



EUSKADIKO BEISBOL ETA SOFBOL FEDERAZIOA
FEDERACIÓN VASCA DE BÉISBOL Y SÓFBOL
BASQUE BASEBALL & SOFTBALL FEDERATION
バスク・ベースボール & ソフトボール 連合

EUSKADIKO BEISBOL ETA SOFBOL FEDERAZIOA

Paseo de Anoeta, 24 - 2º
20014 DONOSTIA

E-MAIL: federacion@sofbol.org

WEB: http://www.sofbol.org/

Tel. 34 943 47 45 89 Fax 34 943 47 54 98

BASES DE JUEGO DE SÓFBOL SALA. 2007.

Dondequiera que en estas bases pueda aparecer "el" o "le", o sus pronombres personales relacionados, ya sean como palabras o partes de palabras, éstos han sido empleados para propósitos literarios y tienen su significado en el sentido genérico (es decir para incluir toda la raza humana, o ambos sexos, masculino y femenino).

1. ORGANIZACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

- 1.1. La organización de los encuentros, corresponde al equipo que juega como local. El equipo que juega como local, notificará al contestador del Nº de teléfono: 943 - 47 45 89, día, hora y lugar de celebración del encuentro antes de las 20:00 horas del martes anterior al partido (además de notificarlo al equipo contrario). Teniendo en cuenta que los partidos se disputan en pabellones polideportivos, los horarios de los partidos, podrán ser notificados con semanas de antelación. Lo que seguro redundará en beneficio de los equipos. A la hora de reservar el espacio de juego, hay que contemplar por lo menos 105 minutos. Los equipos que no notifiquen lo anteriormente expuesto, les será señalado el horario, campo y día designado por esta federación. No siendo admitida ninguna modificación o reclamación. Salvo que la falta estuviera convenientemente justificada a criterio de esta Federación. Ningún equipo, podrá estar obligado a jugar en sábado a la mañana, dándose prioridad a las actividades de deporte escolar.
- 1.2. Los encuentros han de jugarse en el interior de canchas de juego cubiertas y cerradas. Protegiendo a las jugadoras del frío y la lluvia.
- 1.3. **Será responsable del conveniente marcaje del terreno de juego y de los implementos del mismo:**
 - 1.3.1. Resulta necesario la utilización del marcador electrónico. Dónde se llevará el tiempo de juego y el marcador del partido. Si esté estuviera estropeado o se estropeará durante la celebración del partido, el resultado de juego se deberá llevar obligatoriamente de forma visible para los equipos. De no llevarse esto a cabo por parte del equipo local, el árbitro detendrá el partido y dará por perdido el mismo al equipo local. **Imprescindible.**
 - 1.3.2. Las dos líneas de "foul" son **imprescindibles** y éstas podrán coincidir con otras ya señalizadas en la cancha de juego. Incluido si estas son discontinuas.
 - 1.3.3. Los cajones de bateo, habrán de estar igualmente marcados en el terreno de juego. Tal y como marca Las Reglas Oficiales de Juego. **Imprescindibles.**
 - 1.3.4. El círculo de la lanzadora, es igualmente **imprescindible** su marcaje en la cancha de juego. Podrá marcarse si es de una forma provisional, en un círculo discontinuo. En caso de que fuera un círculo permanente, este habrá de ser continuo. Dimensiones reglamentarias.
 - 1.3.5. La "goma" de lanzamiento, habrá de estar marcada en la cancha de juego. Y habrá de estar al nivel de la misma. Con las medidas reglamentarias. Resulta igualmente **imprescindible.**
 - 1.3.6. Es obligatorio, el uso de la doble base, aplicándose a ella, las reglas oficiales de juego. **Imprescindible.**
 - 1.3.7. Una colchoneta o similar hay que prevenir para seguridad de la bateadora – corredora. Colocada sobre la línea de "foul". **Imprescindible.**
 - 1.3.8. Habrá de estar marcada, la situación de las bases en la cancha. **Imprescindible.** Marcado el cuadrado de las mismas, con las dimensiones oficiales para una base de juego.
 - 1.3.9. Banquillos o sillas en número suficiente son **imprescindibles** para los equipos, local y visitante, estando situados entre home y 1ª base, y home y 3ª base.
 - 1.3.10. El resto de las líneas del campo de juego, son recomendables. Si estas no estuvieran marcadas, quedará a criterio del árbitro la aplicación de las reglas de juego, ante la falta de las mismas.
 - 1.3.11. Las dimensiones de la cancha cubierta, habrá de tener como mínimo 22 metros de ancho, libres de obstáculos. Y al menos 40 metros de largo.
- 1.4. La falta de un correcto marcaje podrá sancionarse con multa económica. Y si esta falta fuera importante, con la pérdida del encuentro, por parte del equipo responsable.
- 1.5. La instalación ha de disponer de vestuarios separados para los equipos



