



СОФТБОЛ

Все соревнования Специал Олимпикс по софтболу должны проводиться согласно Официальным Спортивным Правилам Специал Олимпикс. Являясь международной спортивной программой, организация Специал Олимпикс разработала настоящие правила на основе правил соревнований по софтболу, применяемых Международной Федерацией Софтбола (ISF), и правил соревнований по софтболу, применяемых Национальным Органом Управления Софтбола. Правила ISF и Национального Органа Управления должны применяться во всех случаях за исключением случаев, когда данные правила противоречат положениям Официальных Спортивных Правил Специал Олимпикс. При возникновении противоречий, приоритет отдается Официальным Спортивным Правилам Специал Олимпикс.

РАЗДЕЛ А – ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВИДЫ ПРОГРАММЫ

1. Командные Соревнования
2. Соревнования «Ти Бол»
3. Командные Соревнования Объединенного Спорта

Следующие соревнования представляют значимые возможности для участия спортсменов с более низкими уровнями способностей.

4. Соревнования по Индивидуальным Навыкам
5. Бег на Базу
6. Удар Битой (Дистанция)
7. Командные Навыки Софтбола

РАЗДЕЛ В – ИНВЕНТАРЬ

1. Разрешены только биты с маркировкой производителя «Для Софтбола».
2. Перчатку-ловушку игрока первой базы может носить только игрок первой базы и кетчер.
3. Кэтчер должен носить защитную маску для лица и шлем бэттера.
4. Все бэттеры и игроки на базах должны носить шлем бэттера.
5. Используется мяч размером 30,5 см (12 дюймов) с красными швами.

РАЗДЕЛ С – ОБЩИЕ ПРАВИЛА И МОДИФИКАЦИИ

1. Командные Соревнования
 - a. Дивизионирование
 - 1) Команды разделяются по дивизионам в соответствии с:
 - a) Общими результатами четырех Оценочных Тестов Навыков Софтбола (SAT's): Бег по Базам, Бросок, Перемещение и Ловля Мяча, Удар. Данные тесты используются только для оценки навыков игрока/команды и не являются видами программы, за которые



выдаются медали и ленты. Дополнительная информация о данных Оценочных Тестах Навыков Софтбола приведена ниже в разделе С.

b) Результаты игр в предварительных раундах.

- 2) Тренеры должны указать результат Оценочных Тестов Навыков Софтбола каждого игрока в списке игроков до начала соревнований.
- 3) «Результат Команды» определяется путем сложения результатов 12 лучших игроков и последующим делением на 12.
- 4) Команды предварительно разделены на дивизионы в соответствии с командным результатом SAT. Затем проводится предварительный раунд как второй шаг окончательного деления команд на дивизионы.
- 5) В предварительном раунде команды проводят одну или более игр. Каждая игра длится не более 30 минут. Каждая команда должна задействовать всех 12 игроков, чьи результаты тестов были использованы для определения «результата команды». Во время игры каждая команда будет иметь возможность атаковать и защищаться.

b. Общие Правила и Модификации.

- 1) Игровое поле должно соответствовать стандартам ISF.
- 2) Игра состоит из семи иннингов. Игра считается завершенной, если после пяти иннингов одна из команд ведет с разницей в десять «ранов» и больше. Продолжительность игры – не более 1,5 часа.
- 3) Расстояние между «домом» и резиновой площадкой питчера можно изменить: стандартное расстояние – 15,24 метров (50 футов), разрешенное минимальное расстояние должно составлять 12,19 метров (40 футов).
- 4) Использование дополнительного игрока «ЕР» необязательно, но разрешено. Если команда использует «ЕР», об этом должно быть сообщено до начала игры, и его следует записать в список бэттеров. Если команда использует «ЕР», он должен играть всю игру. Несоблюдение данного правила ведет к присуждению поражения.
- 5) «ЕР» должен находиться на том же месте в списке бэттеров всю игру.
- 6) Если команда использует «ЕР», все одиннадцать должны быть бэттерами и любые десять могут играть в защите. Позиции в защите менять можно, а порядок бэттеров – нет.
- 7) «ЕР» можно заменить в любое время. Выходящий на замену еще участия в игре не принимал. «ЕР» может вернуться в игру позже.
- 8) Бэттер располагается между линиями квадрата бэттера.
- 9) Мяч должен лететь сверху вниз и двигаться по траектории не менее 1,83 метра (6 футов) и не более 3,66 метров (12 футов).
- 10) Четыре бола – «вок» - бьющему отдаётся первая база, а три страйка означают аут бьющему. Если бэттер имеет на счету два страйка и не попадает по третьему мячу, судья объявляет бьющему аут.



