

REGULAMENTO ESPECÍFICO

SOFTEBOL / BEISEBOL

2014 - 2017
(Revisto em setembro 2016)

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	2
2. ESCALÕES ETÁRIOS	3
3. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA	3
4. ARBITRAGEM	4
5. CLASSIFICAÇÃO/ PONTUAÇÃO/DESEMPATE	4
6. REGULAMENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO	5
7. EQUIPAMENTO	6
8. ESPÍRITO DESPORTIVO	7
9. PREOCUPAÇÕES DE ORGANIZAÇÃO, SEGURANÇA E MEDIDAS PARA MINIMIZAR INTERRUPÇÕES E RENTABILIZAR O TEMPO DE JOGO	7
10. CASOS OMISSOS	7

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Beisebol e Softebol realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional ou Nacional), a elaborar pela entidade organizadora.

2. ESCALÕES ETÁRIOS

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO			
	2013/2014	2014/2015	2015/2016	2016/2017
INFANTIS A	2003 a 2005	2004 a 2006	2005 a 2007	2006 a 2008
INFANTIS B	2001 e 2002	2002 e 2003	2003 e 2004	2004 e 2005
INICIADOS	1999 e 2000	2000 e 2001	2001 e 2002	2002 e 2003
JUVENIS	1997 e 1998	1998 e 1999	1998 a 2000	1999 a 2001
JUNIORES	1992 a 1996	1993 a 1997	1994 a 1997	1995 a 1998

Nota: os Grupos Equipa de Beisebol / Softebol, até indicação em contrário, organizam-se segundo o escalão “vários” e o género “misto”.

3. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

3.1. Cada equipa é constituída do seguinte modo:

- 10 jogadores, no mínimo, por equipa;
- (1) Um Professor responsável pelo Grupo Equipa;
- (1) Um Árbitro (aluno com curso de arbitragem);
- (1) Um aluno Oficial de Mesa - Anotador (preferencialmente com curso de anotação).

3.2. A equipa que se apresentar com 9 jogadores ou menos, deverá realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 7 jogadores de início. Contudo, para efeitos classificativos, os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir o presente regulamento, independentemente do resultado do jogo.

3.2.1. À equipa infratora ser-lhe-á averbada **FALTA ADMINISTRATIVA**. Para efeitos de classificação (diferença entre o número de pontos marcados e sofridos) o resultado final será de zero a cinco (0-5);

3.2.2 Caso a equipa infratora não realize o jogo, ser-lhe-á averbada **FALTA DE COMPARÊNCIA** Neste caso o resultado final para efeitos de classificação será de zero a vinte (0-20).

3.3. Se no decurso do jogo uma das equipas ficar reduzida a 6 jogadores, o jogo não pode prosseguir.

3.3.1. Nesta situação será averbada uma derrota;

3.3.2. Para efeitos de classificação o resultado final será de zero a dois (0-2), caso a equipa se encontre na posição de vencedora. Se a equipa se encontrar em desvantagem no momento da interrupção do jogo, contará o resultado nesse instante.

NOTA: Os pontos: **3.1. 3.2. 3.3** deverão ser escrupulosamente cumpridas, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre os professores responsáveis pelos grupos equipa, aquando da efetivação dos jogos.

4. ARBITRAGEM

4.1. Os jogos são dirigidos por 2 alunos árbitros com formação e por 2 Oficiais de Mesa - anotadores.

4.2. De acordo com o Regulamento de Formação de Árbitros e Juízes, compete ao professor responsável pelo grupo equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e delegado/dirigente).

4.3. Os alunos/árbitros deverão estar habilitados para, em conformidade com o Regulamento de Formação de Juízes e Árbitros, arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

5. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO, DESEMPATE.

5.1. A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela percentagem de vitórias alcançadas por cada equipa participante.

5.2. Para efeitos de classificação, a uma falta de comparência corresponde uma derrota e o resultado a considerar é de 0 - 20.

