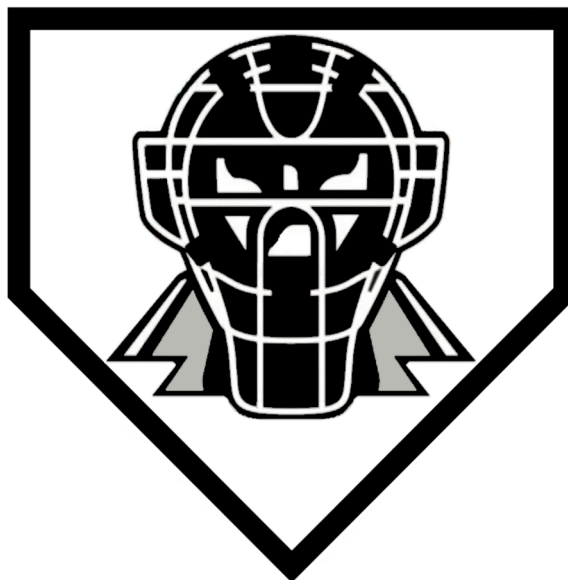




ČESKÁ BASEBALLOVÁ ASOCIACE

Komise
Rozhodčích
České
Baseballové
Asociace



MANUÁL ROZHODČÍHO ČBA

Informace pro rozhodčí
Pro soutěže přímo řízené ČBA 2021

2021

Zpracoval: David Kulhánek

Schválil:

Sportovně-technická komise České Baseballové Asociace

Komise Rozhodčích České Baseballové Asociace

© 2021

**ČESKÁ
BASEBALLOVÁ
ASOCIACE**
Zátopkova 100/2
160 17 PRAHA 6
Tel.: +420 242 429 211

OBSAH

Úvod

LEGISLATIVA**A. SYSTÉM ROZHODČÍCH**

A.1	Nominace.....	15
A.2	Způsobilost k nominování.....	15
A.3	Systém rozhodování zápasů.....	15
A.4	Licence rozhodčích	16
A.5	Mezinárodní licence	16
A.6	Školení rozhodčí	16
A.7	Hodnocení rozhodčích	16
A.8	Komisař	18
A.9	Oficiální zapisovatel.....	19
A.10	Náhradní rozhodčí	19

B. FINANCE

B.1	Odměna rozhodčích za zápas.....	21
B.2	Odměna rozhodčích při špatném počasí	22
B.3	Odměna rozhodčích při odloženém zápase.....	22
B.4	Cestovní výlohy	22
B.5	Stravné.....	22
B.6	Ubytování rozhodčích.....	22
B.7	Pokuty rozhodčích	22

C. CHOVÁNÍ A ZODPOVĚDNOST ROZHODČÍCH

C.1	Přístup rozhodčích.....	25
C.2	Řešení situací	25
C.3	Týmová práce.....	26
C.4	Znalost pravidel a jejich interpretace	26
C.5	Tisk, TV kamery, fotografové a spolupráce s médii.....	26
C.6	Přehrávání hudby, výsledková tabule; video a audio.....	27
C.7	Vybavení a uniforma rozhodčích.....	27
C.8	Sluneční brýle.....	29
C.9	Osobní vzhled.....	29
C.10	Přátelení se	29
C.11	Gambling.....	29

D. ADMINISTRATIVNÍ POVINNOSTI

D.1	Zpráva o utkání.....	31
D.2	Zpráva rozhodčího	32
D.3	Papírová Zpráva o utkání a papírová Zpráva rozhodčího	34
D.4	Podepsání papírové Zprávy o utkání	34
D.5	Odeslání papírové Zprávy o utkání a papírové Zprávy rozhodčího	35
D.6	Vedení line-upů	35
D.7	Oficiální časomíra	36
D.8	Měření času	37

E. PŘED ZAHÁJENÍM HRY

E.1	Příjezd na hřiště.....	39
E.2	Šatny rozhodčích – Zákaz návštěv	39
E.3	Příprava míčů	39
E.4	Míče po ukončení utkání.	40

POSTUPY A VÝKLADY PRAVIDEL

1.00 PŘEDMĚT HRY**2.00 HRACÍ PLOCHA**

2.01	Pravidlo 2.05.....	Bezpečnost na lavičce a v prostorách pro rozvíčování nadhazovačů.....	45
2.02	Pravidlo 2.05.....	Elektronické vybavení	45
2.03	Pravidlo 2.05.....	Chování hráčů v průběhu hry	45
	Pravidlo 4.06		

3.00 VYBAVENÍ A UNIFORMA

3.01	Pravidlo 3.02.....	Pálky	47
3.02	Pravidlo 3.02c) pozn.....	Smola či lepidlo na pálce	47
3.03	Pravidlo 3.03.....	Dresy	47
3.04	Pravidlo 3.03c).....	Bunda	47
3.05	Pravidlo 3.03c).....	Pálkařské rukavičky.....	48
3.06	Pravidlo 3.03h)	Náušnice, řetízky, náramky, prsteny apod.	48
3.07	Pravidlo 3.04.....	Postup při měření rukavice polaře	48
	Pravidlo 3.05		
	Pravidlo 3.06		
3.08	Pravidlo 3.04.....	Lapačka chytače	48
3.09	Pravidlo 3.05.....	Lapačka polaře u první mety	48
3.10	Pravidlo 3.06.....	Rukavice polaře	49
3.11	Pravidlo 3.07.....	Rukavice nadhazovače	49
3.12	Pravidlo 3.08.....	Helmy a ochranné pomůcky	50

4.00 PŘÍPRAVA HRY

4.01	Pravidlo 4.01b)	Lajnování hřiště	51
4.02	Pravidlo 4.01c).....	Oficiální míče	51
4.03	Pravidlo 4.01g)	Zapnutí osvětlení	51
4.04	Pravidlo 4.03.....	Pořadí pálkařů – line-up	51
4.05	Pravidlo 4.03e)	Postup při dešti.....	52
4.06	Pravidlo 4.03e) pozn.....	Chyby v pořadí pálkařů	53
4.07	Pravidlo 4.04.....	Právo k přeložení	53
4.08	Pravidlo 4.04.....	Úprava / stažení vnitřního pole	54
4.09	Pravidlo 4.05.....	Územní pravidla.....	54
4.10	Pravidlo 4.07.....	Maskoti družstva	54
4.11	Pravidlo 4.08.....	Mezi zápasy dvojutkáni	54

5.00 PRŮBĚH HRY

5.01	Pravidlo 5.01b)	Míč vletí do uniformy hráče	55
5.02	Pravidlo 5.02.....	Polař u první mety hraje v zámezí	55
5.03	Pravidlo 5.03a)	Kouči na metách	55
5.04	Pravidlo 5.03b)	Postavení koučů mimo jejich území	56
5.05	Pravidlo 5.04b)2).....	Pálkař vystupuje z pálkařského území	56
5.06	Pravidlo 5.04b)3).....	Pálkař odmítá zaujmout postavení v území pálkaře	56
5.07	Pravidlo 5.04b)5).....	Postavení pálkaře v území pálkaře	56
	Pravidlo 6.03a)1)		
5.08	Pravidlo 5.05a)	Letící míč zasáhne vrchní hranu oplocení vnějšího pole	57
5.09	Pravidlo 5.05a)2) pozn.	Opouštění spojnice met po nechyceném třetím strajku.....	57
5.10	Pravidlo 5.05b)1).....	Běžci postupují na čtvrtý bál	58
5.11	Pravidlo 5.05b)3).....	Bránění chytačem	58
	Pravidlo 6.01g)		
5.12	Pravidlo 5.05b)3) pozn.	Bránění chytačem před nadhozem	59
5.13	Pravidlo 5.05b)3) pozn.	Přípravný švih zasáhne rukavici chytače	59

