

SOFTBOL

Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán regir todas las competiciones de Softbol de Olimpiadas Especiales. Como un programa deportivo internacional, Olimpiadas Especiales ha creado estas reglas basadas en las Reglas de la Federación Internacional de Softbol (FIS) y las reglas del Cuerpo Rector Nacional (NGB) para Softbol de Lanzamiento Lento. Las reglas de FIS o del Cuerpo Rector Nacional deberán emplearse excepto cuando entre en conflicto con las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales. En tales casos, las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán aplicarse.

SECCIÓN A – EVENTOS OFICIALES

1. Competición de Equipo de Lanzamiento Lento
2. Competición Tee Ball
3. Competición de Equipo de Lanzamiento Lento de Deportes Unificados

Los siguientes eventos proporcionan competición significativa para atletas de bajo nivel de habilidad.

4. Torneo Individual de Destrezas
5. Carrera de Base
6. Batear por Distancia
7. Destrezas de Equipo de Softbol

SECCIÓN B – EQUIPO

1. Únicamente los bates marcados por el fabricante como “Softbol Oficial” pueden usarse.
2. Un guante de tipo para atrapar puede ser usado por el jugador de primera base y el receptor.
3. El receptor debe usar una careta de protección y casco de bateador.
4. Todos los bateadores y corredores de bases deben usar un casco de bateador
5. Se debe usar una pelota de softbol reglamentaria, de costura roja, de 30.5 cm (12”).

SECCIÓN C – REGLAS GENERALES Y MODIFICACIONES

1. Competición de Equipo
 - a. Divisiones / Series Equitativas
 - 1) Los equipos serán divididos de conformidad con:
 - a) Puntajes recopilados del puntaje de cada atleta en las cuatro Pruebas de Evaluación de Destrezas de Softbol (SAT) de (Carrera de Base, Lanzamiento, Fildear (Recibir la Pelota) y Batear). Estas pruebas son para la evaluación del jugador/equipo únicamente y no son eventos de competición para medallas y cintas. (La información sobre estas Pruebas de Evaluación de Destrezas de Softbol está a continuación en la Sección C.)
 - b) Una ronda de juegos de clasificación.
 - 2) Los entrenadores deben enviar los Puntajes de las Pruebas de Evaluación de Destrezas de Softbol para cada jugador en su nómina antes de la competición.
 - 3) El “puntaje de equipo” deberá ser determinado sumando los doce mejores puntajes de los jugadores y luego dividiendo ese total dentro de doce.
 - 4) Los equipos inicialmente son agrupados en divisiones de acuerdo a su puntaje de equipo SAT. Luego debe conducirse una ronda de clasificación de juegos como medio para finalizar el proceso de división.
 - 5) En la ronda de clasificación, los equipos jugarán uno o más juegos, durando cada uno no más de 30 minutos. A cada equipo se le requerirá jugar con los doce jugadores cuyos puntajes fueron usados para determinar el “puntaje del equipo.” A ambos equipos se les requerirá jugar en el campo y batear.
 - b. Reglas Generales y Modificaciones
 - 1) El campo deberá ser conforme las normas FIS.
 - 2) Un juego reglamentario consistirá de siete entradas. El juego será considerado completo si después de cinco entradas completas de juego un equipo aventaja al otro por diez carreras o más. El juego no debe durar más de 1 ½ horas.
 - 3) La distancia desde el plato de home a la fosa del lanzador puede ser modificada a una distancia mínima de 12.19m (40’) de la distancia oficial de 15.24m (50’).

- 4) Un jugador extra, llamado "JE," es opcional, pero si se usa, debe informarse antes del inicio del juego y estar anotado en la hoja de registro en el orden regular de bateo. Si el JE es usado, debe jugar todo el juego. Si no se completa el juego con el JE resulta en la pérdida del juego.
- 5) El JE debe permanecer en la misma posición en el orden de bateo del juego.
- 6) Si un JE es usado, los 11 deben batear y cualquiera de los 10 pueden jugar en la defensa. Las posiciones de defensa pueden cambiarse, pero el orden de bateo debe permanecer el mismo.
- 7) El JE puede ser substituido en cualquier momento. El substituto debe ser un jugador que aún no ha estado en el juego. El JE inicial puede volver a entrar.
- 8) Cuando batean, los jugadores tomarán su posición dentro de las líneas de la caja de bateo.
- 9) La pelota debe ser lanzada en un movimiento con la mano hacia abajo, y debe viajar en arco no menor a 1.83m (6') y no mayor de 3.66m (12').
- 10) Cuatro bolas constituyen una caminata y tres strikes [lanzamientos rectos] constituyen un out [eliminación]. Si el bateador lleva dos strikes y saca fuera la pelota en el tercer lanzamiento, él/ella debe ser declarado out [fuera].
- 11) Una jugada de apelación se define como una jugada en la cual el árbitro no puede tomar una decisión a menos que se le requiera hacerlo por un entrenador o jugador. La apelación puede hacerse si un entrenador o jugador solicita al árbitro ejercer una regla.
- 12) Los árbitros están facultados para tomar todas las decisiones en el campo de juego. Si se hace una protesta, debe llevarse al Comité de Reglas de Softbol quien tomará la decisión final. Una protesta puede hacerse únicamente si cuestiona la aplicación de las reglas. No se tomará en cuenta ninguna protesta concerniente a una decisión tomada por un árbitro.
- 13) Si un entrenador toca a un corredor mientras la pelota está aún en juego, el corredor será declarado out [fuera] del juego. A los entrenadores se les requiere que permanezcan dentro de los límites de la casilla para entrenadores.

