

## ARTYKUŁ 14 – SOFTBALL

Wszystkie zawody Olimpiad Specjalnych Softball'a odbywają się zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Sportowymi Special Olympics. W związku z międzynarodowym charakterem Olimpiad Specjalnych przepisy te zostały oparte na przepisach Międzynarodowej Federacji Softball'a (FIS) oraz na przepisach Narodowego Związku Gry w Softball, którego to przepisy odnoszą się do Slow Pitch Softball. Przepisy te obowiązują we wszystkich przypadkach, gdy nie są sprzeczne z Oficjalnymi Przepisami Sportowymi Special Olympics. W przypadku sprzeczności obowiązują Oficjalne Przepisy Sportowe Special Olympics.

### SEKCJA A – OFICJALNE KONKURENCJE

1. Drużynowe rozgrywki w Slow Pitch
2. Rozgrywki w Tee Ball
3. Zuniifikowane drużynowe rozgrywki w Slow Pitch

#### Konkurencje dla zawodników o najniższych możliwościach:

4. Indywidualny Konkurs Sprawności
5. Wyścig na bazach
6. Pałkowanie na odległość
7. Sprawność drużynowa

### SEKCJA B – SPRZĘT

1. Używane mogą być tylko pałki z napisem „Official Softball”.
2. Rękawica zawodnika na pierwszej bazie może być noszona tylko przez niego i łapacza.
3. Łapacz musi mieć nałożoną maskę i kask pałkarza.
4. Wszyscy pałkarze i biegacze muszą nosić kaski pałkarza.
5. Piłka musi posiadać obwód 30,5 cm oraz czerwone szycie.

### SEKCJA C – OGÓLNE ZASADY I MODYFIKACJE

#### 1. Rozgrywki drużynowe:

a. Podział na grupy:

1) Drużyny są dzielone na grupy sprawnościowych na podstawie:

a) Wyników uzyskanych przez każdego zawodnika z czterech prób Testu Oceny Sprawności Drużyny /TOSD/ – bieg na bazach, rzucanie, opanowanie piłki w polu i pałkowanie. Próby te służą do określenia poziomu umiejętności poszczególnych zawodników / drużyn i nie są traktowane jako konkurencje w których przyznawane są medale i inne nagrody. (Informacje dotyczące Testu Oceny Sprawności Drużyny w Grze w Softball znajdują się w Sekcji C).

b) Rundy gier obserwowanych



- 2) Przed zawodami trenerzy muszą przedstawić wyniki każdego zawodnika z prób Testu Oceny Sprawności Drużyny.
  - 3) „Wynik /poziom/ drużyny” jest ustalany przez dodanie wyników 12 najlepszych zawodników a następnie podzielenie tej wartości przez 12.
  - 4) Wstępny podział na grupy następuje na podstawie wyniku TOSD. Następnie odbywa się runda gier obserwowanych w celu ostatecznego ustalenia grup sprawnościowych.
  - 5) W rundzie gier obserwowanych drużyny rozgrywają jedną lub więcej gier, a każda gra trwa nie dłużej niż 30 minut. Każda drużyna musi wystawić wszystkich 12 zawodników, których wyniki zostały użyte przy określaniu „Wyniku drużyny”. Obie drużyny muszą grać w polu oraz pałkować.
- b. Ogólne zasady i modyfikacje:
- 1) Boisko musi być zgodne z wymogami ISF.
  - 2) Przepisowy mecz składa się z 7 wejść. Mecz zostaje uznany za skończony jeśli po 5 pełnych wejściach jedna drużyna prowadzi przynajmniej 10 punktami. Mecz nie może trwać dłużej niż półtorej godziny.
  - 3) Odległość od bazy domowej do deski miotacza może zostać zmieniona do minimum 12.19 m w stosunku do odległości regulaminowej wynoszącej 15.24 m.
  - 4) Można używać dodatkowego zawodnika, lecz w takim przypadku informacja o tym musi być podana przed rozpoczęciem gry, a zawodnik ten musi widnieć na liście punktowej pałkowania. Jeśli taki zawodnik jest użyty w grze musi on uczestniczyć w całym meczu. Nie zastosowanie się do tego przepisu powoduje przegraną.
  - 5) Dodatkowy zawodnik musi pozostać na tym samym miejscu na liście pałkowania przez cały czas trwania meczu.
  - 6) Jeśli dodatkowy zawodnik uczestniczy w grze cała jedenastka zawodników musi pałkować, a w obronie gra dowolnie wybrana dziesiątka. Pozycje obronne mogą być zmieniane, jednak kolejność pałkowania musi zostać zachowana.
  - 7) Zawodnik dodatkowy może zostać zmieniony w dowolnym czasie. Zawodnik wchodzący na zmianę to taki, który nie brał wcześniej udziału w grze. Zawodnik dodatkowy może ponownie wrócić do gry.
  - 8) Podczas pałkowania pałkarz przyjmuje pozycję wewnątrz pola pałkarza.
  - 9) Piłka musi być miotana spod ręki oraz powinna szybować w powietrzu łukiem nie mniejszym niż 1.83 m i nie większym niż 3.66 m.
  - 10) Cztery ball'e to baza za darmo, a trzy strajki to out. Jeśli pałkarz ma na swym koncie dwa strajki i wybija piłkę na foul za trzecim razem, powoduje to out tego zawodnika.



