

# REGRAS OFICIAIS DE T-BALL



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BEISEBOL E SOFTBOL



## **REGRAS OFICIAIS DE TEEBALL**

### **Regra 1 – Campo de jogo**

#### 1.1. Campo de jogo:

- a. deve ser plano;
- b. Deve ter áreas “fair” e “foul”;
- c. Não deve existir objeto estranho na área;
- d. Cada sede pode fazer regras especiais próprias.

#### 1.2. Traçado do campo (fig. 1)

- a. Suporte “batting Tee” deve ficar de 50 a 100 cm atrás da base principal;
- b. A área de bater será um círculo com raio de 3,00 m com o centro na base principal;
- c. O círculo do “coach” ficará a 4,00 m das bases de 1ª e 3ª, cujo raio é de 1,00 m;
- d. O círculo de espera do bateador será localizado a 2,00 m do limite do campo de jogo, com raio de 1,00 m;
- e. O limite do campo de jogo deve ter mais de 8,00 m da linha “foul”;
- f. A largura das linhas demarcatórias deverá ter mais ou menos 5 cm.

### **Regra 2 – Equipamentos**

#### 2.1. Bastões

- a. Os bastões devem ser oficiais;
- b. A regulamentação dos bastões oficiais será feita à parte pela CBBS.

#### 2.2. Bolas

- a. Deverão ser usadas as oficiais;
- b. A regulamentação das bolas oficiais será feita à parte pela CBBS.

#### 2.3. Suporte “batting Tee”

- a. Deverá ser usado o suporte aprovado pela CBBS;
- b. A regulamentação dos suportes “batting tee” será feita à parte pela CBBS.

#### 2.4. Luvas e mitts

- a. Todos os jogadores podem utilizar luvas ou mitts;
- b. É preferível não usar luvas quando jogam com a bola de borracha de teeball;

#### 2.5. Calçados

- a. Pode utilizar tênis de qualquer tipo;
- b. Não é permitido o uso de chuteiras com cravos de ferro (spike)

### 2.6. Uniformes

- a. Uma equipe deve usar toas as camisas de mesmo padrão, sem restrições para as calças;
- b. O uso do boné é opcional, porém recomendado.

### 2.7. Acessórios proibidos

- a. Para evitar acidentes não permitir o uso de relógios de pulso, braceletes, brincos e outros objetos que julgarem perigos durante o jogo.

### 2.8. Outras restrições

- a. Não deixar materiais dentro do campo de jogo;
- b. Os árbitros devem observar se a área de jogo está livre de obstáculos que comprometam a segurança dos atletas.

## **Regra 3 – Jogadores e substitutos**

### 3.1. Jogadores

- a. A equipe consiste de 10 jogadores (11 a 15 quando utilizam batedores extras), incluindo 1 capitão e 1 vice capitão;
- b. O número de batedores extras deverão ser iguais nas duas equipes.

### 3.2. Posições de defesa (fig. 2)

- a. As dez posições são: home, 1ª base, 2ª base, 3ª base, 1ª interbases, 2ª interbases, jardineiro esquerdo, 1º jardineiro central, 2º jardineiro central e jardineiro direito.
- b. todos os jogadores deverão estar posicionados dentro da área “fair”, exceto o “home”;
- c. O “home” deverá permanecer na área “foul” até a conclusão da batida.

### 3.3. Rodízio dos jogadores

- a. Todos os jogadores inscritos no jogo deverão participar defendendo pelo menos uma entrada ou bater pelo menos uma vez;
- b. As substituições são válidas quando o capitão ou vice capitão anunciar ao árbitro principal.

