

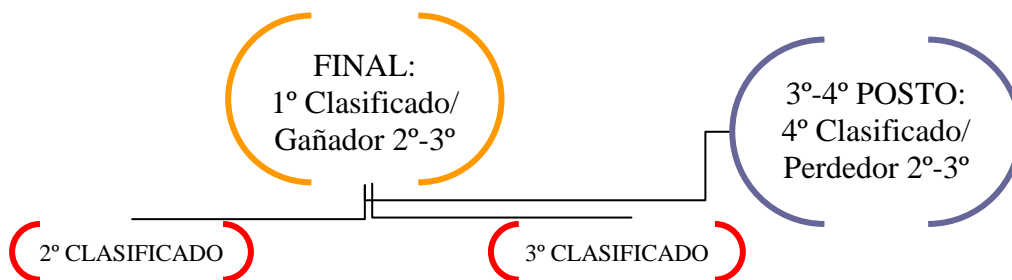
BASES DE COMPETICIÓN LIGA GALEGA INTERESCOLAR. 2008

1. INSCRIPCIÓN EQUIPOS:

- 1.1. Poderánse incribir na competición todos aqueles equipos que participaron previamente na Liga Interescolar do seu concello.
- 1.2. Os xogadores/as deberán estar dados de alta na Mutualidade Xeral Deportiva, sen ser necesario ter Licencia Federativa.

2. FORMATO DE COMPETICIÓN:

- 2.1. A Competición divídese en dúas categorías por idade:
 - Grupo de Maiores: Nenos/as nados entre o 96 e 97
 - Grupo de Pequenos: Nenos/as nados entre o 99 e o 2000.
- 2.2. Os xogadores/as nacidos no 98 poderán xogar en calquera das dúas categorías según a decisión dos adestradores.
- 2.3. No caso de que un equipo non teña suficientes xogadores da idade correspondente, poderá incluír un máximo de dous xogadores de máis idade, e tódolos xogadores que queira de idade inferior a esa categoría.
- 2.4. A competición constará de dúas fase: na primeira xogarán todos contra todos, obtendo unha clasificación provisional a partir da cal se disputará una segunda fase, ou Fase Final. Nesta o primeiro clasificado accederá directamente á final, mentres que o 2º e 3º terán que xogar para acceder á final. O 4º clasificado xogará co perdedor de dito enfrontamento polo 3º e 4º posto da Competición.



- 2.5. En caso de empate por puntos na clasificación provisional que dá acceso a xogala fase final, teranse en conta os seguintes criterios:
 - Quedará diante o equipo que gañou o/os enfrontamento/s entre os dous equipos empatados.
 - Se aínda así están empatados (empataron), quedará diante o equipo con máis carreiras a favor.
 - Se teñen o mesmo número de carreiras a favor, quedará diante o equipo con menos carreiras en contra.
 - Se aínda así empatan quedará diante o equipo con máis hits.
 - Se teñen o mesmo número de hits, quedará diante o equipo con máis outs.



- 2.6. Os partidos terán unha duración máxima de 75 minutos ou 6 entradas. Nos seguintes casos o partido poderá finalizar antes:
- Diferencia de 10 carreiras na 4º entrada.
 - Diferencia de 8 carreiras na 5º entrada.
- 2.7. Os cambios de entradas faránse o conseguirse os 3 outs, ou cando o equipo ó bate anote 5 carreiras. No caso de que nesa xogada anótense máis de cinco carreiras, non se sumarán no marcador: So se poden sumar cinco carreiras por entrada.

3. XOGADORES:

- 3.1. Cada equipo deberá ter inscritos na Federación un mínimo de dez xogadores. Para comenzalo partido o número mínimo de xogadores pertencentes a dito equipo debe ser de 6, podendo completar ata 9 con xogadores cedidos doutros equipos (tanto de maiores coma de pequenos), sempre que éstos xoguen no exterior e nas últimas posicións ó bate (7, 8º e 9º).
- 3.2. Tódolos xogadores deben levar unha camiseta do mesmo cor que os seus compañeiros de equipo, non sendo necesario que seña igual. Tampouco é obrigatorio levar os mesmos pantalóns.
- 3.3. Non é necesario ter número na camiseta.
- 3.4. Non é necesario xogar con gorra.
- 3.5. Poderanse facer tódolos cambios e reingresos que os adestradores estimen oportunos.