- 11) Gra z odwołania to taka gra kiedy sędzia nie jest w stanie podjąć decyzji, chyba że zostanie o to poproszony przez trenera lub zawodnika. Gra z odwołania dokonywana jest jeśli trener lub zawodnik prosi sędziego by podjął decyzję co do sytuacji zaistniałej na boisku.
- 12) Sędziowie podejmują wszystkie decyzje na boisku. Jeśli zostanie zgłoszony protest to powinien zostać przedłożony Komisji Regulaminowej, która podejmuje ostateczne decyzje. Protest może zostać złożony tylko wtedy, gdy dotyczy zastosowania przepisów. Pod uwagę nie będzie brany żaden protest, który dotyczy decyzji sędziego.
- 13) Jeśli trener dotknie biegacza, gdy piłka jest ciągle w grze biegacz, ten zostaje wyoutowany. Trenerzy powinni przebywać w granicach wyznaczonych dla ławki trenera.

## 2. Rozgrywki w Tee Ball

### a. Podział na grupy sprawnościowe

- 1) Drużyny są dzielone na grupy na podstawie wyników uzyskanych w czasie Indywidualnego Konkursu Sprawności (IKS) oraz w czasie rundy meczów obserwowanych.
- 2) Trenerzy muszą przedłożyć wyniki Indywidualnego Konkursu Sprawności każdego zawodnika przed rozpoczęciem zawodów. Wynik drużyny uzyskuje się dodając wyniki 12 zawodników i dzieląc przez 12.
- 3) Drużyny są wstępnie dzielone na grupy na podstawie wyników uzyskanych w IKS. Następnie odbywa się runda gier obserwowanych, która jest ostatecznym elementem podziału na grupy sprawnościowe.
- 4) W rundzie gier obserwowanych drużyny rozgrywają jedną lub więcej gier, przy czym żaden mecz nie może trwać dłużej niż 30 minut. Każda drużyna ma obowiązek wystawić zawodników, których wyniki IKS złożyły się na wynik drużyny. Obie drużyny muszą grać w polu i pałkować.

### b. Boisko

1. Boisko musi spełniać wymogi ISF, z następującymi zmianami:
  - a) odległość między bazami może być zmieniona do 18.29 m,
  - b) odległość od bazy domowej do deski miotacza może zostać zmieniona do minimum 14 m,
  - c) strefa neutralna jest zaznaczona jako łuk o promieniu 14 m od bazy domowej. Każda spałkowana piłka, która nie przekracza tej linii jest piłką foulową,
  - d) koło dla trenerów o średnicy 1.8 m znajduje się 3 m za drugą bazą. Jeden z trenerów drużyny broniącej może stać w tym kole, gdy jego drużyna zajmuje pole.



### c. Sprzęt

1. Taki sam jak przy rozgrywkach drużynowych w Slow Pitch.

### d. Drużyna i zawodnicy

- 1) Aby rozpocząć grę każda drużyna musi składać się z 10 zawodników zajmujących następujące pozycje:
  - a) miotacz – pozycja obronna na desce,
  - b) łapacz – pozycja obronna za deską,
  - c) pierwsza baza – zwykła pozycja obronna,
  - d) druga baza – zwykła pozycja obronna,
  - e) trzecia baza – zwykła pozycja obronna,
  - f) łącznik – zwykła pozycja obronna,
  - g) czterech zawodników na zapolu – muszą znajdować się nie mniej niż 3 m za zawodnikami z pola.

### e. Ogólne zasady i modyfikacje

- 1) Stojak do pałkowania znajduje się bezpośrednio na bazie domowej.
- 2) Stojak do pałkowania jest regulowany przez trenera drużyny pałkującej.
- 3) Aby rozpocząć grę łapacz umieszcza piłkę na stojaku a sędzia ogłasza komendę „gramy”.
- 4) Pałkarz wchodzi na pozycję do pałkowania i uderza piłkę.
- 5) Jeśli pałkarz całkiem nie trafia w piłkę sędzia ogłasza „strajk”.
- 6) Wszyscy zawodnicy broniący muszą stać za strefą neutralną do momentu uderzenia piłki przez pałkarza. Zawodnicy broniący mogą wejść na pole neutralne po odbiciu piłki przez pałkarza po to by ją opanować. Jeśli dotkną piłkę wewnątrz neutralnego pola, a zawodnik atakujący jej nie dotknął, sędzia ogłasza „foul”.
- 7) Jeśli pałkarz ma dwa strajki i odbija piłkę na foul to jest to out.
- 8) Koniec połowy wejścia drużyny pałkującej następuje gdy sędzia ogłosił trzeci out lub gdy wszyscy zawodnicy z listy pałkowania już pałkowali.
- 9) Pałkarz musi wybić piłkę pomiędzy liniami foul'u i za linię 14 m neutralnego pola aby piłka mogła być uznana za dobrą. Jeśli uderzona przez pałkarza piłka nie wychodzi za linię neutralnego pola, a zawodnik broniący jej nie dotknie sędzia ogłasza „foul”.
- 10) Na pełny mecz składa się sześć wejść. Limit czasu dla każdego meczu to jedna godzina.
- 11) Sędziowie podejmują wszystkie decyzje na boisku. Jeśli zgłoszony zostanie protest to powinien zostać przedłożony Komisji Regulaminowej, która podejmuje ostateczne decyzje. Protest może zostać złożony tylko wte-



