



ORGANIZA: CLUB DEPORTIVO ARGÁ

PLAZO ABIERTO DE INSCRIPCIONES
PLAZAS LIMITADAS **6-7-8**
SEPTIEMBRE

ZOROZA

BASEBALL
SUB11
CON **MAQUINA**

INSCRIPCIONES
INFO@CDARGA.COM

Ayuntamiento de Burlada
Burlatako Udala

Made with PosterMyWall.com

Inscripciones

1. Enviar la solicitud

Se deberá enviar una solicitud de participación a través por email a la dirección info@cdarga.com indicando el nombre del equipo y número de jugadores.

2. Confirmación y formalización de la inscripción

Una vez que CD Arga haya confirmado la plaza en el torneo deberá formalizarse la inscripción y realizar el pago de la misma. Los pasos a seguir son los siguientes:

- Enviar el roster del equipo debidamente cumplimentado a: info@cdarga.com.
No habrá límite máximo de participantes por equipo, pero si un número **mínimo de 12 jugadores**.
- Se debe efectuar el pago mediante transferencia bancaria en la cuenta del Club Deportivo Arga ES2121005181152200026916
- El coste de la inscripción es de 5€ por jugador.
- Especificar en el concepto de la transferencia “nombre del equipo”- Torneo Zoroza burlada 2024



Reglamento del torneo

El Torneo se jugará en la modalidad Beisbol sub11 (con maquina). La normativa del torneo será bajo el reglamento de juego del propio club (similar al de los campeonatos de España sub11), a excepción de una serie de puntos especificados a continuación:

ALEVÍN - SUB11: Nacidos en 2013 y posteriores.

FÓRMULA DE LA COMPETICIÓN

2 OPCIONES DEPENDIENDO DE NUMERO DE EQUIPOS

***1- LIGA TODOS CONTRA TODOS A 1 VUELTA**

1- PLAY OFF 1º&4º 2º&3º * FINAL

***2 -LIGA 2 GRUPOS TODOS CONTRA TODOS 1 VUELTA**

2- PLAY OFF 1º A & 2º B 2ºA & 1º B *FINAL

Desempates.

Si al término de una competición de todos contra todos o por eliminatorias, dos o más equipos estuviesen empatados, se establecerá la clasificación final de acuerdo con los resultados obtenidos en los encuentros jugados entre ellos. El equipo que tuviese alguna incomparecencia ocupará el último lugar entre los empatados.

Si tras aplicar lo anterior persistiera el empate, la clasificación definitiva se establecerá según los siguientes criterios:

1. Clasifican los equipos empatados en orden al número de carreras en contra en los juegos disputados entre sí. El equipo con menor número de carreras en contra debe ser el primero. Y así sucesivamente.

Si tras aplicar lo previsto en los puntos anteriores persistiera el empate, sorteo a cara o cruz.

Los jugadores, entrenadores y delegados deberán mostrar respeto por los árbitros, así como por los componentes del equipo contrario. Evitarán en todo momento las palabras groseras, el alzar la voz haciendo ostentación de desacuerdo, y toda conducta, gesto o comentario contrario al espíritu de la deportividad.

Al término del encuentro los jugadores y entrenadores se encontrarán y saludarán deportivamente en el centro del campo para saludar al público asistente, entre ellos, y a los árbitros, recordando de esa manera que hacer deporte debe ser en todo momento ocasión de confraternización y amistad.



Reglamento del torneo

Art. 1) Duración de los encuentros: Los encuentros tendrán una duración de 1 hora, o 6 entradas.

Art. 2) 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. 3) Número mínimo de jugadores por equipo: 7.

Art. 4) Por excepción y siempre con permiso de la ORGANIZACION se podrán alinear jugadores de un año superior a la categoría siempre que se cumplan los siguientes requisitos.

- Que no ocupen las posiciones de lanzador, receptor, shortstop o primera base

Art. 5) Todos los jugadores presentes en el campo deberán jugar como mínimo una entrada completa en defensa. Sanción por incumplimiento: forfait del equipo infractor en ese partido.

Los jugadores sustituidos podrán volver a entrar al partido tantas veces como se quiera.

En la ofensiva se presentará un orden al bate con todos los jugadores del equipo presentes en el campo, que será fijo a lo largo de todo el partido.

Art. 6) Medidas fundamentales del terreno de juego:

- Dimensiones oficiales: 61- 61 y 61 metros
 - Mínimo (excepcional): 50- 50 y 50 metros
 - Distancia entre bases: 18.29 metros
 - Distancia del entrenador que lanza la pelota: 10 – 12 metros.
- (Partidos sin máquina de lanzar)**
- Distancia de la máquina para lanzar a home, 14,03 metros (partidos con máquina de lanzar)
 - Distancia del defensor que ocupa la posición del lanzador: 14 metros.
 - Distancia al back-stop: 6.00 metros o más (9.14 recomendado)



Reglamento del torneo

Art. 7) SISTEMA DE JUEGO: Se intentará jugar con máquina de lanzar, en caso de no ser posible un técnico a la ofensiva será el encargado de lanzar las pelotas desde las medidas previamente mencionadas en este reglamento.

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 9 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 9, 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 caso de que un equipo presente 8 o 7 jugadores, estarán a la ofensiva hasta que en total bateen 9 personas, esto es, que dependiendo de si están 8 o 7 repetirán 1 o 2 bateadores respectivamente siempre manteniendo el orden de bateo del line up.

