



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BEISEBOL/SOFTEBOL 2024-2025

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	2
2. ESCALÕES ETÁRIOS	3
3. CONSTITUIÇÃO DO GRUPO EQUIPA	3
4. ARBITRAGEM	4
5. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E 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	8

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico (RE-BS) aplica-se a todas as competições de Beisebol e Softebol realizadas no âmbito do Programa Estratégico do Desporto Escolar 2021-2025, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE), no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar 24-25 (RPCDE) e nas Regras Oficiais em vigor.

2. ESCALÕES ETÁRIOS

Os alunos participantes nas várias competições do Desporto Escolar distribuem-se por diferentes escalões etários, de infantis A a juniores. Todavia, os grupos-equipa (GE) de Beisebol/Softebol, organizam-se exclusivamente segundo o **escalão “vários”** e o **género “misto”**.

ESCALÃO	ANO DE NASCIMENTO Ano Letivo 2024-2025
INFANTIL A (SUB 11)	2014 a 2016
INFANTIL B (SUB 13)	2012 e 2013
INICIADO (SUB 15)	2010 e 2011
JUVENIL (SUB 18)	2007 a 2009
JÚNIOR (SUB 21)	2003 a 2006

3. CONSTITUIÇÃO DO GRUPO-EQUIPA (GE)

- 3.1.** Conforme previsto no art.º 10º do RPCDE, para efeitos de participação em qualquer jogo ou prova, cada GE de Beisebol/Softebol é obrigatoriamente constituído por um número mínimo de 10 alunos e pelo professor responsável. Para além dos alunos praticantes, o professor responsável pelo GE tem de acreditar pelo menos 1 aluno para desempenhar as funções de árbitro (de preferência um aluno com curso de arbitragem). O professor responsável pelo GE pode ainda acreditar outro aluno para desempenhar as funções de anotador, bem como outras funções previstas no RPCDE. Todos estes elementos constarão do boletim de jogo (*roster*). Todos os elementos dos GE têm de se apresentar devidamente inscritos no Módulo do Desporto Escolar.
- 3.2.** Dado o carácter misto desta modalidade, as equipas têm obrigatoriamente de apresentar em campo, permanentemente, pelo menos um elemento do outro género (rapariga ou rapaz).
- 3.3.** No cumprimento do art.º 14º do RPCDE e para além das questões aí previstas, o GE que não se apresente nas atividades competitivas, à hora estipulada, com o número mínimo obrigatório de participantes, deverá realizar o jogo marcado desde que apresente, de início, pelo menos **7** alunos praticantes (jogadores). Contudo, para efeitos classificativos, os pontos correspondentes à vitória serão averbados ao GE que cumprir o presente RE-BS, independentemente do resultado do jogo.
- 3.2.1.** Ao GE infrator ser-lhe-á averbado **FALTA ADMINISTRATIVA**; para efeitos de classificação (diferença entre o número de pontos marcados e sofridos), o resultado a averbar será de zero a cinco (0-5);
- 3.2.2.** Caso o GE infrator não realize o jogo, ser-lhe-á averbada **FALTA DE COMPARÊNCIA**. Neste caso o resultado a averbar para efeitos de classificação será de zero a vinte (0-20).
- 3.4.** Se no decurso do jogo, por quaisquer motivos, uma das equipas ficar reduzida a 6 jogadores,

o jogo não poderá prosseguir dando lugar à averbação de falta de comparência a esse GE.

4. ARBITRAGEM

4.1. Os jogos são dirigidos por 2 alunos árbitros, preferencialmente com formação e por 2 anotadores.

4.2. Compete ao professor responsável pelo GE a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, anotador e delegado/dirigente).

4.3. Os alunos árbitros deverão estar habilitados para arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

4.4. Os documentos oficiais de cada competição são a ficha de formação de cada uma das equipas (*roster* ou *line-up*), assinada pelo respetivo professor e o boletim de anotação (em anexo ao presente RE-BS). Excecionalmente o boletim de anotação pode ser substituído por um registo fidedigno do resultado do jogo.

5. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE

5.1. A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela percentagem de vitórias alcançadas por cada GE 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, pelos motivos previstos no art.º 17º do RPCDE ou por motivo de desistência, for eliminada numa competição, todos os jogos realizados serão anulados para efeitos de classificação final.

6. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO DE SOFTEBOL

Embora o presente RE-BS contemple um conjunto de adaptações das regras oficiais, no sentido de tornar a competição mais justa e equilibrada entre os GE, dado o presente estadio de desenvolvimento da modalidade, a variante desportiva de referência, em termos regulamentares, é o SOFTEBOL DE LANÇAMENTO RÁPIDO (*Fast Pitch Softball*).

