

BeeBall	1. + 2. třída	3. + 4. třída
Věk	6-8 let	8-11 let
Úroveň	Začínající hráči	Mírně pokročilí
Hřiště	Jedna meta Vzdálenost od stativu 10-16 m	Trojúhelník 60° Vzdálenost mezi metami: 15 m
Vybavení	Měkký míč 12" stativ, pálka a sada met	Měkký míč 12" stativ, pálka a sada met
Velikost týmu	4 proti 4 nebo 5 proti 5	6 proti 6 nebo až 9 proti 9
Hrací čas	20 až 35 minut	Maximálně 45 minut
Začátek hry	Stativ - neomezený počet pokusů trefit se do výšece hřiště.	Stativ - neomezený počet pokusů trefit se do výšece hřiště nebo 3 pokusy na nadhoz trenéra.
Chycení míče ze vzduchu	Hra je zastavena v momentě, kdy je pálkař vyautován chycením ze vzduchu.	Hra je zastavena v momentě, kdy je pálkař vyautován chycením ze vzduchu. Všichni hráči na metách se vrací na svoje získané mety.
Aut	• chycením míče ve vzduchu • zvednutím míče nad hlavu • zašlápnutím mety	• tečováním • chycením míče ze vzduchu • zašlápnutím mety
Zastavení hry	Hra je zastavena, když se běžec zastaví na své metě. Poté může odpalovat další pálkař.	Hra je zastavena, když se běžci zastaví na své metě či se na ní vrátí. Poté může odpalovat další pálkař.
Změna hráčů v obraně a útoku	Změna hráčů nastává v momentě, kdy všichni hráči v útoku se jednou dostanou na pálku. Všechny získané body se započítávají.	Změna hráčů nastává v momentě, kdy se všichni hráči družstva se jednou dostanou na pálku. První pálkař jde na pálku 2x. Druhá směna pak začíná i končí druhým pálkařem. Všechny získané body se započítávají.

CZECH
SOFTBALL



Česká softballová asociace
Zátokova 100/2, 160 17 Praha 6
Tel.: +420 242 429 230
info@softball.cz
www.softball.cz

Česká baseballová asociace
Zátokova 100/2 160 17 Praha 6
Tel.: +420 242 429 211
baseball@baseball.cz
www.baseball.cz



ve zkratce



Bee there!

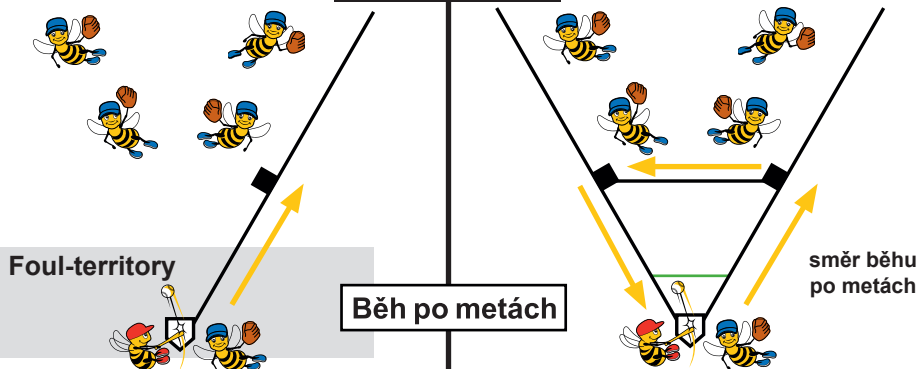


Pravidla Bee Ballu!

Začátečníci (1. + 2. třídy)
(vhodné do tělocvičny)

Pokročilí 3. + 4. třída

Obrana



Běh po metách

Hra

Útok

Odpal míče



Odpal ze stativu



Odpal ze stativu
nebo spodní nadhoz od trenéra
5 až 8 m

Bee Ball je jednoduchá hra, která vychází z pálkových sportů (baseball a softball).

- Do zápasu nastupují dvě družstva a střídají ve hře na pálce a v poli.
- Učitel rozdělí třídu do dvou rovnoměrných družstev. Počet je libovolný.
- Družstvo na pálce odpaluje míč ze stativu (stojanu) **plastovou pálkou a pěnovým míčkem** a snaží se včas doběhnout na metu a získávat tak body.
- Před začátkem každého zápasu se stanoví, které družstvo začne na pálce a které družstvo skončí na pálce.
- Družstva si stanoví pořadí, ve kterém budou hráči nastupovat na pálku. Toto pořadí musí zůstat po celou dobu zápasu neměnné.
- Družstvo v poli se snaží co nejdříve zabránit družstvu na pálce body získat a vyřadit (vyautovat) pákáře.
- Výměna hráčů nastává v momentě, kdy se všichni hráči družstva jednou dostanou na pálku. První pákář jde na pálku 2x. Druhá směna pak začíná i končí druhým pákářem. Třetí stejně atd.

Cílem družstva v obraně je vyautovat (vyřadit) 3 hráče páličího týmu.

Směna se hraje na 3auty. Aut (vyřazen) je pákář, který:

- Odpálí správný odpal, ale zahodí pátku (posoudí učitel na základě vlastního uvážení)
- Odpálí správný odpal a kdokoli z bráničského týmu **chytne a zvedne nad hlavu**

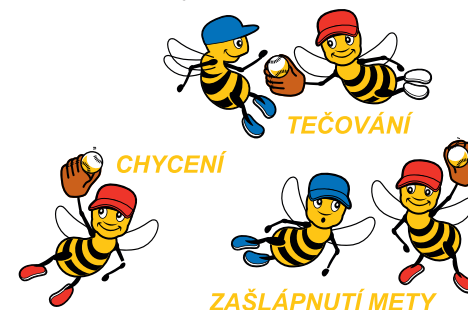
míč dřív, než pákář doběhne na metu

- Odpálí správný odpal a bráničský tým ho **zachytí se vzduchu** a to i od stěn nebo stropu
- * Za správný odpal se považuje odpal, který projde vyznačenou minimální vzdáleností neboli území špatného odpalu (foul territory).

Běh po metách

Běžec se postupně ve správném pořadí dotýká (zašlapuje) met a skóruje dotykem (zašlápnutím) domácí mety.

- 1 běžec na každé metě
- běžec může opustit metu v momentě kontaktu pátky s míčem



Obrana

Obrana se snaží zabránit ve skórování a postupu běžců na metách. Obrana se snaží běžce vyautovat (dočasně vyřadit):

- ZVEDNUTÍ MÍČE** nad hlavu než běžec doběhne na metu (začátečníci)
- DOTYKEM** (tečováním) běžce míčem mezi metami
- CHYCENÍM** odpáleného míče ze vzduchu
- NUCENÝM AUTEM** – dopravením míče (zašlápnutím) na metu dřív, než se na ní dostane běžec, pokud je k postupu nucen jiným běžcem. Na metě může stát jen jeden běžec.

Zastavení hry

Hráč v obraně, který drží míč, zastaví hru tím, že se s míčem postaví na spojnici met před běžce (zašlápně volnou metu):

- běžec, který ještě nedosáhl další mety, se musí vrátit na poslední získanou metu

Změna hráčů v obraně a útoku

Výměna hráčů nastává v momentě, kdy všichni hráči v útoku se jednou dostanou na pálku. První pákář jde na pálku 2x.

PAMATUJ SI!

- Zábava je hlavní priorita.
- Nevadí udělat chybu tím se člověk učí.
- Méně hráčů znamená větší intenzitu hry, více zábavy.
- Již se 4 hráči můžeš vytvořit svůj tým.
- Hraj vždy fair play.

