

NORMATIVA DE LA COMPETICIÓN

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Categoría SOPHOMORES (5º - 6º Primaria)

Fase preliminar: 2 grupos de 6 equipos cada uno jugando por el sistema de liga todos contra todos a una vuelta. Los cuatro primeros clasificados de cada grupo se clasifican de forma directa para la fase final.

En caso de empate entre dos o más equipos se tendrá en cuenta en primer lugar el resultado de los partidos entre los equipos implicados, en segundo lugar el número de carreras en contra en los partidos entre los equipos implicados y, en tercer lugar el número de carreras en contra en total. En último caso, si persiste el empate la clasificación se decidirá por sorteo.

Fase Final: Cuartos de final en eliminatoria directa, siendo los partidos los siguientes:

1º Grupo S1 – 4º Grupo S2
1º Grupo S2 – 4º Grupo S1
2º Grupo S1 – 3º Grupo S2
2º Grupo S2 – 3º Grupo S1

Los ganadores de estas eliminatorias jugarán las semifinales (se decide el equipo que actúa como local por sorteo), jugando la Gran Final los equipos ganadores de los partidos de semifinales (se decide el equipo que actúa como local por sorteo). La Final de Consolación la jugarán los equipos que hayan perdido los partidos de semifinales (se decide el equipo que actúa como local por sorteo).

Categoría ROOKIES (3º - 4º Primaria)

Fase preliminar: 2 grupos de 7 equipos cada uno jugando por el sistema de liga todos contra todos a una vuelta. Los cuatro primeros clasificados de cada grupo se clasifican de forma directa para la fase final.

En caso de empate entre dos o más equipos se tendrá en cuenta en primer lugar el resultado de los partidos entre los equipos implicados, en segundo lugar el número de carreras en contra en los partidos entre los equipos implicados y, en tercer lugar el número de carreras en contra en total. En último caso, si persiste el empate la clasificación se decidirá por sorteo.

Fase Final: Cuartos de final en eliminatoria directa, siendo los partidos los siguientes:

1º Grupo R1 – 4º Grupo R2
1º Grupo R2 – 4º Grupo R1
2º Grupo R1 – 3º Grupo R2
2º Grupo R2 – 3º Grupo R1

Los ganadores de estas eliminatorias jugarán las semifinales (se decide el equipo que actúa como local por sorteo), jugando la Gran Final los equipos ganadores de los partidos de semifinales (se decide el equipo que actúa como local por sorteo). La Final de Consolación la jugarán los equipos que hayan perdido los partidos de semifinales (se decide el equipo que actúa como local por sorteo).

REGLAMENTO DE COMPETICION

Art. 1) Los partidos se disputarán a 5 entradas, o en su defecto a 30 minutos. Si llegado el final de 4ª entrada existiese una diferencia de 10 carreras a favor de cualquiera de los equipos el encuentro se dará por finalizado.

Art. 2) Es de obligatorio cumplimiento la presentación previa al comienzo del partido de la alineación. La Federación pondrá a disposición de los equipos hojas de alineación. La alineación consta de un orden al bate (listado de todos los jugadores presentes) que se deberá respetar durante todo el partido y de nueve posiciones en el campo para la defensa, el resto quedará en el banquillo en esa entrada.

Ejemplo: Al ataque, el equipo A presenta 12 jugadores, en la primera entrada batean los cinco primeros, en la segunda entrada empieza a batear el sexto hasta completar los 12 jugadores que es cuando se empieza de nuevo con el primero.

En defensa salen al campo 9 jugadores y 3 se quedan en el banquillo. En la siguiente entrada los tres del banquillo salen al campo y 3 de los anteriores descansan. En la tercera entrada descansarán los tres que quedan y los jugadores sustituidos volverán al campo.

Art. 3) El cambio en la entrada (pasar de defender a batear) se da cuando el equipo realiza tres Out (eliminados). O cuando el equipo atacante anota cinco carreras. Los Out se hacen cuando:

A- El bateador falla en tres intentos de golpear la bola. Tres Strikes.

B- La pelota es atrapada al aire. (Los corredores retornan a la base en la que estaban sin riesgo de ser eliminados. No hay doble play).

C- El jugador es tocado con la bola mientras corre de una base a otra.

D- En categoría Sophomores pisando la base a la que se dirige el corredor, cuando está forzado.

E- En categoría rookies pisando la base a la que se dirige el corredor (no habrá diferencia entre corredor forzado y no forzado). Si el corredor no está forzado, pero tampoco hace intención de avanzar a la siguiente base, no será eliminado.

Art. 4) El árbitro será el encargado de lanzar la bola.

Art. 5) Las medidas del campo serán:

Distancia entre bases: 17 m

Distancia del lanzador: 10 m (ningún jugador podrá acercarse mas al bateador)

Distancia de la línea de foul (delimita el terreno de juego hasta la valla): 40 m

Art. 6) El material usado será: bate y bolas de goma.

Art. 7) Los partidos podrán finalizar empatados. En caso de victoria el equipo ganador sumará 2 puntos, y en caso de empate cada equipo sumará 1 punto.

Art. 8) Número mínimo de jugadores por equipo: 7.

Art. 9) En caso de un mal tiro de un jugador a la defensiva que haga que la bola salga de los límites del terreno de juego, la bola se declarará "muerta" y los corredores avanzarán una única base sin riesgo de ser eliminados.

Art. 11) En cada jugada solo se podrá avanzar un máximo de 2 bases, excepto en el caso de que la bola salga del campo por un home run.

Art. 12) Uniformidad: La Federación Navarra de Béisbol y Sófbol equipará a todos los equipos con camiseta y gorra. Será obligatorio el uso de ropa y calzado deportivo durante el desarrollo de la competición. No estará permitido el uso de calzado con tacos, ya sean de plástico o de aluminio.

Art. 13) En esta categoría no está permitido barrerse o deslizarse al llegar a la base. En caso de producirse esto, el árbitro del partido declarará eliminado al corredor.

Art. 14) Los defensores deben de ocupar las posiciones reales del Béisbol, debiendo estar todos los defensores, como mínimo en las rallas que delimitan el cuadro.

Art. 15) Ningún defensor se podrá colocar por delante del árbitro que lanza la bola en su posición defensiva.

Art. 16) Si un equipo no se presenta a jugar la hora marcada por el calendario de juego, el encuentro se le dará perdido por forfait, con el resultado de 5 carreras a 0.