

# Lietuvos 2024-2025 metų vaikų beisbolo žiemos Coach Pitch čempionato NUOSTATAI

## 1. ĮVADAS

- 1.1. Lietuvos vaikų U12 beisbolo Žiemos čempionato (toliau **LŽČ 2024**) varžybos turi būti rengiamos vadovaujantis šiais nuostatais. Šių nuostatų privalo laikytis – sporto klubai, komandos, mokyklos, vaikų lygos ar kitos organizacijos (toliau – klubai), Techninės komisijos nariai, teisėjai ir visi asmenys administruojantys ir vykdančys LBA varžybas.
- 1.2. Visais, šiuose nuostatuose nenumatytais varžybų ar atskirų rungtynių rengimo aspektais, sprendimus priima LBA Prezidiumas.

## 2. BENDROSIOS KLUBŲ PAREIGOS

- 2.1. Jeigu kitaip nereglamentuota atskirų varžybų rengimo taisyklėse, klubų – varžybų rengėjų bendrosios pareigos yra:
  - 2.1.1. Paruošti beisbolo aikštę pagal šių nuostatų 4 skyriuje numatytus reikalavimus.
  - 2.1.2. Išduoti rungtynių vyriausiajam teisėjui ne mažiau kaip du (2) nenaudotus, minkštus (flexi ball) beisbolo kamuoliukus ir būti pasiruošus bet kuriuo rungtynių metu juos pakeisti naujais. Kamuoliukai - trenerių komisija įpareigota nustatyti kamuoliuko modelį iki lapkričio 10 pasiūlyti trenerių komisijai;
  - 2.1.3. Užtikrinti galimybę prireikus suteikti medicininę pagalbą varžybų dalyviams. Klubas šeimininkas viso turo metu privalo turėti automobilinę vaistinėlę ir šaldymo priemonę ir automobilį skubiam gabenimui į medicinos įstaigą.
  - 2.1.4. Garantuoti varžybų dalyvių ir žiūrovų saugumą. LBA nebus atsakinga už jokių nelaimingus atsitikimus ar kriminalus įvykusius rungtynių vietoje.
  - 2.1.5. Paskirti rungtynių teisėjus ir sekretorių protokolų pildymui, bei sudaryti jiems sąlygas atlikti savo funkcijas.
  - 2.1.6. Iš karto po rungtynių ir ne vėliau nei per 24 val. informuoti Varžybų direktorių el. paštu [office@beisbolas.lt](mailto:office@beisbolas.lt) apie turo rungtynių rezultatus.
  - 2.1.7. Ne vėliau, kaip per 24 valandas pasibaigus varžyboms, atsiųsti el. paštu [office@beisbolas.lt](mailto:office@beisbolas.lt) **galutinę turo lentelę atsiųsti su rezultatais varžybų direktoriui.**

## 3. KOMANDŲ IR ŽAIDĖJŲ REGISTRAVIMAS

- 3.1. Iki lapkričio 10 d. 24.00 val. klubai privalo pateikti raštišką prašymą varžybų direktoriui (email: [office@beisbolas.lt](mailto:office@beisbolas.lt) dėl dalyvavimo LŽČ 2024 nurodymai komandų skaičių, ir pavadinimus.
- 3.2. Komandų vardinės paraiškos pateikiamos varžybų direktoriui ne vėliau kaip 24 val iki pirmo čempionato turo, (email: [office@beisbolas.lt](mailto:office@beisbolas.lt)).
- 3.3. Kiekvieną komandą gali sudaryti ne mažiau kaip 6 žaidėjai žaidžiant standartinėse (mažesnėse) sporto salėse ir ne mažiau kaip 9 žaidėjai žaidžiant nestandartinėse (didelėse) salėse. Salės pobūdį nustato turnyro direktorius".
- 3.4. Klubų komandos, iki to momento, kol čempionato direktoriui nepateikia komandų vardinių paraiškų laikomos neužsiregistravusiomis.
- 3.5. Nauji žaidėjai gali būti įtraukiami į komandos sudėtį tik pranešus (el paštu) Varžybų direktoriui. Tai turi būti atlikta ne vėliau nei 24 val. iki turo pradžios.
- 3.6. Rungtynių metu komandos žaidėjai privalo vilkėti vienodą aprangą (marškinėlius) su žaidėjo numeriu. Draudžiama keliems žaidėjams vilkėti aprangą su tuo pačiu numeriu, taip pat keistis marškinėliais tų pačių rungtynių metu.
- 3.7. Medicininės pažymos: pateikti pažymas forma 068a arba sveikatos pažymos leidžiamos fizinio lavinimosi mokyklose (išduotos šeimos gydytojo).

