

قوانین و مقررات گویرانی

سازمان آموزش و پرورش استثنایی

سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲

"گویرانی" نوعی بازی با گوی است که طی آن دو بازیکن با رها کردن گوی به داخل محوطه زمین بازی سعی می کنند فاصله گوی های خود را با گوی هدف کمتر نمایند. منشاء این بازی برگرفته از بازیهای محلی کشورمان (تبله بازی) و المپیک ویژه (Special olympics) بوده و برای دانش آموزان سندرم دان طراحی شده است که البته اکثر معلولین و افراد عادی نیز می توانند از آن بهره مند شوند. لازم به یادآوری است این بازی برای اولین بار در مسابقات کشوری دانش آموزان استثنایی (۱۳۸۴) با حضور ۱۷ دانش آموز سندرم دان بصورت آزمایشی در استان چهارمحال و بختیاری برگزار گردید و نتایج قابل توجهی بدست آمد. این بازی علاوه بر مزایای عمومی سایر ورزش ها تاثیر بسزایی در تقویت تمرکز حواس و مهارتهای حرکتی، بخصوص مهارتهای ریز بازیکنان دارد. نکته ای که این ورزش را از سایر رشته های ورزشی دانش آموزان کم توان ذهنی متمایز می سازد، توجه به توانمندی و قابلیت های بازیکنان است، یعنی هر بازیکن در گروهی که از نظر مهارت و توانایی نسبتا هم سطح باشند به رقابت خواهند پرداخت و با توجه به امتیازات بدست آمده در جدول رده بندی، حائز یکی از مقامهای اول تا سوم خواهد شد. بدین ترتیب همه بازیکنان مدال (طلا - نقره - برنز) خواهند گرفت.

۱- تعاریف

۱-۱- **گوی**: عبارت است از شیئی کروی از جنس پلاستیک فشرده کاملاً صاف و صیقلی به وزن ۲۵۰ الی ۳۰۰ گرم و قطر ۷ سانتی متر با رنگ‌های سفید، قرمز و سیاه

۱-۲- **گوی هدف**: به گویی گفته می‌شود که دارای مشخصات سایر گوی‌ها بوده و رنگ آن سیاه است.

۱-۳- **گوی خشی**: به گویی اطلاق می‌شود که بعد از رها کردن توسط بازیکن:

- از چهارچوب زمین خارج شده باشد.

- به علت خطا از دور بازی خارج شود. (امتناع از پرتاب گوی - ضربه با پا)

- در منطقه جریمه قرار گیرد.

یادآوری ۱: گویی که از زمین خارج شود و سپس به داخل زمین بازی باز گردد، گوی خشی خواهد بود.

یادآوری ۲: در صورتی که گوی بر اثر عوامل غیر مترقبه از زمین بازی خارج شود با نظر سرداور به محل خود بازگردانده خواهد شد

۱-۴- **دور بازی**: هر دور بازی شامل: رها کردن گوی هدف و ۱۰ عدد گوی بازی (۵ عدد قرمز و ۵ عدد سفید، جمعاً ۱۱ عدد) به داخل زمین بازی می‌شود.

۱-۵- **منطقه جریمه**: محوطه‌ای از زمین بازی است به شکل مربع (۳×۳) که توقف گوی (گوی هدف، گوی بازی) و ورود بازیکنان در آن مجاز نمی‌باشد

۱-۶- **منطقه بازی**: محوطه اصلی زمین به شکل مربع مستطیل (۳×۹) که گوشه‌های آن بوسیله دو خط ۲ سانتی متری به هم وصل شده و چهار مثلث در آن ایجاد

می‌شود که گوی بازیکنان پس از رها شدن بایستی در آن قرار گیرد

یادآوری: مثلث‌های منطقه بازی به بازیکنان این امکان را می‌دهند که تاکتیک مناسبی در هر دور بازی داشته باشند

۱-۷- پرتاب طلایی: هر بازیکن که در یک دور بازی مرتکب سه خطا شود به بازیکن مقابل یک پرتاب اضافه داده می‌شود که به آن پرتاب طلایی می‌گویند

(اختیاری)

۱-۸- مکان نما: نقاطی است که با علامت (+) در مراکز چهار مثلث محوطه بازی زمین وجود دارد و موقعیت قرار گرفتن گوی هدف را پس از خروج از زمین بازی یا

توقف در محوطه جریمه را نشان می دهد

۹-۱- منطقه پرتاب: ابتدای محوطه جریمه منطقه پرتاب است و بازیکن در انتخاب محل پرتاب در طول خط عرضی (۳ متر) آزاد است.