2. Competición Tee Ball

a. Divisiones / Series Equitativas

- 1) Los equipos serán divididos de acuerdo a un puntaje de equipo recopilado en el Torneo Individual de Destrezas y una de clasificación.
- 2) Los entrenadores deben enviar un puntaje del Torneo Individual de Destrezas por cada jugador antes de conducir la competición. Un puntaje de equipo es determinado sumando los puntajes de 12 jugadores y dividiendo ese total entre 12.
- 3) Los equipos inicialmente son agrupados en divisiones de acuerdo a sus puntajes de equipo del Torneo Individual de Destrezas. Luego debe conducirse una ronda de clasificación como medio para finalizar el proceso de división.
- 4) En la ronda de clasificación, los equipos jugarán uno o más juegos, durando cada uno no más de 30 minutos. A cada equipo se le requerirá jugar con todos los jugadores cuyos puntajes del Torneo Individual de Destrezas fueron usados para determinar el puntaje del equipo. A ambos equipos se les requerirá jugar en el campo y batear.

b. Área de Juego

- 1) El campo deberá ser conforme las normas FIS, con las siguientes modificaciones:
 - a) Las bases pueden ser modificadas a una distancia de 60 pies (18.29m).
 - b) La distancia desde el plato de home a la fosa del lanzador puede ser modificada a una distancia mínima de 14m (45' 11 1/4").
 - c) Una "zona neutral será marcada en un arco de 14 metros (14' 1/4 ") desde el plato de home. Cualquier pelota bateada que no cruza esta línea será designada pelota fuera [foul ball].
 - d) El círculo de entrenadores estará situado 3m (9' 10 1/4") detrás de la segunda base y tendrá 1.8m (5' 11") de diámetro. Se permitirá que un entrenador del equipo de defensa permanezca en este círculo mientras su equipo está en el campo.

c. Equipo

- 1) El mismo que para la Competición de Equipo de Lanzamiento Lento

d. Equipo y Jugadores

- 1) Cada equipo debe tener 10 jugadores en las siguientes posiciones para iniciar un juego.
 - a) Lanzador La posición defensiva es en la fosa
 - b) Receptor La posición defensiva es detrás del plato [home plate]

- c) Primera Base Posición defensiva normal
- d) Segunda Base Posición defensiva normal
- e) Tercera Base Posición defensiva normal
- f) Parador en corto Posición defensiva normal
- g) Cuatro Jardineros Debe jugar como mínimo 3m (9' 10 ¼") detrás de los jugadores Del cuadro

e. Reglas Generales y Modificaciones

- 1) Un soporte de bateo será colocado directamente en el plato de home.
- 2) Un entrenador del equipo que batea ajustará el soporte para su bateador.
- 3) Para iniciar el juego, el receptor colocará la pelota en el soporte y el árbitro dirá "pelota en juego."
- 4) El bateador ingresará a la caja de bateo y golpeará la pelota.
- 5) Si el bateador falla completamente en golpear la pelota y el soporte, el intento deberá catalogarse como un trique.
- 6) Todos los jugadores de defensa deben pararse detrás de la zona neutral antes de que la pelota sea golpeada. Ellos pueden entrar a la zona neutral después de que la pelota es golpeada para faldarla [recibirla]. Si ellos tocan una pelota dentro de la zona neutral, y un jugador de defensa no la toca, la pelota será llamada una pelota fuera [foul].
- 7) Si el bateador lleva dos strikes y saca la pelota en foul en el tercer intento, él o ella será declarado fuera.
- 8) La entrada del equipo que batea deberá terminar cuando se han hecho tres outs [fuera] o el orden de bateo se ha completado.
- 9) El bateador debe golpear la pelota dentro de las líneas de falta [foul] y más allá de la zona neutral de 14m (45' 11 ¼ ") para que sea considerada una pelota válida. Si una pelota bateada no sale de la zona neutral, y el jugador de defensa no la toca, la pelota será llamada una pelota fuera [foul].
- 10) Un juego reglamentario consiste de seis entradas. Un límite de tiempo de una hora deberá ser obligatorio para todos los juegos.
- 11) Los árbitros están facultados para tomar todas las decisiones en el campo de juego. Si se hace una protesta, debe llevarse ante el Comité de Reglas de Softbol quien tomará la decisión final. No se tomará en cuenta ninguna protesta concerniente a una decisión tomada por un árbitro.
- 12) Después de que una pelota es golpeada al territorio válido de juego y el bateador ha dejado la caja de bateo, el árbitro deberá remover el soporte del plato de home y colocarlo fuera del territorio.

