



Baseball5™ edo **B5. Beisbol eta Sofbol** joko klasikoaren bertsio hiritarra da. Diziplina azkarra, gaztea eta dinamikoa da, eta bere diziplina nagusien sorrerako printzipio berberak jarraitzen ditu.

Baseball5™ nonahi jokatu daiteke, eta gomazko pilota bakarra behar du.



- ZELAIA. Or. 1
- JOKOAREN ATARIKOAK. Or. 3
- JOKOAREN ARAUAK. Or. 5
- JOKOAREN AMAIERA. Or. 10

Infield-ak lauki forma du, izkina bakoitzean oinarri bat duela. Oinarrien arteko distantzia 13 metrokoa da.(Beltza 1. irudian).

Bateatzailearen kutxatik hasita, Home Plateren atzean (1. irudia), oinarriak erlojuraren kontrako noranzkoan zenbakituta daude (lehena, bigarrena eta hirugarrena).

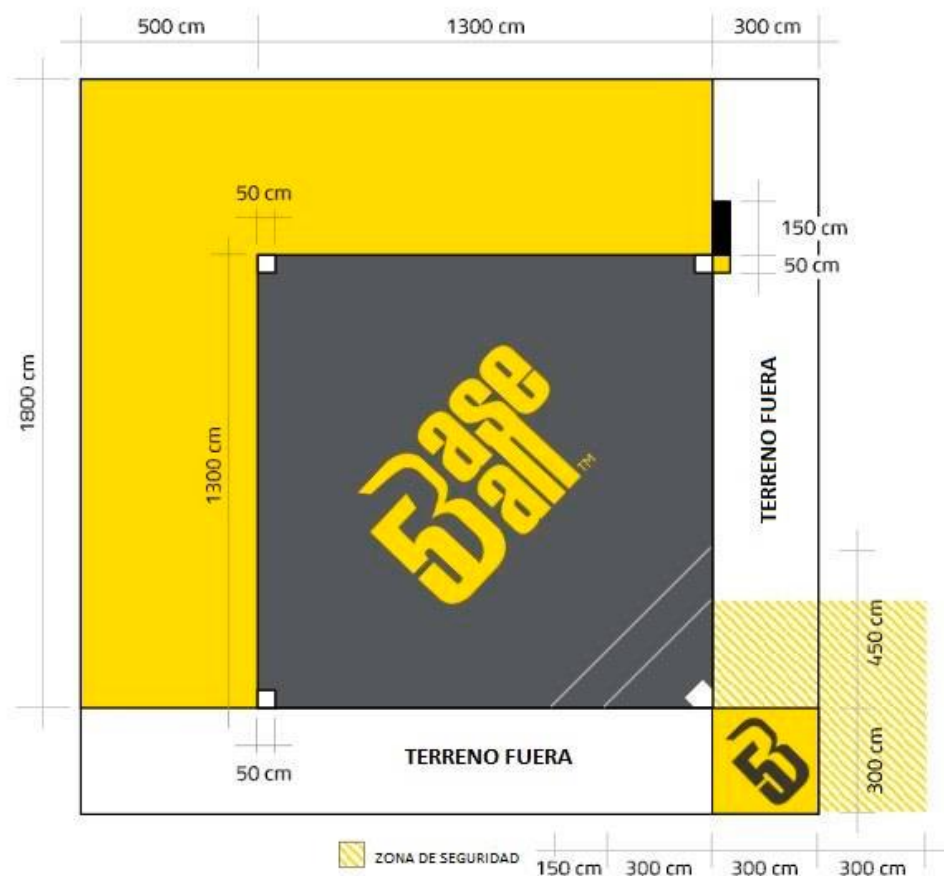


Figura 1.



FVBS - BBSF
FEDERACION BIZKAINA
de BEISBOL Y SOFBOL
BIZKAIKO BEISBOL
eta SOFBOL FEDERAZIOA

WBSC
**Base
Ball**



BALIOZKO LURRALDEA.

Balio duen lurraldeak 18 metroko forma karratua du alde bakoitzean, eta izkinetako bat Home Platerekin bat dator.

“**Home**” oinarriaren (home plate) aldean dagoen no-hit eremua ez da baliozko lurraldearen parte (beltz+hori kolorekoa 1. irudian).

NO-HIT EREMUA

Lerro zuzen bat marraztuko da **4,5 metrotik** aurrera, Home Platetik lehen oinarriko foul-lerrora, hirugarren oinarriko foul-lerroaren baliokidetasuneraino.