4. NORMAS DE XOGO (Apuntamos únicamente as normas que cambian do regramento oficial):

- 4.1. Categoría de Maiores:
- Xogarse con lanzador que pode ser un xogador/a ou un monitor do propio equipo ó bate.
 - O campo non estará pechado, pero sí delimitado no exterior con conos. No caso de que a pelota sobre pase dita línea, concederanse dúas bases o bateador corredor, e anotarase coma un Hit dobre.
- 4.2. Categoría de Pequenos:
- Xogarse con Batingtee situado diante do home.
 - O campo non estará pechado, pero sí delimitado no exterior con conos. No caso de que a pelota sobre pase dita línea, concederanse dúas bases o bateador-corredor, e anotarase coma un Hit dobre.
 - Non empregarán guante.
- 4.3. Outras modificacións do regramento en base ás características do campo, serán acordadas previamente ó partido polos adestradores.



5. NORMAS DE COMPORTAMENTO:

- 5.1. Non se permitirán as protestas ó árbitro, se se producen castigaranse cunha entrada no banquillo.
- 5.2. Non se permitirán as faltas de respecto a árbitros, xogadores, adestradores ou público, castigaranse cunha entrada no banquillo, e no caso de repetirse ou serán graves sancionaranse coa expulsión do partido.
- 5.3. A expulsión dun partido conleva a imposibilidade de xogar no partido seguinte.

6. MATERIAL DE XOGO:

- 6.1. Categoría de Maiores:
 - Bolas softee.
 - Bates de aluminio ou madeira.
 - É obrigatorio o emprego de cascos por parte dos bateadores-corredores.
 - O catcher estará completamente vestido.
- 6.2. Categoría de Pequenos:
 - Bolas de espuma.
 - Bates de aluminio ou de madeira.
 - Empregan batingtee, e non é necesario usar cascos.
 - Non levan guante, e o catcher non ten que estar vestido. So é aconsellable que leve careta.
- 6.3. Cada expedición debe levar entre o seu material un xogo de bases, pois en cada sede móntanse a lo menos tres campos.

7. PREMIOS INDIVIDUAIS:

- 7.1. **Máis hits conseguidos:** Anotarase hit cando o bateador realice, a xuízo do anotador, un batazo que lle permite chegar a primeira sen mediar error da defensa.
- 7.2. **Máis carreiras anotadas:** Cada xogador/a despois de anotar carreira achegarse o anotador a decirlle o seu nome (pois non teñen que levar número na camiseta).
- 7.3. **Máis asistencias conseguidas:** Considerase asistencia cada bo tiro realizado polo defensor que consiga out, ou o conseguiría se non mediara error do receptor.
- 7.4. **Máis outs realizados.**
- 7.5. **Premios de comportamento:** Cada adestrador seleccionará, segundo o seu criterio, ó xogador/a do seu equipo que considere tivo mellor comportamento durante o torneo ou os adestramentos.



8. ARBITRAXE E ANOTACIÓN:

- 8.1. A arbitrase farase polo adestrador dun equipo que descanse.
- 8.2. A anotación farase polo adestrador dun equipo que descanse. Se non fose posible, farase por parte do mesmo árbitro, ou por calquera persoa dispoñible (público), pois non se precisan coñecementos de anotación.
- 8.3. Se temos un árbitro e un anotador, é responsabilidade do anotador: levalo número de carreiras e avisar cando se anoten 5, para cambiar de entrada.
- 8.4. Se temos un árbitro e un anotador, é responsabilidade do árbitro: levalo número de outs.
- 8.5. Se só temos a unha persoa para ambas funcións, terá que asumir as dúas responsabilidades: levalos outs, as carreiras, e o resto da anotación.
- 8.6. Os responsables da sede onde se xoga encargaranse de asignar árbitro e anotador para cada encontro.