



Reglas oficiales de Béisbol School Baseball Classic Rhein-Main

Septiembre de 2014

SG Sportzentrum Rosenhöhe
Lauterbornweg 7, Offenbach am Main

(Copyright - Offenbach Twins Baseball Club e.V. Todos los derechos reservados)

REGLAMENTO OFICIAL DE JUEGO

SCHOOL BASEBALL CLASSIC

Reglas para principiantes y equipos escolares y juveniles

Estas reglas fueron desarrolladas específicamente para el **School Baseball Classic**. El torneo está dirigido principalmente a equipos escolares, así como a jugadores y jugadoras que tienen poca o ninguna experiencia previa en béisbol.

Los principales objetivos son:

- Diversión y disfrute del béisbol
- Fair play y respeto mutuo
- Seguridad de todos los jugadores y jugadoras
- Reglas sencillas y fáciles de entender
- Un juego lo más equilibrado posible
- Evitar riesgos innecesarios de lesiones

Las reglas se basan en los principios generales del béisbol, pero han sido simplificadas para el School Baseball Classic.

REGLA 1 – DEFINICIONES BÁSICAS

Sección 1 – OUT

Un jugador queda **OUT** cuando se produce una de las siguientes situaciones:

a) Fly Out

Una pelota bateada es atrapada directamente en el aire por un jugador defensivo antes de que la pelota toque el suelo.

Por lo tanto, el bateador queda **OUT**.

b) Force Out

Un corredor está obligado a avanzar a la siguiente base debido a la situación de juego. El jugador defensivo lleva la pelota a la base correspondiente antes que el corredor y toca la base con un pie.

El corredor queda **OUT**.

c) Tag Out

Un jugador defensivo tiene la pelota en su poder y toca con ella a un corredor que no se encuentra seguro en una base.

El corredor queda **OUT**.

El tag debe realizarse de manera controlada y sin utilizar una fuerza innecesaria.

d) Strikeout

Un bateador recibe tres strikes sin realizar un batazo válido.

El bateador queda **OUT**.

e) Abandonar la base

Un corredor no puede abandonar su base antes de tiempo.

REGLA 2 – SAFE

Un corredor está **SAFE** cuando alcanza una base y permanece seguro en ella antes de que la defensa pueda ponerlo OUT.

Un corredor puede permanecer en una base mientras la situación de juego no lo obligue a avanzar a la siguiente base.

REGLA 3 – STRIKE

Se cuenta un strike cuando:

a) el bateador hace swing y no golpea la pelota;

- b) el bateador batea una pelota de foul y tiene menos de dos strikes;
- c) el bateador no golpea un lanzamiento que el árbitro (**umpire**) considera strike.

Con dos strikes, una pelota de foul normal no se considera automáticamente el tercer strike.

REGLA 4 – FOUL BALL

Una **foul ball** es una pelota bateada que cae fuera de la zona válida de juego.

Una foul ball es, por regla general, una **pelota muerta (dead ball)**.

Los corredores no pueden avanzar en una foul ball.

REGLA 5 – RUN / CARRERA

Se consigue una carrera cuando un corredor alcanza las siguientes bases en el orden correcto:

First Base → Second Base → Third Base → Home Plate

sin haber sido puesto OUT previamente.

REGLA 6 – INNING

Un equipo normalmente termina su mitad ofensiva después de tres OUTs.

Para el School Baseball Classic se establece además un límite para evitar que los partidos duren innecesariamente demasiado tiempo.

Número máximo de bateadores

Un equipo puede enviar un máximo de **10 bateadores** al plato durante cada mitad de inning.

Si se producen tres OUTs antes del décimo bateador, la entrada ofensiva termina antes.

Si el décimo bateador comienza su turno al bate, la entrada ofensiva termina una vez finalizado ese turno, independientemente del número de OUTs registrados.

Después, el equipo pasa a la defensa.

Ejemplo

Un equipo ha conseguido solamente dos OUTs.

El décimo bateador llega al plato.

Después de completar ese turno al bate, termina la ofensiva y el equipo pasa a la defensa.

Esta regla se aplica independientemente del resultado del último turno al bate.

REGLA 7 – LÍMITE DE TIEMPO

Además, el organizador del torneo puede establecer un límite de tiempo para cada partido.

El tiempo máximo recomendado es:

90 minutos.

El umpire o director del torneo anunciará con suficiente antelación cuándo se acaba el tiempo de juego.

Después de que termine el tiempo

- Se completa el turno al bate que ya haya comenzado.
- A continuación se termina la mitad de inning que está en curso.
- Después de ello, termina el partido.

