

# Baseball5

## *Gestión del Juego y Sistema de Anotación*

### **Introducción**

Este documento destaca las principales características de las competiciones de Baseball5 y de la gestión del juego. Se pretende que sea un complemento al Reglamento Oficial de Baseball5 WBSC. La segunda parte es una presentación del Sistema de Anotación del Baseball5 WBSC.

La WBSC está trabajando constantemente para progresar en sus disciplinas. Por lo tanto, estos documentos se actualizan y modifican continuamente a medida que se juegan partidos y que la WBSC reúne un mayor conocimiento del juego.

### **El Oficial de Juego**

En línea con la visión original del Baseball5, la gestión del juego se ha simplificado para aumentar la accesibilidad y permitir que se autoricen fácilmente las competiciones.

Por esta razón, los roles de Árbitro, Anotador y Comisario Técnico en el Baseball5 se fusionan en la figura del Oficial de Juego (OJ).

El OJ es una persona que tiene un conocimiento completo del juego y es capaz de gestionar todos los aspectos de la competición.

Las competiciones sancionadas por la WBSC contarán con un número mínimo de 3 Oficiales de Juego por partido:

1. Oficial del Home
2. Oficial de Campo\*
3. Oficial de Mesa

*\*Las Copas Mundiales y los Juegos Olímpicos de la Juventud tendrán 4 Oficiales de Juego (2 Oficiales de Campo).*

Entre otras tareas, el Oficial de Mesa también mantendrá la anotación durante el juego.

Los principios y el procedimiento del sistema de anotación se destacan a continuación.

## Sistema de Anotación de Baseball5

### Fundamento

El Sistema de Anotación de Baseball5 ha sido desarrollado para cumplir con estas características:

- Fácil de enseñar y entender
- Intuitivo y rápido en la práctica
- Permitir espacio para estadísticas básicas
- Minimizar los aspectos negativos
- Reducir la interpretación
- Destacar los aspectos positivos

### Tarjeta de Anotación Oficial del Baseball5

TARJETA DE ANOTACIÓN OFICIAL



Alineación Visitante		M/F	Nº	Entrada										
1	Sub													
2	Sub													
3	Sub													
4	Sub													
5	Sub													

  

Alineación Local		M/F	Nº	Entrada										
1	Sub													
2	Sub													
3	Sub													
4	Sub													
5	Sub													

Competición	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Lugar	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Fecha	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Juego #	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Visitante	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Local	<input style="width: 100%;" type="text"/>

X : jugador ofensivo puesto OUT  
 S1 : Bateador a salvo en 1ª base  
 S2 : Bateador a salvo en 2ª base  
 S3 : Bateador a salvo en 3ª base  
 O : jugador ofensivo ANOTA  
 — : Fin de la entrada ofensiva  
 J : Substitución  
 E : Error  
 R1 : Corredor en 1ª Base en entrada extra  
 R2 : Corredor en 2ª Base en entrada extra  
 R3 : Corredor en 3ª Base en entrada extra

Oficial del Home	<input style="width: 100%;" type="text"/>
1º Oficial de Campo	<input style="width: 100%;" type="text"/>
2º Oficial de Campo	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Oficial de Mesa	<input style="width: 100%;" type="text"/>

	1	2	3	4	5	Ex 6	Ex 7	Ex 8	Tot
Visitante									
Local									

## ***Mecánica de Anotación***

El **Oficial de Mesa** (dicho Mesa) prepara una tarjeta de anotación antes del juego. Dicha tarjeta tendría que ser en un folio A4.

- Si el bateador es out, la Mesa marca una **X**.
- Si el bateador alcanza la primera base, la Mesa marca **S1**.
- Si el bateador alcanza la segunda base, la Mesa marca **S2**.
- Si el bateador alcanza la tercera base, la Mesa marca **S3**.
- Si el bateador anota, la Mesa marca **O**.
- Si un Oficial le otorga al bateador una base extra, debido a un error defensivo del equipo, la Mesa marca **E**.
- Si un corredor conquista una base sin error y avanza gracias a un error defensivo, la Mesa marca **S1/E - S2/E - S3/E**.
- Si un corredor anota, la Mesa rodeará con un círculo **O** el relativo **S1-S2-S3-E**.
- Si un corredor es out, la Mesa hará una **X** en el relativo **S1-S2-S3-E**.
- Si un corredor ocupa una base durante una entrada extra, la Mesa marca **R1-R2-R3**.
- El final de la entrada ofensiva está marcado con una línea horizontal \_ debajo de la casilla correspondiente del último jugador al bate.
- Una sustitución está marcada con una línea vertical |; el nombre y el número del sustituto se marcarán en el espacio debajo del nombre del sustituido.
  - si el jugador inicial vuelve a entrar, se marcará otra línea vertical.
- El final del juego se marca cerrando todas las casillas vacías restantes y todos los oficiales firman la tarjeta en la parte posterior.
  - Se debe anotar la duración total del juego.
  - Cualquier nota adicional debe estar escrita en la parte posterior de la tarjeta de anotación.

## ***Durante el Juego***

- Antes de entregar la pelota al siguiente bateador, el **Oficial del Home** confirmará con la **Mesa** que la jugada anterior haya sido bien anotada en la tarjeta de anotación.
- Las sustituciones deben anunciarse a la **Mesa** y solo pueden realizarse cuando el equipo cambia de ofensiva a defensa.
- Al final del juego la **Mesa** toma una foto/escaneo de la tarjeta de anotación e inmediatamente la comparte siguiendo los procedimientos ad hoc del torneo.

## ***Estadísticas***

El sistema actual permite las siguientes estadísticas básicas:

- Más carreras anotadas
- Hits más válidos
- Más dobles/triples
- Mejor equipo defensivo

## ***Asignaciones de los Oficiales***

**Oficial del Home:** Árbitro Oficial de Juego en el plato de home.

**Oficial de Campo:** Árbitro Oficial de Juego normalmente entre la primera (1ª) y segunda (2ª) base.

**Oficial de Mesa:** Oficial de Juego a cargo de actualizar la tarjeta de anotación y administrar las sustituciones durante el juego.

## ***Símbolos de Anotación***

**X** : Jugador ofensivo eliminado

**S1** : Bateador a salvo en primera base

**S2** : Bateador a salvo en segunda base

**S3** : Bateador a salvo en tercera base

**O** : Jugador ofensivo anota

**E** : Errores defensivos juzgados por el Oficial de Campo o de Home

**\_** : Fin de la entrada ofensiva

**|** : Substitución

**R1**: Corredor en 1ª Base en entrada extra

**R2**: Corredor en 2ª Base en entrada extra

**R3**: Corredor en 3ª Base en entrada extra