## 4. LIETUVOS VAIKŲ BEISBOLO ŽIEMOS ČEMPIONATAS COACH PITCH

- 4.1. Sąvokos
  - 4.1.1. Lietuvos vaikų U12 beisbolo žiemos čempionatas 2024 toliau LŽČ 2024 – varžybos, kurių dalyviais gali būti Lietuvos ir kitų šalių pakviestos komandos.
- 4.2. Laikotarpis
  - 4.2.1. LŽČ 2024 m. Lapkričio – 2025 m. Kovo mėnesiais.
  - 4.2.2. Varžybos rengiamos savaitgaliais, turų sistema. Turo organizatoriai - komandos užsiregistravusios LŽČ 2024 čempionate ir turinčios galimybę vykdyti varžybas sporto salėje, atitinkančioje 4 Skyriuje numatytus reikalavimus. Jei komanda dėl tam tikrų priežasčių negali surengti namų Turo varžybų, jos teisės pereina kitai komandai, tuo metu lyderiaujančiai reguliariajame čempionate.
- 4.3. Dalyviai
  - 4.3.1. LŽČ 2024 dalyviais gali būti Lietuvos sporto klubai, sporto ir visuomeninės organizacijos, mokyklos bei sporto centrai.
- 4.4. Žaidėjai
  - 4.4.1. LŽČ 2024 čempionato žaidėjai - gimę 2012-09-01 ir jaunesni.
- 4.5. Teisėjai
  - 4.5.1. Varžyboms teisėjauja po du teisėjus kuriuos varžyboms skiria klubas - eilinio turo šeimininkas;
  - 4.5.2. Varžybų metu teisėjai privalo dėvėti vienodos spalvos marškinėlius;

#### 4.6. Varžybų sistema

4.6.1. LŽČ 2024 numatomi keturi reguliarieji ir 1 Finalinis turai.

4.6.2. Eiliniai turai vyks Lietuvos komandų čempionato dalyvių namų aikštėse.

4.6.3. Eilinių turų datos:

I Turas - Lapkričio d.

II Turas - Gruodžio d.

III Turas - Sausio d.,

IV Turas - Vasario d.

Finalinis Turas - Kovo diena

4.6.4. Jei eiliniame Ture dalyvauja:

4.6.4.1. 3 komandos - žaidžiama dviejų ratų sistema. Po 2 ratų rungtynių komandos užėmusios 2-ą ir 3-ą vietas žaidžia pusfinalio rungtynes dėl išėjimo į finalą. Pusfinalį laimėjusi komanda už pusfinalio rungtynes taškų negauna ir žaidžia finalą su komanda užėmusia 1-ą vietą po grupės varžybų dėl Turo nugalėtojo vardo. (Viso 8 rungtynės, min 5 rungtynės komandai);

4.6.4.2. 4 komandos - žaidžiama vieno rato sistema. Po rato rungtynių komandos užėmusios 1-ą ir 2-ą vietas žaidžia dėl Turo nugalėtojo vardo, o 3-ą ir 4-ą vietas žaidžia dėl 3-osios vietos. (Viso 8 rungtynės, 4 rungtynės komandai);

4.6.4.3. 5 komandos - žaidžiama vieno rato sistema - kiekviena komanda su kiekviena. (Viso 10 rungtynių, po 4 rungtynės komandai.

