado el turno al bate del 9º, la pelota queda muerta por la aplicación de las reglas de juego, una vez concedidas las bases a las que tengan derecho los corredores la entrada se dará por finalizada.

En la 2ª mitad del encuentro, entradas 4ª, 5ª y 6ª, así como en las entradas extras si fueran necesarias, cada turno de bateo se cerrará cuando se produzcan 3 eliminados o se anoten 5 carreras.

- 13.3.5. Después del segundo Strike, a un bateador sólo se le permitirán un máximo de dos Foul. Es decir, en el quinto lanzamiento el bateador será Strikeout aunque haya bateado de Foul. El tercer Strike siempre dará lugar a la eliminación del bateador, aunque no sea cogido por el receptor.
- 13.3.6. No está permitido el robo de base, ni el toque de bola. El bateador no podrá abandonar la base hasta que el bate entre en contacto con la pelota. Sanción: eliminado.
- 13.3.7. El árbitro del encuentro será el único encargado de colocar la pelota de juego en la máquina de lanzar.
- 13.3.8. Cualquier pelota bateada que caiga dentro del círculo (Zona Libre) o golpee la malla protectora o la máquina de lanzar, será bola muerta y el bateador conseguirá la primera base. Si hay corredores en base también avanzarán una base.
- 13.3.9. Cualquier pelota tirada que caiga dentro del círculo será bola muerta. Si hay corredores en base avanzarán una base.
- 13.3.10. El jugador que actúe de lanzador se colocará al lado del círculo, con un pie junto al círculo. Ningún jugador podrá entrar en la Zona Libre, ni siquiera para intentar atrapar una bola bateada.
- 13.3.11. La velocidad a la que se programará la máquina será de 40 millas/hora (64 kms./hora). Para conseguir esa velocidad, el



Control Digital o Dial-a-pitch de la máquina se colocará en la posición 60.

#### **14) PROTESTAS Y RECLAMACIONES.**

Cuando un equipo reclame la participación de cualquier jugador, deberá hacerlo antes del final de la competición.

Si la reclamación no se refiere a una acción del juego, se presentará por escrito al CTN, junto con el depósito correspondiente y explicando las razones que la justifiquen.

Entrega de comunicados. Todos los órganos de la RFEBBS entregarán sus multas o fallos a las partes interesadas con acuse de recibo, evidenciando la hora de entrega.

El depósito de garantía será devuelto al equipo en el caso de que la reclamación prospere y sea aceptada.

#### **15) PREMIOS INDIVIDUALES**

15.1 Al final de la competición, se elaborará la relación de premios individuales, basados en las estadísticas del Campeonato:

Campeón de bateo (batting average).

Lanzador con mejor promedio de carreras limpias.

Jugador más valioso (MVP): elegido por el Comisario Técnico, de acuerdo con el responsable de anotación.

Además de estos premios, la memoria de la competición podrá establecer otros premios individuales y por equipos, elaborados por el programa informático.

15.2 Normas mínimas para campeones individuales

El bateador líder del torneo deberá determinarse por la regla 10.23(a) de las Reglas oficiales de Juego. Los candidatos para el título de bateo deberán estar al bate 2.7 veces multiplicado por el número total de partidos jugados por su equipo. En caso de empate, la decisión estará basada en el promedio de



"slugging", promedio de bases recorridas, de acuerdo con la regla 10.22(c)

El lanzador con el mejor promedio de carreras limpias y el lanzador con el mejor récord de ganados-perdidos de la serie, será determinado de acuerdo con la regla 10.23 (b) En caso de que haya empate para ese título, el lanzador que haya lanzado más entradas ganará el premio.

### 15.3. Criterios para la determinación de los premios individuales.

La referencia básica sobre este tema será lo que establece el Reglamento Oficial de Juego, en el capítulo 10.23 sobre "Normas mínimas para campeones individuales".

Según la normativa de la Federación Internacional de Béisbol (IBAF), la determinación de todos los promedios antes mencionados se basará en las estadísticas al finalizar la fase preliminar. Si alguno o todos los equipos juegan menos de 5 partidos en la fase preliminar, las estadísticas incluirán las semifinales y finales.