- contendientes y vestuario para los árbitros. Con agua caliente.
- 1.6. El equipo local, será el encargado de la anotación del encuentro. Y tiene a su cargo que se respete el horario de los encuentros y se ocupará de las paradas de juego.
 - 1.6.1. Llevará el reloj del partido, y estará en todo momento, bajo la jurisdicción del árbitro principal. Debiendo realizar las paradas de juego a solicitud del árbitro. Tras una parada, el reloj iniciará la cuenta atrás, una vez la pelota salga de la mano de la lanzadora. El reloj del pabellón no podrá detenerse, salvo solicitud del árbitro.
 - 1.6.2. Además habrá de levantar Acta Oficial del Partido. Rellenándola convenientemente, entregando una copia a cada uno de los dos equipos al término de cada partido (firmada por los manager de cada equipo y el árbitro principal) y el original al árbitro principal, que será el responsable de la misma.

2. DELEGADO DE CAMPO.

- 2.1. El club local deberá designar para cada jornada, un Delegado de Campo, cuyo nombramiento podrá recaer en un miembro del club, que podrá ser el Delegado del equipo, pero no una jugadora o entrenador/a del mismo.
- 2.2. Corresponden al Delegado de Campo las siguientes obligaciones:
 - 2.2.1. Presentarse a los árbitros cuando estos se personen en el campo y cumplir con las instrucciones que le comuniquen, antes del partido o en el transcurso del mismo, sobre corrección de las deficiencias en el marcado del terreno de juego, funcionamiento del marcador, etc. En todo caso, se encontrará a disposición del árbitro principal para cuanto éste, en el desarrollo de sus cometidos, precise.
 - 2.2.2. Presentarse igualmente al delegado del equipo contrario antes de comenzar el partido para ofrecerse a su servicio.
 - 2.2.3. Impedir que en la cancha de juego y en los lugares reservados sé sitúen otras personas que las autorizadas.
 - 2.2.4. Evitar que tengan acceso a los vestuarios de los árbitros otras personas que no sean personal federativo, anotador, delegado de cada uno de los equipos contendientes, los entrenadores de los dos equipos cuando sean requeridos por el árbitro principal y el propio delegado de campo.



- 2.2.5. Tomar las disposiciones necesarias para que en los vestuarios de los equipos se permita solamente la entrada de personas autorizadas para ello.
- 2.2.6. Acompañar a los árbitros a su vestuario a la terminación del partido y si fuese necesario, desde el campo al lugar donde se alojen e incluso hasta donde convenga para su protección.
- 2.2.7. Solicitar la protección de la Fuerza Pública a requerimiento del árbitro principal o por propia iniciativa, si las circunstancias así lo aconsejan.
- 2.3. La designación del Delegado de Campo será exclusiva del club considerado local y éste será único responsable de los hechos ocurridos en un partido en el que no se hubiera cumplido esta norma.
- 2.4. El Delegado de Campo deberá encontrarse en la cancha de juego al menos 45 minutos antes del comienzo de cada encuentro y no abandonará el mismo hasta que el árbitro principal lo autorice. La presencia de un Delegado de Campo será obligatoria durante toda la jornada.