## Regra 4 – Jogo

### 4.1. Ataque e defesa

#### a. Serão três tipos de jogos

1. Duas equipes dividem em ataque e defesa. No ataque, quando todos os jogadores completarem o seu turno de bater, revezam-se com outra equipe, assim sucessivamente até completar o número de “innings” combinado. Os corredores que ficaram nas bases quando do término do ataque, continuam como corredores na entrada seguinte. Exceção é aplicado no ataque do último “inning”. É declarado vencedora a equipe com mais carreiras conquistadas.
2. Duas equipes revezam em ataque e defesa. Revezam-se ataque e defesa quando o 7º batedor do “inning” termina a sua batida. Quando completar o número de “innings” pré-estabelecidos, é declarada vencedora a equipe que conquistar o maior número de carreiras. Neste tipo também, os corredores que ficaram nas bases quando do término do turno de ataque, ocuparão as mesmas bases no ataque da próximo “inning”.
3. Duas equipes realizam-se ataque e defesa após três eliminações, sem nenhuma regra especial. Ao término do “inning” pré determinado, é declarada vencedora a equipe que conquistou o maior número de carreiras.

### 4.2. Jogos oficiais

- a. No tipo 1 a duração será de 3 a 5 “innings”. Nos tipos 2 e 3 serão de 5 a 7 “innings”.
- b. Não será aplicado “infield fly” no jogos do tipo 1;
- c. Cada torneio poderá limitar a duração de jogos;
- d. No caso de empate em tempo regulamentar, o desempate poderá feito através de prorrogação ou conforme determina o regulamento do torneio;

### 4.3. “Called game”

- a. No caso de chuva, falta de tempo ou outros fatores que impeçam a continuidade, desde que tenha jogado o mínimo de tempo estabelecido pela comissão organizadora, os árbitros, de comum acordo podem declarar o final do jogo;
- b. Cada torneio deverá estabelecer as regras do “called game”.

### 4.4. Jogo confiscado

- a. Nos casos abaixo, o árbitro principal poderá o jogo confiscado e declarar a vitória à equipe inocente.
  1. A equipe não comparecer no local na hora marcada para o início do jogo;
  2. Utilizar jogador não inscrito.
- b. O resultado do jogo confiscado será de 1 x 0.

#### 4.5. Início e o término do jogo

- a. Inicia-se com “play ball” e termina-se com a declaração de “game set” do árbitro principal;
- b. Sempre que o bateador completa a batida e a defesa é concluída, o árbitro principal deve declarar “time” e deixar o jogo parado;
- c. O jogo é reiniciado com “play” do árbitro principal;
- d. Somente o capitão ou o vice capitão podem solicitar o tempo.

#### 4.6. Carreiras

- a. É consignada a carreira quando um corredor tocar a 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> bases e o “home plate” regularmente;

### **Regra 5 – Defensor “home”**

#### 5.1. Dever do “home”

- a. O “home” deverá postar-se fora do círculo do bateador até o término da batida.

### **Regra 6 – Batedor e bateador-corredor**

#### 6.1. Batedor e bateador-corredor

- a. Batedor é o jogador que entra no círculo de bater para bater;
- b. Batedor-corredor é aquele que concluiu a batida e tornou-se corredor.

#### 6.2. Dever do bateador

- a. Assim que entrar no círculo de bater, ajustar o “batting tee” e postar-se para bater;
- b. Após o “play” do árbitro principal, deve concluir a batida dentro de 10 segundos, sob a pena de ser declarado “strike”;
- c. O bateador não pode dar mais de dois passos para bater. Se não bater corretamente será declarado “strike”.

#### 6.3. Dever do bateador de espera

- a. Aguardar dentro do círculo do bateador de espera;
- b. Não pode fazer “swing” dentro do círculo.

#### 6.4. Ordem de bater

- a. Os jogadores em ataque deve seguir a ordem e seqüência da escalação apresentada ao árbitro principal;

- b. Reinicia-se sempre o ataque com o batedor subsequente daquele que terminou o último ataque;
- c. O jogador substituto bate no lugar do substituído;
- d. Quando apontado o erro da ordem de bater pelo adversário, o árbitro principal deverá tomar a seguinte providência:
  - 1. Quando apontado o erro durante o ataque, todas as jogadas e seus efeitos serão anulados e será declarado “out” para o batedor legal. Terá sequência com o batedor seguinte.
  - 2. Quando o erro é apontado após o término do “inning”, todas as jogadas e seus efeitos serão válidos. No próximo ataque seu 1º batedor será conforme 6.4 – b.