f. Substituciones

- 1) Las substituciones se pueden hacer en cualquier momento en que se pide tiempo.
- 2) Cualquiera de los jugadores iniciales pueden salir y volver a entrar al juego. Cada jugador inicial puede hacerlo solamente una vez, con la estipulación que el jugador ocupe la misma posición en el orden de bateo que la que ocupó cuando salió del juego. Un jugador inicial solo puede volver a entrar al juego por la persona que lo substituyó. Los substitutos pueden volver a entrar al juego de la misma forma.

g. Derechos de los Entrenadores

- 1) Se permiten dos entrenadores de base para el equipo atacante, uno en la casilla de entrenadores de primera base y otro en la casilla de entrenadores de tercera base. Los entrenadores deben permanecer en esas casillas mientras su equipo está bateando.
- 2) Uno de los dos entrenadores de base debe ajustar el soporte a la altura apropiada de cada bateador y regresar a la casilla de entrenadores.
- 3) Un entrenador del equipo defensivo podrá estar en el campo, y debe permanecer en el círculo de entrenadores detrás de la segunda base. Él también debe hacer un esfuerzo razonable para evitar tocar cualquier pelota que se lanza en su dirección.

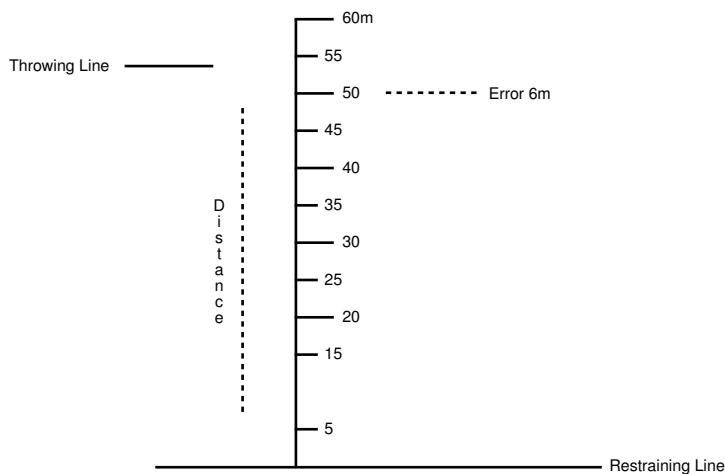
3. Eventos de Deportes Unificados

a. Competición de Equipo de Deportes Unificados

- 1) La nómina deberá tener un número proporcionado de Atletas y Compañeros.
- 2) Durante la competición, la alineación nunca debe exceder cinco Atletas y cinco Compañeros (seis Atletas y seis Compañeros si se usa el E II) en ningún momento. La falla de adherirse al radio requerido resulta en un juego perdido [forfeit].

- 3) Cada equipo debe tener un entrenador adulto que no juegue responsable de la alineación y conducta del equipo durante la competición.
 - 4) El orden de bateo deberá ser una alternación de Atletas y Compañeros.
 - 5) Durante la competición, los siguientes requerimientos de posición son: dos Atletas y dos Compañeros en el cuadro y en el campo, y un Atleta y un Compañero como lanzador y receptor.
4. Torneo Individual de Destrezas
- a. El Torneo Individual de Destrezas es una competición diseñada para atletas de bajo nivel de habilidad. No es para atletas que ya pueden jugar el juego.
 - b. El Torneo Individual de Destrezas comprende cuatro eventos: Carrera de Bases, Lanzamiento de Distancia, Fildear [recibir la pelota] y Batear.
 - c. El puntaje final del atleta es determinado sumando los puntajes logrados en cada uno de estos cuatro eventos.
 - d. Los atletas serán pre-dividido de acuerdo a sus puntajes totales de estos cuatro eventos.
 - e. Cada evento es diagramado con el número y ubicación sugeridos de voluntarios para administrarlo. También se sugiere que el mismo voluntario permanezca en un evento durante toda la competición para proporcionar consistencia.
 - 1) Carrera de Bases
 - a) Equipo – Tres bases, plato de home, cronómetro.
 - b) Propósito – Medir la habilidad del atleta para correr las bases.
 - c) Descripción – Las bases son instaladas como un diamante de béisbol y ubicadas con 19.81m (65') de separación. El jugador debe partir del plato de home y correr las bases tan rápido como sea posible, tocando cada base en la ruta.
 - d) Puntaje – El tiempo inicia cuando el atleta sale del plato de home y termina cuando el atleta regresa al plato de home después de circular las bases. El tiempo consumido en segundos se resta a 60 para determinar el puntaje de puntos. Se penalizará con cinco segundos por cada base que se salte o se toque en el orden equivocado. Se registra el mejor puntaje de dos intentos.