dy, gdy dotyczy zastosowania przepisów. Pod uwagę nie będzie brany żaden protest, który dotyczy decyzji sędziego.

- 12) Po odbiciu piłki w pole i po opuszczeniu przez pałkarza pola pałkarza, sędzia przestawia stojak do pałkowania z bazy domowej na pole foul'u.

#### f. Zmiany

- 1) Zmiany są dokonywane po komendzie „czas”.
- 2) Każdy z graczy może opuścić grę i do niej wrócić tylko raz zajmując przy tym to samo miejsce na liście pałkowania, które zajmował przed opuszczeniem gry. Zawodnik z listy podstawowej powraca do gry tylko w miejsce tego zawodnika, który wszedł do gry za niego z listy rezerwowej. Rezerwowi powracają do gry w ten sam sposób.

#### g. Przywileje trenera

- 1) Drużyna atakująca ma prawo do dwóch trenerów przy bazach, jednego na ławce trenera za pierwszą bazą, drugiego na ławce trenera za trzecią bazą. Trenerzy muszą pozostawać wewnątrz koła trenera gdy ich drużyna pałkuje.
- 2) Obowiązkiem jednego z trenerów przy bazach jest regulowanie wysokości stojaka dla każdego zawodnika z drużyny, a następnie powrót do ławki trenera.
- 3) Jeden z trenerów drużyny broniącej ma prawo przebywać na boisku. Musi on przebywać w kole trenera za drugą bazą. Musi on również unikać piłek rzuconych w jego kierunku.

### 3. Konkurencje zunifikowane

#### a. Rozgrywki drużynowe zunifikowane

- 1) W skład drużyny powinna wchodzić jednakowa liczba zawodników i partnerów.
- 2) Na czas trwania meczu drużyna wystawia maksymalnie pięciu zawodników i pięciu partnerów (sześciu zawodników i sześciu partnerów jeśli w grze uczestniczy zawodnik dodatkowy). Wynikiem nie zastosowania się do tej zasady jest przegrana.
- 3) Każda z drużyn ma dorosłego nie grającego trenera odpowiedzialnego za ustawienie i zachowanie drużyny w trakcie zawodów.
- 4) Na liście pałkarzy powinni się znajdować na przemian zawodnicy i partnerzy.
- 5) W trakcie trwania meczu wymagane są następujące pozycje: dwóch zawodników i dwóch partnerów w polu i na zapolu oraz jeden zawodnik i jeden partner jako miotacz i łapacz.



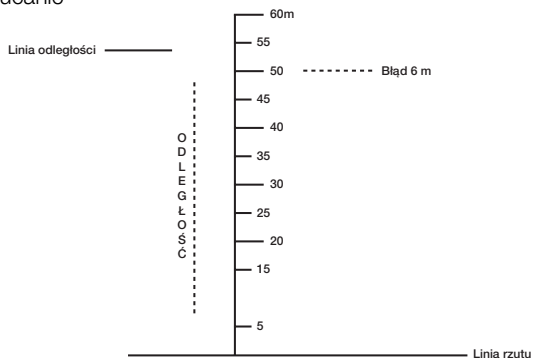
#### 4. Indywidualny Konkurs Sprawności /IKS/

- a. IKS jest przeznaczony dla zawodników o najniższych możliwościach. Nie jest to konkurs przeznaczony dla zawodników mogących brać udział w grze.
- b. IKS składa się z czterech prób: bieg na bazach, rzucanie, opanowywanie piłki z pola oraz palkowanie.
- c. Końcowy wynik zawodnika uzyskuje się przez dodanie wyników uzyskanych w każdej z tych czterech konkurencji.
- d. Zawodnicy są dzieleni na grupy sprawnościowe do udziału w rywalizacji według zgłoszonych przez trenera końcowych wyników, będących sumą punktów z czterech prób IKS.
- e. Do każdej próby IKS przydziela się odpowiednią liczbę wolontariuszy, którzy odpowiadają za przebieg tej próby. Zaleca się aby ci sami wolontariusze odpowiadali za jedną próbę w czasie trwania całej rywalizacji po to aby zachować ten sam standard podczas jej przeprowadzania.

