OFICIÁLNÍ PRAVIDLA BASEBALLU 2011

ČESKÁ BASEBALLOVÁ ASOCIACE

Platnost od 1.1.2011

ZMĚNY V PRAVIDLECH

Komise herních pravidel provedla před sezonou 2010 následující změny, které vešly v platnost rokem 2010. Následující změny byly schváleny VV ČBA a STK ČBA pro soutěže řízené Českou baseballovou asociací s platností od začátku roku 2011:

- upraveno pravidlo ohledně rozměrů hřiště a jeho značení (Pravidlo 1.04)
- upraveno pravidlo ohledně rozměrů hřiště a základního / metového materiálu (Pravidlo 1.06)
- upraven obrázek ohledně rozměrů hřiště, který omezuje délku bližšího a vzdálenějšího ohraničení území kouče na minimální délku 30cm (Obrázek 1)
- omezen maximální průměr pálky na 2,61in. (Pravidlo 1.10(a))
- vyžadováno zakončení pálky, které nesmí obsahovat pravý úhel. (Pravidlo 1.10(b))
- přidána poznámka ohledně nadměrného použití lepidla na pálce. (Pravidlo 1.10(c) Poznámka)
- označení obrázku rukavice polaře jako Obrázek 4 (Pravidlo 1.14)
- upraveno pravidlo vyžadující používaní helem při běhu po metách; doporučuje koučům na metách, aby nosili ochranné helmy, pokud zastávají své funkce; a dále vyžaduje po sběrači/ce pálek/míčů nošení ochranné helmy s krytím obou uší pokud vykonávají svou funkci. (Pravidlo 1.16)
- změněna definice bránění divákem zahrnující situace, kdy se divák hráče dotkne a tím brání ve hře, když je míč ve hře. (Pravidlo 2.00 (Bránění))
- upřesněno pravidlo týkající se bránění rozhodčím, které může nastat i při pokusu o pick-off nebo kdy chytač vrací míč zpět nadhazovači. (Pravidlo 2.00 (Bránění)(c), 2.00 (Bránění) (c) Poznámka, 5.09(b) a 5.09(b) Poznámka)
- upravena definice dobrého odpalu (Pravidlo 2.00 (Dobrý odpal))
- upravena definice chybného odpalu (Pravidlo 2.00 (Chybný odpal))
- upraveny pravidla určující povinnosti hlavního rozhodčího. (Pravidlo 2.00 (Manažer), 3.12, 3.18 (Postih), 4.10(a), 4.10(e), 4.15(a), 4.15(c), 4.15(d), 4.18, 5.01, 5.09(e) a 9.03(a)).
- upravený popis v Pravidle 3.01 (Pravidlo 3.01(f))
- přidáno pravidlo řešící vystřídaného hráče, který chybně zůstane ve hře (Pravidlo 3.03 a 3.03 Poznámka)
- pozměněna pravidla opravňující ukončit nebo přerušit utkání. (Pravidla 3.10, 4.01(e) a 4.01 Poznámka)
- upraveno pravidlo popisující dobu před zahájením zápasu, kdy domácí tým (dříve manažer domácího týmu) určuje, zda bude/nebude zápas zahájen kvůli dešti nebo nehratelnému povrchu hřiště. (Pravidlo 3.10(a))
- upraveno pravidlo ohledně pořadí pálkařů, kde manažer stanovuje pořadí pálkařů včetně jejich postavení v obraně a může uvést soupis náhradníků. (Pravidlo 4.01)
- upravena část Poznámky v návaznosti na rozhodnutí Major League Baseball ohledně možnosti ukončit či odložit utkání při zápasech play-off nebo doplňujícím zápase, který rozhoduje o umístění po základní části sezony. (Pravidla 4.01 Poznámka, 4.10 Poznámka, 4.12(a) Poznámka a 4.12(b) Poznámka)

- změněná Poznámka, která vyžaduje po kouči, aby nestál blíže k domácí metě než je přední hrana území kouče a ne blížek pomezní čáře než je s ní rovnoběžná strana území kouče, dokud odpálený míč neprojde kolem něj. (Pravidlo 4.05)
- upraven styl v Pravidle 4.05(a)
- zlepšen výklad pravidla ohledně postupu při dešti a předání rozhodnutí jednotlivým ligám. (Pravidlo 4.10(f); a 4.12(d) smazáno)
- zlepšen výklad pravidla ohledně bránění běžcem. (Pravidlo 5.09(f))
- změněna Poznámka pro Národní asociaci, která zahrnuje postih automatickým strajkem pokud nadhazovač nedokončí svůj nadhoz, protože pálkař vystoupil z území pálkaře. Přidán křížový odkaz na Pravidlo 6.02(d). (Pravidlo 6.02(b))
- přidána poznámka pro Národní asociaci, která dává rozhodčím možnost udělit varování místo automatického strajku pálkaři, který zapomněl zůstat v pálkařském území, jak je požadováno a jednalo se o první porušení tohoto pravidla tímto pálkařem a dle posouzení rozhodčího jednalo o krátké a neúmyslné porušení. Vyřazeny odkazy na Pravidlo 6.02(c). (Pravidlo 6.02 (d) (1))
- upřesněno pravidlo ohledně odpáleného míče, který zasáhne pálkaře nebo pálku, když je pálkař ve správném postavení v území pálkaře a nebylo jeho úmyslem zasáhnout takto odpálený míč. (Pravidlo 6.05(g) a 6.05(h))
- změněna Poznámky k upřesnění situace, kdy odpálený míč zasáhne náhodně helmu v poli a zůstává ve hře, jakoby helmu vůbec nezasáhl. (Pravidlo 6.05(h))
- upraven styl pravidla, kdy pálkař úmyslně změní směr míče, který se pohybuje nad zámezím. (Pravidlo 6.05(i))
- upraveno pravidlo ohledně Suplujícího pálkaře, které umožňuje nápravu, když je v pořadí pálkařů 10 hráčů, ale není označen Suplující pálkař. (Pravidlo 6.10(b)(1), 6.10(b)(1) Poznámka a 6.10(b)(11))
- upraveno pravidlo ohledně Suplujícího pálkaře, kdy funkce Suplujícího pálkaře končí, když hráč z obrany vystřídá za nadhazovače. (Pravidlo 6.10(b)(14))
- upraveno pravidlo ohledně Suplujícího pálkaře omezující jeho působení v bullpenu. (Pravidlo 6.10(b)(15))
- opraveno pravidlo týkající se situace, kdy jsou dva běžci na stejné metě a přidána situace, kdy následující běžec je nucen k postupu, protože se pálkař stal běžcem (Pravidlo 7.03)
- předěláno pravidlo popisující situaci, kdy běžec postupuje, když se polař vědomě dotkne nadhozeného míče svou čepicí, maskou nebo jakoukoliv částí své uniformy, která není umístěna na svém místě. (Pravidlo 7.04(e))
- smazáno pro duplicitu Pravidlo 7.05(j).
- upraven výklad pravidla o vyautování nuceného běžce. (Pravidla 7.08(e))
- opraveno pravidlo o bránění běžcem, který zdržuje nebo brání další rozehře na jiného běžce, což zahrnuje i bránění běžcem, který již bodoval, (Pravidlo 7.09(e))
- opraveno pravidlo o nadhazovači, který přijímá signál a je po něm požadováno, aby byl v kontaktu (dříve stál na) s nadhazovací metou (Pravidlo 8.01)
- přidáno pravidlo řešící situace při obourukém nadhazovači (Pravidlo 8.01(f))
- změněno pravidlo o nadhazovači, které umožňuje nadhazovači dotýkat se své pusy nebo rtů, pokud není v kontaktu s nadhazovací metou za předpokladu, že své prsty

nadhazovací ruky očistí před tím, než se dotkne nadhazovací mety. (Pravidlo 8.02(a)(1))

- upraven styl v Pravidle 8.05(a)
- upraveno pravidlo ohledně vystřídání nadhazovače ze hry při druhé návštěvě manažera nebo kouče stejného nadhazovače ve stejné směně. (Pravidlo 8.06)
- změněno pravidlo ohledně změny vyhlášení poté co se rozhodčí zápasu poradí, které umožňuje rozhodčím učinit takové kroky, které považují dle jejich uvážení za nezbytné k odstranění původních podkladů a následného špatného vyhlášení, které nyní změnili. (Pravidlo 9.02(c) a 9.02(c) Poznámka)
- upraven styl v pravidle 1.10(c), 2.00 (Bránění), 2.00 (Bránění)(a) Poznámka, 3.10(a), 3.18 (Postih), 4.18, 5.09(e) a 6.05(b), 6.10(a), 6.10(b), 8.01(a)(1)
- slovní korekce v kapitole 10.00 Oficiální zapisovatel

1.00 PŘEDMĚT HRY.

1.01 Baseball je hra mezi dvěma družstvy o devíti hráčích pod vedením manažera. Hraje se na uzavřeném hřišti v souladu s následujícími pravidly a je rozhodována jedním nebo více rozhodčími.

1.02 Cílem každého družstva je vyhrát tím, že získá více bodů než soupeř.

1.03 Vítězem utkání bude družstvo, které v souladu s pravidly zaznamená větší počet bodů do závěru regulérního utkání.

1.04 HŘIŠTĚ. Hřiště musí být vytyčeno v souladu s instrukcemi uvedenými níže a podle obrázků 1, 2 a 3 na následujících stranách.

Vnitřní pole má tvar čtverce o hraně 27,43 m (90 ft). Vnější pole je území mezi dvěma pomezními čárami utvořené prodloužením dvou sousedních stran tohoto čtverce, jak je na obrázku 1. Vzdálenost od domácí mety k nejbližšímu plotu, tribuně či jiné překážce ve vnějším poli musí být 76,20 m (250 ft) a více. Doporučuje se vzdálenost 97,50 m (320 ft) a více podél pomezních čar a 122 m (400 ft) a více středem pole. Povrch vnitřního pole musí být srovnán tak, že metové čáry a domácí meta jsou v jedné úrovni. Nadhazovací meta musí být 0,254 m (10 in) nad úrovní domácí mety. Klesání z místa, které je v úrovni nadhazovací mety a to 0,153 m (6 in) před nadhazovací metou na vzdálenost 1,83 m (6 ft) směrem k domácí metě musí být rovnoměrné a 2,54 cm (1 in) výšky na 30,5 cm (1 ft) délky. Vnitřní a vnější pole včetně čar, které je ohraničují, se nazývají pole. Ostatní prostory hřiště se nazývají zámezí.

Je vhodné, aby spojnice od domácí mety přes nadhazovací metu ke druhé metě směřovala k východu - severovýchodu.

Doporučuje se, aby vzdálenost od domácí mety k zadní síti (backstopu) a vzdálenost od metových čar k nejbližšímu plotu, tribuně či překážce v zámezí činila 18,30 m (60 ft) a více, obrázek 1.

Je-li místo pro domácí metu určeno, naměří se zvoleným směrem 38,80 m (127 ft 3⅜ in) a vytyčí se druhá meta. Z domácí mety se naměří 27,43 m (90 ft) směrem k první metě; stejná vzdálenost se naměří od druhé mety směrem k první. V průsečíku těchto čar se vytyčí první meta. Z domácí mety se naměří 27,43 m (90 ft) směrem ke třetí metě; stejná vzdálenost se naměří od druhé mety směrem ke třetí metě. V průsečíku těchto čar bude třetí meta. Vzdálenost mezi první a třetí metou bude činit 38,80 m (127 ft 3⅜ in). Všechny vzdálenosti od domácí mety se měří z bodu protnutí pomezních čar.

Území chytače, pálkařů a koučů, "jednometrovka" a přípravné pálkařské kruhy budou vytyčeny podle obrázků 1 a 2.

Pomezní čáry a ostatní čáry, které jsou na nákresu značeny bílou čárou, musí být na hřišti provedeny pomocí barvy nebo ne-toxické a nehořlavé křídy či jiného bílého materiálu.

Tvar a rozměry zatravněné plochy zobrazené v nákresu nejsou povinné a každý oddíl si může sám stanovit počet a rozměry zatravněných a holých ploch na svém hřišti.

1.05 Domácí metu tvoří pětiúhelníková bílá gumová deska. Jejím základem je čtverec o straně 432 mm (17 in) s dvěma odebranými rohy tak, že jedna strana měří 432 mm (17 in), dvě přilehlé 216 mm (8½ in) a zbylé dvě 305 mm (12 in). Tato deska je umístěna v průsečíku pomezních čar tak, aby stranou 432 mm dlouhou směřovala k nadhazovací metě a strany o délce 305 mm se kryly s pomezními čarami. Vrchní hrany desky musí být sraženy. Domácí meta musí být připevněna k zemi v úrovni povrchu hřiště (viz domácí meta na obrázku 2).

1.06 První, druhá a třetí meta musí být označena bílými vaky nebo gumou pokrytými vaky, bezpečně připevněnými k zemi podle obrázku 2. Vaky jsou čtverce o straně 380 mm (15 in), vysoké min. 76 mm (3 in) a max. 127 mm (5 in) a jsou naplněny měkkým materiálem. Vaky první a třetí mety budou celé ve vnitřním poli. Vak druhé mety je umístěn svým středem na průsečíku metových čar.

1.07 Nadhazovací meta je obdélníková bílá gumová deska o rozměrech 600 x 150 mm (24 x 6 in). Je zapuštěna do země (podle obrázku 1 a 2) tak, aby vzdálenost mezi domácí (průsečík pomezních čar) a nadhazovací metou byla 18,44 m (60 ft 6 in).

1.08 Oddíl musí vybavit hřiště lavičkami pro hráče domácího i hostujícího družstva. Tyto lavičky však nesmí být umístěny blíže než 7,60 m (25 ft) od pomezní čáry, měly by být zastřešeny a uzavřeny vzadu a na obou koncích.

1.09 Míč má tvar koule a je vyroben z vlny ovinuté kolem malého jádra z korku, gumy či podobného materiálu. Je potažen dvěma kusy bílé koňské či hovězí kůže sešitými pevně k sobě. Jeho hmotnost je 142 - 149 g (5 - 5¼ ounces) a po obvodu měří 229 - 235 mm (9 - 9¼ in).

1.10

a) Pálka je hladká, zakulacená hůl s průměrem max. 66,3 mm (2,61 in) v nejširší části a s max. délkou 1067 mm (42 in). Pálka by měla být vyrobena z jednoho kusu pevného dřeva.

POZNÁMKA: Použití pálek řídí ČBA. V soutěžích ČBA (mistrovských nebo exhibičních utkáních) nebudou používány experimentální pálky, pokud výrobce nemá zajištěn souhlas ČBA s jejich tvarem, vzhledem a výrobními metodami.

b) Ukončení pálky. Na užším konci pálky musí být hlavička s největší výškou 2,54 cm (1 in) a nesmí být širší než 5 cm (2 in) a ne méně jak 2,54 cm (1 in) v průměru. Hlavička musí být připevněna k pálce bez přidání cizího materiálu a nesmí obsahovat ostrý úhel.

c) Držadlo pálky může být do vzdálenosti 457 mm (18 in) od konce pálky (užší konec) pokryto nebo upraveno jakýmkoliv materiálem či látkou, která zlepší uchopení pálky. Každé přesáhnutí vzdálenosti 457 mm od konce pálky takovouto úpravou znamená vyřazení pálky ze hry.

POZNÁMKA: Jestliže rozhodčí zjistí, že pálka neodpovídá pravidlu c) teprve při nebo po použití takové pálky ve hře, není to důvod pro vyhlášení pálkaře aut či jeho vyloučení ze hry.

Pravidlo 1.10c) poznámka: Pokud rozhodčí zjistí z vlastní iniciativy nebo po upozornění soupeřem, že lepidlo nebo materiál pro lepší uchopení pálky přesáhuje 457 mm, nařídí pálkaři, aby si vyměnil pálku za takovou, která vyhovuje pravidlům. Pálkaři je dovoleno použít stejnou pálku později v zápase, pokud bude nepovolený přesah lepidla nebo materiálu odstraněn. Žádná akce nebo rozehra nemůže být anulována a žádný protest nemůže být přijat, pokud nedošlo k vznesení námitky pro porušení pravidla 1.10c) před použitím takové pálky.

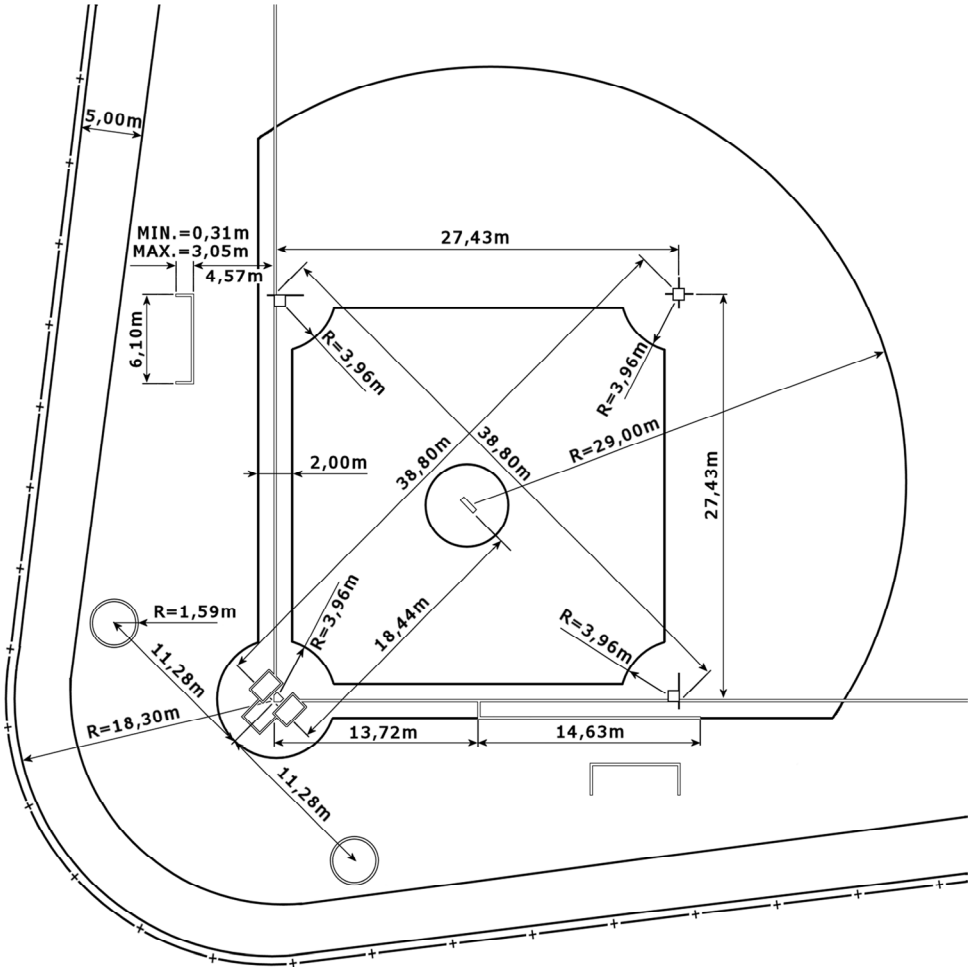
1.11

a) (1) Všichni hráči družstva musí mít dresy, které mají stejnou barvu a střih. Na zádech každého dresu musí mít hráč číslo vysoké minimálně 15 cm (6 in).

(2) Každá viditelná část spodního trička musí mít jednotnou barvu pro všechny hráče družstva. Každý hráč kromě nadhazovače může mít na rukávu spodního trička čísla, loga a písmena.

(3) Součástí dresu je i čepice s kšiltem. Všichni hráči družstva musí mít čepice stejné barvy a stylu.

(4) Žádnému hráči, jehož dres se liší od dresu jeho spoluhráčů, nesmí být povolena účast ve hře.

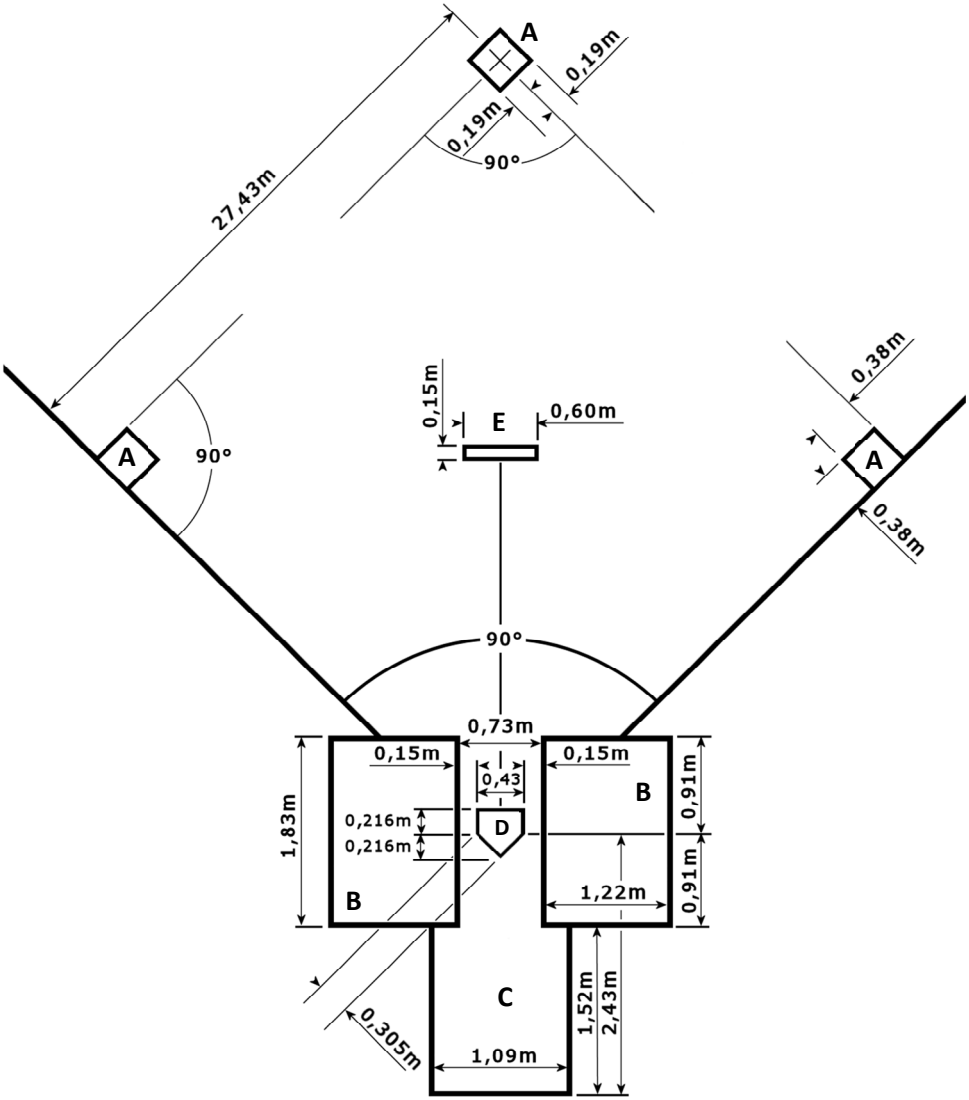


OBRÁZEK 1

Pomezní čáry, pálkařské území, území chytače, území kouče – MUSÍ být vždy vyznačeno

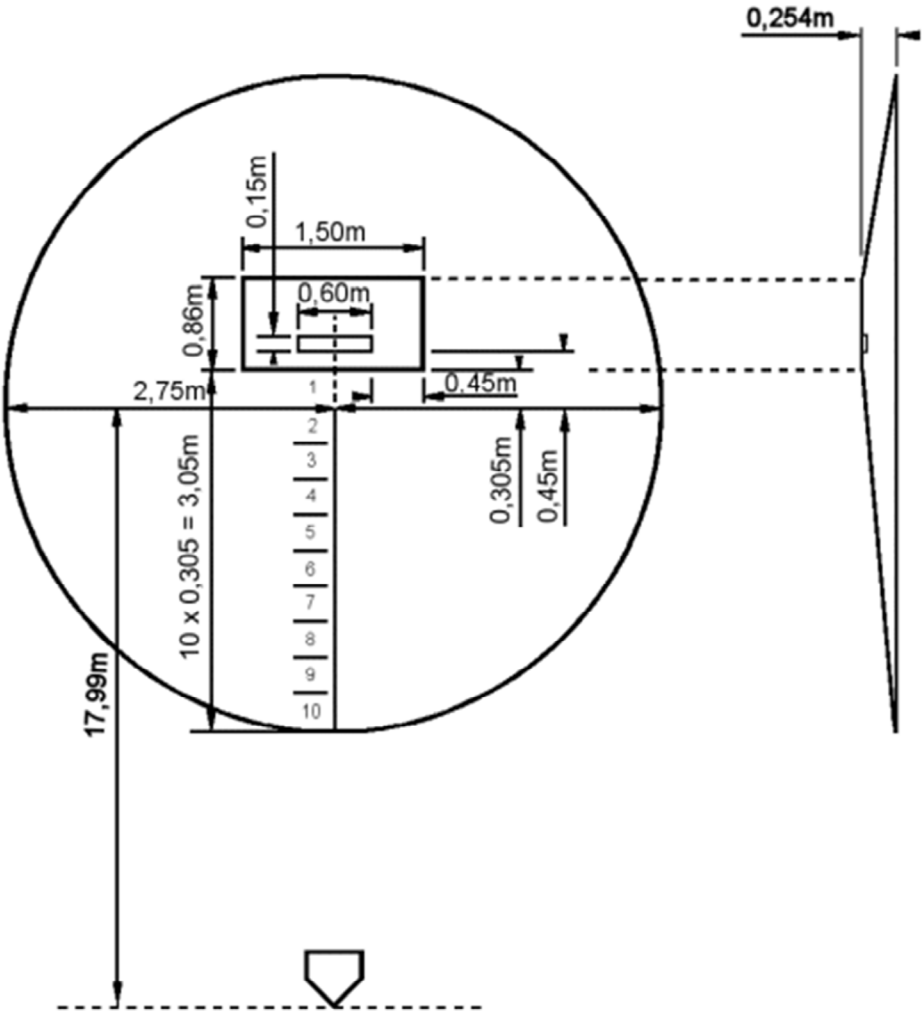
Přípravný pálkařský kruh

Hranice trávy



OBRÁZEK 2

A – 1, 2, 3 meta
B – pálkařské území
C – území chytače
D – domácí meta
E – nadhazovací meta



OBRÁZEK 3

NÁVRH NA VYBUDOVÁNÍ NADHAZOVACÍHO KOPCE

Klesání z místa, které je v úrovni nadhazovací mety a to 0,153 m (6 in) před nadhazovací metou na vzdálenost 1,83 m (6 ft) směrem k domácí metě musí být rovnoměrné a 2,54 cm (1 in) výšky na 30,5 cm (1 ft) délky (příp. 1 cm výšky na 12 cm délky). Nadhazovací kopec má kruhovou základnu o průměru 550 cm (18 ft) se středem 17,99 m (59 ft) vzdáleným od domácí mety. Umístěte přední hranu nadhazovací mety o 0,45 m (18 in) za střed kruhu. Kolem samotné nadhazovací mety by měla být plocha na stejné úrovni do vzdáleností cca 0,16 m (6 in) před metou, 0,45 m (18 in) na každou stranu a 0,55 m (22 in) za metou. Celkový rozměr plochy by měl být cca 1,5 x 0,86 m (5ft x 34 in).

b) ČBA může stanovit,

(1) že jednotlivá družstva budou používat určité dresy, nebo

(2) že každé družstvo bude mít dvě sady dresů, bílé pro domácí utkání a dresy jiné barvy pro utkání na soupeřově hřišti.

c) (1) Délka rukávů může být u různých hráčů odlišná, ale rukávy každého jednotlivého hráče musí mít přibližně stejnou délku.

(2) Žádný hráč nesmí mít roztrhané, prodřené či rozpárané rukávy.

d) Žádný hráč nesmí připevnit na dres tkanici či jiný materiál odlišné barvy od dresu.

e) Žádná část dresu nesmí obsahovat vzor napodobující či sugerující podobu míče.

f) Na dresu nesmí být použity knoflíky z hlazeného kovu či skleněné knoflíky.

g) Žádný hráč nesmí mít na patě či špičce svých bot připevněno nic, kromě obvyklého kování bot a špičky bot. Boty se zašpičatělými hroty připomínajícími golfové boty či běžecké tretry nesmí být používány.

h) Používání reklamy na dresech může být omezeno ČBA, co se plochy a umístění týče.

i) ČBA může stanovit, že hráči družstev musí mít na zádech dresů svá příjmení. Jiná jména než příjmení hráče na dresu musí být schváleno ČBA. Pokud je toto pravidlo u týmu aplikováno, tak příjmení musí být na všech dresech hráčů týmu.

1.12 Chytač může mít koženou lapačku bez prstů o rozměrech 965mm (38in) po obvodu a nesmí být vyšší jak 394mm (15½ in). Tato omezení zahrnují veškerá šněrování a jinou koženou bandáž či krytí, připojené k vnější straně lapačky. Mezera mezi palcovou a prstovou částí lapačky v horní části nesmí být větší než 152 mm (6 in) a 102 mm (4 in) v sedle palce. Vršek košíkunesmí být širší než 178 mm (7 in) a jeho výška nesmí být větší než 152 mm (6 in). Košík může být zhotoven z kožených pruhů nebo z přeložených kusů kůže sešitých dohromady, či kus kůže připevněný k lapačce šněrovadly tak, aby rozměry takové konstrukce nepřekročily žádný z výše uvedených rozměrů.

1.13 První metař může mít koženou rukavici nebo lapačku bez prstů, která nesmí být vyšší než 305 mm (12 in) a nesmí být širší než 203 mm (8 in) přes dlaň (měřeno od sedla palce). Mezera mezi palcovou a prstovou částí lapačky v její horní části nesmí být větší než 102 mm (4in) a 89 mm (3½ in) u sedla palce. Lapačka musí být konstruována tak, aby tato mezera byla neustále stejná a její rozměry nebyly žádným způsobem zvětšeny. Košík lapačky nesmí být vyšší než 127 mm (5 in). Košík

může být zhotoven z kožených pruhů nebo z přeložených kusů kůže sešitých dohromady, či kusů kůže připevněných k lapačce šněrovadly tak, aby rozměry takovéto konstrukce nepřekročily žádný z výše uvedených rozměrů. Košík nesmí být zhotoven ze stočených či skládaných pruhů nebo prohlouben tak, že tvoří kapsu. Hmotnost rukavice není předepsána.

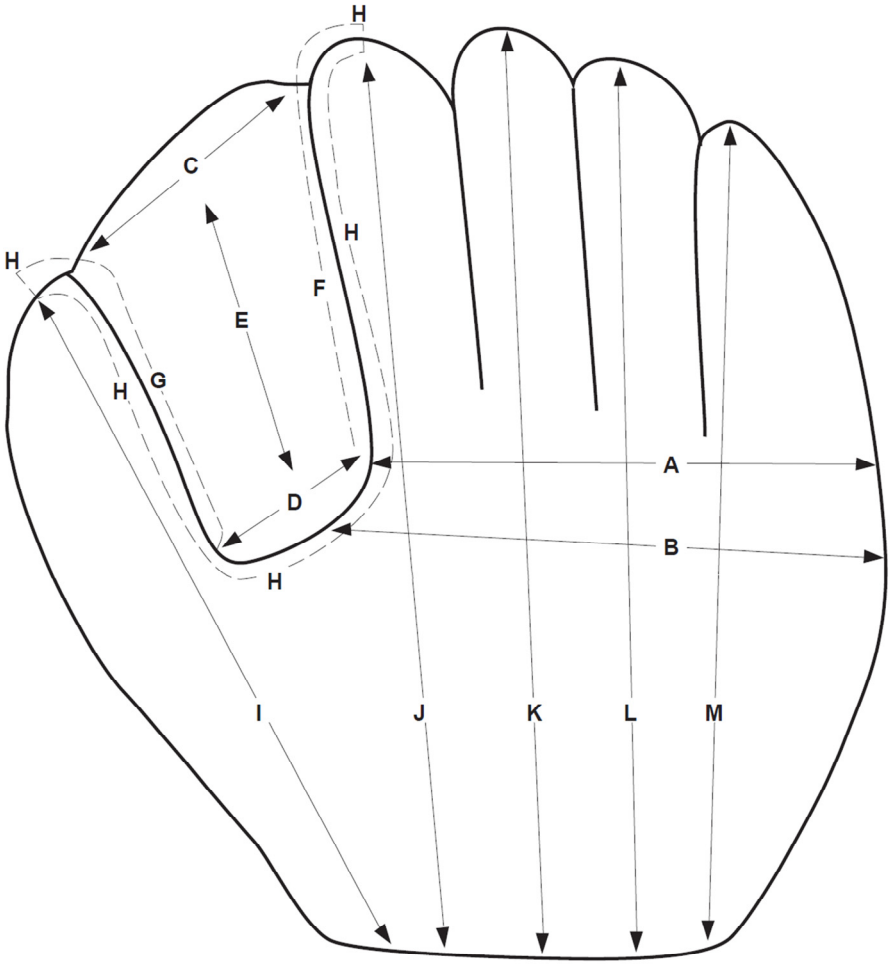
1.14 Každý polař kromě prvního metaře a chytače může požívat pouze koženou rukavici odpovídající následujícím rozměrům. Rozměry rukavice proměřujeme na její rubové straně nebo na její chytací straně. Měří se kalibrovaným měřidlem, umožňující neustálý kontakt s povrchem měřené rukavice. Rukavice nesmí měřit více než 305 mm (12 in) od vrcholu kteréhokoliv ze čtyř prstů ke spodní straně rukavice. Rukavice nesmí měřit od vnitřního švu u spodní části prvního prstu podél spodních zakončení ostatních prstů směrem k vnější boční hraně rukavice u čtvrtého prstu více než 197 mm (7¾ in). Prostor mezi palcem a prvním prstem se nazývá sedlo a může být vyplněn koženým košíkem či jinou koženou zarážkou. Košík může být sestaven z řady podélně přeložených a sešitých pruhů kůže nebo z řady kožených ploch nebo z propletených kožených řemenů. Košík nesmí být zhotoven ze stočených či skládaných pruhů, které by tvořily kapsu. Kryje-li košík celý sedlový prostor, může být ohebný. Je-li sestaven z několika částí, musí být mezi sebou spojeny tak, aby jejich prohnutí neumožnilo utvoření kapsy. Košík musí být sestaven tak, aby rozměry sedlového rozpětí mohly být upravovány. Rozpětí horní části sedla nesmí být větší než 114 mm (4½ in), výška sedla nesmí být větší než 146 mm (5¾ in) a šířka spodního okraje nesmí být širší než 89 mm (3½ in). Rozpětí sedla nesmí být v žádném bodě pod horním okrajem větší než 114 mm (4½ in). Košík musí být k sedlu připevněn na obou jeho stranách i na jeho horní a spodní hraně. K připevnění se používají kožené tkanice, jejichž konce se zajistí. Jestliže se natáhnou či uvolní, musí být upraveny do původní polohy. Hmotnost rukavice není předepsána. Podívej se na obrázek 4.

1.15

a) Rukavice nadhazovače vyjma lemování nesmí být bílá, šedá a dle posouzení rozhodčího rozptylující jakýmkoliv způsobem.

b) Žádný nadhazovač nesmí připevnit na svoji rukavici žádný cizí materiál lišící se barvou od rukavice.

c) Hlavní rozhodčí může rukavici vyloučit ze hry v případě, že rukavice porušuje pravidla 1.15a) nebo 1.15b) a to buď z vlastní iniciativy, na žádost jiného rozhodčího nebo po výzvě manažera soupeře s podmínkou, že hlavní rozhodčí bude souhlasit s tím, že rukavice porušuje výše uvedená pravidla.



OBRÁZEK 4

(A) Šířka dlaně - 19,7cm
(B) Šířka dlaně - 20,3cm
(C) Šířka na vrcholu košíku - 11,4cm
(košík nesmí být širší
než 11,4cm v žádném bodě)
(D) Šířka na spodu košíku - 8,9cm
(E) Výška košíku - 14,6cm
(F) Délka obvodu ukazováku - 14,0cm
(G) Délka obvodu palce - 14,0cm
(H) Délka celého obvodu - 34,9cm
(I) Velikost palce od spodní hrany - 19,7cm
(J) Velikost ukazováku od spodní hrany - 30,5cm
(K) Velikost prostředníku od spodní hrany - 29,9cm
(L) Velikost prsteníku od spodní hrany - 27,3cm
(M) Velikost malíku od spodní hrany - 22,9cm

1.16 Soutěž používá následující pravidlo upravující používání helem:

a) po dobu svého času na pálce a pobytu na metách musí všichni hráči používat ochrannou helmu chránící obě uši.

b) všichni chytači musí nosit během jejich působení v obraně ochrannou helmu určenou pro chytače.

c) kouči na metách by měli nosit ochranné helmy, když vykonávají své povinnosti

d) po dobu výkonu svých povinností musí mít všichni sběrači pálek a míčů nasazenou ochrannou helmu s krytím obou uší.

Pravidlo 1.16 poznámka: Jestliže rozhodčí u hráče objeví jakékoliv porušení těchto pravidel, musí ho vyzvat k nápravě. Nedojde-li dle mínění rozhodčího k nápravě v odpovídajícím čase, vyloučí rozhodčí hráče ze hry a pokládá-li to za nutné, oznámí záležitost disciplinární komisi.

2.00 DEFINICE TERMÍNŮ.

(Všechny definice v kapitole 2.00 jsou seřazeny abecedně.)

AUT *(OUT)* je jedno ze tří požadovaných vyřazení členů útočícího družstva během jejich času na pálce.

BALK *(BALK)* nesprávná činnost nadhazovače s běžcem či běžci na metách, která opravňuje všechny běžce postoupit o jednu metu.

BĚŽEC *(RUNNER)* je útočící hráč, který postupuje k metě nebo se jí dotýká, či se na kteroukoliv metu vrací.

BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ *(BATTER-RUNNER)* je výraz, který označuje útočícího hráče, jenž ukončil svůj čas na pálce, ale nebyl dosud vyautován nebo dosud neskončila rozehra, při které se stal běžcem.

BOD *(RUN or SCORE)* získá útočící hráč, který se stal z pálkaře běžcem a dotkl se postupně první, druhé, třetí a domácí mety.

BÓL *(BALL)* je nadhoz, který neprolétl strajkzónou a po kterém pálkař nešvihl.

Pravidlo 2.00 (ból) poznámka: Pokud se nadhoz dotkne země a odrazí se do strajkzóny, je to ból. Pokud se nadhozený míč dotkne pálkaře (případně se odražený míč od země dotkne pálkaře), bude pálkaři přiznána první meta. Pokud pálkař po takto nadhozeném míči švihne v situaci, kdy má již dva strajky, míč nemůže být chycen dle smyslu pravidla 6.05c) a 6.09b). Pokud pálkař takový nadhoz odpálí, je to jako kdyby odpálil letící míč.

BRÁNĚNÍ *(INTERFERENCE)*

a) Útočné bránění je chování družstva na pálce (v útoku), které brání, zdržuje či mate kteréhokoliv polaře, který se pokouší o rozehru. Pokud rozhodčí vyhlásí pálkaře, běžícího pálkaře či běžce aut za bránění, všichni ostatní běžci se musí vrátit na mety, které měli dle posouzení rozhodčího správně získané v okamžiku bránění, pokud není jinak stanoveno těmito pravidly.