No se deberá comenzar un nuevo inning después de que haya expirado el tiempo de juego.

Prioridad

En un torneo oficial, tendrá prioridad el límite de tiempo anunciado por el organizador antes del partido.

Por ejemplo, el organizador puede establecer 90 minutos para los partidos de la fase preliminar y un tiempo de juego más largo para las finales.

REGLA 8 – CONTINUOUS BATTING ORDER

El School Baseball Classic utiliza básicamente un **Continuous Batting Order**.

Esto significa:

Todos los jugadores de un equipo están incluidos en el orden de bateo y pueden batear durante el partido.

No importa si en ese momento un jugador está jugando a la defensiva o no se encuentra en el campo.

Ejemplo

Un equipo tiene 12 jugadores.

Los 12 jugadores se incluyen en el orden de bateo:

1. Jugador A
2. Jugador B
3. Jugador C
4. Jugador D
5. Jugador E
6. Jugador F
7. Jugador G
8. Jugador H
9. Jugador I
10. Jugador J
11. Jugador K
12. Jugador L

Después del Jugador L, el orden vuelve a comenzar con el Jugador A.

Ventaja

Esto permite que los jugadores con poca experiencia en béisbol tengan regularmente la oportunidad de batear.

No está permitido excluir deliberadamente y de forma permanente a jugadores del bateo si forman parte del equipo y están habilitados para jugar.

REGLA 9 – SUSTITUCIONES

Los jugadores pueden entrar y salir del partido durante el juego.

Un jugador puede regresar al partido después de haber descansado.

Esto se aplica especialmente cuando un jugador:

- está cansado;
- necesita descansar;
- no se siente bien;
- existe riesgo de lesión;
- ha sido utilizado anteriormente como pitcher o catcher.

Regla de seguridad

Un entrenador debe retirar a un jugador del partido en cualquier momento si considera que el jugador está físicamente sobrecargado o que ya no puede continuar jugando de forma segura.

El jugador podrá volver a participar una vez que se haya recuperado suficientemente.

REGLA 10 – PITCHING

El pitcher debe lanzar la pelota al bateador de manera controlada y segura.

En el School Baseball Classic, la seguridad tiene prioridad sobre la velocidad del lanzamiento.

No están permitidos:

- Lanzamientos deliberadamente muy fuertes contra bateadores inexpertos;
- lanzamientos intencionados contra el cuerpo del bateador;
- lanzamientos para intimidar;
- lanzamientos innecesariamente peligrosos.

Un pitcher no tiene que lanzar a máxima velocidad.

Se recomienda expresamente un lanzamiento controlado y adecuado al nivel de los bateadores.

REGLA 11 – DESCANSO Y CAMBIO DEL PITCHER

Un pitcher puede ser sustituido en cualquier momento si:

- está cansado;
- tiene dolores;
- el entrenador teme una sobrecarga;
- ya no puede controlar los lanzamientos de forma segura;
- el propio jugador solicita un descanso.

Un entrenador no debe obligar a un jugador cansado a continuar lanzando.

Principio

La seguridad está por encima del resultado del partido.

No existe obligación de utilizar a un jugador como pitcher si ello supone un mayor riesgo de lesión.

REGLA 12 – COACH PITCH

Si un equipo no dispone de un pitcher adecuado, se puede utilizar un **Coach Pitch**.

También se permite el Coach Pitch cuando:

- el equipo no tiene un pitcher con experiencia;
- el pitcher disponible está cansado;
- el pitcher necesita descansar;
- el pitcher no puede continuar lanzando debido a una lesión;
- no hay un jugador adecuado para ocupar la posición de pitcher;
- el entrenador decide por razones de seguridad que es necesario utilizar Coach Pitch.

Procedimiento

Un entrenador del propio equipo se encarga de lanzar al bateador de su equipo.

El entrenador se coloca en la posición de lanzamiento establecida para el torneo o en una posición segura determinada por el umpire.

El entrenador debe lanzar la pelota de manera que el bateador pueda golpearla de forma controlada.

Objetivo

El Coach Pitch no tiene como finalidad crear una ventaja competitiva.

Su objetivo principal es garantizar que un equipo pueda continuar participando en el partido aunque no disponga de un pitcher disponible o descansado.

REGLA 13 – COACH PITCH Y FAIR PLAY

Un entrenador no debe favorecer deliberadamente a sus propios bateadores realizando lanzamientos especialmente fáciles.