Linearen gutxieneko distantzia Home Platetik **3 metrokoa** izango da U-15 kategorian. (**6. irudia**)



2. irudia

BATEO-KAXA

Bateatzailearen kaxak alde bakoitzeko 3 metroko forma karratua du. Lurralde baliozkotik kanpo jartzen da eta Home Plate izkinan gurutzatzen diren bi foul lerroen hedaduraren gainean eraikitzen da. (**2. irudia**)

Home Platera

beisbol/sofbolaren forma berekoa izan daiteke. (**2. irudia**)

OINARRIAK

Oinarri guztien forma eta tamaina egokiena alde bakoitzeko 50 zentimetroko karratu bat da. Oinarri guztiak baliozko lurraldean daude. Oinarriek lurrean markatuta egon behar dute, ez dago kuxin fisikorik, beisbolean eta/edo sofbola.



FVBS - BBSF
FEDERACION BIZKAINA
de BEISBOL Y SOFBOL
BIZKAIKO BEISBOL
eta SOFBOL FEDERAZIOA

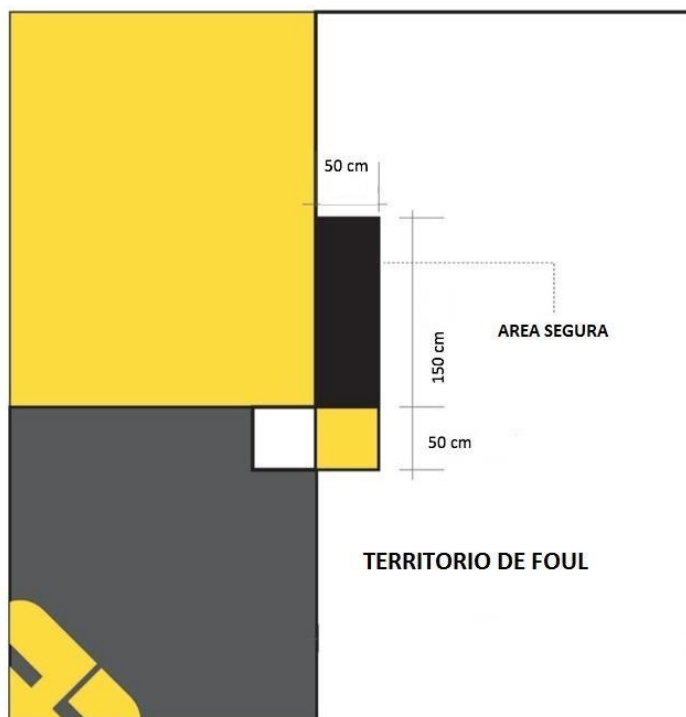
WBSC
Baseball



1. OINARRIA

Talkak saihesteko, **lehenengo oinarria "bikoitza"** da (ikus 3. irudia). Defendatzaileak eremu onaren barruan dagoen aldean egin behar du jokoa (oinarri zuria), irabiatzailea/korrikalaria kanporatzen saiatzeko, eta hark, berriz: irabiatzaileak/korrikalariak eremu txarrean (foul) dagoen aldea ukitu behar du (oinarri horia), ez ezabatzeko (safe).

Bateatzaileak, pilota jokoan jarri ondoren, lehen oinarrirantz korrika egitean, oinarria ukitu behar du, eta, salbu egoteko, oinarriaren barruan dagoen eremuan eta 1,5 metroko segurtasun kaxan egon behar du (3. irudia). Korrikalariak ezin badu eremu seguruan egon gutxienez oin batekin, hura out (kanporatua) jar daiteke.



3.irudia

HESIAK

Hesien garaiera egokiena metro batekoa da. Hala ere, joko zelaia mugatzeko beste modu batzuk erabaki daitezke, hala nola, dauden hormak edo lurrian markak erabiltzea. Kasu horietan, lursail bakoitzerako oinarrizko arau espezifikoak ezarriko dira, eta parte-hartzaile guztiei jakinaraziko zaizkie.

JOKOAREN ATARIKOAK

JOKO PILOTA



Baseball5™ pilotak zehaztapen hauek ditu:

- Pisua: 84,80 g.
- Neurria: Diametroa: 66,4 mm. Zirkunferentzia: 208,4 mm.