Pravidlo 2.00 (Bránění a)) poznámka: V případě, kdy běžící pálkař nedosáhne první mety, vrátí se všichni běžci na mety, které drželi v okamžiku nadhozu.

b) Obranné bránění je činnost polaře, kterou překáží či brání pálkaři v odpálení nadhozeného míče.

c) Bránění rozhodčím nastává, (1) jestliže rozhodčí stíní, brání či překáží chytači v hodu, kterým se snaží zabránit krádeži mety nebo se jim snaží vyřadit běžce, který se na

svou metu vrací (pick-off), nebo (2) když se dobrý odpal dotkne rozhodčího v poli dříve, než projde polařem.

Pravidlo 2.00 (Bránění c)) poznámka: Bránění rozhodčím může nastat v situaci, kdy rozhodčí brání chytači při vrácení míče nadhazovači.

d) Bránění divákem nastane, když se divák nahne přes oplocení nebo vnikne na hrací plochu a (1) dotkne se míče ve hře nebo (2) se dotkne polaře a tím mu brání zahrát míč, který je ve hře.

Téměř při každém bránění je míč mrtvý.

DOBRÝ ODPAL *(FAIR BALL)* je odpálený míč, který dopadne a zůstane v poli mezi domácí a první metou nebo mezi domácí a třetí metou, nebo je na, nebo nad polem, když se odráží do vnějšího pole za první nebo třetí metou, nebo se dotkne první, druhé nebo třetí mety, nebo nejprve dopadne do pole na, nebo za první nebo třetí metu, nebo se dotkne rozhodčího nebo hráče, když je v nebo nad polem, nebo letí nad vnějším polem, když opouští hrací plochu v letu.

Dobrý odpal v letu musí být posuzován vzhledem k postavení míče vůči pomezní čáře včetně pomezního stožáru a ne podle toho, zda je polař v okamžiku, kdy se dotkne míče, v poli či mimo něj.

Pravidlo 2.00 (dobrý odpal) poznámka: Pokud míč v letu dopadne ve vnitřním poli mezi domácí a první, nebo domácí a třetí metou a odrazí se mimo pole před tím, než mine první nebo třetí metu, aniž se ho dotkl hráč nebo rozhodčí, je to chybný odpal; nebo pokud se míč usadí v zámezí, nebo se ho v zámezí dotkne hráč, je to chybný odpal. Jestliže míč v letu dopadne v poli za první nebo třetí metou a potom se odrazí do zámezí, je to dobrý odpal.

Kluby stále častěji stavějí dlouhé sloupy na koncích pomezních čar, přičemž je rozšiřují drátěnou sítí směrem do pole, což pomáhá rozhodčím přesněji posoudit dobré nebo chybné odpaly.

DOMÁCÍ DRUŽSTVO *(HOME TEAM)* je družstvo, na jehož hřišti se utkání hraje. Pokud se hraje na neutrálním hřišti, je domácí družstvo určeno "soutěžním řádem" příslušné soutěže nebo vzájemnou dohodou. V turnajích určuje domácí družstvo pořadatel.

DOTYK *(TOUCH)* Dotknout se hráče nebo rozhodčího znamená dotknout se kterékoliv části jeho těla, oblečení nebo vybavení.

DVOJAUT *(DOUBLE PLAY)* je hra obrany, při které jsou vyautováni dva útočící hráči jako výsledek souvislé akce za předpokladu, že nedošlo mezi auty k chybě.

a) Nucený dvojaut (force double play) je, když jsou dva hráči vyautováni při nuceném postupu.

b) Obrácený nucený dvojaut (reverse force double play) je, když je jeden běžec autován při nuceném postupu a jako druhý je autován běžec, který v důsledku prvního autu není nucen postupovat.

Příklad obráceného nuceného autu: Běžec na první metě, jeden aut; pálkař odpálí po zemi k prvnímu metaři, který šlápne na první metu (jeden aut) a přihraje druhému metaři nebo spojce na druhý aut (tečováním). Jiný příklad: mety jsou obsazeny, žádný aut; pálkař odpálí po zemi na třetího metaře, který šlápne na třetí metu (jeden aut) a poté přihraje chytači na druhý aut (tečováním).

DVOJZÁPAS *(DOUBLE-HEADER)* jsou dva rozepsané či přeložené zápasy hrané bezprostředně po sobě.

„HRA“ *(„PLAY“)* je povel rozhodčího k zahájení hry nebo k pokračování ve hře po každém mrtvém míči.

CHYBNÝ ODPAL *(FOUL BALL)* je odpálený míč, který zůstane v zámezí mezi domácí a první metou nebo mezi domácí a třetí metou, nebo se odrazí v zámezí za první nebo třetí metou, nebo nejdříve dopadne v zámezí za první nebo třetí metou, nebo se dotkne v zámezí nebo nad ním rozhodčího, hráče nebo předmětu, který nepatří k přirozenému prostředí.

Chybný odpal v letu musí být posuzován vzhledem k postavení míče vůči pomezní čáře včetně pomezního stožáru a ne podle toho, zda je polař v okamžiku, kdy se dotkne míče, v poli či mimo něj.

Pravidlo 2.00 (chybný odpal) poznámka: Odpálený míč, který se nedotkl polaře a odrazil se od nadhazovací mety do zámezí mezi domácí a první nebo mezi domácí a třetí metu, je chybný odpal.

CHYCENÍ MÍČE *(CATCH)* je zákrok polaře, při kterém bezpečně chytí letící míč svou rukou nebo rukavicí, přičemž při chytání nesmí použít čepici, chrániče, kapsu nebo kteroukoliv jinou část svého dresu a udrží jej. Za chycení se nepovažuje, když se současně při kontaktu s míčem, či okamžitě po dotyku míče srazí s polařem nebo jiným hráčem, či se zdí nebo upadne a jako důsledek takové srážky či pádu míč upustí. Za chycení se také nepovažuje, když se polař dotkne letícího míče, který se potom dotkne člena útočícího družstva nebo rozhodčího a teprve potom je chycen dalším bránícím hráčem. Za chycení se považuje, když polaři míč vypadne při pokusu o přihrávku bezprostředně po správném chycení. Pro posouzení platnosti chycení míče musí polař podržet míč tak dlouho, aby prokázal, že nad ním má plnou kontrolua že jeho pouštění je dobrovolné a úmyslné.

Pravidlo 2.00 (chycení míče) poznámka: Chycení je správné, jestliže je míč dříve, než se dotkne země držen kterýmkoliv polařem, i když s ním předtím jiný hráč žongloval nebo míč držel jiný polař. Běžci mohou opustit své mety v okamžiku, kdy se první polař dotkne míče. Polař se může nahnout přes plot, zábradlí, provaz či čáru, vymezující prostor pro chytání míče. Může i vyskočit na vrchol zábradlí nebo plachty na zakrytí hřiště, které mohou být v zámezí. Nemůže být vyhlášeno žádné bránění ve hře, jakmile se hráč nahne přes plot, zábradlí, provaz nebo na tribunu proto, aby chytil míč. Dělá to na vlastní nebezpečí.

Když je polař ve snaze chytit míč na hraně lavičky "podepřen" a je mu tak hráčem či hráči kteréhokoliv družstva zabráněno v pádu a chytí míč, je chycení správné.

CHYTAČ *(CATCHER)* je polař, který zaujme místo za domácí metou.

KOUČ *(COACH)* je člen družstva oblečený v dresu, který je pověřen manažerem k zastávání určených povinností místo manažera, které nemusí být omezeny pouze na řízení hry na metách.

KOUČ NA METÁCH *(BASE COACH)* je člen útočícího družstva oblečený v dresu, který stojí u první nebo třetí mety, a řídí činnost pálkaře a běžců.

LAVIČKA či STŘÍDAČKA *(BENCH or DUGOUT)* je prostor k sezení, rezervovaný pro hráče, náhradníky a ostatní členy družstva oblečené v dresu, kteří se aktivně neúčastní hry na hřišti.

LETÍCÍ *(IN FLIGHT)* je každý odpálený, přihrávaný nebo nadhozený míč, dokud se nedotkne země či jiného předmětu s výjimkou polaře.

MANAŽER *(MANAGER)* je osoba určená oddílem, zodpovědná za činnost družstva na hřišti a zastupuje družstvo při styku s rozhodčím a družstvem soupeře. Hráč může být určen jako manažer.

a) Oddíl nahlásí jméno manažera družstva ČBA nebo hlavnímu rozhodčímu do 30 minut před rozepsaným začátkem zápasu.
b) Manažer může oznámit hlavnímu rozhodčímu, že předal určité povinnosti popsané v pravidlech hráči nebo kouči a že jakákoliv činnost tohoto označeného zástupce bude oficiální. Manažer bude vždy zodpovědný za chování družstva, dodržování oficiálních pravidel a za respektování rozhodčích svým družstvem.

c) Pokud manažer opustí hřiště, musí určit hráče nebo kouče za svého náhradníka, přičemž tento náhradní manažer přebírá všechny povinnosti, práva a zodpovědnost manažera družstva. Pokud manažer opomene nebo odmítne před odchodem určit svého náhradníka, hlavní rozhodčí musí určit člena družstva jako náhradního manažera.

META *(BASE)* je jedním ze čtyř bodů, kterých se musí běžec postupně dotknout, aby získal bod. Častěji se tento výraz používá na označení látkových vaků či gumové desky, které označují místa met.

META ZDARMA *(BASE ON BALLS)* je přiznání první mety pálkaři, kterému byly během jeho času na pálce nadhozeny čtyři nadhozy mimo strajkzónu.

MÍČ V LETU *(FLY BALL)* je odpálený míč letící vysoko ve vzduchu.

MÍČ VE HŘE *(LIVE BALL)* je doba, ve které může probíhat rozehra, dokud není hra přerušena nebo ukončena.

MRTVÝ MÍČ *(DEAD BALL)* je míč mimo hru při správně vyhlášeném dočasném přerušení hry.

NADHAZOVAČ *(PITCHER)* je polař, určený k tomu, aby nadhazoval míč pálkaři.

NADHOZ *(PITCH)* je míč nadhozený nadhazovačem pálkaři.

Pravidlo 2.00 (nadhoz) poznámka: Veškeré ostatní dopravování míče mezi hráči jsou příhozy.

NÁTLAKOVÁ HRA *(SQUEEZE PLAY)* je výraz určený pro rozehru, ve které se družstvo s běžcem na třetí metě snaží získat bod pomocí ulejvky.

NÁVRAT *(RETOUCH)* je čin běžce, který se vrátí na metu, jak je správně požadováno.

NECHRÁNĚNÝ *(IN JEOPARDY)* je výraz, který říká, že míč je ve hře a útočící hráč může být vyautován.

NECHYTATELNÝ NADHOZ *(WILD PITCH)* je takový, který letí tak vysoko nebo tak nízko, či stranou od domácí mety, že nemůže být s vynaložením přiměřeného úsilí zpracován chytačem.

NEROZHODNÝ ZÁPAS *(TIE GAME)* je regulérní zápas, při jehož ukončení mají obě družstva stejný počet bodů.

NESPRÁVNĚ či **NESPRÁVNÝ** *(ILLEGAL or ILLEGALLY)* v rozporu s těmito pravidly.

NESPRÁVNÝ NADHOZ *(ILLEGAL PITCH)* je 1) nadhození pálkaři, při kterém se nadhazovač nedotýká stojnou nohou nadhazovací mety; 2) rychle opakovaný nadhoz. Nesprávný nadhoz v situaci, kdy jsou běžci na metách, je balk.

NUCENÝ POSTUP *(FORCE PLAY)* je hra, při které běžec ztratí legálně své právo na metu, protože se pálkař stal běžcem.

Pravidlo 2.00 (nucený postup) poznámka: Zmateného posuzování této hry se zbavíme, když si uvědomíme, že "nucená" situace je často odstraněna ze hry. Příklad: běžec na první metě, jeden aut, míč je ostře odpálen na prvního metaře, který se dotkne své mety a běžící pálkař je aut. V tomto okamžiku je zrušen nucený postup a běžec postupující na druhou metu musí být vyautován tečováním. Pokud by byli na druhé nebo třetí metě běžci a kterýkoliv z těchto běžců by před autem tečováním u druhé mety bodoval, body platí. Kdyby první metař přihrál míč na druhou metu a potom by byl míč vrácen na první metu, hra na druhé metě by byla nuceným autem, byly by dva auty, a zpětná přihrávka na první metu, při které by byl míč na první metě dříve, než na ni doběhne běžící pálkař, by znamenala třetí aut. V tomto případě by se nepočítal žádný bod.

Příklad, kdy není nucený aut. Jeden aut. Běžci na první a třetí metě. Pálkař je aut chycením letícího odpalu. Dva auty. Běžec na třetí metě se vrátí, dotkne se mety a potom boduje. Běžec z první mety se snaží vrátit na první metu před přihrávkou prvnímu metaři, ale nestihne to, a proto je aut. Tři auty. Pokud se dle posouzení rozhodčích, běžec ze třetí mety dotkl domácí mety před tím, než byla tečována první meta, bod se počítá.

OBRANNÝ TROJÚHELNÍK *(RUN-DOWN)* je činnost družstva v obraně, při které se snaží vyautovat běžce mezi metami.

ODDÍL *(CLUB)* je osoba nebo skupina osob zodpovědných za organizování členů družstva, přípravu hřiště a požadovaných zařízení. Reprezentuje družstvo ve styku s ČBA.

ODLOŽENÝ ZÁPAS *(SUSPENDED GAME)* je přerušený zápas, který bude dokončen jiného dne.

ODPAL PO ZEMI *(GROUND BALL)* je odpálený míč, který se kutálí či poskakuje nízko nad zemí.

OFICIÁLNÍ ZAPISOVATEL *(OFFICIAL SCORER)* viz Kapitola 10.00.

OSA *(BATTERY)* je nadhazovač a chytač.

OSOBA *(PERSON)* hráče nebo rozhodčího je kterákoliv část jeho těla, výstroje či výzbroje.

PÁLKAŘ *(BATTER)* je člen družstva v útoku, který zaujal své místo v území pálkaře.

POLAŘ *(FIELDER)* je každý hráč v obraně.

POLE *(FAIR TERRITORY)* je část hřiště mezi pomezními čarami od domácí mety k dolní části plotu ohraničujícího hřiště a poté kolmo vzhůru. Všechny pomezní čáry jsou uvnitř pole.

POSTAVENÍ BOČNÍ *(SET POSITION)* je jedno ze dvou správných nadhazovacích postavení.

POSTAVENÍ ČELNÉ *(WIND-UP POSITION)* je jedno ze dvou správných nadhazovacích postavení.

POSTIH *(PENALTY)* je uplatnění těchto pravidel po akci v rozporu s těmito pravidly.

PŘEKÁŽENÍ *(OBSTRUCTION)* je činnost polaře, který překáží v postupu kteréhokoliv běžce, aniž drží míč nebo se jej nepokouší zpracovat.

Pravidlo 2.00 (překážení) poznámka: Pokud je polař v situaci těsně před chycením přihrávaného míče, a míč letí přímo nebo dostatečně blízko k polaři, který pak musí zaujmout místo k chycení míče, je považován jako "zpracovávající míč". Je to plně na posouzení rozhodčího, zda uzná, že polař zpracovává míč. Jakmile se polař pokusil zpracovat míč, ale minul ho, nemůže být dále považován za polaře, který „zpracovává“ míč. Např.: vnitřní polař se vrhne po odpalu po zemi, mine jej a zůstane ležet, čímž zdrží běžce v postupu a velmi pravděpodobně mu překáží.

PŘESLAJDOVÁNÍ *(OVERSLIDE, -ING)* je čin útočícího hráče, jehož skluz na metu (mimo skluzu při běhu od domácí na první metu) je tak razantní, že ztratí kontakt s metou.

PŘIHRÁVKA, PŘÍHOZ *(THROW)* je pohyb rukou a paží, přičemž tento pohyb přihodí míč na zvolený cíl. Nadhoz se nepovažuje za přihrávku či příhoz.

PŘIMĚŘENÉ ÚSILÍ *(ORDINARY EFFORT)* je takové úsilí, které by měl předvést polař průměrných schopností působící na svém obvyklém postu při normální hře s přihlédnutím na kvalitu soutěže, kvalitu hřiště a aktuální stav počasí.

Pravidlo 2.00 (přiměřené úsilí) poznámka: Tento standard používaný často v Pravidlech pro zapisovatele (mj. pravidla 10.05a)3), 10.05a)4), 10.05a)6), 10.05b)3) Odpaly; 10.08b) Sebeobětovací odpaly; 10.12a)1) výklad, 10.12d)2) Chyby; a 10.13a), 10.13b) Nechytatelné nadhozy a nechycené nadhozy) a v Oficiálních pravidlech (mj. pravidlo 2.00 Vnitřní chycený) je nastaven pro každého jednotlivého polaře. Jinými slovy, pokud polař provádí akci buď s maximálním úsilím, nebo s nízkým úsilím oproti průměrnému polaři na stejné pozici ve stejné soutěži při stejné situaci, měl by oficiální zapisovatel v případě jeho neúspěchu zapsat tomuto polaři chybu (error).

PŘÍMÝ ODPAL *(LINE DRIVE)* je odpálený míč, který letí prudce a přímo od pálky k polaři, aniž by se dotkl země.

REGULERNÍ ZÁPAS *(REGULATION GAME)* viz pravidla 4.10 a 4.11.

RYCHLE OPAKOVANÝ NADHOZ *(QUICK RETURN PITCH)* je nadhoz provedený s úmyslem zastihnout pálkaře nepřipraveného. Je to nesprávný nadhoz.

"SEJF" *(„SAFE“)* je vyhlášení rozhodčího, že běžec má právo na metu, o kterou usiloval.

SKREČOVANÝ ZÁPAS *(FORFEITED GAME)* je zápas, ukončený hlavním rozhodčím stavem 9:0 v neprospěch družstva, které porušilo pravidla.

SMĚNA *(INNING)* je část zápasu, během níž se obě družstva vystřídají jak v obraně, tak i v útoku, a ve které každé družstvo zahraje tři auty. Čas na pálce každého družstva je půlsměna (half-inning).

SOUTĚŽ *(LEAGUE)* je skupina družstev, která hrají mezi sebou dle předem určeného rozpisu a těchto pravidel, upřesněných "Soutěžním řádem", o prvenství v soutěži.

SPEED UP RULES viz strana 118.

SPORTOVNĚ TECHNICKÁ KOMISE *(LEAGUE PRESIDENT)* dále jen STK, vyžaduje dodržování oficiálních pravidel a "Soutěžního řádu", řeší pochybnosti, vztahující se k ustanovením těchto dokumentů a rozhoduje protestované situace. STK může prostřednictvím "Disciplinární komise" trestat každého hráče, trenéra, manažera či rozhodčího za porušení ustanovení těchto dokumentů.

SPRÁVNĚ *(LEGAL or LEGALLY)* je v souladu s těmito pravidly.

STOJNÁ NOHA *(PIVOT FOOT)* je noha nadhazovače, která je ve styku s nadhazovací metou po dobu nadhozu.

"STRAJK" *(“STRIKE“)* je správný nadhoz vyhlášený rozhodčím, když –

a) pálkař švihne po míči, ale mine;

b) pálkař po míči nešvihnul, ale kterákoliv část míče prošla jakoukoliv částí strajkzóny;

c) pálkař odpálí míč do zámezí dříve, než jsou dva strajky;

d) pálkař ulije míč do zámezí;

e) se míč dotkne pálkaře, který po něm švihne;

f) se míč dotkne pálkaře v strajkzóně; nebo

g) se nadhoz stane tečovaným odpalem.

STRAJKZÓNA *(STRIKE ZONE)* je prostor nad domácí metou, který je shora ohraničen vodorovnou rovinou ve středu vzdálenosti mezi vrcholem pálkařových ramen a vrcholem pasu kalhot jeho dresu, spodní hranici tvoří rovina u prohlubně pod pálkařovými koleny. Strajkzóna bude určena z postavení pálkaře, ve kterém je připraven švihnout po nadhozeném míči (viz strana 117).

"TAJM" *("TIME")* je vyhlášení rozhodčího při správném přerušení hry. Během tajmu je míč mrtvý.

TEČOVÁNÍ *(TAG)* je činnost polaře, při které se dotýká kteroukoliv částí těla mety, když bezpečně a pevně drží míč ve své ruce či rukavici; nebo tečuje běžce míčem nebo svou rukou či rukavicí, ve které drží bezpečně a pevně míč.

TEČOVANÝ ODPAL *(FOUL TIP)* je odpálený míč, který jde ostře a přímo od pálky do rukou chytače a je správně chycen. Pokud není míč chycen, není to tečovaný odpal. Každý chycený tečovaný odpal je strajk a míč je ve hře. Za chycení se nepovažuje míč, který se od něčeho odrazí, kromě případu, kdy se míč před chycením nejprve odrazí od chytačovy ruky či rukavice.

TROJAUT *(TRIPLE PLAY)* je hra, při které družstvo v obraně vyautuje tři útočící hráče jako výsledek nepřerušené akce a mezi auty nedojde k chybě.

UKONČENÝ ZÁPAS *(CALLED GAME)* je zápas, který z jakéhokoliv důvodu ukončí hlavní rozhodčí.

ULEJVKA *(BUNT)* je opálený míč, který není odpálen švihem, ale úmyslným nastavením pálky je pouze sklepnut do vnitřního pole.

ÚZEMÍ CHYTAČE *(CATCHER'S BOX)* je prostor, ve kterém musí stát chytač, dokud míč neopustí ruku nadhazovače.

ÚZEMÍ PÁLKAŘE *(BATTER'S BOX)* je prostor, ve kterém musí pálkař stát během svého času na pálce.

V OBRANĚ *(DEFENSE or DEFENSIVE)* je družstvo či hráč družstva, které je v poli.

V ÚTOKU *(OFFENSE)* je družstvo či kterýkoliv hráč družstva na pálce.

VNĚJŠÍ POLAŘ *(OUTFIELDER)* je polař, který zaujímá postavení ve vnějším poli, což je část hrací plochy nejvíce vzdálená od domácí mety.

VNITŘNÍ CHYCENÝ *(INFIELD FLY)* je dobrý odpal (mimo přímého odpalu a ulejvky), který může být chycen ze vzduchu s přiměřeným úsilí vnitřními polaři, když je obsazena první a druhá, nebo první, druhá a třetí meta a jsou méně než dva auty. Nadhazovač,

chytač nebo kterýkoliv vnější polař, který se při této situaci nachází ve vnitřním poli, bude považován pro účel tohoto pravidla za vnitřního polaře.

Jakmile je patrno, že odpálený míč bude jednoznačně vnitřním chyceným, vyhlásí rozhodčí „Infield Fly“, aby zvýhodnil běžce. Pokud je míč blízko pomezních čar, vyhlásí rozhodčí „Infield Fly, if Fair.“

Míč je ve hře a běžci mohou postupovat na vlastní nebezpečí, že míč bude chycen, nebo se mohou vrátit na mety a postupovat po dotyku polaře s míčem, stejně jako u míče chyceného ze vzduchu. Pokud je odpal chybný, postupuje se jako u chybného odpalu.

Pokud je vyhlášen vnitřní chycený a míč dopadne na zem, aniž by se jej někdo dříve dotkl, a odrazí se do zámezí před první či třetí metou, je to chybný odpal. Pokud je vyhlášen vnitřní chycený a míč dopadne na zem v zámezí, aniž by se ho někdo předtím dotkl, a poté se odrazí do pole před tím, než mine první či třetí metu, je to vnitřní chycený.

Pravidlo 2.00 (vnitřní chycený) poznámka: Při použití pravidla o vnitřním chyceném musí rozhodčí posoudit, zda by mohl být míč běžně chycen některým vnitřním polařem – a ne zda míč směřuje do nějakého vymezeného prostoru, ohraničeného třeba hranicí trávy či metovými čarami. Rozhodčí musí vyhlásit vnitřní chycený i tehdy, kdy je míč chycen vnějším polařem, pokud dle posouzení rozhodčího mohl být tento míč snadno zpracován vnitřním polařem. Vnitřní chycený nemůže být v žádném případě hrou na výzvu. Názor rozhodčího je rozhodující a rozhodnutí musí být učiněno okamžitě.

Při vyhlášení pravidla o vnitřním chyceném mohou běžci postupovat na vlastní nebezpečí. Jestliže při uplatnění tohoto pravidla vnitřní polař úmyslně upustí dobrý odpal, míč zůstane ve hře bez ohledu na pravidlo 6.05L). Pravidlo o vnitřním chyceném má přednost.

VNITŘNÍ POLAŘ *(INFIELDER)* je polař, který zaujímá postavení ve vnitřním poli.

VOLBA V OBRANĚ *(FIELDER'S CHOICE)* je činnost polaře, který zpracuje dobrý odpal po zemi, a místo přihrávky k vyautování běžícího pálkaře na první metě přihraje na jinou metu, aby vyautoval jiného běžce. Výraz je také používán u zapisovatelů (a) pro označení postupu běžícího pálkaře, který získá jednu nebo více met, zatímco polař, který zpracoval jeho odpal, se snaží vyautovat jiného běžce; (b) pro označení postupu (jiného než krádež nebo chyba) běžce, pokud se polař snaží vyautovat jiného běžce nebo (c) pokud polaře postup běžce nezajímá (nebráněná krádež).

VYHLÁŠENÍ *(ADJUDGED)* je rozhodnutí rozhodčího, závislé na jeho pozorování.

VÝZVA *(APPEAL)* je činnost polaře, kterou upozorňuje rozhodčí na porušení pravidel družstvem v útoku.

ZÁMEZÍ *(FOUL TERRITORY)* je část hřiště vně pomezních čar k první a třetí metě, prodloužená až k plotu a poté kolmo vzhůru.

V Oficiálních pravidlech se vyskytují výrazy “on,“ “jemu,“ “jeho,“ apod., které mohou být vykládány jako “ona,“ “jí,“ “její,“ apod., i když na to není upozorněno v situacích, kdy je osoba ženského pohlaví.

3.00 PŘÍPRAVA HRY.

3.01 Dříve než hra začne, rozhodčí musí –

a) striktně vyžádat dodržování všech pravidel, které se týkají herního příslušenství a výstroje hráčů;

b) se přesvědčit, že jsou všechny hrací čáry (zvýrazněné bílou čarou na obr. 1 a černou na obr. 2) vyznačeny vápnem, křídou či jiným bílým materiálem snadno rozlišitelným od země či trávy;

c) obdržet od domácího družstva zásobu regulérních míčů (počet a značka budou určeny ČBA). Rozhodčí by měli překontrolovat všechny hrací míče a ujistit se, že splňují vlastnosti dané těmito pravidly a zda je z nich řádně setřen lesk. Pouze rozhodčí může rozhodovat o tom, zda je míč ještě vhodný ke hře;

d) být ujištěn domácím družstvem, že má v zásobě nejméně tucet náhradních míčů pro okamžité použití, pokud budou potřeba;

e) mít u sebe alespoň dva náhradní míče a v případě potřeby během zápasu vyžadovat jejich doplnění z uvedené zásoby náhradních míčů. Tyto náhradní míče budou dány do hry, když -

   1) je míč odpálen mimo hrací plochu či mezi diváky;
   2) je míč špinavý či nevhodný pro další použití;
   3) si nadhazovač tento náhradní míč vyžádá.

   Pravidlo 3.01e) poznámka: Rozhodčí nedá nadhazovači náhradní míč, dokud není skončena rozehra a dosud používaný míč se nestane mrtvým. Pokud je míč přihrán nebo odpálen mimo hrací plochu, tak hra s náhradním míčem bude pokračovat poté, až všichni běžci dosáhnou met, které jim byly přiděleny. Je-li odpálen čtyřmetový odpal mimo hřiště (homerun), nedá rozhodčí nadhazovači nebo chytači náhradní míč, dokud se pálkař, který čtyřmetový odpal odpálil, nedotkne domácí mety.

f) ujistit se, že na zemi za nadhazovací metou je umístěn oficiální vak s kalafunou ještě před začátkem zápasu.

3.02 Žádný hráč nesmí úmyslně změnit barvu míče či jej znehodnotit třením o zem, kalafunu, parafín, skelný či smirkový papír nebo jinou cizí hmotu.

POSTIH: Rozhodčí si vyžádá znehodnocený míč a vyloučí viníka ze hry. Viník bude potrestán dle rozhodnutí Disciplinární komise. Pokud dojde k poškození míče ze strany nadhazovače, postupuje se dle pravidla 8.02a)2) až 6).

3.03 Hráč nebo hráči mohou být v průběhu hry kdykoliv vystřídáni, pokud je míč mrtvý. Náhradník bude odpalovat na místě střídaného hráče v pořadí pálkařů svého družstva. Vystřídaný hráč ze hry se již nemůže do hry vrátit. Pokud se vystřídaný hráč pokusí znovu vrátit do hry nebo se již do hry vrátil, kdykoliv během hry, tak hlavní rozhodčí vyzve manažera hráče k okamžitému vyjmutí takového hráče ze hry v okamžiku, kdy bude jím takovýto hráč zjištěn nebo upozorněn na neoprávněného hráče ostatními rozhodčími nebo manažerem. Jestliže dojde k nařízení o vyjmutí tohoto již jednou vystřídaného hráče ještě před zahájením hry, tak může být tento již jednou vystřídaný hráč nahrazen správným náhradníkem. V situaci, kdy dojde k nařízení o vyjmutí tohoto již jednou vystřídaného hráče poté, co již proběhla jakákoliv hra s tímto již jednou vystřídaným hráčem, tak správně střídající hráč bude považován za již vystřídaného ze hry (jako přídavek k již vyjmutému již jednou vystřídanému hráči) a nemůže se tedy do hry vrátit. Pokud náhradník nastoupí místo hrajícího manažera, může poté manažer, dle svého uvážení, zaujmout místo v území kouče. Pokud vstupují u bránícího družstva ve stejném okamžiku do hry dva nebo více náhradníků, určí okamžitě manažer hlavnímu rozhodčímu jejich umístění v pořadí pálkařů družstva dříve, než zaujmou svá místa v poli. Hlavní rozhodčí pak upozorní zapisovatele. Pokud není tato informace dána hlavnímu rozhodčímu okamžitě, má sám právo určit umístění náhradníků v pořadí pálkařů.

Pravidlo 3.03 poznámka: Nadhazovač může vystřídat na jiné postavení v poli pouze jednou během jedné směny, tj. nadhazovači nebude povoleno zaujmout jinou pozici než nadhazovací vícekrát, než jednou ve stejné směně.

Každému hráči kromě nadhazovače, který vystřídá zraněného hráče, bude povoleno pět přihrávek na rozcvičení. (Viz pravidlo 8.03 pro nadhazovače).

Jakákoliv hra bude normálně započtena v situaci, kdy se ve hře objeví hráč, který byl již vystřídán ze hry. Pokud rozhodčí dle svého uvážení dospěje k závěru, že již jednou vystřídaný hráč ze hry vstupuje opět do hry s vědomím, že to nesmí učinit, bude manažer hráče vyloučen.

3.04 Hráč, jehož jméno je v pořadí pálkařů, nemůže být střídajícím běžcem za žádného člena svého družstva.

Pravidlo 3.04 poznámka: Toto pravidlo zabraňuje používání tzv zastupujících běžců. Žádnému hráči nebude v zápase povoleno, aby vystupoval jako zastupující běžec. Žádnému hráči, který byl ve hře a následně byl střídáním vyjmut ze hry, nebude povoleno vstupovat do hry jako zastupující běžec. Každý hráč, který není v pořadí pálkařů a je použit jako běžec, bude považován za střídajícího hráče.

3.05

a) Nadhazovač, jmenovaný v pořadí pálkařů, které obdržel hlavní rozhodčí, jak je stanoveno v pravidle 4.01a), b), musí nadhazovat prvnímu pálkaři či jakémukoliv střídajícímu pálkaři, dokud není vyautován, či dokud nedosáhl první mety, pokud nadhazovač neprokáže zranění či onemocnění, které mu dle posouzení hlavního rozhodčího znemožňuje nadhazování.

b) Pokud je nadhazovač vystřídán, musí střídající nadhazovač nadhazovat pálkaři, který je právě na pálce nebo jakémukoliv střídajícímu pálkaři, dokud není takový pálkař vyautován, či dokud nedosáhne první mety, pokud nadhazovač neprokáže zranění či onemocnění, které mu dle mínění hlavního rozhodčího znemožňuje nadhazovat.

c) Pokud dojde k nesprávnému střídání nadhazovače, rozhodčí musí poslat zpět do hry správného nadhazovače, dokud nejsou splněna nařízení tohoto pravidla. Pokud je ovšem nesprávnému nadhazovači umožněno nadhazovat, jsou všechny rozehry, které z toho vzniknou, platné. Nesprávný nadhazovač se stane správným, jakmile poprvé nadhodí pálkaři nebo jakmile je některý z běžců vyautován.

Pravidlo 3.05c) poznámka: Pokusí-li se manažer vystřídat nadhazovače s porušením pravidla 3.05c), musí rozhodčí upozornit manažera družstva, které je v obraně, že to nesmí učinit. Kdyby náhodou hlavní rozhodčí v důsledku přehlédnutí oznámil nástup nesprávného nadhazovače, může tuto situaci napravit do té doby, než nesprávný nadhazovač nadhodí. Nadhodí-li nesprávný nadhazovač, stává se správným nadhazovačem.

3.06 Manažer oznámí okamžitě hlavnímu rozhodčímu jakékoliv střídání a udá hlavnímu rozhodčímu pozice náhradníků v pálkařském pořadí.

Pravidlo 3.06 poznámka: Hráč, který byl vystřídán, může zůstat na lavičce se svým družstvem, nebo rozcvičovat nadhazovače. Pokud je vystřídán manažer, může pokračovat v řízení družstva z lavičky či území koučů. Rozhodčí by neměl povolit hráčům, kteří byli vystřídáni a kterým bylo umožněno zůstat na lavičce, obracet se s jakýmikoliv poznámkami k jakémukoliv hráči či manažerovi soupeře nebo k rozhodčím.

3.07 Poté, co byl hlavní rozhodčí se střídáním seznámen, musí okamžitě ohlásit či zajistit ohlášení tohoto střídání.

3.08

a) Jestliže střídání není ohlášeno, bude náhradník považován za hrajícího, když –

1) jako nadhazovač zaujme místo na nadhazovací metě;
2) jako pálkař zaujme místo v území pálkařů;

3) jako polař zaujme místo obvykle obsazené polařem, kterého vystřídal a začne hra;
4) jako běžec zaujme místo běžce, kterého vystřídal.

b) Jakákoliv rozehra, kterou takovýto neohlášený náhradník zahrál, nebo na něj byla zahrána, je platná.

3.09 Hráči v dresu se nesmí bavit či scházet s diváky nebo sedět v hledišti před, během a po zápase. Žádný manažer, kouč či hráč nesmí mluvit před zápasem a během zápasu s diváky. Hráči soupeřících družstev se nesmí přátelit, pokud jsou v dresech.

3.10

a) Domácí družstvo jako jediné může rozhodovat o tom, zda se zápas bude z důvodu nepřízně počasí či nezpůsobilého povrchu hřiště konat s výjimkou druhého zápasu dvojzápasu. VÝJIMKA: kterákoliv soutěž může trvale oprávnit STK k přerušení uplatňování tohoto pravidla v závěru soutěže, je-li nejisté, že se o vítězi rozhoduje zásluhou uplatňování tohoto pravidla. Jestliže by odložení a případné nedokončení zápasu mezi kterýmikoliv dvěma družstvy ze závěrečných kol mohlo vést k ovlivnění postavení kteréhokoliv družstva v soutěži, může STK po výzvě od kteréhokoliv družstva v soutěži přebrat práva manažera domácího družstva, podle tohoto pravidla.

b) Hlavní rozhodčí prvního zápasu jediný rozhodne o tom, zda z důvodu nepřízně počasí či nezpůsobilého povrchu hřiště začne druhý zápas dvojzápasu.

3.11 V přestávce dvojzápasu nebo kdykoliv je hra přerušena pro špatný stav hrací plochy, bude hlavní rozhodčí řídit činnost při údržbě hřiště tak, aby hrací plocha byla uvedena do stavu vhodného pro hru.

POSTIH: za neuposlechnutí může hlavní rozhodčí vyhlásit kontumační výsledek ve prospěch hostujícího družstva.

3.12 Když rozhodčí přeruší hru, zvolá „Time“. Zvoláním „Play“ hlavní rozhodčí znovu zahájí hru a zápas pokračuje. V době mezi zvoláním „Time“ a zvoláním „Play“ je míč mrtvý.

3.13 Manažer domácího družstva seznámí hlavního rozhodčího a manažera družstva soupeřů se všemi místními pravidly, o kterých si myslí, že jsou potřebná k vyřešení situace vzniklé při vniknutí diváků na hřiště nebo při odpalu či přihrávce, kterého se dotknou diváci nebo k řešení jiné nahodilé události. Pokud jsou tato pravidla přijatelná pro manažera hostujícího družstva, jsou přijata. Jsou-li pro manažera hostujícího družstva nepřijatelná, pak musí hlavní rozhodčí stanovit a uvést v platnost taková místní pravidla, o kterých si myslí, že jsou vzhledem k místním poměrům nezbytná a nejsou v rozporu s oficiálními pravidly.

3.14 Členové družstva v útoku si odnesou všechny rukavice a další výzbroj z hřiště na lavičku náhradníků, když je jejich družstvo na pálce. Žádná výzbroj a výstroj nesmí být zanechána na hřišti, lhostejno zda v poli či v zámezí.

3.15 Nikomu nesmí být během zápasu povolen vstup na hřiště, kromě hráčů a koučů v dresech, manažerů, fotoreportérů s povolením domácího družstva, rozhodčích, strážců zákona v uniformách, pořadatelů a dalších zaměstnanců domácího družstva. V případě neúmyslného bránění ve hře osobou, které je pobyt na hrací ploše povolen, (kromě hráčů družstva v útoku, kteří se účastní přímo hry, koučů ve svém území či rozhodčích), je míč ve hře. Pokud je bránění úmyslné, rozhodčí přeruší hru v okamžiku tohoto bránění a uloží takové tresty, které by dle jeho mínění anulovaly toto bránění.

POZNÁMKA: viz pravidlo 7.11, jako zvláštní výjimka výše uvedeného, také viz pravidlo 7.08b).

Pravidlo 3.15 poznámka: Otázka úmyslného a neúmyslného bránění musí být posouzena na základě činnosti jedince. Příklad: sběrač pálek či míčů, pořadatel, atd., který se snaží zabránit dotyku přihrávaného či odpáleného míče, ale přesto je jím zasažen, bude považován, že bránil neúmyslně. Pokud ovšem do míče kopne, sebere jej či do něj strčí, bude považován, že bránil úmyslně, ať již byl jeho úmysl jakýkoliv.

SITUACE: Pálkař odpálí míč na spojku, která ho zpracuje, ale přehodí prvního metaře. Kouč družstva v útoku stojící u první mety, aby se vyhnul zasažení míčem, upadne na zem a první metař běžící pro míč se s ním srazí. Běžící pálkař nakonec doběhne na třetí metu. Otázkou je, zda by rozhodčí měl vyhlásit bránění koučem. Tato situace je na posouzení rozhodčího. Pokud si rozhodčí myslí, že kouč udělal vše pro to, aby se vyhnul bránění ve hře, nebude bránění vyhlášeno. Pokud si ovšem rozhodčí myslí, že se kouč pouze snažil, aby to vypadalo, jako že se vyhýbá bránění, rozhodčí by měl vyhlásit bránění.