3. CLASIFICACIÓN.

- 3.1. La clasificación se desarrollará de la siguiente manera:
 - 3.1.1. 1 encuentro ganado: **2 puntos.**
 - 3.1.2. 1 encuentro empatado: **1 punto.**
 - 3.1.3. 1 encuentro perdido: **0 puntos.**
- 3.2. Los equipos con igualdad de puntos, verán su clasificación hecha de la siguiente manera:
 - 3.2.1. Clasifican los equipos empatados en orden al número de carreras en contra en los juegos disputados entre sí. El equipo con menos número de carreras en contra debe ser el primero. Y así sucesivamente.
 - 3.2.2. Si tras aplicar lo previsto en el punto anterior persistiera el empate; clasificarían los equipos empatados en orden al número de carreras en contra de todos los juegos de la competición. El equipo con menos número de carreras en contra debe ser el primero. Y así sucesivamente.
 - 3.2.3. Si tras aplicar lo previsto en el punto anterior persistiera el empate; Sorteo, mediante el lanzamiento de una moneda al aire.



4. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

- 4.1. El tiempo de los partidos está limitado a "X" minutos. En las competiciones por sistema de liga (doble encuentro por jornada), la duración de los dos partidos es de 40 minutos cada uno.
- 4.2. El tiempo oficial es dado por el reloj del marcador electrónico del pabellón. Una entrada empezada no será completada después de transcurrido el tiempo reglamentario.
- 4.3. El tiempo del partido, se inicia en el momento en que la bola sale de la mano de lanzadora en el primer lanzamiento.
- 4.4. Entre partido y partido, habrá un descanso de 5 minutos.
- 4.5. Los encuentros podrán finalizar empatados. Salvo, pléiof, semifinales, finales o similares.
- 4.6. Normas para acelerar los encuentros: Los árbitros deberán impedir el retraso injustificado en el desarrollo del juego, causado por la acción de una defensora al devolver la pelota a la lanzadora o por algún coloquio entre ellas. La primera vez la defensora será amonestada oficialmente y la segunda expulsada del juego.
 - 4.6.1. Las jugadoras deben entrar y salir del terreno de juego corriendo. Si esto no fuera así, el árbitro puede amonestar al técnico la primera vez, la segunda vez, el técnico será expulsado de la cancha de juego (sin tener acceso a las gradas).
- 4.7. Si transcurrido este tiempo, el equipo a la ofensiva, no estuviera en disposición de jugar, se cantará por parte del árbitro: "strike", cada cinco segundos (sin necesidad que la lanzadora realice el lanzamiento), hasta la eliminación de la bateadora si esta no asumiera su posición en el cajón de bateo, con intención de jugar.
- 4.8. Si fuera el equipo a la defensiva, el que no estuviera en disposición de jugar, se cantará por parte del árbitro: "bola", cada cinco segundos (sin necesidad que la lanzadora realice el lanzamiento), hasta la concesión de la "base por bolas" si el equipo en defensa no asumiera su posición en el terreno de juego. (En caso de que el retraso sea como consecuencia

de que la receptora estaba, al bate o en bases, cuando se produjo el tercer eliminado, quedará a criterio del árbitro el tiempo a adjudicar a dicha jugadora mientras se coloca sus implementos de juego obligatorios)

- 4.9. Para reemprender el juego, después de un batazo "foul ball" o después que la pelota haya salido del terreno de juego, el árbitro principal impondrá el uso de una pelota de las que obran en su poder, evitando que sea inmediatamente reutilizada la pelota "foul" que haya salido fuera del terreno.
- 4.10. Un encuentro no podrá interrumpirse por tiempo superior a un minuto por causa de lesión de una jugadora que esté en el juego. Transcurrido este plazo la jugadora deberá ser sustituida. Cualquier simulación de lesión por parte de una jugadora supondrá la inmediata expulsión de ésta.
- 4.11. Las paradas de juego pedidas por cada equipo están limitadas a 2 por encuentro y no pueden durar más de 20 segundos cada una. Tanto a la ofensiva, como a la defensiva.
- 4.12. El turno al bate se cambia con tres eliminados o cinco carreras, en la categoría cadete.