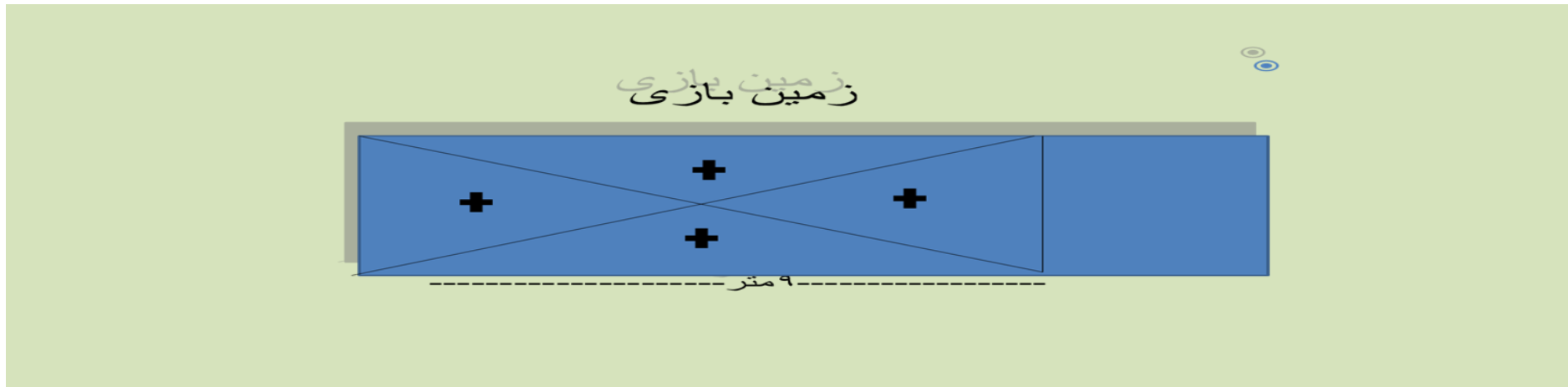
۲- قوانین ومقررات

۱-۲- زمین بازی به شکل مربع مستطیل وابعاد آن ۱۲×۳ متر می باشد که از دو قسمت، محوطه جریمه (۳×۳ متر) و محوطه بازی (۳×۹ متر) تشکیل می شود.

۲-۲- سطح زمین باید صاف و کفپوش بوده و ترجیحا در سالن سر پوشیده باشد.

یادآوری: بر روی سطوح هموار و موکت شده نیز می توان این بازی را انجام داد.

۳-۲- خط کشی محوطه اصلی زمین با خطوط ۵ سانتی متری و خطوط داخلی ۲ سانتی متری خواهد بود. (خطوط جز محوطه بازی محسوب می شود)



یاد آوری ۱: بازیکن فقط از خط عرضی برای رها کردن گوی می تواند استفاده نماید (ابتدای منطقه جریمه) رها کردن گوی از خطوط طولی غیر مجاز بوده و خطا محسوب می شود.

یاد آوری ۲: قرار گرفتن گوی روی خطوط اصلی زمین به شرطی که تمام گوی از خط عبور نکرده باشد جز بازی محسوب خواهد شد.

۴-۲- نیمکت استراحت: در انتهای دو طرف منطقه جریمه با فاصله ۲ متر از خطوط طولی زمین محل قرار گرفتن بازیکنان و مربیان (۲×۲) با خطوط ۲ سانتی متری مشخص می شود.

۵-۲- گوشه های زمین منطقه بازی با دو خط (به قطر ۲ سانتی متر) بصورت ضربدری به یکدیگر وصل شده و چهار مثلث در منطقه بازی به وجود خواهد آمد

۶-۲- اگر گوی هدف بر اثر ضربه گوی دیگری از زمین خارج شود به نزدیک ترین علامت مکان نما (+) منتقل خواهد شد.