- 11) Аппил – это часть игры, когда судья не может принять решение до тех пор, пока не получит запрос сделать это от тренера или игрока. Аппил можно произвести, если тренер или игрок просят судью принять решение.
- 12) Судьи имеют полное право принимать любые решения во время игры. В случае подачи протеста он рассматривается Спортивным Комитетом Софтбола, который принимает окончательное решение. Протест можно подать только на основании нарушения определенных правил. В случаях, когда ситуацию можно оставить на рассмотрение судьи, протест подавать нельзя.
- 13) Если тренер дотронется до «раннера» (бегущего) пока мяч в игре, судья объявит бегущего аут. Тренеры должны находиться в пределах квадрата тренера.

2. Соревнования «Ти Бол»

а. Дивизионирование

- 1) Команды будут разделены на дивизионы по командному результату, который получен после Соревнований Индивидуальных Навыков и предварительных раундов.
- 2) Тренеры должны предоставить результат Соревнований Индивидуальных Навыков для каждого игрока до начала соревнований. «Результат Команды» определяется путем сложения результатов 12 лучших игроков и последующим делением на 12.
- 3) Команды предварительно разделены на дивизионы в соответствии с командным результатом Соревнований Индивидуальных Навыков. Затем проводится предварительный раунд как второй шаг окончательного деления команд на дивизионы.
- 4) В предварительном раунде команды проводят одну или более игр. Каждая игра длится не более 30 минут. Каждая команда должна задействовать всех игроков, чьи результаты были использованы для определения «результата команды». Во время игры каждая команда будет иметь возможность атаковать и защищаться.

б. Игровое поле

- 1) Игровое поле должно соответствовать стандартам ISF со следующими модификациями.
 - а) Расстояние между базами сократить до 60 футов (18,29 метров)
 - б) Расстояние между «домом» и резиновой площадкой питчера можно сократить (минимум – 14 метров (45 футов 11 ¼ дюймов).
 - в) «Нейтральную зону» можно обозначить дугой 14 метров (45 футов 11 ¼ дюймов) от дома. Любой отбитый мяч, который не пересек данную линию, будет считаться фаул бол.



- d) Место для тренера представляет собой круг диаметром 1,8 метра (5 футов 11 дюймов), расположенный в 3 метрах (9 футов 10 ¼ дюймов) от второй базы. Один тренер защищающейся команды имеет право стоять в данном круге во время игры.
- c. Инвентарь.
- 1) Такой же как и в обычном софтболе
- d. Команда и Игроки
- 1) Каждая команда должна иметь 10 игроков на нижеследующих позициях к началу игры.
- | | |
|--|--|
| a) Питчер | Позиция в защите на резиновой площадке |
| b) Кетчер | Позиция в защите позади дома |
| c) Игрок 1-й базы | Стандартная позиция в защите |
| d) Игрок 2-й базы | Стандартная позиция в защите |
| e) Игрок 3-й базы | Стандартная позиция в защите |
| f) Шорт-стоп | Стандартная позиция в защите |
| g) 4 игрока внешнего поля («аутфилдеры») должны находиться как минимум на расстоянии 3 метров (9 футов 10 ¼ дюймов) позади игроков внутреннего поля. | |
- e. Общие Правила и Модификации
- 1) «Ти» (вертикальная палка с площадкой со специальным углублением для мяча сверху) ставится в дом.
- 2) Тренер атакующей команды может изменить высоту «ти» в зависимости от роста бэттера.
- 3) Кэтчер кладет мяч на «ти» и судья дает сигнал начала игры.
- 4) Бэттер заходит в зону бэттера и ударяет мяч.
- 5) Если бэттер промахнулся по мячу и «ти» попытка считается страйком.
- 6) Все игроки защиты должны находиться позади нейтральной зоны до того, пока по мячу не произведен удар. После удара по мячу они могут войти в нейтральную зону, чтобы словить мяч. Если они дотронутся до мяча в нейтральной зоне и игрок защиты не дотронется до него, мяч считается фаул бол.
- 7) Если бэттер имеет на счету два страйка и не попадает по третьему мячу, судья объявляет бьющему аут.
- 8) Нападение заканчивает атаку, когда оборона смогла вывести троих игроков нападения в аут, или после участия всех бэттеров.
- 9) Бэттер должен отбить мяч таким образом, чтобы он оказался между фаул линиями и вне нейтральной зоны (14 метров или 45 футов и 11 ¼ дюймов). Такой мяч считается фэйр бол. Если же отбитый мяч не покидает нейтральной зоны и игрок защиты не дотрагивается до него, такой мяч считается фаул бол.