5.14	Pravidlo 5.06a)1)	Běžec vytlačen z mety	59
5.15	Pravidlo 5.06a)1)	Přeběhnutí mety bez jejího kontaktování	59
5.16	Pravidlo 5.06a)2)	Dva běžci v kontaktu s jednou metou	60
5.17	Pravidlo 5.06b)1)	Přeběhnutí mety	60
5.18	Pravidlo 5.06b)3)B) pozn.	Běžci je umožněno bodovat poté, co je zahrán třetí aut	60
5.19	Pravidlo 5.06b)4)B),C)	Vybavení, které není na svém místě, se dotkne nadhozeného nebo odpáleného míče	61
5.20	Pravidlo 5.06b)4)F)	Uváznutý míč	61
5.21	Pravidlo 5.06b)4)G)	Hra nebo pokus o hru	61
	Pravidlo 5.09c)		
5.22	Pravidlo 5.06b)4)G)	Přidělení met po nepřesném příhozu	62
5.23	Pravidlo 5.06b)4)H)	Míč vyražen mimo hru	62
5.24	Pravidlo 5.06b)4)I) pozn.	Přidělování met od původní mety při chycení odpalu ze vzduchu	64
5.25	Pravidlo 5.07a)	Čas nadhozu	64
5.26	Pravidlo 5.07a)1)	Čelní postavení	65
5.27	Pravidlo 5.07a)2)	Boční postavení	66
5.28	Pravidlo 5.07a)2) pozn.	Nadhazovač nemusí v bočním postavení zastavit pohyb při neobsazených metách	66
5.29	Pravidlo 5.07b)	Zahřívací nadhozy	66
5.30	Pravidlo 5.07b)	Vyloučení nadhazovače	67
5.31	Pravidlo 5.07c)	12-ti sekundové pravidlo pro nadhazovače	67
5.32	Pravidlo 5.08b)	Vítězný bod	67
	Pravidlo 7.01g)3)		
5.33	Pravidlo 5.08 pozn.	Obrana musí zahrát hru na výzvu na původní metě po chycení míče ze vzduchu	68
5.34	Pravidlo 5.09a)1) pozn.	Polař upadne do prostor mimo hrací plochu	68
5.35	Pravidlo 5.09a)4)	Ulejkva / Chybný Odpal	69
5.36	Pravidlo 5.09a)8) pozn.	Odhozená pálka brání polaři	69
5.37	Pravidlo 5.09a)8) pozn.	Odpálený míč zasáhne helmu nebo pálku	69
5.38	Pravidlo 5.09a)8) pozn.	Přihraný míč zasáhne helmu nebo pálku	70
5.39	Pravidlo 5.09a)8) pozn.	Odpálený míč zasáhne předmět v zámezí	70
5.40	Pravidlo 5.09a)11) pozn.	Jednometrovka	70
5.41	Pravidlo 5.09a)12)	Vnitřní polař úmyslně upustí letící míč nebo přímý odpal	70
5.42	Pravidlo 5.09a)12)	Záměrně upuštěný vnitřní chycený	71
5.43	Pravidlo 5.09b)1)	Běžec opustí běžeckou dráhu, aby se vyhnul tečování	71
5.44	Pravidlo 5.09b)1),2) pozn.	Opouštění spojnice met poté, co byla dosažena první meta	71
5.45	Pravidlo 5.09b)4)	Běžící pálkař přeběhne první metu	71
5.46	Pravidlo 5.09b)5)	Běžec mine domácí metu	72
	Pravidlo 5.09b)12)		
	Pravidlo 5.09c)2)		
5.47	Pravidlo 5.09b)7)	Vnitřní chycený zasáhne běžce na metě	72
5.48	Pravidlo 5.09b)7)	Vnitřní chycený zasáhne běžce mimo metu	72
5.49	Pravidlo 5.09b)9)	Přeběhnutí předcházejícího běžce	72
5.50	Pravidlo 5.09c)	Hra na výzvu	73
5.51	Pravidlo 5.09c)	Hra na výzvu – výklad pravidla	73
5.52	Pravidlo 5.09c)2)	Znovu se dotknout mety, když je míč mrtvý	77
5.53	Pravidlo 5.10	Střídání	78
5.54	Pravidlo 5.10b) pozn.	Vícenásobné střídání	79
5.55	Pravidlo 5.10b)	Signál do bullpenu	80
	Pravidlo 5.10b) pozn.		
5.56	Pravidlo 5.10d)	Nesprávné střídání	80
5.57	Pravidlo 5.10d) pozn.	Nadhazovač vystřídán do pole	81
5.58	Pravidlo 5.10d) pozn.	Střídající hráč za zraněného hráče	81
5.59	Pravidlo 5.10j)	Neohlášené střídání	81
5.60	Pravidlo 5.10k)	Přípravný pálkařský kruh (On-Deck circle)	81
5.61	Pravidlo 5.10k) pozn.	Zranění hráči	82
5.62	Pravidlo 5.10l)	Návštěvy nadhazovacího kopce	82

5.63	Pravidlo 5.10l)	Signalizace „No Trip“	84
5.64	Pravidlo 5.10l)	Překladatelé.....	84
5.65	Pravidlo 5.10m)	Omezení pro návštěvy nadhazovacího kopce	84
5.66	Pravidlo 5.11.....	Suplující pálkař.....	87
5.67	Pravidlo 5.12.....	Vložení míče do hry poté, co je míč mrtvý	88
5.68	Pravidlo 5.12b)2).....	Dočasný výpadek osvětlení	88
6.00 NEVHODNÁ HRA, NESPRÁVNÁ ČINNOST A POCHYBENÍ			
6.01	Pravidlo 6.01.....	Útočné bránění.....	89
	Pravidlo Definice termínů (Bránění a)		
6.02	Pravidlo 6.01a)	Bránění při navazující rozeře	89
6.03	Pravidlo 6.01a)1).....	Pálkař brání po nechyceném třetím strajku	90
6.04	Pravidlo 6.01a)2).....	Úmyslné změnění směru míče	90
6.05	Pravidlo 6.01a)5).....	Bránění běžcem, který je již vyautován	90
6.06	Pravidlo 6.01a)5,6,7)	Záměrné a úmyslné bránění.....	90
	Pravidlo 5.09a)13)		
	Pravidlo 5.09b)3)		
	Pravidlo 6.01j)		
6.07	Pravidlo 6.01a)10)	Polař je chráněn, když se účastní rozeře	92
6.08	Pravidlo 6.01a)10)	Běžec brání při vnitřním chycení	93
6.09	Pravidlo 6.01a)10) pozn....	Kolize běžícího pálkaře a chytače	93
6.10	Pravidlo 6.01a)11)	Odpálený míč zasáhne běžce	93
	Pravidlo 5.06c)6)		
6.11	Pravidlo 6.01a) postih.....	Běžec, který je v kontaktu s metou, brání polaři	96
6.12	Pravidlo 6.01d)	Bránění osobou, které je povoleno být na hrací ploše	96
6.13	Pravidlo 6.01e)	Bránění diváky	97
6.14	Pravidlo 6.01h)	Překážení.....	98
6.15	Pravidlo 6.01h)	Mechanika rozhodčích při překážení	98
6.16	Pravidlo 6.01h)1).....	Běžícímu pálkaři je překáženo před dosažením první mety.....	100
6.17	Pravidlo 6.01h)1,2)	Příklady situací s bráněním a překážením – výklad pravidel.....	101
	Pravidlo 6.01		
	Pravidlo 5.02c)		
6.18	Pravidlo 6.01i)	Kolize na domácí metě.....	103
6.19	Pravidlo 6.02a)	Vyhlášení „Time“ po vyhlášení balku.....	104
6.20	Pravidlo 6.02a)	Balk	106
6.21	Pravidlo 6.02a)	Postih za balk.....	108
6.22	Pravidlo 6.02a)3).....	Vykračování k metě.....	108
6.23	Pravidlo 6.02a)4).....	Příhoz na neobsazenou metu	108
6.24	Pravidlo 6.02c)1)	Slinění prstů.....	109
6.25	Pravidlo 6.02c)2-7)	Cizí hmota na míči nebo u nadhazovače; poškození míče	109
6.26	Pravidlo 6.02c)7)	Referenční kartičky	110
6.27	Pravidlo 6.02c)9).....	Úmyslný nadhoz na pálkaře	110
6.28	Pravidlo 6.03a)3).....	Pálkař brání chytači.....	111
	Pravidlo 6.01a)1)		
6.29	Pravidlo 6.03a)3).....	Došvih (okolo těla) zasáhne chytače.....	111
6.30	Pravidlo 6.03a)3).....	Pálkař brání chytači přihrát míč nadhazovači.....	112
6.31	Pravidlo 6.03a)5).....	Upravená či pozměněná pálka	112
6.32	Pravidlo 6.03d)	Pálení mimo pořadí.....	113
6.33	Pravidlo 6.04d)	Vyloučené osoby a osoby v trestu	114
7.00 UKONČENÍ HRY			
7.01	Pravidlo 7.01a)	Mercy Rule, Tie-break.....	117
7.02	Pravidlo 7.01c).....	Regulérní zápas a související termíny	117
7.03	Pravidlo 7.02a)	Odložené utkání.....	118
7.04	Pravidlo 7.02a)	Volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA.....	118
7.05	Pravidlo 7.02a) pozn.....	Počasí má přednost.....	121