2) Lanzamiento de Distancia

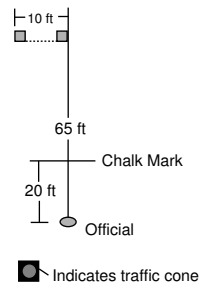


- a) Equipo – Campo reglamentario, dos cintas métricas, pelotas de Softbol, dos conos pequeños o estacas de marcación
- b) Propósito – Medir la habilidad del atleta para lanzamiento de distancia y precisión.
- c) Descripción – El jugador que está en la prueba se para detrás de la línea de restricción, suficientemente atrás para dar uno o más pasos en preparación para el lanzamiento. El jugador tiene dos intentos para lanzar la pelota tan lejos y tan directamente como sea posible sobre la línea de lanzamiento, sin pararse sobre la línea de restricción. Los entrenadores, asistentes u otros jugadores en espera deben estar colocados en el campo para indicar, usando un cono o estaca de marcación, el punto en donde la pelota toca de

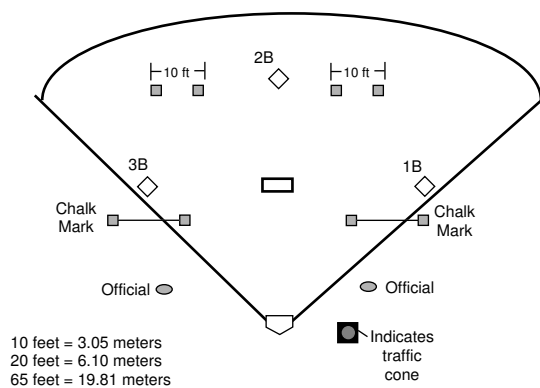
primero el suelo. El mejor de los dos lanzamientos es medido y registrado como el puntaje del jugador. Si un jugador se para sobre la línea antes de soltar la pelota, la prueba debe repetirse. Habrá un máximo de dos repeticiones.

- d) Puntaje – El puntaje neto de lanzamiento es igual a la distancia del lanzamiento, medida en un punto desde la línea de lanzamiento trazando una perpendicular hacia el punto en donde cayó la pelota, menos la distancia de error – el número de metros que la pelota cayó fuera del blanco, lejos de la línea de lanzamiento. El puntaje del jugador es el mejor de los dos lanzamientos. Ambos puntajes de error y distancia son medidos al metro más cercano. Por ej., si una pelota cae (perpendicular) en el punto 50 metros de la cinta métrica, pero está 6m fuera hacia un lado, el puntaje del jugador es 44 puntos. (Distancia lanzada (50) menos el número de metros fuera del blanco (6) resulta en un puntaje neto de 44m). El atleta anota un punto por metro. Por ej., 44m = 44 puntos. Si hay marcas entre los metros, el puntaje debe ser aproximado hacia abajo. Por ej: 44.73 = 44 puntos.
- 3) Fildear [Recibir la Pelota]
- a) Equipo – Pelotas de softbol de 30.5 cm (12”), cinta métrica, tiza/línea, conos.
- b) Propósito – Medir la habilidad para fildear [recibir la pelota] del atleta.
- c) Descripción – El atleta se parará entre y detrás de los dos conos. El juez debe lanzar la pelota en el suelo al atleta, entre los conos. El lanzamiento al atleta debe golpear el suelo antes de la marca de tiza de 6.10m (20”). El atleta puede moverse agresivamente hacia la pelota. Si la pelota lanzada está fuera de los conos, el lanzamiento debe repetirse. Cada atleta tiene cinco intentos de fildear [recibir la pelota] por prueba. Cada atleta recibe dos pruebas.
- d) Puntaje – El atleta recibe cinco puntos por una pelota claramente fildeada [recibida] (ya sea recibida con el guante o atrapada contra el cuerpo, pero sin tocar el suelo); dos puntos por una pelota bloqueada; cero puntos por un intento fallido, para un máximo de 50 puntos.

FIELDING DIAGRAM 1



FIELDING DIAGRAM 2



4) Batear

- a) Equipo – Soporte de bateo, pelotas de softbol de vuelo restringido de 30.5 cm (12”) de costura roja, bate, cinta métrica y tiza.
- b) Propósito – Medir la habilidad del atleta para batear a distancia cuando batea desde un soporte de bateo.
- c) Descripción – Parado en una caja de bateo de tamaño reglamentario [por ej. 2,31 m (7’7”) por 99 cm. (3’3”)], el atleta debe golpear la pelota desde el soporte de bateo. El atleta tiene tres intentos.
- d) Puntaje – La distancia del bateo más largo determinará el puntaje final del atleta. La distancia de un bateo es medida desde el soporte de bateo hasta el punto en donde la pelota toca el suelo de primero. La distancia es medida al metro más cercano; por ej., 1m = 1 punto. 46m = 46 puntos. Si la marca cae entre metros, el puntaje debe ser aproximado hacia abajo, por ej., 46.73 = 46 puntos. El puntaje final de un jugador es determinado sumando los puntajes logrados en cada uno de los cuatro eventos que forman el Torneo Individual de Destrezas.

