

Příručka

pro zapisovatele

v baseballu

Úvodem

Tato příručka vznikla z důvodu potřeby ujasnit a sjednotit zapisování v baseballových soutěžích. Podkladem pro ni byl *The Scorekeepers Manual* (IBA 1996) a *Příručka pro zapisovatele v softballu* (ČSA 1995) a samozřejmě pravidla baseballu.

Jedná se o popis statistického zápisu o utkání. Může sloužit i jako podklad pro hodnocení utkání kaučem, ale není to v pravém slova smyslu kaučovský zápis. Ten vypadá jinak a je v něm zaznamenávána hlavně kvalita provedení jednotlivých dovedností.

K zápisu utkání se používá formulář „Zápis o utkání v baseballu“, který je k příručce přiložen a většina oddílů jej v nějaké jeho variantě používá.

Vladimír Süß, Jiří Votinský

Obsah

A. Údaje obsažené v zápisu o utkání	2
B. Zapisování utkání.....	2
Před utkáním	2
V průběhu utkání	3
Postup po metách	3
Bod	3
Aut.....	4
Průběh směny	4
Střídání hráčů.....	4
C. Zápis jednotlivých situací	6
Autování	6
Chyby	7
Asistence.....	9
Metový odpal	9
Nucený aut	10
Dvojaut, trojaut	11
Zisk první mety zdarma	11
Postup po metách na činnost pálkaře	12
Volba v obraně	13
Sebeobětovací odpal	14
Sebeobětovací ulejkva	15
Nechytatelný, nechycený a nesprávný nadhoz	16
Krádež mety	17
Chycená krádež	17
D. Hodnocení zápisu	18
Hodnocení pálkaře	18
Stažený bod	18
Hodnocení polaře	19
Hodnocení nadhazovače.....	20
Umožněné body	20
Střídání nadhazovače	21
Vítězný nadhazovač.....	22
Udržené vítězství nadhazovačem	23
Poražený nadhazovač.....	23
E. Výpočet statistických údajů	23

A. Údaje obsažené v zápisu o utkání

Přehled používaných zkratk spolu s jejich popisem, anglickým „dešifrováním“, italským ekvivalentem a případně výpočtem naleznete na zadní obálce této příručky.

V zápisu (viz příloha) předem vyplňte kolonky DATUM, OD, DO, DÉLKA (časové údaje), SOUTĚŽ, Č.UTK. (číslo utkání dle rozpisu soutěže), HŘIŠTĚ, DOMÁCÍ, HOSTÉ, ROZHODČÍ (H - na domácí metě, 1,2,3 - na metách, jsou-li), TECHNICKÝ KOMISAŘ (je-li nominován), ZAPISOVATEL (Vaše maličkost) a запиšte pořadí pákárů obou týmů se všemi náležitostmi (viz dále).

Po každé půlsměně vyplňte součet R, H, E a LOB za směnu a dopište nad příslušný sloupec číslo směny. Bylo-li ve směně víc než devět pákárů (a zabrala tedy víc než jeden sloupec), sečtěte celou směnu dohromady.

Nakonec po utkání vyplňte VÝSLEDEK, vyhodnoťte veškeré údaje o hráčích, zkontrolujte rovnici (viz dále) a vyplňte celkové R, H, E a LOB.

Rovnice $AB+BB+HP+SH+SF+E2int = R+LOB+PO$ poskytuje částečnou kontrolu správnosti vyhodnoceného zápisu.

$AB+BB+HP+SH+SF+E2int$ (družstva A) - počet ukončených startů na pálce

$R+LOB$ (družstva A) + PO (družstva B) - počet ukončených působení v útoku

B. Zapisování utkání

Před utkáním

zapište pořadí pákárů i s dalšími údaji jako jsou post hráče, na kterém hraje v obraně*) a číslo dresu hráče (usnadní Vám to později orientaci při utkání). Nepálícího nadhazovače zapište na 10. místo pořadí pákárů.

	č.	jméno	pos		
1	25	Jan Novotný	6		
2	14	Petr Novák	DH		

*) v případě suplujícího pákaře zapište do kolonky post „DH“

Čísla jednotlivých postů v obraně :

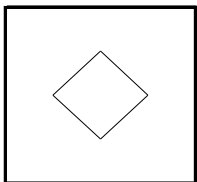
1 - nadhazovač (P), 2 - chytač (C);

3 - první metař (1B), 4 - druhý metař (2B), 5 - třetí metař (3B), 6 - spojka (SS);

7 - levý polař (LF), 8 - střední polař (CF), 9 - pravý polař (RF)

V průběhu utkání

Základní pole zápisu tvoří čtverec s vyznačeným polem uvnitř (čtverec postavený na „špičku“). Vnitřní čtverec představuje pohyb po metách, domácí meta je dole.

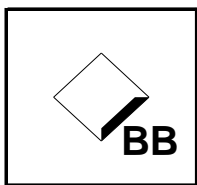


Postup po metách

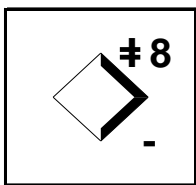
Postoupí-li hráč na metu, obtáhne se tučně příslušná strana vnitřního čtverce a k ní se zapíše způsob postupu na tuto metu.

Do pravé dolní čtvrtiny se tedy zapíše způsob, jakým se dostal běžící pákář na první metu. Dále pokračujeme proti směru hodinových ručiček (stejně jako při běhu po metách), do pravé horní čtvrtiny zapíšeme, jakým způsobem se běžec získal druhou metu, obdobně pak třetí a domácí metu.

Příklady:



*postup na 1. metu
za 4 bóly*

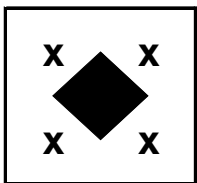


*postup na 2. metu
dvoumetovým odpalem*

Bod

Bod se zapisuje tak, že se vyplní plocha vnitřního čtverce.

Příklad:



Poznámka:

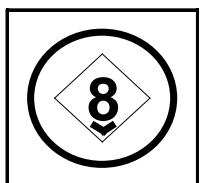
Zde i dále v celé příručce symbol „X“ označuje libovolný způsob postupu na metu před popisovanou akcí.

Aut

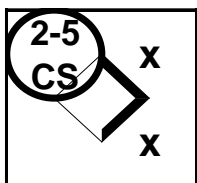
Aut se vždy označuje kroužkem! Jiné údaje se nikdy nekroužkují!

Je-li pálkař aut aniž se stal běžcem, zapisuje se aut přes všechna pole čtverce, jinak se zapisuje na místo dalšího (neuskutečněného) postupu po metách.

Příklady:



aut chycením
odpalu ze vzduchu

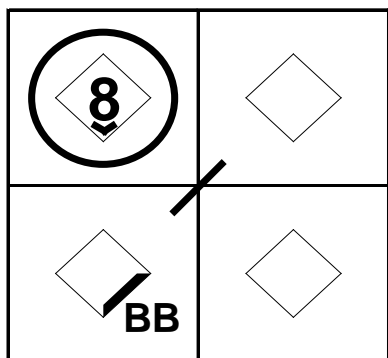


aut tečováním
při krádeži 3.mety

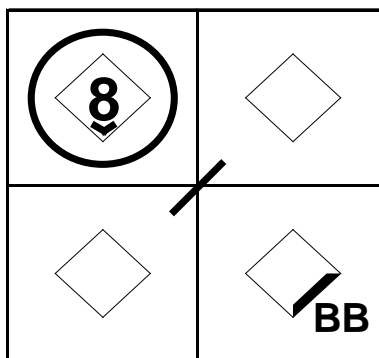
Průběh směny

Start dalšího pálkaře v téže směně se zapisuje do téhož sloupce zápisu (i při přechodu od 9. k 1. pálkaři), dokud to délka směny dovolí. Konec směny se vyznačí šikmým podtržením za posledním pálkařem. Další směna se začne zapisovat vždy do následujícího sloupce.

Příklad:



špatně




dobře

Střídání hráčů

Jde-li o změnu v pořadí pálkařů (nikoli pouze výměnu postů v poli), запиšte do pořadí pálkařů střídajícího hráče pod hráče střídaného, včetně čísla dresu a postu. Šel-li náhradník pouze na pálku, resp. na metu jako běžec, a nikoli do pole, napište do postu „PH“ (pinch hitter), resp. „PR“ (pinch runner).

1	25	Jan Novotný	6	◇
	2	Vít Dvořák	6	

Jde-li pouze o přechod na jiný post v obraně, запиšte nový post před ten původní, a to i vícenásobně.