#### 6.5. “Strike”

- a. O árbitro principal declara “strike” em seguintes casos:
  - 1. Batedor não acerta a bola no seu “swing”;
  - 2. O batedor acerta no “batting tee” e não na bola;
  - 3. A bola é batida na área “foul”;
  - 4. Quando da tentativa de toque de qualquer espécie do batedor.

#### 6.6. Batida nula

- a. O árbitro declara batida nula no seguinte caso:
  - 1. Declarado “time” pelo árbitro por um acontecimento imprevisto
- b. Será batido novamente pelo batedor.

#### 6.7. Batida ilegal

- a. É declarado batida ilegal pelo árbitro principal nos seguintes casos:
  - 1. O batedor utiliza bastão ilegal;
  - 2. O batedor pratica a batida com atos que tenta enganar a defesa.
- b. Ao infrator será declarado “out”

#### 6.8. “Fair ball”

- a. “fair ball” é a bola batida legal aplicada nos seguintes casos:
  - 1. Para na área “fair”;
  - 2. A bola batida toca o solo e, ou continua rolando, passando sobre a 1ª ou a 3ª base;
  - 3. Toca nas bases de 1ª ou 3ª;
  - 4. A bola batida toca primeiro na linha “foul” ou na área “fair” depois da 1ª ou 3ª base;
  - 5. Quando toca nos árbitros ou jogadores de defesa, no ar, dentro da área “fair”.

#### 6.9. “Foul ball”

- a. "Foul ball" são todas as bolas batidas, exceto as "fair ball";
- b. A bola batida que para dentro do círculo do batedor é "foul ball". A linha do círculo que está situada na área "fair" pertence à área "fair".

#### 6.10. Quando o batedor é eliminado

- a. Será declarado "out" quando:
  1. Não acerta a bola no "swing" após dois "strikes";
  2. Acerta no "batting tee" no "swing" após dois "strikes";
  3. A bola batida é "foul ball" após dois "strikes";
  4. O árbitro considera que tentou fazer o toque ("bunt") após dois "strikes";
  5. Bateu dando mais de dois passos;
  6. "Fly ball" é pego no ar pela defesa;
  7. O árbitro principal declara batida ilegal;
  8. O árbitro principal interpreta que o batedor, na hora do "swing", atira intencionalmente o bastão para fora da área do batedor;
  9. Quando a defesa apela quanto ao erro da ordem de bater e é aceito pelo árbitro. É declarado "out" o batedor legal.

#### 6.11. Batedor corredor é declarado "out"

- a. O batedor corredor é declarado "out" quando:
  1. Toca na bola batida na área "fair";
  2. "Fly" é colhida pela defesa;
  3. Comete o engano e entra no seu "bench";
  4. É tocado antes de alcançar a 1ª base pelo defensor;
  5. A bola batida é colhida pela defesa e é lançada à 1ª base antes da chegada do batedor corredor;
  6. Interfere na defesa ou intencionalmente interfere no lançamento dos defensores. O árbitro poderá eliminar o corredor que estiver na frente do batedor corredor e também o batedor corredor por sua infração;
  7. Fizer "sliding" nas bases. Entretanto, assim como na 1ª base, é permitido ultrapassar a base após o toque na 2ª e 3ª bases, desde que não tenha a intenção de avançar.

#### 6.12. Quando é permitido avançar bases com segurança

- a. O batedor avança para a 1ª base em segurança quando:
  1. Sofre obstrução do "home" ou outro defensor quando está para bater;
  2. A bola batida no "infield" toca no corredor antes de passar pelo defensor. Entretanto o corredor é eliminado.



