

„T-Ball“ — BASEBALL pro žáky základních škol

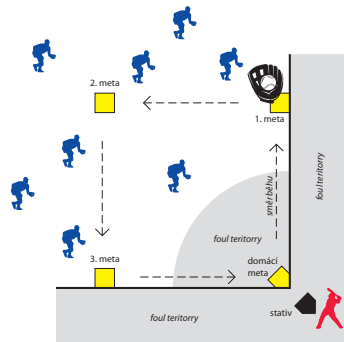
Je jednoduchá hra, která vychází z pálkovacích sportů (baseball a softbal). Do zápasu nastupují dvě družstva. Družstva se střídají ve hře na pálce a v poli. Družstvo na pálce odpaluje míč ze stativu (stojanu) plastovou pálkou a pěnovým míčkem a snaží se včas doběhnout na mety a postupně tak získávat body. Družstvo v poli se snaží co nejdříve zabránit družstvu na pálce body získat a vyřadit pálkaře.

Před zápasem

Učitel rozdělí svoji třídu do dvou rovnoměrných družstev.

Počet hráčů v družstvu je libovolný (15 proti 15, nebo 4 proti 4 v závislosti na početnosti třídy). Pro meziškolní nebo mezitřídní turnaje doporučeno 9 hráčů v týmu.

Postavíme hřiště po hru.



Hřiště-Tělocvična

Stativ - místo pro odpal míčů postavíme za domácí metu.

Následně stanovíme vzdálenost met, na které po odpalech běží hráči.

Vnitřní pole má tvar čtverce o straně 18m (v tělocvičně možno přizpůsobit prostorovým možnostem).

Začátek zápasu

Před začátkem každého zápasu se stanoví, které družstvo začne na pálce a které družstvo skončí na pálce.

Družstva si stanoví pořadí, ve kterém budou nastupovat na pátku. Toto pořadí musí zůstat po celou dobu zápasu neměnné.

Družstvo v obraně

Cílem družstva v obraně je vyautovat (vyřadit) 3 hráče pálcího týmu. Směna se hraje na 3auty.

Aut (vyřazen) je pálkař, který:

- Na 3 pokusy neodpálí. Netrefí švihem míček vůbec nebo odpálí nesprávný odpal (foul ball) (*)
- Odpálí správný odpal, ale zahodí pátku (posoudí učitel)
- Odpálí správný odpal a kdokoliv z bráncího týmu chytne a dopraví míč na metu dřív, než pálkař nebo běžec doběhne na metu,
- Odpálí správný odpal a bráncí tým ho zachytí se vzduchu a to i od stěn nebo stropu



(*)- Za správný odpal se považuje odpal, který projde vyznačenou minimální vzdáleností neboli územím špatného odpalu (foul territory) a mezi prodlouženou spojnicí domácí a první mety a domácí a třetí mety.

- Aut je možno zahrát zašlápnutím mety při nuceném postupu. Nucený postup je vždy na 1. metu. Dále na 2. metu, pokud je 1. meta obsazená. Také na 3. metu, pokud je 1. a zároveň 2. meta obsazená. A na domácí metu, pokud jsou všechny mety obsazené.
- Aut je možno zahrát dotykem (tečováním) hráče mimo met.
- Hráč, který není v nuceném postupu, běží po odpalu na další metu na základě svého uvážení a je možno ho autovat pouze dotykem před dosažením další mety.
- Pozor!: Při chybném odpalu přímo ze vzduchu se musí běžci vrátit na mety, ze kterých vybíhali. Pokud běžec nestihne návrat na metu dříve, než hráč bráncího týmu tuto metu zašlápane s držením míče, je aut nejen pákář, ale i takto vyběhlý běžec.

Družstvo na pálce

V družstvu, které je na pálce, postupně nastupují dle stanoveného pořadí hráči na pátku. (Příklad: V první směně sedí děti na lavičce v pořadí 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 a byl vyautován poslední hráč s pořadovým číslem 5. Do druhé směny sedí tedy děti na lavičce v pořadí 6, 7, 8, 9, 1, 2, 3, 4, 5 a jde jako první na pátku hráč s pořadovým číslem 6. atd.)

Hráč, jenž odpálí míč ze stavivu, běží co nejrychleji na metu. Pákář je safe (sejf), když doběhne na metu bez vyautování a stává se tímto běžcem. Při odpalu dalšího pákáře se snaží doběhnout na druhou metu a tak dále až do postupného oběhu všech 4 met. Po doběhnutí na 4. (domácí) metu útočící tým získává bod.

Po odpalu se hráči posouvají maximálně o jednu metu. Kradení met není povoleno.

Výměna družstev

Družstva se vyměňují po třech autech (v rámci vyššího spádu hry se může určit pravidlo o maximálním počtu doběhů ve směně např. 5 bodů). Učitel, nebo vedoucí, zapíše body útočícího (pálícího) týmu. Družstvo, které bylo na pálce, jde do obrany a družstvo, které bylo v obraně, jde na pátku.

Konec zápasu

Zápas končí po časovém limitu (**), nebo když každé družstvo absolvuje smluvený počet startů na pálce (počet směn). Následně učitel nebo vedoucí sečte dosažené body oběma družstvům. Vítězem se stává tým, jež získá větší počet bodů.

(**) časový limit je nutné určit tak, aby po jeho vypršení stihl tým, který začínal v obraně odehrát i svou poslední pátku tzv. dohrávku zápasu (Příklad: máme na hru 30 minut, takže určíme, že se hraje 25min + případná dohrávka)

Nezapomeňte, že cílem nejsou body, ale pohyb a zábava dětí během hodiny tělesné výchovy!

Další informace na www.mladeznickybaseball.cz