4.6.4.4. 6 komandos - komandos skiriamos į 2 grupes. Grupė A - 3 komandos ir Grupė B - 3 komandos. Grupėje A 3 komandos žaidžia 1 rato varžybas (3 rungtynės), grupėje B 2 komandos žaidžia 1 rato varžybas (3 rungtynės). Pusfinaliuose pirmąsias vietas užėmusios komandos žaidžia prieš kitos grupės antrąsias vietas užėmusias komandas. Laimėtojai išeina į Turo Finalą, pralaimėtojai žaidžia mažąjį finalą dėl 3-ios vietos. Grupėje užėmusios 3as vietas komandos žaidžia tarpusavyje dėl 5os vietos Ture. (Viso 11 rungtynių, min 3 rungtynės komandai) ;

4.6.4.5. 7 komandos - komandos skiriamos į 2 grupes. Grupė A - 4 komandos ir Grupė B - 3 komandos. Grupėje A 4 komandos žaidžia 1 nepilno rato varžybas (1vs4 2vs3 1vs2 3vs4) (4 rungtynės), grupėje B 3 komandos žaidžia 1 rato varžybas (3rungtynės). Komandos užėmusios grupėse 1as vietas žaidžia finale dėl 1os vietos Ture, užėmusios 2as vietas grupėse žaidžia finalą dėl 3os vietos Ture, užėmusios 3as vietas žaidžia dėl 5os vietos Ture. Komanda užėmusi A grupėje 4ą vietą gauna 1tašką kaip kompensaciją už nežaistas rungtynes. (Viso 10 rungtynių, 1 komanda gaus 2 rungtynes, 6 komandos - po 3 rungtynes.

4.6.4.6. 8 komandos - komandos tarpusavyje sužaidžia tokia tvarka (numeracija pagal čempionato rikiuotę):

4.6.4.6.1. Komandos skiriamos į 2 grupes. Grupė A - 4 komandos ir Grupė B - 4 komandos.

4.6.4.6.2. Grupėje A ir B 4 komandos žaidžia pilno rato varžybas.

4.6.4.6.3. Grupėse pirmąsias vietas užėmusios komandos žaidžia prieš kitos grupės antrąsias vietas užėmusias komandas.

4.6.4.6.4. Už pusfinalio rungtynes komandoms taškai neskiriami.

4.6.4.6.5. Laimėtojai išeina į Turo Finalą, pralaimėtojai žaidžia mažąjį finalą dėl 3-ios vietos.

4.6.4.6.6. Grupėje užėmusios 3as -4as vietas komandos žaidžia tarpusavyje dėl 5-8 os vietos Ture (Viso 20 rungtynių, Visos komandos žais 5 rungtynes.

4.6.5. Iki kiekvieno Turo likus ne mažiau kaip 3 dienoms Turo organizatorius kartu su varžybų direktoriumi , nustatyta tvarka nustato ateinančio etapo komandų grupę ir tvarkaraštį.

4.6.6. Finalinis Turas

4.6.6.1. Finalinis Turas vyks 2024 m. Kovo mėn. d. komandos lyderės, pagal pelnytus Eiliniuose Turuose taškus, namų aikštėje. Jei komanda dėl tam tikrų priežasčių negalės surengti Finalinio Turo, jo organizavimo teisė pereina sekančiai komandai pagal užimtą vietą po eilinių Turų.

4.6.6.2. Finalinio Turo metu rungtynių trukmė neribojama, žaidžiami 6 iningai.

4.6.6.3. Finalinis Turas žaidžiamas atkrintamųjų rungtynių formatu iki 2-ų pergalių. I pusfinalyje 1-ą vietą po Einamųjų Turų užėmusi komanda susitiks su 4-ąją vietą užėmusia komanda, II pusfinalyje 2-ą vietą užėmusi komanda susitiks su 3-ą vietą užėmusia komanda. Pusfinalius laimėjusios komandos pateks į Superfinalą, pralaimėjusios kovos dėl 3-os vietos.

4.6.6.4. Pasibaigus Eiliniams Turams, klubų rikiuotė Finaliniam Turui bus nustatoma pagal aukštesnę vietą užėmusios to klubo komandos užimtą vietą.