5. Carrera de Bases

La Carrera de Bases es un evento individual para atletas con nivel de habilidad más bajo que los limita para participar en otras competiciones de softbol.

- a. Equipo – Cuatro bases o marcadores, silbato, cronómetro, cinta adhesiva, cinta métrica, tiza.
- b. Instalación:
 - 1) Arreglar las bases en un cuadrado, con una distancia de 5m (16’ 5”) entre cada base.
 - 2) Numerar las bases de uno a cuatro usando la cinta adhesiva.
 - 3) Hacer una línea recta entre cada base usando tiza.
- c. Reglas:
 - 1) El atleta inicia la carrera parado en la base número cuatro.
 - 2) El Atleta inicia la carrera al sonido del silbato.
 - 3) El atleta debe tocar cada base en el orden apropiado, que es bases uno, dos, tres y cuatro.
- d. Puntaje:
 - 1) El atleta es cronometrado desde el silbato de inicio hasta cuando se detiene en la base número cuatro para completar la carrera.
 - 2) Se asignará una penalización de cinco segundos en cada ocasión que un atleta no toca una base o falla en tocar una base en el orden apropiado.

6. Bateo de Distancia

El Bateo de Distancia es un evento individual para atletas con nivel de habilidad más bajo que los limita para participar en otras competiciones de softbol.

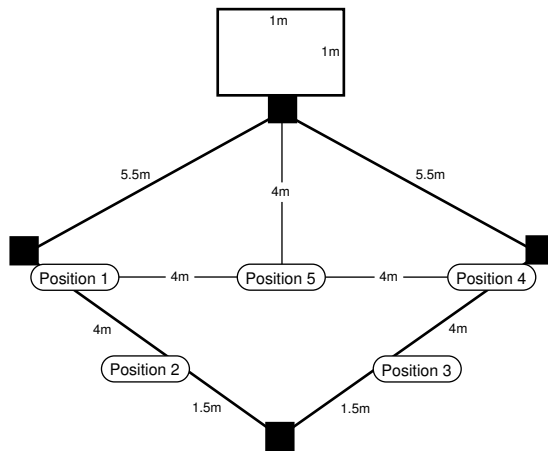
- a. Equipo
 - 1) Pelota de recreación del 30 cm. (11 ¾”), soporte de pelota de recreación, tiza, cinta métrica.
- b. Instalación
 - 1) Marcar con tiza un cuadrado de 2m (6’ 6 ¾”) por 2m para un área de bateo.
 - 2) Colocar el soporte de bateo exactamente en el medio del cuadrado.
- c. Reglas
 - 1) La pelota es colocada en el soporte por un juez antes de cada intento.
 - 2) El soporte es ajustado a una altura para que la pelota esté a la altura de la cintura del atleta.
 - 3) El atleta tiene derecho a tres turnos al bate no-consecutivos para golpear la pelota.
- d. Puntaje
 - 1) La distancia de cada bateo se mide desde el punto donde la pelota toca por primera vez el suelo hasta la base del soporte.
 - 2) El puntaje final del atleta es la distancia acumulativa de sus “hits” [bateos].
 - 3) La medida es en metros. 1m = un punto, aproximada hacia abajo al metro más cercano.

7. Destrezas de Softbol en Equipo

Las Destrezas de Softbol en Equipo es un evento individual que ofrece competición estructurada de equipo para atletas bajo nivel de habilidad.

- a. Equipo
 - 1) Pelota de Softbol (30.5 cm ó 12” de vuelo restringido, de costura roja)

- 2) Cuatro bases, cinta métrica
 - 3) Barril o caja de aproximadamente 1m (3' 3 1/2") de alto por 1m de ancho (o de diámetro)
 - 4) Cinta adhesiva/tiza, cinco guantes, hojas de puntajes
- b. Instalación
- 1) Ubicar las cuatro bases formando un diamante de béisbol. Las bases deberán estar separadas 5.5 metros (18") entre sí.
 - 2) Marcar la posición #5 a 4m (13' 1 1/2") en frente del blanco.
 - 3) El blanco deberá ser un barril o caja de aproximadamente 1m (3' 3 1/2") de alto por 1m de ancho.
 - 4) Marcar la posición número uno en la primera base, la posición número dos a 4m (13' 1 1/2 ") de la posición número uno. La posición número dos estará ubicada en la misma área que ocuparía el jugador de segunda base, y a 1.5m (4' 11") de la segunda base.
 - 5) Marcar la posición número cuatro en la tercera base. La posición número tres estará ubicada en el mismo lugar ocupado por el parador en corto y estará a 4m (13' 1 1/2") de la posición #4, y a 1.5m (4' 11") de la segunda base.
 - 6) Las posiciones número uno y número cuatro están cada una a 4m (13' 1 1/2 ") de la posición número cinco (ver diagrama).
 - 7) Los equipos deben enviar una nómina antes del inicio del juego.
 - 8) Los equipos deben usar uniformes o camisas numeradas.
- c. Diagrama