5. APLAZAMIENTO Y SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS.

- 5.1. Esta federación podrá aplazar o suspender cualquier encuentro, variar su hora comienzo o aplazar o suspender parcial o definitivamente la propia competición en cualquier momento, en casos muy extraordinarios y de fuerza mayor, cuando las circunstancias así lo aconsejen, para velar por el buen fin de la misma o para evitar mayores perjuicios.

6. DESPLAZAMIENTOS. NO PRESENTACIONES.

- 6.1. Si un equipo no ha llegado a la cancha de juego, a la hora prevista para el inicio del partido, se le dará el encuentro como perdido.
- 6.2. La falta de presentación de un equipo, supondrá la pérdida del encuentro por el resultado de 7 carreras a cero la primera vez. La segunda vez además de lo anterior, descuento de los puntos de uno



de los partidos ganados. La tercera vez, descalificación de la competición. En este caso, todos los equipos en su clasificación final, figurarán como vencedores en los encuentros con el equipo descalificado.

7. ALINEACIÓN DE JUGADORAS/ES.

- 7.1. Participantes expulsadas. Las participantes en un encuentro que sean expulsadas directamente, siempre por causas distintas a la infracción de las Reglas de Juego, no podrán ser alineadas como mínimo en el siguiente encuentro de la misma jornada. La contravención de esta norma supondrá alineación indebida.
- 7.2. Un equipo se compone de 8 jugadoras en defensa y 8 en ataque.
- 7.3. **ORDEN DE BATEO:** El orden de bateo habrá de rellenarse, inexcusablemente, en los que la organización pondrá a uso de los equipos. Habrá de entregarse a la mesa del marcador al menos con 10 minutos antes del inicio del encuentro una de las copias. Convenientemente rellenada.

8. REGLAMENTACIÓN PARA LAS LANZADORAS.

- 8.1. Las lanzadoras no podrán realizar lanzamientos de calentamiento, desde la peana de lanzamiento, en ningún momento.
- 8.2. Si una lanzadora es sustituida, la lanzadora relevo, no contará con lanzamientos de calentamiento.
- 8.3. La lanzadora, dentro de los 20 segundos de cambio, no podrá realizar ningún tipo de lanzamiento sobre home. Todo lanzamiento realizado será contabilizado por parte del árbitro como "bola".
- 8.4. Podrá realizar lanzamientos de calentamiento dentro de los 20 segundos de cambio solamente con jugadoras de base, situadas en su posición defensiva; pero no podrán recibir ninguno de los lanzamientos agachadas. Habrán de estar en todo momento, de pie. Tras un primer aviso, la lanzadora será sustituida de la posición de lanzadora y no podrá volver a lanzar en ese encuentro.



- 8.5. En las categorías cadete y juvenil, una lanzadora no podrá realizar más de 9 outs por jornada. Incluyendo dentro de una jornada, los dos encuentros.
- 8.5.1. En las competiciones, en las que un equipo dispute más de dos encuentros en un mismo día, ninguna lanzadora de las categorías cadete y/o juvenil, podrá realizar más de 21 outs, en un mismo día

9. DUGOUTS.

- 9.1. El equipo local ocupará el banquillo de la tercera base.
- 9.2. El equipo visitante ocupará el banquillo de primera base.
- 9.3. Ningún objeto podrá permanecer fuera del espacio de los banquillos de cada equipo. Bolsas de jugadoras o similares, no serán permitidas en la cancha de juego. Los alrededores de los banquillos habrán de estar en todo momento limpios de obstáculos.