4.6.6.4.1. Pavyzdys

**Po Eilinių Turų komandos išsirikiuoja taip:**

1. Druskininkai 3
2. Telšiai 1
3. Prienai 2
4. Prienai 1
5. Telšiai 2
6. Druskininkai 1
7. Druskininkai 2

**Klubų rikiuotė tuomet būtų sekanti:**

1. Druskininkai
2. Telšiai

- 4.6.6.5.** Finalinį turą atstovauja klubo reprezentacinė komanda. Jei viso LŽČ 2024 metu kol buvo žaidžiama mažose salėse klubą atstovavo daugiau negu 1 komanda, Finaliniam turui klubas gali sudaryti žaidėjų, žaidusių už šias komandas rinktinę.
- 4.6.6.6.** Finaliniame ture gali žaisti klubo žaidėjai, kurie sužaidė nors vieno Eilinio Turo varžybose.
- 4.7. Aikštė**
- 4.7.1.** LŽČ 2024 žaidžiamas krepšinio aikštelės dydžio sporto salėje arba didesnėje, kurioje trumpiausia kraštinė ne mažiau kaip 13 metrų. Atstumai tarp bazių nustatomi pagal šeiminių aikštės galimybes, bet ne ilgesni nei 18 m.
- 4.7.2.** Turo organizatorius privalo paruošti aikštę:
- 4.7.2.1.** pažymėti aikštės linijas link pirmos ir trečios bazių, ;
- 4.7.2.2.** pažymėti namų, pirmos, antros ir trečios bazių buvimo vietas, bei pritvirtinti bazes prie pagrindo;
- 4.7.2.3.** pažymėti liniją aikštėje šešių metrų spinduliu nuo namų bazės kampo;
- 4.7.2.4.** pažymėti metiko lentelės vietą;
- 4.7.2.5.** pažymėti (pagal galimybes atskirti) vietas žaidžiančių komandoms ir vietas skirtas žiūrovams;
- 4.7.2.6.** turėti ir rungtynių metu naudoti rungtynių rezultato informacinę lentą (tablo);
- 4.8. Žaidimo taisyklės**
- 4.8.1.** Rungtynės žaidžiamos pagal Oficialias WBSC Europe berniukų beisbolo taisykles (su Specifinėmis ŽAIDIMO TAISYKLĖMIS pritaikytomis vidaus patalpoms).
- 4.8.2.** Apsauginis inventorių
- 4.8.2.1.** privalomi šalmai su abiejų ausų uždanga mušėjui, bėgikams, besiruošiančiam mušėjui.
- 4.8.2.2.** Besiginančios komandos gaudytojas privalo dėvėti kečerio šalmą ir krūtinės apsaugą rungtynių metu;
- 4.8.2.3.** Jeigu teisėjas pastebi šios taisyklės pažeidimą, jis turi nurodyti pažeidėjo komandos vyr. treneriui ištaisyti pažeidimą. Jei per protinę laiką pažeidimas neištaisomas, pažeidėjas turi būti pašalintas iš žaidimo.
- 4.8.3.** Komandos sudėtis
- 4.8.3.1.** Komandos startinė sudėtis sudaryta iš ne mažiau 6 ir ne daugiau 9 žaidėjų. Jei komanda atsiveža daugiau žaidėjų, gali įtraukti juos į atsarginių sąrašą. Jei komanda atsiveža pvz. 6,7,8 ar 9 žaidėjus, visi jie privalo mušti kamuoliuką (dalyvauti puolime). Jei viena iš komandų atsiveža ir žaidžia 6, 7, ar 8 žaidėjais, kita komanda gali žaisti atitinkamu žaidėju kiekiu - tokiu pat kaip ir kita komanda arba didesniu. Komandos, turinčios daugiau žaidėjų, tačiau žaidžiančios vienodu žaidėju skaičiumi kaip ir kita komanda likę žaidėjai yra atsarginiai. Žaidžiant nestandartinėse (didelėse salėse) komanda turi būti sudaryta iš ne mažiau, nei 9 žaidėjų. Dėl salės pobūdžio nustatymo sprendžia turnyro direktorius.