- 10) Игра состоит из шести иннингов. Есть ограничение по времени, равное 1 часу.
- 11) Судьи имеют полное право принимать любые решения во время игры. В случае подачи протеста, он рассматривается Спортивным Комитетом Софтбола, который принимает окончательное решение. В случаях, когда ситуацию можно оставить на рассмотрение судьи, протест подавать нельзя.
- 12) После того как бэттер нанес удар по мячу и побежал на первую базу, судья убирает «ти» с дома и выносит за фаул линию.

f. Замены

- 1) Замены можно проводить в разрешенное судьей время.
- 2) Любой из игроков стартового состава может быть заменен и может вернуться в игру позже, но только один раз. При этом следует помнить, что при возвращении в игру игрок должен занимать то же место в очередности бэттинга, которое он занимал до замены. Игрок стартового состава может вернуться в игру, только выйдя на замену того игрока, который заменил его. Запасные игроки могут выходить на замену по такому же принципу.

g. Действия Тренера

- 1) Атакующая команда имеет право на двух тренеров, один из которых располагается в квадрате тренера около первой базы, а второй – третьей базы. Тренеры должны находиться в пределах своих квадратов.
- 2) Один из тренеров может установить «ти» на правильную высоту для каждого бэттера, а затем вернуться в свой квадрат тренера.
- 3) Тренер защищающейся команды имеет право быть на поле и он должен находиться в круге тренера около второй базы. Он также должен постараться избежать мяча, летящего в его направлении.

3. Виды Программы Объединенного Спорта

a. Командные Соревнования Объединенного Спорта

- 1) Состав команды должен состоять из одинакового количества атлетов и партнеров.
- 2) Во время соревнований состав команды никогда не должен превышать пяти атлетов и пяти партнеров (шести атлетов и шести партнеров при использовании Е II). Нарушение данного правила ведет к присуждению команде поражения.
- 3) У каждой команды должен быть взрослый неиграющий тренер, который отвечает за подачу протокола со стартовым составом и поведение команды во время соревнований.
- 4) Очередность бэттинга – атлет-партнер-атлет-партнер и т.д.



- 5) Во время матча расположение следующее: два атлета и два партнера на внутреннем и внешнем полях, один атлет – питчер, один партнер – кэтчер.

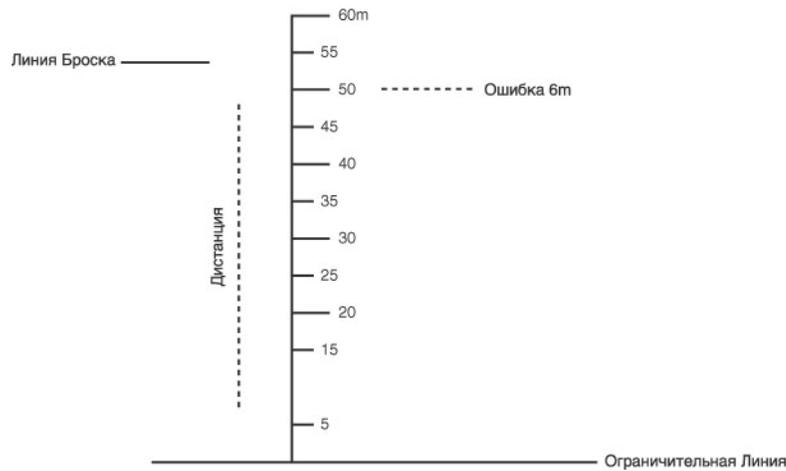
4. Соревнования по Индивидуальным Навыкам

- a. Соревнования по Индивидуальным Навыкам - это соревнования для атлетов низких уровней способностей, а не для атлетов, которые уже умеют играть в софтбол.
- b. Программа состоит из четырех видов: Бег по Базам, Бросок, Перемещение и Ловля Мяча, Удар
- c. Общий результат атлета состоит из результатов всех четырех видов.
- d. Атлеты будут предварительно разделены в дивизионы в соответствии с их результатами по окончании всех четырех видов.
- e. Каждый вид сопровождается диаграммой/рисунком с указанием рекомендуемого числа волонтеров, которые помогают в его проведении. Рекомендуется оставлять волонтеров на позиции во время всего соревнования, чтобы обеспечить одинаковые условия для всех участников.