3.16 Pokud jde o bránění diváků jakémukoliv přihrávanému či odpálenému míči, míč je mrtvý v okamžiku tohoto bránění a rozhodčí uloží takové tresty, které by dle jeho mínění anulovaly bránění.

VÝKLAD PRAVIDLA: pokud divák jasně bráněním znemožní polaři chytit odpálený míč ze vzduchu, rozhodčí vyhlásí pálkaře aut.

Pravidlo 3.16 poznámka: Je rozdíl mezi míčem, který byl hozen či odpálen do hlediště, kde se dotknul diváka, čímž byl mimo hru, i když se potom odrazí do hřiště, a míčem ve hře, jehož se dotknul divák, který neoprávněně vniknul na hřiště nebo se nahnul přes, pod či skrze zábranu nebo se dotkl hráče či mu jinak bránil ve hře. Ve druhém případě je to jasný úmysl a má být posuzován jako úmyslné bránění dle pravidla 3.15. Pálkař a běžci budou umístěni tam, kde by se dle posouzení rozhodčího nacházeli, kdyby k bránění nedošlo.

Bránění nebude vyhlášeno, jestliže se hráč nahne přes zábranu do hlediště, aby chytil míč. Dělá to na své vlastní nebezpečí. Pokud se ale divák nahne přes zábranu na stranu hrací plochy, aby jasně zabránil hráči v chycení míče, bude pálkař vyhlášen aut pro bránění divákem.

PŘÍKLAD: Běžec na třetí metě, jeden aut a pálkař odpálí míč daleko do vnějšího pole (dobrý či chybný odpal). Divák jasně znemožní vnějšímu polaři chycení míče ze vzduchu. Rozhodčí vyhlásí pálkaře aut za bránění divákem. Míč je mrtvý v okamžiku tohoto vyhlášení. Rozhodčí usoudí, že díky vzdálenosti, do které byl míč odpálen, by běžec ze třetí mety i po chycení odpalu bodoval, takže běžci umožní bodovat. Tento případ by nenastal, pokud by bylo bráněno při chytání míče ze vzduchu blízko domácí mety.

3.17 Hráči a náhradníci obou družstev budou pouze na lavičkách svých družstev, pokud se právě přímo nezúčastní hry a na hru se nepřipravují nebo pokud nejsou kouči u první či třetí mety. Nikdo kromě hráčů, náhradníků, manažerů, koučů, trenérů a sběračů pálek nesmí být v průběhu zápasu na lavičce.

POSTIH: Za porušení tohoto pravidla může rozhodčí po upozornění vykázat toho, kdo poruší pravidla, ze hřiště.

Pravidlo 3.17 poznámka: Hráči, kteří se ze zdravotních důvodů nemohou zúčastnit zápasu, se mohou zapojit do činností před zápasem, mohou také sedět na lavičce během zápasu, ale nesmí se účastnit během zápasu žádných aktivit jako rozcvičování nadhazovačů apod. Tito hráči nesmějí během zápasu vstoupit z žádného důvodu na hrací plochu.

3.18 Domácí družstvo zajistí prostřednictvím pořádkových orgánů ochranu pro udržení pořádku. Pokud během zápasu vnikne na hrací plochu osoba či osoby a brání jakýmkoliv způsobem ve hře, může hostující družstvo odmítnout hrát, dokud nebude hřiště vyklizeno.

POSTIH: Pokud hřiště není vyklizeno v přiměřené době, která v žádném případě nebude kratší než 15 minut od okamžiku, kdy hostující družstvo odmítlo hrát, může hlavní rozhodčí vyhlásit kontumační výsledek ve prospěch hostujícího družstva.

4.00 ZAHÁJENÍ A UKONČENÍ HRY.

4.01 Neoznámí-li domácí družstvo, že zápas bude odložen či zahájen později, vejde či vejdou rozhodčí na hřiště pět minut před hlášeným začátkem zápasu a půjdou přímo k domácí metě, kde se setkají s manažery družstev obou soupeřů.

Další postup je následující –

a) Nejprve manažer domácího družstva nebo jeho zástupce, předá hlavnímu rozhodčímu pořadí pálkařů s kopií.

b) Dále manažer hostujícího družstva nebo jeho zástupce, předá hlavnímu rozhodčímu pořadí pálkařů s kopií.

c) Samozřejmostí každého pořadí pálkařů předaného hlavnímu rozhodčímu bude, že u každého jmenovaného hráče v základním pořadí pálkařů bude uvedeno, na které pozici jmenovaný hráč hraje v obraně. Pokud bude ve hře použit suplující pálkař, musí být v pořadí pálkařů jasně uvedeno, který hráč působí na pozici suplujícího pálkaře. Viz pravidlo 6.10b). Samozřejmostí by mělo být uvedení potencionálních náhradníků, kteří mohou zasáhnout do hry. Jejich neuvedení nemá žádný vliv na vstup těchto hráčů do hry.

d) Hlavní rozhodčí se přesvědčí, že originál i kopie příslušných pořadí pálkařů souhlasí a předá kopie pořadí pálkařů manažerům družstev soupeřů. Originály, které zůstanou rozhodčím, jsou oficiálním pořadím pálkařů. Jakmile rozhodčí vlastní tuto listinu, je pořadí pálkařů stvrzeno. Nesmí v něm dojít k žádným změnám kromě změn povolených těmito pravidly.

e) Od chvíle, kdy je pořadí pálkařů domácího družstva předáno hlavnímu rozhodčímu, přebírají rozhodčí dozor nad hřištěm a mají jediní právo rozhodnout, kdy bude hra zrušena, přerušena nebo znovu zahájena s ohledem na počasí či stav hrací plochy. Hlavní rozhodčí však nesmí ukončit zápas dříve než 30 minut po jeho přerušení. Přerušení může prodlužovat tak dlouho, dokud nedojde k závěru, že zápas nelze dokončit.

Pravidlo 4.01 poznámka: Na zřejmé chyby v pořadí pálkařů, kterých si všimne hlavní rozhodčí dříve, než zvolá „Play“ k zahájení zápasu, by měl být manažer či kapitán chybujícího družstva upozorněn, aby oprava mohla být učiněna před zahájením zápasu. Například, manažer z nepozornosti uvede na pořadí pálkařů pouze osm hráčů nebo uvedl dva hráče se stejným příjmením a bez dalšího rozlišení. Pokud si rozhodčí takovéto chyby všimne dříve, než zvolá „Play“, zajistí, aby tato chyba či chyby byly opraveny dříve, než zahájí zápas. Družstva by neměla být

znevýhodněna chybou, které se dopustila jednoznačně omylem a která může být opravena dříve, než je zápas zahájen.

Hlavní rozhodčí by se měl vždy snažit, aby zápas byl dokončen. Hlavní rozhodčí má právo nařídit pokračování ve hře po jednom nebo více přerušení o minimální délce 30 minut tak dlouho, dokud nedospěje k závěru, že zápas nebude možné dokončit.

4.02 Hráči domácího družstva zaujmou své obranné postavení v poli, první pálkař hostujícího družstva zaujme postavení v pálkařském území a když rozhodčí zvolá „PLAY“, tak je utkání zahájeno.

4.03 Když je míč dáván do hry na začátku nebo během utkání, všichni polaři kromě chytače musí být v poli.

a) Chytač zaujme místo přímo za domácí metou. Své postavení může kdykoliv opustit kvůli chycení nadhozu či proto, aby provedl nějakou hru kromě případu, kdy je pálkaři dávána úmyslně meta zdarma, kdy musí chytač stát oběma nohama uvnitř svého území, dokud míč neopustí ruku nadhazovače.

POSTIH: Balk.

b) Nadhazovač musí při nadhazování míče pálkaři zaujmout správné postavení;

c) Každý polař s výjimkou nadhazovače a chytače se může postavit kdekoliv v poli;

4.04 Pořadí pálkařů se během zápasu nemění, pokud nedojde ke střídání hráčů. V případě střídání zaujme místo střídaného hráče v pořadí pálkařů náhradník.

4.05

a) Útočící družstvo umístí na hřišti během svého času na pálce dva kouče na metách, jednoho u první a druhého u třetí mety.

b) Kouči na metách mohou být maximálně dva a (1) budou oblečeni v dresu družstva a (2) zůstanou vždy uvnitř svých území.

POSTIH: Kouč na metách, který se provinil, bude vyloučen ze hry a musí opustit hřiště.

Pravidlo 4.05 poznámka: Je po mnoho let běžnou praxí, že někteří kouči stojí jednou nohou mimo své území nebo stojí obkročmo nad ním, případně se nacházejí mírně mimo čáry ohraničující území kouče. Koučům není dovoleno zaujmout své postavení blíže k domácí metě než je území kouče a zároveň není dovoleno zaujmout své postavení blíže k poli než je území kouče do té doby, dokud odpálený míč

neprojde kolem jednoho z koučů. Kouč nebude považován za stojícího mimo své území, dokud si nebude manažer družstva soupeře na tuto skutečnost stěžovat. V případě takovéto stížnosti musí rozhodčí striktně vyžadovat od koučů obou družstev, aby byli neustále uvnitř svého území.

Je také běžnou praxí, že kouč, který řídí hru u své mety, opustí své území, aby signalizoval hráči skluz, další postup či návrat na metu. To může být povoleno, pokud kouč žádným způsobem nebrání ve hře.

4.06

a) Manažer, hráč, náhradník, kouč, trenér či sběrač pálek nesmí nikdy po dobu toho, kdy se nachází na lavičce, území kouče, hrací ploše nebo někde jinde –

1) Podněcovat, nebo se pokoušet podněcovat slovy či znameními demonstrace diváků;
2) Dotýkat se řečmi jakýmkoliv způsobem soupeřových hráčů, rozhodčího nebo kteréhokoliv diváka;
3) Volat „Time“, nebo používat jiná slova či fráze pokud je míč ve hře nebo provádět takovou činnost, která by způsobila, že nadhazovač udělá balk;
4) Úmyslně se jakýmkoliv způsobem dotknout rozhodčího (fyzicky či verbálně).

b) Žádný polař se nesmí postavit pálkaři do rozhledu a úmyslně v nesportovním smyslu rozptýlit pozornost pálkaře.

POSTIH: Viník bude vyloučen ze hry a opustí hřiště. Případný balk bude anulován.

4.07 Pokud je manažer, hráč, kouč nebo trenér vyloučen ze hry, musí okamžitě opustit hřiště a dále se hry neúčastní. Zůstane v klubovně či šatně nebo se převlékne do civilních šatů a buď opustí stadion, nebo si sedne do hlediště dostatečně daleko od lavičky či místa pro rozcvičování nadhazovačů svého družstva.

Pravidlo 4.07 poznámka: Pokud je manažer, kouč nebo hráč v trestu, nesmí být během utkání na lavičce nebo v prostoru vyhrazeném pro média.

4.08 Pokud osazenstvo hráčské lavičky projevuje hlasitě nesouhlas s rozhodnutími rozhodčího, rozhodčí nejprve vyzve viníky, aby tyto projevy ustaly. Pokud pokračují, udělí rozhodčí postih –

POSTIH: Rozhodčí vykáže viníky z lavičky do klubovny. Pokud není schopen určit viníka či viníky, může vykázat z lavičky všechny náhradníky. Manažer družstva bude mít právo přivolat na hřiště pouze ty hráče, které bude potřebovat ke střídání v zápase.

4.*09* JAK DRUŽSTVO ZÍSKÁ BOD

a) Bod musí být zaznamenán pokaždé, jestliže se běžec správně a postupně dotkne první, druhé, třetí a domácí mety dříve, než jsou tři hráči aut, čímž končí směna. VÝJIMKA: Bod nebudezaznamenán, pokud běžec získá domácí metu během rozehry, ve které je jako třetí aut (1) běžící pálkař dříve, než se dotkne první mety; nebo (2) kterýkoliv běžec při nuceném postupu; nebo (3) předchozí běžec, který je vyhlášen aut, protože se nedotkl jedné z met.

b) Pokud je vítězný bod zaznamenán v poslední půlsměně regulérního zápasu nebo ve druhé půlce nastavené směny jako důsledek mety zdarma, zasažení pálkaře nadhozem nebo jiné akce, která nutí běžce ze třetí mety postoupit, nevyhlásí rozhodčí konec zápasu, dokud se běžec donucený k postupu ze třetí mety nedotkne domácí mety a běžící pálkař se nedotkne první mety.

Pravidlo 4.09b) poznámka: Výjimkou je situace, kdy diváci vniknou na hřiště a fyzicky zabrání běžci dotknout se domácí mety nebo běžícímu pálkaři dotknout se první mety. V těchto případech rozhodčí přidělí metu běžci kvůli překážení diváků.

POSTIH: Pokud běžec na třetí metě odmítá postoupit a dotknout se domácí mety v odpovídajícím čase, rozhodčí neudělí bod, vyhlásí viníka aut a nařídí pokračovat ve hře. Pokud při dvou autech běžící pálkař odmítne postoupit a dotknout se první mety, rozhodčí neudělí bod, vyhlásí běžícího pálkaře aut a nařídí pokračovat ve hře. Jsou-li méně než dva auty a běžící pálkař odmítne postoupit a dotknout se první mety, bod se počítá, ale viník je vyhlášen aut.

Pravidlo 4.09 poznámka: VÝKLAD PRAVIDLA: Žádný bod nemůže být zaznamenán během rozehry, ve které je běžící pálkař třetím autem dříve, než se dotkne první mety. Příklad: jeden aut, Jan na druhé metě, Petr na první metě. Pálkař Václav bezpečně odpálí. Jan boduje a Petr je aut na domácí metě. Dva auty. Ale Václav minul první metu. Míč je přihrán na první metu, zahrána hra na výzvu a Václav je třetí aut. Protože Jan dosáhl domácí mety během rozehry, ve které byl běžící pálkař Václav třetí aut dříve, než se dotkl první mety, Janův bod se nepočítá.

VÝKLAD PRAVIDLA: Následující běžci nejsou postiženi činností předchozích běžců, pokud nejsou dva auty.

PŘÍKLAD: Jeden aut, Jan je na druhé metě, Petr na první metě, pálkařem je Václav, který odpálí čtyřmetový odpal uvnitř hřiště. Jan se nedotkne třetí mety při běhu na domácí metu, Petr a Václav bodují. Družstvo v obraně přihraje míč na třetí metu a zahraje hru na výzvu. Jan je aut, ale body Petra a Václava se počítají.

VÝKLAD PRAVIDLA: Dva auty, Jan na druhé metě, Petr na první. Pálkař Václav odpálí čtyřmetový odpal uvnitř hřiště a všichni tři hráči bodují. Při běhu po metách

Jan mine třetí metu a při hře na výzvu je vyhlášen aut. Tři auty. Body Petra a Václava jsou zrušeny, žádný bod se nepočítá.

VÝKLAD PRAVIDLA: Jeden aut, Jan na třetí metě, Petr na druhé. Pálkař Václav odpálí míč do středního pole, kde je chycen ze vzduchu. Dva auty. Jan boduje po chycení odpalu a Petr boduje po špatné přihrávce na domácí metu. Jan je ale, po hře na výzvu vyhlášen aut, že opustil třetí metu dříve, než byl míč chycen. Tři auty. Žádný bod se nepočítá.

VÝKLAD PRAVIDLA: Dva auty, obsazeny jsou všechny mety, pálkař odpálí čtyřmetový odpal (homerun) mimo hřiště. Pálkař je po hře na výzvu vyhlášen aut za to, že minul první metu. Tři auty. Žádný bod se nepočítá.

Základní prohlášení:

Pokud běžec mine metu či ji neoprávněně před chycením míče ze vzduchu opustí, může polař, když drží míč a dotýká se přitom této mety vyzývat tímto činem rozhodčího k rozhodnutí. Běžec je aut, pokud rozhodčí hru na výzvu uzná; všichni běžci mohou bodovat, pokud je to možné, s výjimkou těch, kteří při dvou autech bodují až po běžci, který je vyhlášen třetím autem na hru na výzvu za nešlápnutí mety.

VÝKLAD PRAVIDLA: Jeden aut, Jan na třetí metě, Petr na první metě. Václavův odpal je chycen ze vzduchu v pravém poli. Dva auty. Jan po chycení odpalu správně vyběhne z mety a boduje. Petr se pokouší vrátit na první metu, ale přihrávka na první metu je rychlejší. Tři auty. Jan ale bodoval dříve, než byl Petr vyautován přihrávkou na první metu, proto se Janův bod počítá. Nebyl to nucený postup.

4.10

a) Regulérní zápas má devět směn, pokud není při nerozhodném stavu prodloužen nebo zkrácen tehdy, (1) kdy domácí družstvo již nepotřebuje svou polovinu deváté směny či její část, nebo (2) protože hlavní rozhodčí ukončil zápas.

VÝJIMKA: Soutěž může přijmout pravidlo, že jeden či oba zápasy dvojzápasu budou dlouhé sedm směn. V těchto zápasech se všechna pravidla vztahující se na devátou směnu vztáhnou k sedmé směně.

b) Pokud je zápas nerozhodný po devíti úplných směnách, bude se pokračovat dokud (1) hostující družstvo má na konci celé směny celkově více bodů než domácí družstvo nebo (2) domácí družstvo zaznamená vítězný bod v neúplné směně.

c) Je-li zápas ukončen, je regulérní, pokud:

1) bylo odehráno alespoň pět směn,

2) domácí družstvo zaznamenalo ve čtyřech nebo ve čtyřech a části páté směny více bodů, než hostující družstvo v pěti celých půl-směnách.
3) domácí družstvo získá jeden či více bodů ve své polovině páté směny, čímž vyrovná bodový stav.

d) Mají-li obě družstva při ukončení regulérního zápasu stejný počet bodů, hlavní rozhodčí jej vyhlásí jako „Odložený zápas“ viz pravidlo 4.12.

e) Je-li zápas ukončen dříve, než se stal regulérním, vyhlásí hlavní rozhodčí „Nehráno.“

f) STK může stanovit, zda déšť může mít vliv na regulérnost zápasu či na jeho odložení, když se hra dostala k nebo za bod hry popsaný v pravidle 4.10 c).

4.11 Výsledek regulérního zápasu je celkový počet získaných bodů každého družstva v okamžiku, kdy je zápas ukončen.

a) Zápas končí, jakmile hostující družstvo ukončí svoji polovinu deváté směny a domácí družstvo je ve vedení.

b) Zápas končí, jakmile je ukončena devátá směna a ve vedení je hostující družstvo.

c) Jestliže domácí družstvo získá vedoucí bod ve své polovině deváté směny (nebo ve své polovině nastavené směny při nerozhodném stavu), zápas končí okamžitě po dosažení vítězného bodu. VÝJIMKA: Pokud poslední pálkař zápasu odpálí čtyřmetový odpal (homerun) mimo hřiště, je dovoleno běžícímu pálkaři a všem běžcům na metách bodovat v souladu se zněním pravidel pro běh po metách. Zápas končí, jakmile se běžící pálkař dotkne domácí mety.

VÝKLAD PRAVIDLA: Pálkař odpálí čtyřmetový odpal (homerun) mimo hřiště a získá vítězství v druhé polovině deváté či nastavené směny, ale je vyhlášen aut pro předběhnutí předchozího běžce. Zápas končí okamžitě po získání vítězného bodu, za předpokladu, že nejsou dva auty a vítězný bod byl dosažen dříve, než došlo k předběhnutí předchozího běžce. V takovém případě je směna ukončena a započítají se pouze ty body, které byly dosaženy před předběhnutím běžce.

d) Zápas končí v okamžiku, kdy rozhodčí ukončí hru, kromě případů, kdy je zápas odložen, jak vyžaduje Pravidlo 4.12a).

4.12 ODLOŽENÉ ZÁPASY

a) Zápas se stane odloženým a musí být dokončen v nejbližším možném termínu, pokud byl zápas ukončen z některého z následujících důvodů:

1) Zákaz vycházení předepsaný zákonem;

2) Překročení časového limitu daného Soutěžním řádem;
3) Výpadek světla či porucha technického zařízení pro úpravu hřiště, který je ve správě domácího družstva. (Technickým zařízením pro úpravu hřiště se myslí automatické zařízenína přikrytí hřiště nepromokavou plachtou nebo zařízení na odstranění vody);
4) Tma, pokud zákon nedovolí zapnout světla;
5) Nepřízeň počasí, pokud byl regulérní zápas ukončen v rozehrané směně dříve, než byla skončena a hostující družstvo získalo jeden či více bodů, čímž se ujalo vedení a domácí družstvo nezískalo vedení zpět na svou stranu; nebo
6) Regulérní zápas byl ukončen, když obě družstva měla shodný počet bodů.

Soutěž může také přijmout následující pravidla týkající se odložených zápasů. (Pokud budou tato pravidla soutěží přijata, nebude na tyto zápasy aplikováno pravidlo 4.10e).):

7) Zápas se nemůže stát regulérním (pokud je domácí tým ve vedení po odehrání 4½ směny nebo po 5 směnách vedou hosté nebo je nerozhodný stav).
8) Pokud je zápas odložen před tím, než se stal regulérním a je v něm pokračováno před dalším řádně rozepsaným zápasem, tak řádně rozepsaný zápas bude omezen sedmi směnami. Viz výjimky popsané v Pravidle 4.10a).
9) Pokud je zápas odložen poté, co se stal regulérním a je v něm pokračováno před dalším řádně rozepsaným zápasem, tak řádně rozepsaný zápas bude hrán na devět směn.

VÝJIMKA: Volitelná pravidla 4.12a)7), 4.12a)8) a 4.12a)9) nemůže soutěž aplikovat na poslední rozepsaný zápas mezi dvěma týmy v sezoně nebo v play-off. Nicméně soutěž může tyto pravidla 4.12a)7), 4.12a)8) a 4.12a)9) aplikovat v zápasech play-off.

Zápas nebude ukončen při zákazu vycházení (pravidlo 4.12a)1)), při nepřízni počasí (pravidlo 4.12a)5)), při překročení časového limitu (pravidlo 4.12a)2)) nebo při nerozhodném bodovém stavu (pravidlo 4.12a)6)), ale bude odložen, pokud v něm nelze pokračovat tak dlouho, aby se stal regulérním, jak požaduje pravidlo 4.10c). Ukončený zápas dle pravidel 4.12a)3) nebo 4.12a)4) se stane odloženým zápasem v jakémkoliv okamžiku po jeho začátku.

POZNÁMKA: Počasí a podobné okolnosti (dle pravidel 4.12a)1) až 4.12a)5)) mohou dostat přednost při posuzování, zda se stane ukončený zápas odloženým. Pokud je zápas přerušen kvůli počasí a následným výpadkem osvětlení nebo nařízeným zákazem vycházení nebo časový limit zabraňuje jeho opětovnému zahájení, zápas se nemůže stát odloženým. Pokud je zápas přerušen pro výpadek světla, a počasí nebo nezpůsobilost hřiště zabraňuje v jeho opětovném zahájení, nemůže být zápas vyhlášen jako odložený. Zápas může být vyhlášen za odložený

pouze tehdy, pokud byl přerušen z jednoho z šesti důvodů popsaných v pravidle 4.12a).

b) Odložený zápas bude pokračovat a bude dokončen:

1) Okamžitě před následujícím rozepsaným zápasem těchto dvou mužstev na stejném hřišti; nebo
2) Okamžitě před následujícím rozepsaným dvojzápasem těchto dvou mužstev na stejném hřišti; pokud již není na rozpisu žádný jednotlivý zápas; nebo
3) Pokud je odložený zápas posledním rozepsaným zápasem těchto družstev na tomto hřišti, je převeden na hřiště soupeře, pokud je to možné;

   i) okamžitě před následujícím rozepsaným zápasem; nebo
   ii) okamžitě před následujícím rozepsaným dvojzápasem; pokud již není na rozpisu žádný jednotlivý zápas.

4) Pokud není odložený zápas dokončen před ukončením soutěže, bude vyhlášen za ukončený. Pokud takovýto zápas byl vyhlášen za ukončený a

   i) dospěl do okamžiku, kdy se stal regulérním, a jedno družstvo bylo ve vedení, tak toto družstvo bude vyhlášeno za vítěze;
   ii) dospěl do okamžiku, kdy se stal regulérním, a obě družstva mají shodný počet bodů. Takovýto zápas bude vyhlášen jako „nerozhodný.“ Nerozhodný zápas bude odehrán znovu od začátku, ledaže STK rozhodne, že odehrání tohoto utkání není nezbytné pro určení pořadí v ligové soutěži; nebo
   iii) nedospěl do okamžiku, kdy se mohl stát regulérním a takový zápas je vyhlášen jako „Nehraný.“ V takovém případě bude takový zápas odehrán znovu od začátku, ledaže STK rozhodne, že odehrání tohoto utkání není nezbytné pro určení pořadí v ligové soutěži.

c) Odložený zápas bude pokračovat přesně od okamžiku přerušení původního zápasu. Dokončení odloženého zápasu je pokračováním původního zápasu. Obsazení pole a pořadí pálkařů obou mužstev bude naprosto stejné jako obsazení pole a pořadí pálkařů v okamžiku přerušení s dodržením pravidel o střídání. Kterýkoliv hráč může být vystřídán hráčem, který se nezúčastnil zápasu před odložením. Žádný hráč, vystřídaný před odložením se nemůže vrátit do hry.

Hráč, který nebyl členem oddílu v době, kdy byl zápas odložen, může být nyní jako náhradník, dokonce může zaujmout místo hráče, který již není členem oddílu a který již nyní nemohl hrát, protože byl vystřídán před tím, než byl zápas odložen.

Pravidlo 4.12c) poznámka: Pokud bezprostředně před vyhlášením odložení zápasu bylo nahlášeno střídání nadhazovače, ale nový nadhazovač dosud nenastoupil nebo nenadhazoval do té doby, dokud se pálkař nestal běžícím

pálkařem, potom může, ale nemusí, pokud jde o odložený a později dohrávaný zápas, začít nadhazovat v dohrávané části zápasu. Pokud nezačne nadhazovat, bude pokládán za vystřídaného a nemůže v tomto zápase dále hrát.

4.13 PRAVIDLA ŘÍDÍCÍ DVOJZÁPASY

a) 1) V jednom dni mohou být odehrány pouze dva mistrovské zápasy. Dohrání odloženého zápasu není proti tomuto pravidlu.

2) Jsou-li v rozpisu utkání uvedeny dva zápasy ve stejný den, pak bude v rozpisu utkání uveden pouze začátek prvního z těchto utkání.

b) Začne-li první zápas dvojzápasu, musí být dokončen před zahájením druhého zápasu dvojzápasu.

c) Druhý zápas dvojzápasu musí začít dvacet minut po skončení prvního zápasu. Pokud hlavní rozhodčí určí delší přestávku (nesmí přesáhnout třicet minut), pak to musí učinit oznámením oběma manažerům na konci prvního zápasu.

VÝJIMKA: Pokud STK povolí na žádost domácího družstva z nějakého zvláštního důvodu delší přestávku mezi zápasy, hlavní rozhodčí ji vyhlásí a seznámí s ní manažery obou družstev. Hlavní rozhodčí prvního zápasu je zodpovědný za dodržování časového intervalu mezi zápasy.

d) Je-li to možné, rozhodčí musí začít druhý zápas dvojzápasu a hra musí pokračovat tak dlouho, dokud to stav hřiště, místní časové omezení a počasí dovolí.

e) Pokud je začátek řádně rozepsaného dvojzápasu z jakéhokoliv důvodu zpožděn, pak jakýkoliv zápas, který začne, bude prvním zápasem dvojzápasu.

f) Pokud je přeložený zápas součástí dvojzápasu, pak se přeložený zápas bude dohrávat jako druhý zápas a jako první se odehraje řádně rozepsaný zápas toho dne.

4.14 Hlavní rozhodčí nařídí zapnutí umělého osvětlení kdykoliv je toho mínění, že soumrak činí hru za denního světla nebezpečnou.

4.15 Družstvo může zvítězit kontumačně, jestliže soupeřovo družstvo –

a) nenastoupí na hřiště, nebo na hřišti je, ale odmítne začít hrát do pěti minut poté, co hlavní rozhodčí v čase určeném jako začátek zápasu zvolá „Play,“ ledaže by dle mínění hlavního rozhodčího bylo takové zpoždění nevyhnutelné;

b) Používá zjevně taktiky prováděné za účelem prodloužení či zkrácení zápasu;

c) Odmítá pokračovat ve hře během zápasu, i když zápas nebyl hlavním rozhodčím odložen ani skončen;

d) Nepokračuje během jedné minuty ve hře, když po přerušení hlavní rozhodčí zvolá „Play;“

e) Přes upozornění rozhodčího záměrně a soustavně porušuje pravidla hry;

f) Neuposlechne v odpovídajícím čase příkazu rozhodčího vylučujícího hráče ze hry.

g) Nenastoupí k druhému zápasu dvojzápasu během dvaceti minut po skončení prvního zápasu, pokud hlavní rozhodčí prvního zápasu přestávku neprodloužil.

4.16 Hostující družstvo zvítězí kontumačně, pokud po přerušení hry nebyly splněny příkazy rozhodčího týkající se údržby hřiště.

4.17 Družstvo zvítězí kontumačně, jestliže soupeřovo družstvo nemůže či nechce postavit devět hráčů do pole.

4.18 Pokud hlavní rozhodčí určí vítěze kontumačně, musí odeslat Zprávu o utkání na Sekretariát ČBA první pracovní den po tomto utkání. Nedodání této zprávy nemá vliv na kontumaci výsledku.

4.19 PROTESTY

V každé soutěži musí stanovit Soutěžní řád pravidla určující postup pro podání protestu v situaci, kdy si manažer myslí, že rozhodnutí rozhodčího je proti těmto pravidlům. Žádné protesty nesmí být nikdy přijaty proti rozhodnutí rozhodčího, které záleží na jeho pozorování. Ve všech protestovaných zápasech bude rozhodnutí STK konečné.

I když je jasné, že protestované rozhodnutí porušilo pravidla, nebude opakování zápasu nařízeno, pokud dle mínění STK toto porušení nezpůsobilo ztrátu nadějí protestujícího družstva na vítězství.

Pravidlo 4.19 poznámka: Kdykoliv manažer protestuje, protože si myslí, že pravidla byla použita nesprávně, protest nebude uznán, jestliže rozhodčí nejsou upozorněni v okamžiku, kdy došlo k protestované situaci, tj. dříve, než byl nadhozen další míč, provedena hra nebo pokus o hru. Protest vznesený při rozehře, která ukončuje zápas, musí být oznámena ČBA do 12 hodin prvního pracovního dne po tomto utkání.

5.00 VLOŽENÍ MÍČE DO HRY. MÍČ VE HŘE.

5.01 V čase určeném jako začátek zápasu zvolá hlavní rozhodčí „Play.“

5.02 Poté, co rozhodčí zvolá „Play,“ je míč ve hře a zůstává ve hře až do okamžiku, kdy se podle pravidel nebo na zvolání rozhodčího „Time“ hra přeruší a míč se stane mrtvým. Zatímco je míč mrtvý, žádný hráč nemůže být vyautován, nemůže být získána žádná meta a nemůže být získán žádný bod, kromě případů, kdy běžci mohou postoupit o jednu či více met jako výsledek činu, který se stal během doby, kdy byl míč ve hře (jako např. balk, přehoz, bránění nebo čtyřmetový odpal (homerun) nebo jiný správný odpal mimo hrací plochu).

Pravidlo 5.02 poznámka: Dojde-li k jakémukoliv poškození míče, zůstává ve hře, dokud není rozehra skončena.

5.03 Nadhazovač musí nadhodit míč pálkaři, který se může rozhodnout, zda jej odpálí či nikoliv.

5.04 Snahou útočícího družstva je, aby se pálkař stal běžcem a běžci, aby postupovali po metách.

5.05 Snahou družstva v obraně je zabránit útočícím hráčům, aby se stali běžci, případně zabránit těmto běžcům v postupu po metách.

5.06 Stane-li se pálkař běžcem a dotkne se správně všech met podle pravidel, získává pro své družstvo jeden bod.

Pravidlo 5.06 poznámka: Správně získaný bod nemůže být zrušen následnou akcí téhož běžce, jako například, jeho snaha vrátit se na třetí metu, když si myslí, že ji opustil dříve, než byl míč ze vzduchu chycen na aut.

5.07 Jakmile jsou tři útočící hráči správně vyautováni, zaujme jejich družstvo místo v poli a družstvo soupeřů se stane družstvem v útoku.

5.08 Pokud se přihrávaný míč náhodou dotkne kouče na metách nebo nadhozený či přihraný míč se dotkne rozhodčího, je míč ve hře. Pokud ale kouč přihrávanému míči brání úmyslně, je běžec aut a míč je mrtvý.

5.09 Míč je mrtvý a běžci postoupí o jednu metu nebo se na svou metu bez možnosti vyautování vrátí, pokud –

a) se nadhozený míč dotkne pálkaře či jeho oděvu, když je ve správném pálkařském postavení; běžci postupují, pouze pokud jsou k tomu nuceni;

b) rozhodčí na domácí metě brání chytači v přihrávce na metu proti krádeži mety nebo při vracení běžce na metu; běžci nemohou postoupit.

POZNÁMKA: Bránění nebude rozhodčím vyhlášeno, pokud přihrávka chytače přesto běžce vyautuje.

Pravidlo 5.09b) poznámka: Bránění rozhodčím může také nastat, když rozhodčí brání chytači v přihrávce, kterou vrací míč nadhazovači.

c) je vyhlášen balk; běžci postupují; (viz Postih 8.05).

d) je míč nesprávně odpálen; běžci se vracejí;

e) odpal do zámezí není chycen ze vzduchu a běžci se vracejí na své mety. Hlavní rozhodčí nedá míč do hry, dokud se všichni běžci znovu nedotknou svých met;

f) se správný odpal dotkne v poli běžce či rozhodčího dříve, než se dotkne vnitřního polaře včetně nadhazovače nebo se dotkne rozhodčího dříve, než projde vnitřním polařem mimo nadhazovače; běžci postupují, pokud jsou nuceni.

Pokud správný odpal projde vnitřním polařem či okolo něj a žádný další polař nemá šanci zahrát hru na takový odpal, a míč se dotkne běžce přímo za polařem, kterému míč prošel skrz či okolo něj, tak míč je ve hře a rozhodčí nevyhlásí běžce aut. Pokud je správným odpalem zasažen běžec poté, co se míčodrazil od vnitřního polaře, míč je ve hře a rozhodčí nevyhlásí běžce aut.

Pravidlo 5.09f) poznámka: Pokud se správný odpal dotkne rozhodčího, který se nachází ve vnitřním poli poté, co míč prošel nadhazovačem nebo jej přeskočil, je míč mrtvý. Pokud je odpálený letící míč nad polem tečován polařem a potom se dotkne běžce nebo rozhodčího a následně je míč chycen jiným vnitřním polařem, aniž se míč dotknul země, nebude to považováno za aut a míč zůstává ve hře.

g) nadhozený míč uvízne v masce či vybavení rozhodčího nebo chytače a zůstane mimo hru, běžci postoupí o jednu metu;

Pravidlo 5.09g) poznámka: Pokud tečovaný nadhoz zasáhne rozhodčího a po odrazu je chycen polařem ze vzduchu, tak je míč mrtvý a pálkař nemůže být vyhlášen aut. Totéž se uplatní, uvízne-li tečovaný odpal v masce či vybavení rozhodčího.

Pokud netečovaný třetí strajk mine chytače a zasáhne rozhodčího, míč je ve hře. Pokud se takový míč odrazí a je chycen polařem dříve, než se dotkne země, nebude z důvodu takového chycení pálkař aut. Míč zůstává ve hře a pálkař může být vyautován přihrávkou na první metu nebo při tečování míčem.

Pokud nadhozený třetí strajk nebo čtvrtý ból, uvízne v masce či vybavení rozhodčího nebo chytače a zůstane mimo hru, tak je pálkaři dovoleno postoupit na první metu a všichni běžci postoupí o jednu metu. Pokud je stav pálkaře méně jak tři bóly, postoupí pouze běžci o jednu metu.

h) se jakýkoliv správně nadhozený míč dotkne běžce pokoušejícího se bodovat; běžci postupují o jednu metu.

5.10 Míč se stane mrtvým, když rozhodčí zvolá „Time.“ Hlavní rozhodčí má zvolat „Time“:

a) když dle jeho posouzení počasí, tma či podobné okolnosti znemožňují další pokračování ve hře;

b) když výpadek umělého osvětlení znesnadní či znemožní rozhodčímu sledovat hru;

POZNÁMKA: Každá soutěž může přijmout svá vlastní pravidla, která budou řídit postup při výpadku umělého osvětlení.

c) když nehoda učiní neschopným hráče či rozhodčího;

1) Pokud je nehoda běžce taková, že mu zabrání dosáhnout mety, která mu byla určena, např. při čtyřmetovém odpalu (homerunu) mimo hrací plochu nebo přidělení jedné nebo více met, může dokončit tuto hru náhradní běžec.

d) když manažer žádá o „Time“ kvůli střídání či poradě s některým z jeho hráčů;

e) když si rozhodčí přeje prohlédnout míč, mluvit s některým z manažerů nebo z nějakého podobného důvodu;

f) když polař, který chytil míč ze vzduchu, upadne na lavičku či na tribunu nebo upadne přes provaz mezi diváky, jsou-li diváci na hřišti. Co se běžců týká, dostane přednost pravidlo 7.04c).

Když polař, který chytil míč ze vzduchu, vkročí na lavičku, ale neupadne, míč je ve hře a běžci mohou postupovat na vlastní nebezpečí.

g) když rozhodčí nařídí hráči nebo jiné osobě, aby opustil hrací plochu,

h) kromě případů určených v bodech b) a c)1) tohoto pravidla, žádný rozhodčí nesmí vyhlásit „Time”, pokud není dokončena rozehra.

5.11 Stane-li se míč mrtvým, bude hra pokračovat, když nadhazovač zaujme své místo na nadhazovací metě s novým nebo původním míčem ve své moci a hlavní rozhodčí zvolá „Play.“ Hlavní rozhodčí zvolá „Play,“ jakmile nadhazovač zaujme své místo na nadhazovací metě s míčem ve své moci.

6.00 PÁLKAŘ.

6.01

a) Každý hráč družstva v útoku musí odpalovat v takovém pořadí, v jakém je zapsán v pořadí pálkařů svého družstva.

b) Prvním pálkařem v každé další směně po první směně bude ten hráč, jehož jméno následuje za hráčem, který poslední správně ukončil svůj čas na pálce v předchozí směně.

6.02

a) Pálkař musí zaujmout své místo v území pálkaře okamžitě, když je jeho čas na pálce.

b) Pálkař nesmí opustit své postavení v území pálkaře po tom, co nadhazovač zaujal boční postavení nebo se začal pohybovat z čelního postavení.

POSTIH: Pokud nadhazovač nadhodí, rozhodčí musí nadhoz posoudit a vyhlásit „Strike“ nebo „Ball.“

Pravidlo 6.02b) poznámka: Pálkař opouští území pálkaře s nebezpečím, že mu bude nadhozen a vyhlášen strajk, pokud nepožádá rozhodčího o „Time.“ Pálkař nemůže vstupovat a vystupovat z území pálkaře, kdy se mu zachce.