- 4.8.3.2.** Jei Eilinio Turo varžybos žaidžiamos aikštėje, kurioje reikia 8-9 gynėjų, o viso LŽČ 2024 metu, kol buvo žaidžiama mažose salėse klubą atstovavo daugiau negu 1 komanda, tokiam Eiliniam Turui klubas gali sudaryti žaidėjų, žaidusių už šias komandas rinktinę ir pelnyti taškus už pasirinktą klubo komandą.
- 4.8.3.3.** Finalinį turą atstovauja klubo reprezentacinė komanda. Jei viso LŽČ 2024 metu kol buvo žaidžiama mažose salėse klubą atstovavo daugiau negu 1 komanda, Finaliniam turui klubas gali sudaryti žaidėjų, žaidusių už šias komandas rinktinę.
- 4.8.3.4.** Finaliniame ture gali žaisti klubo žaidėjai, kurie sužaidė nors vieno Eilinio Turo varžybose.
- 4.8.3.5.** Jei klubas turi dvi komandas tai pagrindinės komandos žaidėjai sekančio turo metu negali žaisti už kitas klubo komandas o ne pagrindinės gali esant pateisinomoms priežastims dėl kurių gali trūkti žaidėjų pagrindinei komandai
- 4.8.4.** Metikai
- 4.8.4.1.** Metiko pozicijoje žaidžiantis gynėjas privalo užimti gynybinę poziciją aikštelės centre, ties pažymėta metiko lentelės vieta, arba prieš šią žymę (metiko lentelę) bet ne didesniu kaip 1,5 metro atstumu. Kai kuriose aikštelėse pičerio pozicijoje žaidžiantis žaidėjas užims vietą centriniame krepšinio aikštelės rate.
- 4.8.4.2.** Metikas (Pičeris). Užmetinėja puolančios komandos treneris. Atstumas nuo užmetimo linijos iki namų bazės 7-8 metrai, užmetėjas tokiu atstumu gali būti pasislinkęs nuo centro 2 m į vieną ar kitą pusę. Atmušėjui atmušus kamuoliuką Treneris-pičeris kuo greičiau ir netrukdydamas gynėjams pasišalina už aikštelės ribų. Atgal į užmetėjo poziciją Treneris-pičeris gali sugrįžti tik po to, kai žaidimas sustabdomas.
- 4.8.5.** Beisbolo lazdos
- 4.8.5.1.** negali būti ilgesnės kaip 33 coliai.
- 4.8.6.** Puolimas.
- 4.8.6.1.** Atmušėjas privalo atmušti kamuoliuką į aikštę. Tam jis turi maximum (jei paskutinis metimas ne Foul Ball) 5 trenerio metimus. Tačiau taip pat turi limituotą mojimų (Batting Attempt) skaičių - trečių mojimų nelietęs kamuoliuko gauna strike'outą. Užmetimai tęsiami neribotai, jei paskutiniu mojimu mušėjas liečia kamuoliuką lazda ir skebiamas FoulBall, išskyrus to pačio žaidėjo AB metu tris kartus atmušus į lubas būtų skelbiama „out“ .
- 4.8.6.2.** Atmuštas į aikštę kamuoliukas skelbiamas FoulBall, jei gynėjas priliečia jį arčiau negu 6 metrai (tritaškio linija) nuo namų bazės.