FVBS - BBSF
FEDERACION BIZKAINA
de BEISBOL Y SOFBOL
BIZKAIKO BEISBOL
eta SOFBOL FEDERAZIOA



JOKALARIAK

Joko batean, talde bakoitzeko jokalarik aktiboen kopurua 5ekoa da une oro. Espultsio edo lesioen ondorioz multzoa ordezkapenik gabe badago, partida amaituko da eta taldeak partida galduko du.

LINE-UPen gehienez 8 jokalarik egongo dira (5 jokoa eta 3 erreserbak).

TALDE MISTOAK

Genero mistoko lehiaketetan, defentsa-taldeak genero bakoitzeko gutxienez 2 atleta izan behar ditu beti zelaian. Ez zaio murrizketarik aplikatzen irabiatze-ordenari.

LERROKATZEA - BATEO ORDENA (LINE-UP)

Talde bakoitzeko entrenatzaileak, jokoa hasi baino 15 minutu lehenago, lerrokatze txartela behar bezala beteta eta sinatuta aurkeztu behar dio mahaiko ofizialari. Jokoa hasi baino lehen, lerrokatze-gutun bat aurkeztu behar zaio aurkako taldeari.



**BIZKAIKO
BEISBOL ETA
SOFBOL
FEDERAZIOA**

ALIENAZIO OFIZIALA

TITULARRAK

	IZENA	G/E	ZB
1			
2			
3			
4			
5			

ERRESERBAK

LEHIAKETA:

TOKIA:

DATA:

JOKOA #:

LOKALA:

BISITARIA:

TALDEA:

MANAGERRA:

SINADURA:



FVBS - BBSF
FEDERACION BIZKAINA
de BEISBOL Y SOFBOL
BIZKAIKO BEISBOL
eta SOFBOL FEDERAZIOA



JOKO-ARAUAK

Ettxeko taldeak defentsan hasten du jokoa eta kanpoko taldeak erasoan hasten du.

Defentsa taldearen helburua da erasoko taldeko hiru jokalarik kanporatzea (outak egitea), posizioz aldatzeko. Orduan, defentsa taldea erasoko talde bihurtzen da, eta alderantziz.

Erasoko taldearen helburua lasterketak saskiratzea da (puntuak egitea). Lasterketa bat puntuatu egiten da erasoko jokalarik batek lasterketa osoa egin dezakeenean oinarri guztiak ukituz eta Home platerera salbu itzuliz, defentsak kanporatu gabe.

DEFENTSA. Defentsa-taldea

Defentsa taldeko 5 jokalariek baliozko lurraldean egongo dira bateatzaileak pilota jotzen duenean.

POSIZIOAK:

- 1. oinarria.
- 2. oinarria.
- 3. oinarria
- Short Stop – Eremu laburra.
- Mid-Fielder – Kanpoaldea.



4. irudia

(4. irudian formazio tipiko bat agertzen da. Hala ere, defentsako jokalariek beren posizioa alda dezakete ekintza bakoitzaren aurretik, beren taldearen taktikaren arabera.)



FVBS - BBSF
FEDERACION BIZKAINA
de BEISBOL Y SOFBOL
BIZKAIKO BEISBOL
eta SOFBOL FEDERAZIOA

WBSC
**Base
Ball**



IRAINGARRIA. Talde erasokorra

Erasoko taldeak Bateo Ordena aurkeztuko du jokoa hasi aurretik, 1etik 5era jokatzeko duten 5 jokalarik aktiboen zerrenda batekin. Bateoaren ordena joko osoan zehar jarraituko da, jokalarik bat beste batek ordezkatzeko ez badu. Kasu horretan, ordezkokoak ordeztutako jokalariairekin lekua hartuko du batearen ordena berean.

PILOTA JO/IRABIATU

Bateatzaile bat bateatzailearen kutxan erabat dagoen bitartean egiten da irabiatzea, eta bolak eskua jo arte lerroen barruan egongo da.

Erasoko jokalaria bateoko kaxan sartuko da, pilota jotzeko erabili nahi duen eskua altxatuz. Pilota jo ondoren eskua altxatu badu, kanporatu egingo dute.

Pilota kolpatuak/zaplaztekoak hesira iristeko bultzada nahikoa izan behar du. Bestela, bateatzailea ezabatuko da.

Pilota jo nahian amatzea, bateatzailea kanporatua izango da.



5. irudia

5. irudia. Pilota ukabilarekin edo esku-ahurrarekin kolpatu/zaplaztekoa eman behar zaio.