5.3. A classificação final é estabelecida por ordem decrescente, classificando-se em 1º lugar a equipa com a maior percentagem de vitórias;

5.4. No caso de igualdade entre duas ou mais equipas, a classificação final, obedece aos seguintes critérios:

5.4.1. Quando a competição se joga no sistema de poules:

a) A equipa que obtiver melhor percentagem (vitórias/derrotas) nos jogos disputados entre as equipas empatadas;

b) A equipa que tiver maior diferença entre o número total de pontos (corridas, ou *runs*) marcados e sofridos nos jogos disputados entre as equipas empatadas;

c) A equipa que tiver maior diferença entre corridas marcadas e sofridas considerando todos os jogos realizados;

d) A equipa que tiver o menor número de corridas sofridas, no total dos jogos realizados entre todas as equipas;

e) A equipa que tiver o maior número de corridas marcadas, no total dos jogos realizados entre todas as equipas;

NOTA: Quando uma equipa por qualquer motivo for eliminada do Quadro Competitivo, todos os jogos realizados serão anulados.

6. REGULAMENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO DE SOFTEBOL ⁱ

A variante desportiva de referência, em termos regulamentares, é o SOFTEBOL DE LANÇAMENTO RÁPIDO (*Fast Pitch Softball*).

6.1. Deverão ser obedecidas as regras oficiais estabelecidas Federação Portuguesa de Basebol e Softbol e pela Federação Internacional de Softebol (ISF), exceto no que for contrário às disposições especiais do presente regulamento.

6.2. A bola de jogo é a bola oficial de Softebol (de cor branca ou *yellow optic*).

6.3. As marcações e medidas do quadro, são as regulamentadas - 18m entre bases e 13m como distância de lançamento, sendo obrigatório a utilização de um trava bolas (*back stop*).

6.4. No local de jogo, os responsáveis pelas equipas, em função das características do terreno de jogo, combinam as condições em que é averbado um batimento duplo, triplo ou *home run*.

6.5. Sem contrariar o teor do ponto seguinte, cada jogo disputar-se-á em 5 entradas (*innings*). Todavia, se existirem limitações temporais, um jogo deverá disputar-se com, pelo menos, 1h e 15min de duração, respeitando-se sempre o direito à igualdade de turnos de batimento de ambas as equipas. Em caso de empate recorrer-se-á a entrada(s) extra utilizando o sistema de *Tie Break*. Este disputa-se iniciando cada equipa a sua entrada com corredores na 1.^a e 2.^a bases, no respeito pela ordem de batimento estabelecida para esse jogo. As medidas de rentabilização do tempo de jogo

encontram-se referidas no ponto 9. do presente regulamento específico.

- 6.6. Aplicam-se duas mercy rules: a) mudança de turno de batimento sempre que a equipa atacante anotar 6 corridas numa mesma entrada, à exceção da última entrada do jogo. São consideradas todas as corridas anotadas até que seja completada a jogada em que uma equipa marca a sua 6^a corrida; b) à 3.^a entrada ou nas subsequentes, o jogo termina assim que a diferença no marcador for igual ou superior a 15.
- 6.7. Aplica-se sempre a regra oficial do 3.^o *strike* ou *strike caído*.
- 6.8. Joga-se SEM roubo de bases, à exceção de erro do *catcher* (*passed ball* ⁱⁱ) ou erro do lançador (lançamento descontrolado ou *wild pitch* ⁱⁱⁱ). Nestas situações o(s) corredor(es) poderão avançar nas bases, a seu próprio risco ^{iv} Esta regra aplica-se exclusivamente na Divisão B.
- 6.9. Todos os lançamentos *Bola* ou *Strike*, que sejam devolvidos pelo *Catcher* ao Lançador e que este não consiga agarrar, considera-se que a bola está “morta”, não podendo os corredores avançar nas bases. Esta regra aplica-se exclusivamente na Divisão B ^v.
- 6.10. Os relatórios de jogo serão devidamente preenchidos, assinados no final de cada jogo e enviados nos prazos estabelecidos para as CLDEs respetivas, sendo os resultados comunicados às equipas participantes, assim como a anotação, caso seja possível. Tudo em conformidade com os formulários aprovados (em anexo).