10. PELOTA DE JUEGO.

- 10.1. La pelota de juego será la SOFTIE de 12" de la marca JUGS de color amarillo/verde con puntada roja.



- 10.2. El equipo local es el responsable de facilitar al árbitro principal, en el terreno de juego, cinco minutos antes del encuentro, las pelotas oficiales con que deba jugarse el mismo, conforme a las Reglas Oficiales de Juego.
- 10.3. Además de entregar una pelota a la lanzadora del equipo visitante para que esta pueda calentar antes del comienzo del primer encuentro. Esta pelota habrá de ser entregada al árbitro antes del comienzo del primer partido.
- 10.4. Si un encuentro tuviera que suspenderse por falta de pelotas oficiales después de que el equipo local haya facilitado como mínimo tres de ellas nuevas, se le dará a éste por perdido el encuentro por siete carreras a cero.



11. EQUIPO LOCAL.

- 11.1. El equipo local será siempre el que juegue en casa, figurando en el primer lugar en el calendario oficial.

12. UNIFORMIDAD.

- 12.1. En todos los encuentros se exigirá que las participantes vayan completamente uniformadas, conforme a lo dispuesto en las Reglas Oficiales de Juego (Regla 7, sec.8) No cumplir este requisito, impedirá a la jugadora la participación en el juego.
- 12.2. Los/as "managers" y los "coachs" vestirán uniforme. Estos uniformes podrán ser diferentes a los de las jugadoras, pero los que se usen deberán ser idénticos en color, corte y estilo, y de acuerdo con los colores de identificación del equipo.
- 12.3. El calzado a utilizar en la cancha de juego será el habitual en los deportes que se juegan en sala: baloncesto, balonmano, fútbol - sala, sófbol - sala, etc.

13. ARBITRAJE.

- 13.1. Los encuentros serán arbitrados por al menos un árbitro, perteneciente a esta federación.
- 13.1.1. Un partido no podrá dejar de ser celebrado, por falta de asistencia del árbitro del mismo. Sino hubiere árbitro oficial, para la celebración del partido; serán ambos equipos los que habrán de designar a una persona para que realice la función de árbitro. El no cumplimiento de esta norma, dará por perdido el partido a ambos equipos o equipo infractor.
- 13.2. Los derechos de arbitraje y desplazamiento de los árbitros oficiales, correrá a cargo de esta federación.
- 13.3. A los árbitros no se les podrá hacer ninguna reclamación.
- 13.4. Los árbitros son los responsables del control del tiempo de los partidos. Y son ellos los que pueden detener el reloj del partido, siempre que lo consideren necesario para un correcto desarrollo del mismo. Atendiendo a la filosofía y reglas del **SÓFBOL SALA**.
- 13.5. Los árbitros velarán por el cumplimiento de estas bases de juego y las Reglas Oficiales. Además de los elementos de

seguridad (colchonetas, elementos en el interior del terreno "fair", suficiente espacio entra las líneas de "foul" y banquillos y paredes del pabellón, etc.).

- 13.6. Los árbitros deberán hacer llegar el acta oficial del partido a esta federación de forma inmediata. Y urgente, en caso de que existan incidencias en el encuentro. Sanción: pérdida de los derechos de los partidos.
- 13.7. **COMUNICACIÓN DE RESULTADOS.**
- 13.8. El árbitro principal deberá comunicar telefónicamente el resultado del partido dentro de las dos horas siguientes a la de la finalización del encuentro. Carreraje por entradas y resultado final. Tel. 943 474589. O por "e-mail" a la siguiente dirección: federacion@sofbol.org. Sanción: Perdida de los derechos de los partidos.
- 13.9. En caso de que el encuentro haya sido arbitrado por árbitros no oficiales, será el equipo local el responsable de las actuaciones encomendadas al árbitro principal. El incumplimiento de esto, supondrá la pérdida del partido por el resultado de 7 - 0.