7.06	Pravidlo 7.02c)..... Pořadí pálkařů při odloženém utkání / přerušeném utkání	124
7.07	Pravidlo 7.03..... Skreče	125
	Pravidlo 8.03a)6)	
7.08	Pravidlo 7.04..... Protesty	125
8.00	ROZHODČÍ	
8.01	Pravidlo 8.01a)..... Zranění rozhodčího	127
8.02	Pravidlo 8.01a),d),e)..... Standardy pro vyloučení ze hry	127
	Pravidlo 6.04	
8.03	Pravidlo 8.01d) Hráč útočí na nadhazovače	128
8.04	Pravidlo 8.02c)..... Oprava stavu pálkaře	128
8.05	Pravidlo 8.02c)..... Porada rozhodčích, oprava chybného rozhodnutí.....	128
8.06	Pravidlo 8.02c) pozn. Zadrženy švih	130
8.07	Pravidlo 8.02c) pozn. "Dobrovolný strajk"	131
9.00	OBEČNÉ POKYNY	
9.01	Mítink na domácí metě.....	133
9.02	Státní hymna	133
9.03	Pozice rozhodčích před zahájením hry	133
9.04	Pozdržení nadhazovače	133
9.05	Ruce na kolenou.....	134
9.06	Pozice rozhodčích mezi směny.....	134
9.07	Postup rozhodčích při střídání nadhazovače	134
9.08	Vysvětlení neobvyklých situací směrem k zapisovateli	135
9.09	Pozice pro roze hry na domácí metě.....	135
9.10	Nechycený třetí strajk.....	136
9.11	Chybný odpal, když je pálkař v území pálkaře	136
9.12	Rozporování bólů a strajků	136
9.13	Házení vybavením při nesouhlasu s vyhlášením	137
9.14	Neslušné chování	137
9.15	Omezení hráčů, jejich věk, registrace a státní příslušnost.....	137
9.16	Zranění hráče	137
9.17	Univerzální Územní Pravidla	137
10.00	DEFINICE TERMÍNŮ	
10.01	Dotyk	139
10.02	Míč zasáhne ptáka nebo zvíře.....	139
10.03	Správné chycení	139
10.04	Správný odpal – Míč dopadne na zem.....	139
10.05	Správný odpal – Vnitřní polař brání v dráze míči	140
10.06	Tečování.....	140
10.07	Tečovaný odpal	140
10.08	Úmyslná meta zdarma bez nadhozu	140
10.09	Vnitřní chycení – Infield fly	141
X.	KONTAKTY	
X.1	Sekretariát ČBA	143
X.2	Adresa pro zasílání papírové Zprávy o utkání a Zprávy rozhodčího	143
X.3	Adresa pro zasílání pořadí pálkařů.....	143
X.4	Sportovně Technická Komise ČBA – vedení soutěží.....	143
X.5	Komise rozhodčích ČBA	143
X.6	Kontakty na členy Komise rozhodčích ČBA.....	143
X.7	Koordinátor rozhodčích ČBA.....	144
X.8	Přílohy a poznámky	144

Změny v manuálu rozhodčích pro rok 2021

- B.1.....upravena odměna rozhodčích v systému tří rozhodčích v Extralize a Extralize NoU a stanovena možnost definovat výpočet odměny rozhodčích v závislosti na dosažených kreditech zvláštním předpisem
- B.5.....aktualizován rok platnosti stravného, samotné stravné beze změn
- C.7.....provedena změna v povinných částech uniformy rozhodčího pro dané soutěže (čepice pouze s logem “UMPIRE“, kalhoty pro všechny rozhodčí zápasu buď preferované Smitty nebo jen Honig’s)
- C.11.....přidán odstavec ohledně gamblingu rozhodčích
- 3.03definována známá skutečnost, že nadhazovač nesmí nosit bílé nebo šedé podvlékačí tričko
- 4.02aktualizovány značky a modely míčů pro mládežnické soutěže
- 5.53doplněna povinnost čelit třem po sobě jdoucím pálkařům, pokud by bylo pravidlo použito
- 5.57taktéž doplněna povinnost čelit třem pálkařům po vystřídání nadhazovače do pole, pokud bude pravidlo použito
- 6.25zlepšen výklad postihu pro nadhazovače, který nadhodí upravený nebo poškozený míč s ohledem na to, zda jsou nebo nejsou běžci na metách
- 6.33upřesněn výklad, kde se nesmí pohybovat osoba v trestu
- 7.06ujasněn výklad, kdy bude nadhazovač považován za vystřídaného při obnovení hry po přerušení
- 10.07změněna definice tečovaného odpalu, kdy míč může kontaktovat kteroukoliv část těla chytáče před chycením
- X.4.....nový předseda STK

ÚVOD

Do rukou se Vám dostává aktuální vydání „Manuálu rozhodčího baseballu České Baseballové Asociace“ a to buď v tištěné, nebo elektronické formě. Toto vydání doznalo v minulosti zásadní změny, a to v organizaci jednotlivých výkladů, které by měly být přehlednější a měly by korespondovat s řazením jednotlivých kapitol v oficiálních pravidlech baseballu. Je nutné upozornit, že tento manuál nenahrazuje pravidla baseballu, soutěžní řády a metodické pokyny jednotlivých soutěží, které jsou nadřazeny tomuto manuálu, a tento manuál by neměl být s nimi v rozporu. Snahou tohoto manuálu je přinést detailnější pohled na stroze popsaná pravidla baseballu a přidat více pohledů na jednotlivá pravidla pro jejich lepší pochopení, a tedy i správnou aplikaci v samotné hře. Z toho vyplývá, že nejčastějšími čtenáři budou rozhodčí baseballu, ale věříme, že si uvedené řádky výkladů pravidel přečtou i další účastníci této pro nás oblíbené hry zvané baseball, kterými jsou manažeři, kouči, hráči, diváci nebo fanoušci.

Vzhledem k pokračování celosvětové pandemie COVID-19 bude i letošní sezona odlišná oproti zažitému. Snažili jsme se maximálně zohlednit všechny situace a výjimky ohledně této situace přímo do manuálu, nicméně omezení a uvolňování restrikcí se mění ze dne na den, takže je velice obtížné udržet manuál plně v souladu se situací, která bude přesně v okamžiku, kdy si budete tento manuál číst. Výklady v tomto manuálu neobsahují zásadní změny oproti zažitým pořádkům, pokud na to není výslovně upozorněno, případně se nejedná o plánované změny uvedené v přehledu změn. Proto si raději řádně nastudujte aktuální a platné soutěžní řády s nařízeními a metodickými pokyny ze strany STK ČBA, která jsou nadřazena tomuto manuálu a jeho výkladům. Podobné to může být například ohledně výplatního termínu, kde je uveden postup za normální situace a nezohledňuje situace, které mohou být platné v daný okamžik, kdy může dojít k posunu termínů celých soutěží. Věříme, že letošní sezonu opět všichni úspěšně, a hlavně ve zdraví zvládneme.