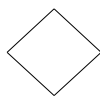
2	14	Petr Novák	7	1	8	

Novák hrál střední pole, pak nadhazoval a nakonec hrál levé pole




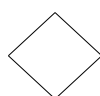
Na pálce

Před prvním startem na pálce střídajícího hráče oddělte pole svislou čarou, a to i při více střídáních.

Příklady (bez vlastních zápisů startů na pálce):

1	25	Jan Novotný	6				
	2	Vít Dvořák	6				

Dvořák vystřídal Novotného do 4. směny



1	25	Jan Novotný	6				
	99	Aleš Kovář	6				
	2	Vít Dvořák	6				

Kovář hrál spojku jen „uprostřed“ směny, nebyl na pálce

Na metě

U mety, kde došlo ke střídání, oddělte záznam postupu svislou nebo vodorovnou čarou.

Příklad:

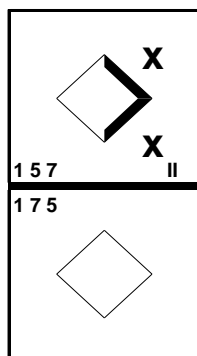
1	25	Jan Novotný	6		
	2	Vít Dvořák	PR		
	64	František Nový	6		

Dvořák vystřídal Novotného na 1. metě pouze jako běžec, do pole střídal Nový

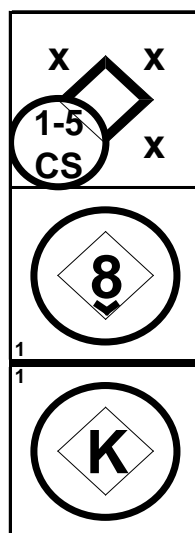
V poli

Oddělte v soupeřově zápisu vodorovnou čarou za pálkářem, který ukončil svůj čas na pálce. Napište nad, resp. pod tuto čáru číslo střídaného, resp. střídajícího postu. Dále zde vypište římskými číslicemi (I,II,III) mety obsazené v okamžiku střídání (0 = prázdné mety).

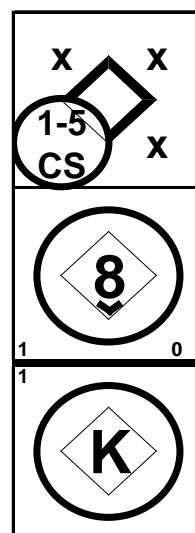
Příklady:



*nadhazovače střídal nadhazovač,
3.metaře střídal levý polař a opačně,
běžec na 2. metě*



*špatně
(nepozná se kdo
hrál pick-off)*



*dobře
(pick-off hrál střídaný
nadhazovač)*

Pozor!

Většinu střídání je tedy nutno označit dvakrát! V zápisu svého družstva zapsáním náhradníka a svislou čarou (případně oddělením na metě) nebo, pokud jde jen o přechod na jiný post, číslem nového postu bez oddělování svislou čarou v zápisu pálky (!). V soupeřově zápisu pak vodorovnou čarou a uvedením střídajících postů.

Výjimkou je start „nátlakového“ běžce (PR) nebo pálkaře (PH), který nejde do pole. Ten se značí pouze ve vlastní pálce.

C. Zápis jednotlivých situací

Autování

Aut (PO) bude přiznán každému polaři, který:

- 1) chytí odpal ze vzduchu (ve hřišti nebo v zázemí)
- 2) se s míčem dotkne mety na kterou běží nucený běžec (speciálně 1.mety na kterou běží pákář)
- 3) tečuje běžce, který je mimo metu, na kterou má nárok
- 4) uplatní úspěšně hru na výzvu.

Automaticky bude přiznán aut chytačovi když:

- 1) pákář je aut pro nesprávný odpal
- 2) pákář je aut, protože chybně ulil třetí strike (je to strike-out!)
- 3) pákář je aut pro bránění chytačovi ve hře
- 4) pákář je aut protože nešel na pátku ve svém pořadí
- 5) pákář je aut protože se nedotkl první mety po té co dostal metu zdarma
- 6) běžec je aut protože se při doběhu nedotkl domácí mety - po hře na výzvu

- 7) chytí míč po třetím strike, nebo je pálkař aut po třetím strike proto, že byla první meta obsazena a družstvo mělo méně než dva auty
- 8) pálkař zasáhne míč po svém vlastním dobrém odpalu.

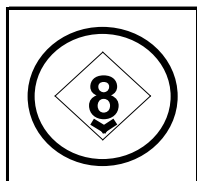
Ostatní automatické auty budou přiznány takto:

- 1) Není-li chycen vnitřní chycený, pálkař je aut a tento se přizná polaři, který by býval mohl dle mínění zapisovatele míč chytit.
- 2) Je-li běžec zasažen odpáleným míčem přizná se aut polaři, který byl nejbliže místu zasažení.
- 3) Je-li běžec vyautován pro běh mimo metovou dráhu, aby se vyhnul tečování, pak se připiše aut tomu polaři, kterému se takto běžec vyhýbá (i s asistencemi).
- 4) Předběhne-li běžec svého spoluhráče, připiše se aut polaři, který byl nejbliže místu předběhnutí.
- 5) Postupuje-li běžec obráceně po metách, připiše se aut polaři nejbližšímu začátku opačného postup.
- 6) Brání-li běžec polařům, jsou vyhlášené auty připsány polařům ve smyslu nedovoleně znemožněné hry.

zápis:

Číslo postu autujícího hráče zapište do kroužku označujícího příslušný aut. Výjimkou je chycený strike-out, který se označuje pouze „K“ (a patří chytači). Při chycení odpalu ze vzduchu podtrhněte chytajícího polaře drobným „v“ nebo rovnou čárkou „-“ (při přímém odpalu).

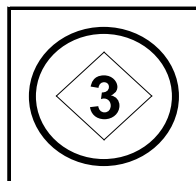
Příklady:



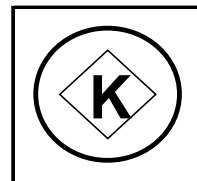
*chycení ze vzduchu
(střední polař)*



*přímý odpal
(třetí metař)*



*šlápnutí 1. mety
(první metař)*



*strike-out
(chytač)*

Chyby

Chyby znemožňující autování

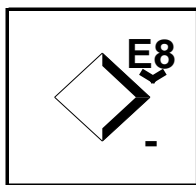
Chyba (E) se zapisuje polaři za špatnou hru, která má za následek, že běžec nebo běžící pálkař nebyl autován (např. polař se nedotkne mety při nuceném postupu, nechytí přihrávku na autování, nechytí odpal ze vzduchu, upustí míč při tečování, nezpracuje míč po zemi ve vnitřním poli), přestože mohl být autován s přiměřeným úsilím.

Speciálně se chyba zapisuje chytačovi, jestliže pálkaři byla přiznána první meta, protože mu chytač překážel ve hře.

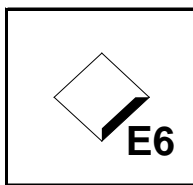
zápis:

Zapište „E“ a číslo postu chybujícího hráče k metě, kterou běžec nebo běžící pálkař díky chybě obsadil nebo na kterou se vrátil. Jde-li o překázení chytače v odpalu, napište „E2int“. Při nechycení odpalu ze vzduchu podtrhněte „v“ nebo „-“ jako při autu.

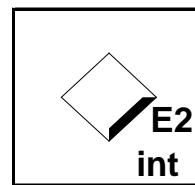
Příklady:



nechycení ze vzduchu
(střední polař, zisk 2.mety)



nechycení odpalu po zemi
(spojka)



překážení v odpalu
(chytač)

Chyby umožňující postup běžce o další metu

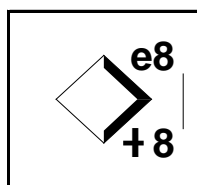
Chyba (e) se zapisuje polaři za špatnou hru (např. přehoz, nezpracování míče po zemi, přihrávky), která má za následek, že běžec nebo běžící pákař postoupí na vyšší metu než při bezchybné hře, ale ani při bezchybné hře nemohl být s přiměřeným úsilím autován.

Speciálně se chyba zapisuje polaři, jestliže běžci byla přiznána další meta, protože mu polař překážel ve hře, a nadhazovači za to, že nadhodil čtvrtý bál jako nechyatelný nadhoz a tak umožnil pákaři nebo nucenému běžci postoupit dál než na metu, kterou by dostal za 4 bóly.

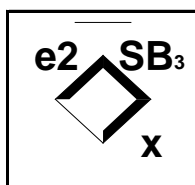
zápis:

Zapište „e“ a číslo postu chybujícího hráče k metě, na kterou běžec díky chybě postoupil. Jde-li o překážení polaře, napište „e?int“.