##### 1) Bieg na bazach

- a) Sprzęt – trzy bazy, baza domowa, stoper.
- b) Cel – pomiar szybkości biegania na bazach.
- c) Opis – bazy są umocowane w kształcie czworoboku jak do baseball'a w odległości 19.81 m jedna od drugiej. Zawodnik zaczyna bieg na bazie domowej i biegnie tak szybko jak potrafi dotykając po drodze wszystkie bazy.
- d) Punktowanie – pomiar czasu jest rozpoczynany od dotknięcia przez zawodnika bazy domowej i zatrzymywany gdy zawodnik okrąży wszystkie bazy. Czas, który upływa w sekundach jest odejmowany od 60 aby ustalić wynik punktowy. Obowiązuje 5 sekund karnych za każdą ominiętą bazę lub dotkniętą w niewłaściwej kolejności. Próba wykonywana jest dwukrotnie. Liczy się lepszy wynik z dwóch prób.

##### 2) Rzucanie



- a) Sprzęt – przepisowe boisko, dwie taśmy do mierzenia, piłki do softballa, dwie pacholki do zaznaczenia odległości.
- b) Cel – pomiar umiejętności rzutu na odległość oraz celności.
- c) Opis – zawodnik staje przed linią rzutu na tyle daleko by móc zrobić jeden lub dwa kroki przed samym rzutem. Zawodnik ma dwie próby rzutu piłką softballową na jak największą odległość z możliwie największą dokładnością bez przekroczenia linii rzutu. Trenerzy, pomocnicy lub inni czekający zawodnicy powinni znajdować się w polu aby zaznaczyć miejsce, gdzie piłka dotknęła ziemi. Mierzony jest lepszy rzut i zanotowany jako wynik. Jeśli zawodnik nastąpi lub przekroczy linię przed wypuszczeniem piłki próba musi zostać powtórzona. Maksymalnie dopuszcza się dwa powtórzenia.
- d) Punktowanie – wynik rzutu to odległość mierzona od punktu na linii rzutu prostopadłe do miejsca gdzie piłka wylądowała, minus odległość błędu – odległość piłki od celu (linia rzutu) w metrach. Jako wynik liczy się lepszy rzut. Odległość błędu oraz odległość rzutu są mierzone do najbliższego metra, tzn. jeśli piłka ląduje równo ze znakiem 50 m ale jest 6 m od linii rzutu, wynik tego rzutu to 44 punkty (odległość uzyskana to 50 m minus odległość błędu 6m daje wynik 44m – 1m=1 punkt, więc wynik punktowy = 44). Jeśli piłka znajduje się pomiędzy pełnymi metrami wynik zaokrągla się do dołu, tzn. 44.73 = 44 punkty.

### 3) Opanowanie piłki z pola

- a) Sprzęt – piłki do softballa o średnicy 30.5 cm, taśma miernicza, kreda, pacholki.
- b) Cel – pomiar umiejętności opanowywania piłki z pola.
- c) Opis – zawodnik stoi pomiędzy słupkami lekko za nimi. Sędzia rzuca piłkę na ziemię do zawodnika pomiędzy słupkami. Piłka rzucona do zawodnika musi dotknąć ziemi przed punktem 6.10 m zaznaczonym kredą. Zawodnik może poruszać się w stronę piłki. Jeśli piłka jest rzucona na boki od słupków rzut musi zostać powtórzony. Każdy zawodnik ma pięć podejść opanowania piłki z pola na próbę. Próby są dwie.
- d) Punktowanie – zawodnik uzyskuje pięć punktów za czysto opanowaną piłkę (złapaną bądź zablokowaną przy ciele ale w powietrzu); dwa punkty za zablokowaną piłkę; zero punktów za nieudaną próbę. Maksymalna ilość punktów wynosi 50.



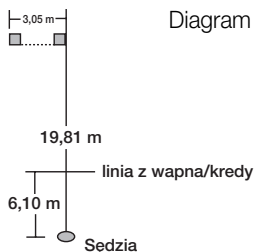


Diagram opanowania piłki z pola 1

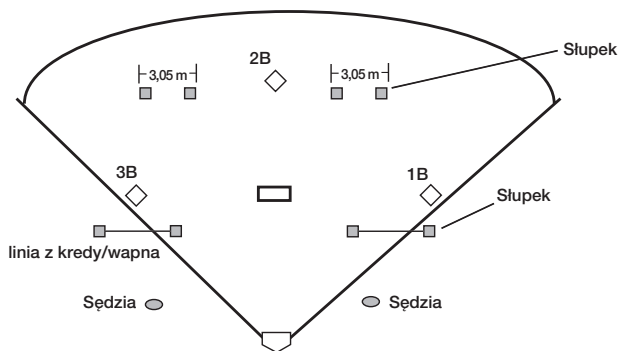


Diagram opanowania piłki z pola 2

#### 4) Pałkowanie

- Sprzęt – stojak do pałkowania, piłki do softball'a o średnicy 30.5 cm z czerwonym szyciem, pałka, taśma miernicza, kreda.
- Cel – pomiar umiejętności pałkowania ze stojaka.
- Opis – zawodnik stoi w pozycji do pałkowania w prostokącie o wymiarach 2.31 m na 99 cm. Zawodnik pałkuje trzy razy.
- Punktowanie – ostateczny wynik zawodnika to najdalsze pałkowanie. Odległość uderzenia jest mierzona od stojaka do punktu, w którym piłka dotknęła ziemi. Odległość jest mierzona w zaokrągleniu do dołu, tzn. 46.73 m = 46 punktów.