LEGISLATIVA

A. SYSTÉM ROZHODČÍCH

A.1 Nominace

Nominace na zápasy přímo řízené Českou Baseballovou Asociací (dále jen ČBA) provádí Komise rozhodčích (dále jen KR) ve spolupráci s koordinátorem rozhodčích dle předem daného rozpisu soutěží, který vydává Sportovně Technická Komise (dále jen STK) pro jednotlivé soutěže. Mezi zápasy přímo řízené ČBA pro sezonu 2021 patří – Extraliga (základní část, TOP6, nadstavba o Extraligu, Play-off Semi Final a Czech series), 1. Liga (základní část, nadstavba 1. ligy, semifinále a finále), All-Star Game, Juniorská Extraliga U21, Extraliga U18, Poháry U18, U15, U13, U11, U10, U9 a U8, Mistrovství České republiky mládeže a zápasy o postup či sestup do těchto soutěží *). KR dále může nominovat v případě zájmu a dohody další ligy či turnaje, které nemusí být přímo řízené ČBA.

Nominace rozhodčích je rozdělena do více částí dle průběhu Extraligy (dále také EXL), přičemž následné nominace budou závislé na hodnocení rozhodčích. Komise rozhodčích se bude snažit provádět nominace na dva měsíce dopředu s možností lepšího plánování volného času pro rozhodčí a s ohledem na rozpis soutěží *). Zápasy play-off EXL a s ním souběžné soutěže mohou být nominovány operativně v týdenních intervalech. Nominace jsou dávány na vědomí STK ČBA.

První oficiální nominace je rozesílána e-mailem před sezonou, další nominace včetně změn jsou aktuálně zveřejňovány na webu rozhodčích «www.baseball.cz/umpires». Rozhodčí by měli provádět kontrolu aktuálních nominací na webu rozhodčích ve 12 hod. před hracím dnem. Případné změny, které proběhnou od této doby do předepsaného začátku zápasu, budou prováděny telefonicky se zainteresovanými osobami.

V akutních situacích, při nedostatku rozhodčích v daném termínu, může dojít k odvolání rozhodčích ze zápasů, které jsou rozhodovány třemi nebo čtyřmi rozhodčími tak, aby byl zachován minimálně systém dvou rozhodčích, a zbylý rozhodčí bude přesunut na jiný zápas v daný den. V principu se jedná o známý status náhradního rozhodčího pro zápasy rozhodované ve více jak dvou rozhodčích. KR ČBA ve spolupráci s koordinátorem rozhodčích se bude snažit tyto případy eliminovat, ale v případě potřeby nebo v důsledku vypadnutí některého z rozhodčích, je přenominace rozhodčího nevyhnutelná.

A.2 Způsobilost k nominování

Na zápasy přímo řízené ČBA mohou být nominováni rozhodčí, kteří jsou držiteli licence rozhodčího baseballu ČBA, které jsou udělovány po školení rozhodčích, případně jsou schváleni KR ČBA pro nominování na dané zápasy. Na zápasy Extraligy jsou nominováni rozhodčí, kteří získali příslušnou licenci rozhodčího baseballu (Chief a vyšší, viz dále). Rozhodčí, kteří budou nominováni na zápasy Play-off Extraligy musí splňovat určitá kritéria, jako jsou: odpískané všechny nominované zápasy a/nebo odpískáno alespoň 15 zápasů Extraligy ve stejné sezóně a/nebo mít mezinárodní licenci, případně jednu z nejvyšších licencí, minimum omluv ze zápasu apod.

Samozřejmě pokud některý rozhodčí dle mínění KR má schopnosti a předpoklady pro rozhodování těchto zápasů, může dostat výjimku z výše uvedených požadavků.

A.3 Systém rozhodování zápasů

Soutěže řízené ČBA se rozhodují systémem dvou rozhodčích, tří rozhodčích a čtyřech rozhodčích. V případě personální nouze, může rozhodovat zápas pouze jeden rozhodčí. V situaci, kdy zápas rozhoduje jeden rozhodčí, bude tento rozhodčí oblečen do výstroje hlavního rozhodčího a bude rozhodovat zápas z postavení za domácí metou (mimo zápasy mládeže, kde se posuzují strajky a bóly zpoza nadhazovače). Zápasy EXL a zápasy play-off, případně další vybrané zápasy se mohou rozhodovat systémem tří (čtyř) rozhodčích. O nasazení rozhodčích na jednotlivé zápasy rozhoduje KR ČBA a jí pověřený Koordinátor rozhodčích.

Rozhodčí uveden na prvním místě v nominační listině je hlavním rozhodčím (UIC/HP), ostatní jsou metoví rozhodčí v pořadí 1. meta (U1); 1.-3. meta (U1, U3); 1.-2.-3. meta (U1, U2, U3). U dvojzápasů je na prvním místě uveden hlavní rozhodčí na první zápas a na dalším místě je uveden rozhodčí u první mety, poté *případně* rozhodčí u druhé mety a poté *případně* rozhodčí u třetí mety tak, aby vznikl nějaký systém rozhodčích. U druhého zápasu dvojzápasu se pozice většinou posouvají po směru hodinových

*) - Vlivem restrikcí ze strany Vlády ČR v sezóně 2021 může dojít ke změnám v zažitých zvyklostech nebo zrušení soutěže

ručiček, nicméně rotace **může být stanovena individuálně** dle nominace uvedené v nominační listině. **Prosím překontrolujte si nominace na dané zápasy.** Pokud je použit systém dvou rozhodčích (převážně v soutěžích 1. ligy), tak si rozhodčí pouze vymění své pozice. Rozhodčí z domácí mety se přesune na první metu a rozhodčí z první mety se přesune na domácí metu a stává se hlavním rozhodčím.

Nominace a pořadí rozhodčích na jednotlivé zápasy i dvojzápasy jsou pevně stanoveny a nemohu být, bez závažných důvodů ze strany samotných rozhodčích měněny. Změny mohou být provedeny **POUZE** se souhlasem Koordinátora rozhodčích. Samovolné změny ze strany rozhodčích mohou být pokutovány.

A.4 Licence rozhodčích

Od roku 2017 jsou v platnosti licence rozhodčích. Snahou je přiblížit systém licencování rozhodčích systému trenérů a zahájit systém celoživotního vzdělávání rozhodčích. Přidělené licence nejsou „doživotní,“ kromě základní licence „rookie.“

Nově jsou stanoveny úrovně licencí (od nejnižší po nejvyšší) „rookie,“ „basic,“ „chief“ a „master.“ Navíc ke dvěma nejvyšším licencím („chief“ a „master“) může být přidělena licence „instructor.“ Každá úroveň licence bude mít stanovený počet „kreditu“ a podmínky, za který je možné licenci získat, ale také za jakých podmínek může být licence snížena. Jejich získání bude závislé na snaze každého individuálního rozhodčího, od jeho snahy vzdělávat se a rozhodovat stanovený počet zápasů. S tím může být spojena i výše odměny (viz dále Kapitola B.1 Odměna rozhodčích za zápas).

Podmínky pro získání jednotlivých licencí budou stanoveny samostatným předpisem, stejně jako za jakých podmínek bude licence snížena v případě neaktivity rozhodčího. Přidělování nebo snižování licencí bude provádět Komise rozhodčích v mimo sezonním období na základě ne/splněných podmínek každým z rozhodčích.

A.5 Mezinárodní licence

Mezinárodní licenci CEB může získat pouze rozhodčí s licenci Chief nebo Mater na návrh KR a ČBA u Evropské konfederace baseballu (CEB). KR si stanovila, že počet rozhodčích s licenci CEB nepřesáhne počet 8 rozhodčích (KR se snaží stav stabilizovat na tomto počtu). KR schválila progresivní nominaci na listinu CEB. Listina CEB se bude každoročně aktualizovat, tudíž se na tuto listinu může dostat každý rozhodčí, který splní kritéria pro CEB nominaci a bude doporučen KR. Nominace na turnaje již provádí samotná CEB.

Licenci WBSC může rozhodčí získat jako držitel licence CEB, musí být vybrán KR a ČBA, a dále musí být nominován Světovou asociací WBSC na turnaj, který je v její kompetenci.

A.6 Školení rozhodčích

KR ve spolupráci s ČBA (a ji podřízených regionů) vypisuje školení po jednotlivé úrovni licencí. Termíny školení nejsou závazné a školení může proběhnout podle zájmu o dané školení v příslušném roku. Základní školení na nejnižší úroveň „rookie“ by měla být organizována každoročně. V případě velkého zájmu může být stejné školení provedeno na více místech v jedné sezoně. KR bude o konání jednotlivých školeních informovat na webových stránkách ČBA a jejich sociálních medií.