El lanzamiento debe realizarse de la manera más uniforme y predecible posible.

El umpire puede pedir al entrenador que ajuste la velocidad o la distancia de lanzamiento si esto es necesario por razones de seguridad o fair play.

No utilizar Coach Pitch como ventaja táctica

Un equipo no debería utilizar Coach Pitch únicamente para obtener una ventaja ofensiva más fácil o más fuerte.

El Coach Pitch es principalmente una **regla de seguridad y para principiantes**.

REGLA 14 – CATCHER

El catcher se encuentra detrás de Home Plate.

Debido a que la posición de catcher es especialmente exigente y relevante para la seguridad, un jugador no tiene que permanecer como catcher durante todo el partido.

Cambio de catcher

Un catcher puede ser sustituido cuando:

- está cansado;
- necesita descansar;
- tiene dolores;
- ya no se siente seguro;
- el entrenador detecta una sobrecarga.

Ausencia de catcher

Si un equipo no dispone de un catcher adecuado, el organizador del torneo puede permitir una solución simplificada.

Por ejemplo, un equipo puede jugar sin un catcher habitual si esto ha sido acordado con el umpire antes del comienzo del partido.

REGLA 15 – PITCHER Y CATCHER NO SON POSICIONES OBLIGATORIAS

Ningún equipo está obligado a utilizar de forma permanente o simultánea al mismo jugador como pitcher o catcher.

Especialmente con jugadores jóvenes o inexpertos, estas posiciones deben rotarse regularmente.

Un entrenador puede retirar a un jugador de cualquiera de estas posiciones en cualquier momento si detecta una sobrecarga o un riesgo de lesión.

REGLA 16 – POSICIONES DEFENSIVAS

La defensa está formada generalmente por:

- Catcher

Reglas oficiales del School Baseball Classic Rhein-Main

- Pitcher
- First Baseman
- Second Baseman
- Third Baseman
- Shortstop
- Left Fielder
- Center Fielder
- Right Fielder



En equipos más pequeños, el organizador del torneo puede reducir el número de jugadores defensivos.

El número definitivo de jugadores defensivos será anunciado antes del torneo.

REGLA 17 – CORRER LAS BASES

Los corredores deben avanzar alrededor de las bases en el siguiente orden:

First Base → Second Base → Third Base → Home Plate

Las bases deben ser tocadas normalmente.

Un corredor puede modificar ligeramente su trayectoria cuando sea necesario para evitar una colisión.

REGLA 18 – COLISIONES

Las colisiones deben evitarse siempre que sea posible.

Los corredores no pueden correr deliberadamente contra los jugadores defensivos.

Reglas oficiales del School Baseball Classic Rhein-Main

Los jugadores defensivos no pueden bloquear deliberadamente a los corredores cuando no poseen la pelota o no están directamente involucrados en la jugada.

No se recomienda el sliding agresivo

En el School Baseball Classic, **no se recomienda el sliding agresivo**.

El organizador del torneo puede prohibir completamente el sliding si lo considera apropiado debido a la edad, experiencia de los jugadores o condiciones del terreno de juego.

REGLA 19 – OBLIGACIÓN DE USAR CASCO

Todo bateador debe utilizar un casco de béisbol adecuado.

Todo corredor debe llevar casco mientras corre entre las bases.

No está permitido quitarse deliberadamente el casco.

REGLA 20 – EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Cada jugador debería llevar una camiseta o uniforme con un número claramente visible.

Los pantalones de béisbol no son obligatorios.

La ropa deportiva normal es suficiente.

Los Offenbach Twins podrán proporcionar, cuando sea posible, el siguiente equipamiento:

- Guantes de béisbol
 - Bates de béisbol
 - Cascos de béisbol
 - Otro equipamiento de béisbol necesario
-

REGLA 21 – CALZADO

Se permite utilizar calzado deportivo normal.

No están permitidos:

- Tacos metálicos;
- zapatos con spikes metálicos afilados;
- zapatos que representen un mayor riesgo de lesión.

Se recomienda utilizar calzado deportivo normal o zapatos de béisbol con tacos de plástico moldeado.

REGLA 22 – FAIR PLAY

Todos los jugadores deben respetar las decisiones de los umpires.

Los insultos, las provocaciones deliberadas y las conductas antideportivas no están permitidos.

Esto se aplica a:

- Jugadores
 - Entrenadores
 - Personal del equipo
 - Miembros del equipo
 - Espectadores
-

REGLA 23 – LA SEGURIDAD TIENE PRIORIDAD SOBRE UNA VENTAJA REGLAMENTARIA

Si una situación de juego supone un riesgo inmediato de lesión, el umpire puede detener el partido inmediatamente.