Ejemplo un equipo que presenta 7 jugadores batearán los 7 y repetirán el primero y ANEXO IV) NORMAS ESPECÍFICAS PARA LA CATEGORIA SUB11

el segundo del orden al bate, la segunda entrada empezará bateando el tercero y repetirán el tercero y el cuarto y la tercera entrada empezará bateando el quinto y repetirán 5 y sexto, la cuarta entrada la empezará el séptimo al bate.

- 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.
- Todos los lanzamientos serán strike a excepción de aquellos que, a juicio del árbitro, no sea posible batear por haber tocado el suelo antes de llegar al home, pasen demasiado alto o demasiado afuera del bateador.

Después de que un strike sea declarado por el árbitro, los corredores no podrán salir de sus bases, sea o no cogido por el receptor.

- La máquina que se utilizará será JUGS Junior o similar (En los partidos que se jueguen con maquina)
- No está permitido el robo de base ni el toque de bola.

Los corredores podrán avanzar en bases después de un batazo o de un tiro con error que no sea del receptor al lanzador, después de un lanzamiento.

Si el corredor abandona la base antes de que el bate entre en contacto con la pelota será eliminado.

En el momento en que el lanzador reciba la pelota, los corredores deberán dirigirse inmediatamente hacia una base.

En caso contrario, y a juicio del árbitro, será declarado out.



Reglamento del torneo

- **Un técnico del equipo a la ofensiva será el encargado de meter la pelota en la maquina**
- Cualquier pelota bateada que quede 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.
- Cualquier pelota tirada que caiga dentro del círculo será bola muerta. Si hay corredores en base avanzarán una base, a excepción de si el tiro lo ha realizado el receptor después de un lanzamiento.
- No se aplicará la regla del infield fly.
- Al momento de producirse un lanzamiento, el receptor se colocará inmediatamente detrás del home, en la posición propia de un receptor.
- El jugador que actúe de lanzador se colocará al lado del círculo, a la altura de la máquina lanza bolas, con un pie junto al círculo • 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.

Art. 8) Terrenos de juego: Los partidos se disputarán en campo abierto

La regla de las dos bases se aplica a toda pelota que vuele o, botando, sale del campo por encima del territorio de bola buena o que, rodando, supere el límite de la zona fair. -

Art. 9) La bola oficial será la bola blanda modelo Softie Jug's o Softie Atech (o similar, homologada por la ORGANIZACION).

Art. 10) En esta categoría se hará uso de la doble base, igual o similar a la utilizada en las competiciones de sófbol. Una porción de la misma estará situada en terreno bueno (utilizada por el defensor) y la otra porción en terreno foul (utilizada por el corredor en su llegada a la base). Una vez que el jugador ha llegado a la base, en lo sucesivo, utilizará siempre la parte de la base situada en terreno bueno. En el caso de que se produzca un hit de más de una base el corredor al pasar por la primera base podrá tocar indistintamente cualquiera de las dos porciones de la doble base.

Art. 11) **Los partidos se jugarán con máquina de lanzar.** El jugador que ocupa la zona defensiva del pitcher se colocará siempre a una distancia mínima de 14 metros desde el home. Los entrenadores que lanzan (en caso de no poder utilizar la maquina) deben colocarse a una distancia mínima de 10 metros, recomendándose estar a una distancia de 12 metros. El lanzamiento de la bola será por arriba (tipo béisbol), con el entrenador colocando rodilla en tierra.



Reglamento del torneo

Art. 12) El entrenador no puede fildear la bola, ni intervenir de manera directa en ninguna jugada defensiva (que quedaría anulada, en caso de producirse esta acción). Si una bola bateada golpea a un entrenador, la bola quedará viva. Pero si el árbitro principal detectara intencionalidad clara de un entrenador para dificultar o impedir una acción de la defensa, podrá apercibir al entrenador y el bateador será eliminado, sin que sea válido ningún avance de bases. En caso de repetirse la acción el árbitro podrá tomar la decisión de expulsar al entrenador.

se permite que un coach o auxiliar (no un jugador) se sitúe detrás del back stop con el fin de recoger los foul balls y dead ball (bolas muertas) que salgan de los límites del campo por la zona del catcher y así facilitar el dinamismo del partido. Este coach no podrá dar pautas (ni palabras ni gestos) a los jugadores en la defensa, ni podrá dirigirse al bateador ni al árbitro.

Art. 13) En cada turno al bate, los dos primeros strikes se cantarían bien porque la bola pase por la zona de strike o porque el bateador haya realizado swing y no haya contactado con la pelota. El tercer strike se cantará sólo porque el bateador haya realizado el swing y no haya contactado con la pelota.

Art. 14) Con el fin de estimular el bateo, no habrá “base por bolas”, ni “golpeado por lanzamiento”, ni “Interferencia del Catcher”.

Art. 15) 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.

Art. 16) En esta categoría no será de aplicación la regla del “infield fly”.

Art. 17) Arbitraje: Será la propia organización quien los facilite.

Art. 18) Después de que una bola bateada llegue de vuelta al lanzador dentro de su círculo o zona de lanzamiento, los jugadores no podrán seguir avanzando por las bases. sí en el momento de que el lanzador se encuentra con la pelota controlada en su círculo, el corredor que se encuentra entre dos bases avanzará sin riesgo de ser eliminado a la siguiente base si se encontraba más cercano a esta, y regresará a la base anterior sin ser eliminado si se encontraba más cerca de la base anterior. Para decidir de que base se encontraba más próximo se tendrá en cuenta la mitad del recorrido que hay entre las 2.

Art. 19) Con el fin de evitar colisiones en home, en jugadas no forzadas, podrá realizarse los eliminados tocando con la bola o con la bola en el guante al jugador o bien pisando el home.