KR může, dle domluvy s pořadatelem, vyslat školitele na různá školení mimo oficiální školení ČBA, jako jsou Regionální školení rozhodčích, Školení rozhodčích lig mimo soutěže ČBA apod.

A.7 Hodnocení rozhodčích

V sezoně bude probíhat hodnocení rozhodčích v zápasech EXL, jejich nadstavbách, v 1. lize a její nadstavbách, ČBP a U21, které budou provádět zástupci družstva, jež zápas odehrála. Hodnocení rozhodčích ze strany družstev bude prováděno elektronicky přes webový portál ČBA při vyplňování výsledku zápasu. Každé vyplnění elektronického dotazníku bude pro družstva povinné.

Předmětem hodnocení rozhodčích je posuzování strajk zóny, jednoznačnost a srozumitelnost jejich rozhodnutí, a v neposlední řadě celkový přístup a chování rozhodčích k rozhodovanému utkání. Komise rozhodčích bude záznamy vyhodnocovat a pracovat s nimi při tvorbě následných nominací v průběhu sezony a finálové části sezony.

Dále může být prováděno hodnocení rozhodčích s přihlédnutím na následující kritéria:

Přístup a úsilí

- Profesionalita na hřišti a mimo něj
- Soustředění
- Rychlost
- Přátelení se
- „Koučovatelnost“
- Vztahy k ostatním
- Administrativní povinnosti

Technické dovednosti

- Postoj na domácí metě
- Časování
- Soudnost
- Komunikace s kolegy
- Reakce / Postavení pro rozehru
- Znalost mechaniky
- Využití hlasu
- Styl a forma vyhlašování

Předváděný výkon na hrací ploše

- Sebejistý / zodpovědný postoj
- Vzhled v uniformě
- Mobilita

Chování v situacích

- Komunikační dovednosti
- Vyrovnanost
- Získání kontroly

Znalost pravidel

- Aplikace pravidel na hřišti
- Písemný test

Pro každé kritérium se používá jedno z následujících hodnocení:

SUPERIOR (Vynikající):

Předvádí výjimečně vysoký stupeň schopností a znalostí v celé kategorii

ABOVE STANDARD (Nadstandardní):

Předvádí nadstandardní a lepší výkon než většina rozhodčích

MEET STANDARD (Standardní):

Předvádí standardní výkon většiny rozhodčích; funkční a kvalifikovaný

MARGINAL (Hraniční):

Výkon hraničně přijatelný; vyžadovány korekce pro odstranění nepřijatelného výkonu

BELOW STANDARD (Pod standardem):

Výkon je jednoznačně nepřijatelný

KRITÉRIA A STANDARDY VÝKONOSTI

PŘÍSTUP A ÚSILÍ

- **Profesionalita na hřišti a mimo něj:** S maximálním úsilím vystupuje výjimečným způsobem, kdy projevuje poctivost, spolehlivost a odpovědnost. Projevuje a prosazuje čestnost rozhodcovské profese. Každé rozhodnutí ohledně kterékoliv situace je tvořeno bez ohledu na jakoukoliv historii s určitým hráčem nebo oddílem.
- **Soustředění:** Představuje konzistentní koncentraci a pozornost v běžných i rozhodujících okamžicích zápasu bez ohledu na faktory, kterými je bodový stav, směna, počasí nebo postavení zúčastněných družstev.
- **Rychlost:** Prokazuje energický a přesvědčivý („za daným účelem“) pohyb po hřišti.
- **Přátelení se:** Vyhýbá se nadměrné a zbytečné konverzaci s osobami v dresu nebo s diváky v průběhu hry. Navštěvuje klubové kanceláře pouze tehdy, pokud to vyžaduje výkon jeho funkce a snaží se vyhnout zbytečnému přátelení se se zaměstnanci oddílu, aby nezanikl dojem nestrannosti.
- **„Koučovatelnost“:** Poslouchá a přijímá konstruktivní kritiku, nařízení a/nebo doporučení; Předvádí dychtivost po zlepšení se pomocí kritiky ke svému profesionálnímu růstu.
- **Vztahy k ostatním:** Předvádí respekt a zájem o své vrstevníky a kolegy, jede příkladem, motivuje, vzbuzuje důvěru a vzájemný respekt. Oznamuje a komunikuje jako tým a podporuje vždy své kolegy na hrací ploše. Vyhýbá se kontaktu se zaměstnanci oddílu nebo fanoušky, který by mohl vytvářet nesoulad nebo tření mezi svými kolegy.
- **Administrativní povinnosti:** Správně, včas, přesně, jasně a kompletně odesílá všechny reporty (tj. Zpráva o utkání, Zpráva rozhodčího). Efektivně komunikuje a okamžitě reaguje na žádosti o informace od Komise rozhodčích, Sekretariátu ČBA nebo představitelů oddílu.

PŘEDVÁDĚNÝ VÝKON NA HRACÍ PLOŠE

- **Sebejistý / zodpovědný postoj:** Vykonává své povinnosti na hrací ploše demonstrací správné úrovně sebejistoty a asertivity; tomu odpovídá předváděné chování a řeč těla.
- **Vzhled v uniformě:** Předvádí dobrou fyzickou kondici a držení těla. V uniformě vystupuje profesionálně a s pýchou ji udržuje v prvotřídním stavu.
- **Mobilita:** Využívá své fyzické a atletické schopnosti k získání správného postavení pro jednotlivé roze hry, včetně plynulého běhu, koordinace a hbitosti.

TECHNICKÉ DOVEDNOSTI

- **Postoj na domácí metě:** Předvádí znalost postoje na domácí metě; pozice nohou pata/špička, předklon trupu, natočení ramen, výška hlavy, zaujetí postoje ve správný čas, stabilitu, práci se slotem a přizpůsobování postoje ve vazbě na pohyb chytače.
- **Časování:** Neustále předvádí správné časování při posuzování nadhozů, zadržené švihy a roze hry.
- **Soudnost:** Předvádí objektivní, přesné a konzistentní posuzování nadhozů (včetně zadrženého švihu) a běžných/obtížných situací (včetně porušování pravidel), přičemž zůstává nestranný.
- **Komunikace s kolegy:** Efektivně používá vizuální a verbální komunikaci včetně signálů před roze hrou, signály pomocí rukou a ústní příkazy během hry.
- **Reakce / Postavení pro roze hru:** Ukazuje správné čtení roze hry a její vývoj, když správně předvídá průběh roze hry a snaží se zaujmout efektivní postavení, kdy si vytvoří správný úhel a vzdálenost k rozvíjející se herní situaci.
- **Znalost mechaniky:** Dodržuje zavedenou mechaniku tak, jak je uvedeno v mechanice dvou nebo tří rozhodčích.
- **Využití hlasu:** Používá efektivně svého hlasu se správnou hlasitostí, autoritou, asertivitou a tónem.
- **Styl a forma vyhlásování:** Provádí jednoznačné, viditelné, různé a jasné signály směrem ke kolegům, družstvům, fanouškům a zaměstnancům hřiště. Asertivita ve vyhlášení vzrůstá společně s těsnější a napínavější roze hrou.

ZNALOST PRAVIDEL

- **Aplikace pravidel na hřišti:** Správně prosazuje všechny výklady oficiálních pravidel baseballu, regulí a soutěžních řádů, včetně těch, které jsou uvedeny v manuálu rozhodčího ČBA, a to bez ohledu na osobní preference.
- **Písemný test:** Potvrzuje úplnou znalost a zběhlost v oficiálních pravidlech baseballu, včetně jejich výkladu podle manuálu rozhodčího baseballu ČBA během absolvování písemných testů.