El umpire puede:

- decir «Time»;
- detener una jugada;
- devolver a los corredores a sus bases anteriores;
- exigir el cambio de un jugador por razones de seguridad;
- prohibir una forma de juego peligrosa.

La seguridad de los jugadores tiene prioridad sobre cualquier posible ventaja competitiva.

REGLA 24 – LESIONES

Si un jugador se lesiona, el partido debe detenerse inmediatamente cuando sea necesario.

Un jugador lesionado no está obligado a continuar jugando.

El entrenador o el umpire, junto con el jugador, determinarán si este puede continuar jugando.

Si existe sospecha de una lesión grave, no se debe presionar al jugador para que continúe jugando.

REGLA 25 – CLIMA Y SUSPENSIÓN DEL PARTIDO

En caso de tormenta eléctrica, lluvia intensa, condiciones peligrosas del terreno de juego u otros riesgos, el umpire o el organizador del torneo puede suspender o cancelar el partido.

En caso de tormenta eléctrica, el campo de juego debe abandonarse inmediatamente.

REGLA 26 – DECISIONES DEL UMPIRE

El umpire toma las decisiones relacionadas con las situaciones de juego.

Con equipos principiantes, el umpire debería explicar brevemente las situaciones difíciles siempre que sea posible.

Las decisiones del umpire deben ser respetadas durante el partido.

REGLA 27 – SITUACIONES NO CONTEMPLADAS

No todas las situaciones posibles de un partido pueden describirse en este reglamento.

Si se produce una situación que no está expresamente regulada, el umpire tomará una decisión basándose en:

1. Seguridad
 2. Fair play
 3. Los principios básicos del béisbol
 4. Las reglas del School Baseball Classic
-

REGLA 28 – OBJETIVO DEL JUEGO

El School Baseball Classic tiene como objetivo permitir que los equipos conozcan y experimenten el béisbol independientemente de su nivel de experiencia.

Por ello:

Un jugador inexperto no debe ser excluido del juego debido a un error.

Las reglas tienen como objetivo mantener el juego comprensible, seguro y justo.

REGLA 29 – PRINCIPIO PARA LOS ENTRENADORES

Los entrenadores tienen una responsabilidad especial respecto a la seguridad de sus jugadores.

Especialmente con los pitchers y catchers, los entrenadores deben prestar atención a los signos de fatiga.

Un entrenador puede decir en cualquier momento:

«Cambiamos al pitcher.»

o

«Cambiamos al catcher.»

si considera que esto es necesario para la seguridad del jugador.

Del mismo modo, un entrenador puede solicitar **Coach Pitch** si su equipo no dispone de un pitcher adecuado o suficientemente descansado.

Por razones de seguridad, el umpire debería apoyar, en principio, este tipo de cambio.

REGLA 30 – FORMATO DE TORNEO RECOMENDADO

Para un torneo de nivel principiante se recomienda el siguiente formato:

Duración del partido: 90 minutos

Máximo de innings: 7

Máximo de bateadores por mitad de inning: 10

Orden de bateo: Continuous Batting Order

Pitcher: Jugador o Coach Pitch

Catcher: Jugador o regla simplificada de catcher en caso de Coach Pitch

Sliding: No recomendado o sujeto a las reglas del organizador del torneo

Tacos metálicos: Prohibidos

Casco: Obligatorio para bateadores y corredores

Pitching: Controlado y seguro; la velocidad no es el factor decisivo

Sustituciones: Se pueden realizar en cualquier momento por razones de seguridad

REGLA 31 – DISPOSICIÓN FINAL

Este reglamento es una versión simplificada de las reglas del béisbol y fue desarrollado específicamente para el School Baseball Classic.

No constituye un reglamento oficial completo de béisbol.

Los objetivos del School Baseball Classic son:

APRENDER BÉISBOL

JUGAR JUNTOS

JUGAR CON FAIR PLAY

JUGAR DE FORMA SEGURA

DIVERTIRSE PRACTICANDO DEPORTE

En caso de conflicto entre estas reglas y una regla del torneo anunciada expresamente antes del comienzo del torneo, tendrá prioridad la regla vigente del torneo.

«School Baseball Classic» es una denominación utilizada y reivindicada desde 2014 por el **Offenbach Twins Baseball Club e. V.** para un evento de béisbol.

Offenbach Twins Baseball Club e. V.