**4.8.6.3.** Jei atmuštas kamuoliukas paliečia užmetantį Trenerį-pičerį ar jo pagalbinę įrangą, skelbiamas Foul Ball. Užmetantis Treneris-pičeris negali mosuoti rankomis, imituoti gaudymą ar kitaip trukdyti gynybai. Jei teisėjui atrodo, kad Treneris-pičeris netyčia sutrukdė gynėjams, teisėjas skelbia Foul Ball. Jei Teisėjui atrodė, kad Treneris-pičeris tyčia sutrukdė gynėjams, Atmušėjui skelbiamas Out, o kiti bėgikai gražinami į savo bazes iš kurių pradėjo bėgimą.

**4.8.6.4.** Jei atmuštas kamuoliukas liečia lubas - skelbiamas Foul Ball. Lubomis gali būti vadinama ir kreida baltinti sienos segmentai kurie yra aukščiau žemiausios lubų konstrukcijos taško, pavyzdžiui sienų atkarpos tarp lubų sijų. Jei kamuoliukas po smūgio atsimuša į sieną iki aikštės ribų (Foul Ball), o gynėjai sugauna jį ore, skelbiamas Out mušėjui, žaidimas tęsiamas.

**4.8.6.5.** Jei kamuoliukas liečia sienas aikštės ribose, nesvarbu kur jis atšoka – jis yra žaidžiamas. Atšokęs nuo bet kokių konstrukcijų ar salės įrangos ir pagautas ore reiškia Out mušėjui. Tik nuo galinės salės sienos atšokęs kamuolys ir pagautas ore nelaikomas “out”

Esant ne standartinio dydžio saleje galima ir HR riba. *(tą pirmiausiai siūlo namų salėje žaidžianti komanda, o tvirtina arba komandų treneriai arba varžybų direktorius (bet bijau kad varžybų direktorius nevažiuos kiekvienos salės tikrinti)).*

**4.8.6.6.** Išimtis – salių sienose yra palangių, švediškų sienelių, šildymo elementų, kuriuose kamuoliukas gali užstrigti. Kamuoliukui lietus palangę ar šildymo elemento paviršių skaitoma, kad jis lietė žemę, žaidimas tęsiamas. Kamuoliukui užstrigus švediškoje sienelėje, šildymo elementų ar kitokiuose tarpuose žaidimas stabdomas teisėjo sprendimu Dead Ball, mušėjas ir esantys bazėse bėgikai pereina į sekančią bazę.

**4.8.6.7.** puolimo taškų limitas yra 5 taškai.

**4.8.6.8.** bėgikai (runners) gali nulipti nuo bazės tik po atmušėjo lazdos kontakto su kamuoliuku. Į kitą bazę bėgikas gali perbėgti tik po atmušimo į aikštę.

**4.8.6.9.** jeigu bėgikas(ai) palieka bazę anksčiau, negu mušėjas muša ar atmuša kamuoliuką:

**4.8.6.9.1.** teisėjas fiksuoja šį pažeidimą ištiesdamas kairę ranką į šoną;

**4.8.6.9.2.** mušėjas neatmuša į aikštę - bėgikas(ai) gražinamas atgal;

**4.8.6.9.3.** mušėjas atmuša į aikštę, bėgikui(ams) leidžiama tęsti bėgimą. Jeigu bėgikas(ai), pažeidęs taisyklės išmušamas, žaidimas nestabdomas. Jeigu ne, bėgikai turi grįžti į savo pradines arba artimiausią neužimtą bazę. Jei besiginanti komanda bandė atlikti priverstinės situacijos out (išmušimą) prieš prasižengusį žaidėją, bet jiems nepavyksta (nespėjama) – teisėjas prasižengėliui skiria out, gynybos naudai.;

**4.8.6.9.4.** mušėjas atmuša į kvadratą. Esant priverstinio bėgimo situacijai ir trečios bazės žaidėjui išbėgus anksčiau nei buvo atmuštas kamuoliukas – kiekvienas bėgikas pereina per vieną bazę pirmyn, o bėgikui iš trečios bazės taškas neužskaitomas, jis tiesiog išimamas iš žaidimo (out).

**4.8.6.10.** Infield Fly taisyklės Coach Pitch rungtyne nėra jokiais žaidimo atvejais.

**4.8.6.11.** jei bėgikas yra įveikęs pusę distancijos iki namų bazės - nestabdyti žaidimo, jei metikas turi kamuoliuką metiko rate . Tą vietą pažymėti spec. ženkliniu.

#### **4.8.7. Gynyba**

**4.8.7.1.** Komandos gynėjų aikštėje skaičius 6-9 vaikai. Žaidžiant standartinėje krepšinio aikštelėje – 6 gynėjai, rankinio aikštelėje – 7 gynėjai, didesnėje negu rankinio aikštelėje – 9 gynėjai. Komanda gali žaisti ir turėdama 5 žaidėjus, bet tokiu atveju 6ajam žaidėjui (nesančiam) mušimo eilėje taikomas StrikeOut. Komandai trūkstant vieno žaidėjo, aikštėje gali būti neužimta bet kuri pozicija išskyrus pičerio ir kečerio.