یاد آوری ۱: ملاک قرارگیری گوی هدف پس از خروج از زمین، مثلی است که گوی هدف از آن عبور کرده است. به عبارت دیگر گوی هدف در علامت مکان نما (+) مثلی قرار می گیرد که از قاعده آن عبور کرده است در صورتی که بازیکنی گوی هدف را داخل منطقه زمین بازی نیندازد مرتکب خطا شده و گوی هدف به بازیکن مقابل واگذار می شود اگر بازیکن مقابل نیز موفق به انداختن گوی هدف در داخل زمین بازی نشد برای وی نیز یک خطا در نظر گرفته می شود و با توجه به محل خروج گوی هدف در یکی از علامتهای مکان نما (+) قرار می گیرد

یاد آوری ۲: چنانچه گوی هدف پس از رها کردن توسط بازیکن صاحب گوی قرمز در منطقه جریمه قرار گیرد گوی هدف به علامت مکان نما (+) در مثلث ابتدای محوطه بازی منتقل خواهد شد و برای بازیکن خطا در نظر گرفته می شود

۷-۲- البسه ورزشی رشته گویرانی شامل: پیراهن و شلوار ورزشی، کفش ورزشی می باشد

یاد آوری: البسه ورزشکاران هر تیم بایستی متحدالشکل باشد

۲-۸- حد اکثر تعداد نفرات هر تیم گویرانی ۳ نفر می باشد

یاد آوری: اگر تعداد بازیکنان یک تیم از دو نفر کمتر باشد در بازی های دوپل نمی توانند شرکت نمایند.

۳ - نحوه بازی

الف) بازی انفرادی

۱-۳- بازی طی دو مرحله مقدماتی و نهایی برگزار می شود

۲-۳- در مرحله مقدماتی اسامی کلیه شرکت کنندگان قرعه کشی شده و در جدول شماره ۱ به ترتیب شماره قرعه ثبت می شود.

۳-۳- مرحله مقدماتی در دو دور انجام خواهد شد و بازیکنان به ترتیب قرار گرفتن در جدول شماره ۱ دو به دو با یکدیگر به رقابت خواهند پرداخت.

۴-۳- هر بازیکن در مرحله مقدماتی در هر دور با یک سری از گوی ها (قرمز، سفید) بازی خواهد کرد.

۵-۳- هر بازیکن که مالک گوی قرمز است، پرتاب کننده گوی هدف خواهد بود و پس از رها کردن گوی هدف به ترتیب به صورت یک درمیان با بازیکن مقابل سایر گوی ها را پرتاب خواهند کرد.

۶-۳- پس از پرتاب هر گوی توسط بازیکن در مرحله مقدماتی داوران نسبت به اندازه گیری فاصله گوی تا گوی هدف اقدام نموده و در جدول شماره ۱ ثبت می کنند.

یادآوری ۱: اگر بازیکنی در یک دور بازی سه خطا انجام دهد به بازیکن مقابل یک پرتاب طلایی اختصاص می یابد (اختیاری) بدین صورت که بازیکن ذینفع یکی از گوی های خنثی و در صورت نداشتن گوی خنثی یکی از گوی های داخل محوطه بازی را انتخاب خواهد کرد.

۳-۷- در مرحله مقدماتی میانگین فاصله همه گوی های (۵ عدد) هر بازیکن با گوی هدف بعنوان رکورد وی در هر دور از بازی ثبت خواهد شد.

۳-۸- پس از پرتاب شدن گوی هدف و همه گوی ها توسط دو بازیکن، داوران میانگین فاصله گوی ها را در جدول شماره ۱ ثبت خواهند نمود.

یادآوری: در محاسبه میانگین فاصله گوی ها با گوی هدف همه گوی های بازی، نقش خواهند داشت و برای گوی های خنثی به ترتیب ۳، ۶، ۹، ۱۲، ۱۵ متر فاصله در نظر گرفته می شود.

۳-۹- بازیکنان پس از پرتاب گوی خود بایستی روی نیمکت استراحت قرار گیرند.

یادآوری ۱: بازیکنان حق ندارند به جز زمان پرتاب خود در منطقه بازی حضور یابند در غیر این صورت مرتکب خطا می شوند

یادآوری ۲: مربیان در زمان انجام مسابقه می بایست در روی نیمکت استراحت مستقر باشند و اجازه ورود به محوطه بازی را ندارند.

۳-۱۰- پس از انجام دور اول بازی توسط تمامی بازیکنان بلافاصله دور دوم با ترتیب دور اول انجام خواهد شد.

یادآوری ۱: در دور دوم محل استقرار بازیکنان تغییر می کند و بالطبع رنگ گوی آنها نیز تغییر خواهد کرد.

یادآوری ۲: اگر بازیکنی از پرتاب گوی خود امتناع ورزد قوانین گوی خنثی بر گوی مربوطه حاکم خواهد بود.