Ostateczny wynik zawodnika w IKS to suma wyników osiągniętych w każdej z czterech konkurencji składającej się na Indywidualny Konkurs Sprawności.

### 5. Bieg na bazach

Bieg na bazach to konkurencja dla zawodników o najniższych, którzy nie mogą brać udziału w innych konkurencjach softball'a.

- Sprzęt – cztery bazy albo zastępcze oznakowanie, gwizdek, stoper, taśma klejąca, taśma miernicza, kreda.



b. Ustawienie

- 1) Bazy ustawić w kwadrat, odległość 5m między bazami.
- 2) Kreda ponumerować bazy od 1 do 4.
- 3) Połączyć bazy linią prostą przy pomocy kredy.

c. Zasady

- 1) Zawodnik zaczyna bieg stojąc na bazie numer 4.
- 2) Zawodnik zaczyna bieg na sygnał gwizdka.
- 3) Zawodnik musi dotknąć baz w kolejności 1, 2, 3, 4.

d. Punktowanie

- 1) Każdemu zawodnikowi jest mierzony czas od gwizdka do momentu dotknięcia bazy numer 4.
- 2) Dolicza się pięć sekund karnych za każdą ominiętą bazę oraz bazy zdobyte w niewłaściwej kolejności.

## 6. Pałkowanie na odległość

Pałkowanie na odległość to konkurencja dla zawodników o najniższych możliwościach, którzy nie mogą brać udziału w innych konkurencjach softball'a.

a. Sprzęt

- 1) Pusta siatkowana piłka o średnicy 30 cm, stojak, kreda, taśma miernicza.

b. Ustawienie

- 1) Zaznaczyć kredą kwadrat o wymiarach 2 m na 2 m jako pole do pałkowania.
- 2) Ustawić stojak do pałkowania dokładnie w środku kwadratu.

c. Zasady

- 1) Piłka jest umieszczana na stojaku przez sędziego przed każdą próbą.
- 2) Wysokość stojaka jest regulowana w ten sposób, aby piłka znajdowała się na wysokości pasa zawodnika.
- 3) Zawodnik ma prawo do trzech pałkowań nie następujących bezpośrednio po sobie.

d. Punktowanie

- 1) Odległość każdego uderzenia jest mierzona od punktu, w którym piłka dotknie ziemi do podstawy stojaka.
- 2) Wynik końcowy zawodnika jest sumą odległości trzech jego pałkowań.
- 3) Pomiar w metrach, 1 m = 1 punkt, zaokrąglając w dół do najbliższego metra.



## 7. Sprawność drużynowa

Sprawność drużynowa to konkurencja, która umożliwi współzawodnictwo drużynowe zawodnikom z najniższym poziomem możliwości.

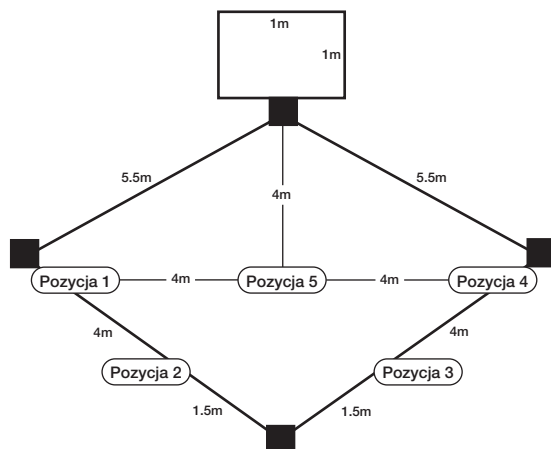
### a. Sprzęt

- 1) Piłka do softballa (30.5 cm średnicy, czerwone szycie)
- 2) Cztery bazy, taśma miernicza
- 3) Beczka albo pudło o wymiarach 1 m wysokości i 1 m szerokości
- 4) Taśma klejąca / kreda, pięć rękawic, tabela do punktacji

### b. Ustawienie

- 1) Bazy ułożone jak do baseballa w odległości 5.5 m jedna od drugiej.
- 2) Zaznacz pozycję numer 5 na czwartym metrze przed celem.
- 3) Cel stanowi beczka o średnicy 1 m lub pudło o wymiarach 1 m na 1 m.
- 4) Zaznacz pozycję numer 1 na pierwszej bazie, pozycję numer 2 w odległości 4m od pozycji numer 1 w miejscu zwykle zajmowanym przez zawodnika z drugiej bazy, 1.5 m od drugiej bazy.
- 5) Zaznacz pozycję numer 4 na trzeciej bazie. Pozycja numer 3 znajduje się w miejscu zwykle zajmowanym przez łącznika i jest 4 m od pozycji numer 4 i jest oddalona o 1.5 m od drugiej bazy.
- 6) Pozycja numer 1 i pozycja numer 4 znajdują się 4m od pozycji numer 5 (patrz na rysunek).
- 7) Drużyny powinny przedłożyć skład przed rozpoczęciem meczu.
- 8) Drużyny powinny nosić stroje lub koszulki z numerami.