- 6.1. Deverão ser seguidas as regras oficiais estabelecidas pela Federação Portuguesa de Basebol e Softbol, pela Softebol Portugal APD e pela Confederação Mundial de Beisebol e Softbol (WBSC), exceto no que for contrário às **disposições especiais** do presente RE-BS.
- 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 (*infield*), são as regulamentadas: distância de 18,28m entre bases; como distâncias de lançamento, 10,50cm para alunas lançadoras até 15 anos; 12,19cm para alunos lançadores até 15 anos e alunas lançadoras maiores de 16 anos, 13m, para alunos lançadores maiores.
- 6.4. É obrigatória a utilização de um **trava bolas** (*back stop*).
- 6.5. 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*.
- 6.6. Sem contrariar o teor dos pontos seguintes, cada jogo disputar-se-á preferencialmente em 5 entradas (*innings*). Todavia, se existirem limitações temporais como, por exemplo, nas jornadas em regime de concentração com várias equipas, esta regra poderá ajustar-se, sendo então definidos limites de tempo para a realização dos jogos. Todavia a duração mínima de cada jogo será de 1h15min, independentemente do número de entradas que se consigam realizar.
- 6.7. Respeitar-se-á sempre o direito à igualdade de turnos de batimento de ambas as equipas.
- 6.8. Em caso de empate recorrer-se-á a entrada(s) extra, utilizando o sistema de *tie break*. Este disputa-se da seguinte forma: cada equipa inicia a sua entrada com corredores nas primeira e segunda 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 RE-BS.
- 6.9. 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 10.
- 6.10. Aplica-se sempre a regra oficial do 3.º *strike* ou *strike caído*.
- 6.11. Joga-se SEM roubo de bases, à exceção de “erro do *catcher*” (*passed ball* ⁱ) ou “erro do lançador” (lançamento descontrolado ou *wild pitch* ⁱⁱ). Nestas situações o(s) corredor(es)

poderão avançar nas bases, a seu próprio risco ⁱⁱⁱ .

6.12. Aditamento à regra de “bola morta”: considera-se que a bola está “morta” sempre que, após um lançamento (*Bola* ou *Strike*), quando a bola for devolvida pelo *catcher* ao lançador ou jogada para um outro defesa, este não a consiga agarrar. Não podem assim os corredores avançar nas bases.

6.13. Alteração à Zona de Batimento – *Strike Zone*: a Zona de Batimento passa a ser definida como o volume de espaço acima da Casa Base entre os joelhos do batedor (linha abaixo da rótula) e a linha superior dos ombros.

6.14. Os relatórios de jogo serão devidamente preenchidos e assinados no final de cada jogo e enviados nos prazos estabelecidos para as CLDE respetivas, sendo os resultados comunicados às equipas participantes, assim como a anotação, caso seja possível. Tudo em conformidade com os formulários oficiais aprovados.

Nota final IMPORTANTE: consoante o histórico e o nível de jogo atingido por determinados GE, as CLDE's poderão optar pelos seguintes procedimentos: a) elevar o nível de exigência regulamentar e aplicar INTEGRALMENTE as regras oficiais da modalidade de Softebol nos respetivos quadros competitivos locais ou inter-regionais; b) incluir atividades e competições exclusivamente de Beisebol, ainda que 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 preferencialmente com uniformes e bonés de Beisebol/Softebol, podendo, caso isso não seja possível, recorrer a t-shirts ou coletes devidamente numerados.

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

ⁱⁱ 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.

ⁱⁱⁱ Entende-se, em ambas as situações, as bolas que passam para trás do *catcher*. Todas as bolas tocadas pelo *catcher* 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 batedor só poderá ser-lhe concedida a primeira base se se tratar da quarta bola na contagem bolas/*strikes*.

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 os elementos devidamente acreditados: professores, alunos praticantes, alunos árbitros, alunos anotadores, alunos com outras funções atribuídas e, eventualmente, 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, na circulação de jogadores nos espaços limítrofes do jogo, deve ser dada uma atenção especial, quer ao espaço em torno dos círculos de aquecimento dos batedores, quer ao espaço que rodeia os trava-bolas, zonas especialmente vulneráveis em caso de “bolas falsas” (*foul balls*).

Os professores e juizes 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 os 2min; tempos de repouso (*time*) solicitados pelos professores, com o limite de um por entrada e um máximo de três por jogo; exceção feita para as mudanças de lançador.

Nos jogos/torneios disputados com limite de tempo (1h30min. ou 2h de duração, por exemplo), será definido pelos responsáveis dos GE em presença, o momento (15min antes da hora limite, por exemplo) a partir do qual não se inicia mais nenhuma entrada.

Na última entrada dum jogo, sem contrariar o disposto no ponto 6.6., mas de forma a acautelar o prolongamento exagerado do tempo de jogo, aplicar-se-á sempre *mercy rule* à equipa designada como visitante, caso esta esteja a ganhar por uma diferença de 10 corridas ou superior.

10. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente RE-BS, 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.