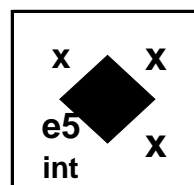
Příklady:



nezpracování odpalu po zemi
(střední polař)



přehoz při krádeži 2.mety
(chytač)



překážení polaře
(třetí metař)

Pozn.: Všimněte si v 1. a 2. příkladu, že následnou akci (i vícemetovou) znázorňujeme pro lepší čitelnost zápisu spojením příslušných postupů čarou.

Chyba se nezapisuje:

- 1) chytačovi, když při pokusu o autování kradoucího běžce přehodí metu a běžec další metu nezíská
- 2) chytačovi za nechycený nadhoz (PB), ani jde-li o třetí strike
- 3) nadhazovači za metu zdarma (BB, HP), nechyatelný nadhoz (WP, ani 3.strike) nebo balk (BK)
- 4) polaři, který nechytí odpal ze vzduchu nebo přihoz polaře, ale vzápětí vyautuje nuceně jiného běžce
- 5) polaři, který špatně přihodí, ale ani dobrý přihoz by neznamenal aut a špatný přihoz nezpůsobí postup běžce na další metu
- 6) polaři, který špatně přihodí při dokončování dvoj- nebo trojautu, i když tím znemožní aut, pokud to nezpůsobí postup na další metu
- 7) polaři, který podle názoru zapisovatele úmyslně nechytí dlouhý foul-ball, aby zabránil skórování
- 8) nadhazovači, vyplynula-li podle názoru zapisovatele jeho špatná hra ze zpožděné reakce po nadhozu.

Asistence

Asistence (A) bude přiznána každému poláři, který přihodí míč nebo změni směr odpáleného či hozeného míče tak, že výsledkem je aut, nebo by býval byl, kdyby nedošlo k následné chybě. Na jeden aut a za jednu akci může být přiznána pouze jedna asistence. Při úspěšném honění hráče mezi metami (rundown) může být hráči přiznána asistence i aut.

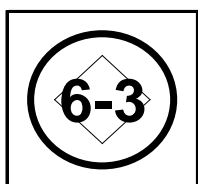
Asistence se nezapisuje:

- 1) nadhazovači při strike-outu (nehází-li po puštěném strike-outu sám na 1. metu)
- 2) nadhazovači, když po nadhozu chytač vyautuje běžce svým příhozem nebo tečováním
- 3) poláři, který přehodí a umožní postup běžci, i když tento běžec je následovně vyautován v další hře.

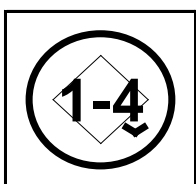
Zápis:

Post asistujícího hráče (asistujících hráčů) zapište do kroužku označujícího příslušný aut před autujícího hráče, kterého oddělte pomlčkou. Při puštěném strike-outu hraném na 1. metu napište i „K“. Byl-li následný aut znemožněn chybou jiného poláře, napište asistujícího hráče (asistující hráče) před symbol chyby „E“.

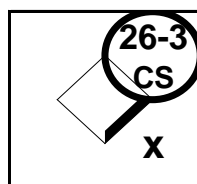
Příklady:



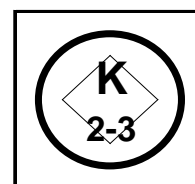
*odpal na spojku
aut na 1. metě*



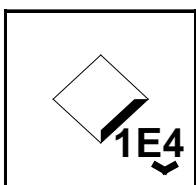
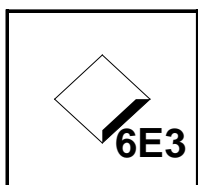
*odpal tečoval nadhazovač
chytíl ze vzduchu 2. metař*



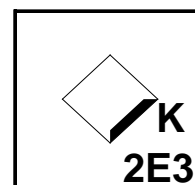
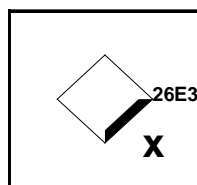
*krádež chycená
rundownem*



*puštěný strike-out
hraný na 1. metu*



totéž, byl-li aut zmařen chybou



Poznámka

Všimněte si v 7. příkladu, že chybu znemožňující aut (E) je nutno zapsat i v případě, že sama neznamenalá zisk mety (vracení se na metu, nechycený foul-ball ze vzduchu atd.), vzhledem k asistencím a určení ER - viz dále. Takovou akci zapište přímo k dané metě (rohu vnitřního čtverce).

Metový odpal

Metový odpal (hit, H) bude zaznamenán, jestliže pálkař dosáhne první nebo další mety bezpečně po svém odpalu, který je tak prudký, tak pomalý nebo tak umístěný, že žádný polář nemá příležitost pálkaře nebo některého nuceného běžce autovat.

Speciálně je metový odpal, pokud:

- 1) polář, který se pokusil míč zpracovat, změnil jeho směr a nebylo to zapisovatelem hodnoceno jako chyba, a tím znemožnil hru spoluhráči, který by býval mohl zahrát aut
- 3) se po dobrém odpalu míč stane mrtvým proto, že zasáhl běžce nebo rozhodčího nebo jeho oděv (s výjimkou vnitřního chyceného)
- 4) se polář bez úspěchu pokouší autovat jiného běžce a zapisovatel je přesvědčen, že by běžící pákkař nebyl autován na první metě ani kdyby na něj poláři hráli bez chyby
- 5) se běžící pákkař po bezpečném dosažení mety snaží postoupit na další metu a je před ní autován nebo mohl být autován nebýt chyby (zapište metový odpal a aut resp. chybu).

Speciálně není metový odpal, pokud:

- 1) poláři zahrají nucený aut, nebo by jej zahráli nebýt chyby
- 2) pákkař zjevně bezpečně odpálí, ale on nebo nucený běžec se nedotkne v pořadí první mety, ke které směřuje, a je pak aut při hře na výzvu
- 3) se poláři nepodaří autovat běžce a podle názoru zapisovatele mohl být běžící pákkař autován na první metě.

Rozlišování hodnoty metového odpalu

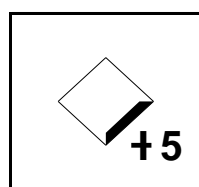
Hodnota metového odpalu nemůže být vyšší než meta, kterou běžící pákkař dosáhl. Jiné striktní pravidlo nelze dát. Rozlišujte, kterou metu dosáhl pákkař díky odpalu a kterou díky chybě nebo volbě v obraně.

Hodnota metového odpalu nesouvisí s počtem met dosažených dalšími běžci (s výjimkou nucených autů - viz výše). Například po jednometovém odpalu běžec ze 2. mety často skóruje. Naopak například při dvoumetovém odpalu může běžec ze 2. mety dosáhnout pouze 3. mety (čekal na možné chycení).

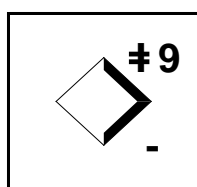
zápis:

Symbol pro metový odpal (viz příklady) spolu s číslem postu hráče, na kterého odpal směřoval, zapište k postupu na dosaženou metu, předchozí mety proškrtněte. V případě homerunu zapište „HR“. U vícemetových odpalů lze zapsat i dva vnější poláře, mezi které odpal směřoval.

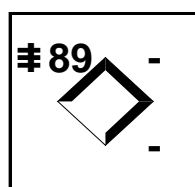
Příklady:



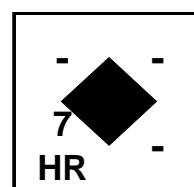
*jednometový
na 3. metaře*



*dvoumetový
na pravého polaře*



*trojmetový
mezi středního a
pravého polaře*

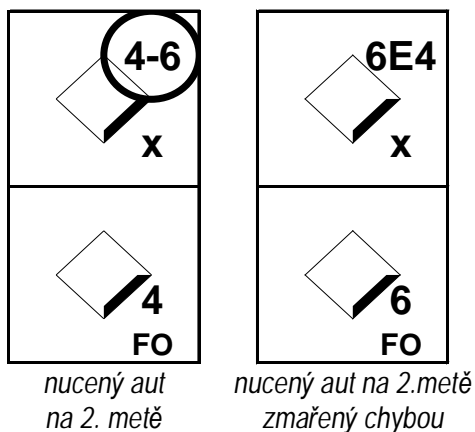


*homerun
přes levé pole*

Nucený aut

Nucený aut (FO) zapište k pákkařovu postupu na 1. metu (ne k vlastnímu autu!) spolu s číslem postu poláře zpracovávajícího míč, pokud pákkař dosáhl první mety díky tomu, že poláři autovali (nebo by nebýt chyby autovali) některého nuceného běžce.