- d. Reglas:
- 1) El director del evento deberá determinar cuántos juegos se jugarán. Deben competir dos equipos de cinco miembros. Solo un equipo podrá ejecutar una ronda a la vez.
 - 2) El juego se compone de cinco entradas con cinco rondas cada una. Los jugadores tendrán la oportunidad de estar en las cinco posiciones en el campo.
 - 3) Cada jugador del primer equipo de cinco miembros debe intentar atrapar la pelota limpiamente, y luego lanzarla con precisión al jugador ubicado en la siguiente posición.
 - 4) El árbitro debe entregar la pelota al jugador en la posición número uno. Cuando el árbitro dice "Pelota en Juego" iniciará el juego.
 - 5) El jugador en la posición #1 inicia la ronda lanzando la pelota al jugador en la posición número dos. El jugador en la posición número dos lanza entonces la pelota al jugador en la posición número tres; y continúa esta secuencia de lanzamientos hasta que la pelota llega al jugador en la posición número cinco.
 - 6) Los atletas pueden lanzar la pelota de cualquier manera, pero cada jugador debe lanzar en secuencia numérica. Los jugadores deben intentar lanzar la pelota a sus compañeros en un vuelo.
 - 7) Si la pelota lanzada pasa al atleta, el atleta, entrenador o árbitro puede regresar la pelota. Sin embargo, el atleta debe regresar a su posición numérica inicial para lanzar la pelota a la siguiente posición. Un lanzamiento acertado se define como una pelota lanzada dentro del alcance del jugador receptor.

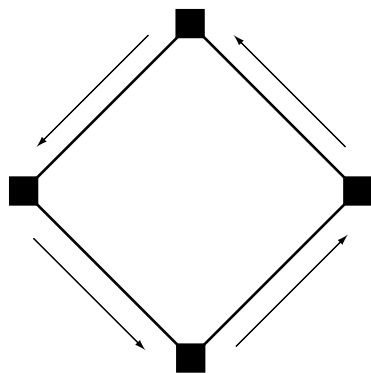
- 8) Cuando la pelota alcanza al jugador en la posición número cinco, él/ella intenta lanzarla acertadamente con movimiento con la mano hacia abajo hacia el blanco. A los jugadores ubicados en la posición #5 se les requiere simular un movimiento de lanzamiento de softbol y lanzar con la mano hacia abajo.
 - 9) Los atletas en la posición número cinco solo tendrán un intento para lanzar al blanco.
 - 10) Después del intento del jugador en la posición número cinco, la ronda finaliza.
 - 11) Después de que el primer equipo completa la ronda, el segundo equipo conducirá su ronda inicial.
 - 12) Los jugadores deberán rotar en secuencia numérica a la siguiente posición después de cada ronda (por ej., el jugador en la posición número uno se mueve a la posición número dos y así sucesivamente mientras el jugador en la posición número cinco se mueve a la posición número uno). Cada jugador debe tener un turno en cada posición.
 - 13) Los equipos se alternan entre los juegos después de completar cada ronda, hasta que las cinco rondas han sido completadas. Cuando cada equipo ha completado cinco rondas, el juego concluye.
 - 14) Se permiten sustitutos en el juego únicamente cuando una ronda se ha completado.
 - 15) Los entrenadores deberán permanecer en las casillas de entrenadores. Una estará ubicada al lado de la primera base, fuera del campo y la otra al lado de la tercera base fuera del campo. Los entrenadores pueden dar instrucciones verbales o señales a los jugadores. Los atletas sordos pueden recibir asistencia física cuando vayan a ubicarse en sus posiciones.
- e) Puntaje
- 1) El equipo recibe un punto por cada lanzamiento acertado.
 - 2) El equipo recibe un punto por cada atrapada correcta.
 - 3) El equipo recibe un punto por lanzar correctamente la pelota al blanco.
 - 4) El equipo recibe un punto por cada ronda correcta de atrapadas y lanzamientos.
 - 5) El puntaje final debe ser la suma de puntos anotados después de completar todas las rondas.
 - 6) El puntaje de cada equipo deberá ser comparado al puntaje de otros equipos para determinar la ubicación final en este evento.
 - 7) El número máximo de puntos que puede ser acumulado por un equipo es 50 puntos.

8. Prueba de Evaluación de Destrezas de Equipo

Los puntajes individuales de cada una de las siguientes pruebas de evaluación de destrezas son enviados al Comité Organizador de la Competición por todos los equipos participando en la competición de Softbol de Olimpiadas Especiales. Estas pruebas están diseñadas para ayudar al Comité de Competición a obtener una idea preliminar del nivel de habilidad de los equipos inscritos en el torneo. Esto le permite al Comité ubicar a los equipos en divisiones preliminares para evaluación en el lugar. Cuando hay muchos equipos inscritos en una competición y poco tiempo para realizar evaluaciones en el lugar, estas pruebas pueden ser esenciales para el éxito del torneo. Estas pruebas deben usarse como un medio para mejorar, no reemplazar, la observación y evaluación en el lugar.

a. Prueba Evaluación de Destrezas de Softbol en Equipo (SAT)

Prueba Número Uno – Carrera de Bases



INSTALACIÓN

Campo normal de softbol.
Tres bases, plato de home, cronómetro.