## Regra 7 – Corredores

### 7.1. Corredor

- a. O corredor é aquele jogador que após concluir a batida alcançou a 1ª base e ainda não foi eliminado (inclui-se batedor corredor;

### 7.2. Avançar e correr em ordem inversa

- a. O corredor deverá avançar as bases em ordem de 1ª, 2ª, 3ª e “home”;
- b. Em caso de necessidade de voltar às bases, também deverá seguir a ordem inversa conforme o item “a”. No caso de bola morta não há essa necessidade.

### 7.3. Saída de base

- a. O corredor somente poderá sair da base quando o batedor toca na bola que está sobre o “batting tee”. Se sair antes, o corredor será declarado “out” e bola morta.

### 7.4. Avanço de base

- a. O corredor avança quando:
  1. O batedor bater “fair ball”;
  2. Batida em “fly” ou em linha é colhida pelo defensor. Para o corredor é permitido sair da base após a colhida e avançar para a outra base;
  3. A bola batida na área “fair”, toca nos árbitros ou corredor involuntariamente (“Ball-in-play”).

### 7.5. Direito de ocupar bases

- a. Para o corredor é permitido, com segurança permanecer na base até que outro corredor venhas ocupar o seu lugar, quando é obrigado a avançar para a outra base;
- b. Não é permitido dois corredores ocuparem uma mesma base. Neste caso, o corredor que está na frente é quem tem o direito.

### 7.6 Corredor é eliminado

- a. O corredor é eliminado quando:
  1. É tocado quando está fora da base;
  2. Na tentativa de escapar do toque do defensor, desvia mais de 1 m da linha entre as base Imaginária);
  3. Quando é obrigado a avançar para a base seguinte devido a batida, porém a bola chega para a base antes dele;
  4. Ultrapassar o corredor anterior;

5. Cometer confusão e voltar para o seu “bench”;
  6. Pratica “sliding”. Entretanto, assim como na 1ª base é permitido sem ser eliminado nas 2ª e 3ª bases, desde que não tenha intenção de avançar mais bases;
- b. O corredor é declarado “out” pela interferência quando:
1. Cometer interferências sobre o defensor que está praticando a defesa ou deliberadamente interfere no lançamento da bola. Neste caso, o árbitro elimina o corredor mais avançado e o batedor corredor ou outro corredor também poderá ser eliminado;
  2. Toca na bola batida que ainda não ultrapassou pelo defensor;
  3. Pratica uma corrida com intenção de provocar confusão para defensores adversários;
  4. Atletas que estão no “bench” provocarem adversários com palavras de baixo calão.

#### 7.7. O corredor avança com segurança

- a. O corredor avança com segurança uma ou mais bases de acordo com a interpretação da regra pelos árbitros.
1. Quando a bola lançada pelo defensor ultrapassa a linha do limite do campo. Avança-se uma base a partir da base que ocupava;
  2. O corredor é obstruído pelo defensor. Basicamente uma base para quem recebeu a infração, no entanto, o árbitro, a seu critério, poderá autorizar outros corredores avançarem em segurança;
  3. O defensor ao defender e colher a batida em “fly” ou em liha, ultrapassa completamente os dois pés fora da linha do limite do campo. A bola é morta, o batedor é eliminado, porém é concedido uma base para todos os corredores;
  4. Os defensores atiram e acertam a bola lançada com luva, “mitt”, boné ou outra parte do uniforme, os corredores avançam duas bases em segurança. Quando os defensores acertam a bola batida com os mesmos objetos, avançam três bases em segurança.

### Regra 8. Apelação (“appeal play”)

#### 8.1. Apelação

- a. É uma jogada que somente após a apelação feita pelo jogador, técnico ou auxiliar da equipe em defesa, os árbitros podem julgar.