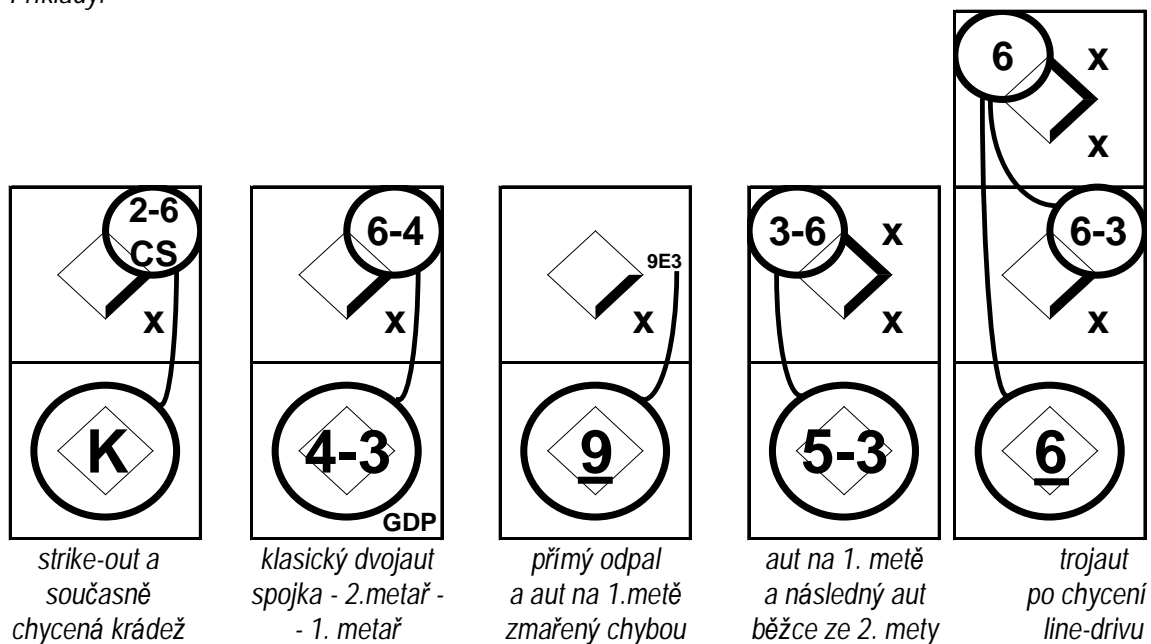
Příklady:



Dvojaut, trojaut

V případě více autů v jedné rozehrě všechny zahrané auty (případně chyby je znemožňující) zapište běžným způsobem a následně spojte čarou. Zapište páčkaři k odpalu „GDP“ (odpálil do dvojautu) byli-li po odpalu na zem autováni dva nebo tři nucení běžci (nebo by bývali byli autováni nebýt chyby).

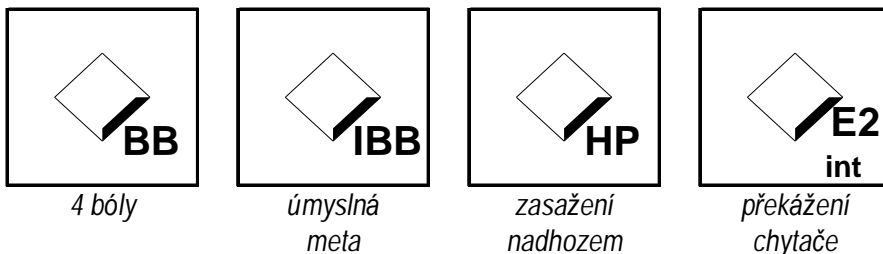
Příklady:



Zisk první mety zdarma

Zapište páčkaři k postupu na 1. metu „BB“ při metě zdarma za 4 bóly, „IBB“ při úmyslné metě zdarma, „HP“ při zasažení nadhozem (i čtvrtým bólem) a „E2int“ při překážení chytáče v odpalu.

Příklady:



Postup po metách na činnost pálkaře

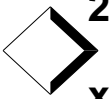
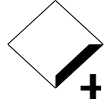



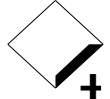


Vynucený postup

Vynucený postup běžce запиšte, pokud postup běžce byl podle názoru zapisovatele přímým důsledkem pálkařova odpalu, bez ohledu na to, zda šlo o metový odpal nebo zda byl pálkař aut. Vynucený postup je tedy takový, kterému nemohli polaři po odpalu ani bezchybnou hrou zabránit. Vynuceným postupem je i postup nucených běžců o jednu metu při metě zdarma pálkaři (BB, IBB, HP i E2int).

zápis:

K postupu na metu, které běžec dosáhl, запиšte číslo pálkaře v pořadí pálkařů (line-upu), při postupu o více met předchozí mety proškrtněte.

Příklady (v řádce pálkaře vždy uvedeno pořadí v line-upu):

1		4		8		7	
2		5		9		8	

postup nuceného běžce na 2. metu po metě zdarma 2.pálkaři

skórování běžce ze 2. mety po odpalu 5.pálkaře do pravého pole

skórování běžce z 1.mety po homerunu 9. pálkaře přes střední pole

skórování ze 3.mety po autu 8.pálkaře na 1. metě

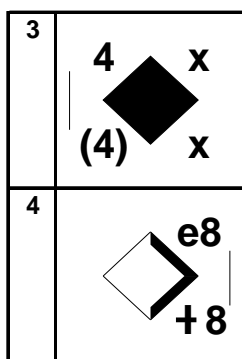
Nevynucený postup

Nevynucený postup běžce запиšte, pokud tento postup nebyl podle názoru zapisovatele přímým důsledkem pálkařova odpalu, ale až následné chyby polařů. Nevynucený postup je tedy takový, kterému polaři mohli s přiměřeným úsilím zabránit.

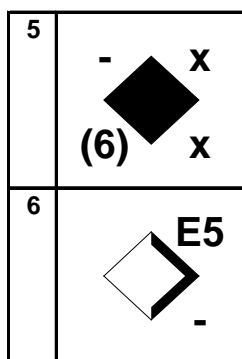
Zápis:

K postupu na metu, které běžec dosáhl, запиšte v závorce číslo pálkaře v pořadí pálkařů (line-upu), při postupu o více met předchozí mety proškrtněte.

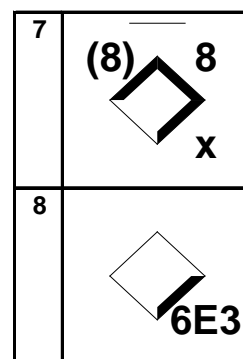
Příklady:



*skórování běžce ze 2.mety
po chybě středního polaře při
zpracování odpalu 4.pálkaře*



*skórování běžce ze 2.mety
po přehození 1.mety 3. metařem
po odpalu 6.pálkaře*



*postup běžce z 1. mety
na 3.metu po chybě 1.metaře
při zpracování příhozu spojky*

Pozn.: Rozdíl mezi 2. a 3. příkladem je, že ve třetím by podle názoru zapisovatele běžec postoupil o jednu metu i v případě bezchybné hry polařů, zatímco ve druhém byl celý jeho postup důsledkem chyby.

Hodnocení postupu

Jednoznačných pravidel lze říci jen málo. Nevynucený postup může následovat bezprostředně po vynuceném, obráceně pochopitelně ne. Při dvou autech jsou po odpalu všechny postupy nevynucené, pokud nešlo o metový odpal (aut pálkaře by totiž znamenal konec směny).

Pro správné určení postupu především sledujte běžce. Dokud běží po odpalu aniž sleduje činnost polařů (běží „rovnou“), přiznává se zpravidla vynucený postup. Rozběhne-li se (poprvé nebo znovu) poté, co zjistí chybu, jde o nevynucený postup.

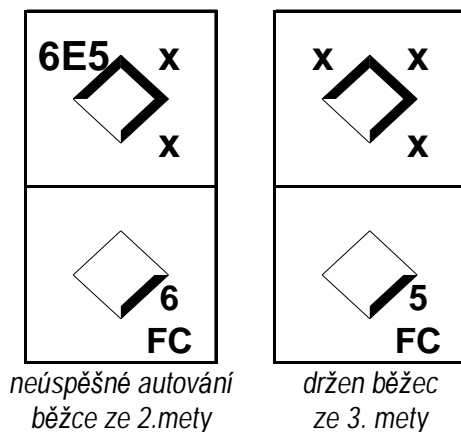
V případě pochybností vždy zvýhodněte pálkaře a запиšte vynucený postup.