Nota final. Consoante o histórico, nível de jogo atingido por determinados grupos equipa e a participação em quadros competitivos locais ou inter-regionais numa divisão de nível mais elevado, as CLDEs poderão optar pelo seguinte: aplicar integralmente as regras oficiais da modalidade de Softebol sem quaisquer adaptações (caso da divisão A); incluir atividades e competições exclusivamente de Beisebol, ainda que neste caso recorrendo ao formato de “lançamento assistido”.

7. EQUIPAMENTO

- 7.1. As equipas deverão apresentar-se em campo devidamente apetrechadas. Em caso algum poderão os batedores jogar sem capacetes, o *catcher* sem o respetivo equipamento e o árbitro principal sem, no mínimo, uma máscara.
- 7.2. Os jogadores deverão jogar com uniformes (t-shirts ou coletes) numerados.

8. ESPÍRITO DESPORTIVO

Os jogos deverão decorrer com a maior cordialidade e respeito entre todos os intervenientes. Deste modo, qualquer jogador que conteste as decisões da equipa de arbitragem ou tenha atitudes incorretas, será advertido pelo(s) árbitro(s) ou professor(s) e, em caso de reincidência, excluído do jogo, não podendo jogar mais nessa partida. Apenas os professores poderão dialogar com os árbitros, a fim de chegarem a um entendimento.

9. PREOCUPAÇÕES DE ORGANIZAÇÃO, SEGURANÇA E MEDIDAS PARA MINIMIZAR INTERRUPÇÕES E RENTABILIZAR O TEMPO DE JOGO

Nas imediações do terreno de jogo devem apenas estar presentes professores, jogadores, árbitros, anotadores e comunicação social autorizada. Todos os restantes elementos apenas poderão assistir ao(s) jogo(s) em local designado e sempre fora do terreno de jogo.

Por motivos de segurança uma atenção especial deverá ser tomada, quer ao espaço em torno dos círculos de aquecimento dos batedores, quer ao espaço que rodeia os trava-bolas, especialmente vulneráveis em caso de bolas falsas (*foul balls*).

Os professores e juízes tudo farão para evitar interrupções que pela sua frequência ou duração quebrem o espírito e a dinâmica do jogo.

Especial atenção deve ser dada aos seguintes momentos: mudanças de turno ataque/defesa, os quais não poderão exceder 2min; tempos de repouso (*time*) solicitados pelos professores, com o limite de um por entrada e um máximo de três por jogo.

Nos jogos / torneios disputados com limite de tempo (1,30h ou 2h de duração, por exemplo) será anunciado com 30min de antecedência o momento em que é iniciada a última entrada do jogo.

10. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regulamento, de acordo com a fase organizacional (fase local, regional ou nacional), serão analisados e decididos, respetivamente, pela CLDE, pela CRDE e pela Direção-Geral da Educação - Divisão do Desporto Escolar.

ⁱ Revisão de 5 nov. 2014.

ⁱⁱ Trata-se de um lançamento que poderia ter sido agarrado ou controlado pelo *catcher*, mediante um esforço normal.

ⁱⁱⁱ Trata-se de um lançamento que passa tão alto, tão baixo, ou tão afastado da Casa Base, que o *catcher* não consegue pará-lo ou controlá-lo com um esforço normal.

^{iv} Entende-se, em ambas as situações, as bolas que passam para trás do *catcher*. Todas as bolas que, tocadas pelo *catcher*, fiquem à sua frente ou ao seu lado, são consideradas *Ball* ou *Strike*, não podendo o(s) corredore(s) avançar nas bases. Em todas as jogadas em que a bola, após tocar o *catcher*, sai fora do terreno de jogo (*Foul Territory*), é concedida uma base extra aos corredores; ao bateador só poderá ser-lhe concedida a 1ª base se se tratar da quarta bola na contagem bolas/*strikes*.

^v No pressuposto de que cada CLDE tem adotado diferentes nomenclaturas, entende-se por divisão B o conjunto dos grupos equipa de nível de jogo MENOS desenvolvido que disputam competições de Softebol. A divisão A corresponderá às ligas de nível MAIS elevado. Nos jogos / competições que envolvam grupos equipa de diferentes níveis de jogo / divisões, adotar-se-á o regulamento específico definido para a divisão B.