14. ANOTACIÓN.

- 14.1. Esta correrá a cargo de la "*Mesa del marcador*". Equipo local. En caso de encuentros por concentración, la anotación, correrá a cargo del "ente" organizador.
- 14.2. La anotación tendrá las siguientes funciones.
- 14.2.1. El control del marcador y reloj del pabellón. Como se indica en las presentes bases.
- 14.2.2. Además habrá de levantar Acta Oficial del Partido. Rellenándola convenientemente, entregando una copia a cada uno de los dos equipos al término de cada partido (firmada por el manager de cada equipo y el árbitro principal) y el original al árbitro principal, que será el responsable de la misma.
- 14.2.3. También tiene a cargo que se respete el horario de los encuentros y se ocupará de las paradas de juego. Siguiendo las indicaciones del árbitro.



15. COMITÉ DE COMPETICIÓN.

- 15.1. El Comité de Competición tendrá todas las atribuciones y derechos que se establecen en el Reglamento General de Organización de Competiciones y en el Reglamento Disciplinario para el Comité de Competición y entenderá, en primera instancia, sobre los hechos que se produzcan antes, durante y después de los encuentros, en relación con los mismos y por aplicación de lo dispuesto en las Reglas Oficiales de Juego, en el Reglamento General de Organización de Competiciones, en el Reglamento de Régimen Disciplinario y en las presentes Bases.
- 15.2. Los fallos del Comité de Competición serán comunicados inmediatamente a las partes interesadas y tendrán efecto ejecutivo, es decir de obligada aplicación, sin perjuicio de los recursos que pudieran derivarse de los mismos.
- 15.3. Contra los fallos del Comité de Competición podrá recurrirse ante el comité de Apelación de la E.B.S.F.
- 15.4. Contra los fallos del Comité de Apelación de la E.B.S.F. podrá recurrirse ante el Comité Vasco de Justicia Deportiva.

16. REGLAS ESPECÍFICAS.

Las reglas de juego son las que están en vigor en la **I.S.F.** (Federación Internacional de Sófbol) **E.S.F.** (Federación Europea de Sófbol), con las siguientes precisiones:

16.1. REGLAS ESPECÍFICAS:

- 16.1.1. El tiempo de juego de los encuentros está limitado a "**X**" minutos. El tiempo oficial es dado por el reloj del marcador electrónico del pabellón. Una entrada empezada no será completada después del tiempo reglamentario. Jugándose a "reloj corrido".
- 16.1.2. Cuando el reloj del pabellón señale que está a falta de 2 minutos, desde ese instante, el partido se disputa a "reloj parado". Siempre que no exista una diferencia en el marcador en ese momento de más de 4 carreras.
 - 16.1.2.1. "RELOJ PARADO": El reloj se parará en los siguientes casos:
 - En un "foul ball".
 - En cualquier tipo de cambio y justo cuando se produce el tercer eliminado.

- En los tiempos concedidos por los árbitros.

El reloj, volverá a ponerse en marcha, cuando la pelota salga de la mano de la lanzadora.

- 16.1.3. El árbitro, sobre todo en los dos últimos minutos, actuará contra toda aquella actitud de hacer correr el tiempo, sin jugar el mismo. En estos casos, mandará detener el reloj del pabellón. Y amonestará a la jugadora, coach, delegado, etc. que con su actitud o hacer (o dejar de hacer) haga correr el tiempo. Si la actuación es flagrante, podrá expulsar directamente al infractor.
- 16.1.4. Las paradas de juego pedidas por cada equipo están limitadas a 2 por encuentro y no pueden durar más de 20 segundos.
- 16.1.5. El cambio de posición deberá realizarse en un tiempo máximo de 20 segundos.
- 16.1.6. Perdidas de tiempo intencionadas: Si el árbitro considerara, que alguna jugadora o técnico, etc. , esta realizando actividades, encaminadas a perder tiempo o a que este transcurra sin avance del juego, el árbitro puede proceder a su expulsión del partido inmediatamente (debiendo abandonar la cancha de juego, sin tener acceso a las gradas). Siendo en este momento, detenido el reloj del marcador.
- 16.1.7. La regla de las dos bases se aplica a toda pelota bateada que vuela o botando, sale del campo por encima del territorio de pelotas buenas. Salvo en el caso del exterior derecho, dónde al existencia de una pared baja, supondrá la concesión de una sola base.
- 16.1.8. Toda pelota bateada que toca el techo y/o pared del polideportivo en el área del terreno bueno, queda en juego y puede ser cogida en vuelo como si no hubiese encontrado ningún obstáculo.
- 16.1.9. Toda pelota bateada que queda bloqueada en el techo o pared del pabellón en el área del terreno bueno, queda muerta. Y el lanzamiento, se volverá a repetir, sin contar, ni como bola, ni strike.
- 16.1.10. El primer "foul" después del segundo strike, será "foul". El segundo "foul" después del segundo strike, será la



