



**Επίσημοι Κανονισμοί
Σόφτμπολ
SPECIAL OLYMPICS**



ΑΘΛΗΜΑ: ΣΟΦΤΜΠΟΛ

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ: ΑΓΓΕΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΟΠΟΥΛΟΣ

EMAIL ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ: dimitropoulosa@acs.gr

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ: ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2010

LINK - ΑΓΓΛΙΚΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΚΕ:
http://www.specialolympics.org/coaching_guides.aspx

LINK – ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ:
http://www.internationalsoftball.com/english/rules_standards/rules_standards.asp

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΣΙΜΑΤΗΣ & ΑΝΝΗ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΟΥ

ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΑΘΗΝΑ ΚΑΡΤΑΛΟΥ

ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ: ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΑΔΑΚΗ



ΣΟΦΤΜΠΟΛ

Όλες οι διοργανώσεις των Αγώνων Special Olympics θα πραγματοποιούνται σύμφωνα με τους επίσημους Κανονισμούς του Σόφτμπολ για τους Αγώνες των Special Olympics. Όπως κάθε διεθνές αθλητικό πρόγραμμα, τα Special Olympics εκπόνησαν τους κανονισμούς αυτούς σύμφωνα με τους κανονισμούς της Διεθνούς Ομοσπονδίας Σόφτμπολ (ISF) για το Σόφτμπολ αργής ρίψης που βρίσκονται στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://www.internationalsoftball.com/>.

Οι κανονισμοί της ISF ή της Εθνικής Ομοσπονδίας θα ακολουθούνται μόνο αν δεν έρχονται σε σύγκρουση με τους επίσημους Κανονισμούς για τους Αγώνες των Special Olympics ή με το άρθρο 1. Σε αυτές τις περιπτώσεις, θα εφαρμόζονται οι Επίσημοι Κανονισμοί για τους Αγώνες των Special Olympics.

Σημείωση: Όπου χρησιμοποιείται οποιοσδήποτε όρος αναφοράς σε πρόσωπο στο αρσενικό γένος (π.χ. με τη λέξη αθλητής), αναφέρεται σε πρόσωπα και των δύο φύλων, εκτός αν υπάρχει ειδική πρόνοια για το αντίθετο.

ΕΝΟΤΗΤΑ Α – Επίσημα Αγωνίσματα – Τεστ Ικανοτήτων

Παρακάτω παρατίθεται κατάλογος των επίσημων αγωνισμάτων και τεστ ικανοτήτων για τους Αγώνες των Special Olympics. Το πρόγραμμα μπορεί να καθορίσει τα προσφερόμενα αγωνίσματα και, αν απαιτείται, οδηγίες για τη διαχείριση αυτών των αγωνισμάτων. Οι προπονητές είναι υπεύθυνοι να προπονήσουν και να επιλέξουν την ομάδα τους με βάση τα τεστ ικανοτήτων ώστε η κατάταξη σε αγωνιστικούς ομίλους – σειρές να γίνει με βάση τις βαθμολογίες κάθε αθλητή της αποστολής.

1. Τρέξιμο βάσεων με χρονομέτρηση
2. Χτύπημα με ρόπαλο για απόσταση
3. Αγώνισμα ατομικών ικανοτήτων
4. Αγώνας Σόφτμπολ ομαδικών ικανοτήτων
5. Χτύπημα ροπάλου T-Ball
6. Αγώνας Σόφτμπολ αργής ρίψης
7. Unified® Sports (Αγώνες Κοινωνικής Ένταξης) - Αγώνας Σόφτμπολ αργής ρίψης

Σημείωση: Τα Unified Αθλήματα (Αγώνες Κοινωνικής Ένταξης) των Special Olympics είναι ένα πρόγραμμα που συνδυάζει αθλητές των Special Olympics και αθλητές χωρίς διανοητική αναπηρία (Partners) σε ομαδικά αθλήματα για προπονήσεις και αγώνες. Ο συνδυασμός της ηλικίας και του επίπεδου ικανότητας των αθλητών και των Partners (συνδοί αθλητές) καθορίζονται ανάλογα με το κάθε άθλημα. Οι Partners των Unified Αθλημάτων των Special Olympics είναι άτομα χωρίς διανοητική αναπηρία.