FVBS - BBSF
FEDERACION BIZKAINA
de BEISBOL Y SOFBOL
BIZKAIKO BEISBOL
eta SOFBOL FEDERAZIOA

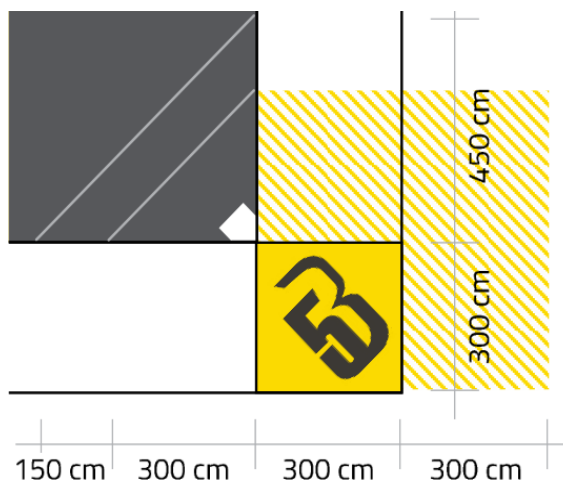


LEGEZ KANPOKO KOLPEAK.

Lehenengo errebotea Home Platetik 4,5 metrora diagonalean markatutako inpaktu gabeko eremuaren lerroaren ondoren egin behar da. Gorria. **6. irudia.**

U-15 kategoriarako, bateorik gabeko eremuak 3 metrora markatuta daude. **Urdina. 6. irudia.**

Kolpatutako pilota ez bada ona, bateatzailea "out" da.



6. irudia

SASKIRATUTAKO LASTERKETAK/PUNTUAK

Lasterketa bat (puntua) idazten da jokalaria batek bere taldearen erasoko saio batean oinarrien inguruan zirkulu osoa osatzen duenean, beraz, lehen oinarria, bigarren oinarria, hirugarren oinarria eta ordena horretan Home Plate jo ondoren.

"OUTS"/EZABATUAK

Defentsa taldeak 3 aurkari kanporatuko ditu sarrera bakoitzean, aldatzeko eta erasoko talde bihurtzeko.

Nola egiten duen defentsak "outak".

(1) Baseball5, bereizten du beisbolean gertatzen da eta sofbole, lehen errebotea da pilotatik

o Lehen errebotea dago foul-en lurraldean = gabarraria jarri dute out.

o Lehen errebotea lurralde baliodunean = pilota bizirik dago eta jolasa.

- o Oinarria ukitzean (pilota duen bitartean), korrikalari bat korrika egitera "behartuta" dagoenean.
- o Lurra ukitu baino lehen bola irabiatu bat harrapatzean, gutxienez behin.
- o Korrikalari bat etiketatzean, bera base batean ez dagoenean. Etiketa = korrikalaria ukitzea pilota eskuetan duela.
- o Bateatzaile bat lehenengo basera geldirik iristen bada, baina eremu seguruan geratzen ez bada, ezabatu egin daiteke defendatzaileak ukitzen badu eremu segurutik kanpo dagoen bitartean.
- o Edozein artekari apelazio bidez ezabatuko da honako kasu hauetan:
 - o Bolea-bola bat hartu ondoren, jatorrizko oinarria ukitzeari uzten dio, bolaren esku dagoen defendatzaile batek ukitu baino lehen. "Ukituak ematea", arau honetan, zapaldu eta bola hartu ondoren oinarriarekin kontaktuan egotetik irtetea esan nahi du.
 - o Bola jokoan dagoela, aurrera egiten edo oinarri batera itzultzen ari den bitartean, utzi oinarri bakoitza bere ordenaren arabera jotzeari, berak edo jotzeari utzi dion oinarriak, bolaren esku dagoen defendatzaile batek ukitu aurretik. Arau honi buruzko edozein apelazio lehenago egin behar da hurrengo bateo-saiakera edo edozein jokaldi edo jokaldi-saiakera.



FVBS - BBSF
FEDERACION BIZKAINA
de BEISBOL Y SOFBOL
BIZKAIKO BEISBOL
eta SOFBOL FEDERAZIOA



(2) Jokalari batek txandatik kanpo oker jokatzeko badu, ekintza "out" bat izango da talde erasokorarentzat. Legezko bateatzailea baztertu egingo da, eta bateoaren ordena hurrengo jokalariekin berrabiaraziko da. Defentsa taldearen ardura da joko ofizialetako edozein jakinaraztea hurrengo bateatzailearen aurretik.