1) Бег по Базам

- a) Инвентарь: три базы, дом, секундомер
- b) Цель: измерить навыки бега на базу.
- c) Описание: базы располагаются в виде ромба на расстоянии 19,81 метра (65 футов) друг от друга. Атлет стартует от дома, пробегает все базы как можно быстрее, при этом касаясь каждой из них.
- d) Результат: отсчет времени – от момента когда атлет покидает дом, обегает и касается всех баз до момента возвращения в дом. Чтобы получить результат, надо от 60 отнять время атлета. Полученный результат измеряется в баллах. Штраф 5 секунд – за каждую пропущенную базу или дотронутую в неправильном порядке. Дается две попытки. Учитывается лучшая попытка.

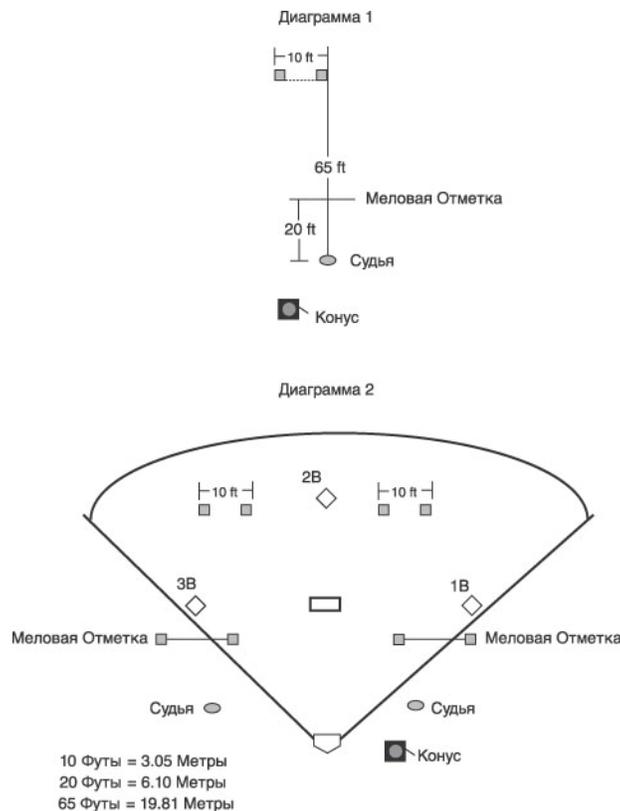
2) Бросок



- a) Инвентарь: стандартное поле, две измерительные ленты, софтбольные мячи, два маленьких конуса.
 - b) Цель: измерить навыки броска на дистанцию и на точность
 - c) Описание: атлет стоит за несколькими шагами до Ограничительной Линии, чтобы у него было достаточно места для разбега до броска. У атлета есть две попытки бросить мяч как можно дальше и как можно прямо вдоль Линии Броска без заступа. Тренеры, помощники и другие игроки должны находиться в поле, чтобы с помощью конусов правильно отметить место приземления мяча. Записывается лучшая попытка атлета. При заступе атлет должен повторить попытку. Разрешено только два повторных броска.
 - d) Результат: число метров по шкале Дистанции минус Ошибка (количество метров от Линии Броска). Учитывается лучшая из двух попыток. Дистанция и Ошибка округляются до ближайшей цифры метра. Пример: если мяч приземлился на отметке 50 метров, но на шесть метров в сторону от линии броска, результат атлета равен 44 очкам (дистанция (50) минус количество метров в сторону от линии броска (6) равно 44). Атлет получит одно очко за каждый метр: 44 метра = 44 очка. Округление делается до ближайшей цифры: 44,73 метра = 44 очка.
- 3) Перемещение и Ловля Мяча
- a) Инвентарь: софтбольные мячи диаметром 30,5 см (12 дюймов), измерительная лента, мел/линия, конусы.
 - b) Цель: измерить навыки атлета перемещаться и ловить мяч.



- с) Описание: атлет находится между и чуть позади конусов. Судья бросает мяч о землю между конусами в направлении атлета. Мяч должен удариться о землю до меловой отметки (6,10 метров (20футов)). Атлет может резко двигаться в направлении мяча. Если бросок не попал между конусами, попытка повторяется. Каждый атлет принимает две серии бросков, каждая из серий состоит из пяти бросков.
- д) Результат: атлет получает пять очков за каждый четко пойманный мяч (в ловушку или частью тела, мяч не падает на землю); два очка за заблокированный мяч; ноль очков за промах. Максимальное количество очков – 50.