۳-۱۱- پس از پایان دور اول و دوم مرحله مقدماتی میانگین رکورد دو مرحله به عنوان رکورد اصلی بازیکن جهت حضور در مرحله نهایی در جدول شماره ۲ از بهترین تا ضعیف ترین رکورد درج خواهد شد.

۱۲-۳- در مرحله نهایی بازیکنان به ترتیب قرار گرفتن در جدول شماره ۲ در گروه‌های سه نفره به روش دوره‌ای با یکدیگر به رقابت خواهند پرداخت.

۱۳-۳- پس از مشخص شدن محل قرار گیری هر بازیکن در جدول شماره ۲ و مشخص شدن گروه‌های سه نفره در آغاز هر بازی توسط سر داور بین دو بازیکن سکه انداخته می‌شود و برنده مشخص می‌کند که با کدام گوی (قرمز یا سفید) بازی کند .

یادآوری: با توجه به تعداد نفرات در انتهای جدول شماره دو گروه‌های ۲ یا ۳ نفره تشکیل خواهد شد.

۱۴-۳- در مرحله نهایی فاصله نزدیک ترین گوی به گوی هدف ، تعیین کننده برنده بازی خواهد بود.

یادآوری ۱: در مرحله نهایی پس از پرتاب همه گوی‌ها فاصله نزدیک‌ترین گوی هر بازیکن در جدول شماره ۲ (کادر بازی اول و دوم) توسط داوران ثبت خواهد شد.

یادآوری ۲: اگر میانگین فاصله نزدیک‌ترین گوی دو بازیکن یکی بود برد و باخت در دو بازی ملاک خواهد بود.

یادآوری ۳: اگر همه گوی‌های یک بازیکن در دور نهایی خنثی باشد فاصله ۹ متر برای وی درج می‌شود.

۱۵-۳- برای مشخص کردن مقام‌های اول تا سوم در هر گروه، میانگین فاصله نزدیکترین گوی در دو بازی نهایی تعیین کننده خواه بود.

۱۶-۳- برای مشخص نمودن امتیازهای بدست آمده توسط اعضای تیم در گروه‌های ۳ نفره به مقام‌های اول دوم و سوم گروه آخر شماره ۲ به ترتیب امتیازهای ۱-۱/۵-۲

اختصاص می‌یابد و به ازای هر گروه بالاتر ۰/۵ به امتیازها اضافه می‌شود سپس مجموع امتیازهای هر تیم با امتیازهای بازی دوبل جمع و تیم‌های اول تا سوم مشخص خواهند شد.

یادآوری: در صورتی که دو تیم در امتیاز یکسان باشند برای تعیین تیم برتر میانگین رکورد اعضای تیم در بازیهای انفرادی (نهایی) ملاک خواهد بود.

ب) بازی دوبل

۳-۱۷- از هر تیم دو بازیکن جهت شرکت در مسابقات دوبل معرفی می شوند.

۳-۱۸- جایگاه هر تیم جهت رقابت در جدول تک حذفی بر اساس میانگین رکورد دو بازیکن معرفی شده، مشخص خواهد شد.

یادآوری ۱: طرز قرار گرفتن تیمها در جدول تک حذفی، یکی بالا یکی پایین خواهد بود.

یادآوری ۲: با توجه به جدول تک حذفی در بازی دوبل مقام سوم مشترک خواهد بود.

۳-۱۹- در این مرحله همانند دورنهایی بازیهای انفرادی، با پرتاب سکه رنگ گوی هر تیم مشخص خواهد شد.

۳-۲۰- پس از تعیین رنگ گوی یکی از بازیکنان ملک گوی قرمز برای پرتاب گوی در محل مربوطه قرار گرفته و گوی هدف و گوی بازی خود را براساس شماره به داخل محوطه بازی پرتاب خواهد کرد سپس یکی از بازیکنان تیم مقابل گوی خود را به ترتیب رها خواهد نمود.

یادآوری ۱: تیم برنده همانند دور نهایی انفرادی مالک نزدیکترین گوی به گوی هدف خواهد بود.

یادآوری ۲: نحوه امتیازدهی جهت محاسبه امتیازات تیمی همانند دور نهایی بازی انفرادی ۱-۱/۵-۲ خواهد بود.