(3) Irristatzea debekatuta dago Baseball5 delakoan.

Nola ezabatzen dira jokalari erasokorrak legez kanpoko jokabideak/ekintzak.

- Bateatzailearen kaxako lerro bat ukitzean (zapaltzea), pilota jotzen duen bitartean.
- Pilota bateatu/jo aurretik, irabiatzeko erabiltzen duen eskua erakutsi ez badu.
- Foul lurraldean pilota jotzean. **(1)**
- Legez jotako pilota batek jotzen duenean.
- Bateatzeko/jotzeko saiakeran pilota erabat galtzean.
- Nahita pilota jotzearen/irabiatzearen itxurak eginez.
- Bola bateatu bat lurralde baliagarrian joarazten ez denean, gutxienez behin hesiak ukitu edo gainetik igaro aurretik.
- Kolpatutako pilota hesira iritsarazi ezin denean (defentsako jokalaria batek ere ukitu ezean).
- Bateoaren ordena ez errespetatzea eta taldekide baten ordeztzea **(2)**.
- Korrikalari batek basea uzten duenean, bateatzaileak pilota jo baino lehen.
- Oinarriak korritzen dituen taldekide bat aurreratzean.
- Ukitua izatean (etiketatua), bi korrikalari edo gehiago oinarri berean dauden bitartean. Bateoaren ordenan atzean dagoena "out" jarriko da.
- Oinarri bat salbu lortzeko ahaleginean edo etiketa bat saihesteko ahaleginean lerratuz. **(3)**

OHARRA: Korrikalariak ahal duten guztia egin behar dute defendatzaileekin talkak saihesteko. Arbitro batek korrikalari batek talka saihestu zezakeela erabakitzen badu, korrikalaria kanporatua izango da.

PILOTA HILA

Baliozko kolpe baten ondoren, pilota kantxatik ateratzen bada eta defentsak ezin badu lortu, jokoa gelditu egiten da. Kasu horietan, honako hau aplikatuko da:

- «Defendatzaile batek ere ez badu pilota jotzen, korrikalari bakoitza hurrengo basera joango da (ez da aterakinik emango).
- «Bateatutako pilotak defendatzaile bat jotzen badu (akatsik gabe) eta zelaia uzten badu, korrikalari bakoitza hurrengo basera joango da (ez da aterakinik emango).
- «Pilota zelaitik ateratzen bada defentsa akats baten ondorioz (jaurtiketa okerra edo fildeo falta), korrikalari bakoitzak extrabase bat jasotzen du (bateatzailea 2. basera pasatzen da, korrikalaria 1. basean 3. basera doa eta horrela hurrenez hurren). Jokoa ofizialaren diskrezioa da akatsa adieraztea eta erasorako oinarri gehigarria ematea.
- Pilota ere hilda dago epaileak oztopo bat dagoela adierazten badu (Korrikalari bakoitzak base bat aurreratzen du).



FVBS - BBSF
FEDERACION BIZKAINA
de BEISBOL Y SOFBOL
BIZKAIKO BEISBOL
eta SOFBOL FEDERAZIOA



OINARRIAK BETETA, 2 OUTS – KASU BEREZIA

Baseak beteta eta 2 out dauden egoera batean, eta 3. baseko korrikalariari (bateo-ordenaren arabera) bateatzea dagokionean, korrikalari bakoitza base bat aurreratzen da: hirugarren baseko korrikalaria bateatzera joaten da, eta korrikalari ordezkari bat jartzen da lehenengo basean. 5 jokalarik bakarrik dituzten taldeetan, sarrera horretan deitutako lehen jokalaria bihurtzen da lehenengo baseko korrikalari ordezkari. Bateo-ordena errespetatzen da.