- eliminación para la bateadora. La bola está muerta.
- 16.1.11. Se utilizará la "doble base" en 1ª base. Con las reglas contempladas para esta base por la Federación Internacional de Sófbol (**ISF**).
- 16.1.12. Cuando una jugadora se desliza en una base y ésta es desplazada de su posición normal, se considerará que la jugadora está a riesgo de ser puesta "out" si no está en contacto con el espacio de la posición normal de la base. A diferencia de la Regla 8, sección 10 – n. no se considera que la base a seguido a la corredora, por lo que la jugadora ha de estar en contacto con el espacio marcado, como posición normal de la base.
- 16.1.13. No se aplica la regla del "INFIELD FLY".
- 16.2. Los partidos podrán terminar empatados. Salvo, en pléiof, semifinales, finales o similares.
- 16.3. En la FASE FINAL, los partidos no podrán terminar empatados. En este caso, se utilizaría la fórmula del BATEO.
- 16.3.1. BATEO. En caso de empate, primero el equipo local, pondrá al equipo en defensa. Y el equipo visitante, una de sus jugadoras al bate. Desde donde fongeará y tratará de llegar los más lejos posible, antes de ser eliminada o alcanzar una base. Posteriormente lo hará el equipo contrario. En caso de que ambas alcanzará la misma base, batearía una segunda jugadora. En caso de que ambas fueran eliminadas, la que menos distancia hubiera alcanzado, daría por perdido a su equipo.
- 16.3.2. En caso de que la final, terminará empatada. Para romper este empate, se utilizará la fórmula del TIE-BREAK. No jugándose a tiempo a partir de ahora. Sino, a entradas. Y tantas como sea necesario, para romper dicho empate. Aplicándose el resto de las normas del sófbol sala.
- 16.4. La distancia de la goma de lanzadora al home es de 12,19 metros, en la categoría cadete. En la categoría senior y juvenil, será de 13,11 metros si lanza mujer y de 14,02 si lanza hombre.
- 16.5. La distancia entre bases será de 18,29 metros.



- 16.6. En la categoría senior (mixto), se deberá cumplir toda la reglamentación de la **ISF**, cuando hace referencia a SÓFBOL MIXTO. Ejemplos:
- 16.6.1. Si lanza jugador masculino, recepta jugadora femenina y viceversa.
- 16.6.2. En el cuadro, obligatoriamente, dos jugadoras femeninas y dos jugadores masculinos.
- 16.6.3. En el exterior, un jugador masculino y una jugadora femenina.
- 16.6.4. En el orden de bateo, alternando bateador masculino con femenino. Etc.
- 16.7. Es obligatorio para la receptora el uso de todos sus implementos de protección. (careta con protección para el cuello, peto, espinilleras y casco protector).
- 16.8. Es obligatorio para la bateadora y las jugadoras corredoras, el uso de casco de doble orejera.
- 16.9. Todo lo previsto en estas bases tiene prioridad para esta competición sobre cualquier otro Reglamento.
- 16.10. La participación en esta competición, supone la total aceptación de esta Bases por parte de los participantes.