### c. Rysunek



#### d. Zasady:

- 1) Sędzia ustala liczbę meczów. Współzawodniczą dwa zespoły po pięciu zawodników w każdym. Tylko jedna drużyna znajduje się w polu w trakcie wykonywania rundy.
- 2) Na pełen mecz składa się 5 wejść, które składają się z 5 rund. Zawodnicy muszą zagrać jeden raz na każdej pozycji.
- 3) Każdy z zawodników stara się złapać piłkę czysto, a następnie rzucić ją do kolejnego gracza.
- 4) Sędzia podaje piłkę zawodnikowi w pozycji numer 1. Kiedy pada komenda „gramy” gra się rozpoczyna.
- 5) Zawodnik w pozycji numer 1 rozpoczyna rundę rzucając piłkę do zawodnika numer 2. Zawodnik na pozycji numer dwa rzuca piłkę do zawodnika numer trzy i tak dalej aż do momentu gdy piłka dociera do pozycji numer 5.
- 6) Zawodnicy mogą rzucać piłkę w dowolnie wybrany sposób, ale zawsze w prawidłowej kolejności. Zawodnicy powinni starać się rzucać piłkę do partnera w powietrzu.
- 7) Jeśli piłka mija zawodnika to on, trener lub sędzia, może odzyskać ją, ale następnie zawodnik musi wrócić na swoją pozycję w celu wykonania rzutu do następnego gracza. Prawidłowy rzut to taki, który zawodnik odbierający jest w stanie sięgnąć.
- 8) Kiedy piłka dociera do zawodnika numer 5 stara się on trafić do celu próbując przy tym naśladować ruch miotacza softballowego.
- 9) Zawodnik numer 5 ma tylko jeden rzut do celu.
- 10) Po rzucie do celu następuje koniec rundy.
- 11) Po zakończeniu rundy przez pierwszą drużynę pole zajmuje druga drużyna.
- 12) Po każdej rundzie zawodnicy, w kolejności numerycznej, przesuwają się o jedną pozycję (tzn. gracz numer 1 przesuwa się na pozycję numer 2 i tak dalej podczas gdy gracz numer 5 przesuwa się na pozycję numer 1). Każdy zawodnik musi zagrać na każdej pozycji.
- 13) Drużyny zmieniają się w polu po każdej rundzie aż do momentu ukończenia rundy piątej. Następuje wtedy koniec gry.
- 14) Rezerwowi mogą wejść do gry dopiero po skończonej rundzie.
- 15) Trenerzy muszą pozostawać przy ławkach trenerów. Jedna z nich znajduje się poza pierwszą bazą, a druga za bazą trzecią. Trenerzy mogą przekazywać zawodnikom wskazówki słowne lub znaki. Niestyszący zawodnicy mogą uzyskać pomoc fizyczną w trakcie zajmowania pozycji.



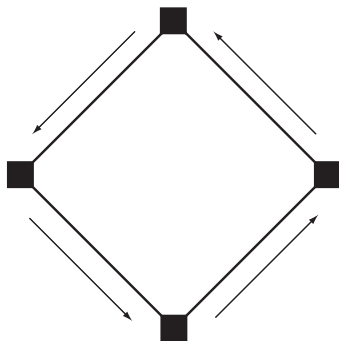
#### e) Punktowanie

- 1) Drużyna uzyskuje jeden punkt za każdy prawidłowy rzut.
- 2) Drużyna uzyskuje jeden punkt za każdy prawidłowy chwyt.
- 3) Drużyna uzyskuje jeden punkt za każdy udany rzut do celu.
- 4) Drużyna uzyskuje jeden punkt za każdą udaną rundę chwytów i rzutów.
- 5) Wynik końcowy to suma punktów po wszystkich rundach.
- 6) Wynik każdej drużyny jest porównywany do wyników innych drużyn w celu ustalenia miejsca drużyny w zawodach.
- 7) Maksymalna liczba punktów jaką może zdobyć drużyna to 50.

### 8. Test Oceny Sprawności Drużyny (TOSD)

Wyniki każdego zawodnika, z każdej drużyny, ze wszystkich prób testu są wykorzystywane przez Komisję Tworzenia Grup. Celem Testu Oceny Sprawności Drużyny jest określenie poziomu sprawności drużyn biorących udział w zawodach w celu prawidłowego podziału na grupy i ustawienie drużyn do rundy gier obserwowanych. Szczególnie TOSD ma istotne znaczenie gdy liczba drużyn zgłoszonych do turnieju jest duża. Wówczas TOSD ma szczególne znaczenie dla sprawnego przeprowadzenia zawodów. Test Oceny Sprawności Drużyny nie może nigdy zastąpić rundy gier obserwowanych w polu, używa się go zawsze razem, a nie zamiast oceny gry w polu.