Když už pálkař jednou zaujal své postavení v území pálkaře, nebude mu již povoleno vystoupit z území pálkaře z důvodu použití jakýchkoliv přípravků k lepšímu uchopení pálky, pokud nedojde k prodlevě ve hře nebo pokud dle posouzení rozhodčího povětrnostní podmínky vyžadují výjimku a poté se svolením rozhodčího může z území vystoupit.

Rozhodčí na žádost pálkaře či jiného člena jeho družstva nemůže vyhlásit „Time,“ pokud se nadhazovač začal pohybovat z čelního postavení nebo přešel do bočního postavení, i kdyby si pálkař stěžoval na „prach v očích,“ „zamlžené brýle,“ „neviděl jsem signál“ nebo podobně.

Rozhodčí může povolit pálkaři žádost o tajm, když už je v území pálkaře, ale rozhodčí by měl omezit pálkařovo vycházení z území pálkaře bez důvodu. Pokud rozhodčí nejsou shovívaví, pálkaři musí pochopit, že jsou v území pálkaře a že tam musí zůstat, dokud není míč nadhozen. Viz Pravidlo 6.02d).

STK může nařídit aplikování následujících dvou odstavců jako doplnění Pravidla 6.02b) poznámka pro dané soutěže.

Pokud nadhazovač zdržuje hru, když je pálkař ve svém území a rozhodčí má pocit, že to není opodstatněné, může povolit pálkaři okamžitě vystoupit z území pálkaře.

Jestliže se nadhazovač začal pohybovat z čelního postavení nebo při obsazených metách přešel do bočního postavení a nedokončil nadhoz, protože pálkař vystoupil ze svého území, nebude to považováno za „balk." Oba, nadhazovač i pálkař porušili pravidla; rozhodčí vyhlásí „Time" a oba, nadhazovač i pálkař začnou znova.

STK může nařídit aplikování následujícího odstavce jako doplnění Pravidla 6.02b) poznámka pro dané soutěže jako alternativu výše uvedených dvou odstavců.

Jestliže se nadhazovač začal pohybovat z čelního postavení nebo při obsazených metách přešel do bočního postavení a nedokončil nadhoz, protože pálkař vystoupil ze svého území, nebude to považováno za „balk." Rozhodčí vyhlásí jako postih automatický strajk, jak je uvedeno v Pravidle 6.02d).

c) Pokud pálkař odmítá zaujmout své místo v území pálkaře během svého času na pálce, rozhodčí vyhlásí pálkaři „Strike." Míč je mrtvý a žádní běžci nemohou postupovat. Po tomto postihu může pálkař zaujmout své místo v území pálkaře a pokračovat ve svém startu na pálce, přičemž se bude pokračovat v počítání strajků a bólů. Nezaujme-li však pálkař své postavení dříve, než jsou vyhlášeny tři strajky, tak bude vyhlášen aut.

Pravidlo 6.02c) poznámka: Rozhodčí musí dát pálkaři přiměřený čas pro zaujmutí jeho postavení v území pálkaře poté, co mu vyhlásil „Strike" jak vyžaduje Pravidlo 6.02c) a před tím, než vyhlásí další „Strike" dle požadavků Pravidla 6.02c).

d) Následující pravidlo bude vynucováno v daných soutěžích, které určí STK:

1) Pálkař musí ponechat nejméně jednu nohu v pálkařském území po celou jeho dobu startu na pálce, pokud nenastane jedna z následujících situací, při které může úplně opustit území pálkaře, ale nesmí opustit antukový prostor okolo domácí mety (standardně kruh o poloměru 396mm (13 ft.)):

   i) pálkař švihne po nadhozu;
   ii) pálkař je nucen opustit území pálkaře díky nadhozu, který na něj směřuje;
   iii) člen kteréhokoliv týmu požádá a je mu vyhlášen „Time";
   iv) hráč v obraně se pokouší o hru na běžce na metách;
   v) pálkař naznačuje ulejvku;
   vi) je nadhozen nechytatelný nadhoz nebo nadhozený míč projde chytačem;
   vii) nadhazovač opustí nadhazovací kopec (antukovou oblast kopce) poté co obdržel míč; nebo
   viii) chytač opustil území chytače, aby mohl dát obranné signály.

Pokud pálkař úmyslně opustí území pálkaře a tím zdržuje hru, přičemž nelze uplatnit žádnou z výjimek uvedených v Pravidle 6.02d)1)i) až viii), bude pálkaři vyhlášen „Strike," aniž by nadhazovač musel nadhodit. Míč je mrtvý a žádný běžec nemůže postoupit. Rozhodčí vyhlásí další „Strike", aniž by nadhazovač musel nadhodit, pokud pálkař zůstává vně pálkařského území a nadále zdržuje hru.

Pravidlo 6.02d)1) poznámka: Rozhodčí má možnost udělit varování místo automatického vyhlášení strajku při prvním porušení Pravidla 6.02d)1) pálkaři, pokud je provinění pálkaře krátké a neúmyslné. Rozhodčí musí dát pálkaři přiměřený čas pro zaujmutí jeho postavení v území pálkaře poté, co mu vyhlásil „Strike" jak vyžaduje pravidlo 6.02d)1) a před tím než vyhlásí další „Strike" dle požadavků pravidla 6.02d)1).

2) Pálkař může opustit území pálkaře a antukovou oblast okolo domácí mety, pokud je vyhlášen „Time" z následujících důvodů

i) je prováděno střídání; nebo
ii) je vybíráno přerušení hry jedním z týmů

Pravidlo 6.02d) poznámka: Rozhodčí by měl popohnat dalšího pálkaře z přípravného kruhu do území pálkaře okamžitě poté, co předchozí pálkař dosáhl mety nebo byl vyautován.

6.03 Správně postavený pálkař musí být oběma nohama uvnitř území pálkaře.

VÝKLAD PRAVIDLA: Čáry určující území pálkaře jsou součástí území pálkaře.

6.04 Pálkař správně ukončí svůj čas na pálce, když je vyautován nebo, když se stane běžcem.

6.05 Pálkař je aut, když –

a) jeho dobrý či chybný odpal (jiný než tečovaný odpal) je ze vzduchu správně chycen polařem;

Pravidlo 6.05a) poznámka: Polař se může nahnout, ale nesmí vstoupit na lavičku při chytání míče. Pokud míč udrží, bude takovéto chycení ze vzduchu platné. Polař může chytit míč přímo ze vzduchu v zámezí v blízkosti lavičky nebo mimo hrací plochu (jako je např. tribuna), ale musí mít jednu nebo obě nohy na nebo nad hrací plochou (zahrnuje i okraj lavičky), ale žádnou nohu nesmí mít v kontaktu se zemí uvnitř lavičky nebo v kontaktu se zemí v prostoru mimo hrací plochu. Míč zůstává ve hře, pokud ale polař po správném chycení míče ze vzduchu upadne na lavičku nebo jinam mimo hrací plochu, tak se míč stane mrtvým. Běžci se v tomto případě budou řídit Pravidlem 7.04c) poznámka.

b) je třetí strajk správně chycen chytačem;

Pravidlo 6.05b) poznámka: „Správně chycen“ znamená, že je míč v chytačově rukavici dříve, než se dotkne země. Míč není správně chycen, pokud míč uvízne v jeho oblečení či výzbroji; nebo pokud se dotkne rozhodčího a je chycen po odrazu.

Pokud nadhozený míč tečovaný pálkou nejprve udeří do chytačovy rukavice a potom pokračuje a je chycen oběma rukama na těle či chrániči dříve než se dotkne země, je to strajk a pokud je třetím, je pálkař aut. Je-li míč na chytačově těle či chrániči ztlumen, je to chycení za předpokladu, že míč zasáhl nejprve ruku či rukavici chytače.

c) třetí strajk není chytačem chycen, ale je obsazena první meta při méně než dvou autech;

d) odpálí chybnou ulejvku při třetím strajku;

e) je vyhlášen „infield fly;“

f) se pokouší odpálit třetí strajk a míč se ho dotkne;

g) se ho jeho dobrý odpal dotkne dříve, než se dotkne polaře. Pokud je pálkař ve správném postavení uvnitř území pálkaře,viz Pravidlo 6.03, a dle posouzení rozhodčího nebylo úmyslem pálkaře bránit odpálenému míči, tak tento opálený míč, který zasáhl pálkaře nebo jeho pálku, bude posouzen jako chybný odpal;

h) se jeho pálka po odpálení dobrého odpalu nebo ulejvky podruhé dotkne míče v poli. Míč je mrtvý a běžci nesmí postupovat. Pokud běžící pálkař upustí svoji pálku a míč se na ni v poli nakutálí a pokud dle posouzení rozhodčího nebylo pálkařovým úmyslem bránit míči v cestě, míč je ve hře. Pokud je pálkař ve správném postavení uvnitř území pálkaře, viz Pravidlo 6.03, a dle posouzení rozhodčího nebylo úmyslem pálkaře bránit odpálenému míči, tak tento opálený míč, který zasáhl pálkaře nebo jeho pálku, bude posouzen jako chybný odpal;

Pravidlo 6.05h) poznámka: Pokud se pálka zlomí a její část je v poli zasažena odpáleným míčem nebo její část zasáhne běžce či polaře, rozehra pokračuje a nebude vyhlášeno bránění. Pokud odpálený míč trefí část zlomené pálky v zámezí, je to chybný odpal.

Pokud je celá pálka vhozena do pole a brání hráči v obraně, který se pokouší o rozehru, bude vyhlášeno bránění, bez ohledu na to, zda to bylo úmyslné či nikoliv.

V případě, že je náhodou zasažena odpáleným míčem v poli či přihrávaným míčem pálkařská helma, míč zůstává ve hře, jako kdyby helmu nezasáhl.

Pokud odpálený míč zasáhne v zámezí pálkařskou helmu či jiný předmět, který není přirozenou součástí hřiště, je to chybný odpal a míč je mrtvý.

Pokud dle posouzení rozhodčího běžec na metách úmyslně brání odpálenému či přihrávanému míči upuštěním či hozením helmy na míč, běžec je aut, míč je mrtvý a běžci se vrátí na mety, kterých se naposledy správně dotkli.

i) po odpálení nebo ulití míče, který se pohybuje v zámezí, úmyslně změní jakýmkoliv způsobem při běhu na první metu směr míče. Míč je mrtvý a běžci nemohou postoupit;

j) po třetím strajku či poté, co odpálí dobrý odpal, je on nebo první meta tečována dříve, než se jí dotkne;

k) při běhu v druhé polovině dráhy mezi domácí a první metou, zatímco je míč zpracováván, běží buď napravo od jednometrové čáry, nebo nalevo od pomezní čáry a dle posouzení rozhodčích tím brání polaři na první metě přijmout přihrávku, v takovém případě je míč mrtvý; výjimkou je situace, kdy opustí tento koridor, když se pokouší vyhnout polaři, který se snaží zpracovat odpálený míč.

Pravidlo 6.05k) poznámka: Čáry označující jednometrovku (jedno-metrový koridor) jsou součástí jednometrovky a po běžícím pálkaři je požadováno, aby měl obě nohy při běhu na první metu v tomto koridoru nebo na čarách, které tento koridor označují. Běžícímu pálkaři je povoleno opustit tento koridor na vzdálenost jednoho kroku stranou a to v bezprostřední blízkosti první mety za účelem dosažení první mety.

L) vnitřní polař úmyslně pustí dobrý letící odpal nebo přímý odpal při obsazené první, první a druhé, první a třetí či první, druhé a třetí metě při méně než dvou autech. Míč je mrtvý a běžec či běžci se vrátí na původní mety;

VÝKLAD PRAVIDLA: Pálkař v této situaci nebude aut, jestliže vnitřní polař nechá míč dopadnout na zem, aniž by se jej dotkl, vyjma případu, kdy se užije pravidlo o „infield fly.“

m) předchozí běžec, dle posouzení rozhodčího, úmyslně brání polaři, který se snaží chytit přihrávaný míč či jej přihrát za účelem dokončení rozehry;

Pravidlo 6.05m) poznámka: Účelem tohoto pravidla je potrestat útočící družstvo za úmyslný, neomluvitelný a nesportovní čin běžce, který opustil spojnici met s jasným účelem srážky s hráčem, který hraje dvojaut, namísto snahy o získání mety. Situaci posuzuje rozhodčí.

n) při dvou autech s běžcem na třetí metě a při stavu dva strajky pro pálkaře se běžec pokouší ukrást na správný nadhoz domácí metu a míč se ho dotkne ve strajkzóně. Rozhodčí vyhlásí „strike three," pálkař je aut a bod se nepočítá; pokud je méně než dva auty, rozhodčí vyhlásí „strike three," míč je mrtvý a bod se počítá.

6.06 Pálkař je aut za nesprávnou činnost, když –

a) zasáhne míč s jednou či oběma nohama na zemi zcela mimo území pálkaře.

Pravidlo 6.06a) poznámka: Pokud pálkař odpálí dobrý či chybný odpal a nachází se mimo území pálkaře, bude vyhlášen aut. Rozhodčí by měli věnovat zvláštní pozornost postavení pálkařových nohou, když se snaží odpálit míč při úmyslné metě zdarma. Pálkař nemůže vyskočit či vykročit z území pálkaře a zasáhnout míč.

b) překročí z jednoho území pálkaře do druhého, když je nadhazovač připraven v nadhazovacím postavení nadhazovat;

c) brání chytači ve zpracování míče či v přihrávce tím, že vystoupí z území pálkaře nebo udělá jakýkoliv pohyb, který zdrží hru chytače na domácí metě. VÝJIMKA: Pálkař není aut, pokud kterýkoliv běžec snažící se postoupit je vyautován nebo běžec, který se snaží bodovat je vyhlášen aut za bránění pálkařem.

Pravidlo 6.06c) poznámka: Pokud pálkař brání chytači, rozhodčí na domácí metě zvolá "interference". Pálkař je aut a míč je mrtvý. Žádný hráč nemůže na takové bránění (útočné bránění) postoupit a všichni běžci se musejí vrátit na tu metu, kterou dle mínění rozhodčího měli správně získanou v době bránění.

Jestliže chytač zahraje rozehru a běžec pokoušející se postoupit je vyautován, tak k žádnému skutečnému bránění vlastně nedošlo a aut je zmíněný běžec a nikoliv pálkař. Kterýkoliv jiný běžec pak může v této době postupovat, protože je rozhodnuto, že k žádnému skutečnému bránění nedošlo, když byl běžec vyautován. V tomto případě rozehra pokračuje, jako kdyby nebylo vyhlášeno žádné porušení pravidel.

Pokud pálkař švihne po míči a mine ho, ale švihne takovou silou, že pokračuje pálkou okolo sebe a podle rozhodčího neúmyslně zasáhne chytače či míč za sebou dříve, než chytač míč bezpečně drží, bude to vyhlášeno pouze jako strajk (ne jako bránění). Míč je mrtvý a žádný běžec nesmí při této akci postoupit.

d) použije či se pokusí použít pálku, která dle posouzení rozhodčího byla upravena nebo změněna takovým způsobem, aby se prodloužila délka odpalu nebo nastala neobvyklá rotace míče po odpalu. To se vztahuje na pálky plněné, zploštělé, okované, s dírami, rýhované nebo pokryté materiály jako je vosk, parafín apod.

V tomto případě nebude během hry, která musí být zastavena, povolen žádný postup po metách a aut nebo auty, které byly zahrány během této rozehry, zůstanou v platnosti.

Kromě toho bude pálkař vyhlášen aut, musí být vyloučen ze hry a může být dále potrestán dle rozhodnutí Disciplinární komise. *Pravidlo 6.06d) poznámka: Termínem „použije či se pokusí použít“ je míněno to, že s takovou upravenou pálkou vstoupí do území pálkaře.*

6.07 ODPALOVÁNÍ MIMO POŘADÍ.

a) Pálkař bude vyhlášen aut na výzvu, jestliže neodpaluje ve správném pořadí a místo něj dokončí čas na pálce jiný pálkař.

1) Správný pálkař může zaujmout své místo v území pálkaře kdykoliv před tím, než se nesprávný pálkař stane běžcem nebo je vyautován, přičemž správnému pálkaři budou započítány všechny bóly a strajky nesprávného pálkaře do jeho času na pálce.

b) Když se nesprávný pálkař stane běžcem nebo je aut a bránící družstvo vyzve rozhodčího před prvním nadhozem dalšímu pálkaři kteréhokoliv družstva nebo před kteroukoliv hrou či pokusem o ni; rozhodčí (1) prohlásí správného pálkaře aut; a (2) anuluje jakékoliv postupy nebo body umožněné díky odpalu nesprávného pálkaře nebo díky postupu nesprávného pálkaře na první metu na odpal, chybu, metu zdarma, trefení pálkaře nadhozem či jinak.

POZNÁMKA: Postoupí-li běžec, zatímco je nesprávný pálkař na pálce, na ukradenou metu, balk, nechytatelný či nechycený nadhoz, je takovýto postup po metách správný.

c) Pokud se nesprávný pálkař stane běžcem nebo je vyautován a je již nadhozeno dalšímu pálkaři, kteréhokoliv družstva před výzvou, nesprávný pálkař se tím stává správným a výsledek jeho času na pálce se stane platným.

d) (1) Je-li správný pálkař prohlášen aut pro nedodržení pořadí na pálce, příštím pálkařem je pálkař, jehož jméno následuje po správném pálkaři právě vyautovaném;

(2) Stane-li se nesprávný pálkař správným, protože nebyla uplatněna včas výzva před dalším nadhozem, pak se příštím pálkařem stává pálkař, jehož jméno následuje za tímto legalizovaným nesprávným pálkařem. Akce provedené nesprávným pálkařem jsou legalizovány a pořadí na pálce pokračuje dále od tohoto zlegalizovaného pálkaře.

Pravidlo 6.07 poznámka: Rozhodčí nesmí nikoho upozornit na přítomnost nesprávného pálkaře v území pálkaře. Toto pravidlo vyžaduje neustálou pozornost hráčů a manažerů obou družstev.

Jsou dvě základní věci, které musíme mít neustále na paměti: Pokud nesprávný pálkař odpaluje mimo pořadí, je po výzvě vyhlášen aut správný pálkař. Pokud nesprávný pálkař odpálí a získá metu nebo je aut a není uplatněna hra na výzvu včas před prvním nadhozem dalšímu pálkaři nebo před jakoukoliv rozehrou či pokusem o ni, bude nesprávný pálkař považován, že odpaloval ve správném pořadí a on určuje další pořadí pálkařů.

VÝKLAD PRAVIDLA:

Pro názornost různých situací vzniklých odpalováním mimo pořadí, přijměte toto pálkařské pořadí za pořadí v první směně:
Adam-Boris-Cyril-Daniel-Emil-Felix-Gustav-Hugo-Ivan.

SITUACE (1). Boris je na pálce. Má stav 2 bóly a 1 strajk, (a) útočící družstvo objeví chybu nebo (b) bránící družstvo uplatní výzvu. ROZHODNUTÍ: v obou případech Adam nahradí Borise s jeho stavem 2 bóly a 1 strajk.

SITUACE (2). Boris odpálí a získá druhou metu. Bránící družstvo uplatní výzvu (a) okamžitě nebo (b) po nadhozu na Cyrila. ROZHODNUTÍ: (a) Adam je vyhlášen aut a Boris je správným pálkařem; (b) Boris zůstává na 2. metě a Cyril je správným pálkařem.

SITUACE (3). Adam a Boris dostanou metu zdarma. Na Cyrilův odpal je Boris nucený aut. Emil je na pálce místo správného pálkaře Daniela. Zatímco je Emil na pálce Adam boduje a Cyril se posune na druhou metu na nechytatelný nadhoz. Emil odpálí míč po zemi, je aut a posune Cyrila na třetí metu. Bránící družstvo uplatní výzvu (a) okamžitě; (b) po nadhozu Danielovi. ROZHODNUTÍ: a) Adamův bod se počítá a Cyril je vrácen na druhou metu, protože tyto postupy nebyly získány na odpal nesprávného pálkaře nebo na jeho získání první mety. Cyril se musí vrátit na druhou metu, protože jeho postup na třetí metu byl výsledkem odpalu pálkaře v nesprávném pořadí. Daniel je aut a Emil je správným pálkařem; (b) Adamův bod se počítá a Cyril zůstává na třetí metě. Správným pálkařem je Felix.

SITUACE (4). Obsazené všechny mety, dva auty. Hugo je na pálce, když je řada na Felixovi a odpálí třímetový odpal, na který stáhne tři body. Bránící mužstvo uplatní výzvu (a) okamžitě nebo (b) po nadhozu na Gustava. ROZHODNUTÍ: (a) Felix je aut, body neplatí. Gustav je správný pálkař a začne následující směnu; (b) Hugo zůstává na třetí metě a tři body se počítají. Správným pálkařem v pořadí je Ivan.

SITUACE (5). Po situaci (4)(b), uvedené výše, Gustav je stále na pálce. (a) Hugo je autován na třetí metě přihrávkou nadhazovače (pick-off) a je třetí aut nebo (b) Gustavův odpal je chycen přímo ze vzduchu a není uplatněna žádná výzva. Kdo je prvním správným pálkařem následující směny? ROZHODNUTÍ: (a) Ivan - stal se správným pálkařem v pořadí v okamžiku, kdy první nadhoz na Gustava zlegalizoval Hugův třímetový odpal; (b) Hugo – pokud nebyla uplatněna výzva, první nadhoz na prvního pálkaře soupeřova družstva zlegalizoval Gustavův čas na pálce.

SITUACE (6). Daniel dostane metu zdarma a Adam přijde na pálku. Daniel byl nesprávný pálkař, a pokud je uplatněna hra na výzvu před prvním nadhozem na Adama, je Adam aut, Daniel se vrátí z mety a Boris je pálkařem ve správném pořadí. Není-li uplatněna hra na výzvu, a Adamovi je nadhozeno, tak Danielova meta zdarma je zlegalizována a pálkařem ve správném pořadí se stává Emil. Ten může nahradit Adama kdykoliv před tím, než je Adam aut nebo než se z něho stane běžec. Emil tak neučiní a Adamův odpal je chycen ze vzduchu na aut a na pálku přijde Boris. Adam byl pálkařem v nesprávném pořadí, a pokud je uplatněna hra na výzvu před prvním nadhozem na Borise, je Emil aut a pálkařem ve správném pořadí je Felix. Hra na výzvu však není uplatněna a je nadhozeno Borisovi. Adamův aut je nyní zlegalizován a pálkařem ve správném pořadí je Boris. Ten dostane metu zdarma. Pálkařem ve správném pořadí je Cyril. Cyrilův odpal je chycen ze vzduchu. Nyní je pálkařem ve správném pořadí Daniel, ale ten je na druhé metě. Kdo je tedy vlastně pálkařem ve správném pořadí? ROZHODNUTÍ: Pálkařem ve správném pořadí je Emil. Když je pálkař ve správném pořadí právě na metě, je vynechán a pálkařem ve správném pořadí se stává následující pálkař.

6.08 Pálkař se stává běžcem a je oprávněn postoupit na první metu bez nebezpečí, že bude vyautován (za předpokladu, že na první metu postoupí a dotkne se jí), když –

a) rozhodčí vyhlásí čtyři bóly;

Pravidlo 6.08a) poznámka: Pálkař, který je oprávněn postoupit na první metu, protože dostal metu zdarma, musí jít na první metu a dotknout se jí, aby ostatní běžci na metách byli nuceni postoupit. Toto pravidlo se vztahuje na situaci, když jsou plné mety a když do hry vstupuje střídající běžec.

Pokud si, při postupu na metách, běžec myslí, že je na něj hráno a mine metu při skluzu nebo se jí dotkne, ale nezůstane s ní v kontaktu, může být vyautován polařem tečováním. Pokud se nedotkne mety, na kterou je oprávněn postoupit a snaží se postoupit na další metu, může být vyautován tak, že je tečován on nebo meta, kterou minul, hrou na výzvu.

b) jej zasáhne nadhozený míč, který se nepokouší odpálit. To neplatí v případě, když (1) míč zasáhne pálkaře ve strajkzóně nebo (2) se pálkař nepokusí vyhnout zásahu míčem;

Jestliže se míč dotkne pálkaře ve strajkzóně, tak bude vyhlášen „strike," ať se pálkař pokouší vyhnout míči či nikoliv. Je-li míč mimo strajkzónu, když se dotkne pálkaře, tak bude vyhlášen „ball," za předpokladu, že se pálkař nepokusí vyhnout míči.

VÝKLAD PRAVIDLA: Když pálkaře zasáhne nadhozený míč, který ho neopravňuje k postupu na první metu, je míč mrtvý a žádný běžec nesmí postoupit.

c) mu chytač, či jiný polař brání. Následuje-li po bránění rozehra, může manažer útočícího družstva oznámit hlavnímu rozhodčímu, že volí odmítnutí postihu za bránění a přijímá výsledek rozehry. Tato volba musí být učiněna okamžitě po ukončení této rozehry. Jestliže ale pálkař získá první metu odpalem, chybou nebo metou zdarma za čtyři bóly či za trefení nadhozem nebo jinak a ostatní běžci postoupí alespoň o jednu metu, pak hra pokračuje bez ohledu na toto bránění.

Pravidlo 6.08c) poznámka: Je-li vyhlášeno bránění chytačem během rozehry, rozhodčí umožní její pokračování, protože manažer družstva v útoku si může vybrat podle výsledku této rozehry. Mine-li běžící pálkař první metu nebo běžec mine svoji následující metu, bude to považováno za dosažení mety, jak je uvedeno v poznámce pravidla 7.04d).

Příklady situací, ve kterých si může manažer družstva v útoku vybrat:

1. Běžec na třetí metě, jeden aut, pálkař odpálí míč do vnějšího pole, kde je chycen ze vzduchu na aut, přičemž běžec boduje, ale je vyhlášeno bránění chytačem. Manažer útočícího družstva si může vybrat buď bod a pálkaře aut nebo běžce na třetí metě a pálkaři je přidělena první meta za bránění chytačem.

2. Běžec na druhé metě. Chytač brání pálkaři, který ulejvá a posouvá běžce na třetí metu. Manažer může mít raději jednoho běžce na třetí metě s jedním autem z rozehry, než jednoho na druhé metě a druhého na první metě pro bránění chytačem.

Pokud se běžec ze třetí mety pokouší bodovat pomocí krádeže nebo nátlakové hry, tak bude navíc udělen postih dle pravidla 7.07.

Jestliže dojde k bránění chytačem před tím, než nadhazovač nadhodí míč, tak nelze tuto situaci považovat jako bránění pálkaři dle Pravidla 6.08c). V takovýchto případech musí rozhodčí vyhlásit „Time" a nadhazovač s pálkařem začnou znovu.

d) se dobrý odpal dotkne rozhodčího či běžce v poli dříve než se dotkne polaře.

Pokud se dobrý odpal dotkne rozhodčího po tom, co prošel polařem s výjimkou nadhazovače nebo se dotkl polaře včetně nadhazovače, je míč ve hře.

6.09 Pálkař se stane běžcem, když –

a) odpálí dobrý odpal;

b) není chycen třetí strajk vyhlášený rozhodčím a zároveň (1) není obsazena první meta nebo (2) je obsazena první meta při dvou autech;

Pravidlo 6.09b) poznámka: Pálkař, který špatně vyhodnotí svou situaci po nechyceném třetím strajku a neusiluje o získání první mety, bude vyhlášen aut, jakmile opustí antukový kruh kolem domácí mety.

c) dobrý odpal se dotkne rozhodčího nebo běžce v poli po tom, co prošel polařem kromě nadhazovače nebo se dotknul polaře včetně nadhazovače;

d) dobrý odpal přelétne plot nebo vlétne na tribunu ve vzdálenosti 76,20m (250 ft) nebo více od domácí mety. Takový odpal opravňuje pálkaře k přiznání čtyřmetového odpalu s podmínkou, že se správně dotkne všech met. Dobrý odpal, který v letu opustí hřiště ve vzdálenosti menší než je 76,20m (250 ft) od domácí mety, opravňuje pálkaře pouze k postupu na druhou metu;

e) se dobrý odpal, poté co se dotkl země, odrazí na tribunu nebo projde skrz, přes nebo pod oplocením, výsledkovou tabulí, živým plotem nebo pnoucími rostlinami na oplocení, pak je pálkaři a běžcům přiznán postup o dvě mety;

f) kterýkoliv dobrý odpal, ať před tím či po tom, co se dotkl země, projde skrz nebo pod oplocením, výsledkovou tabulí, živým plotem nebo pnoucími rostlinami na oplocení nebo uvízne v oplocení či výsledkové tabuli. Takový odpal opravňuje pálkaře a běžce k postupu o dvě mety;

g) je jakýkoliv skákající dobrý odpal polařem vyražen na tribunu nebo přes či pod oplocení v poli nebo v zámezí. V tomto případě je pálkaři a běžcům přiznán postup o dvě mety;

h) je kterýkoliv dobrý odpal v letu polařem vyražen na tribunu nebo přes oplocení v zámezí. V tomto případě bude pálkař oprávněn k postupu na druhou metu. Je-li takový odpal vyražen polařem v poli, je pálkaři přiznán čtyřmetový odpal. Pokud by tento odpal byl vyražen ve vzdálenosti menší než 76,20m (250 ft), je pálkař oprávněn pouze k přiznání druhé mety.

6.10 Kterákoliv soutěž si může zvolit používání Pravidla 6.10b), která se nazývají PRAVIDLA PRO SUPLUJÍCÍHO PÁLKAŘE.

a) V případě utkání mezi družstvy různých soutěží, z nichž jedna pravidlo používá a druhá ne, bude toto pravidlo použito následovně:

1. Při exhibičních utkáních se o použití pravidla rozhodne podle zvyklostí domácího družstva.
2. Při zápasech All-Star bude pravidlo použito pouze tehdy, budou-li s tím souhlasit obě družstva a vedení obou soutěží.

b) Pravidlo pro suplujícího pálkaře se použije následovně:

1. Pálkař může suplovat za začínajícího a všechny následující nadhazovače v kterémkoliv utkání bez dalšího vlivu na status nadhazovače(ů) v utkání. Suplující pálkař za nadhazovače musí být vybrán před zápasem a musí být zahrnut v pořadí pálkařů, které je odevzdáno hlavnímu rozhodčímu. Pokud manažer uvede ve svém pořadí pálkařů předaném hlavnímu rozhodčímu 10 hráčů, ale opomene označit suplujícího pálkaře, tak rozhodčí nebo manažer (nebo pověřený zástupce manažera, který předává pořadí pálkařů svého týmu) může na tuto chybu upozornit hlavního rozhodčího před tím, než zahájí hru zvoláním „Play.“ Hlavní rozhodčí může nařídit chybujícímu manažerovi, aby z devíti hráčů v pořadí pálkařů stanovil hráče, který bude stanoven suplujícím pálkařem, kromě nadhazovače.

Pravidlo 6.10b)1) poznámka: Oprava „evidentní“ chyby při neoznačení suplujícího pálkaře v pořadí pálkařů při uvedení deseti hráčů musí být provedena před zahájením hry. Viz Pravidlo 4.01 poznámka.

2. Suplující pálkař uvedený v počátečním pořadí pálkařů musí jít alespoň jednou na pálku, pokud družstvo soupeřů nevystřídá nadhazovače.

3. Použití suplujícího pálkaře za nadhazovače není nařízeno, ale jeho neurčení před začátkem utkání znemožní družstvu použití suplujícího pálkaře pro toto utkání.

4. Suplující pálkař může být vystřídán. Kterýkoliv pálkař, který střídá suplujícího pálkaře, se stává suplujícím pálkařem. Vystřídaný suplující pálkař se nemůže žádným způsobem vrátit do hry.

5. Suplující pálkař může být použit v obraně, pokračuje v odpalování na stejném místě v pořadí pálkařů, ale nadhazovač potom musí odpalovat na místě střídaného hráče obrany, pokud nedošlo k více než jednomu střídání, kdy manažer musí určit umístění střídajících hráčů v pořadí pálkařů.

6. Běžec může střídat suplujícího pálkaře a potom přebírá úlohu suplujícího pálkaře. Suplující pálkař však nemůže střídat běžce na metách.

7. Suplující pálkař je „uzamčen“ v pořadí pálkařů. Žádné vícenásobné střídání nemůže způsobit posunutí suplujícího pálkaře v pořadí pálkařů.

8. Funkce suplujícího pálkaře pro družstvo a zbytek utkání končí, když je hrající nadhazovač vystřídán za jiného hráče v obraně.

9. Funkce suplujícího pálkaře pro družstvo a zbytek utkání končí, když střídající hráč vystřídal na pálce kteréhokoliv hráče z pořadí pálkařů a zároveň do hry vstupuje také jako nadhazovač.

10. Funkce suplujícího pálkaře pro družstvo a zbytek utkání končí, když hrající nadhazovač odpaluje místo suplujícího pálkaře. Hrající nadhazovač může vystřídat na pálce pouze za suplujícího pálkaře.

11. Pokud manažer uvede ve svém pořadí pálkařů 10 hráčů a opomene určit, který hráč je v pozici suplujícího pálkaře, přičemž manažer soupeře oznámí tuto chybu o neuvedeném suplujícím pálkaři hlavnímu rozhodčímu poté, co hra byla již zahájena, tak

    i) po nadhazovači bude vyžadováno, aby zaujal místo v pořadí pálkařů za hráče, který nenastoupil do obrany v okamžiku, kdy družstvo již zaujalo postavení v obraně, nebo
    ii) pokud družstvo ještě nezaujalo postavení v obraně, tak nadhazovač musí zaujmout takové místo v pořadí pálkařů, které mu bude vybráno jeho manažerem.

    V jakémkoliv z těchto případů bude hráč, kterého musel nahradit nadhazovač v pořadí pálkařů, považován za vystřídaného ze hry a funkce suplujícího pálkaře bude pro toto družstvo ukončena po zbytek zápasu. Jakákoliv rozehra, která nastala před upozorněním hlavního rozhodčího, bude platná, stejně jak popisuje Pravidlo 6.07 (Odpalování mimo pořadí).

12. Funkce suplujícího pálkaře pro družstvo a zbytek utkání končí, když suplující pálkař zaujme obranné postavení.

13. Náhradník za suplujícího pálkaře nemusí být oznámen, dokud nezačne čas na pálce suplujícího pálkaře.

14. Funkce suplujícího pálkaře pro družstvo a zbytek utkání končí, když hráč z obrany jde na kopec (je střídán za nadhazovače).

15. Suplující pálkař se nesmí pohybovat v prostorách pro rozcvičování nadhazovačů, pokud zde nevykonává funkci chytače.

7.00 BĚŽEC.

7.01 Běžec má právo na neobsazenou metu, pokud se jí dotkne dříve, než je aut. Je oprávněn k jejímu držení, dokud není vyautován nebo dokud není přinucen ji opustit kvůli dalšímu běžci, který je oprávněn k jejímu držení.

Pravidlo 7.01 poznámka: Pokud běžec obsadí metu k jejímuž držení je oprávněn a nadhazovač zaujme svoje nadhazovací postavení, nemůže se již běžec vrátit na dříve obsazenou metu.

7.02 Při postupu se běžec musí dotknout první, druhé, třetí a domácí mety v uvedeném pořadí. Je-li nucen se vracet, musí se znovu dotknout všech met v opačném pořadí, pokud není míč mrtvý dle kterékoliv části pravidla 5.09. V takovém případě může běžec jít přímo na metu, k jejímuž držení je oprávněn.

7.03

a) Dva běžci nemohou být současně na jedné metě, ale pokud se, zatímco je míč ve hře, dva běžci dotýkají jedné mety, je aut běžec následující, je-li tečován a k držení mety je oprávněn předchozí běžec, pokud není použito Pravidlo 7.03b).

b) Pokud se pálkař stal běžcem a tím jsou ostatní běžci nuceni postupovat, tak v situaci, kdy se dva běžci dotýkají jedné mety, když byl následující běžec nucen postoupit, tak následující běžec je oprávněn k držení této mety a předchozí běžec bude vyhlášen aut, pokud bude tečován nebo když polař, který má míč tečuje metu, na kterou je předchozí běžec nucen postoupit.

7.04 Každý běžec, ale ne pálkař, může postoupit bez nebezpečí vyautování o jednu metu, když –

a) je balk;

b) postup pálkaře bez možnosti být vyautován, nutí běžce opustit jeho metu, nebo když pálkař odpálí dobrý odpal, který se dotkne jiného běžce či rozhodčího před tím, než je míč tečován nebo než prošel polařem, pokud je běžec nucen postoupit;

Pravidlo 7.04b) poznámka: Běžec, který je nucen postoupit bez možnosti být vyautován, může postoupit za metu, k jejímuž obsazení je oprávněn pouze na své nebezpečí. Pokud je běžec, který je nucen postoupit takto vyautován na třetí aut dříve, než se předchozí běžec rovněž nucený postoupit dotkne domácí mety, bod se počítá.

SITUACE: Dva auty, všechny mety obsazeny, pálkař dostane metu zdarma, ale běžec z druhé mety je příliš aktivní, přeběhne třetí metu směrem k domácí metě a je

vyautován tečováním po přihrávce od chytače. Bod se bude počítat na základě výkladu, že bod byl vynucen metou zdarma a tak všichni běžci byli nuceni postoupit a dotknout se další mety.

c) polař, potom co chytne míč ze vzduchu, upadne na lavičku či tribunu nebo přes provaz do davu, jsou-li diváci na hřišti;

Pravidlo 7.04c) poznámka: Pokud polař poté, co správně chytí míč ze vzduchu, upadne na tribunu mezi diváky nebo do prostoru lavičky nebo kamkoliv jinam, kde je míč považován mimo hru a udrží správně chycený míč, tak bude míč mrtvý a každý z běžců může postoupit bez možnosti být vyautován o jednu metu dál za metu, které správně dosáhli v okamžiku, kdy polař upadl do prostor mimo hru.

d) zatímco se snaží ukrást metu, je pálkaři bráněno chytačem nebo kterýmkoliv jiným polařem.

POZNÁMKA: Když je běžci přidělena meta bez možnosti být vyautován v situaci, kdy je míč ve hře a běžec se zapomene mety, která mu byla přidělena dotknout dříve, než se pokusí o postup na další metu, ztrácí právo nebýt autován a může být vyautován tečováním nebo tečováním mety, dříve než se vrátí na metu, kterou minul;

e) se polař úmyslně dotkne nadhozeného míče svou čepicí, maskou nebo jakoukoliv součástí dresu, kterou nemá na správném místě. Míč je ve hře a běžcům jsou uděleny mety k metám, které měli správně získané v okamžiku tečování míče. 7.05

Každý běžec včetně běžícího pálkaře může postoupit, bez možnosti být vyautován –

a) na domácí metu a získat bod, pokud dobrý odpal vzduchem vyletí ven ze hřiště a on se správně dotkne všech met; nebo když dobrý odpal, který by dle posouzení rozhodčího vzduchem vyletěl ven ze hřiště, je sražen polařem, který po něm hodil svou rukavici, čepici či jinou část výstroje;

b) o tři mety, pokud se polař záměrně dotkne dobrého odpalu svou čepicí, maskou nebo jinou částí svého dresu, kterou nemá umístěnou na řádném místě; míč je ve hře a pálkař může postoupit na domácí metu na vlastní nebezpečí;

c) o tři mety, pokud polař záměrně hodí svou rukavicí a ta se dotkne dobrého odpalu. Míč je ve hře a pálkař může postoupit na domácí metu na vlastní nebezpečí;

d) o dvě mety, pokud se polař záměrně dotkne přihrávaného míče svou čepicí, maskou nebo jinou částí svého dresu, kterou nemá umístěnou na řádném místě. Míč je ve hře;

e) o dvě mety, pokud polař záměrně hodí svou rukavici a ta se dotkne přihrávaného míče. Míč je ve hře;

Pravidlo 7.05b) až 7.05e) poznámka: Při užití (b, c, d, e) musí rozhodčí posoudit, zda hozená rukavice nebo čepice či maska, které nejsou na svém místě, se dotkly míče. Pokud se míče nedotknou, není za to žádný postih.