CHOVÁNÍ V SITUACÍCH

- **Komunikační dovednosti:** Prokazuje schopnost aktivně naslouchat a předvádí výbornou komunikaci s použitím vhodné hlasitosti, autority, asertivity a tónu při plném zachování profesionality. Nikdy nepoužívá vulgarismy.
- **Vyrovnanost:** Předvádí dobrou sebekontrolu tím, že zůstává vyrovnaný, klidný a nad věcí ve vypjatých situacích jako jsou argumenty, udělení varování, vyloučení a neočekávané nebo neobvyklé situace.
- **Získání kontroly:** Iniciativně se snaží kontrolovat hru s odpovídající úrovní autority a neváhá dělat nepopulární rozhodnutí. Nikdy netoleruje osobní nadávky.

A.8 Komisař

Osoba komisaře může zastávat dvě funkce. První z nich je komisař pro ligové zápasy. Komisař je zástupce asociace a vykonává dohled nad zápasem (dodržování předzápasových aktivit, příprava hřiště, průběh utkání apod.) a hodnotí výkon rozhodčích. Ze strany komisaře se jedná o výkon činnosti, která nijak nezasahuje do průběhu utkání nebo činnosti rozhodčích. Komisař se může s rozhodčími sejit před a/nebo po zápase a sdělit své postřehy, ale jak bylo uvedeno, nemůže jakkoliv ovlivnit průběh zápasu nebo řešit vzniklé situace.

Druhou funkcí je turnajový komisař. Opět je zástupcem asociace, ale v tomto případě vykonává funkce spojené s řízením turnaje, překládáním zápasů turnaje, nominování rozhodčích, řešení protestů a situací týkajících se celého turnaje. Turnajový komisař má větší pravomoc než ligový komisař a v případě turnaje se musí rozhodčí řídit jeho nařízeními.

S komisařem se rozhodčí setkají na všech turnajích pod vedením České baseballové asociace, u ligových zápasů je setkání s komisařem rozhodčích spíše sporadické.

A.9 Oficiální zapisovatel

Každý baseballový zápas by měl mít oficiálního zapisovatele, který provádí záznam o utkání. Ve většině případů je oficiálním zapisovatelem vybraný člen domácího družstva, kterého naleznete na lavičce domácích, nebo v případě turnajů, jsou zapisovateli zvoleni členové pořádajícího oddílu. Nicméně na zápasy Extraligy (a další soutěže stanovené soutěžním řádem) jsou nominováni nezávislí zapisovatelé, kteří vykonávají funkci Oficiálního zapisovatele na určeném místě, většinou za domácí metou či místě určeném pro média (pressbox).

Hlavní rozhodčí by měl úzce spolupracovat s oficiálním zapisovatelem při ohlašování střídání nebo při vysvětlování neobvyklých nebo zvláštních situací. Běžně by se měl hlavní rozhodčí po ukončení neobvyklé rozhry otočit směrem k zapisovateli a pomocí signálů naznačit, co se událo. Převážně se to týká bránění chytačem, bránění pálkařem, balk po kterém následuje odpal, který anulují vyhlášení balku, bránění diváky, apod. V extrémně složitých situacích nebo při střídání velkého množství hráčů je nutné komunikovat s oficiálním zapisovatelem napřímo, například pomocí interkomu nebo při složitějším střídání odeslat zástupce střídajícího družstva přímo k zapisovateli, aby střídání objasnil.

A.10 Náhradní rozhodčí

V sezoně může být požitá funkce náhradního rozhodčího, který bude nominován KR ČBA, případně Koordinátorem rozhodčích. Tento náhradní rozhodčí bude o své nominaci na tento post informován emailem nebo telefonicky (jeho nominace nebude zveřejněna na webu rozhodčích). Případně je za náhradního rozhodčího považován ten rozhodčí, který rozhoduje na třetí nebo druhé metě, případně dle rozhodnutí koordinátora rozhodčích, jenž může být bez předešlého upozornění přeložen na jiný zápas.

Jeho funkce bude spočívat v držení tzv. „pohotovosti,“ za což mu bude náležená odměna stanovena zvláštním přepisem. Daný rozhodčí se při držení pohotovosti nemusí účastnit žádného utkání, dokud jej Koordinátor rozhodčích nenominuje na zápas, ze kterého nenadále vypadli dříve nominovaní rozhodčí. V takovém případě je tento náhradní rozhodčí povinen odřídít stanovený zápas, za což mu bude příslušet standardní odměna dle sazebníku odměn (odměna za pohotovost bude vyplacena jen v situaci, kdy nebude náhradní rozhodčí Koordinátorem ČBA nominován na žádný zápas).

Je předpokladem nominovat dva náhradní rozhodčí na hrací víkend, a to jednoho za Čechy a druhého za Moravu. Nominace může, ale také nemusí být provedena a bude se řídit samostatným předpisem.

B. FINANCE

B.1 Odměna rozhodčích za zápas

Za každý řádně odřízený zápas České baseballové asociace náleží rozhodčímu odměna, dle stanoveného sazebníku odměn. Odměna je vyplácena formou převodu z účtu ČBA, vždy dle předem stanovených termínů, minimálně však dvakrát za sezonu (obvykle v červnu a po ukončení sezony) a). Výplata odměn je závislá na obdržení Zprávách o utkání a na dodání potvrzení o výši příjmu, které je vždy rozhodčím elektronicky rozesíláno ve výplatním termínu spolu s rozpisem celkových odměn. Tento způsob výplat je zvolen pro všechny celostátní soutěže, pokud nebude stanoveno jinak.

V ostatních případech rozhodčí vyplácí vždy domácí družstvo v hotovosti do 30 minut po skončení utkání. U turnajů pořádaných ČBA vyplácí odměnu osoba k tomu pověřená, většinou se jedná o komisaře turnaje (pokud nebude uvedeno jinak). Výplaty odměn za regionální soutěže se řídí předpisy příslušného regionálního pracoviště, odměny za turnaje pořádané mimo soutěže/turnaje ČBA jsou stanoveny jejím pořadatelem. Vždy si nastudujte příslušné informace k daným zápasům nebo turnajům!

Výše stanovené odměny náleží rozhodčím, kteří mají platnou licenci rozhodčího České baseballové asociace. V případě, že je zápas odřízen rozhodčím bez platné licence, bude mu náležet 50 % z uvedené odměny.

Konkrétní výše odměny každého rozhodčího je závislá na získaném kreditu. Kredit se rovná procentuální hodnotě celkové odměny uvedené v následující tabulce, pokud nebude stanoveno jinak zvláštním předpisem. Výše kreditu je ovlivněna dosaženou licencí, za kterou je většinový podíl kreditů. Další kredit je možné získat za splnění dalších podmínek (např. absolvování školení nebo testů, účast na mládežnických turnajích, regionálních soutěžích mládeže apod.) Maximální výše kreditu může dosáhnout 100 %. Komise rozhodčích před každou sezonou vydá soupis akcí a činnosti, za které bude možné dohromady získat minimálně 20 kreditů. Detailní popis kreditního systému a vypsání akce za kredity pro rok 2021 budou ve zvláštním dokumentu, který lze nalézt na stránkách asociace v sekci Rozhodčí.

Sazebník odměn pro zápasy pod Českou baseballovou asociací 2021:

(Odměny stanovené pro mládežnické poháry a MČR jsou maximální a mohou být případně poníženy z rozhodnutí STK vzhledem k délce zápasu. Pokud dojde k úpravě nebo změně odměn, bude k tomu vystaven zvláštní předpis. Nastuduj si vždy předpis k jednotlivým turnajům.)