#### a. Test Oceny Sprawności Drużyny – Próba 1 – Bieg na bazach



Ustawienie:

Przepisowe boisko do softballa.

Trzy bazy, baza domowa, stoper.

Wykonanie próby:

Bazy ułożone jak do baseball'a w odległości 19.81 m jedna od drugiej.

Zawodnik rozpoczyna bieg na bazie domowej i obiega bazy jak najszybciej, dotykając po drodze wszystkich baz.



## Punktowanie:

Pomiar czasu rozpoczyna się w momencie opuszczenia przez zawodnika bazy domowej.

Koniec pomiaru czasu następuje w momencie dotknięcia bazy domowej po obiegnięciu wszystkich baz.

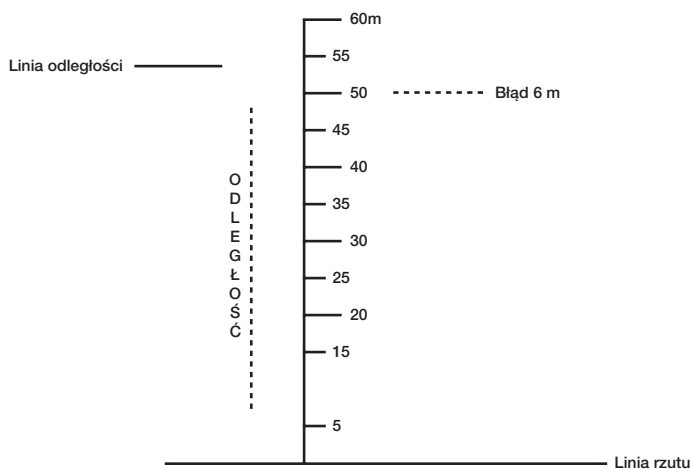
Czas, który upłynął, w sekundach, jest odejmowany od 60 aby ustalić wynik punktowy.

Za każdą nie dotkniętą, albo zdobytą w niewłaściwej kolejności bazę dolicza się 5 sekund karnych.

Liczy się lepszy z dwóch wyników czasowych.

Zawodnicy nie powinni wykonywać próby bezpośrednio jedna po drugiej.

## b. Test Oceny Sprawności Drużyny – Próba 2 – Rzucanie



## Ustawienie:

Zapole lub murawa, na której można zaznaczać odległości w metrach.

Dwie taśmy miernicze, piłki do softballa, dwa słupki.

## Wykonanie próby:

Zawodnik stoi za linią rzutu oddalony od niej na tyle by wykonać jeden lub więcej kroków przed rzutem.

Zawodnik ma dwa rzuty, w których stara się uzyskać jak największą odległość i jak najbardziej w linii prostej. Zawodnik nie może przekroczyć linii rzutów.

Trenerzy, pomocnicy lub inni oczekujący na swoją kolejkę gracze powinni znajdować się w polu po to by zaznaczyć, używając słupków, miejsce gdzie piłka uderza w ziemię.



Liczy się lepszy spośród dwóch rzutów.

Jeśli zawodnik przekroczy lub nadejmuje linię rzutu przed wypuszczeniem piłki z ręki próba musi zostać powtórzona. Dopuszczalne są dwa powtórzenia w w/w przypadku.

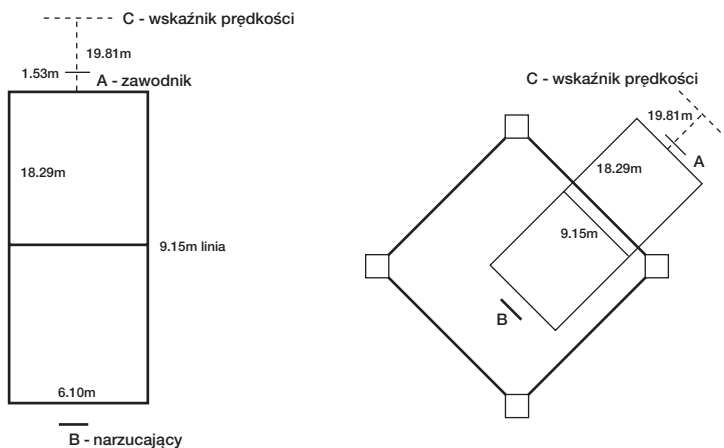
Punktowanie:

Wynik to odległość rzutu, mierzona prostopadłe od linii rzutu do miejsca, w którym piłka dotknęła ziemi, minus odległość błędu, tzn. odległość w metrach miejsca lądowania piłki od linii z oznaczeniami odległości. Liczy się lepszy z dwóch rzutów.

Przykład punktowania

Jeśli piłka ląduje równo ze znakiem 50m, ale jest 6m od linii rzutu, wynik tego rzutu to 44 punkty (odległość uzyskana do 50m minus odległość błędu 6m daje wynik 44 m – 1 m = 1 punkt, więc wynik punktowy = 44). Jeśli piłka znajduje się pomiędzy pełnymi metrami wynik zaokrągla się do dołu, tzn. 44.73 = 44 punkty.

c. Test Oceny Sprawności Drużyny – Próba 3 – Opanowanie piłki z pola



Ustawienie:

Przepisowe pole lub murawa z przystrzyżoną trawą, na której można zaznaczać linie kredą lub umieszczać pachołki.