Podle (c, e) nebude použit postih proti polaři, jehož rukavice je sražena z jeho ruky silou odpáleného či přihrávaného míče, nebo pokud rukavice polaři vyklouzne při přílišné snaze o skutečné chycení.

f) o dvě mety, pokud se dobrý odpal odrazí nebo pokud je vyražen mimo hřiště vně pomezních čar; nebo pokud projde skrz či pod oplocením hřiště, výsledkovou tabulí, živým plotem či pnoucími rostlinami na oplocení; nebo pokud v nich uvízne;

g) o dvě mety, přičemž diváci nesmí být na hřišti, když přihrávaný míč vletí na tribunu či lavičku (ať už se odrazí zpět či nikoliv) nebo vletí nad, pod či skrz oplocení hřiště nebo na zešikmenou část nad ochrannou sítí za domácí metou nebo uvízne v oku drátěné ochrany diváků. Míč je mrtvý. Pokud je takový přehoz první rozehrou vnitřního polaře, musí se rozhodčí při přidělování met řídit postavením běžců v okamžiku nadhození míče; ve všech ostatních případech se řídí postavením běžců v okamžiku hodu tohoto přehozu;

VÝKLAD PRAVIDLA: pokud všichni běžci včetně běžícího pálkaře postoupili alespoň o jednu metu, když v první rozehře po nadhozu vnitřní polař přehodí při přihrávce míč, bude se řídit přidělení met postavením běžců v okamžiku hození takového přehozu.

Pravidlo 7.05g) poznámka: Za určitých okolností není možné běžci přidělit dvě mety. Příklad: běžec na první metě, pálkař odpálí krátký odpal vzduchem do pravého pole. Běžec se zastaví mezi první a druhou metou a pálkař přeběhne první metu a doběhne ho. Míč dopadne na zem. Vnější polař při přihrávce na první metu přehodí míč na tribunu.

VÝKLAD PRAVIDLA: Protože žádný běžec nemůže postoupit za metu, která mu byla přidělena, když je míč mrtvý, tak běžec, který byl původně na první metě, jde na třetí metu a pálkař zůstane na druhé metě.

Výraz „v okamžiku hození přihrávky“ znamená skutečné vypuštění míče z ruky hráče a ne okamžik, kdy se míč dotkne země, projde polařem, který jej přijímá, či letí mimo hřiště na tribunu.

Postavení běžícího pálkaře v okamžiku hození přihrávky je klíčem k rozhodnutí o udělení met. Pokud běžící pálkař ještě nedosáhl první mety, jsou přiděleny dvě mety

k okamžiku nadhozu pro všechny běžce. Rozhodnutí, zda běžící pálkař dosáhl první mety před přihrávkou, je na posouzení rozhodčího.

Dojde-li k nezvyklé rozehře, kdy první přihrávka vnitřního polaře jde na tribunu či na lavičku náhradníků a pálkař se nestal běžcem (například, když chytač přehodí míč na tribunu ve snaze vyautovat běžce ze třetí mety, který se snaží o zisk bodu při nechyceném či nechytatelném nadhozu), bude přidělení dvou met určeno postavením běžců v okamžiku přihrávky. (Pro účel pravidla 7.05g) je chytač považován za vnitřního polaře.)

SITUACE: Běžec je na první metě, pálkař odpálí míč na spojku, která přihraje na druhou metu příliš pozdě na to, aby vyautovala běžce postupujícího na druhou metu, a druhý metař přihraje na první metu až poté, co ji pálkař získá. ROZHODNUTÍ: při přehozu běžec z druhé mety boduje. (V této hře může běžící pálkař získat třetí metu za situace, když dosáhne první mety před tím, než je přihrán míč, který bude přehozen.)

h) o jednu metu, pokud míč nadhozený pálkaři nebo přihrávaný nadhazovačem z jeho postavení na nadhazovací metě na některou metu s úmyslem vyautovat běžce, jde na tribunu nebo lavičku náhradníků nebo přes či skrz oplocení hřiště nebo ochrannou síť za domácí metou. Míč je mrtvý.

VÝKLAD PRAVIDLA: Když nechycený či nechytatelný nadhoz projde chytačem nebo změní směr nárazem o chytače a jde přímo na lavičku náhradníků, tribunu nebo kamkoliv, kde je míč uznán jako mrtvý, bude přidělena běžcům jedna meta. Jedna meta bude přidělena také, pokud nadhazovač, když je v kontaktu s nadhazovací metou, přihraje na metu a tato přihrávka jde přímo na tribunu či do míst, kde je míč uznán jako mrtvý.

Pokud ale nadhozený či přihrávaný míč projde chytačem či polařem a zůstane ve hřišti a teprve potom je kopnut či odražen na tribunu nebo střídačku či do míst, kde je uznán jako mrtvý, pak budou přiděleny dvě mety k té, kterou měli běžci obsazenu v době nadhozu či přihrávky.

i) o jednu metu, pokud se pálkař stane běžcem na čtyři bóly nebo na tři strajky, když míč mine chytače a uvízne v masce rozhodčího či v jeho výzbroji.

Stane-li se pálkař běžcem při nechytatelném nadhozu, který opravňuje běžce k přidělení jedné mety, běžícímu pálkaři bude přidělena pouze první meta.

Pravidlo 7.05i) poznámka: Skutečnost, že běžec může postoupit o jednu či více met bez nebezpečí být vyautován, ho nezbavuje povinnosti dotknout se mety, která mu je přidělena, ale i všech předcházejících met. Například: pálkař odpálí míč po zemi, vnitřní polař přehodí přihrávku na tribunu, ale běžící pálkař mine první metu.

Poté, co je míč dán do hry může být tento pálkař vyhlášen aut při hře na výzvu za minutí první mety, přestože mu byla přidělena druhá meta.

Pokud se běžec musí vrátit na metu po chycení míče ze vzduchu, musí se jí znovu dotknout, i když jsou mu z důvodu nějakého územního či jiného pravidla přiděleny další mety. Může se znovu dotknout této mety, zatímco je míč mrtvý a mety mu budou přiděleny k této metě, kterou původně získal.

7.06 Pokud dojde k překážení, rozhodčí vyhlásí nebo signalizuje „obstruction“ v případě, že:

a) je hráno na běžce, kterému bylo překáženo, nebo je překáženo běžícímu pálkaři před tím, než se dotkne první mety. Míč je mrtvý a všichni běžci postoupí na mety bez možnosti vyautování, kterých by dle posouzení rozhodčího dosáhli, kdyby k překážení nedošlo. Běžci, kterému bylo překáženo, bude přidělena nejméně jedna meta k té, které se naposledy před překážením správně dotkl. Jakýkoliv předchozí běžec, který je nucen postoupit kvůli přidělení met za překážení, postoupí bez nebezpečí vyautování.

Pravidlo 7.06a) poznámka: Pokud je hráno na běžce, kterému bylo překáženo, rozhodčí signalizuje překážení stejným způsobem, jako vyhlašuje „Time,“ s oběma rukama nad hlavou. Jakmile je vyhlášen tento signál, míč je okamžitě mrtvý. Dojde-li však k přehozu přihrávky, která byla hozena dříve, než bylo rozhodčími vyhlášeno překážení, budou běžcům přiděleny mety za přehoz, jako kdyby k překážení nedošlo. Při rozehře, kdy je běžec chycen mezi druhou a třetí metou a je mu překáženo třetím metařem při běhu na třetí metu, zatímco míč je jižpřihrán spojkou a míč je přehozen na lavičku náhradníků, bude běžci, kterému bylo překáženo, přidělena domácí meta. Všem ostatním běžcům budou přiděleny dvě mety k té, které se naposledy správně dotkli před tím, než bylo vyhlášeno překážení.

b) není hráno na běžce, kterému bylo překáženo, a rozehra bude pokračovat do zakončení možných akcí. Potom rozhodčí vyhlásí „Time“ a provede taková opatření, která dle jeho posouzení odstraní důsledky překážení.

Pravidlo 7.06b) poznámka: Pokud dle 7.06b) není míč po překážení mrtvý a běžec, kterému bylo překáženo, postoupí za metu, která by mu byla dle posouzení rozhodčího přidělena za překážení, dělá tak na vlastní nebezpečí a může být vyautován tečováním. Záleží na posouzení rozhodčího.

POZNÁMKA: Chytač bez míče ve své moci nemá právo blokovat cestu běžci, který se snaží bodovat. Spojnice met patří běžci a chytač tam může být pouze tehdy, když zpracovává míč nebo když má míč již ve svých rukou.

7.07 Pokud je běžec na třetí metě a snaží se bodovat pomocí nátlakové hry nebo krádeže a chytač nebo jiný polař si stoupne na či před domácí metu a nemá míč ve své moci nebo se zde dotkne pálkaře či jeho pálky, bude nadhazovač potrestán „balkem," pálkaři bude přidělena první meta za bránění a míč je mrtvý.

7.08 Kterýkoliv běžec je aut, když –

a) (1) běží více než jeden metr od spojnice mezi metami, aby se vyhnul tečování, pokud tak neběží proto, aby se vyhnul polaři, který zpracovává odpálený míč. Spojnice met běžce se stanovuje v okamžiku, kdy může dojít k tečování tohoto běžce obranou a je stanovena od postavení běžce přímo k metě o kterou usiluje a je schopen na ni bezpečně dosáhnout; nebo

(2) poté, co se dotkl první mety, opustí spojnici met a zřejmě neusiluje o získání další mety;

Pravidlo 7.08a) poznámka: Kterýkoliv běžec, který po dosáhnutí první mety opustí spojnici met směrem ke své lavičce náhradníků či na svoji pozici v poli, protože se domnívá, že rozehra již nepokračuje, může být vyhlášen aut, pokud rozhodčí posoudí čin běžce jako uvážený nezájem o běh po metách. I kdyby byl vyhlášen aut, míč zůstává ve vztahu k ostatním běžcům ve hře.

Toto pravidlo řeší následující i obdobné rozehry: méně než dva auty, stav je nerozhodný v druhé polovině deváté směny, běžec na první metě, pálkař odpálí míč mimo hrací plochu na vítězný bod. Běžec z první mety si za druhou metou myslí, že čtyřmetový odpal (homerun) automaticky vyhrává zápas, běží tedy napříč přes vnitřní pole na svoji lavičku, zatímco běžící pálkař obíhá mety. V tomto případě bude běžec vyhlášen aut za „uvážený nezájem o postup na další metu" a běžící pálkař může pokračovat v běhu po metách a učinit tak čtyřmetový odpal platným. Pokud jsou ovšem před touto rozehrou již dva auty, bod nebude platit (viz Pravidlo 7.12). Tato situace není hra na výzvu.

SITUACE: Běžec, který je přesvědčen, že je aut tečováním na první či třetí metě, jde na lavičku náhradníků a stále ještě svým chováním naznačuje, že je aut, bude vyhlášen aut za opuštění mety.

b) úmyslně brání přihrávanému míči; nebo brání polaři ve zpracování odpáleného míče;

Pravidlo 7.08b) poznámka: Běžec, který bránil polaři pokoušejícímu se zpracovat odpálený míč, je aut, ať to dělal úmyslně či nikoliv.

Dotýká-li se běžec správně obsazené mety, když brání polaři, nebude vyhlášen aut, pokud dle posouzení rozhodčího toto bránění není úmyslné, ať už při dobrém či chybném odpalu. Jestliže rozhodčí posoudí bránění jako úmyslné, bude následovat

postih: při méně než dvou autech rozhodčí vyhlásí oba, běžce i pálkaře, aut. Při dvou autech vyhlásí aut pálkaře.

Pokud při obranném trojúhelníku (rundownu) mezi třetí a domácí metou, následující běžec postoupí na třetí metu a stojí na ní, když je chytaný běžec vyhlášen aut za útočné bránění, pošle rozhodčí běžce stojícího na třetí metě zpátky na druhou metu. Stejná zásada se uplatní, dojde-li k obrannému trojúhelníku (rundownu) mezi druhou a třetí metou a následující běžec dosáhl druhé mety (důvodem k tomu je zásada, že žádný běžec nesmí postoupit v rozehře, v níž bylo bráněno, a u běžce platí, že je považován k držení původní mety, dokud správně nedosáhne další mety).

c) je tečován mimo metu, zatímco je míč ve hře. VÝJIMKA: Běžící pálkař nemůže být aut tečováním po tom, co přeběhl nebo při skluzu ztratil kontakt s první metou, pokud se okamžitě na metu vrátí;

VÝKLAD PRAVIDLA: (1) Jestliže náraz běžce uvolnil metu z její pozice, nemůže být na tohoto běžce na této metě hrána žádná hra, pokud této mety dosáhl a nebyl aut.

VÝKLAD PRAVIDLA: (2) Jestliže je meta během hry ze své pozice posunuta, každý následující běžec této rozehry se považuje za běžce, který se této mety dotkl nebo ji obsadil, pokud se dle mínění rozhodčího běžec dotknul či dotýká bodu, kde se původně meta před uvolněním nacházela.

d) se znovu nedotkne své mety po tom, co je dobrý či chybný odpal správně chycen ze vzduchu, když je on či jeho meta tečována polařem. Pokud poté následuje nadhoz nebo jakákoliv rozehra či pokus o ni, nemůže být již běžec vyhlášen aut za to, že se této mety nedotkl. Je to hra na výzvu;

Pravidlo 7.08d) poznámka: Při tečovaném odpalu se běžci nemusí vracet a znovu se dotknout mety. Při tečovaném odpalu mohou krást mety. Pokud ale tečovaný odpal není chycen, je to normální chybný odpal. Běžci se po něm vrátí na své mety.

e) je on nebo následující meta tečována dříve, když byl nucen postoupit, protože se pálkař stal běžcem. Pokud je ale následující běžec vyautován při nuceném postupu, je tím nucený postup zrušen a polař musí běžce tečovat, aby byl aut. Nucený postup je také zrušen, jakmile se běžec dotkne mety, na kterou byl nucen postoupit a pokud tuto metu přeběhne či ve skluzu s ní ztratí kontakt, musí být opět tečován, aby byl aut. Nicméně jestliže nucený běžec poté, co obsadil následující metu, se z jakéhokoliv důvodu vrací zpět k metě, kterou měl předtím obsazenu, nastává znovu situace nuceného postupu a běžec může být vyautován tečováním mety, na kterou je nucen postoupit;

Pravidlo 7.08e) poznámka: SITUACE: Běžec na první metě a pálkař má tři bóly. Běžec krade s následujícím nadhozem, který je čtvrtým bólem, ale potom, co se

dotkne druhé mety, ji přeběhne nebo s ní ztratí kontakt při skluzu. Přihrávka chytače ho zastihne dříve, než se stačí vrátit. Rozhodnutí je, že běžec je aut. (Nucený postup je zrušen).

K přeběhnutí mety nebo ztracení kontaktu s metou při skluzu s následnou možností být vyautován může dojít na všech metách, kromě první mety. Například: dříve, než jsou dva auty, jsou běžci na první a druhé či na první, druhé a třetí metě a míč je odpálen na vnitřního polaře, který se snaží zahrát dvojaut. Běžec z první mety se stihne dotknout druhé mety dříve, než přijde přihrávka, ale přeběhne ji. Další přihrávka pokračuje na první metu a vyautuje běžícího pálkaře. Když první metař vidí, že běžec z druhé mety je mimo metu, znovu na ni přihraje a běžec je aut tečováním. Mezitím ale jiný běžec získal domácí metu. Otázkou je, zda došlo k poslednímu autu při nuceném postupu. Byl nucený postup zrušen vyautováním běžícího pálkaře na první metě? Bude se tento bod počítat, když byl zaznamenán na domácí metě během této rozehry a předtím, než byl zahrán třetí aut tečováním běžce na druhé metě? Odpověď: body se počítají. Nebyl to nucený postup. Je to aut tečováním běžce.

f) je zasažen v poli dobrým odpalem dříve, než se míč dotknul či prošel vnitřním polařem. Míč je mrtvý a žádný běžec nemůže bodovat či postoupit kromě běžců, kteří jsou nuceni postoupit. VÝJIMKA: Dotýká-li se běžec své mety, když ho zasáhne míč vyhlášený jako: „vnitřní chycený," tak není aut, protože je aut pálkař;

Pravidlo 7.08f) poznámka: Pokud jsou zasaženi stejným dobrým odpalem dva běžci, pak je aut pouze první z nich, protože míč je v tomto případě okamžitě mrtvý.

Jestliže je běžec, který se nedotýká své mety, zasažen míčem, který je vyhlášen jako „vnitřní chycený," je aut běžec i pálkař.

g) se pokouší bodovat v rozehře, ve které pálkař brání hře u domácí mety dříve, než jsou dva auty. Při dvou autech je aut pálkař za bránění a bod se nepočítá;

h) předběhne předchozího běžce dříve, než je tento běžec aut;

i) poté, co správně dosáhl mety, běží po metách opačným směrem, aby zmátl hráče v obraně nebo, aby zesměšnil zápas. Rozhodčí okamžitě vyhlásí „Time" a běžce vyhlásí aut;

Pravidlo 7.08i) poznámka: Dotkne-li se běžec neobsazené mety a potom si myslí, že byl míč chycen nebo je naveden k tomu, aby se vrátil na metu, kterou měl naposledy správně získánu, může být vyautován při běhu zpět na tuto metu. Pokud ale dosáhne bezpečně této dříve obsazené mety, nemůže být vyautován, pokud se této mety dotýká.

j) se zapomene ihned vrátit na první metu, kterou přeběhl nebo s ní ztratil kontakt při skluzu. Pokusí-li se běžet nebo naznačí-li běh na druhou metu, může být vyautován tečováním. Pokud jde po přeběhnutí první mety směrem k lavičce nebo ke svému postavení v poli a zapomene se okamžitě vrátit na první metu, je aut na výzvu, je-li tečován on či meta;

Pravidlo 7.08j) poznámka: Běžec, který se dotkne první mety, přeběhne ji a je rozhodčím vyhlášen „safe," protože ve smyslu pravidla 4.09a) „dosáhl první mety," tak každý bod, který je dosažen během této rozehry platí, přestože je tento běžec později třetí aut za to, že se zapomene „ihned" vrátit na metu, jak požaduje pravidlo 7.08j).

k) se nedotkne při běhu či skluzu domácí mety a nejeví snahu se na ni vrátit, když polař drží ve své ruce míč a dotýká se domácí mety, přičemž vyzývá rozhodčího k rozhodnutí.

Pravidlo 7.08k) poznámka: Toto pravidlo se uplatní pouze tehdy, když je běžec na cestě k lavičce a chytač by ho musel kvůli tečování následovat. Toto se nevztahuje na normální rozehru, kdy běžec mine domácí metu a okamžitě projevuje snahu dotknout se domácí mety, předtím než je tečován. V tomto případě musí být běžec tečován.

7.09 Bránění pálkařem nebo běžcem nastane, když –

a) po třetím strajku brání chytači snažícímu se o hru;

b) úmyslně jakýmkoliv způsobem změní směr chybného odpalu;

c) dříve, než jsou dva auty s běžcem na třetí metě, brání pálkař polaři ve hře u domácí mety; běžec je aut;

d) kterýkoliv člen nebo členové družstva v útoku stojí nebo se shromáždí okolo mety, na kterou postupuje běžec, aby zmátli polaře, bránili jim nebo aby jim ztížili hru. Takový běžec bude vyhlášen aut za bránění spoluhráčem či spoluhráči;

e) jakýkoliv pálkař či běžec, který byl právě vyautován nebo běžec, který právě bodoval, brání nebo zdržuje následující rozehru na jiného běžce. Tento běžec bude vyhlášen aut za bránění spoluhráčem;

Pravidlo 7.09e) poznámka: Pokud pálkař či běžec pokračuje v postupu po metách, i když byl vyautován, nebude tento čin považován za matoucí, zdržující či bránící.

f) dle posouzení rozhodčího běžec po metách úmyslně a záměrně brání odpálenému míči nebo polaři, který zpracovává míč a tím úmyslně brání zahrání dvojautu. Míč je mrtvý a rozhodčí vyhlásí běžce aut za bránění a vyhlásí také aut běžícího pálkaře za čin jeho spoluhráče. V žádném případě se na takovou akci nedá postupovat či bodovat.

g) dle posouzení rozhodčího běžící pálkař úmyslně a záměrně brání odpálenému míči nebo polaři, který zpracovává míč a tím úmyslně brání zahrání dvojautu. Míč je mrtvý a rozhodčí vyhlásí běžícího pálkaře aut za bránění a také vyhlásí aut běžce, který je nejblíže domácí metě, nehledě na to, kde mohl být zahrán dvojaut. V žádném případě se na takovou akci nedá postupovat nebo bodovat.

h) dle posouzení rozhodčího kouč u třetí či první mety běžci dotknutím nebo držením fyzicky pomáhá k návratu na metu či opuštění třetí nebo první mety.

i) s běžcem na třetí metě kouč opustí svoje území a zachová se tak, že nějakým způsobem na sebe vyláká přihrávku polaře;

j) se nevyhne polaři, který se právě snaží zpracovat odpal nebo úmyslně brání přihrávce míče s výjimkou, kdy se o zpracování odpáleného míče snaží dva či více polařů a běžec se střetne s jedním nebo s několika z nich. V tomto případě rozhodčí určí, který polař je oprávněn k výhodám, vyplývajícím z tohoto pravidla a nevyhlásí běžce aut za střetnutí s jiným polařem, než s tím, kterého určil jako oprávněného ke zpracování tohoto míče;

Pravidlo 7.09j) poznámka: Když se chytač a běžící pálkař, který usiluje o první metu, střetnou ve chvíli, kdy chytač zpracovává míč, většinou to není porušení pravidel, a tudíž by nemělo být nic vyhlášeno. „Překážení“ polařem pokoušejícím se zpracovat míč by mělo být vyhlášeno pouze při velmi zjevných a nebezpečných případech porušení pravidel, protože pravidla dávají přednost polaři, ale tato „přednost“ samozřejmě není právem k podražení běžce při zpracování míče. Když chytač zpracovává míč a první metař či nadhazovač překáží běžci směřujícímu na první metu, bude vyhlášeno „překážení“ a běžci bude přidělena první meta.

k) se ho dotkne v poli dobrý odpal dříve, než se dotkne polaře. Pokud dobrý odpal projde vnitřním polařem a dotkne se běžce bezprostředně za ním, nebo se jej dotkne poté, co změní směr o polaře, nevyhlásí rozhodčí běžce aut za zasažení odpáleným míčem. Při tomto rozhodnutí musí být rozhodčí přesvědčen, že míč polařem prošel a že žádný další vnitřní polař neměl možnost míč zpracovat. Pokud ale dle posouzení rozhodčího běžec do takového odpáleného míče, který prošel polařem, úmyslně kopne, potom musí být běžec vyhlášen aut za bránění.

POSTIH ZA BRÁNĚNÍ: Běžec je aut a míč je mrtvý.

7.10 Kterýkoliv běžec může být aut na výzvu, když –

a) po chycení míče ze vzduchu se znovu nedotkne své původní mety dříve, než je on či původní meta tečována;

Pravidlo 7.10a) poznámka: „Znovu se dotknout“ v tomto pravidle znamená dotknout se mety po chycení míče a pak vyběhnout z mety. Běžci není povoleno začít letmým startem z postavení za metou.

b) v době, kdy je míč ve hře se při postupu či návratu na metu nedotkne každé mety ve stanoveném pořadí dříve, než je on či meta, kterou minul, tečována.

VÝKLAD PRAVIDLA: (1) Žádný běžec se nemůže vrátit a dotknout se mety, kterou minul poté, co následující běžec bodoval. (2) Když je míč mrtvý, tak se žádný běžec nemůže vrátit a dotknout se nešlápnuté mety nebo se vrátit na metu, kterou předčasně opustil, když se již dotknul následující mety.

Pravidlo 7.10b) poznámka: SITUACE: a) Pálkař odpálí dobrý odpal mimo hřiště nebo mu je přidělena druhá meta z důvodu územních pravidel, přičemž mine první metu (míč je mrtvý). Na první metu se může vrátit, aby napravil svoji chybu dříve, než se dotkne druhé mety. Pokud se dotkne druhé mety, nemůže se již na první metu vrátit. Pokud družstvo v obraně zahraje hru na výzvu, je vyhlášen aut za minutí první mety.

SITUACE: b) Pálkař odpálí na spojku a ta přehodí přihrávku na tribunu (míč je mrtvý). Běžící pálkař mine první metu, ale je mu přidělena druhá meta za přehoz. Přestože rozhodčí přidělil běžci druhou metu za přehoz, běžec se musí dotknout první mety dříve, než dosáhne druhé mety.

Tyto situace jsou příkladem hry na výzvu.

c) přeběhne první metu nebo při skluzu s ní ztratí kontakt a zapomene se na ni ihned vrátit, přičemž je on či meta tečována;

d) zapomene se dotknout domácí mety a neprojeví snahu se na ni vrátit, přičemž je meta tečována.

Jakákoliv hra na výzvu podle tohoto pravidla musí být zahrána před dalším nadhozem nebo další rozehrou či pokusem o ni. Pokud se porušení pravidel vyskytne během rozehry, kterou končí půlsměna, výzva musí být učiněna dříve, než družstvo v obraně opustí hřiště.

Hra na výzvu není posuzována jako rozehra či pokus o ni.

Na jednoho běžce na stejné metě nemůže být hráno více her na výzvu. Pokud družstvo v obraně chybuje při první hře na výzvu, žádost o druhou hru na výzvu na stejného běžce na stejné metě nebude rozhodčími povolena. (Slovo „chybovat“ v tomto případě znamená, že družstvo v obraně při hře na výzvu hodí míč mimo hru. Například pokud nadhazovač při hře na výzvu na první metu přehodí přihrávku na tribunu, žádná další hra na výzvu na tuto metu nebude povolena).

Hrou na výzvu může být po rozhodčím vyžadováno uznání jasného „čtvrtého autu“. Pokud ke třetímu autu dojde během rozehry, ve které je na jiného běžce zahrána hra na výzvu, pak má tato hra na výzvu přednost při vyhlášení třetího autu. Jestliže během rozehry, která ukončí půlsměnu, vznikne více než jedna situace umožňující hru na výzvu, může si družstvo v obraně vybrat, který aut je pro ně nejvýhodnější. Pro účel tohoto pravidla družstvo v obraně „opustilo hřiště,“ když nadhazovač a všichni vnitřní polaři opustili pole při cestě na lavičku či do klubovny.

Pravidlo 7.10 poznámka: Když dva běžci doběhnou na domácí metu ve zhruba stejnou dobu a první běžec mine domácí metu, ale druhý běžec se domácí mety správně dotkne, bude první běžec při hře na výzvu vyhlášen aut. Pokud jsou dva auty a první běžec je při pokusu vrátit se na metu a dotknout se ji tečován nebo je vyhlášen aut při hře na výzvu, bude pak považován, že byl vyautován na třetí aut dříve, než se druhý běžec dotknul domácí mety a bodoval. Bod druhého běžce se nebude počítat, jak je uvedeno v pravidle 7.12.

Pokud nadhazovač udělá při hře na výzvu „balk,“ bude to považováno za rozehru. Hra na výzvu by měla být zahrána zřetelně a úmyslně jako výzva, ať na základě slovního požadavku hráče nebo činností, kterou nepochybně vyzývá rozhodčího k rozhodnutí. Hráč, který si nedbale stoupne na metu s míčem v ruce, nevytváří hru na výzvu. Při hře na výzvu není hra přerušena (není „time“).

7.11 Hráči, kouči a všichni členové družstva v útoku musí uvolnit jakýkoliv prostor (včetně obou laviček) potřebný pro polaře, který se pokouší zpracovat odpálený či přihrávaný míč.

POSTIH: Bude vyhlášeno bránění a pálkař nebo běžec, na kterého bylo hráno, bude vyhlášen aut.

7.12 Při méně než dvou autech status následujícího běžce není ovlivněn tím, že se předchozí běžec zapomněl dotknout nebo vrátit a znovu se dotknout mety. Když je po hře na výzvu předchozí běžec třetí aut, pak žádný běžec, který jej následuje, nemůže bodovat. Pokud je tento třetí aut výsledkem nuceného postupu, nemohou bodovat následující ani předcházející běžci.

8.00 NADHAZOVAČ.

8.01 Správná činnost nadhazovače. Existují dva způsoby správného nadhazovacího postavení, čelné postavení (wind-up) a boční postavení (set), které mohou být použity kdykoliv.

Nadhazovač, který přijímá signály od chytače, musí být v kontaktu s nadhazovací metou.

Pravidlo 8.01 poznámka: Nadhazovač, který přijal signál, může odstoupit z nadhazovací mety, ale nesmí na ni zase rychle vstoupit a nadhodit. To může být rozhodčím posouzeno jako rychle opakovaný nadhoz. Když nadhazovač odstoupí z nadhazovací mety, musí rozpojit a spustit ruce k bokům.

Nadhazovači nesmí být povoleno odstoupit z nadhazovací mety po každém přijetí signálu.

a) Čelné postavení. Nadhazovač stojí směrem k pálkaři tak, že se stojnou nohou dotýká nadhazovací mety a druhá noha je volná. Jakýkoliv přirozený pohyb z tohoto postavení, připomínající nadhození míče pálkaři, zavazuje nadhazovače bez přerušení či zdržení nadhodit míč. Ani jednou nohou se nesmí přestat dotýkat země, až do okamžiku samotného nadhozu pálkaři, kdy jako součást nadhazovacích pohybů může svou volnou nohou udělat jeden krok vzad a jeden krok vpřed.

Pokud nadhazovač drží míč oběma rukama před tělem se stojnou nohou v kontaktu s nadhazovací metou a druhou nohou volnou, bude jeho postavení považováno za čelné.

Pravidlo 8.01a) poznámka: V čelném postavení je nadhazovači dovoleno mít svou „volnou“ nohu na nadhazovací metě, před nadhazovací metou, za nadhazovací metou nebo stranou od nadhazovací mety.

Z čelného postavení nadhazovač může:

1) nadhodit míč pálkaři; nebo
2) vykročit k metě a přihrát na ni ve snaze chytit běžce mimo metu; nebo
3) odstoupit z nadhazovací mety. (Pokud to udělá, musí rozpojit a spustit ruce podél boků).

Při odstoupení z mety musí nadhazovač nejprve vykročit svou stojnou nohou a nikoliv svou volnou nohou.

Z čelného postavení nadhazovač nesmí přejít bez odstoupení do bočního postavení – pokud to udělá, je to balk.

b) Boční postavení. Boční postavení je indikováno nadhazovačem, který stojí čelem k pálkaři, přičemž je jeho stojná noha v kontaktu s nadhazovací metou, druhá noha je před nadhazovací metou a drží míč oběma rukama před tělem, přičemž musí přejít do úplného zastavení. Z tohoto postavení může nadhodit míč pálkaři, přihrát na metu či odstoupit vzad za nadhazovací metu svou stojnou nohou. Před zaujmutím tohoto postavení může nadhazovač vykonat jakýkoliv přirozený přípravný pohyb určený k protažení. Pokud jej však provede, musí před nadhozením míče pálkaři přejít do bočního postavení. Když toto postavení zaujme, pak jakýkoliv přirozený pohyb, který připomíná nadhození míče pálkaři, zavazuje nadhazovače nadhodit míč bez přerušení či zdržení.

Při přípravě zaujmutí bočního postavení musí mít nadhazovač jednu ruku spuštěnou podél boku. Z tohoto postavení přejde do bočního postavení, jak je určeno v pravidle 8.01b) bez zastavení a jedním plynulým pohybem.

Nadhazovač musí po svém protažení (a) držet míč oběma rukama před svým tělem a (b) přejít do úplného klidu. Toto úplné zastavení musí být vynuceno a rozhodčí by to měli přísně sledovat. Nadhazovači se soustavně snaží toto pravidlo porušovat ve snaze udržet běžce na metách. V případě, že nadhazovač nepřejde do úplného zastavení požadovaného v pravidlech, rozhodčí okamžitě vyhlásí „Balk.“

Pravidlo 8.01b) poznámka: Pokud nejsou běžci na metách, není po nadhazovači v bočním postavení vyžadováno úplné zastavení pohybu. Pokud dle posouzení rozhodčích nadhazovač nadhodí míč s úmyslem zastihnout pálkaře nepřipraveného, bude takovýto nadhoz posuzován jako rychle opakovaný nadhoz a nadhazovač bude postižen vyhlášením bólu. Viz pravidlo 8.05e) poznámka.

c) Během přípravných pohybů nadhazovač může, dokud ho přirozený nadhazovací pohyb nezaváže k nadhozu, kdykoliv přihrát na kteroukoliv metu tak, že než na ni přihraje, tak k této metě přímo vykročí.

Pravidlo 8.01c) poznámka: Náhlá přihrávka, po které teprve následuje přímé vykročení k metě, se posuzuje jako balk.

d) Když nadhazovač vykoná nesprávný nadhoz při neobsazených metách, bude nadhoz vyhlášen jako ból, pokud pálkař nedosáhne první mety na odpal, chybu, metu zdarma, zasažením nadhozem či jinak.

Pravidlo 8.01d) poznámka: Míč, který vyklouzne nadhazovači z nadhazovací ruky a přejde přes pomezní čáry, bude vyhlášen jako ból; jinak bude vyhlášeno „nenadhozeno.“ V případě, že jsou běžci na metách, bude vyhlášen balk.

e) Pokud se nadhazovač přestane dotýkat svojí stojnou nohou nadhazovací mety, protože odstoupí z nadhazovací mety směrem dozadu, stává se vnitřním polařem.

Pokud přehodí přihrávku z tohoto postavení, bude to posuzováno jako přehoz kteréhokoliv jiného vnitřního polaře.

Pravidlo 8.01e) poznámka: Pokud je nadhazovač mimo nadhazovací metu, může přihrát na kteroukoliv metu. Pokud přehodí, je to přehoz vnitřního polaře, na kterého se vztahují pravidla pojednávající o přihrávkách polařů.

f) Nadhazovač musí viditelně ukázat hlavnímu rozhodčímu, pálkaři a případným běžcům ruce, ze kterých bude patrno, kterou rukou bude nadhazovat, což může být indikováno nasazenou rukavicí na opačné ruce v okamžiku, kdy se dotýká nadhazovací mety. Nadhazovači není dovoleno nadhazovat jinou rukou, dokud není pálkař vyautován, dokud se nestal pálkař běžcem, dokud neskončila směna, dokud nebyl pálkař vystřídán za jiného pálkaře nebo se nadhazovač nezranil. Pokud zranění nadhazovače vede k vystřídání nadhazovací ruky, tak po zbytek utkání nadhazovač již nemůže nadhazovat rukou, kterou nadhazoval před vystřídáním rukou. Nadhazovači nebudou umožněny přípravné nadhozy při vystřídání nadhazovací ruky. Každé střídání nadhazovací ruky musí být jasně indikováno hlavnímu rozhodčímu.

8.02 Nadhazovač nesmí –

a) 1) dotýkat se nadhazovací rukou úst či rtů, když je v 5,5 m (18 ft) kruhu okolo nadhazovací mety, s výjimkou, při které se může dotknout nadhazovací rukou úst či rtů v této oblasti pokud nebude v kontaktu s nadhazovací metou a za předpokladu, že prsty nadhazovací ruky budou suché před kontaktem s nadhazovací metou. VÝJIMKA: Před začátkem zápasu hraného za chladného počasí může rozhodčí se souhlasem manažerů obou družstev povolit nadhazovačům dýchat si na ruku.

POSTIH: Za porušení této části pravidla rozhodčí okamžitě vyhlásí ból. Pokud je již nadhozeno a pálkař dosáhne první mety na odpal, chybu, zasažení míčem či jinak a žádný jiný běžec není vyautován dříve, než postoupí alespoň o jednu metu, bude hra pokračovat bez ohledu na porušení pravidel. Ti, kteří budou toto pravidlo porušovat častěji, budou oznámeni ČBA.

2) plivat na míč, na ruce nebo na svoji rukavici;
3) otírat míč o svoji rukavici, tělo nebo dres;
4) nanést na míč cizí hmotu jakéhokoliv druhu;
5) poškodit míč jakýmkoliv způsobem;
6) nadhodit míč, který je pozměněn jakýmkoliv způsobem popsaném v pravidle 8.02a)2) až 5) nebo který je lesklý, poplivaný, zablácený či odřený. Nadhazovači je povoleno otírat míč mezi holýma rukama.

POSTIH: Za porušení kterékoliv části pravidla 8.02a)2) až 6) musí rozhodčí:

a) okamžitě vyloučit nadhazovače ze hry a jeho postih bude řešit Disciplinární komise ČBA.

b) pokud po porušení pravidel vyhlášeném rozhodčím následuje rozehra, může manažer družstva v útoku oznámit hlavnímu rozhodčímu, že si vybírá výsledek této rozehry. Tato volba musí být učiněna okamžitě po skončení takové rozehry. Pokud ale pálkař dosáhne první mety na odpal, chybu, metu zdarma, zasažení míčem či jinak a žádný běžec není vyautován dříve, než postoupí alespoň o jednu metu, bude hra pokračovat bez ohledu na porušení pravidel.

c) přestože si družstvo v útoku zvolí výsledek rozehry, porušení pravidel musí být oznámeno a postih z bodu a) bude udělen.

d) pokud si manažer družstva v útoku nevybere výsledek rozehry, tak hlavní rozhodčí musí automaticky vyhlásit ból a pokud jsou běžci na metách, tak vyhlásí navíc balk.

e) pouze rozhodčí může posoudit, zda byla porušena některá z částí tohoto pravidla.

Pravidlo 8.02a)2) až 8.02a)6) poznámka: Pokud nadhazovač poruší některé z pravidel 8.02a)2) nebo 8.02a)3) a dle posouzení rozhodčího to nadhazovač neudělal úmyslně, tak rozhodčí může tohoto nadhazovače napomenout místo aplikace postihu, který je stanoven pro pravidla 8.02a)2) až 8.02a)6). Nicméně pokud nadhazovač bude pokračovat v porušování těchto pravidel, bude mu udělen trest, jak požadují pravidla.

Pravidlo 8.02a) poznámka: Jestliže míč zasáhne pytlík s kalafunou, je míč stále ve hře. V případě, že prší nebo je mokré hřiště, může rozhodčí povolit nadhazovači nosit pytlík v zadní kapse kalhot. Pytlík s kalafunou může nadhazovač použít pouze k nanesení kalafuny na holou ruku či ruce. Nadhazovač ani žádný jiný hráč nesmí poprášit kalafunou míč, rukavici či kteroukoliv část svého dresu.

b) mít na sobě či u sebe jakoukoliv cizí hmotu. Za porušení bodu b) následuje okamžité vyloučení ze hry. Další postih nadhazovači stanoví Disciplinární komise ČBA.

c) Úmyslně zdržovat hru přihráváním míče jinému hráči než chytači, když je pálkař v pálkařském území připraven odpalovat, kromě pokusu vyautovat běžce.

