REGLAMENTO SÓFBOL INDOOR. TORNEO DE REYES GALICIA 2008.

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

1º. **El tiempo** de los encuentros está limitado. 50 minutos y 10 para cambiar los equipos y calentar. El tiempo oficial es dado por el reloj del marcador electrónico del pabellón. Una entrada empezada no será completada después del tiempo reglamentario.

2º. Un equipo se compone de **8 jugadoras en defensa** (no hay exterior derecho) **y 8 en ataque**.

3º. El equipo que no esté dispuesto para jugar a la hora oficial del encuentro, tendrá el partido perdido por 7 – 0.

4º. No hay lanzamientos de calentamiento antes o mientras dure el encuentro.

5º. No se permite mover la bola para evitar pérdidas de tiempo.

6º. Las bateadoras no podrán salir del cajón para mirar señas, se castigará con un strike cualquier intento premeditado de perder tiempo (según la percepción del árbitro).

7º. **Un árbitro al menos** será designado para cada encuentro. No se le podrá hacer ninguna reclamación.

8º. **La mesa del marcador** tiene como función el marcador del encuentro y el tiempo de juego. También tiene a cargo que se respete el horario de los encuentros y se ocupará de las paradas de juego.

9º. **Toda pelota bateada** que toca el techo y/o la 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. Si es cogida de aire después de tocar alguna zona pero de terreno foul, no se considera out.

10º. **Toda bola que golpea** directamente en la pared del fondo (zona de exterior central e izquierdo) es considerada home-run.

11º. Si una jugadora se desliza y **la base se mueve**, el árbitro considerará que está salvada cuando esté tocando la zona donde debería estar la base.

12º. El primer **"foul"** después del segundo strike, será foul. El segundo "foul" después del segundo strike será "eliminación" para la bateadora. La bola está muerta.

13º. **El equipo que juega de local** se sortea con una moneda previamente al partido.

14º. **En el caso de que haya algún incidente** (lesión, campo mojado o peligroso, etc.) que obligue a parar el juego durante más de 2 minutos, el árbitro podrá para el tiempo: TIME OUT, y se reanudará el partido cuando la situación vuelva a la normalidad.

15º. Anchura mínima de 22 metros, y 40 de largo. De esta forma **las bases** estarían situadas a 16 metros entre sí. La distancia de lanzamiento se mantiene invariable.

16º. **La lanzadora** será una entrenadora, y podrá situarse a la distancia que prefiera, sin poder intervenir en el juego de forma voluntaria. En caso de que la bola golpee en ella se seguirá el juego normalmente. En caso de que intervenga voluntariamente, el árbitro decretará que los corredores avancen las bases que considere podrían haber avanzado.

17º. **Los corredores** no podrán robar bases, pero podrán separarse en cuanto la lanzadora suelte la bola.