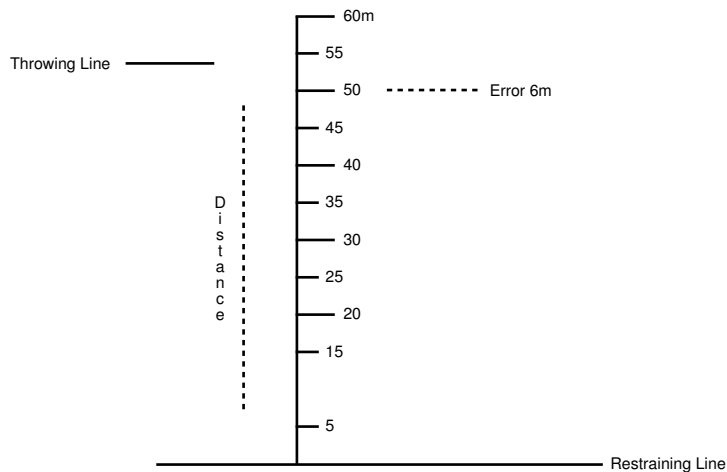
PRUEBA

Las bases son colocadas como un diamante de béisbol y se ubican con 19.81m (65') de separación.
Al atleta se le indica iniciar en el plato de home y correr por las bases tan rápido como le sea posible, tocando cada base en la ruta.

PUNTAJE

El tiempo inicia cuando el atleta sale del plato de home.
El tiempo se detiene cuando el atleta toca el plato de home después de circular las bases.
El tiempo consumido en segundos es restado de 50 para determinar el puntaje de puntos.
Se dará una penalización de cinco segundos por cada base saltada o tocada en el orden inadecuado.
Se registra el mejor puntaje de de dos intentos.
No se les solicitará a los atletas que hagan dos intentos consecutivamente.

b. Prueba Evaluación de Destrezas de Softbol en Equipo (SAT) Prueba Número Dos – Lanzamiento de Distancia



INSTALACIÓN

Un campo al aire libre o un campo de césped que se pueda marcar en pies.
Dos cintas métricas, pelotas de softbol, dos conos pequeños o estacas de marcación.

PRUEBA

El jugador que está en la prueba se para detrás de la línea de restricción, suficientemente atrás para dar uno o más pasos en preparación para el lanzamiento. El jugador tiene dos intentos para lanzar la pelota tan lejos y tan directamente como sea posible sobre la línea de lanzamiento, sin pararse sobre la línea de restricción. Los entrenadores, asistentes u otros jugadores en espera deben estar colocados en el campo para indicar, usando un cono o estaca de marcación, el punto en donde la pelota toca de primero el suelo. El mejor de los dos lanzamientos es medido y registrado como el puntaje del jugador. Si un jugador se para sobre la línea antes de soltar la pelota, la prueba debe repetirse. Habrá un máximo de dos repeticiones.

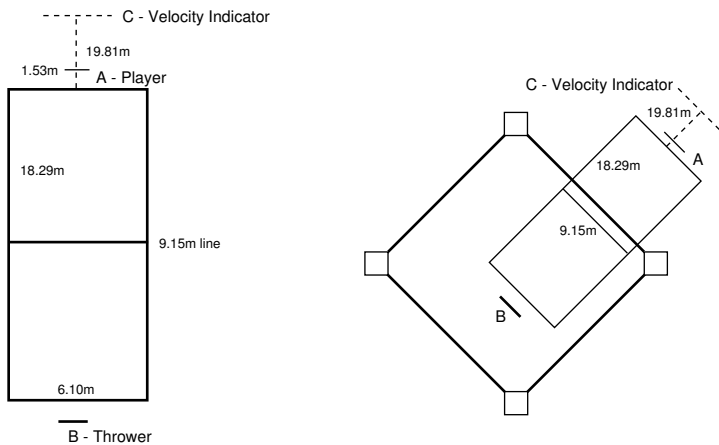
PUNTAJE

El puntaje neto de lanzamiento es igual a la distancia del lanzamiento, medida en un punto desde la línea de lanzamiento trazando una perpendicular hacia el punto en donde cayó la pelota, menos la distancia de error – el número de metros que la pelota cayó fuera del blanco, lejos de la línea de lanzamiento. El puntaje del jugador es el mejor de los dos lanzamientos. Ambos puntajes de error y distancia son medidos al metro más cercano.