Volba v obraně

Volbu v obraně (FC) запиšte k pálkařovu odpalu spolu s číslem postu polaře zpracovávajícího míč, pokud pálkař dosáhl první mety díky tomu, že:

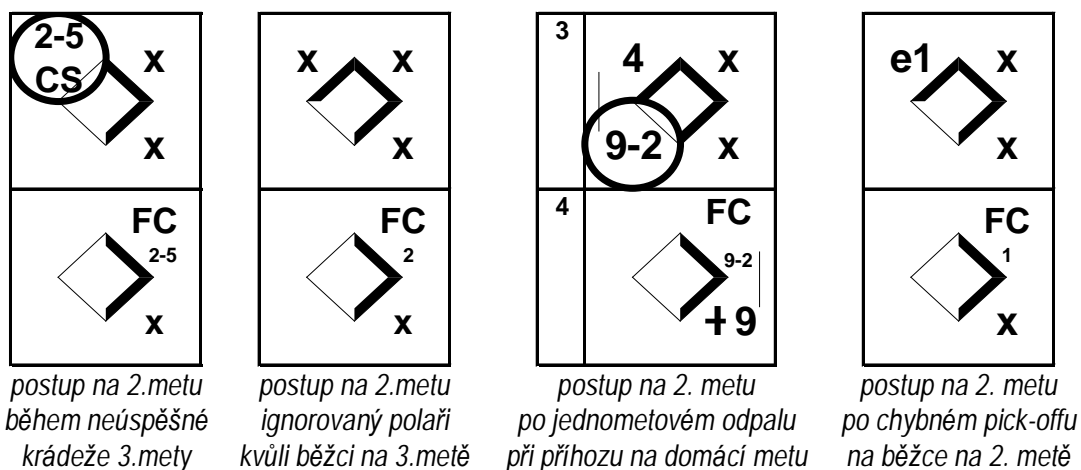
- polař autovali jiného (ne nuceného) běžce, nebo by ho autovali nebýt chyby
 - polaři zamezili jinému běžci v postupu na další metu a donutili jej svojí hrou zůstat na původní metě.
- V případě, že k autování ani udržení běžce nedošlo a ten postoupil na další metu, nepište FC ale chybu.

Příklady:



Volbu v obraně zapište také běžci v případě, že postoupil na další metu v rozehře, ve které polaři autovali nebo se pokoušeli autovat jiného běžce (ne běžícího pákaře) nebo jeho postup po metě ignorovali. Pro lepší čitelnost zápisu připište probíhající akci.

Příklady:



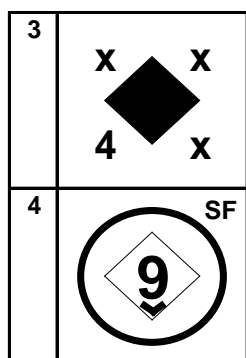
Sebeobětovací odpal

Sebeobětovací odpal (SF) zapište, když při méně než dvou autech pákař odpálí vysoký míč do vnějšího pole, který:

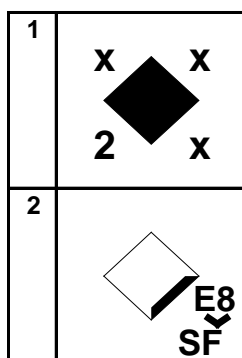
- 1) je chycen ze vzduchu a běžec po chycení skóruje
- 2) dopadne na zem po chybě polaře a běžec skóruje a podle mínění zapisovatele by skóroval i v případě, že by míč byl chycen.

Zapište sebeobětovací odpal podle tohoto pravidla, i když je jiný běžec aut.

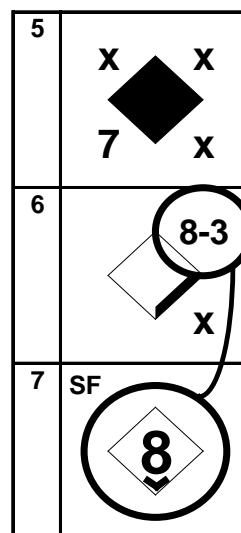
Příklady:



*běžec ze 3.mety
skóruje po odpalu
4.pálkaře do pravého pole*



*běžec ze 3.mety skóruje
po nechyceném odpalu
(a skóroval by i nebýt chyby)*



*běžec ze 3.mety skóruje,
běžec z 1.mety aut za
neoprávněný výběh*

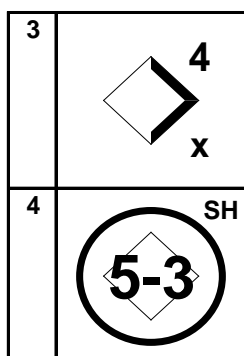
Sebeobětovací ulejkva

Sebeobětovací ulejkvu (SH) zapište, když při méně než dvou autech pálkař úspěšně uleje a tím posune jednoho nebo více běžců o jednu metu a je při tom autován na 1. metě nebo by byl autován při bezchybné hře. Sebeobětovací ulejkvu zapište i pokud polaři zamezili jinému běžci v postupu na další metu a nevyautovali proto běžícího pálkaře na 1. metě.

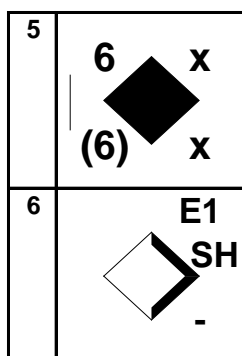
Speciálně:

- zapište sebeobětovací ulejkvu, když při méně než dvou autech polaři zpracují ulitý míč bez chyby a neúspěšně se pokoušejí vyautovat předchozího běžce postupujícího o metu
- jestliže ale pokus vyautovat předchozího běžce nevyšel a podle mínění zapisovatele by ani bezchybná hra na pálkaře neměla úspěch, nezapisujte sebeobětování, ale metový odpal
- nepřiznávejte pálkaři sebeobětovací ulejkvu, když podle mínění zapisovatele je ulití pokus o získání mety a ne pokusem o posunutí běžce (při pochybnostech zvýhodněte pálkaře) - tedy speciálně nelze zapsat SH při 2 autech nebo při prázdných metách
- nepřiznávejte pálkaři sebeobětovací ulejkvu, je-li kterýkoli běžec vyautován při pokusu o postup o metu (i když jiný běžec postoupí); zapište pálkaři start na pálcce.

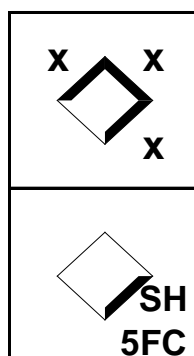
Příklady:



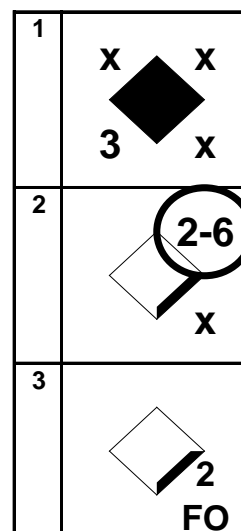
posun běžce z 1.mety ulejkou 4. pákře



posun běžce ze 2.mety ulejkou 6. pákře s chybou nadhazovače



ulejvka s běžcem na 3.metě, polaři „drželi“ běžce



ulejvka v situaci 1-3, běžec z 1.mety aut, nepište SH

Nechytatelný, nechycený a nesprávný nadhoz

Nechytatelný nadhoz (WP) zapište běžci, když správně nadhozený míč, letí tak vysoko, mimo, nebo nízko, že jej chytač nemůže zastavit a kontrolovat obvyklým úsilím, čímž je běžci umožněno postoupit.

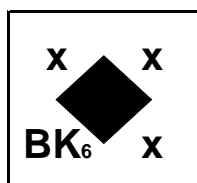
Nechycený nadhoz (PB) zapište běžci, když správně nadhozený míč zpracovatelný obvyklým úsilím chytač nezpracuje a umožní mu tím postup.

Nesprávný nadhoz, balk (BK), zapište běžci, je-li mu přidělena další meta zdarma na základě tohoto rozhodnutí rozhodčího.

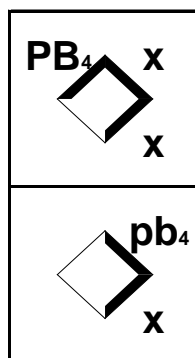
Nezáleží na tom, zda postoupí jeden či více běžců. Pro lepší orientaci zapište velkými písmeny (WP, PB, BK) postoupivšímu běžci nejbližšímu domácí metě, ostatním malými písmeny (wp, pb, bk). Pouze jde-li o puštěný strike-out (u WP a PB), pište velkými písmeny pákři a ostatním běžcům malými.

Zároveň zapište (kromě K PB a K WP) pořadí v line-upu toho pákře, během jehož startu k postupu došlo. Zlepšíte tím čitelnost zápisu a je to nutné pro správné určení ER - viz dále.