POSTIH: Pokud po napomenutí rozhodčím bude nadhazovač v tomto zdržování pokračovat, bude vyloučen ze hry.

d) úmyslně nadhodit do pálkaře.

Pokud dle posouzení rozhodčího k takovému porušení pravidel dojde, rozhodčí si může vybrat:

1. vyloučit nadhazovače, nebo manažera a nadhazovače ze hry, nebo
2. může varovat nadhazovače a manažery obou družstev, že každý další takový nadhoz bude znamenat okamžité vyloučení nadhazovače (nebo nahrazení) a manažera.

Pokud rozhodčí usoudí, že je vhodné upozornit obě družstva dopředu, může obě družstva oficiálně „varovat“ před nebo kdykoliv během zápasu.

(ČBA může stanovit i další opatření dle svého práva stanoveného v pravidle 9.05).

Pravidlo 8.02d) poznámka: Nadhazovat na hlavu pálkaře je nesportovní a vysoce nebezpečné. Mělo by být---a---je všemi odsuzováno. Rozhodčí by měli bez váhání toto pravidlo prosazovat.

8.03 Když nadhazovač zaujme své postavení na začátku každé směny nebo když vystřídá jiného nadhazovače, nebude mu povoleno nadhodit více než osm přípravných nadhozů svému chytači. Během těchto nadhozů je hra přerušena. Soutěžní řád může omezit počet přípravných nadhozů na méně než osm přípravných nadhozů. Tyto přípravné nadhozy nesmí trvat déle než jednu minutu. Pokud je nečekanou situací nadhazovač nucen nastoupit do hry bez možnosti řádného rozcvičení, povolí mu hlavní rozhodčí tolik přípravných nadhozů, kolik bude považovat za nutné.

8.04 Nejsou-li mety obsazeny, musí nadhazovač nadhodit míč pálkaři do dvanácti (12) sekund po obdržení míče. Pokaždé, když nadhazovač zdržuje hru porušením tohoto pravidla, vyhlásí rozhodčí „ball.“

Odpočítávání dvanácti (12) sekund začíná v okamžiku, kdy nadhazovač obdrží míč a pálkař je připraven pálit v pálkařském území. Odpočítávání končí v okamžiku, kdy nadhazovač nadhodí nebo přihraje.

Smyslem tohoto pravidla je zamezit zbytečnému zdržování. Rozhodčí musí dohlížet na to, aby chytač vracel míč rychle nadhazovači a ten ihned zaujal své místo na nadhazovací metě. Zjevné zdržování hry nadhazovačem, by mělo být rozhodčím okamžitě postihováno.

8.05 Pokud je běžec či běžci na metách, je „Balk,“ když –

a) se nadhazovač dotýká nadhazovací mety a přitom udělá jakýkoliv pohyb přirozeně spojený s nadhozem, ale nadhoz nedokončí;

Pravidlo 8.05a) poznámka: Když levoruký nebo pravoruký nadhazovač přešvihne svoji celou volnou nohou zadní hranu nadhazovací mety, je povinen nadhodit pálkaři, vyjma přihrávky (pick-off) na druhou metu.

b) se nadhazovač dotýká nadhazovací mety a přitom naznačí přihrávku na první metu a nedokončí ji;

c) se nadhazovač dotýká nadhazovací mety a přitom před přihrávkou na metu k této metě přímo nevykročí;

Pravidlo 8.05c) poznámka: Dotýká-li se nadhazovač své mety, pak ho tato skutečnost zavazuje k tomu, aby vykročil přímo k té metě, na kterou hodlá přihrát. Pokud nadhazovač jen natočí nebo vytočí svoji volnou nohu bez skutečného vykročení, nebo když jen natočí své tělo a přihraje dříve, než vykročí je to balk.

Nadhazovač musí před přihrávkou vykročit přímo k metě, ale toto vykročení ho nezavazuje k přihrávce (kromě přihrávky na první metu). V situaci s běžci na první a třetí metě je možné, aby nadhazovač vykročil přímo ke třetí metě, ale nepřihrál, protože chtěl pouze zastrašit běžce. Ten se vrátí zpátky na třetí metu, a když nadhazovač vidí, že se běžec z první mety rozběhl na druhou metu, tak se otočí, vykročí k první metě a přihraje na ni. Tak je to správné. Pokud ale nadhazovač, který se dotýká nadhazovací mety, v téže situaci vykročí ke třetí metě a okamžitě, čili ve stejném pohybu, se otočí a přihraje na první metu, je to jednoznačně snaha o klamání běžce na první metě. Vzhledem k tomu, že v takovém pohybu je prakticky nemožné v souladu s pravidly vykročit přímo k první metě před přihrávkou na ni, je takový pohyb vyhlášen jako balk. Samozřejmě, odstoupí-li nadhazovač z nadhazovací mety a přitom provede tento pohyb, není to balk.

d) se nadhazovač dotýká nadhazovací mety a přitom přihraje či předstírá přihrávku na neobsazenou metu, mimo situace kdy vytváří herní rozehru;

e) nadhazovač udělá nesprávný nadhoz;

Pravidlo 8.05e) poznámka: Rychle opakovaný nadhoz je nesprávný nadhoz. Rozhodčí posoudí jako rychle opakovaný nadhoz takové nadhození, které je provedeno dříve, než je pálkař ve svém území přiměřeně připraven. Pokud jsou na metách běžci, je to balk; nejsou-li běžci na metách, je to ból. Rychle opakovaný nadhoz je nebezpečný a neměl by být povolován.

f) nadhazovač nadhodí míč pálkaři, přičemž se nedívá směrem k pálkaři;

g) se nadhazovač nedotýká nadhazovací mety a přesto udělá jakýkoliv pohyb přirozeně související s jeho nadhozem;

h) nadhazovač zbytečně zdržuje hru;

Pravidlo 8.05h) poznámka: Pravidlo 8.05h) nebude použito, když je použito varování dle pravidla 8.02c) (které zakazuje úmyslné zdržování hry přihrávkami polařům, když se nesnaží vyautovat běžce). Pokud je nadhazovač vyloučen dle pravidla 8.02c) za opakované zdržování hry, tak postih za porušení pravidla 8.05h) bude také uplatněn. Pravidlo 8.04 (které nastavuje časový limit nadhazovači pro nadhození míče, pokud nejsou obsazené mety) bude aplikováno, pouze pokud nebudou běžci na metách.

i) nadhazovač, který nemá míč, stojí na nebo nad nadhazovací metou nebo pokud stojí mimo metu a předstírá nadhoz;

j) nadhazovač, poté co přejde do správného nadhazovacího postavení, před odstoupením rozpojí ruce, pokud se nejedná o normální nadhoz či příhoz na metu;

k) se nadhazovač dotýká nadhazovací mety a přitom úmyslně nebo náhodně upustí míč;

L) nadhazovač při úmyslné metě zdarma nadhodí, ačkoliv chytač není ve svém území;

m) nadhazovač nadhodí z bočního postavení, aniž by předtím přešel do úplného klidu.

POSTIH: Míč je mrtvý a každý běžec postoupí o jednu metu bez nebezpečí, že bude vyautován. Pokud ale pálkař dosáhne první mety na odpal, chybu, metu zdarma, zasažení nadhozem či jinak a pokud všichni běžci postoupí alespoň o jednu metu, hra pokračuje bez ohledu na balk.

VÝKLAD PRAVIDLA: V případě, kdy nadhazovač udělá balk a přesto nadhodí, činnost pálkaře může probíhat bez ohledu na balk tj. pokud pálkař odpálí a dosáhne první mety či je zasažen nadhozem či se jedná o čtvrtý ból a všichni ostatní běžci touto činností postoupí minimálně o jednu metu, hra pokračuje bez ohledu na balk.

VÝKLAD PRAVIDLA: V případě, kdy nadhazovač udělá balk a nechytatelně přihodí, ať na metu či domácí metu, může běžec či běžci postoupit za metu, která jim byla přidělena, ale na svoje nebezpečí.

VÝKLAD PRAVIDLA: Běžec, který mine první metu, na kterou postupuje, a který je potom při hře na výzvu vyhlášen aut, bude považován pro účel tohoto pravidla za běžce, který o jednu metu postoupil.

Pravidlo 8.05 poznámka: Rozhodčí by měli mít na mysli, že smyslem tohoto pravidla o balku je zabránit nadhazovači nedovoleně klamat běžce. Pokud má rozhodčí pochybnosti, měl by se řídit záměrem nadhazovače. V každém případě by měl mít na mysli některé zvláštnosti:

a) Stojí-li nadhazovač bez míče rozkročen nad nadhazovací metou, má to být interpretováno jako úmysl klamat a bude vyhlášen balk.

b) Běžec na první metě (krade druhou metu), nadhazovač se správně otočí ke druhé metě, bez toho, aby zaváhal při otáčení u první mety, a přihodí na druhou metu. Toto není interpretováno jako příhoz na neobsazenou metu.

8.06 Následující pravidlo omezuje počet porad manažera či kouče s nadhazovačem:

a) Manažer či kouč může mít s jedním nadhazovačem v jedné směně pouze jednu poradu;

b) Druhá porada se stejným nadhazovačem ve stejné směně bude znamenat automatické vystřídání nadhazovače ze hry;

c) Manažerovi či kouči je zakázána druhá porada, pokud je na pálce stejný pálkař, ale

d) Dojde-li ke střídání tohoto pálkaře, může manažer či kouč uskutečnit druhou poradu, ale musí vystřídat nadhazovače ze hry.

Porada se považuje za ukončenou, když manažer či kouč opustí kruh 5,5m (18ft) okolo nadhazovací mety.

POZNÁMKA: Porady se může účastnit nadhazovač, manažer nebo kouč, chytač a jeden vnitřní polař. Rozhodčí musí dbát na dodržování tohoto pravidla.

Pravidlo 8.06 poznámka: Pokud jde manažer či kouč k chytači nebo vnitřnímu polaři a tento hráč jde potom k nadhazovači nebo nadhazovač k němu, aniž mezitím proběhla nějaká rozehra (nadhoz nebo jiná hra), bude to hodnoceno, jako kdyby šel ke kopci manažer nebo kouč.

Jakýkoliv pokus vyhnout se či obejít toto pravidlo manažerem nebo koučem tím, že budou nadhazovači posílat informace přes chytače či polaře, bude považován za novou poradu.

Pokud jde kouč k nadhazovací metě a vystřídá nadhazovače a potom jde manažer k nadhazovací metě hovořit s novým nadhazovačem, bude tato jeho návštěva považována za poradu s novým nadhazovačem v této směně.

V případě, že manažer už první poradu s nadhazovačem uskutečnil a přesto se vrátí podruhé ve stejné směně ke stejnému nadhazovači se stejným pálkařem na pálce poté, co byl upozorněn rozhodčím, že to nesmí učinit, bude manažer vyloučen ze hry. Nadhazovač bude přinucen nadhazovat pálkaři, dokud není vyautován či dokud se nedostane na metu. Po tom, co je pálkař vyautován nebo se stal běžcem, musí být i tento nadhazovač vyloučen ze hry. Na tuto skutečnost by měl být manažer upozorněn, aby mohl nechat rozcvičit střídajícího nadhazovače.

Střídajícímu nadhazovači bude povoleno osm nebo více přípravných nadhozů, pokud to dle posouzení rozhodčího vyžadují okolnosti.

9.00 ROZHODČÍ.

9.01

a) Komise rozhodčích určí jednoho či více rozhodčích k vedení každého zápasu. Rozhodčí budou zodpověděni za vedení zápasu v souladu s těmito pravidly a příslušného Soutěžního řádu, a za dodržování disciplíny a pořádku na hrací ploše během zápasu.

b) Každý rozhodčí je zástupcem asociace a je oprávněn a povinen prosazovat všechna tato pravidla. Každý rozhodčí má právo nařídit hráči, kouči nebo manažerovi, představiteli či zaměstnanci družstva, aby učinili nebo přestali činit cokoliv, co se vztahuje k uplatňování těchto pravidel. Dále má právo prosadit výkon předepsaných postihů.

c) Každý rozhodčí má právo rozhodnout o kterékoliv situaci, která není jednoznačně popsaná v těchto pravidlech.

d) Každý rozhodčí má právo diskvalifikovat jakéhokoliv hráče, kouče, manažera či náhradníka za námitky proti rozhodnutí nebo za nesportovní chování či výroky a vykázat takto diskvalifikovanou osobu z hrací plochy. Diskvalifikuje-li rozhodčí hráče během rozehry, nebude tato diskvalifikace platná, dokud neskončí akce této rozehry.

e) Každý rozhodčí má právo vykázat dle svého uvážení z hrací plochy (1) jakoukoliv osobu, jejíž povinnosti připouští její přítomnost na hřišti, jako jsou členové údržby hřiště, pořadatelé, fotografové, novináři, kameramani, atd., či (2) jakéhokoliv diváka nebo jinou osobu, která nemá oprávnění být na hrací ploše.

9.02

a) Jakékoliv rozhodnutí rozhodčího, při kterém záleží na přesnosti pozorování, jako třeba posouzení, zda je odpálený míč chybný nebo dobrý odpal, zda je nadhoz strajk nebo ból, nebo zda je běžec aut nebo sejf, je konečné. Žádný hráč, manažer, kouč nebo náhradník nesmí mít proti kterémukoliv z těchto rozhodnutí rozhodčího námitky.

Pravidlo 9.02a) poznámka: Hráčům nebude povoleno opouštět svá postavení v poli či na metě nebo manažerům či koučům opouštět lavičku či území kouče kvůli tomu, aby se dohadovali o BÓLECH a STRAJCÍCH. Pokud jdou směrem k domácí metě, aby protestovali proti vyhlášení rozhodčího, měli by být napomenuti. Pokud pokračují, budou vyloučeni ze hry.

b) Pokud existuje oprávněná domněnka, že by rozhodnutí rozhodčího mohlo být v rozporu s pravidly, může manažer požádat o rozhodnutí, které bude v souladu s

pravidly. Tato žádost může být vznesena pouze k rozhodčímu, který toto protestované rozhodnutí učinil.

c) Pokud je nějaké rozhodnutí vyžadováno, pak rozhodčí, který má rozhodnout může požádat jiného rozhodčího o informace dříve, než učiní konečné rozhodnutí. Žádný rozhodčí nesmí kritizovat, vyžadovat opravu nebo zasahovat do rozhodnutí jiného rozhodčího, pokud o to není rozhodčím, který toto rozhodnutí učinil, požádán. Pokud rozhodčí konzultují mezi sebou situaci, která proběhla, a následně změní původní rozhodnutí, tak mají plnou autoritu provést takové kroky, které považují dle jejich uvážení za nezbytné, aby eliminovali výsledek a důsledky prvního rozhodnutí, které bylo změněno, což například zahrnuje umístění běžců na takové mety, které by dle jejich uvážení získali po této rozehře, nebo mohou vyhlásit konečné rozhodnutí shodné s původním rozhodnutím, nebo mohou nechat zrušit vyhlášení bránění nebo překážení, které mohlo během rozehry nastat; nebo mohou změnit špatný výběh běžce z mety po chycení míče ze vzduchu jako následek původního chybného vyhlášení; nebo běžec předběhne dalšího běžce, případně mine metu, atd.; vše dle uvážení rozhodčích. Žádný hráč, manažer nebo kouč nemůže rozporovat konečné rozhodnutí rozhodčích a osoba takto postupující může být vyloučena ze hry.

Pravidlo 9.02c) poznámka: Manažer má právo požadovat po rozhodčích vysvětlení situace a dotazovat se rozhodčích co je vedlo ke konečnému rozhodnutí a následným krokům, které byly provedeny po změně původního vyhlášení. Jakmile rozhodčí vysvětlí postup při svém rozhodnutí, není nikomu povoleno jakýmkoliv způsobem rozporovat nebo vyvracet toto konečné rozhodnutí.

Pokud je nadhoz vyhlášen ból, ale ne strajk, může manažer nebo chytač požádat hlavního rozhodčího, aby se zeptal svého kolegy na jeho názor při zadrženém švihu. Manažer si nemůže stěžovat na to, že rozhodčí učinil špatné rozhodnutí, ale pouze na to, že nepožádal svého kolegu o pomoc. Rozhodčí v poli musí být připraveni na dotaz od hlavního rozhodčího a musí rychle odpovědět. Manažeři nemohou protestovat proti vyhlášení bólu či strajku pod falešnou záminkou žádosti o informace o zadrženém švihu.

Žádost o rozhodnutí při zadrženém švihu může být uplatněna pouze tehdy, když je vyhlášen ból. Je-li žádost uplatněna, pak se hlavní rozhodčí musí obrátit na metového rozhodčího, jak on posoudil zadržený švih. Vyhlásí-li metový rozhodčí nadhoz jako strajk, má toto vyhlášení strajku přednost.

Běžci na metách si musí dát pozor na možnost, že metový rozhodčí na základě výzvy od hlavního rozhodčího může změnit vyhlášení bólu na strajk, v důsledku čehož je běžec v nebezpečí, že by mohl být vyautován přihrávkou chytače. Také chytač musí být pozorný za situace umožňující krádež mety, pokud je vyhlášení bólu změněno na strajk metovým rozhodčím po výzvě od hlavního rozhodčího.

Po dobu výzvy o zadrženém švihu je míč ve hře.

Pokud se manažer po rozhodnutí metového rozhodčího na první nebo třetí metě ohledně zadrženého švihu, s těmito rozhodčími dohaduje o jejich správnosti, musí být napomenut a pokud pokračuje v dohadování, může být vyloučen, protože tím se vlastně dohaduje o strajku či bólu.

d) Žádný rozhodčí nemůže být během hry vyměněn, pokud se nezraní nebo neonemocní.

9.03

a) Pokud zápas rozhoduje pouze jeden rozhodčí, pak je jediný, kdo má plnou pravomoc uplatňovat tato pravidla. Může zaujmout na hrací ploše jakékoliv místo, které mu umožní plnit jeho povinnosti (obvykle za chytačem, ale někdy za nadhazovačem, pokud jsou běžci na metách). Takový rozhodčí bude považován za hlavního rozhodčího.

b) Pokud zápas rozhodují dva či více rozhodčích, bude jeden určen jako hlavní rozhodčí a ostatní budou rozhodčí v poli.

9.04

a) Hlavní rozhodčí stojí za chytačem. (Někdy se mu také říká rozhodčí na domácí metě.) Má následující povinnosti:

1) Po všech stránkách dohlíží na zápas a je zodpovědný za správný průběh zápasu;

2) Vyhlašuje a počítá bóly a strajky;

3) Vyhlašuje a posuzuje dobré a chybné odpaly kromě těch, které obvykle vyhlašují rozhodčí v poli;

4) Činí všechna rozhodnutí o pálkaři;

5) Činí všechna rozhodnutí kromě těch, která jsou obvykle v kompetenci rozhodčích v poli;

6) Rozhoduje o tom, kdy je zápas skrečován;

7) Je-li stanoven časový limit, oznámí tento fakt spolu s časem ukončení zápasu ještě před začátkem utkání;

8) Informuje oficiálního zapisovatele o oficiálním pořadí pálkařů a na požádání jej seznamuje se všemi změnami v tomto pořadí;

9) Oznamuje všechna speciální územní pravidla, která uzná za vhodná.

b) Rozhodčí v poli může zaujmout na hrací ploše jakékoliv postavení, o kterém je přesvědčen, že je nejlepší pro nadcházející rozhodnutí na metách. Jeho povinnosti jsou:

1) Činit všechna rozhodnutí na metách kromě těch, která jsou speciálně určena pro hlavního rozhodčího;

2) Má stejné pravomoci jako hlavní rozhodčí při vyhlašování „Time," „Balk," nesprávného nadhozu nebo poškození či zbarvení míče jakýmkoliv hráčem;

3) Pomáhá hlavnímu rozhodčímu v prosazování pravidel a vyjma práva skrečovat zápas má stejnou autoritu jako hlavní rozhodčí v dohlížení na dodržování pravidel, v jejich prosazování a při udržování disciplíny.

c) Pokud by při jedné rozehře různí rozhodčí učinili různá rozhodnutí, pak hlavní rozhodčí svolá všechny rozhodčí k poradě bez přítomnosti manažerů a hráčů. Po poradě hlavní rozhodčí (pokud není ČBA určen jiný rozhodčí) určí, které rozhodnutí bude upřednostněno s přihlédnutím k tomu, který rozhodčí byl ve výhodnějším postavení a které rozhodnutí je pravděpodobně správnější. Hra pokračuje, jako kdyby bylo učiněno pouze toto konečné rozhodnutí.

9.05

a) Rozhodčí po ukončení zápasu musí podat v termínu určeném Soutěžením řádem na ČBA zprávu o utkání, která bude obsahovat záznam o všech přestupcích proti pravidlům a dalších proviněních, která jsou podstatná, včetně diskvalifikace kteréhokoliv trenéra, manažera, kouče či hráče a důvody k této diskvalifikaci.

b) Když je trenér, manažer, kouč nebo hráč diskvalifikován za zjevný útok, jako je použití vulgárních či sprostých výrazů nebo napadení rozhodčího, trenéra, manažera, kouče nebo hráče, předá rozhodčí všechny informace o této skutečnosti ČBA, co nejdříve, nejpozději první pracovní den po ukončení utkání.

c) Do rozhodnutí Disciplinární komise se nesmí diskvalifikovaná osoba účastnit žádných sportovních akcí pořádaných ČBA či jejími orgány. Disciplinární komise uplatní postihy, které považuje za přiměřené a uvědomí o tomto trestu zúčastněné osoby. Pokud trest obsahuje pokutu a potrestaná osoba či družstvo nezaplatí pokutu v termínu stanoveném Soutěžním řádem, bude osoba vyškrtnuta ze soupisky kteréhokoliv družstva a nebude moci hrát v jakémkoliv zápase pořádaným ČBA, ani se nacházet po dobu zápasu na lavičce náhradníků, dokud pokutu nezaplatí. Družstvo, které se provinilo nezaplacením pokuty, bude vyloučeno ze soutěže nebo do ní nebude připuštěno.

HLAVNÍ INSTRUKCE PRO ROZHODČÍ

Rozhodčí, kteří jsou na hřišti, by se neměli vybavovat s hráči či kouči a nezdržovat se v blízkosti území koučů.

Rozhodčí by měli svou uniformu udržovat čistou a upravenou. Měli by být aktivní a stále ve střehu.

Rozhodčí by měli vystupovat vždy zdvořile k zaměstnancům klubu; vyvarovat se návštěvám kanceláří klubu a familiérnímu chování k zaměstnancům a představitelům klubu.

Jakmile rozhodčí vstoupí do prostor hřiště/stadionu, stávají se rozhodčími zápasu a zastupují zde baseball.

Neumožněte nikomu, aby vás kritizoval za to, že jste nezvládli těžkou situaci, která by mohla vést k podání protestu. Noste vždy u sebe pravidla baseballu. Je lepší konzultovat situaci s kolegy za cenu zdržení hry např. o deset minut pro vyřčení správného rozhodnutí, než aby došlo k podání protestu a případnému opakování zápasu.

Rozhodčí udržují hru stále v pohybu. Rychlému průběhu zápasu velice často pomůže aktivní a seriózní chování rozhodčích.

Ty jako rozhodčí jsi jediný oficiální zástupce baseballu na hrací ploše. Velice často se snažíš zaujmout na hřišti správné postavení, které máš nacvičené, abys mohl správně vyhlásit vzniklou situaci, ale nezapomeň, že první podmínkou pro vyvarování se před špatným rozhodnutím je udržení své sebekontroly a nenechání se ovlivnit okolím.

I ty můžeš udělat chybu, ale za žádnou cenu se ji nesnaž kompenzovat. Všechny situace rozhodni tak, jak jsi je ve skutečnosti viděl a nepřemýšlej o tom, kdo je domácí tým a hostující tým.

Pokud je míč ve hře, snaž se jej neustále sledovat. Je rozhodně důležitější vědět, kam dopadne letící míč nebo kde skončí přihrávaný míč než to, zda se běžec dotkl či nedotkl mety. Situace nevyhlašuj příliš rychle a rychle se neodvracej od hry při dvojautu u druhé mety. Dávej pozor na vypadnutí míče po tom, co jsi vyhlásil běžce aut.

Jasně a zřetelně vyhlašuj aut nebo sejf. Než začneš pohybovat rukama pro vyhlášení situace, počkej, až rozehra skončí.

Každá skupina rozhodčích na hřišti používá několik jednoduchých signálů, které mohou pomoci rozhodčímu při nesprávném rozhodnutí napravit svou chybu, pokud se domnívá, že ji udělal. Pokud jsi si jistý, že jsi situaci rozhodl správně, tak se nenech

vyprovokovat hráči, kteří tě vyzývají, aby ses poradil se svým kolegou. Pokud si nejsi jistý, tak se před finálním rozhodnutím poraď se svými kolegy. Toto ale nepřiváděj do extrémů, buď pozorný a rozhoduj své vlastní situace. Ale pamatuj! Tvým prvním předpokladem je dělat správná rozhodnutí. Pokud máš pochybnosti, neboj se požádat svého kolegu o pomoc. Důstojnost rozhodčích je důležitá, ale nikdy ne tak, jako správné rozhodnutí.

Nejdůležitějším pravidlem pro rozhodčí je „BÝT V TAKOVÉM POSTAVENÍ, ABY VIDĚL KAŽDOU HRU.“ Pokud hráči vycítí, že rozhodčí nebyl na správném místě, ze kterého mohl vidět situaci čistě a jasně, budou o jeho rozhodnutí stále pochybovat, i když bylo 100% správné.

Závěrem, buď zdvořilý, nestranný, rozhodný a od všech vyžaduj respekt.

PRAVIDLA PRO ZAPISOVATELE

INDEX

Asistence, 10.10
Auty, 10.09
Body stažené odpalem, 10.04
Čisté konto, 10.18
Dvojauty, 10.11
Chyby, 10.12
Chycená krádež, 10.07h)
Mety zdarma, 10.14
Nechycené nadhozy, 10.13
Nechytatelné nadhozy, 10.13
Nezájem obrany, 10.07g)
Obdržené body, 10.16
Odložené zápasy, 10.01b)3), 10.23d)
Odpaly končící utkání, 10.06f), 10.06g)
Odpalování mimo pořadí, 10.01b)4), 10.03d)
Odpaly, 10.05, 10.06
Oficiální zapisovatel, 10.01
Procenta, jak určit, 10.21
Protesty, 10.01b)3)
Přeslajdování, definice, 2.00
Přiměřené úsilí, definice, 2.00
Sebeobětovací odpaly, 10.08
Skrečované zápasy, 10.03e)
Statistiky, 10.20
Strajkauty, 10.15
Střídání, 10.03b)
Trojauty, 10.11
Udržené vítězství střídajícím nadhazovačem, 10.19
Ukončení zápasu, 10.03e)
Ukradené mety, 10.07
Umožněné body, 10.16
Určení počtu odpalů, 10.06
Určení vítěze statistik, 10.22
Vítězný a poražený nadhazovač, 10.17
Zápis o utkání, 10.02, 10.03b)
Zápis o utkání, vedení zápisu, 10.03c)
Žádost o rozhodnutí zapisovatele, 10.01a)
Návod na souhrnné vyhodnocení zápisů, 10.23
Volba v obraně, 2.00, 10.12f)2)
Sportovně Technická Komise, definice, 2.00
Série, jak určit, 10.22

10.00 OFICIÁLNÍ ZAPISOVATEL.

10.01 OFICIÁLNÍ ZAPISOVATEL (ZÁKLADNÍ PRAVIDLA)

a) Oficiálním zapisovatelem zápasu je zapisovatel domácího družstva, pokud ČBA nenominuje na daný zápas vlastního oficiálního zapisovatele. Oficiální zapisovatel sleduje zápas z místa, které je určeno pro zástupce tisku a jiná média. Zapisovatel má výhradní pravomoc rozhodovat o všech jemu příslušných situacích, jako je například rozhodnutí, zda je pálkařův postup na první metu důsledkem odpalu (H) nebo chyby polařů (E). Svoje rozhodnutí oznamuje manuálními signály nebo pomocí interního telefonu zástupcům medií a na požádání i komentátorovi zápasu.

Oficiální zapisovatel musí oznámit všechna svá rozhodnutí do 24 hodin (nebo jak stanoví ČBA) po ukončení zápasu nebo po jeho odložení. Hráč nebo družstvo může požádat STK o kontrolu rozhodnutí, které učinil oficiální zapisovatel na základě svého pozorování, ale pouze těch zápasů, kterých se hráč nebo družstvo zúčastnilo, a to buď písemně nebo elektronickou formou do 24 hodin (nebo jak stanoví ČBA) po ukončení nebo odložení zápasu nebo do 24 hodin (nebo jak stanoví ČBA) od zveřejnění oficiálních výsledků oficiálním zapisovatelem tak, jak požaduje pravidlo 10.01a). Kontrola zápisu by měla být provedena dle termínů stanovených ČBA,

obvykle však do druhého pracovního dne, aby STK měla možnost vyžádat si a prozkoumat podklady pro své rozhodnutí (jako jsou záznamy na videu nebo jiných elektronických mediích). STK nemusí akceptovat požadavky, které dorazily po termínu stanoveném pravidlem 10.01a). STK po prozkoumání podkladů může požádat oficiálního zapisovatele o změnu jeho rozhodnutí, nebo pokud STK dospěje k závěru, že rozhodnutí oficiálního zapisovatele bylo jednoznačně špatné, tak může přímo sjednat nápravu. Po opravě zápisu STK již nemůže být provedena v zápise jakákoliv změna, která se týká pozorovacích rozhodnutí. ČBA může stanovit přiměřený poplatek za podání žádosti k revizi zápisu o utkání, pokud STK dojde k závěru, že rozhodnutí oficiálního zapisovatele, která závisí na jeho pozorování, byla správná.

Po každém zápase, včetně zápasů, které rozhodčí skrečoval, vyplní zapisovatel zprávu, ve formě předepsané Soutěžním řádem, která obsahuje datum, místo zápasu, názvy zúčastněných družstev, jména rozhodčích, konečný výsledek zápasu a všechny individuální výsledky hráčů vyhotovené podle systému uvedeného v těchto pravidlech v kapitole 10. Tuto zprávu musí doručit na Sekretariát ČBA v době určené ČBA. Také zprávu o odloženém zápase musí doručit na Sekretariát ČBA v době určené ČBA od okamžiku, kdy byl zápas přerušen nebo prohlášen za ukončený, neboť nemohl být dohrán, viz 4.12b)4).

b) 1) Aby byla dosažena jednotná forma zapisování zápasů, musí oficiální zapisovatel rozhodovat tak, aby nebyl v rozporu s kapitolou 10 a oficiálními pravidly baseballu. Oficiální zapisovatel se musí důsledně držet oficiálních pravidel pro zapisovatele popsaných v kapitole 10. Zapisovatel nemůže učinit žádné rozhodnutí, které by bylo v rozporu s rozhodnutím rozhodčích. Zapisovatel má právo rozhodnout o způsobu zápisu jakékoli situace, která není jednoznačně popsána v těchto pravidlech. STK může požádat o změnu jakéhokoliv rozhodnutí oficiálního zapisovatele, které je v rozporu s pravidly pro zapisovatele v kapitole 10, a tak napravit situace, které mohou ovlivnit výsledek statistiky tím, že oficiální zapisovatel udělal chybu.

2) Pokud se družstva v obraně a v útoku střídají dříve, než jsou vyautováni tři hráči, musí zapisovatel okamžitě informovat hlavního rozhodčího.

3) Pokud je zápas odložen nebo je vznesen protest, zapisovatel zaznamená přesnou situaci, která byla v době, kdy došlo k přerušení nebo protestu, včetně bodového stavu, počtu autů, postavení běžců, stavu bólů a strajků pálkaře, pořadí pálkařů obou týmů na pálce a jména hráčů každého týmu, kteří byli vystřídáni ze hry.

Pravidlo 10.01b)3) poznámka: Je důležité si uvědomit, že při uznání protestu se zápas dohrává přesně od okamžiku, kdy byla hra přerušena. Pokud je nařízeno, že se

zápas bude dohrávat od bodu podání protestu, musí hra pokračovat od situace, která byla bezprostředně před protestovanou situací.

4) Zapisovatel nesmí upozornit rozhodčí ani členy hrajících družstev na to, že hráč na pálce odpaluje mimo pořadí.

c) Oficiální zapisovatel je oficiálním představitelem ČBA a má nárok na plnou ochranu ČBA. Zapisovatel musí nahlásit ČBA jakékoli nevhodné jednání, které bylo projeveno vůči jeho osobě při vykonávání jeho povinností ze strany manažera, hráče, zaměstnance nebo funkcionáře klubu.

10.02 OFICIÁLNÍ ZÁPIS

Obsah oficiálního zápisu předepisuje ČBA; zápis musí obsahovat prostor pro vložení údajů ve formě, která umožňuje vhodně vyhodnocovat statistické údaje:

a) o každém pálkaři a běžci:

1) počet startů na pálce (AB) s výjimkou těch, kdy pálkař -

i) odpálí sebeobětovací ulejvku nebo odpal;
ii) dostane přidělenou první metu za čtyři bóly;
iii) je zasažen nadhozem;
iv) má přidělenou první metu za bránění nebo překážení;

2) počet dosažených bodů (R);
3) počet odpalů (hitů) (H);
4) počet bodů stažených odpalem (RBI);
5) počet dvojmetových odpalů (2B);
6) počet trojmetových odpalů (3B);
7) počet čtyřmetových odpalů (homerunů) (HR);
8) počet všech met dosažených na odpal (TB);
9) počet ukradených met (SB);
10) počet sebeobětovacích ulejvek (SH);
11) počet sebeobětovacích odpalů (SF);
12) počet všech met zdarma (BB);
13) počet úmyslných met zdarma (IBB);
14) počet zasažení pálkaře nadhozem (HP);
15) počet přidělených prvních met za bránění nebo překážení (IO);16) počet strajkautů (SO, K);
17) počet nucených dvojautů a obrácených dvojautů (GDP); a

Pravidlo 10.02a)17) poznámka: Oficiální zapisovatel nemůže zapsat pálkaři odpal do dvojautu pokud běžící pálkař byl vyhlášen aut za bránění předcházejícím běžcem.

18) počet chycení při krádeži mety (CS).

b) o každém polaři:

1) počet zahraných autů (PO),
2) počet asistencí (A),
3) počet technických chyb (E),
4) počet dvojautů, na kterých se podílel (DP),
5) počet trojautů, na kterých se podílel (TP).

c) o každém nadhazovači:

1) počet směn, ve kterých nadhazoval (IP);

Pravidlo 10.02c)1) poznámka: Při určování počtu nadhazovaných směn se počítá každý zahraný aut za ⅓ směny. Pokud je začínající nadhazovač vystřídán v šesté směně po prvním autu, tak se tomuto nadhazovači započítá 5⅓ směny. Pokud je začínající nadhazovač vystřídán v šesté směně při žádném autu, tak se nadhazovači zapíše 5 směn a do poznámky se uvede, že nadhazoval na ____ pálkařů v šesté směně. Jestliže střídající nadhazovač začne nadhazovat, jsou zahrány dva auty a poté je vystřídán, zapíše se mu, že nadhazoval ⅔ směny. Pokud po předchozí situaci vstupuje do hry další střídající nadhazovač a jeho tým zahraje úspěšně hru na výzvu tak, že je zaznamenán aut, tak oficiální zapisovatel zapíše střídajícímu nadhazovači, že nadhazoval ⅓ směny.

2) součet všech pálkařů, kterým nadhazovač nadhazoval (BFP);
3) počet všech pálkařů, kterým se počítá start na pálce podle pravidla 10.02a)1),
4) počet umožněných odpalů (H);
5) počet obdržených bodů (R-);
6) počet umožněných bodů (ER);
7) počet čtyřmetových odpalů (homerunů) (HR);
8) počet sebeobětovacích ulejvek (SH);
9) počet sebeobětovacích odpalů (SF);
10) počet všech met zdarma (BB);
11) počet úmyslných met zdarma (IBB);
12) počet pálkařů zasažených nadhozem (HP);
13) počet strajkautů (SO, K);
14) počet nechytatelných nadhozů (WP); a
15) počet balků (BK).

d) dále se zapíše

1) jméno vítězného nadhazovače;
2) jméno poraženého nadhazovače;
3) jméno začínajícího a končícího nadhazovače oboudružstev; a
4) jméno nadhazovače, kterému se zapíše udržené vítězství, pokud je (SAV).

e) počet nechycených nadhozů chytačem (PB),

f) jména hráčů, kteří se podíleli na dvojautach a trojautech.

Pravidlo 10.02f) poznámka: Například oficiální zapisovatel napíše: „Dvojaut – Jan a Petr; Trojaut – Jan, Robert a Petr.“

g) počet běžců zanechaných na metách (LOB) u obou družstev. V tomto počtu jsou zahrnuti všichni běžci, kteří se dostali na mety a nebodovali ani nebyli vyautováni. Do tohoto počtu se zahrnuje i běžící pálkař při odpalu, ve kterém byl vyautován jako třetí aut jiný hráč.

h) jména pálkařů, kteří odpálili čtyřmetový odpal (homerun) (HR) při plných metách.

i) počet autů ve chvíli, kdy je zaznamenán vítězný bod, když je hra ukončena v poslední půlsměně.

j) počet bodů dosažených každým družstvem po každé směně.

k) jména rozhodčích v uvedeném pořadí: hlavní rozhodčí, rozhodčí u první mety, rozhodčí u druhé mety (pokud je), rozhodčí u třetí mety (pokud je), rozhodčí v levém poli (pokud je), rozhodčí v pravém poli (pokud je).

L) čas, za který se zápas odehrál, s uvedením případného jeho přerušení v důsledku nepřízně počasí či poruchy osvětlení nebo jiného případu při kterém nelze pokračovat ve hře.

Pravidlo 10.00L) poznámka: Přerušení v důsledku zranění hráče, manažera, kouče nebo rozhodčího bude započítáno do normální hrací doby.

m) oficiální počet diváků dodaný domácím družstvem.

10.03 OFICIÁLNÍ ZÁPIS (DALŠÍ PRAVIDLA)

a) Do oficiálního zápisu zapíše zapisovatel jména všech hráčů a jejich postavení v poli v pořadí, v jakém šli na pálku nebo by bývali šli, kdyby nebyl zápas ukončen dříve, než se dostali na pálku.

Pravidlo 10.03a) poznámka: Pokud si hráč nevymění postavení v poli s jiným hráčem, ale pouze zaujme určité postavení kvůli určitému pálkaři (například pokud polař z druhé mety zaujme postavení ve vnějším poli nebo se polař ze třetí mety přesune do postavení mezi spojku a druhou metu), nezapíše se to polaři jako nové postavení.

b) Každý hráč, který nastoupí do hry jako náhradník pálkaře nebo běžce, ať už pokračuje ve hře nebo ne, musí být v pálkařském pořadí označen speciálním symbolem, který umožní odděleně zaznamenávat akce střídajících pálkařů a běžců. Zápis bude obsahovat záznam o vykonaných akcích těchto střídajících hráčů. Zápis střídajících pálkařů a běžců musí také obsahovat jméno střídajícího hráče, který byl nahlášen, ale je vystřídán za dalšího náhradníka ještě před tím, než zasáhl jakýmkoliv způsobem do hry. Každý další střídající hráč musí být zapsán jako odpalující nebo běžící za takto dříve nahlášeného střídajícího hráče.