#### 8.2. Quando podem apelar

- a. Podem apelar quando:
1. Errar a ordem dos batedores;

2. O batedor corredor após alcançar a 1ª base não retornar à base em seguida;
3. O batedor corredor ou corredor não toca nas bases quando está avançando ou retornando;
4. O corredor sair antes do defensor tocar na batida “fly” ou em lunha.

### 8.3. Como apelar

- a. No caso 8.2.a.1 – verbalmente para o árbitro. Nos casos 8.2.a.2 a 4 – com gesto. De posse da bola, toca a base ou corredor.

### 8.4. Quando perde o direito de apelar

- a. Perde o direito de apelar quando:
  1. O árbitro principal declara “play” ou fim de jogo;
  2. Todos os defensores saem da área “fair”.

## Regra 9 – Bola morta e bola viva

### 9.1. Bola morta

- a. Bola morta é uma situação em que o jogo está paralizado.
- b. Bola é morta quando:
  1. Declarada batida nula; (vide 6.6)
  2. Declarada batida ilegal; (vide 6.7)
  3. Declarada “foul ball”
  4. Declarada interferência sobre o batedor;
  5. Declarada interferência sobre o corredor;
  6. Declarada interferência sobre o defensor;
  7. A bola é batida fora do campo;
  8. Declarado tempo pelos árbitros;
  9. Outras situações, exceto bola viva.

### 9.2. Bola viva

- a. Bola viva é a situação em que o jogo está em andamento.
- b. A bola é viva quando:
  1. Declarado “play” pelo árbitro principal e o jogo segue normalmente;
  2. Outras situações, exceto bola morta.

## Regra 10 – Protesto

### 10.1. Protesto

- a. Protesto é o ato de protestar contra as decisões dos árbitros;
- b. Somente o capitão ou vice capitão poderão protestar.

## 10.2. Em que situações protestar

- a. Podem protestar quando:
  1. O árbitro interpretar erroneamente as regras;
  2. O árbitro aplicar erroneamente as regras.
- b. O protesto deve ser efetivado assim que ocorrer o lance, solicitando tempo para os árbitros.