Ejemplo de Puntaje:

Si una pelota cae (perpendicular) en el punto 50 metros de la cinta métrica, pero está 6m fuera hacia un lado, el puntaje del jugador es 44 puntos. [Distancia lanzada (50) menos el número de metros fuera del blanco (6) resulta en un puntaje neto de 44m]. El atleta anota un punto por metro. Por ej., 44m = 44 puntos. Si hay marcas entre los metros, el puntaje debe ser aproximado hacia abajo. Por ej: 44.73 = 44 puntos.

c. Prueba Evaluación de Destrezas de Softbol en Equipo (SAT) Prueba Número Tres – Fildear [Recibir la Pelota]



INSTALACIÓN

Cancha interior normal o un campo con césped corto en el cual se puede marcar con tiza o se pueden colocar conos.

Pelotas de softbol, guantes para recibir la pelota, cinta métrica.

PRUEBA

El jugador que está en la prueba se para en posición de listo (A) detrás de la línea de restricción a 1.53m (5').

Un lanzador se para detrás de la línea de lanzamiento y hace dos lanzamientos de práctica y seis lanzamientos de prueba a cada jugador.

Cada lanzamiento debe golpear el suelo antes de la línea de 9.15m (30') y debe permanecer dentro de los límites de las líneas laterales del área marcada. El lanzamiento debe hacerse con el brazo al lado, con suficiente velocidad para que no sea tocado hasta la línea C – la distancia del indicador de velocidad después de la línea final. La distancia indicada después de la línea final es marcada con un cono u objeto similar. De las seis pruebas, dos pelotas deben ser lanzadas directamente al jugador, dos a la derecha y dos a la izquierda del jugador. El jugador intenta fildear cada pelota limpiamente, por ej., sin movimiento erróneo notable o pérdida temporal de control y la devuelve al lanzador. En cada prueba el jugador inicia detrás de la línea de restricción de 1.53m (5'), pero debe moverse hacia adelante de la línea de 18.92m (60') para aproximar la pelota al pasto y obtener el máximo de puntos. Cualquier lanzamiento no realizado como es especificado debe repetirse. (Nota: Es importante chequear periódicamente la velocidad del lanzamiento dando instrucciones ocasionalmente al jugador para que la pelota no sea tocada. Los lanzamientos deben llegar al marcador de velocidad.)

PUNTAJE

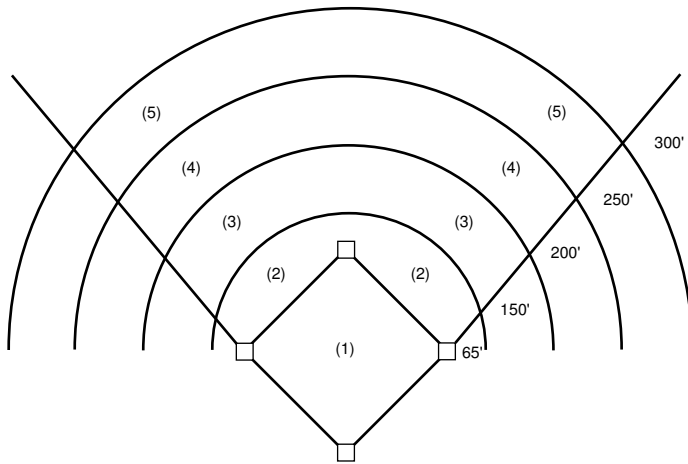
Cada pelota fildeada limpiamente frente a la línea final de 18.92m (60') recibe 5 puntos.

Una pelota que se recibe con dificultad pero se detiene para que no pase al jugador recibe cuatro puntos.

Las pelotas fildeadas detrás de la línea de 18.29m (60') recibe tres puntos por pelotas fildeadas limpiamente, y dos puntos por pelotas recibidas con dificultad.

Se considerará que las pelotas han sido fildeadas frente a la línea final de 60' cuando el guante y la pelota del jugador están claramente al frente de la línea.
 Cualquier pelota que se pierde totalmente, o que se toca pero pasa al jugador, no obtiene puntos.
 El puntaje es la suma de las seis pruebas.
 Se recomienda que el anotador de puntaje esté parado justo afuera del área marcada, a la par de la línea final de 18.29m (60').
 El puntaje máximo es 30 puntos.

d. Prueba Evaluación de Destrezas de Softbol en Equipo (SAT)
 Prueba Número Cuatro - Batear



INSTALACIÓN

Campo normal de softbol, 12 conos para marcar, pelotas de softbol, bates, cinta métrica.

PRUEBA

El bateador asume una posición normal de bateo en el plato.
 Desde el montículo del lanzador un entrenador hará cinco lanzamientos para que el bateador intente batear tan fuerte y tan lejos como sea posible.
 Estos lanzamientos deben estar dentro del arco reglamentario (6'-12').
 Solo se permiten cinco oscilaciones a cada bateador.

PUNTAJE

La distancia del bateo [hit] más largo deberá determinar el puntaje final del atleta. La distancia de un bateo [hit] es medida desde el soporte de bateo hasta el punto en donde la pelota toca por primera vez el suelo. La distancia es medida al metro más cercano; por ej: 1m = Un punto, 46m = 46 puntos. Si el puntaje cae entre metros, el puntaje se aproxima hacia abajo, por ej: 46.73 = 46 puntos.