Pravidlo 10.03b) poznámka: Malá písmena se používají jako symboly pro střídající pálkaře a čísla se používají jako symboly pro střídající běžce. Například oficiální zapisovatel napíše následující: „a-odpálil jednometový odpal za Adama ve třetí směně; b-byl aut chycením míče ze vzduchu za Borise v šesté směně; c-odpálil za Cyrila na nucený aut v sedmé směně; d-byl aut za Daniela na míč po zemi v deváté směně; 1-běžel za Emila v deváté směně.“ Pokud je ohlášeno jméno střídajícího hráče, který je poté ale vystřídán za dalšího náhradníka před tím, než vůbec zasáhl jakkoli do hry, tak oficiální zapisovatel zapíše do zápisu střídání, například: „e-nahlášen jako střídající za Františka v sedmé směně.“

JAK KONTROLOVAT SPRÁVNOST ZÁPISU

c) Zápis je správně vyhodnocený, když součet všech startů na pálce celého družstva, obdržených met zdarma, zasažení pálkaře nadhozem, sebeobětovacích ulejvek, sebeobětovacích odpalů a obdržených prvních met za bránění či překážení, je roven součtu dosažených bodů, hráčů zanechaných na metách po třetím autu a počtu hráčů vyautovaných soupeřem.

KDYŽ PÁLKAŘ ODPALUJE MIMO POŘADÍ

d) Pokud je hráč odpalující mimo pořadí vyautován a správný pálkař je vyhlášen aut před tím, než byl míč nadhozen dalšímu pálkaři, zapíše se správnému pálkaři start na pálce, aut a asistence stejně, jako kdyby bylo dodrženo správné pořadí na pálce. Pokud se nesprávný pálkař stane běžcem a správný pálkař je vyhlášen aut, protože vynechal svůj čas na pálce, zapíše se správnému pálkaři start na pálce a chytači se zapíše aut a ignorují se jakékoliv hry na nesprávného pálkaře, který se jakkoli dostal na mety. Pokud po nesprávném pálkaři odpaluje více jak jeden další pálkař, zapíší se všechny rozehry, jak se uskutečnily a přeskočí se hráči, kteří neodpalovali podle správného pořadí.

e) 1) Pokud je regulérní zápas ukončen rozhodčím, zápis obsahuje všechny individuální a kolektivní akce až do momentu, kdy byl zápas ukončen podle pravidel 4.10 a 4.11. Pokud je zápas nerozhodný, neurčuje se vítězný ani poražený nadhazovač.

2) Je-li regulérní zápas skrečován, zápis obsahuje všechny individuální a kolektivní akce až do momentu, kdy byl skrečován. Pokud družstvo, které vyhrálo v důsledku skreče, bylo těsně před skrečí ve vedení, zapíše se vítězný a poražený nadhazovač tak, jako by byl zápas normálně ukončen těsně před skrečí. Pokud ale družstvo, které vyhrálo důsledkem skreče, v okamžiku skrečování prohrávalo nebo byl stav nerozhodný, neurčuje se vítězný ani poražený nadhazovač. Pokud je zápas skrečován před tím, než se stal regulérním, neobsahuje zápis žádné záznamy. Zapíše se pouze důvod skreče.

Pravidlo 10.03e) poznámka: Oficiální zapisovatel nemůže podle pravidel považovat za konečný výsledek stav 9:0 (viz Kapitola 2.00 (Skrečovaný zápas)), když výsledek těsně před skrečí byl jiný.

10.04 BODY STAŽENÉ ODPALEM

Body stažené odpalem budou zapsány pálkaři, který svou činností na pálce umožní bodovat jednomu nebo více běžcům, tak jak je popsáno v kapitole 10.04.

a) Pálkaři se zapíše stažený bod pokaždé, když běžec při jeho startu na pálce dosáhne bodu

1) bez pomoci chyby a jako následek odpalu (hitu) (včetně homerunu pálkaře), sebeobětovací ulejvky, sebeobětovacího odpalu, autu ve vnitřním poli, volby v obraně, pokud není aplikováno pravidlo 10.04b);

2) v situaci, kdy se pálkař stane běžcem při plných metách (protože dostal metu zdarma za čtyři bóly, nebo dostal první metu za zasažení nadhozem, případně za bránění nebo překážení); nebo

3) když před tím, než jsou dva auty, obrana udělá chybu při hře, ve které by běžec ze třetí mety za normálních okolností bodoval.

b) Pálkaři se nezapíše stažený bod

1) když odpálí míč po zemi na nucený dvojaut nebo obrácený nucený dvojaut; nebo

2) když polař udělá chybu tím, že pokazí přihrávku na první metu při nuceném dvojautu.

c) Oficiální zapisovatel se musí rozhodnout, zda pálkaři zapíše stažený bod odpalem za bod, který byl dosažen, když polař držel míč nebo přihrával na špatnou metu. Většinou, když běží běžec bez zastavení, tak se stažený bod odpalem zapíše; ale když se běžec zastaví a znovu se rozběhne po tom, co spatří chybnou hru, tak se situace zapíše jako volba v obraně.

10.05 ODPALY (HITY)

Odpal se zapíše pálkaři, který dosáhne bezpečně mety, tak jak popisuje pravidlo 10.05.

a) Oficiální zapisovatel zapíše pálkaři odpal, když:

1) pálkař dosáhne bezpečně první mety (nebo některé z následujících met) na správný odpal, který dopadne na zem nebo se dotkne oplocení hřiště před tím, než se dotkne polaře nebo na odpal, který přeletí oplocení;

2) pálkař dosáhne bezpečně první mety po tom, co odpálil správný odpal tak silně nebo tak slabě, že žádný polař pokoušející se o zpracování tohoto odpalu neměl možnost zahrát aut;

Pravidlo 10.05a)2) poznámka: Odpal se zapíše i tehdy, když polař pokoušející se zpracovat odpálený míč nemůže zahrát žádnou hru nebo změní směr pohybu míče nebo jinak zabrání ve hře dalšímu spoluhráči, který by mohl zahrát aut.

3) pálkař dosáhne bezpečně první mety díky tomu, že správný odpal nepřirozeně odskočí a polaři ho nemohou s přiměřeným úsilím zpracovat nebo když se odpal dotkne nadhazovací mety nebo kterékoliv jiné mety (včetně domácí) dříve, než se ho dotkne polař a odskočí tím tak, že ho polař nemůže zpracovat s přiměřeným úsilím;

4) pálkař bezpečně dosáhne první mety na správný odpal, který se v poli nedotkl polaře, když přechází do vnějšího pole, a který nemohl být podle oficiálního zapisovatele zpracován polaři s přiměřeným úsilím;

5) správný odpal, který se nedotkl polaře, zasáhl běžce nebo rozhodčího. Pokud je ale běžec vyhlášen aut za to, že byl zasažen míčem, který byl vyhlášen jako vnitřní chycený, tak v tomto případě oficiální zapisovatel nezapíše pálkaři odpal; nebo

6) polař se neúspěšně pokusí vyautovat předcházejícího běžce a podle mínění oficiálního zapisovatele by běžící pálkař nebyl aut na první metě ani s přiměřeným úsilím.

Pravidlo 10.05a) poznámka: Při uplatňování pravidla 10.05a) oficiální zapisovatel musí při pochybnostech zvýhodnit pálkaře. Je správné zapsat „odpal," když se po výjimečně dobrém zákroku v poli nepodaří zahrát aut.

b) Oficiální zapisovatel odpal nezapíše, když:

1) pálkař odpálí tak, že některý z běžců je nucený aut nebo by byl nucený aut, kdyby nedošlo k chybě;

2) pálkař očividně bezpečně odpálí a běžec, který je nucen postoupit v důsledku toho, že se pálkař stal běžcem, mine následující metu, které se má dotknout a je vyautován hrou na výzvu. Oficiální zapisovatel zapíše pálkaři start na pálce, ale ne odpal;

3) nadhazovač, chytač nebo jakýkoliv vnitřní polař zpracuje odpal a vyautuje předcházejícího běžce, který se pokouší postoupit na další metu nebo vrátit na původní metu nebo by byl tento běžec s přiměřeným úsilím vyautován, kdyby nedošlo k chybě. Oficiální zapisovatel zapíše pálkaři start na pálce, ale ne odpal;

4) polař se neúspěšně pokouší vyautovat předcházejícího běžce, ale podle mínění zapisovatele by mohl být běžící pálkař aut na první metě; nebo

Pravidlo 10.05b) poznámka: Toto se nevztahuje na situaci, kdy se polař jen podívá nebo naznačí přihrávku na jinou metu před pokusem zahrát aut na první metě.

5) běžec je aut kvůli bránění polaři, který se pokoušel zpracovávat odpálený míč. Odpal se zapíše jen tehdy, když by podle mínění oficiálního zapisovatele dosáhl běžící pálkař první mety i bez tohoto bránění.

10.06 URČOVÁNÍ HODNOTY VÍCEMETOVÝCH ODPALŮ

Oficiální zapisovatel zapíše odpal jako jedno-metový, dvoj-metový, troj-metový nebo čtyř-metový (homerun) v případě, že nedošlo k chybě nebo k nějakému vyautování a nastala některá z následujících situací:

a) Při současné platnosti pravidel 10.06b) a 10.06c) se jednometový odpal zapíše tehdy, když se pálkař po odpálení míče zastaví na první metě; dvojmetový tehdy, když se zastaví na druhé metě; trojmetový tehdy, když se zastaví na třetí metě; čtyřmetový (homerun) tehdy, když se pálkař dotkne v pořadí všech met a boduje.

b) Pokud je na metách jeden nebo více běžců, pálkař zásluhou svého odpalu postoupí o více než jednu metu a družstvo v obraně se pokusí vyautovat předcházejícího běžce, tak seoficiální zapisovatel rozhodne, zda pálkař udělal dvoj-, troj-, čtyř-metový odpal nebo zda pokračoval za první metu v důsledku volby v obraně.

Pravidlo 10.06 poznámka: Oficiální zapisovatel nezapíše pálkaři trojmetový odpal, když je předcházející běžec aut na domácí metě nebo by byl vyautován, kdyby nedošlo k chybě. Oficiální zapisovatel nezapíše pálkaři dvojmetový odpal, když je předcházející běžec aut na třetí metě při běhu z první mety nebo by byl vyautován, kdyby nedošlo k chybě. Mimo těchto výjimek se neposuzuje vícemetová hodnota odpalu počtem získaných met předcházejícím běžcem. Pálkař může získat dvojmetový odpal, i když předcházející běžec postoupil jen o jednu metu nebo nepostoupil vůbec. Též může získat jen jednometový odpal, i když dosáhl druhé mety a předcházející běžec postoupil o dvě mety. PŘÍKLADY:

(1) Běžec na první metě, pálkař odpálí míč do pravého pole. Polař přihraje na třetí metu, ale jeho pokus o vyautování je neúspěšný. Pálkař získal první metu. Pálkaři se zapíše jednometový odpal.

(2) Běžec na druhé metě, pálkař odpálí správný odpal do vzduchu. Běžec čeká, zda bude míč chycen ze vzduchu a po dopadnutí míče na zem doběhne na třetí metu. Pálkař dosáhne druhé mety. Pálkaři se zapíše dvojmetový odpal.

(3) Běžec na třetí metě, pálkař odpálí správný odpal do vzduchu, ale po dopadu míče na zem nestačí běžec získat domácí metu. Pálkař dosáhne druhé mety. Pálkaři se zapíše dvojmetový odpal.

c) Když se pálkař pokusí získat dvoj- nebo trojmetový odpal skluzem na danou metu, musí se této mety dotýkat i po zastavení. Pokud ztratí s metou kontakt a je tečován před tím, než se vrátí na metu, bude mít jeho odpal hodnotu podle toho, kolik met bezpečně získal. Pokud ztratí kontakt s druhou metou a je vyautován, zapíše se mu jen jednometový odpal nebo pokud ztratí kontakt se třetí metou a je vyautován, zapíše se mu jen dvojmetový odpal.

Pravidlo 10.06c) poznámka: Když běžící pálkař přeběhne druhou nebo třetí metu a je tečován při pokusu vrátit se na tuto metu, hodnota jeho odpalu se určí podle toho, které mety se naposledy správně dotknul. Pokud přeběhne druhou metu bez skluzu a při pokusu o návrat je vyautován tečováním, jeho odpal se zapíše jako dvojmetový. Pokud přeběhne třetí metu bez skluzu a při pokusu o návrat je vyautován tečováním, jeho odpal se zapíše jako trojmetový.

d) Pokud je pálkař po odpálení míče vyhlášen aut za minutí některé mety, hodnota jeho odpalu se určí podle mety, které se naposledy správně dotkl. Pokud mine domácí metu, zapíše se mu trojmetový odpal; pokud mine třetí metu, zapíše se mu

dvojmetový odpal; pokud mine druhou metu, zapíše se mu jednometový odpal. Pokud ale mine první metu, zapíše se mu pouze start na pálce, ale ne odpal.

e) Pokud jsou běžícímu pálkaři přiděleny dvě, tři nebo čtyři mety podle pravidel 7.05 a 7.06 a), hodnota jeho odpalu se určí podle mety, na kterou postoupil v souladu s těmito pravidly.

f) Při současné platnosti pravidla 10.06g), pokud pálkař ukončí utkání odpalem, kterým dosáhne tolik bodů, kolik je potřeba na vítězství jeho družstva, hodnota jeho odpalu je taková, o kolik met postoupil běžec, který získal vítězný bod, ovšem jen tehdy, když i samotný pálkař na svůj odpal oběhne alespoň stejný počet met.

Pravidlo 10.06f) poznámka: Oficiální zapisovatel použije toto pravidlo i tehdy, když má pálkař teoreticky nárok na více met, protože jsou mu přiděleny „automaticky“ v důsledku uplatnění některých částí pravidla 6.09 a 7.05.

Oficiální zapisovatel zapíše pálkaři tolik met, kolika se dotkl při průběhu normální hry, i kdyby byl zaznamenán v průběhu této hry vítězný bod. Například, nerozhodný bodový stav v dohrávce deváté směny s běžcem na druhé metě. Pálkař odpálí do vnějšího pole odpal považovaný za jednometový, ale pokračuje dále. Běžec z druhé mety boduje až poté co běžící pálkař proběhl první metu a byl těsně před druhou metou. Pokud běžící pálkař dosáhne druhé mety, oficiální zapisovatel zapíše pálkaři dvojmetový odpal.

g) Když pálkař ukončí zápas čtyřmetovým odpalem (homerunem) odpáleným za hrací plochu, tak on a všichni běžci na metách jsou oprávněni bodovat.

10.07 UKRADENÉ METY A CHYCENÉ KRÁDEŽE

Ukradená meta se zapíše běžci, který postoupí o jednu metu bez pomoci odpalu, autu, chyby, nuceného autu, volby v obraně, nechyceného nadhozu, nechytatelného nadhozu nebo balku. Dále platí:

a) Když se běžec rozběhne k další metě dříve, než nadhazovač vypustí míč z ruky a výsledkem nadhozu je nechytatelný nebo nechycený nadhoz, zapíše se běžci ukradená meta. Pokud v důsledku tohoto chybného nadhozu postoupí běžec o více než jednu metu nebo postoupí i jiný běžec, zapíše se kromě ukradených met i nechytatelný nebo nechycený nadhoz.

b) Když se běžec pokouší ukrást metu a chytač po chycení nadhozu přehodí ve snaze zabránit této krádeži, zapíše se tato situace jako ukradená meta. Nezapisuje se to jako chyba. Kdyby však tento přehoz umožnil běžci postoupit o více met nebo dovolil dalšímu běžci postoupit, zapíše se ukradená meta a chyba chytači.

c) Krádež se zapíše běžci, který se pokouší ukrást metu nebo vyběhl z mety po přihrávce nadhazovače (pick-off) a postoupí na další metu tím, že unikne autování mezi metami bez pomoci chyby obrany. Pokud v průběhu této hry postoupí i jiný běžec, tak se oběma běžcům zapíše ukradená meta. Ukradená meta se zapíše i běžci, který postoupí na další metu v průběhu situace, kdy je jiný běžec chytán mezi metami a nakonec je zahnán na původní metu, přičemž nedošlo k chybě.

d) Když se zároveň pokouší ukrást metu dva nebo tři běžci a jeden z nich je vyautován před tím, než dosáhl mety, kterou se snažil ukrást, ukradená meta se nezapíše žádnému běžci.

e) Když je běžec vyautován tečováním při návratu na metu, se kterou ztratil kontakt při skluzu, či při pokračování na další metu, ukradená meta se mu nezapíše.

f) Když podle mínění zapisovatele běžec pokoušející se ukrást metu není vyautován pouze díky tomu, že nebyla zpracována přihrávka, nezapíše se mu tato akce jako ukradená meta. Zapíše se asistence polaři, který dobře přihrál, a chyba polaři, který přihrávku nezpracoval. Běžci se zapíše „chycení při krádeži."

g) Ukradená meta se nezapíše, když běžec postoupí proto, že obranu jeho postup nezajímá. Tato situace se zapíše jako volba v obraně.

Pravidlo 10.07g) poznámka: Oficiální zapisovatel musí dle svého uvážení rozhodnout, zda běžcův postup na další metu byl pro obranu nedůležitý vzhledem k okolnostem včetně toho, ve které směně k této situaci došlo a jaký byl bodový stav, zda se tým snažil udržet jiného běžce na metě, zda se nadhazovač pokusil o příhoz na metu pro vyřazení běžce (pick-off) před tím, než běžec postoupil na další metu, zda polaři normálně pokrývali metu, na kterou běžec postoupil, nebo se snažili pokrývat tuto metu, nebo zda obrana neměla strategický plán se o běžcův postup nezajímat, nebo zda se obrana mohla pokusit zabránit připsání ukradené mety běžci do statistiky. Například, běžec na první a třetí metě, oficiální zapisovatel by běžně zapsal ukradenou metu běžci, který postoupil z první na druhou metu, ale zapisovatel musí posoudit, zda obrana neměla strategii, že běžec ze třetí mety může bodovat a tak se hrou v obraně snažili zabránit v postupu běžci ze třetí mety a o postup běžce z první na druhou metu se nezajímali. Oficiální zapisovatel může také usoudit, že obrana se pokoušela zabránit ukradnutí mety například tehdy, pokud jde o běžce důležitého pro získání vedení či rekordu ve statistice ukradených met.

h) Oficiální zapisovatel běžci zapíše „chycen při krádeži," když je vyautován nebo by byl vyautován, kdyby nedošlo k chybě,když –

1) se pokouší krást;

2) se pokusí postoupit při přihrávce na metu (jakýkoliv pohyb směrem k další metě se posuzuje jako pokus o postup); nebo

3) při krádeži ve skluzu ztratí kontakt s metou.

Pravidlo 10.07h) poznámka: V těch případech, kdy nadhoz mine chytače a běžec je vyautován při pokusu o postup, nemůže oficiální zapisovatel zapsat tuto situaci jako chycení při krádeži. Oficiální zapisovatel nemůže zapsat chycení při krádeži ani v situaci, kdy je běžec vyhlášen aut za bránění pálkařem. Oficiální zapisovatel nemůže zapsat chycení při krádeži ani v situaci, kdy běžec bezpečně dosáhne mety, ale není možné mu zapsat ukradenou metu (například, chytač vyautuje běžce příhozem na některé z met poté, co se pokoušel postupovat v situaci, kdy chytači utekl nadhozený míč).

10.08 SEBEOBĚTOVACÍ ULEJVKY A ODPALY

Oficiální zapisovatel může:

a) zapsat sebeobětovací ulejvku tehdy, když při méně než dvou autech pálkař ulejvkou posune o metu jednoho nebo více běžců, přičemž je sám aut na první metě nebo by byl, kdyby nedošlo k chybě. Pokud ale dle posouzení oficiálního zapisovatele pálkař ulil tak, že to byl odpal (hit) a ne sebeobětovací ulejvka a dostal se tak bez problému na první metu a svou ulejvkou posunul jednoho nebo více běžců, tak se pálkaři zapíše pouze start na pálce a hit;

Pravidlo 10.08a) poznámka: Při rozhodování zda pálkař při své sebeobětovací ulejvce dosáhne bezpečně první mety a tím posune jednoho nebo více běžců, musí oficiální zapisovatel zvýhodnit jednoznačně pálkaře. Oficiální zapisovatel musí vzít v úvahu všechny okolnosti startu na pálce, včetně toho, ve které směně se situace stala, počet autů a celkový bodový stav.

b) zapsat sebeobětovací ulejvku při méně než dvou autech, i když polař zpracuje takto odpálený míč bez chyby, ale vykoná neúspěšný pokus o vyautování předcházejícího běžce, který postupuje na další metu. Pokud je pokus o vyautování předcházejícího běžce neúspěšný a podle mínění oficiálního zapisovatele by ani bezchybná hra na běžícího pálkaře na první metě nebyla úspěšná, zapíše se jednometový odpal a ne sebeobětovací ulejvka;

c) sebeobětovací ulejvku nezapsat, když je při ulejvce vyautován jakýkoliv běžec, který se pokoušel postoupit o jednu metu. Oficiální zapisovatel pálkaři zapíše start na pálce; a

d) zapsat sebeobětovací odpal tehdy, když při méně než dvou autech pálkař odpálí letící nebo přímý odpal, který zpracovává hráč v zadním poli, případně hráč z vnitřního pole běžící do zadního pole nebo zámezí ve vnějším poli, a:

1) chytí odpal ze vzduchu a běžec boduje po tomto chycení;

2) míč dopadne na zem, běžec boduje a podle mínění zapisovatele by mohl bodovat i v případě chycení míče ze vzduchu.

Pravidlo 10.08d) poznámka: Oficiální zapisovatel zapíše sebeobětovací odpal podle pravidla 10.08d)2), i když je jiný běžec nucený aut, protože se pálkař stal běžcem.

10.09 AUTY

Aut se do statistiky zapíše každému polaři, který svou činností zahraje aut na běžícího pálkaře nebo běžce, tak jak je stanoveno v pravidle 10.09.

a) Oficiální zapisovatel zapíše aut každému polaři, který:

1) chytí míč přímo ze vzduchu, přičemž nezáleží, zda se jednalo o správný nebo chybný odpal;

2) chytí odpálený nebo přihrávaný míč a tečuje metu a tím vyřadí pálkaře nebo běžce; nebo

Pravidlo 10.09a)2) poznámka: Oficiální zapisovatel zapíše polaři aut, pokud tento polař chytí přihrávaný míč a tečuje metu, při které bude útočící hráč vyhlášen aut při hře na výzvu.

3) tečuje běžce, který je mimo metu, na kterou má právo.

b) Oficiální zapisovatel automaticky chytači zapíše aut když:

1) pálkař je vyhlášen aut na tři strajky;

2) pálkař je aut za nesprávně odpálený míč;

3) pálkař je aut, protože ulil třetí strajk do zámezí;

Pravidlo 10.09b)3) poznámka: mimo výjimky zapsané v Pravidle 10.15a)4).

4) pálkař je aut, protože byl zasažen svým vlastním odpalem;

5) pálkař je aut za bránění chytači;

6) pálkař je aut, protože nešel na pálku ve svém pořadí

Pravidlo 10.09b)6) poznámka: viz Pravidlo 10.03d).

7) pálkař je vyhlášen aut, protože se odmítl dotknout první mety po tom, co dostal metu zdarma za 4 bóly, zasažení nadhozem nebo bránění chytačem; nebo

8) běžec je vyhlášen aut, protože odmítl postoupit ze třetí mety na domácí metu.

c) Oficiální zapisovatel ostatní auty zapíše automaticky následovně (nezapisují se žádné asistence, kromě uvedených výjimek):

1) když je pálkař vyhlášen aut za odpal, který je „vnitřní chycený“ a který není chycen, aut se zapíše polaři, který by dle mínění zapisovatele mohl tento míč chytit;

2) když je běžec vyhlášen aut za to, že se ho dotkl správný odpal (včetně „vnitřního chyceného“), aut se zapíše polaři, který je nejblíže míči;

3) když je běžec vyhlášen aut, protože běžel mimo spojnici met, aby se vyhnul tečování, aut se zapíše polaři, kterému se běžec vyhýbal;

4) když je běžec vyhlášen aut za předběhnutí předcházejícího běžce, aut se zapíše polaři, který je nejblíže místa předběhnutí;

5) když je běžec vyhlášen aut za běh v opačném směru běhu, aut se zapíše polaři, který kryje metu, ze které se běžec rozběhl na opačnou stranu;

6) když je běžec vyhlášen aut za bránění polaři, aut se zapíše polaři, kterému bylo bráněno. Pokud ale tento polař přihrával v okamžiku bránění, zapíše se mu asistence a aut se zapíše polaři, kterému chtěl přihrát; nebo

7) když je běžící pálkař aut v důsledku bránění předcházejícím běžcem podle Pravidla 6.05m), aut se zapíše polaři na první metě. Pokud polař, kterému bylo bráněno, byl v situaci, kdy již přihrával, zapíše se mu asistence, ale zapíše se pouze jedna asistence na jakoukoliv hru podle Pravidla 10.09c)6) a 10.09c)7).

10.10 ASISTENCE

Asistence se zapíše každému polaři, který přispěje svou činností k vyřazení běžícího pálkaře nebo běžce, tak jak popisuje Pravidlo 10.10.

a) Oficiální zapisovatel zapíše asistenci každému polaři, který:

1) přihraje nebo se dotkne odpalu či přihrávky tak, že výsledkem je aut nebo by byl aut, kdyby polař, který míč chytá, neudělal chybu. Každému polaři, který se podílí na chycení běžce mezi metami, kdy výsledkem byl aut nebo by byl aut, kdyby nedošlo k chybě, se zapíše pouze jedna asistence; nebo

Pravidlo 10.10a)1) poznámka: Pouhý dotyk s míčem, který je neúčinný, se nepovažuje za asistenci. „Dotknout se odpalu“ znamená v tomto případě zpomalit nebo změnit dráhu míče tak, že se tímto dotykem významně pomůže při vyautování pálkaře nebo běžce. Pokud dojde k vyřazení útočícího hráče při hře na výzvu v průběhu rozehry, oficiální zapisovatel zapíše asistenci každému polaři, který se podílel na vyřazení hráče, kromě polaře, který aut zahrál. Pokud je ale hra na výzvu iniciována od nadhazovače tím, že přihraje polaři k metě poté, co rozehra skončila, tak oficiální zapisovatel zapíše asistenci pouze nadhazovači.

2) přihraje nebo se dotkne míče během rozehry, ve které je běžec vyhlášen aut za bránění nebo běh mimo spojnici met.

b) Oficiální zapisovatel asistenci nezapíše

1) nadhazovači, který udělá pálkaře strajkaut; pokud ale nadhazovač zpracuje nechycený třetí strajk a výsledkem jeho příhozu je aut, tak mu bude připsána asistence;

2) nadhazovači, který správně nadhodí, nadhoz je chytačem zpracován a následně je příhozem chytače vyautován běžec mimo metu, případně je běžec vyautován při chycené krádeži nebo je tečován běžec při pokusu bodovat; nebo

3) polaři, který svým nepřesným příhozem umožnil běžci postoupit, i když je tento běžec vzápětí vyautován, jako výsledek další hry. Hra, která následuje po chybném zákroku (bez ohledu na to, zda došlo nebo nedošlo k chybě), je novou rozehrou a polaři, který udělal chybu, se nezapíše asistence, ledaže by se podílel na vyřazení běžce v této nové rozehře.

10.11 DVOJAUTY – TROJAUTY

Oficiální zapisovatel zapíše účast na dvojautu nebo trojautu každému polaři, který zahraje aut nebo asistuje při zahrání autu, pokud jsou dva nebo tři hráči vyautováni v době mezi nadhozem a přerušením hry nebo okamžikem, kdy nadhazovač zaujme nadhazovací postavení, pokud v rozehře nedojde mezi jednotlivými auty k chybě nebo k jinému chybnému zákroku.

Pravidlo 10.11 poznámka: Oficiální zapisovatel zapíše účast na dvojautu nebo trojautu i poté, co nadhazovač drží míč a inicializuje hru na výzvu, při které je vyhlášen další běžec aut.

10.12 CHYBY

Chyba se zapíše každému polaři, který svou činností v obraně chybuje tak jak popisuje Pravidlo 10.12.

a) Oficiální zapisovatel zapíše každou chybu polaři:

1) který chybuje (svou neobratností, vypadnutím míče z rukavice nebo přehozem) a tím prodlouží pálkaři dobu na pálce nebo prodlouží běžci dobu na metách nebo umožní běžci postoupit o jednu nebo více met. Pokud ale dle posouzení oficiálního zapisovatele polař úmyslně umožní chybnému odpalu dopadnout na zem s běžcem na třetí metě při méně než dvou autech, aby tím zabránil běžci bodovat ze třetí mety, tak se chyba nezapíše;

Pravidlo 10.12a)1) poznámka: Pomalé zpracování míče, které není zapříčiněné technickou chybou, se nezapíše jako chyba. Například, oficiální zapisovatel nezapíše polaři chybu, pokud polař zpracuje čistě odpal po zemi, ale nepřihraje na první metu včas, aby vyřadil pálkaře. Pro zapsání chyby není nezbytné, aby se polař míče dotkl. Oficiální zapisovatel zapíše chybu, když odpal po zemi projde pod nohama polaře nebo, když letící míč spadne na zem bez toho, aby se ho někdo dotkl a podle mínění zapisovatele, by polař mohl tento míč s přiměřeným úsilím zpracovat. Například, oficiální zapisovatel zapíše vnitřnímu polaři chybu, když mu odpal po zemi projde pod nohama nebo těsně kolem něj a dle mínění zapisovatele, by polař mohl tento míč s přiměřeným úsilím zpracovat a vyřadit běžce. Oficiální zapisovatel zapíše chybu vnějšímu polaři, který umožní míči letícímu ve vzduchu dopadnout na zem a podle mínění zapisovatele, by vnější polař mohl tento míč s přiměřeným úsilím chytit přímo ze vzduchu. Pokud je příhoz nízký, vysoký nebo stranou, nebo se odrazí od země a běžec dosáhne mety, na kterou postupoval a mohl by být vyautován, kdyby byl příhoz přesný, tak oficiální zapisovatel zapíše chybu polaři, který přihrával.

Oficiální zapisovatel nezapíše chybu za chyby v myšlení nebo v rozhodnutí, jedině v případech uvedených v těchto pravidlech. Mentální chyba polaře, která vede k fyzické chybě – jako je přehoz na tribunu nebo odhození míče k nadhazovacímu kopci v domnění, že byly zahrány již tři auty, což umožní běžci nebo běžcům postoupit – nebudou považovány za mentální chyby pro účel tohoto pravidla a oficiální zapisovatel zapíše chybu polaři, který tuto chybu vytvořil. Oficiální zapisovatel nezapíše chybu nadhazovači, který opomene pokrýt první metu, aby zabránil běžícímu pálkaři v dosažení první mety. Oficiální zapisovatel nezapíše chybu ani polaři, který nesprávně přihraje na špatnou metu během rozehry.

Oficiální zapisovatel zapíše chybu polaři, který způsobí svou činností chybu jiného polaře – například, odkopne míč od rukavice jiného polaře, oficiální zapisovatel nezapíše chybu polaři, kterému jiný polař bránil.

2) kterému vypadne letící míč v zámezí a tím prodlouží pálkaři jeho čas na pálce, bez ohledu na to, zda pálkař později dosáhne první mety nebo je vyautován;

3) který chytá přihrávku nebo odpal po zemi dostatečně brzy na to, aby vyautoval běžícího pálkaře, ale nedotkne se první mety ani běžícího pálkaře;

4) který chytá přihrávku nebo odpal po zemi dostatečně brzy na to, aby vyautoval běžce na nucený aut, ale nedotkne se mety ani běžce;

5) jehož nepřesný příhoz umožní běžci bezpečně dosáhnout mety a je na rozhodnutí zapisovatele, zda by dobrý příhoz běžce vyautoval. Chyba se podle tohoto pravidla nezapíše, když dojde k nepřesnému příhozu ve snaze zabránit krádeži mety;

6) jehož nepřesný příhoz ve snaze zabránit běžci v postupu dovolí tomuto nebo jinému běžci postoupit o jednu nebo více met za metu, kterou by získal, kdyby nedošlo k nepřesnému příhozu;

7) jehož přihrávka nepřirozeně odskočí nebo se odrazí od nadhazovací či kterékoliv jiné mety nebo se dotkne běžce, polaře nebo rozhodčího a tím umožní jakémukoliv běžci postoupit; nebo

Pravidlo 10.12a)7) poznámka: Oficiální zapisovatel použije toto pravidlo i v případech, kdy se to zdá být nespravedlivé pro polaře, který přihrál přesně. Například oficiální zapisovatel zapíše chybu vnějšímu polaři, který dobře přihrál na druhou metu, odkud se od mety míč odrazí zpět do vnějšího pole a tím umožní běžci nebo běžcům v postupu, protože každý postup běžce, musí být zdůvodněný.

8) který nezastaví nebo se nepokusí zastavit dobrý příhoz a tím umožní běžci postoupit, za předpokladu, že byl důvod k přihrávce. Pokud přihrávka směřovala na druhou metu, oficiální zapisovatel rozhodne, kterého polaře u druhé mety bylo povinností zastavit tento míč a chyba se zapíše tomuto polaři.

Pravidlo 10.12a)8) poznámka: Pokud dle mínění oficiálního zapisovatele nebyl důvod k přihrávce, chyba se zapíše polaři, který přihrával.

b) Oficiální zapisovatel může zapsat pouze jednu chybu při nepřesném příhozu bez ohledu na to, o kolik met postoupí jeden nebo více běžců

c) Pokud rozhodčí přidělí pálkaři nebo běžci nebo běžcům jednu nebo více met v důsledku bránění nebo překážení, tak oficiální zapisovatel zapíše jednu chybu polaři, který bránil nebo překážel, bez ohledu na to, o kolik met pálkař nebo běžec nebo běžci postoupili.

Pravidlo 10.12c) poznámka: Oficiální zapisovatel nezapíše chybu, když dle jeho mínění překážení nezměnilo situaci ve hře.

d) Oficiální zapisovatel chybu nezapíše:

1) chytači, který po chycení nadhozu přehodí ve snaze zabránit krádeži mety, ledaže by přehoz umožnil kradoucímu běžci postoupit o jednu nebo více met za metu, kterou kradl nebo dovolí jinému běžci postoupit o jednu nebo více met;

2) jakémukoliv polaři, který přehodí a podle mínění zapisovatele by běžec nemohl být aut ani při dobré přihrávce, ledaže by přehoz umožnil běžci postoupit za metu, kterou by získal, kdyby k přehozu nedošlo;

3) jakémukoliv polaři, který přehodí ve snaze dokončit dvojaut nebo trojaut, ledaže by přehoz umožnil běžci postoupit za metu, kterou by získal, kdyby k přehozu nedošlo;

Pravidlo 10.12d) poznámka: Pokud polař upustí přihrávaný míč, který v případě, kdyby ho udržel, dokončil dvojaut či trojaut, tak oficiální zapisovatel zapíše chybu polaři, který upustil míč a přihrávajícímu polaři se zapíše asistence.

4) jakémukoliv polaři, pokud po neobratném zpracování odpalu po zemi nebo po upuštění letícího či přímého odpalu nebo přihrávky, stihne vyautovat některého běžce na kterékoliv metě na nucený aut; nebo

5) jakémukoliv polaři, pokud běžec boduje na nepřesný nebo nechycený nadhoz.

e) Oficiální zapisovatel nezapíše chybu, když je pálkaři přidělena první meta za čtyři bóly, když je pálkaři přidělena první meta za zasažení nadhozem nebo když pálkař dosáhne první mety na nepřesný nebo nechycený nadhoz.

Pravidlo 10.12e) poznámka: Další podrobnosti ohledně nepřesných a nechycených nadhozů popisuje Pravidlo 10.13.

f) Oficiální zapisovatel nezapíše chybu, když běžec nebo běžci postoupí v důsledku nechyceného nadhozu, nepřesného nadhozu nebo při balku.

1) Pokud je čtvrtý ból nepřesně nadhozen nebo není chycen chytačem a výsledkem bude, že

i) běžící pálkař postoupí na další metu za první metou;

ii) jakýkoliv běžec nucený postoupit na čtvrtý ból postoupí o více než jednu metu; nebo

iii) jakýkoliv běžec, který není nucen k postupu, postoupí o jednu nebo více met, tak oficiální zapisovatel zapíše metu zdarma a také nepřesný či nechycený nadhoz.

2) Když chytač zpracuje míč poté, co byl nepřesně či nechytatelně nadhozen jako třetí strajk a jeho příhoz poté vyřadí běžícího pálkaře na první metě nebo je běžící pálkař tečován a ostatní běžci postoupí, tak oficiální zapisovatel zapíše strajkaut, aut a asistenci a pokud na tuto hru postoupí jeden nebo více běžců, tak se těmto běžcům zapíše volba v obraně.

Pravidlo 10.12f) poznámka: Další podrobnosti ohledně nepřesných a nechycených nadhozů popisuje Pravidlo 10.13.

10.13 NECHYTATELNÝ NADHOZ A NECHYCENÝ NADHOZ

Nechytatelný nadhoz je definován v Pravidle 2.00 (Nechytatelný nadhoz). Nechycený nadhoz se do statistiky zapisuje chytači, který tak svou činností umožní běžci nebo běžcům postoupit, tak jak popisuje Pravidlo 10.13.

a) Oficiální zapisovatel zapíše nechytatelný nadhoz nadhazovači, který správně nadhodí, ale míč letí tak vysoko, tak nízko nebo tak mimo, že chytač tento nadhoz nemůže s přiměřeným úsilím zpracovat, přičemž umožní běžci nebo běžcům postoupit. Oficiální zapisovatel zapíše nechytatelný nadhoz nadhazovači, který správně nadhodí, ale míč se odrazí od země nebo od domácí mety před tím než doletí k chytači, který takto nadhozený míč nezpracuje a tím umožní běžci nebo běžcům postoupit. Pokud je nechytatelný nadhoz třetím strajkem, který umožní pálkaři dosáhnout první mety, tak oficiální zapisovatel zapíše strajkaut a nechytatelný nadhoz.

b) Oficiální zapisovatel zapíše chytači nechycený nadhoz, když neudrží nebo nezpracuje správně nadhozený míč, který chytač mohl chytit nebo zpracovat s přiměřeným úsilím a tím umožnil běžci nebo běžcům postoupit. Pokud je nechycený nadhoz třetím strajkem, který umožní pálkaři dosáhnout první mety, tak oficiální zapisovatel zapíše strajkaut a nechycený nadhoz.

Pravidlo 10.13 poznámka: Oficiální zapisovatel nezapíše nechytatelný nebo nechycený nadhoz pokud obrana zahraje nějaký aut před postupem jakéhokoliv běžce. Například, pokud se nadhoz odrazí od země a projde chytačem s běžcem na první metě a chytači se podaří rychle zpracovat tento nechycený nadhoz a přihrát na

druhou metu včas a tím vyřadit běžce, tak oficiální zapisovatel nezapíše nadhazovači nechytatelný nadhoz. Nicméně oficiální zapisovatel musí vykázat nějak postup jiného běžce, a v tomto případě to bude volba v obraně. Pokud například chytači vypadne nadhoz z rukavice s běžcem na první metě, přičemž chytač vypadnutý míč rychle zpracuje a stihne přihrát na druhou metu včas, a tedy vyautuje běžce z první mety, tak oficiální zapisovatel nemůže chytači zapsat nechycený nadhoz. Oficiální zapisovatel musí ovšem vykázat i postup jiného běžce po metách a i v tomto případě zapíše volbu v obraně.