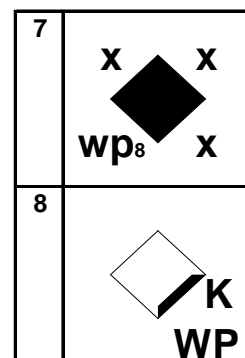
Příklady:



skórování na balk při startu 6. pákře



nechycený nadhoz s běžci na 1. a 2.metě, na pákře 4. pákře



nechytatelný nadhoz jako 3.strike s běžcem na 3. metě

Krádež mety

Zapište ukradenou metu (SB) běžci vždy, když získá metu v rozeřbě bez odpalu, autu, předchozí chyby, volby v obraně, nechyceného, nechytatelného nebo nesprávného nadhozu.

Speciálně zapište krádež, když:

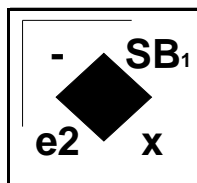
- 1) běžec krade metu a chytač ve snaze zabránit ukradení mety přehodí; chybu chytače, resp. jiného polaře zapište teprve když v jejím důsledku běžec postoupí ještě na další metu
- 2) běžec krade metu zpožděně, s příhozem na pick-off nebo zpět nadhazovači
- 3) krade současně více běžců a nikdo z nich není aut (i když byl některý udržen na původní metě); zapište každému kdo postoupil krádež
- 4) běžec startuje na krádež a výsledkem nadhozu je PB nebo WP
- 5) běžec přeběhne metu kterou kradl a je aut při návratu nebo dalším postupu - zapište SB a aut.

Speciálně nezapisujte krádež, když:

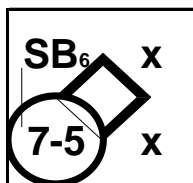
- 1) běžec krade metu a chytač na ni nepřihazuje; zapište volbu v obraně
- 2) běžec krade metu a získá ji díky chybě polaře při tečování; zapište chycenou krádež (CS), asistenci a chybu
- 3) krade více běžců a některý z nich je aut; ostatním zapište volbu v obraně
- 4) běžec postupuje až v důsledku PB (WP), i když se jej obrana snaží autovat; zapište PB (WP)
- 5) běžec přeslajduje metu kterou kradl a je aut při návratu na ni - zapište chycenou krádež (CS).

Spolu s SB zapište pořadí v line-upu toho pákaře, během jehož startu na pálce ke krádeži došlo. Zlepšíte tím čitelnost zápisu a je to nutné pro správné určení ER - viz dále.

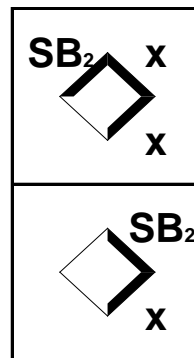
Příklady:



*krádež 2. mety,
po přehození chytače
běžec skóruje*



*krádež 3. mety s přeběhnutím
(po přehození chytače)
následně aut při návratu*



*dvojitá krádež 2. a 3. mety
(oba běžci mají SB)*

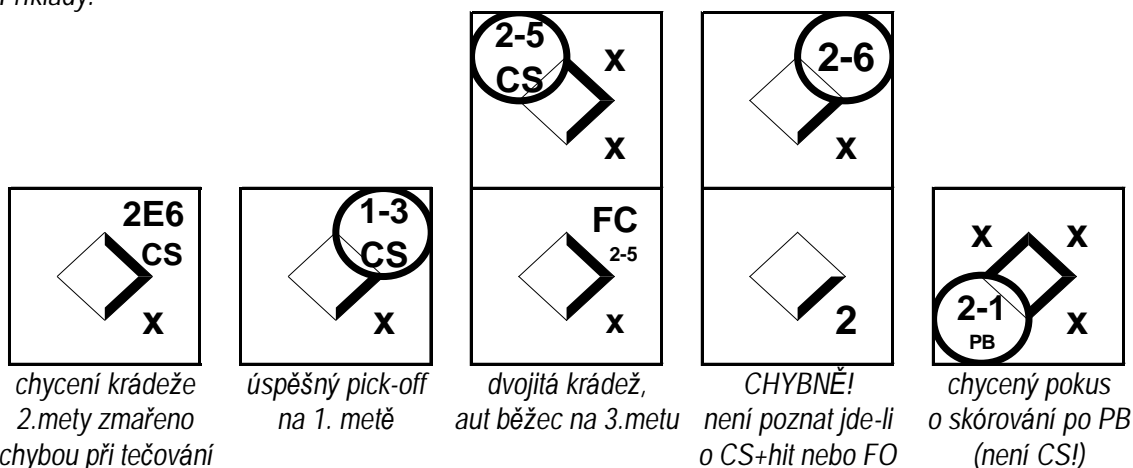
Chycená krádež

Zapište chycenou krádež (CS) běžci vždy, když je autován (nebo by byl autován nebýt chyby tečujícího polaře):

- 1) při pokusu o krádež před metou, kterou chtěl ukrást
- 2) při pokusu o krádež po přeslajdování ukradené mety
- 3) při pick-offu (při návratu na metu nebo v následném rundownu).

Chycená krádež může být zapsána jen v situaci, kdy by úspěšný zisk mety znamenal krádež (SB). Speciálně tedy nezapisujte chycenou krádež, když běžec postupuje v důsledku PB (WP), i když je aut ještě před nejbližší metou (pro čitelnost запиšte k autu PB nebo WP, ale nepočítejte do hodnocení).

Příklady:



D. Hodnocení zápisu

Hodnocení pálkaře

Při celkovém hodnocení pálkaře evidujeme na pálcce odehraná utkání (G), všechny starty na pálcce (PA), „čisté“ starty na pálcce (AB, bez BB, HP, SH, SF, E2int), metové odpaly (H) a z nich dvojetmetové (2B), trojetmetové (3B) a homeruny (HR), dále strike-outy (K, SO), odpaly do dvojautu (GDP), mety zdarma za 4 bóly (BB), úmyslné mety zdarma pálkaři (IBB, ve výpočtech součást BB), mety zdarma za trefení nadhozem (HP), mety zdarma za překážení pálkaři (E2int), sebeobětovací ulejkvy (SH), sebeobětovací odpaly (SF), stažené body (RBI, viz dále), ukradené mety (SB), chycení při krádeži (CS), dosažené body (R).

Stažený bod

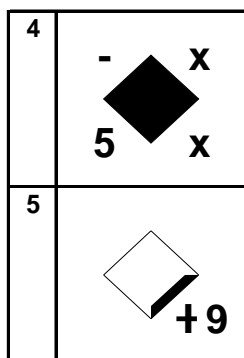
Stažený bod (RBI) přiznejte pálkaři za každého běžce, který po jeho odpalu vynuceně postoupil na domácí metu (viz Postup po metách na činnost pálkaře), bez ohledu na to, zda šlo o metový odpal nebo zda byl pálkař aut. Stažený bod pálkařem je tedy takový doběh, kterému nemohli polaři po jeho odpalu ani bezchybnou hrou zabránit. Speciálně je tedy staženým bodem i oběh pálkaře po jeho vlastním homerunu. Staženým bodem je i postup nuceného běžce ze 3. mety (při plných metách) při metě zdarma pálkaři (BB, IBB, HP i E2int).

Stažený bod nemůže být přiznán, dosáhl-li běžec domácí mety díky nechycenému, nechytatelnému nebo nesprávnému nadhozu, chybě polařů nebo volbě v obraně. Při dvou autech tedy může být stažený bod přiznán jenom při metovém odpalu nebo metě zdarma na plné mety.

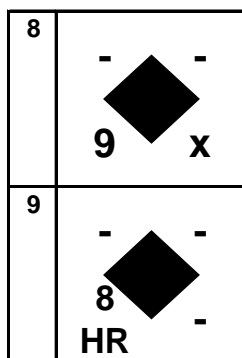
Výjimka:

Nepřiznávejte stažený bod pálkaři, který odpálí po zemi do dvojautu, ani když postup běžce ze 3.mety byl vynucený a bylo 0 autů.