Piłki do softballa, rękawice, taśma miernicza.



## Wykonanie próby:

Zawodnik staje w gotowości w pozycji A za linią 1.53 m.

Osoba rzucająca staje za linią rzutu i wykonuje dwa rzuty próbne i sześć punktowanych w kierunku zawodnika.

Każdy rzut musi dotknąć ziemi przed linią 9.15 m i pozostać w granicach zaznaczonych linii bocznych.

Rzut musi być wykonywany z biodra z taką prędkością, aby piłka, nie dotknięta, dotarła do linii C – wskaźnika prędkości stojącego za linią końcową.

Przepisowa odległość za linią końcową jest zaznaczona pacholkiem.

Spośród sześciu rzutów punktowych dwa powinny być rzucone prosto do zawodnika, dwa na prawo i dwa na lewo od niego.

Zawodnik stara się czysto opanować piłkę, tzn. złapać ją dokładnie w rękawicę oraz bez oznak utraty kontroli nad piłką, a następnie odrzuca ją do rzucającego.

Przy każdym opanowywaniu piłki zawodnik rozpoczyna stojąc za linią 1.53m, ale musi wyjść przed linią 18.29 m w kierunku zbliżającej się piłki, aby uzyskać maksymalną ilość punktów.

Każdy rzut wykonany inaczej niż to opisano powyżej powinien zostać powtórzony. (Uwaga: Zaleca się, aby co jakiś czas sprawdzić prędkość rzucającej piłki pozwalając zawodnikowi przepuścić piłkę nietkniętą. Piłka rzucona powinna dotrzeć do wskaźnika prędkości.)

## Punktowanie:

Każda piłka czysto opanowana przed linią 18.29 m to pięć punktów.

Piłka, która jest opanowana poza rękawicą, lecz zatrzymana liczy się jako cztery punkty.

Piłki opanowane za linią 18.29 m liczą się jako trzy punkty jeśli są opanowane czysto, a dwa jeśli są opanowane poza rękawicą.

Piłki opanowane przed linią 18.29 m to takie, przy opanowywaniu których przynajmniej rękawica i piłka znajdowały się przed tą linią.

Każda piłka, która całkowicie mija zawodnika, lub która jest dotknięta ale przechodzi obok niego liczy się jako zero punktów.

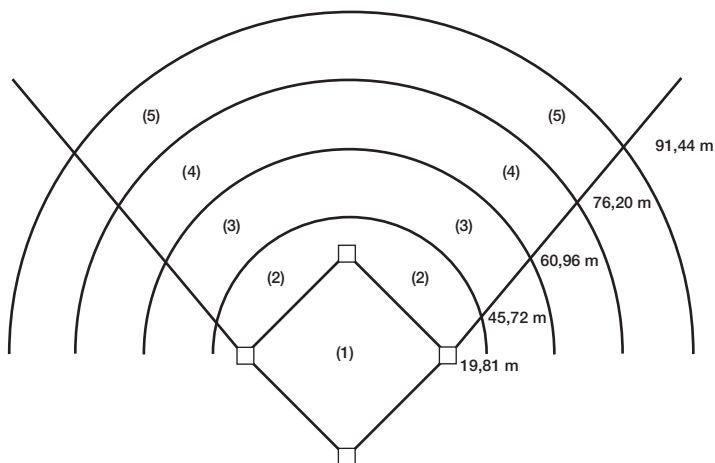
Wynik to suma sześciu prób.

Zaleca się, aby punktujący znajdował się bezpośrednio na zewnątrz zaznaczonego pola na równi z linią 18.29 m.

Maksymalny wynik to 30 punktów.



#### d. Test Oceny Sprawności Drużyny – Próba 4 – Pałkowanie



#### Ustawienia:

Przepisowe boisko do softball'a, 12 pachółków, piłki do softball'a, pałki, taśma miernicza.

#### Wykonanie próby:

Pałkarz przyjmuje normalną pozycję do pałkowania.

Z koła miotacza trener miota pięć prostych do spałkowania piłek w kierunku zawodnika, który stara się odbić je jak najmocniej i najdalej.

Piłki powinny być miotane łukiem 1.83 m – 3.66 m.

Każdy pałkarz ma prawo tylko do pięciu ataków na piłkę.

#### Punktowanie:

Ostateczny wynik to odległość najdalszego pałkowania. Odległość mierzona jest od bazy domowej do miejsca uderzenia piłki w ziemię. Odległość mierzy się do najbliższego metra, tzn. 1 m = 1 punkt; 46 m = 46 punktów. Jeśli piłka uderzyła w ziemię pomiędzy pełnymi metrami wynik zaokrągla się w dół, tzn. 46.73 m = 46 punktów.