Nastuduj Pravidla 10.07a), 10.12e) a 10.12f) pro podrobnější posuzování nechytatelných a nechycených nadhozů.

10.14 METY ZDARMA

Mety zdarma jsou definovány v Pravidle 2.00 (Meta zdarma).

a) Oficiální zapisovatel zapíše metu zdarma pokaždé, když je pálkaři přidělena první meta za nadhození čtyř míčů mimo strajkzónu. Pokud čtvrtý ból zasáhne pálkaře, zapíše se tato situace jako zasažení nadhozem.

Pravidlo 10.14a) Poznámka: Podívej se na Pravidlo 10.16h) jak postupovat, pokud se více nadhazovačů zapojilo do startu, který skončil metou zdarma. Podívej se také na Pravidlo 10.15b), které popisuje situaci, kdy střídající pálkař dostane metu zdarma.

b) Oficiální zapisovatel zapíše úmyslnou metu zdarma, když se nadhazovač nepokusí posledním nadhozem zasáhnout pálkařovu strajkzónu, ale úmyslně hodí míč chytači daleko od pálkaře.

c) Pokud je pálkaři přidělena první meta za čtyři bóly a pálkař je vyhlášen aut za odmítnutí postoupit na první metu, tak oficiální zapisovatel nezapíše metu zdarma, ale pouze start na pálce.

10.15 STRAJKAUTY

Strajkaut se do statistiky zapíše nadhazovači, ale i pálkaři, kterému rozhodčí vyhlásí třetí strajk tak, jak popisuje Pravidlo 10.15.

a) Oficiální zapisovatel zapíše pálkaři strajkaut pokaždé, když:

1) je pálkař vyautován třetím strajkem chyceným chytačem;

2) je pálkař vyautován třetím strajkem, který není chytačem chycen a je obsazená první meta při méně než dvou autech;

3) se pálkař stal běžcem při nechyceném třetím strajku; nebo

4) je třetí strajk špatně ulit; pokud ale takovou ulejvku chytí jakýkoliv polař přímo ze vzduchu, tak oficiální zapisovatel nezapíše strajkaut, ale polaři, který tento míč chytil, zapíše zahraný aut.

b) Pokud je pálkař vystřídán při dvou strajcích a náhradník je strajkaut, tak oficiální zapisovatel zapíše strajkaut a start na pálce prvnímu pálkaři. Pokud vystřídaný pálkař dokončí svůj start na pálce jiným způsobem včetně mety zdarma, tak oficiální zapisovatel zapíše všechny takovéto akce střídajícímu pálkaři.

10.16 UMOŽNĚNÉ A OBDRŽENÉ BODY

Umožněný bod je bod, za který je zodpovědný nadhazovač. Při určování umožněných bodů musí oficiální zapisovatel uvážit, jak by směna proběhla bez chyb (včetně bránění chytačem) a bez nechycených nadhozů, přičemž při pochybnostech o tom, které mety by se dosáhlo při bezchybné hře, se vždy zvýhodňuje nadhazovač. Úmyslná meta zdarma, bez ohledu na okolnosti, se bude při tomto rozhodování posuzovat stejně jako normální meta zdarma.

a) Oficiální zapisovatel zapíše nadhazovači umožněný bod pokaždé, když běžec dosáhne domácí mety pomocí odpalu, sebeobětovací ulejvky, sebeobětovacího odpalu, ukradené mety, autu jiných běžců, volby v obraně, mety zdarma, zasažením nadhozem, balku nebo nechytatelného nadhozu (včetně nechytatelného nadhozu při třetím strajku, který dovolí pálkaři získat první metu) před tím, než se týmu v obraně podaří vyautovat útočící tým. Pro účel tohoto pravidla se obranné bránění považuje za polařovu možnost vyautovat. Nechytatelný nadhoz je chyba pouze nadhazovače a přispívá k umožnění bodu stejně, jako meta zdarma nebo balk.

Pravidlo 10.16a) poznámka: Následující příklady popisují situace umožněných bodů, které budou připsány nadhazovači:

1) Petr nadhazuje a vyautuje první dva pálkaře směny Adama a Borise. Cyril dosáhne první mety na chybu, která je připsána polaři. Dan odpálí čtyřmetový odpal (homerun). Emil odpálí čtyřmetový odpal (homerun). Poté je vyautován František a je konec směny. Byly zaznamenány tři body, ale nebude zaznamenán žádný umožněný bod Petrovi, protože Cyril by byl aut, kdyby obrana neudělala chybu.

2) Petr nadhazuje a vyautuje Adama. Boris odpálí trojmetový odpal. V průběhu Cyrilova startu na pálce Petr nechytatelně nadhodí a tím umožní Borisovi bodovat. Petr poté vyřadí Dana i Emila. Byl zaznamenán jeden bod a ten bude zaznamenán Petrovi jako umožněný bod, protože nechytatelný nadhoz přispěl k získání bodu.

Pokud dosáhne běžící pálkař první mety za bránění chytačem, nebude jeho bod započítán jako umožněný nadhazovačem, i kdyby tento běžící pálkař následně bodoval. Oficiální zapisovatel ovšem nemůže předpokládat, že by pálkař mohl být aut, kdyby nedošlo k bránění chytačem (například, kdy běžící pálkař dosáhne bezpečně první mety, protože polař nezpracoval míč nebo udělal chybu.) Jelikož pálkař nemá šanci po takovéto situaci dokončit svůj start na pálce, je tedy nemožné určit, jak by dokončil svůj start na pálce, kdyby nedošlo k bránění chytačem. Porovnej následující příklady:

3) Dva auty, Adam dosáhne první mety na chybu spojky, která nezpracovala míč po zemi. Boris odpálí čtyřmetový odpal (homerun). Cyril je strajkaut. Byly zaznamenány dva doběhy, ale žádný nebyl umožněný, protože Adamův start na pálce mohl být třetím autem ve směně, kdyby obrana neudělala chybu.

4) Dva auty, Adam dosáhne první mety na bránění chytačem. Boris odpálí čtyřmetový odpal (homerun). Cyril je strajkaut. Dva body byly zapsány během této směny, ale jeden (Borisův) bod byl umožněný, protože oficiální zapisovatel nemůže určit, zda by Adam byl či nebyl třetím autem a tím ukončil směnu, kdyby nedošlo k bránění chytačem.

b) Umožněný bod se nezapíše, když je bod dosažen běžcem, který se dostal na první metu

1) odpalem, či jinak, ale před tím byl jeho start na pálce prodloužen nechycením míče ze vzduchu v zámezí;

2) v důsledku toho, že je mu bráněno nebo překáženo; nebo

3) v důsledku chyby polařů.

c) Umožněný bod se nezapíše, když je dosažen běžcem, jehož doba na metách byla prodloužena chybou, kdy mohl být vyautován při bezchybné hře.

d) Umožněný bod se nezapíše, když běžec postoupí na domácí metu pomocí chyby, nechyceného nadhozu, obranného bránění či překážení a podle mínění oficiálního zapisovatele by bod nebyl dosažen bez pomoci takové chybné hry.

e) Při výpočtu průměru umožněných bodů se chyby nadhazovače posuzují stejně, jako chyby jakéhokoliv jiného polaře.

f) Kdykoliv udělá polař chybu a vznikne pochybnost, které mety by byly dosaženy při bezchybné hře, musí se vždy zvýhodnit nadhazovač.

g) Když je nadhazovač vystřídán v průběhu směny, tak střídajícímu nadhazovači se nezapíše žádný bod (umožněný či neumožněný), který byl dosažen běžcem, který již byl na metě, když střídající nadhazovač nastoupil do hry. Stejně tak se mu nepočítá ani bod dosažený běžcem, který získá metu pomocí volby v obraně, při které je vyautován běžec zanechaný na metě předcházejícím nadhazovačem.

Pravidlo 10.16g) poznámka: Cílem pravidla 10.16g) je počítat každému nadhazovači jen tolik běžců, kolik jich osobně pustil na mety, než individuální běžce. Když nadhazovač pustí běžce na mety a je vystřídán, zapíší se mu všechny body, které byly následně dosaženy běžci, které zanechal na metách, když opouštěl hru, s výjimkou těch, kteří byli vyautováni bez přičinění pálkaře, tj. při chycení krádeže, po přihrávce nadhazovače na metu nebo když je vyhlášen aut za bránění, pokud přitom běžící pálkař nezíská první metu. Příklady:

1) *Petr nadhazuje. Adam dosáhne první mety na metu zdarma. Robert vystřídá Petra. Boris je aut na odpal po zemi, ale Adama posune na druhou metu. Cyril je aut na chycení míče ze vzduchu. Dan odpálí míč a Adam boduje. Bod se zapíše Petrovi.*
2) *Petr nadhazuje. Adam dosáhne první mety na metu zdarma. Robert vystřídá Petra. Adam je aut na druhé metě při nuceném postupu na odpal Borise. Cyril je aut na odpal po zemi a Boris se posune na druhou metu. Dan odpálí a Boris boduje. Borisův bod je připsán Petrovi.*
3) *Petr nadhazuje. Adam dosáhne první mety na metu zdarma. Robert vystřídá Petra. Boris odpálí a posune Adama na třetí metu. Cyril odpálí na spojku, která vyautuje Adama na domácí metě a Boris postoupí na druhou metu. Dan je aut chycením míče ze vzduchu. Emil odpálí a Boris boduje. Borisův bod se zapíše Petrovi.*
4) *Petr nadhazuje. Adam dosáhne první mety na metu zdarma. Robert vystřídá Petra. Boris dosáhne první mety na metu zdarma. Cyril je aut na odpal do vzduchu. Adam je vyautován příhozem nadhazovače na druhou metu. Dan odpálí dvoumetový odpal a Boris boduje z první mety. Borisův bod se počítá Robertovi.*
5) *Petr nadhazuje. Adam dosáhne první mety na metu zdarma. Robert vystřídá Petra. Boris dosáhne první mety na metu zdarma. Stanislav vystřídá Roberta. Cyril odpálí do nuceného autu Adama na třetí metě. Dan taktéž odpálí do nuceného autu Borise na třetí metě. Emil odpálí čtyřmetový odpal (homerun) a jsou zaznamenány tři body. Oficiální zapisovatel připíše jeden bod Petrovi, jeden bod Robertovi a jeden bod Stanislavovi.*
6) *Petr nadhazuje. Adam dosáhne první mety na metu zdarma. Robert vystřídá Petra. Boris dosáhne první mety na metu zdarma. Cyril odpálí a naplní tak všechny mety. Dan odpálí do nuceného autu Adama na domácí metě. Emil odpálí a Boris s Cyrilem bodují. Oficiální zapisovatel zapíše jeden bod Petrovi a jeden bod Robertovi.*

7) Petr nadhazuje. Adam dosáhne první mety na metu zdarma. Robert vystřídá Petra. Boris odpálí, ale Adam je aut při pokusu dostat se na třetí metu a Boris přitom dosáhne druhé mety. Cyril odpálí a Boris boduje. Borisův bod je připsán Robertovi.

h) Střídajícímu nadhazovači nebude zapsán výsledek jeho prvního pálkaře, na kterého nadhazoval a ten dosáhl první mety na čtyři bóly, pokud měl tento pálkař rozhodující výhodu v bólech a strajcích, když se nadhazovači střídali.

1) Když se nadhazovači střídají při stavu

2 bóly, žádný strajk,
2 bóly, 1 strajk,
3 bóly, žádný strajk,
3 bóly, 1 strajk,
3 bóly, 2 strajky

a pálkař dostane metu zdarma na čtyři bóly, zapíše oficiální zapisovatel metu zdarma předcházejícímu nadhazovači, nikoli střídajícímu nadhazovači.

2) Každá jiná rozehra tohoto stejného pálkaře, jako je dosáhnutí první mety na odpal, chybu, volbu v obraně, nucený aut nebo zasažení pálkaře nadhozem, se bude počítat střídajícímu nadhazovači.

Pravidlo 10.16h) poznámka: Ustanovení pravidla 10.16h)2) nemůže být vykládáno tak, aby bylo v rozporu s pravidlem 10.16g).

3) Pokud se nadhazovači střídají při stavu

2 bóly, 2 strajky,
1 ból, 2 strajky,
1 ból, 1 strajk,
1 ból, žádný strajk,
žádný ból, 2 strajky,
žádný ból, 1 strajk

oficiální zapisovatel zapíše akce pálkaře střídajícímu nadhazovači.

i) Pokud jsou nadhazovači vystřídáni během směny, tak střídající nadhazovač nemůže získat výhodu z předešlých možností pro zahrání autu, při rozhodování o zapisování umožněných bodů.

Pravidlo 10.16i) poznámka: Účelem pravidla 10.16i) je zapsat střídajícímu nadhazovači ty umožněné body, za které je přímo zodpovědný. V některých

případech se body, které se normálně zapisují jako umožněné střídajícímu nadhazovači, zapíší jako neumožněné proti družstvu. Například:

1) *Jsou dva auty, Petr nadhazuje. Adam dosáhne první mety na metu zdarma. Boris dosáhne první mety na chybu v obraně. Robert vystřídá Petra. Cyril odpálí čtyřmetový odpal (homerun) a zapíší se tři body. Oficiální zapisovatel zapíše dva neumožněné body Petrovi, jeden umožněný bod Robertovi a tři neumožněné body družstvu v obraně, (protože směna mohla skončit třetím autem na odpal Borise, kdyby obrana neudělala chybu).*

2) *Jsou dva auty. Petr nadhazuje. Adam a Boris dosáhnou první mety na metu zdarma. Robert vystřídá Petra. Cyril dosáhne první mety na chybu v obraně. Dan odpálí čtyřmetový odpal (homerun) a jsou zaznamenány čtyři body. Oficiální zapisovatel zapíše dva neumožněné body Petrovi a dva neumožněné body Robertovi, (protože směna mohla skončit třetím autem na odpal Cyrila, kdyby obrana neudělala chybu).*

3) *Žádný aut a Petr nadhazuje. Adam dosáhne první mety na metu zdarma. Boris dosáhne první mety na chybu. Robert vystřídá Petra. Cyril odpálí čtyřmetový odpal (homerun) a jsou zaznamenány tři body. Dan i Emil jsou strajkaut. Franta dosáhne první mety na chybu v obraně. Gustav odpálí čtyřmetový odpal (homerun) a jsou zaznamenány dva body. Oficiální zapisovatel zapíše dva body Petrovi, z toho jeden umožněný, dále tři body Robertovi, z toho jeden umožněný a také zapíše pět bodů družstvu v obraně, z toho dva umožněné, (protože pouze Adam a Cyril bodovali na akce ve směně, které byly bez chyb).*

10.17 VÍTĚZNÝ A PORAŽENÝ NADHAZOVAČ

a) Oficiální zapisovatel zapíše vítězství nadhazovači, který svému družstvu získá vedení během svého působení v zápase nebo během směny, kdy je jeho družstvo v útoku a tento nadhazovač je vystřídán ze hry a družstvo neztratí vedení pokud

1) je tento nadhazovač začínajícím nadhazovačem zápasu a je aplikováno pravidlo 10.17b); nebo

2) je aplikováno pravidlo 10.17c).

Pravidlo 10.17a) poznámka: Pokud je bodový stav nerozhodný, tak zápas přejde do nové soutěže o určení vítězného nadhazovače. Jakmile se soupeř ujme vedení, tak všichni nadhazovači, kteří nadhazovali do tohoto okamžiku a byli vystřídáni, budou vyjmuti z určování vítězného nadhazovače. Pokud nadhazovač nadhazuje proti soupeři, který se ujme vedení v zápase, ale pokračuje v nadhazování až do chvíle, kdy jeho družstvo znovu získá vedení, které udrží do konce utkání, tak tento nadhazovač bude zapsán jako vítězný.

b) Pokud je nadhazovačem, jehož družstvo se ujme vedení v zápase nebo je nadhazovačem během směny, kdy je vystřídán ze hry, když je jeho tým v útoku a jeho družstvo neztratí vedení, přičemž tento startující nadhazovač nemá v obraně odházeno

1) pět směn v zápase trvajícím šest případně více směn, nebo

2) čtyři směny v zápase trvajícím pět směn,

tak oficiální zapisovatel zapíše vítězství dohazujícímu nadhazovači, pokud je pouze jeden, nebo tomu dohazujícímu nadhazovači, pokud je jich více, který dle mínění oficiálního zapisovatele se nejvíce zasloužil o udržení vítězství.

Pravidlo 10.17b) poznámka: Je záměrem pravidla 10.17b), že pokud dohazující nadhazovač nadhazuje nejméně jednu celou směnu nebo nadhazuje, když je zahrán rozhodující aut v závislosti na průběhu zápasu (s ohledem na bodový stav), tak takovému nadhazovači bude připsáno vítězství. Pokud první střídající nadhazovač nenadhazuje efektivně, tak se oficiální zapisovatel nemůže domnívat, že tento nadhazovač bude vítězný, protože pravidla požadují, že musí vybrat takového vítězněhostřídajícího nadhazovače, který byl nejvíce efektivní a nejvíce se zasloužil o vítězství. Oficiální zapisovatel musí při rozhodování o nejefektivnějším dohazujícím nadhazovači zohlednit, kolik který ze střídajících nadhazovačů dostal bodů, kolik jich umožnil, kolik běžců na metách zanechal každý střídající nadhazovač v závislosti na průběhu zápasu a času, kdy střídající nadhazovači vstupují do zápasu. Pokud dva nebo více střídajících nadhazovačů jsou stejně efektivní, tak oficiální zapisovatel musí předpokládat, že v tomto případě bude vítězným nadhazovačem první z nejvíce efektivních střídajících nadhazovačů.

c) oficiální zapisovatel nemůže zapsat vítězství takovému střídajícímu nadhazovači, který krátce a neúčinně zasáhl do zápasu, přičemž nejméně jeden další střídající nadhazovač nadhazoval efektivněji a pomohl udržet vítězství družstva. V takovém případě musí oficiální zapisovatel zapsat vítězství následujícímu střídajícímu nadhazovači, který byl dle posouzení oficiálního zapisovatele, více efektivní.

Pravidlo 10.17c) poznámka: Oficiální zapisovatel by běžně měl považovat působení střídajícího nadhazovače za neefektivní, když nadhazuje méně než jednu směnu a při tom se zaslouží o dva nebo více umožněných bodů (mimo situace, kdy jsou umožněné body připsány předchozímu nadhazovači). Pravidlo 10.17b) poznámka popisuje postup při výběru vítězného nadhazovače mezi několika shodnými střídajícími nadhazovači.

d) poražený nadhazovač je takový nadhazovač, který je zodpovědný za obdržení bodu, kterým vítězné družstvo získá vedení a již jej neztratí.

Pravidlo 10.17d) poznámka: Pokud je bodový stav nerozhodný, tak zápas přejde do nové soutěže o určení poraženého nadhazovače.

e) Soutěž může v některých ne-ligových zápasech (například All Star Game, Exhibiční utkání, atd.) přijmout výjimku, ve které se nebudou aplikovat pravidla 10.17a)1) a 10.17b). V takovýchto případech zapíše oficiální zapisovatel vítězství takovému nadhazovači, který zajistí svou působností v zápase vedení svému družstvu, případně se družstvo ujme v útoku vedení, když je tento nadhazovač vystřídán ze hry, přičemž družstvo už nepřijde o své vedení. Pokud by byl vystřídán po tom, co vítězné družstvo získá rozhodující vedení, ale následující nadhazovač je podle mínění zapisovatele více oprávněn k zapsání vítězství, bude toto vítězství zapsáno tomuto dalšímu nadhazovači.

10.18 ČISTÉ KONTO

Čisté konto (shutout) se do statistiky zapíše takovému nadhazovači, který neumožní soupeři ani jednou bodovat v zápase. Žádnému nadhazovači nemůže být zapsané čisté konto, pokud nenadhazoval celý zápas nebo pokud nevstoupil do hry v první směně při žádném autu a pokud soupeř nebodoval v první směně, přičemž bude nadhazovat do konce utkání a neobdrží bod. Pokud se dva nebo více nadhazovačů podílí na čistém kontě v zápase, ligová statistika může tuto skutečnost uvést v celkových statistikách soutěže.

10.19 UDRŽENÉ VÍTĚZSTVÍ STŘÍDAJÍCÍM NADHAZOVAČEM

Udržené vítězství se zapíše střídajícímu nadhazovači, který splní podmínky popsané v pravidle 10.19.

Oficiální zapisovatel zapíše střídajícímu nadhazovači udržené vítězství, pokud splní všechny následující podmínky:

a) je posledním nadhazovačem ve vítězném družstvu;

b) není vítězným nadhazovačem;

c) má zapsáno, že odházel minimálně ⅓ směny; a

d) splní jednu z následujících podmínek:

1) vstoupí do hry při vedení, které není větší než o tři body a nadhazuje alespoň jednu směnu;

2) vstoupí do hry bez ohledu na bodový stav v situaci, kdy soupeř potenciálně může získat bod buď běžcem na metě, nebo pálkařem, nebo připravujícím se

pálkařem (tj. potenciálním bodem může být buď běžec na metě, nebo je nadhazováno jednomu z prvních dvou pálkařů kterým nadhazuje); nebo

3) nadhazuje minimálně tři směny.

Pravidlo 10.19 poznámka: V každém zápase se může zapsat pouze jedno udržené vítězství.

10.20 STATISTIKY

ČBA jmenuje oficiálního statistika, který bude zpracovávat všechny údaje týkající se odpalování, hry v poli, hry na metách, nadhazování a činností, které jsou uvedeny v Pravidle 10.02 a to pro každého hráče, který nastoupil do ligového zápasu nebo následného play-off.

Statistik na konci soutěže vyhotoví zprávu ve formě tabulky, která bude obsahovat všechny individuální a kolektivní záznamy každého ligového zápasu, kterou předloží ČBA. Tato zpráva musí obsahovat jméno a příjmení každého hráče a označení, zda pálkař pálí zleva, zprava nebo z obou stran a totéž uvede u polaře a nadhazovače, tj. zda je pravák nebo levák.

Pokud je hráč, který je uveden v počátečním pálkařském pořadí družstva, vystřídán dříve, než nastoupí do pole, nezapíše se mu start v obraně v tomto utkání, pokud opravdu nenastoupí ve hře do obrany. Všem takovýmto hráčům se zapíše, že hráli v jednom zápase (v „pálkařských statistikách“) tak dlouho, jak dlouho byli ve hře nebo jak dlouho byli uvedeni v pořadí pálkařů.

Pravidlo 10.20 poznámka: Oficiální zapisovatel zapíše hráči start v zápase, pokud tento hráč nastoupil do zápasu do obrany, alespoň na jeden nadhoz nebo jednu rozehru. Pokud je zápas ukončen (například kvůli dešti) a hráč vstoupil střídáním do hry těsně před tímto ukončením, aniž byl při jeho pobytu na hřišti nadhozen alespoň jeden nadhoz nebo proběhla nějaká rozehra, tak oficiální zapisovatel zapíše tomuto hráči start v zápase pouze do pálkařské statistiky, ale nikoliv do statistiky obrany. Pokud je zápas ukončen (například kvůli dešti) těsně poté co střídající nadhazovač vstoupil na hřiště a nebyl nadhozen žádný nadhoz a neproběhla jakákoliv rozehra, tak oficiální zapisovatel zapíše nadhazovači start v zápase pouze do pálkařské statistiky, ale nikoliv do statistiky obrany nebo nadhozu.

Všechny dodatečné zápasy, které se musely uskutečnit, aby se dalo určit pořadí družstev v soutěži, budou též zahrnuty do statistik daného roku.

10.21 VÝPOČET PROCENTUÁLNÍCH HODNOT

Vypočítává se:

a) procentuální poměr vítězných a prohraných zápasů; počet vyhraných zápasů se vydělí počtem všech vyhraných a prohraných zápasů;

b) pálkařský průměr; počet dosažených odpalů (nikoliv počet všech met dosažených na odpal) se vydělí počtem startů na pálce podle Pravidla 10.02a);

c) průměr met dosažených odpalem; součet všech met dosažených na odpal se vydělí počtem startů na pálce podle Pravidla 10.02a);

d) polařský průměr; součet všech autů a asistencí se vydělí součtem všech autů, asistencí a chyb;

e) průměr bodů umožněných nadhazovačem; počet bodů umožněných nadhazovačem se vynásobí devíti a vydělí počtem směn, ve kterých nadhazovač nadhazoval, včetně jednotlivých části směn; a

Pravidlo 10.21e) poznámka: Například nadhazovač nadhazoval 9+⅓ směny a má 3 umožněné body. To znamená, že má průměr umožněných bodů 2,89 (3ER x 9 / (9+⅓) = 2,89).

f) procentuální úspěšnost postupu na první metu; součet hitů, met zdarma a zasáhnutí nadhozem se vydělí součtem startů na pálce, met zdarma, zasáhnutí pálkaře nadhozem a sebeobětovacích odpalů.

Pravidlo 10.21f) poznámka: Pro účel výpočtu procentuální úspěšnost postupu na první metu se ignoruje přidělení první mety za bránění či překážení.

10.22 MINIMÁLNÍ POŽADAVKY PRO ZAŘAZENÍ DO STATISTIKY JEDNOTLIVCŮ

Aby se zajistila jednotnost při vedení statistiky výkonů jednotlivců na pálce, v poli a na nadhozu, musí každá soutěž stanovit následující minimální požadavky pro zařazení do statistiky jednotlivců:

a) Nejlepším pálkařem sezony nebo šampiónem v úspěšnosti dosáhnutí met bude hráč s nejvyšším pálkařským průměrem nebo s nejvyšším průměrem dosažených met odpalem za předpokladu, že počet všech jeho startů na pálce během sezony je stejný nebo větší než je počet zápasů odehraných družstvem v soutěži za jednu sezonu, vynásobený koeficientem určeným ČBA (pro Major League je tento koeficient 3,1 a 2,7 pro Národní Asociaci hráčů). Všemi starty na pálce se rozumí čas strávený na pálce plus mety zdarma, zasažení nadhozem, sebeobětovací odpaly a

přidělené první mety za bránění nebo překážení. Pokud má hráč méně odehraných zápasů, ale jeho pálkařský průměr nebo průměr met dosažených odpalem by byl určitě vyšší i v případě, že by dosáhl jakýmkoliv způsobem potřebný počet všech startů na pálce, bude tento hráč nejlepším pálkařem.

Pravidlo 10.22a) poznámka: například, pokud každé družstvo hrající Major League odehraje 162 zápasů za sezonu, požadavkem na zařazení do soutěže o nejlepšího pálkaře je 502 všech startů na pálce (162 x 3,1 = 502). V ligách Národní Asociace je rozepsáno 140 zápasů za sezonu pro každé družstvo a požadavkem je tedy 378 startů na pálce (140 x 2,7 = 378). Části startů na pálce budou zaokrouhleny nahoru nebo dolů k nejbližšímu celému číslu. Například, 162 x 3,1 = 502,2 což bude zaokrouhleno dolů na požadovaných 502.

Pokud například Adam má nevyšší pálkařský průměr .362 při více než 502 všech startech na pálce v Major League (181 odpalů při 500 startech na pálce) a Boris má pálkařský průměr .375 při 490 všech startech na pálce (165 odpalů na 440 startů), tak Boris bude vítězem pálkařské statistiky, protože i při přidání 12 startů na pálce by dosáhl vyššího pálkařského průměru než Adam.

b) Nejlepším nadhazovačem sezóny bude nadhazovač s nejnižším průměrem umožněných bodů za předpokladu, že bude nadhazovat minimálně takový počet směn, jaký je počet zápasů odehraných družstvem v sezoně (takto je to stanoveno pro Major League). V soutěžích Národní Asociace bude nejlepším nadhazovačem sezony nadhazovač s nejnižším průměrem umožněných bodů za předpokladu, že bude nadhazovat minimálně takový počet směn, jako je 80% zápasů odehraných družstvem v sezoně. Minimální počet směn pro české soutěže bude stanoven ČBA.

Pravidlo 10.22b) poznámka: Například, v Major League je rozepsáno 162 zápasů pro každé družstvo a 162 směn je minimálním limitem odházených směn pro zařazení do soutěže o nejlepšího nadhazovače. Nadhazovač, který odhází 161⅔ směny, nemůže být zařazen do soutěže o nejlepšího nadhazovače. Pokud je rozepsáno 140 zápasů pro každý tým v sezoně Národní Asociace, tak 112 odházených směn kvalifikuje nadhazovače do soutěže o nejlepšího nadhazovače. Části směn pro požadované číslo odházených směn budou zaokrouhleny na nejbližší třetinu směny. Například, 80% ze 144 zápasů je 115,2, takže minimálním počtem odházených směn pro zařazení do soutěže o nejlepšího nadhazovače bude 115⅓ směny.

c) Nejlepším polařem na daném obranném postavení v poli bude polař s nejvyšším polařským průměrem za předpokladu, že bude splňovat následující podmínky:

1) Chytač musí hrát na svém obranném postavení minimálně v polovině z celkového počtu zápasů odehraných družstvem v sezoně;

2) Vnitřní a vnější polař musí hrát na svém obraném postavení minimálně ve ⅔ zápasů odehraných družstvem v sezoně; a

3) Nadhazovač musí nadhazovat minimálně v takovém počtu směn, jaký je počet zápasů odehraných družstvem v sezoně, pokud ale má jiný nadhazovač stejný nebo vyšší polařský průměr a má více obranných příležitostí při menším počtu odehraných směn, tak tento nadhazovač bude nejlepším nadhazovačem.

10.23 NÁVOD NA SOUHRNNÉ VYHODNOCENÍ ZÁPISŮ

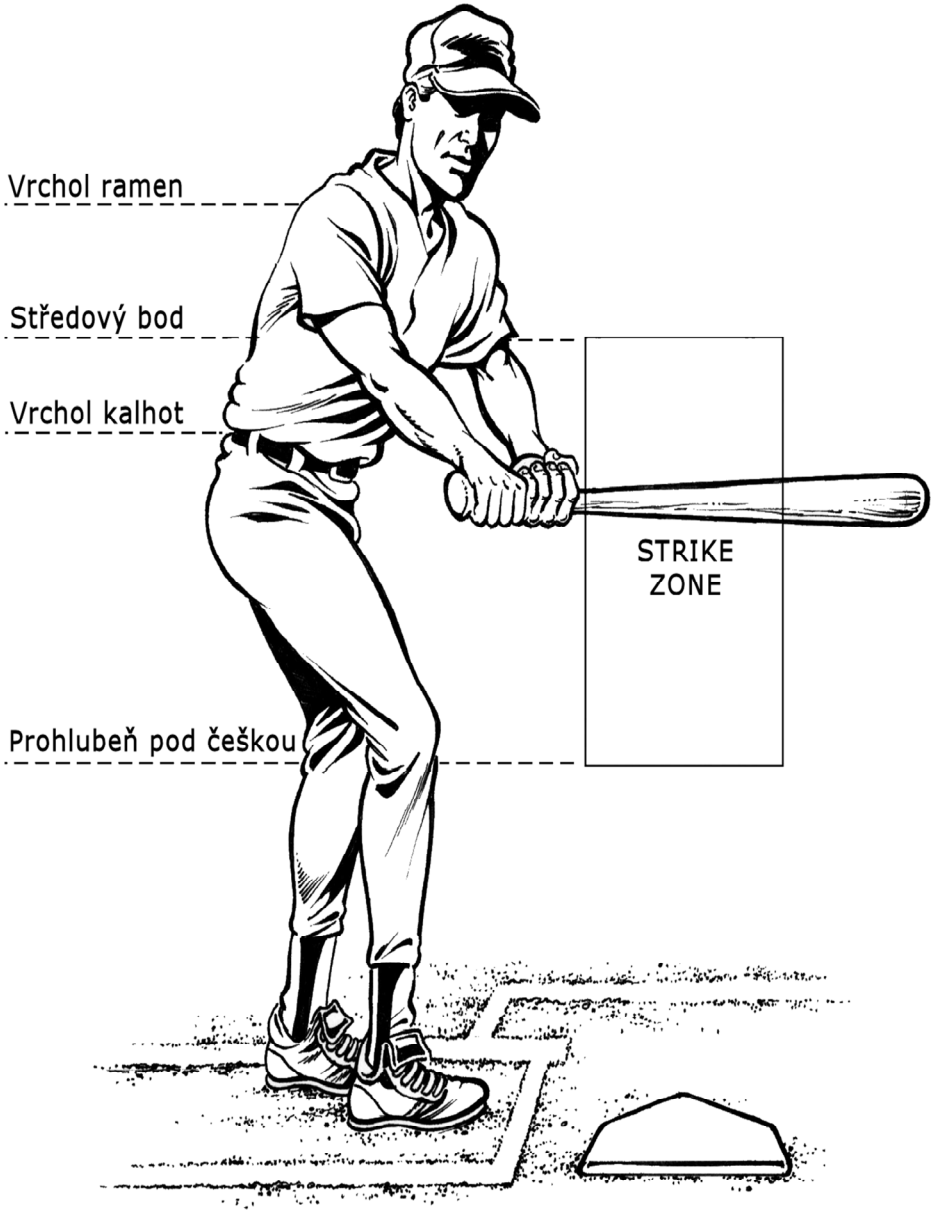
a) SOUVISLOST ODPALŮ. Souvislost odpalů se nepřerušuje, pokud je pálkařův start na pálce ukončen metou zdarma, zasažením nadhozem, obranným bráněním či překážením nebo sebeobětovací ulejvkou. Souvislost se přeruší sebeobětovacím odpalem.

b) SOUVISLOST ODPALŮ V PO SOBĚ JDOUCÍCH ZÁPASECH. Souvislost odpalů v po sobě jdoucích zápasech se nepřeruší, pokud všechny starty (jeden nebo více) na pálce utkání skončí metou zdarma, zasažením nadhozem, obranným bráněním či překážením nebo sebeobětovací ulejvkou. Souvislost se přeruší, když pálkař má sebeobětovací odpal a žádný hit.

Individuální souvislost odpalů hráče v po sobě jdoucích zápasech se nepřeruší, pokud je hráč na soupisce družstva, ale na zápas nenastoupí.

c) SOUVISLOST ODEHRANÝCH ZÁPASŮ. Souvislost odehraných zápasů pokračuje, pokud hráč nastoupí do obrany alespoň v jedné půlsměně nebo pokud skončí jeho start na pálce dosažením první mety nebo vyautováním. Souvislost se přeruší, pokud hráč nastoupí do zápasu jen jako střídající běžec bez splnění jedné z předcházejících podmínek. Pokud rozhodčí vyloučí hráče ze zápasu před tím, než splnil požadavky Pravidla 10.23c), nebude to znamenat přerušení této souvislosti.

d) ODLOŽENÉ ZÁPASY. Pro účel Pravidla 10.23 se budou všechny situace, které vzniknou v odložených zápasech posuzovat, jako kdyby se staly v původním hracím termínu.


Vrchol ramen
Středový bod
Vrchol kalhot
STRIKE
ZONE
Prohlubeň pod češkou

SPEED-UP RULES.

Tato příloha obsahuje platná pravidla, která jsou zavedena z důvodu zrychlení hry, které se nazývají „Speed-Up Rules“. Tato pravidla se běžně používají v soutěžích v USA a jsou součástí turnajových pravidel IBAF a CEB jejímž členem je i ČBA. Z důvodu přizpůsobování a přibližování se k profesionálním soutěžím a snahy zkrátit celkový čas zápasu, jsou a budou tato pravidla aplikována do všech soutěží přímo řízených ČBA, pokud nebude stanoveno jinak.

Použití Speed-Up Rules ve hře musí být striktně prosazováno ze strany rozhodčích, manažerů a koučů a následující pravidla musí být stále vynucovány, aby udržely hru v rychlém tempu:

a) **12ti sekundové pravidlo pro nadhazovače** musí být vynucováno vždy během hry – postih ból.

b) **Pálkaři musí zůstat v pálkařském území**, dokud nepožádají o „time“ a dokud rozhodčí neshledá jeho žádost za oprávněnou. Pouze pak udělí rozhodčí oddechový čas.

c) V seniorských kategoriích bude nadhazovači dovoleno **osm zahřívacích nadhozů před první směnou a pět nadhozů mezi směnami**. Hlavní rozhodčí zajistí, že tyto nadhozy budou provedeny bez zbytečných odkladů. Jestliže družstvo nedokáže dokončit zahřívací nadhozy v rozumné době (která nesmí být delší než jednu minutu), rozhodčí může ukončit tuto činnost vyhlášením „play ball“. Družstva musí mít připravené náhradní chytače v plné výzbroji a výstroji pro zahřívací nadhozy, jakmile je ukončena směna.

d) V mládežnických kategoriích bude mít nadhazovač **dovoleno pět zahřívacích nadhozů** před každou směnou a při jakékoliv výměně nadhazovače.

e) **Když pálkař odpálí homerun, členové jeho družstva s ním nemohou být v kontaktu**, dokud nedosáhne domácí mety. Pokud dojde k porušení tohoto pravidla, bude to mítza následek varování týmu a při opětovném porušení bude vyloučen manažer.

f) Pokud si vyžádá **oddechový čas vnitřní polař**, **může jít k nadhazovači** na nadhazovací kopec **pouze jeden vnitřní polař** a taková návštěva mu bude dovolena jednou za směnu.

g) Manažeři nebo kouči mají povoleny **tři volné návštěvy** k nadhazovacímu kopci, kde mohou hovořit s nadhazovačem (za volnou návštěvu se považuje návštěva, při které nedojde k výměně nadhazovače). Toto setkání bude **omezeno na 30 sekund** od

okamžiku, kdy rozhodčí vyhlásí „time“. Po třetí volné návštěvě bude mít každá následující cesta směrem k nadhazovacímu kopci za následek vystřídání nadhazovače ze hry. Jestliže se zápas bude prodlužovat o další směny, bude povolena jedna další volná návštěva na tři směny. Dvě cesty k nadhazovacímu kopci ve stejné směně a ke stejnému nadhazovači mají za následek vystřídání nadhazovače ze hry. **Pouze jeden vnitřní polař může jít k nadhazovacímu kopci** spolu s koučem nebo manažerem, a jestliže ještě jiný vnitřní polař jde k nadhazovacímu kopci ve stejnou dobu, je to považováno za návštěvu nadhazovače podle pravidla f).

h) Družstva mají povoleny **maximálně tři ofenzivní porady za zápas**. Ofenzivní porada bude započtena kdykoliv, když kouč nebo manažer zpozdí hru o jakoukoliv dobu, když chce hovořit s hráčem v útoku a to s pálkařem, běžcem na metách nebo s hráčem, který jde z přípravného kruhu k domácí metě nebo jde hovořit s dalším koučem. Jestliže je hra prodlužována o další směny, bude povolena jedna další ofenzivní porada na tři směny. Jestliže je toto pravidlo porušeno, musí být kouč nebo manažer vyloučen. Ofenzivní porada nebude započtena, pokud ofenzivní porada proběhne v době zpoždění, za které nejsou odpovědni (například návštěva nadhazovače, zranění hráče, střídání hráče, atd.), pokud nezpůsobí další zpoždění hry.