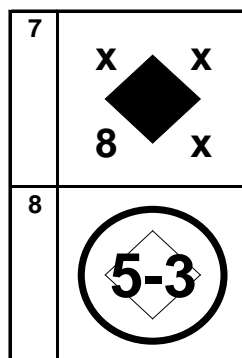
Příklady:



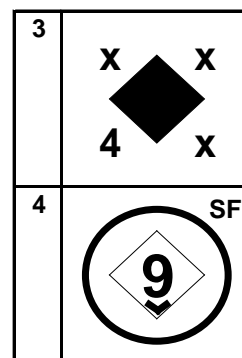
odpal do pravého pole,
běžec z 2. mety skóruje
1 RBI



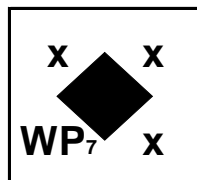
homerun s běžcem
na 1. metě
2 RBI



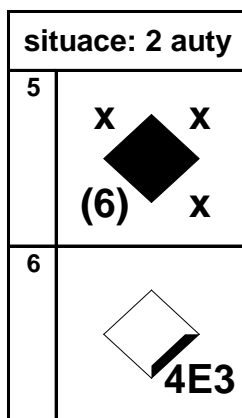
aut na 1. metě, běžec
ze 3. mety skóruje
1 RBI



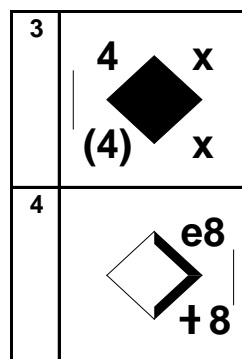
sebeobětovací odpal
do pravého pole
1 RBI



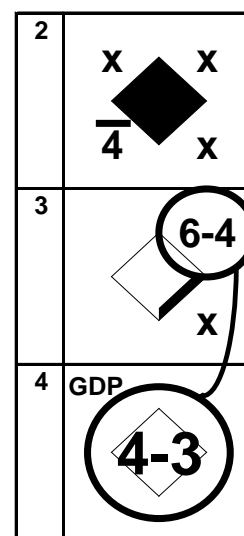
skórování na
nechytatelný nadhoz,
není RBI



chyba při autování
na 1. metě při 2 autech,
není RBI



postup ze 2. mety na odpal
a následně na chybu,
není RBI



postup ze 3. mety
při dvojautech, není RBI
(označte čarou nad číslem)

Poznámka:

Z uvedeného je zřejmé, že RBI pálkaře zjistíme ze zápisu snadno tím, že spočítáme jím vynucené doběhy na domácí metu (tedy kolikrát je jeho číslo v line-upu bez závorky a bez horní čáry u postupu na domácí metu) a přičteme jeho vlastní doběhy na jím odpálené homeruny.

Hodnocení polaře

Při celkovém hodnocení polaře evidujeme (podle postů) odehrané směny (IP), zahrané auty (PO), asistence (A), chyby (E,e - evidujeme dohromady) a účast na dvojautech (DP) a trojautech (TP). U chytačů dále evidujeme soupeřem ukradené mety (SB), jimi chycené krádeže (CS), nechycené nadhozy (PB) a z toho nechycené třetí striky (K PB) a mety zdarma pro jejich překázení pálkařům (E2int).

Pozn.: Při střídání uprostřed směny se IP počítá na třetiny podle počtu autů ve chvíli střídání.

Hodnocení nadhazovače

Při celkovém hodnocení nadhazovače evidujeme:

1) údaje o soupeřově pálce

Sledujeme kumulované údaje soupeřových pálkařů v době, kdy hodnocený nadhazovač nadhazoval, tedy (viz Hodnocení pálky) PA, AB, H, 2B, 3B, HR, K, BB, IBB, HP, E2int, SH, SF, R.

Pozn.: PA se z pohledu nadhazovače značí BFP (batters faced pitcher - pálkaři čelící nadhazovači).

2) údaje o činnosti pálkaře jako polaře

Sledujeme stejné údaje jako u ostatních polařů, tedy (viz Hodnocení polaře) IP, PO, A, E, DP, TP.

3) údaje o nadhozech

Sledujeme údaje o nechytatelných (WP) a nesprávných nadhozech (BK), případně i údaje o všech nadhozech (S-strike, B-ball, není součástí statistiky, ale má velký význam trenérský).

4) údaje o nadhazovačově celkovém působení

Sledujeme počet utkání, v nichž nadhazovač nadhazoval (G), z toho utkání nadhazovaná celá (CG), nadhazovaná od začátku (GS), nadhazovaná do konce (GF), vítězství nadhazovače (W, viz dále), porážky nadhazovače (L, viz dále), udržená vítězství nadhazovačem (SAV, viz dále), umožněné body (ER, viz dále).

Umožněné body

Zhruba řečeno, bod je umožněný nadhazovačem (ER), pokud by ho soupeř v dané směně dosáhl i v případě bezchybné hry všech polařů. Bodu tedy musí být dosaženo dříve, než mělo pole v dané směně tři příležitosti k autování, ať již realizované (zahrané auty (PO)) nebo zmařené (chyby znemožňující autování (E) a nechycené strike-outy (K PB)).

Při určení umožněných bodů tedy sledujeme, jak by daná směna (od svého skutečného počátku) probíhala bez chyb znemožňujících autování (E, K PB) - ty považujeme za zahrané auty (včetně E2int), chyb umožňujících postup běžce (e), nevynucených postupů ((X)) a nechycených nadhozů (PB, kromě K PB) - to vše uvažujeme, jako by se nestalo.

Bereme tedy v úvahu postupy pálkařů na jejich metové odpaly (H), vynucené postupy běžců, krádeže (SB), mety zdarma pálkaři (BB, IBB, HP) kromě E2int, balky (BK) a nechytatelné nadhozy (WP) včetně K WP.

U volby v obraně (FC) musíme vždy uvážit, jak by hra probíhala v „bezchybné“ směně. Některé postupy na volbu v obraně zůstanou zachovány, některé ignorujeme a některé FC představují nerealizovanou příležitost k autování.

Pozn.:

Na jednoho hráče v útoku lze pochopitelně zahrát pouze jeden aut. Bylo-li tedy postupně zmařeno (případně nakonec realizováno) dvě a více příležitosti jej autovat, považujeme při určení umožněných bodů první z nich za zahraný aut a ostatní neuvažujeme.

Speciálně tedy nemůže být umožněným bodem:

1) bod dosažený běžcem, který má kdekoli v příslušném zápisu chybu znemožňující autování (E)

2) bod dosažený běžcem, který doběhl až po třetí příležitosti k autování v dané směně.

Tím ovšem není řečeno, že všechny ostatní body jsou umožněné (viz příklad 2).

Pozn.:

Všimněte si ve třetím z následujících příkladů významu zapsání okamžiku WP. Kdyby byl WP₅, nebyl by žádný ER (doběh by byl až po 3. možném autu).

Příklady (zápis vždy od začátku směny):

5	
6	
7	
8	

není žádný ER

5 - první (možný i skutečný) aut
6 - druhý možný aut
7 - třetí možný aut
(bez předchozí E3 by byl aut 4-3)
8 - HR je už po 3. možném autu

3	
4	
5	
6	
7	

není žádný ER

3,4 - dva možné (i zahrani) auty
5 - neuvažujeme PB
6 - nebýt PB by na jeho odpal
5.pálkař nedoběhl domů
7 - třetí možný (i zahrani) aut

1	
2	
3	
4	
5	

je jeden ER (pálkař 3)

1- první možný (i zahrani) aut
2 - druhý možný aut (K), není ER
3 - WP byl před 3. možným autem
4 - třetí možný (2. zahrani) aut
5 - třetí zahrani aut

Střídání nadhazovače

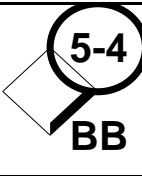
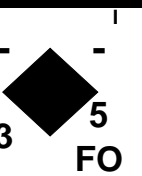

Při střídání nadhazovače uprostřed směny platí, že body (R) i umožněné body (ER) dosažené běžci, kteří jsou v době střídání na metě, se započítávají střídánému nadhazovačovi.

Střídánému nadhazovači se započítávají (do R i ER) i běžci, kteří se dostali na metu během působení střídajícího nadhazovače proto, že polaři autovali (nuceně nebo volbou v obraně) nebo se snažili autovat běžce, kterého nechal střídaný nadhazovač na metě.

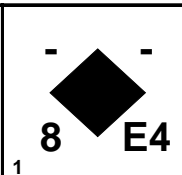
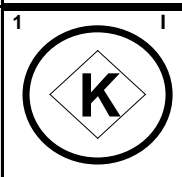
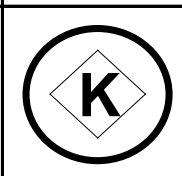
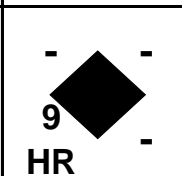
Při určování bodů umožněných (ER) nadhazovačem střídajícím uprostřed směny postupujeme od okamžiku jeho střídání stejně jako při běžném určování ER od počátku směny. Běžce nechané na metě předchozími nadhazovači přitom ignorujeme, pouze na ně hrané auty, které umožnily běžícímu pálkaři postup na metu, „přesuneme“ na tohoto pálkaře.