- 4) Удар
- а) Инвентарь: ти, софтбольные мячи с красными швами, бита, измерительная лента, мел.
- б) Цель: измерить навыки атлета выбивать на расстояние, когда мяч находится на «ти» (вертикальной палке с площадкой со специальным углублением для мяча сверху).



- c) Описание: атлет находится в квадрате бэттера (2,31 метров (7 футов 7 дюймов) на 99 см (3 фута 3 дюйма). Атлет должен установить мяч на «ти». У атлета три попытки.
- d) Результат: дистанция самого дальнего мяча – это результат атлета. Расстояние измеряется от «ти» до места приземления мяча. 1 метр = 1 очко, 46 метров = 46 очков. Результат округляется к меньшей цифре. Например, если результат составляет 46,73 метров, он равен 46 очкам. Окончательный результат атлета определяется сложением результатов всех четырех видов, составляющих Соревнования по Индивидуальным Навыкам.

5. Бег на Базу

Бег на Базу – это отдельный вид программы для атлетов с низким уровнем способностей, которые ограничивают их участие в общих соревнованиях по софтболу.

- a. Инвентарь: четыре базы, свисток, секундомер, клейкая лента, измерительная лента, мел.
- b. Расположение:
 - 1) Расположите базы в виде квадрата на расстоянии 5 метров (16 футов 5 дюймов) друг от друга.
 - 2) Приклейте номера от одного до четырех на базах клейкой лентой.
 - 3) Мелом проведите прямую линию между базами.
- c. Правила:
 - 1) Атлет начинает забег, находясь на базе номер четыре.
 - 2) Атлет начинает забег по свистку.
 - 3) Атлет должен по очереди дотронуться до каждой базы. Порядок следующий: база один, два, три, четыре.
- d. Результат
 - 1) Отсчет времени начинается по свистку и заканчивается, когда атлет, закончив бег, наступает на базу четыре.
 - 2) Если атлет не дотронулся до базы или дотронулся в неправильном порядке, он получает пять секунд штрафа.

6. Удар Битой (Дистанция)

Удар Битой (Дистанция) - это отдельный вид программы для атлетов с низким уровнем способностей, которые ограничивают их участие в общих соревнованиях по софтболу.

- a. Инвентарь:
 - 1) «Уифлбол» (легкий мяч) размером 30 см. (11 ³/₄ дюймов), ти для уифлбол, мел, измерительная лента.
- b. Подготовка:

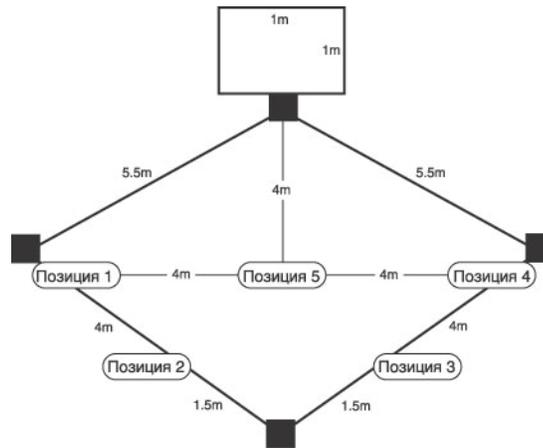


- 1) Мелом отметьте квадрат размером 2x2 метра (6 футов 6 ³/₄ дюймов).
 - 2) Установите «ти» в центре квадрата.
- c. Правила:
- 1) Судья устанавливает мяч на ти перед каждой попыткой.
 - 2) Высоту ти можно изменять, чтобы высота ти была не выше пояса атлета.
 - 3) Атлету дается три попытки выбить мяч.
- d. Результат:
- 1) Расстояние измеряется от ти до места первого касания земли.
 - 2) Конечный результат атлета – общая дистанция за три попытки.
 - 3) Измерение в метрах. Один метр = одно очко, округление – до ближайшей цифры.

7. Командные Навыки Софтбола

Командные Навыки Софтбола – это отдельный вид программы, который дает возможность атлетам с низкими уровнями способностей участвовать в командном мероприятии.