ΕΝΟΤΗΤΑ Β – Εξοπλισμός

1. Μόνο ρόπαλα πιστοποιημένα από τον κατασκευαστή ως «Επίσημα Σόφτμπολ» μπορούν να χρησιμοποιηθούν.
2. Το ειδικό γάντι πρώτης βάσης μπορεί να φορεθεί μόνο από τον αμυντικό πρώτης βάσης και τον κάτσερ.
3. Ο κάτσερ πρέπει να φορά προστατευτική μάσκα και κράνος μπάτερ.
4. Όλοι οι μπάτερ και οι δρομείς πρέπει να φορούν κράνος με λουρί για το σαγόνι.
5. Μια μπάλα 30,5 εκ. (12 ιντσών) με κόκκινες ραφές πρέπει να χρησιμοποιηθεί.

ΕΝΟΤΗΤΑ Γ – Γενικοί Κανονισμοί και Προσαρμογές

1. Ομαδικοί Αγώνες

Κατάταξη σε αγωνιστικές σειρές – ομίλους (divisioning)

1. Οι ομάδες κατατάσσονται ανάλογα με:
 - α) Το σύνολο των πόντων από τα αγωνίσματα κάθε αθλητή στα τέσσερα Ομαδικά Αγωνίσματα Ικανοτήτων, στο τρέξιμο των Βάσεων, στη ρίψη, στην υποδοχή και στο χτύπημα με το ρόπαλο. Αυτά τα τεστ είναι για την αξιολόγηση των παικτών και της ομάδας και δεν λογίζονται ως αγωνίσματα για μετάλλια και βραβεία.
 - β) Μια σειρά αγώνων κατάταξης.
2. Οι προπονητές πρέπει να προσκομίσουν ένα σκορ Αξιολόγησης ικανοτήτων Σόφτμπολ για κάθε αθλητή στο ρόστερ πριν την έναρξη της διοργάνωσης.
3. Το «ομαδικό σκορ» θα υπολογίζεται προσθέτοντας το σκορ των δώδεκα καλύτερων αθλητών και διαιρώντας το δια του 12.
4. Οι ομάδες τοποθετούνται αρχικά σε ομίλους σύμφωνα με το σκορ Αξιολόγησης ικανοτήτων. Μια σειρά αγώνων δοκιμασίας θα πραγματοποιηθεί για να οριστικοποιηθεί η διαδικασία κατάταξης στους τελικούς ομίλους - σειρές.
5. Στους αγώνες δοκιμασίας, οι ομάδες θα παίξουν ένα ή περισσότερα παιχνίδια με κάθε παιχνίδι να διαρκεί λιγότερο από 30 λεπτά. Κάθε ομάδα θα πρέπει να χρησιμοποιήσει και τους 12 αθλητές των οποίων τα σκορ διαμόρφωσαν το «ομαδικό σκορ». Και οι δύο ομάδες θα πρέπει να αμυνθούν και να χτυπήσουν με το ρόπαλο.

Γενικοί Κανονισμοί και Προσαρμογές

1. Ο αγωνιστικός χώρος πρέπει να εναρμονίζεται με τα κριτήρια της Διεθνούς Ομοσπονδίας Σόφτμπολ.
2. Ένα κανονικό παιχνίδι απαρτίζεται από 7 γύρους (ίνγκς). Το παιχνίδι θα ολοκληρώνεται αν μετά από 5 γύρους, μια ομάδα προηγείται με 10 ή περισσότερους πόντους (ρανς). Το παιχνίδι δεν μπορεί να διαρκέσει περισσότερο από μια ώρα και τριάντα λεπτά.