Přitom za výchozí počet autů bereme skutečný počet autů v okamžiku střídání, neuvažujeme tedy příležitosti k autování zmařené během působení předchozích nadhazovačů, ani příležitosti k autování běžců nechaných na metě předchozími nadhazovači, pokud tyto (zahrané nebo možné) auty neumožnily pálkaři dostat se na metu.

Příklady:

1	
2	
3	

*střídáný nadhazovač má ER=1
střídající nadhazovač má ER=1
(2. pákkař se počítá střídánému nadhazovačovi, protože se dostal na metu díky nucenému autu 5-4)*

5	
6	
7	
8	

*střídáný nadhazovač má ER=0
(5.pákkař se dostal na metu chybou)
střídající nadhazovač má ER=1
(začínal v situaci bez autu, příležitost k autování E4 mu nepatří)*

Pozn:

V příkladu 2 nebyly týmem (jako celkem) umožněny žádné body (ER=0), protože tři příležitosti k autování (E4, K, K) proběhly dříve než byl odpálen homerun. Z toho je vidět, že při střídání nadhazovačů uprostřed směny nemusí být týmové ER součtem ER jednotlivých nadhazovačů. Platí, že $ER_{tým} \leq ER_1 + \dots + ER_n$.

Vítězný nadhazovač

Ve vítězném týmu musí být právě jeden vítězný nadhazovač (W). Nadhazovač základní sestavy je vítězný, pokud současně:

- nadhazoval nepřetržitě více celých směn než polovinu zápasu
- v době kdy střídal jeho družstvo vedlo a vedlo nepřetržitě až do konce utkání.

Není-li startující nadhazovač vítězný, určuje se vítězný nadhazovač ze střídajících podle následujících pravidel:

- Drží-li družstvo vedení nepřetržitě od vystřídání startujícího nadhazovače do konce utkání, ale startující nadhazovač nemůže být vítězný pro malou délku působení, je vítězným ten ze střídajících nadhazovačů, který byl podle názoru zapisovatele nejúčinnější.
- Je-li po vystřídání startujícího nadhazovače v některém okamžiku stav utkání nerozhodný, je vítězným ten ze střídajících nadhazovačů, za jehož působení tým šel do vedení, které pak držel nepřetržitě až do konce utkání.

Udržené vítězství nadhazovačem

Ve vítězném týmu může být nejvýše jeden nadhazovač, který udržel vítězství (SAV). Je jím ten nadhazovač, který zakončil vítězné utkání, pokud splnil některou z následujících podmínek:

- a) nadhazoval alespoň tři směny
- b) nadhazoval alespoň jednu směnu a začínal v okamžiku, kdy jeho tým nevedl o více než tři body
- c) začínal nadhazovat s potenciálním vyrovnávacím bodem na metě, na pálce nebo v přípravném kruhu.

Nesplňuje-li nadhazovač, který zakončil vítězné utkání, ani jednu z uvedených podmínek, není v zápase žádný nadhazovač SAV.

Poražený nadhazovač

V poraženém týmu musí být právě jeden poražený nadhazovač (L). Nadhazovač základní sestavy je poražený, pokud je střídán v době, kdy družstvo prohrává a do konce zápasu se družstvu nepodaří vyrovnat nebo se ujmout vedení.

Není-li startující nadhazovač poražený, je poraženým nadhazovačem ten, který pustil na metu běžce, jehož doběh znamenal vítězný bod soupeře (např. při závěrečném skóre 4-9 je vítězným 5. bod soupeře).

E. Výpočet statistických údajů

Při celkovém hodnocení účinnosti hráče se nejčastěji vypočítávají následující poměry :

pálkařský průměr (BA)

je poměr metových odpalů k „čistým“ startům na pálce, vyjádřený v tisícinách:

$$BA = H / AB \times 1000$$

Vyjadřuje se trojčiferným celým číslem, je v rozsahu 000 až 1000.

průměr dosažených met (SLG)

je poměr počtu met dosažených odpalem k „čistým“ startům na pálce, vyjádřený v tisícinách:

(počet met dosažených odpalem (TB) získáme tak, že za jednometový odpal počítáme 1, dvoumetový 2, trojmetový 3, homerun 4, ostatní AB za nula)

$$\begin{aligned} SLG &= TB / AB \times 1000 \\ &= ((H-2B-3B-HR) + 2B \times 2 + 3B \times 3 + HR \times 4) / AB \times 1000 \\ &= (H + 2B + 3B \times 2 + HR \times 3) / AB \times 1000 \end{aligned}$$

Vyjadřuje se trojčiferným nebo čtyřčiferným celým číslem, je v rozsahu 000 až 4000.

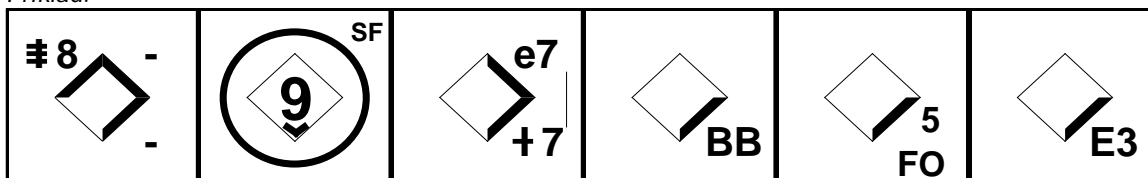
úspěšnost postupu na 1.metu (OBP)

je poměr počtu postupů na 1. metu na metový odpal nebo metu zdarma k startům na pálce s vyloučením sebeobětovacích ulejek (SH) a překázení chytače (E2int), vyjádřený v tisících:

$$OBP = (H + BB + HP) / (AB + BB + HP + SF) * 1000$$

Vyjádřuje se trojčiferným celým číslem, je v rozsahu 000 až 1000.

Příklad:



pálekář s těmito starty má BA = 2 / 4 x 1000 = 500, SLG = 4 / 4 x 1000 = 1000, OBP = 3 / 6 x 1000 = 500.

polařský průměr (FA)

je poměr úspěšných zákroků v poli (autů a asistencí) ke všem zákrokům, vyjádřený v tisících: (neuvažují se zpracování odpalu bez následného autu nebo asistence)

$$FA = (PO+A) / F x 1000 = (PO+A) / (PO+A+E) x 1000$$

Vyjádřuje se trojčiferným celým číslem, je v rozsahu 000 až 1000.

Pozn.:

Občas se setkáte s „opačným“ výpočtem FA = E / F x 1000. Zde nejde o polařovu úspěšnost, ale neúspěšnost.

Příklad:

Polař zahrál 3 auty, má 1 asistenci a 1 chybu. Jeho FA = (3+1) / (3+1+1) x 1000 = 800.

průměr bodů umožněných nadhazovačem na zápas (ERA)

je poměr počtu umožněných bodů k počtu odházených směn násobený devíti (počet směn na zápas):

$$ERA = ER / IP x 9$$

Vyjádřuje se na 2 desetinná místa, je v rozsahu 0.00 až nekonečno.

Pozn.:

Nezáleží na tom, na kolik směn se utkání hrálo. ERA udává průměrný počet bodů, které by příslušný nadhazovač umožnil při bezchybném poli v devítiinningovém zápase.

Příklad:

Startující nadhazovač byl střídán v 5.směně v situaci 1 aut, za své působení umožnil celkem 3 body (ER). Jeho ERA = 3 / (4+1/3) x 9 = 6.23.

DOMÁCI**HOSTÉ****VÝSLEDEK****ROZHODČÍ**

TECHNICKÝ KOMISAŘ

DATUM	OD	DO	DÉLKA
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SOUTĚŽ	Č.UTK.	HRŠTĚ	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

:

H	
1	
2	
3	

ZAPISOVATEL

IP PO A E DP TP Č. JMÉNO POS PA AB H 2B 3B HR K GDP BB IBB HP E2in SH SF RBI SB CS R

1		▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶																																												
2		▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶																																												
3		▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶																																												
4		▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶																																												
5		▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶																																												
6		▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶																																												
7		▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶																																												
8		▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶																																												
9		▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶																																												
P		R	H	E	LOB	R	H	E	LOB	R	H	E	LOB	R	H	E	LOB	R	H	E	LOB	R	H	E	LOB	R	H	E	LOB	R	H	E	LOB													

NADHAZOVAČ

CG	GS	GF	W	L	SAV	BFP	AB	H	2B	3B	HR	K	BB	IBB	HP	E2in	SH	SF	R	WP	BK	ER																								

CHYTAČ

SB	CS	PB	KPB	E2in					

AB	BB	HP	SH	SF	E2int	CELKEM
<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
R	LOB	PO	CELKEM			
<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>			

R	:	<input type="text"/>
H	:	<input type="text"/>
E	:	<input type="text"/>
LOB	:	<input type="text"/>