1. sarrera/inning:

Adibidea:

ALIENAZIOA

- 1 - Aitor
- 2 - Haizea
- 3 - Mikel
- 4 - Gorka
- 5 - Arantxa

1. Aitorrek lehenengo basea lortzen du hit baten bidez. Aitor lehenengo basean dago, kanporaketarik gabe, eta Haizea bateatzera sartzen da.
2. Haizeak hit bat egiten du. Aitor bigarren basera doa, Haizea lehenengo basean dago, kanporaketarik gabe. Mikel bateatzera dator.
3. Mikelek hit bat egiten du. Aitor hirugarren basera iristen da, Haizea bigarrenera eta Mikel lehenengo basean dago, kanporaketarik gabe. Gorka bateatzera sartzen da.
4. Gorka kanporatua da fly baten bidez. Aitor hirugarren basean dago, Haizea bigarrenengan, Mikel lehenengoan, out 1 dago. Arantxa bateatzera sartzen da.
5. Arantxa kanporatua da fly baten bidez. Aitor hirugarren basean dago, Haizea bigarrenengan eta Mikel lehenengoan, 2 out daude. Hurrengo bateatzailea Aitor izan beharko litzateke, baina bera hirugarren basean dago.

Orduan: Aitor ateratzen da bere txanda hartzera eta bateo-kaxan sartzen da; Haizea hirugarren basera aurreratzen da, Mikel bigarrenera, eta Gorka (sarrerako lehen out-a) lehenengo basean kokatzen da korrikalari ordezkari gisa.

INTERFERENTZIA

Arbitroak uste badu korrikalari batek defentsa jokoa oztopatu duela, out (kanporatua) jarriko zaio korrikalariari.

OZTOPO EGITEA

Arbitroak uste badu bateatzaile-korrikalaria oztopatzen dagoela hurrengo baserantz korrika doala, pilota hilda dago, eta korrikalari guztiek aurrera egiten dute oztoporik egon ez balitz lortuko ziratekeen oinarrietara.

DENBORA

Jokalarik batek denbora eska dezake jokaldi bat amaitzen denean. Pilota bizirik dago epaileak eman arte.

KIROLTASUNAREN AURKAKO PORTAERA

Arbitro batek taldeko kideren baten kiroltasunaren aurkako portaeraren bat detektatzen badu (jokalaria zela barruan eta kanpoan, entrenatzaileak, ordezkariak, etab.), arduraduna jokotik kanporatu daiteke.

Txapelketetan zehar, edozein kanporatzek gutxienez partida bateko etenaldiaren zigor automatikoa ekarriko du.



FVBS - BBSF
FEDERACION BIZKAINA
de BEISBOL Y SOFBOL
BIZKAIKO BEISBOL
eta SOFBOL FEDERAZIOA



ORDEZKAPENAK

Ordezkapen taktikoa.

Taldeak erasoaren eta defentsaren artean aldatzen diren bakoitzean egin daitezke ordezkapen taktikoak.

Erreserbako jokalaria behin bakarrik sar daitezke jokoan, beraz, behin ordezkatuta, ezin dira berriro sartu. Hasierako jokalaria bat berriro jokoan sar daiteke, soilik bateoaren ordenan bere jatorrizko lekua berreskuratzeko.

Lesioagatik ordezkatzeta.

Jokalaria batek lesio bat jasaten badu, edozein unetan ordezkatu ahal izango da. Jokalaria lesionatua ezingo da berriro zelairatu. Partida 3 jokoko sail baten barruan jokatzen bada, jokalaria lesionatua sail osoan zehar kanpoan geratuko da.

JOKOAREN AMAIERA

Bosgarren sarreraren amaieran amaitzen da jokia, talde batek aurkariak baino lasterketa gehiago egin baditu.

Etxeko taldea markagailuan aurreratzen bada talde bisitariak erasoko bosgarren sarrera egin ondoren, jokia amaitu da eta etxeko taldeak irabazi du.

3 jokotan jokatutako partidetan, 2 joko irabazten dituen taldea da irabazlea.

BERDINKETA HAUSTEKO ARAUA

Berdinketa egonez gero, taldeek sarrera gehigarriak jokatuko eta osatuko dituzte, talde batek aurkariak baino lasterketa gehiago lortu arte.

- Lehenengo sarrera gehigarria lehenengo basean korrikalari bat dagoela hasiko da.
- Bigarren sarrera gehigarria lehenengo eta bigarren baseetan korrikalariak daudela hasiko da.
- Hirugarren sarrera gehigarritik aurrera, korrikalariak base guztietan egongo dira. Korrikalariak baseetan kokatu behar dira bateatze-ordena aldatu gabe.

ABANTAILAREN ERREGELA

Joko bat amaituko da talde bat 15 lasterketatako buruan badago hirugarren sarreraren amaieran, edo 10ekoa laugarrenaren amaieran. Talde batek 10 lasterketa edo gehiagoko abantaila lortzen badu bosgarren sarreraren goiko aldean, jokia amaituko da.