(تیم سوم و چهارم ۱ دوم ۱/۵ اول ۲ امتیاز)

۴- خطاها

- قرار گرفتن گوی (گوی بازی، گوی هدف) در محلی غیر از محوطه بازی (۳×۹)

- ورود بازیکن به منطقه بازی بدون اجازه داور

- رها کردن گوی از خطوط طولی زمین

- قرار گرفتن پای بازیکن در منطقه جریمه هنگام پرتاب


- طولانی شدن زمان پرتاب (حداکثر ۳۰ ثانیه)


- پرتاب پی در پی دو گوی توسط یک بازیکن

- عدم رعایت پرتاب بر اساس شماره گوی

۵- علامت های اختصاری ثبت در جداول داوری

خطا با علامت ضربدر در گوشه کادر رکورد پرتاب مربوطه ثبت می شود.

گوی خنثی با علامت دایره تو خالی  در رکورد مربوطه درج میشود و در پایان هر بازی منشی قوانین رکوردهای گوی خنثی را اعمال خواهد نمود.

پرتاب طلایی  رکورد مربوطه از قطر به دو نیم تقسیم شده و قسمت پایین رکورد قبلی و قسمت بالا رکورد پرتاب طلایی ثبت می شود (فقط در دور مقدماتی)

۶- کادر فنی

سر داور:

در مجاور منطقه جریمه مستقر می باشد و وظایف زیر را عهده دار می باشد

- کنترل زمان بازی

- پرتاب سکه جهت تعیین رنگ گوی بازیکنان

- اعلام صحت و خطای پرتاب ها (پرچم قرمز خطا - سفید صحیح)

- اعلام نوبت پرتاب بازیکنان

- اعلام پرتاب طلایی

داوران خط :

دو داور در دو طرف خط طولی منطقه بازی مستقر می باشند و وظایف زیر را را عهده دار می باشند

- اندازه گیری دقیق فاصله گوی ها با گوی هدف

- اعلام فاصله گوی ها با صدای بلند

- قرار دادن گوی خنثی در سبد مخصوص

منشی:

در محلی مناسب مستقر می باشد و وظایف زیر را عهده دار می باشد

- انجام مقدمات قرعه کشی با کمک سایر داوران

- ثبت خطاها و رکورد ها در جداول

- تکمیل جداول هر دور از بازی و انجام محاسبات مربوطه

- ثبت نتایج بروی تابلو

۷- وسایل مورد نیاز

- گوی ، شامل: ۵ عدد گوی سفید، ۵ عدد گوی قرمز و ۱ عدد گوی سیاه (گوی هدف)
- ابزار اندازه گیری شامل : متر - گونیا - کولیس - کرنومتر (زمان سنج)
- سبد ، شامل: ۲ عدد سبد مخصوص گوی بازی و ۲ عدد سبد مخصوص گوی خنثی
- ماشین حساب (برای محاسبه میانگین اندازه فاصله گوی ها با گوی هدف)
- نوار چسب کاغذی ۲ و ۵ سانتی متری جهت خط کشی زمین بازی
- تابلوی ثبت امتیازات (وایت برد)
- ماژیک
- پرچم سفید و قرمز

جدول دور مقدماتی گویرانی

جدول شماره (۱)

بهترین رکورد	میانگین	رکورد دور دوم					میانگین	رکورد دور اول					از استان	نام و نام خانوادگی	قرعه

نام نام خانوادگی سرداور امضا

نام نام خانوادگی منشی امضا

جدول دور نهایی گوی رانی

مقام	میانگین	فاصله نزدیکترین گوی		از استان	نام و نام خانوادگی	بهترین رکورد دور مقدماتی	گروه
		بازی دوم	بازی اول				
							گروه
مقام	میانگین	فاصله نزدیکترین گوی		از استان	نام و نام خانوادگی	بهترین رکورد دور مقدماتی	گروه
		بازی دوم	بازی اول				
							گروه
مقام	میانگین	فاصله نزدیکترین گوی		از استان	نام و نام خانوادگی	بهترین رکورد دور مقدماتی	گروه
		بازی دوم	بازی اول				
							گروه

جدول شماره (۲)

نام نام خانوادگی سرداور امضا

نام نام خانوادگی منشی امضا

جدول دوپل

نتیجہ	فاصلہ نزدیکترین گوی	نام و نام خانوادگی	رنگ گوی	استان	ردیف

جدول شماره (۳)

نام نام خانوادگی سرداور امضا

نام نام خانوادگی منشی امضا