- a. Инвентарь:
- 1) Мяч (размером 30,5 см или 12 дюймов) с красными швами.
 - 2) Четыре базы, измерительная лента.
 - 3) Бочка или ящик (1 метр в высоту и ширину).
 - 4) Клейкая лента/мел, пять перчаток-ловушек, протоколы результатов.
- b. Подготовка:
- 1) Расположите базы в виде бейсбольного ромба. Расстояние между базами должно составлять 5,5 метров (18 футов).
 - 2) Отметьте позицию № 5 в 4 метрах перед целью.
 - 3) Целью является бочка или ящик (1 метр в высоту и ширину).
 - 4) Сначала отметьте позицию №1, затем отметьте позицию № 2 на расстоянии 4 метров (13 футов и 1 ¹/₂ дюймов) от позиции № 1. Позиция №2 находится на расстоянии 1,5 метра (4 футов и 11 дюймов) от второй базы.
 - 5) Отметьте позицию №4 на третьей базе. Позиция №3 располагается в месте, которое в обычной игре занимает свободный игрок, и на расстоянии 4 метров (13 футов и 1 ¹/₂ дюймов) от позиции №4 и на расстоянии 1,5 метра (4 фута и 11 дюймов) от второй базы.
 - 6) Позиции №1 и №4 находятся на расстоянии 4 метров (13 футов и 1 ¹/₂ дюймов) от позиции № 5 (см. рисунок ниже).
 - 7) Команды должны подать составы до начала игры.
 - 8) Члены команды должны иметь номера.
- c. Рисунок.



d. Правила:

- 1) Директор соревнования определяет количество игр. В игре участвуют две команды по пять человек. Команды выступают по очереди.
- 2) Матч состоит из пяти иннингов, а каждый иннинг из пяти партий. Каждый игрок сыграет на каждой из пяти позиций.
- 3) Каждый игрок должен пытаться словить мяч, а затем бросить его игроку на следующей позиции.
- 4) Судья дает мяч игроку на позиции 1. Судья подает команду «Игра!»
- 5) Игрок на позиции №1 начинает партию броском мяча игроку на позиции №2. Игрок на позиции №2 бросает мяч игроку на позиции №3, игрок на позиции №3 бросает мяч игроку на позиции №4, игрок на позиции №4 бросает мяч игроку на позиции №5.
- 6) Атлеты могут бросать мяч как им удобно, но только в вышеуказанном порядке.
- 7) Если мяч брошен неточно и атлет не поймал его, тогда атлет, тренер или судья могут подобрать мяч. Однако, атлет должен вернуться на свою позицию до броска следующему атлету. Точным броском считается мяч, брошенный в сторону игрока в пределах досягаемости.
- 8) Мяч достигает игрока на позиции 5. Получив мяч, игрок должен постараться попасть в цель. Игрок на позиции 5 при броске должен имитировать манеру броска питчера в стандартном матче.
- 9) У игрока на позиции №5 есть только одна попытка поразить цель.
- 10) После броска игрока на позиции №5 партия заканчивается.
- 11) После первой партии одной команды, на свою первую партию выходит вторая команда.
- 12) Игроки переходят на одну позицию в каждой партии (игрок на позиции 1 переходит на позицию 2 и так далее до тех пор, пока игрок на позиции 5 перешел на позицию 1). Каждый игрок должен сыграть на всех позициях.

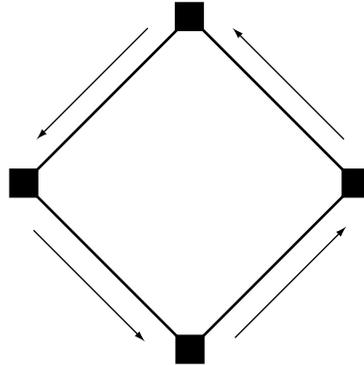


- 13) Команды попеременно играют свои партии, пока каждая из них сыграет пять партий. После окончания пяти партий каждой из команд игра заканчивается.
 - 14) Запасные игроки могут выйти на замену только после окончания партии.
 - 15) Тренеры должны оставаться в зоне тренера. Один из тренеров находится около первой база, а второй – около третьей базы. Тренеры могут подсказывать игрокам в устной форме и жестами. Глухим атлетам может быть оказана дополнительная физическая помощь при расстановке.
- е. Результат:
- 1) Команда получает одно очко за каждый правильно выполненный бросок.
 - 2) Команда получает одно очко за каждый пойманный бросок.
 - 3) Команда получает одно очко за каждое попадание мяча в цель.
 - 4) Команда получает одно очко за каждую партию бросков и приемов, проведенную без потери мяча.
 - 5) Все набранные очки во всех партиях складываются для определения окончательного результата команды.
 - 6) Результат команды определяет ее место в таблице данного вида программы.
 - 7) Максимальное количество очков – 50.