**4.8.7.2.** Aikštelėje besiginantys žaidėjai laisvai gali būti keičiami pozicijomis ir vietomis aikštė-suolas tarp visų esančių mušimo eilėje įrašytų žaidėjų be atskiro pranešimo sekretoriatui. Mušimo eilės žaidėjas gali būti keičiamas į atsarginį žaidėją tik pranešus teisėjui ir sekretoriatui. Atkeitimas atgal (Reenter) į tą patį žaidėją galimas tik po to, kai pakeistasis žaidėjas sužaidžia gynyboje pilną kėlinį (Inning). Pavyzdys: Žaidėjas A pakeičiamas į žaidėją B 3 inningo viduryje, kai jau yra 2 Out'ai. Treneriui panorėjus atkeisti atgal, t. y. Žaidėją A gražinti į aikštę vietoje žaidėjo B, jis privalės sulaukti 4 inningo pabaigos, nes žaidėjas B prieš atkeičiant jį atgal į tą patį žaidėją (žaidėją A) privalo sužaisti pilną, šiuo atveju 4-ą inningą.

**4.8.7.3.** Kada centrinis aikštės gynėjas, turėdamas kamuoliuką, įeina į centrinį ratą, bėgikai negali palikti bazės, kol kamuoliukas nebus atmuštas. Jei žaidimas sustabdomas centriniame rate bėgikui esant pakeliui į sekančią bazę, bėgikas privalo grįžti į paskutinę savo paliestą bazę.

**4.8.7.4.** Žaidimas stabdomas, kai aikštės centro gynėjas centriniame rate turi kamuoliuką rankose (pirštiniėje). Nepasiekę bazių puolėjai privalo grįžti į tą bazę, iš kurios išbėgo, išskyrus situaciją, kai buvo privalomas perbėgimas į sekančią bazę.

**4.8.7.5.** Užmetėjas - treneris gali paimti kamuoliuką tik iš aikštės centro gynėjo rankų (kai bazėse yra bėgikų).

**4.8.7.6.** žaidėjas žaidžiantis gaudytojo (kečerio) pozicijoje privalo žaisti su kečerio šalmu ir krūtinės apsauga.

#### **4.8.8. Kėlinių skaičius (Rungtynių trukmė)**

**4.8.8.1.** Rungtynės susideda iš šešių (6) kėlinių.

**4.8.8.2.** Rungtynių trukmė 35 min + iningo užbaigimui. Nuo rungtynių pradžios praėjus 35 min, nežiūrint kiek kėlinių sužaista, naujas kėlinys nebepradedamas. (Esant lygiam rezultatui žaidžiamas papildomas kėlinys).

**4.8.8.3.** Išimtis – jei Ture žaidžiama 12 ar daugiau rungtynių, rungtynių trukmė mažinama iki 30 min + iningo užbaigimui.