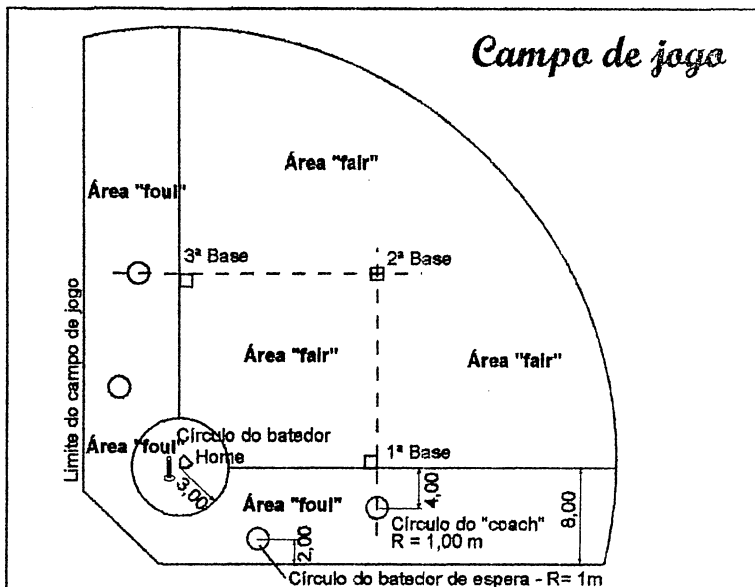
## Regra 11 – Árbitros e anotadores

### 11.1. Árbitros

- a. Os árbitros são aqueles responsáveis pela realização dos jogos, aplicando as regras oficiais;
- b. Basicamente trabalham com dois árbitros, sendo um principal e outro de bases;
- c. Os árbitros tem os seguintes deveres:
  1. Verificar os bastões antes do jogo a fim de eliminar irregularidades;
  2. O árbitro principal deverá posicionar-se ao lado do batedor, assim que o “batting tee” for ajustado pelo batedor ou “home”, declara “play”;
  3. O árbitro principal deverá julgar todas as jogadas que acontecem nas proximidades da base “home” e na região da 3ª base;
  4. Dependendo da situação, o árbitro principal deverá deslocar o “batting tee” para evitar possíveis acidentes com jogadores;
  5. O árbitro de base deverá posicionar-se depois da 1ª base;
  6. O árbitro de base deverá julgar todos os lances que acontecem nas proximidades da 1ª e 2ª base;
  7. Os árbitros, sempre que um batedor concluir o seu ataque e as defesas também, deverá declarar tempo e matar a bola.
- d. Os árbitros terão seguintes poderes:
  1. Aplicar as regras oficiais, realizar ou suspender uma partida;
  2. No caso de acontecimento não previsto nas regras, os árbitros são autoridades máximas para solucioná-lo;
  3. Os árbitros podem advertir ou até mesmo expulsar os jogadores e os dirigentes que não comportarem adequadamente.

### 11.2. Anotadores

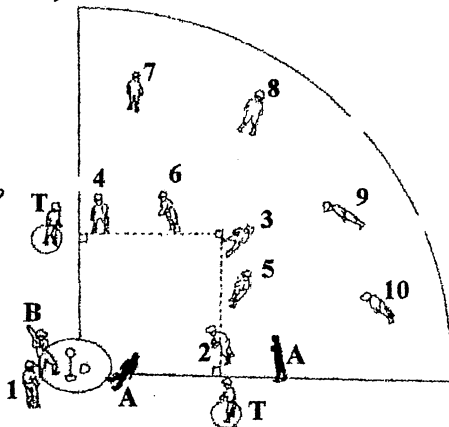
- a. Os anotadores são aqueles que anotam os jogos conforme as regras oficiais;
- b. Os deveres dos anotadores são os seguintes:
  1. Anotar os jogos conforme as regras oficiais. Nos casos não previstos nas regras oficiais, os anotadores estão autorizados a resolverem as situações conforme sua interpretação.



Local	Tam. bola	Base a base	Hornel/barras	Calteira/idade	Uso de luva
Fechado	9"	10 a 12m	mín. 30m	Fem. menor de 8 anos Masc. menor de 8 anos	Não necessário
Fechado	12"	10 a 12m	mín. 30m	Fem. maior de 15 anos Masc. menor de 14 anos	Não necessário
Fechado	14"	10 a 12m	mín. 30m	Fem. maior de 15 anos Masc. menor de 14 anos	Não necessário
Aberto	9"	14m	mín. 40m	Fem. menor de 8 anos Masc. menor de 8 anos	Opcional
	11"	14m	mín. 40m	Fem. menor de 11 anos Masc. menor de 11 anos	Opcional
	12"	14m	mín. 40m	Fem. maior de 15 anos Masc. entre 9 a 14 anos	Opcional
	12"		mín. 55m	Fem. maior de 12 anos Masc. maior de 12 anos	Opcional
	14"	16m	mín. 50m	Fem. maior de 13 anos Masc. maior de 13 anos	Opcional
9"	Quando aplica regras IBA e ISF	18,29 m	mín. 55m	Fem. 6, 7, 8 Masc. 6, 7, 8	Opcional

### Posições de defesa, técnicos e árbitros

- 1- Home
- 2- 1ª base
- 3- 2ª base
- 4- 3ª base
- 5- 1º interbases
- 6- 2º interbases
- 7- Jardineiro esquerdo
- 8- Jard. central esquerdo
- 9- Jard. central direito
- 10- Jardineiro direito
- B- Batedor
- T- Técnico de ataque
- A- Árbitro
















































# Line-up T-Ball

## Escalação

Data:

Local:

Nome da equipe:

O. Bat	Nome	1º IN	2º IN	3º IN
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
Carreiras anotadas				