8. Оценочные Тесты Командных Навыков.

Каждая команда до начала соревнования Специал Олимпикс по софтболу обязана подать результаты каждого игрока по каждому из нижеперечисленных оценочных тестов навыков. Данная информация помогает организационному комитету соревнований определить уровень способностей команд на данном соревновании. Основываясь на этих данных, организационный комитет разделяет команды на дивизионы для предварительной оценки уже на месте проведения соревнования. Правильность предоставленной информации очень важна для успешного проведения соревнований в случае, когда слишком много команд и мало времени на проведение предварительных игр. Данные тесты не должны заменять предварительные игры, а должны дополнять их.

- а. Оценочный Тест Навыков Софтбола (SAT)
Тест номер один - Бег по Базам



ПОДГОТОВКА

Стандартное софтбольное поле.
Три базы, дом, секундомер.

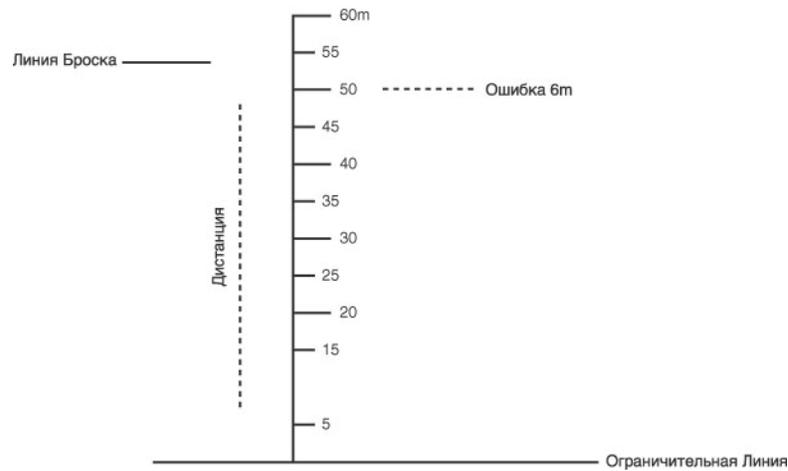
ТЕСТ

Базы расположены в виде ромба на расстоянии 19,81 метров (65 футов) друг от друга.
Атлет стартует в доме, как можно быстрее пробегает все базы, дотрагиваясь до каждой из них.

РЕЗУЛЬТАТ

Отсчет времени начинается, когда атлет покидает дом.
Время останавливается, когда атлет возвращается в дом после бега по базам.
50 минус время (в секундах) равно окончательный результат (исчисляется в очках).
Пять секунд штрафа за каждую пропущенную базу или дотронутую в неправильном порядке.
Каждому игроку дается две попытки. Засчитывается лучшая.
Атлеты не должны выполнять две попытки подряд.

- b. Оценочный Тест Навыков Софтбола (SAT)
Тест номер два – Бросок.



ПОДГОТОВКА

Спортивное поле с коротко подстриженной травой.

Две измерительные ленты, мячи, два маленьких конуса, флажки.

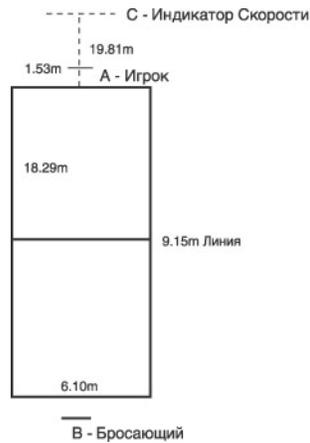
ТЕСТ

Атлет стоит за несколько шагов до Ограничительной Линии, чтобы у него было достаточно места для разбега до броска. У атлета есть две попытки бросить мяч как можно дальше и как можно прямо вдоль Линии Броска без заступа. Тренеры, помощники и другие игроки должны находиться в поле, чтобы с помощью конусов или флажков правильно отметить место приземления мяча. Записывается лучшая попытка атлета. При заступе атлет должен повторить попытку. Разрешено только два повторных броска.