Επίσημοι Κανονισμοί Σόφτμπολ SPECIAL OLYMPICS 2011

3. Η απόσταση από την εναρκτήρια βάση ως τη βάση του πίτσερ μπορεί να προσαρμοστεί από 12,19 μ. (40 πόδια) –το ελάχιστο– μέχρι την επίσημη απόσταση των 15,24 μ. (50 πόδια).
4. Ένας επιπλέον παίκτης (EP) είναι προαιρετικός, αλλά, αν χρησιμοποιηθεί, θα πρέπει να γνωστοποιείται πριν την έναρξη του αγώνα και να αναγράφεται στο φύλλο αγώνος στην κανονική σειρά χτυπήματος με το ρόπαλο. Αν ο EP χρησιμοποιηθεί, θα πρέπει να παίξει σε όλο το παιχνίδι. Αν δεν καταφέρει να τελειώσει το παιχνίδι, η ομάδα του θα χάσει τον αγώνα.
5. Ο EP θα πρέπει να μείνει στην ίδια σειρά χτυπήματος με το ρόπαλο για όλη τη διάρκεια του αγώνα.
6. Αν χρησιμοποιηθεί ο EP και οι 11 παίκτες πρέπει να χτυπήσουν με το ρόπαλο, ενώ 10 μπορούν να παίξουν άμυνα. Οι αμυντικές θέσεις μπορούν να αλλάξουν, αλλά η σειρά χτυπήματος με το ρόπαλο θα παραμείνει σταθερή.
7. Ο EP μπορεί να αντικατασταθεί ανά πάσα στιγμή. Ο αντικαταστάτης EP πρέπει να είναι παίκτης που δεν έχει παίξει ακόμα στον αγώνα. Ο αρχικός EP μπορεί να ξαναμπει στον αγώνα.
8. Κατά τη διάρκεια του χτυπήματος με το ρόπαλο, οι παίκτες πρέπει να βρίσκονται μέσα στη διαγραμμισμένη περιοχή του μπάτερ.
9. Η μπάλα πρέπει να ρίπτεται από τον πίτσερ με κίνηση από κάτω (απελευθέρωση από το ισχίο) και πρέπει να έχει πορεία με τόξο όχι μικρότερο από 1,83 μ. (6 πόδια) και όχι μεγαλύτερο από 3,66 μ. (12 πόδια).
10. Τέσσερα «μπολ» ορίζουν το περπάτημα της πρώτης βάσης και τρία «στράικ» το άουτ. Αν ο μπάτερ έχει δύο στράικ και χτυπήσει φάουλ μπολ, θα βγαίνει άουτ.
11. Ένσταση μπορεί να υποβληθεί, όταν ο διαιτητής δεν μπορεί να λάβει μια απόφαση εκτός αν του ζητηθεί από έναν παίκτη ή προπονητή. Η ένσταση μπορεί να λάβει χώρα αν ο παίκτης ή ο προπονητής ζητήσει από τον διαιτητή να εφαρμόσει τον κανονισμό.
12. Οι διαιτητές έχουν την ευχέρεια να λαμβάνουν όλες τις αποφάσεις εντός του αγωνιστικού χώρου. Αν υπάρξει διαμαρτυρία, θα πρέπει να αναφερθεί στην Επιτροπή Κανονισμών, η οποία θα λάβει και την τελική απόφαση. Η διαμαρτυρία επιτρέπεται μόνο σε περίπτωση που αμφισβητεί την εφαρμογή των κανονισμών. Δεν θα γίνεται δεκτή καμία διαμαρτυρία που έχει να κάνει με απόφαση κρίσεως των διαιτητών.
13. Αν ένας προπονητής αγγίξει αθλητή-δρομέα του ενώ η μπάλα είναι ακόμα «ζωντανή», ο δρομέας θα βγαίνει άουτ. Οι προπονητές πρέπει να μένουν εντός των ορίων των διαγραμμισμένων χώρων τους.