- 4.8.9.** Komandai pirmaujant 6 ir daugiau taškų, po pilnai sužaistų 30+ min. Naujas kėlinys nepradedamas.
- 4.8.10.** Komandos aikštelėje iš puolimo į gynybos (ir atvirksčiai) pozicijas keičiasi, kai:
- 4.8.10.1.** Besiginanti komanda išmuša (out) tris puolančios komandos žaidėjus;
- 4.8.10.2.** Puolimo taškų limitas per vieną kėlinį (inning) yra 5 taškai.
- 4.8.11.** Atsarginių sektorius
- 4.8.11.1.** Šeiminių komandos atsarginių sektorius yra ties 3-ja baze, svečių – ties 1-ja baze. (Pagal galimybes) Komanda, kuri žaidžia kelias rungtynes iš eilės, neprivalo keisti savo atsarginių sektoriaus vietos, nebent patys to pageidauja.
- 4.8.11.2.** Visi komandos žaidėjai nesantys žaidime, treneriai, techninis personalas privalo būti atsarginių sektoriuje.
- 4.8.12.** Pasiekus 15 taškų skirtumą rungtynės baigiamos (nesvarbu kas pirmas puola).
- 4.8.13.** Po 4 pilnų kėlinių, esant 10 taškų skirtumui, rungtynės baigiamos, pergalė įskaitoma laiminčiajai komandai.
- 4.8.14.** Komandų vietų nustatymas. Pelnomi taškai
- 4.8.14.1.** Visuose LŽC 2024 turuose taškai komandoms bus skiriami už rungtynių rezultatus ir užimtas galutines vietas būtent to turo metu.
- 4.8.14.1.1.** Turo pradžioje komandos žais grupės varžybas, kurios žaidžiamos vieno rato sistema.
- 4.8.14.1.2.** Už kiekvienas žaistas Turuose rungtynes už pergalę skiriami 2 taškai, už pralaimėjimą – 1 taškas. Neatvykusi į turą komanda taškų negauna.
- 4.8.14.1.3.** Papildomi Turo Taškai (PTT). Už pirmą vietą Ture skiriami 5 taškai, už antrą -3, už trečią -2 ir už ketvirtą - 1 PTT.
- 4.8.14.1.4.** Turo grupės rungtynėse pelnyti taškai sumuojami su Papildomais Turo Taškais.
- 4.8.14.1.5.** Po 4 turų pagal pelnytus taškus 4-ios daugiausiai taškų surinkusios komandos įgis teisę dalyvauti Finaliniame Ture kovo mėnesį. Turą turės teisę organizuoti komanda čempionato lyderė pagal taškus. Atsisakius, turnyro organizavimo teisė pereina sekančią vietą užėmusiai komandai.
- 4.8.14.2.** Turo metu sužaidus vieną ratą grupėje, dviems ar daugiau komandų surinkus po lygiai taškų, aukštesnę vietą užima komanda, kuri pirmumo tvarka:
- 4.8.14.2.1.** 8.2.1 laimėjo daugiau rungtynių;
- 4.8.14.2.2.** 8.2.2 rezultatas tarpusavio susitikimuose;
- 4.8.14.2.3.** 8.2.3 turi mažesnę praleistų taškų ir gynyboje žaistų kėlinių santykį tarpusavio rungtynėse;
- 4.8.14.2.4.** 8.2.4 jei dvi iš trijų ar daugiau komandų turi vienodą rezultatą pagal 4.8.14.2.3 kriterijų, tuomet žiūrimas tų dviejų komandų tarpusavio rezultatas (4.8.14.2.2 kriterijus).
- 4.9.** Komandų ir žaidėjų apdovanojimai
- 4.9.1.** Kiekvieno etapo visų komandų geriausiam puolėjui, geriausiam gynėjui ir geriausiam žaidėjui skiriama po taure;
- 4.9.2.** Turnyro pabaigoje skiriamos 3 taurės komandoms užėmusioms pirmas 3 vietas bei medaliai.

## **5. PROTESTAI**

- 5.1.** Visus protestus dėl rungtynių organizacinių pažeidimų, žaidėjų legalumo ir teisėjų veiksmų sprendžia LBA Techninė komisija.
- 5.2.** Techninė komisija vadovaudamasi Oficialiomis praėjusių metų beisbolo taisyklėmis ir šiais nuostatais.
- 5.3.** Komanda pateikdama protestą privalo iškart įmokėti 50 Eurų protesto mokestį kuris grąžinamas tik protesto tenkinimo atveju.
- 5.4.** Jei šiuose nuostatuose nenumatytos kokios nors taisyklės arba situacijos, iškilusius ginčus tokiais atvejais sprendžia LBA techninė komisija, remdamasi bendromis beisbolo taisyklėmis ir sveiku protu.

## **6. NUOBAUDOS**

- 6.1.** Pašalinimas iš aikštės, žaidėjams ar treneriams, dėl netinkamo elgesio ar taisyklių pažeidimo varžybų metu, galioja toms rungtynėms kurių metu įvyko pašalinimas.