РЕЗУЛЬТАТ

Число метров по шкале Дистанции минус Ошибка (количество метров от Линии Броска). Учитывается лучшая из двух попыток. Дистанция и Ошибка округляются до ближайшей цифры метра. Пример: если мяч приземлился на отметке 50 метров, но на шесть метров в сторону от линии броска, результат атлета равен 44 очкам (дистанция (50) минус количество метров в сторону от линии броска (6) равно 44). Атлет получит одно очко за каждый метр: 44 метра = 44 очка. Округление делается до ближайшей цифры: 44,73 метра = 44 очка.

- с. Оценочный Тест Навыков Софтбола (SAT)
Тест номер три - Перемещение и Ловля Мяча.



ПОДГОТОВКА

Стандартное внутреннее поле с коротко подстриженной травой, чтобы отметки мелом или конусами были видны.

Мячи, перчатка-ловушка, измерительная лента.

ТЕСТ

Атлет находится на позиции А на расстоянии 1,53 метра (5 футов) от линии. Бросающий находится на своей позиции до линии и бросает два разминочных и шесть зачетных мячей в направлении атлета. Каждый мяч должен удариться о землю до линии 9,15 метров (30 футов) и не должен выйти за пределы площадки. Бросок должен быть боковым и достаточной силы, чтобы он смог долететь до линии С – места индикатора скорости. Данное место можно отметить конусом. Из шести бросков два должны быть брошены прямо по направлению атлета, два – правее и два – левее. Атлет пытается словить мяч и не выпустить его. Затем возвращает мяч бросающему. При каждом броске атлет стартует от ограничительной линии (1,53 метра или 5 футов) и должен выдвинуться вперед к линии (18,29 метров или 60 футов) по направлению мяча с целью поймать мяч и заработать максимальное количество очков. Бросок, выполненный не по правилам, должен быть повторен. Помните, что всегда очень важно проверять скорость броска. Время от времени попросите игрока на позиции не ловить мяч, чтобы проверить скорость броска. Бросок должен достигнуть индикатора скорости.

РЕЗУЛЬТАТ



Правильно пойманный мяч до линии (18,29 метров или 60 футов) приносит пять очков.

Мяч не чисто пойманный, но не упущенный, приносит четыре очка.

Правильно пойманный мяч после линии (18,29 метров или 60 футов) приносит три очка, а не чисто пойманный – два очка.

Считается, что мяч был пойман до линии (18,29 метров или 60 футов), если ловушка игрока находится до линии.

Пропущенные или несловленные мячи приносят ноль очков.

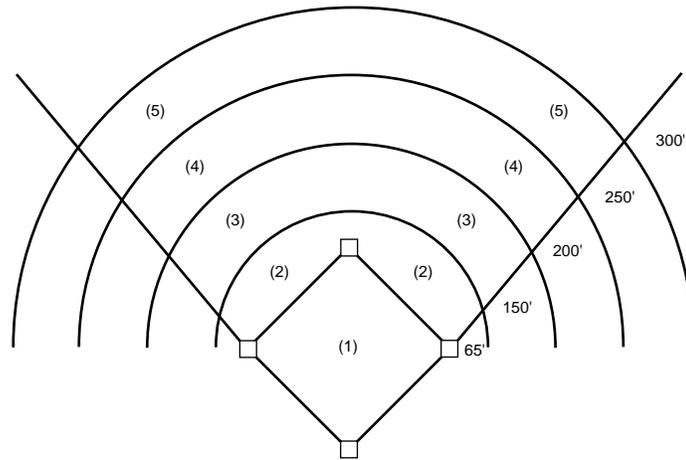
Окончательный результат – совокупность очков, заработанных за шесть бросков.

Рекомендуется, чтобы судья, регистрирующий результаты, находился вне зоны броска, но симметрично линии 18,29 метров (60 футов).

Максимальное количество очков – 30.

d. Оценочный Тест Навыков Софтбола (SAT)

a. Тест номер четыре - Удар



ПОДГОТОВКА

Стандартное поле, 12 конусов, мячи, биты, измерительная лента.

ТЕСТ

Бэттер находится в своем квадрате.

Тренер, находящийся на позиции питчера, бросает пять мячей по направлению бэттера, который должен постараться отбить их как можно сильнее и дальше.

Броски должны быть в рамках дуги стандартного броска (6-12 футов).

Каждый бэттер имеет право на пять ударов.

РЕЗУЛЬТАТ



Результат атлета – это расстояние самого дальнего мяча. Расстояние измеряется от дома до места приземления мяча. 1 метр = 1 очко, 46 метров = 46 очков. Результат округляется к меньшей цифре. Например, если результат составляет 46,73 метров, он равен 46 очкам.