2021	1 rozhodčí UIC	2 rozhodčí UIC / U1	3 rozhodčí UIC / U1 / U3	4 rozhodčí UIC / U1 / U2 / U3
Czech Series / Semi Finals	4000,-	2200,- / 1800,-	2000,- / 1000,- / 1000,-	1600,- / 800,- / 800,- / 800,-
Extraliga TOP6	2600,-	1400,- / 1200,-	1200,- / 700,- / 700,-	1100,- / 500,- / 500,- / 500,-
Extraliga	2100,-	1100,- / 1000,-	900,- / 600,- / 600,-	900,- / 400,- / 400,- / 400,-
Extraliga NoU	2100,-	1100,- / 1000,-	900,- / 600,- / 600,-	-
1.liga	1600,-	900,- / 700,-	800,- / 400,- / 400,-	-
N1L, soutěž o 1.ligu	1600,-	900,- / 700,-	800,- / 400,- / 400,-	-
Extraliga U21	1600,-	900,- / 700,-	800,- / 400,- / 400,-	-
Extraliga U18*	1200,-	700,- / 500,-	600,- / 300,- / 300,-	-
Pohár U18*	1600,-	900,- / 700,-	800,- / 400,- / 400,-	-
Pohár U15*	1000,-	600,- / 400,-	-	-
Pohár U13*	700,-	400,- / 300,-	-	-
Pohár U11*	700,-	400,- / 300,-	-	-
Pohár U10, U9, U8, U7*	200,-	-	-	-
MČR U18*	1600,-	900,- / 700,-	800,- / 400,- / 400,-	-
MČR U15*	1000,-	600,- / 400,-	-	-
MČR U13*	700,-	400,- / 300,-	-	-
MČR U11*	700,-	400,- / 300,-	-	-
MČR U9*	200,-	-	-	-

a) - Vlivem restrikcí ze strany Vlády ČR v sezoně 2021 může dojít ke změnám v zařazených zvyklostech

*) - Na odměnu v soutěži se nevztahuje kreditní systém rozhodčích

B.2 Odměna rozhodčích při špatném počasí

V případě, že je zápas ukončen pro déšť, případně není pro déšť či nezpůsobilou hrací plochu zápas zahájen a rozhodčí **nebyli předem odvoláni**, bude odměna proplacena posléze převodem v příslušné výši. U turnajů pořádaných ČBA řídí výplatu odměny osoba k tomu pověřená, většinou komisař turnaje a řídí se příslušným předpisem, kdy nezahájený zápas nemusí být proplacen.

U dvojzápasu v dlouhodobé soutěži, který je ukončen pro déšť, případně není pro déšť či nezpůsobilou hrací plochu zahájen, mají rozhodčí nárok na vyplacení odměny za oba zápasy jen v případě, že se stal první zápas dvojzápasu regulérní. V opačném případě je vyplácena odměna pouze za první zápas.

B.3 Odměna rozhodčích při odloženém zápase

Pokud dojde k situaci, kdy se zápas musí odložit a bude se dohrávat, tak odměna bude poměrově rozpočítána mezi zúčastněné rozhodčí za předpokladu, že původně nominovaní rozhodčí nebudou rozhodovat i tuto dohrávanou část zápasu (*za předpokladu, že nebude rozhodnuto jinak*).

B.4 Cestovní výlohy

ČBA proplácí jízdné ve výši doložených nákladů hromadné dopravy nebo při použití libovolného automobilu proplácí částku ve výši **4,- Kč/km**. Hromadnou dopravu se rozumí tramvaj, autobus, trolejbus, metro nebo vlak. Dále je nutné řídit se kilometrovníkem ČBA s platností danou pro příslušný rok. ČBA si vyhrazuje právo cestovní náhradu krátit, pokud dojde ke zbytečnému paralelnímu použití více vozidel. Náhrady se proplácejí měsíčně na základě došlých formulářů cestovních výkazů. Ve formuláři musí být jednoznačně specifikováno utkání, kterého se cestovní náhrady týkají (datum, soutěž, číslo utkání). Cestovní výkazy musí být zaslány na Sekretariát ČBA nejpozději do 19.11. příslušného roku. ČBA si vyhrazuje právo neproplácet cestovní výlohy za sezonu vykázané po tomto datu.

Použití jiných dopravních prostředků není výslovně zakázáno, ale musí se tato forma dopravy konzultovat se Sekretariátem ČBA. V případě, že se zápas či turnaj koná v místě bydliště rozhodčího, tak mu nevzniká nárok na proplacení jakýchkoliv cestovních nákladů.

B.5 Stravné

Stravné proplácí ČBA dle Zákoníku práce §§ 163 pro rok 2021 a interních úprav podle vzdálenosti bydliště a místa utkání:

- **100,- Kč** při cestě v délce 5 - 12 hodin
- **150,- Kč** při cestě v délce 12 - 18 hodin
- **220,- Kč** při cestě v délce nad 18 hodin

V případě, že se zápas či turnaj koná v místě bydliště rozhodčího, tak mu nevzniká nárok na proplacení jakýchkoliv stravovacích nákladů.

B.6 Ubytování rozhodčích

Ubytování proplácí ČBA ve výši doložených nákladů. **Veškeré ubytování je nutno konzultovat předem se Sekretariátem ČBA.** V případě turnajů pořádaných ČBA je ubytovací místo předem určeno, Sekretariát ČBA vám poskytne veškeré informace. V případě, že se zápas či turnaj koná v místě bydliště rozhodčího, tak mu nevzniká nárok na proplacení jakýchkoliv ubytovacích nákladů.

B.7 Pokuty rozhodčích

Dojde-li ke změně místa či termínu konání zápasu z důvodu vyšší moci nebo z podnětu zúčastněných družstev, tj. změna na poslední chvíli, informuje o tom Koordinátor rozhodčích, Sekretariát ČBA nebo zástupce STK nominované rozhodčí v nejkratším možném termínu. Odvolání rozhodčích při přeložení / zrušení zápasu, a tedy informování nominovaných rozhodčích, MŮŽE provádět pouze Koordinátor rozhodčích, Sekretariát ČBA nebo zástupce STK (odvolat nominované rozhodčí **NEMŮŽE** např. manažer, zástupce oddílu apod.) Pokud nedojde ke správnému odvolání od výše uvedených, dostavte se k zápasu.

Pokud rozhodčí nebude moci ze závažných důvodů řídit svěřený zápas, má možnost zajistit za sebe vlastními silami náhradu z řad rozhodčích ČBA s potřebnou kvalifikací. **O této náhradě MUSÍ informovat Koordinátora rozhodčích ČBA.** Pokud náhradu nezajistí, musí se omluvit u Koordinátora rozhodčích, a bude mu udělena pokuta v následující výši (pokuta se odečítá průběžně v zúčtovacím období z celkové odměny rozhodčího):

- **0,- Kč** pokud se rozhodčí omluvil z důvodu doložené pracovní neschopnosti
- **0,- Kč** pokud sám zajistil na utkání jiného schváleného rozhodčího ČBA
- **0,- Kč** pokud se omluvil 14 a více dnů před utkáním
- **1000,- Kč** až do uvedené výše, pokud se omluvil 8-13 dnů před utkáním
- **1500,- Kč** až do uvedené výše, pokud se omluvil 4-7 dnů před utkáním
- **2000,- Kč** až do uvedené výše, pokud se omluvil později nebo se k utkání nedostavil bez **předchozí** omluvy
- **500,- Kč** až do uvedené výše za nepodepsání elektronické Zprávy o utkání (eZoU) a neodeslání line-upů nebo neodeslání podepsané papírové Zprávy o utkání a line-upů do **tří pracovních dnů** na Sekretariát ČBA. Pokud není papírová Zpráva o utkání vyplněna a podepsána, bude pokuta udělena všem rozhodčím nominovaným na daný zápas. V případě, kdy je Zpráva o utkání vyplňována elektronicky, budou pokutováni pouze nepodepsaní rozhodčí zápasu, případně pouze hlavní rozhodčí za neodeslání skenu line-upů. Viz Kapitola D.6.
- **500,- Kč** až do uvedené výše za opuštění šatny rozhodčích a prostor hřiště dříve než 30 minut po ukončení zápasu, aniž by papírovou Zprávu o utkání podepsali zástupci obou družstev ČBA (pokuta je udělena všem rozhodčím nominovaným na daný zápas) za předpokladu, že je vyplňována papírová Zpráva o utkání. Viz Kapitola D.3.
- **250,- Kč** až do uvedené výše za to, že nepřipravili míče pro hru (setření lesku), i když byly míče připraveny v šatně rozhodčích včas.
- **3000,- Kč** až do uvedené výše může KR po svém rozhodnutí pokutovat rozhodčí na základě podnětu, z důvodu porušení pravomoci rozhodčího či špatného výkonu v rozporu s pravidly.
- Dále může rozhodčí obdržet trest/postih od Disciplinární komise ČBA

C. CHOVÁNÍ A ZODPOVĚDNOST ROZHODČÍCH

C.1 Přístup rozhodčích

Následující principy (v Kapitolách C.1 Přístup rozhodčích a C.2 Řešení situací) jsou úspěšně používány řadu let. Proto je začleň do svého rozhodování:

- Udržuj průběh hry v pohybu. Samotné hře často pomůže energický a seriózní přístup rozhodčích.
- Buď soustředěný na každý nadhoz v kterémkoliv zápase, bez ohledu na bodový stav, směnu, počasí nebo umístění družstva v tabulce.
- Předved' na hřišti rychlost, koncentraci, pozornost, sebevědomí a profesionální přístup.
- Zůstaň na hřišti aktivní po celou dobu.
- Buď zdvořilý, nestranný a vyžaduj od všech respekt.
- Uvědom si, že jsi oficiálním zástupcem asociace jak na hřišti, tak i mimo něj, a podle toho jednej.
- Vždy udržuj svou uniformu v perfektní kondici.
- Vždy buď vhodně oblečen cestou na/z hřiště a na veřejných místech.
- Nezapomeň, že i když jsi mimo hřiště, tak stále reprezentuješ baseball a svou asociaci. Nikdy nedělej nic, co by mohlo poškodit tebe nebo baseball. Vždy jednej, oblíkej se, a pracuj takovým způsobem, který odpovídá tvé funkci rozhodčího.

C.2 Řešení situací

Řešení situací na hřišti je náročným úkolem každého rozhodčího. Rozhodčí musí mít utkání pod kontrolou a nezhoršovat vzniklé situace. Za tímto účelem asociace chápe, že každá situace může být jedinečná a správný úsudek rozhodčích je podstatným elementem jejich práce. Pro asociaci a samotný baseball by bylo nejlepší, kdyby řešení situací na hřišti bylo vždy jednotné. Každý rozhodčí by měl provést nezávislé rozhodnutí v souladu s následujícími pokyny:

- Spolupracujte se svými kolegy. Pomáhejte si navzájem. Nebojte se požádat o asistenci, pokud jste měli zablokovaný výhled na hru. Hlavním cílem je mít ve výsledku všechna rozhodnutí správná.
- Všechny osobní či osobnostní problémy udržujte mimo rozhodování baseballu. Musíte být schopni odpustit a zapomenout. Každý zápas je novým zápasem.
- Zůstaň vždy klidný, sebevědomý a nekonfrontační, aby výsledek mohl působit spravedlivě a nestranně.
- Nezahajuj argumentaci; **vyhni se vulgárním výrazům a sarkastickým komentářům**; netrvej na "posledním slově" nebo nechod' za hráčem či manažerem, který již odchází. Pokud odchází pryč – nechej ho jít!
- Velmi dobře si natrénuj, které komentáře na hřišti vyžadují tvoji pozornost a které bys měl ignorovat.
- Nepřehlížejte situace na hřišti, které dle tvého úsudku vyžadují tvoji pozornost pro udržení kontroly a pořádku.
- Měj nestranný vliv na hru. Musíte být schopni vybrat pouze důležité situace a neostýchat se provést nepopulární rozhodnutí.
- Pokud nastanou obtížné situace, tak je důležité, aby rozhodčí zůstal "nad věcí" a nesnížil se na emocionální úroveň konkrétního hráče nebo manažera. Každé rozhodnutí musí být učiněno na základě zdravého rozumu a znalosti pravidel baseballu.
- Verbálně nenapadej nebo nenásleduj hráče, který od tebe odchází; neukazuj prstem nebo nepoužívej nevhodná gesta během argumentace.
- Nevývolávej fyzický kontakt s hráči, kouči nebo manažery.

- **Udržuj svůj temperament pod kontrolou.** Rozhodnutí nebo akce prováděné v zuřivosti nejsou žádány.
- Přizpůsob úroveň své intenzity stavu situace. Vyvaruj se stupňující se argumentaci.
- **Dávej si pozor na to, co říkáš!** Nikdy nepoužívej stejný slovník směrem k hráčům, koučům nebo manažerům, jaký oni používají směrem k rozhodčím a jsou za něj následně potrestáni.
- Pokud má manažer podle pravidel oprávnění vzniklou situaci argumentovat, je povinností rozhodčího vyslechnout jeho argumenty za předpokladu, že jsou jeho námitky a chování přijatelné. Toto může rozhodčí udělat ve vší důstojnosti a bez ztráty respektu. Uvědomte si, že hráči jsou v zápalu hry, proto mějte porozumění. Jste nestranní soudci zápasu a vaši autoritu získáte **klidným a profesionálním vystupováním. Buďte trpělivým posluchačem.**
- Buďte obezřetní v tom, kde stojíte mezi směny v situaci, kdy lze očekávat komplikace od jednoho družstva (tj. určitě nestůjte u pomezí čáry před lavičkou, ze které lze očekávat potíže).
- Udržujte hru pod kontrolou a pokuste se vždy uklidnit jakékoliv potenciální konfrontace mezi hráči, kouči nebo manažery soupeře. Pokud ale situace dospěje do situace, kdy jsou všichni hráči na hřišti v hromadné bitce, rozhodčí ustoupí stranou a nechají kouče, manažery a ostatní hráče k ukončení soubojů. Rozhodčí se vždy pokusí identifikovat podněcováče a největší rváče, a následně po konzultaci se všemi rozhodčími zápasu provedou takové akce, které považují za nezbytné.

C.3 Týmová práce

Zápasy jsou rozhodovány skupinou rozhodčích, nikoliv jednotlivci. Rozhodčí, když jsou na hřišti, by měli vždy rozhodovat a komunikovat jako tým a měli by se navzájem podporovat. Každý rozhodčí by se měl pokusit předvídat činnost svých kolegů a tím předejít případným problémům. Je dobré se před zápasem domluvit na postupech, signálech či mechanikách, které budou používány během zápasu. Rozhodčí by se měli vyvarovat jakéhokoliv chování, které by se mohlo dotknout koučů, hráčů nebo fanoušků, případně ke vzniku nesrovnalostí uvnitř skupiny rozhodčích

C.4 Znalost pravidel a jejich interpretace

Dobré rozhodování rozhodčího znamená kompletní znalost a zběhlost v oficiálních pravidlech baseballu, jejich správný výklad, znalost politiky soutěží, znalost příslušných soutěžních řádů a soutěžních omezení, a znalost tohoto manuálu. Rozhodčí by měl vynucovat pravidla, jejich výklady, omezení a postihy bez ohledu na osobní preference nebo osobní názory. Rozhodčí by měl projevit zdravý rozum během aplikování pravidel. Přečíst si část pravidel každý den není nikdy na škodu.

Veškeré soutěže a turnaje pořádané ČBA se řídí „Oficiálními pravidly baseballu“ vydanými Českou Baseballovou Asociací pro daný rok a příslušným Soutěžním řádem vydaným pro danou soutěž a daný rok, případně aktuálními nařízeními vydanými STK ČBA. **Soutěžní řád a nařízení STK ČBA je nadřazeno pravidlům baseballu a případným výkladům v tomto manuálu, pokud by byly v rozporu.**

C.5 Tisk, TV kamery, fotografové a spolupráce s médii

Zástupci médií nemají povolen vstup na hrací plochu v průběhu hry, kromě případů popsaných v pravidlech, kdy dostanou povolení od domácího družstva. Jejich pohyb na hrací ploše je omezen na vymezená místa a nesmí jakkoli zasahovat do hry. Pokud se vám zda, že je jejich pozice špatná, upozorněte je na tuto skutečnost a případně jim vymezte plochu působnosti. Pokud neuposlechnou, případně úmyslně či neúmyslně brání ve hře, musí být po takovémto činu vykázáni ze hřiště (samozřejmě je rozdíl mezi fotografem na hrací ploše a kameramanem při živém přenosu).

Pokud je již před zápasem známo, že budou přítomni na hřišti média, je dobré o tom informovat oba manažery na poradě před zápasem a určit pravidla pro případné situace, jakožto součást územních pravidel.

Rozhodčí by měli vždy s médii spolupracovat, pokud je to možné, speciálně pokud je zápas živě přenášen. Rozhodčí musí být připraveni zodpovídat případné dotazy v rámci interview po ukončení

zápasu. Podávat komentáře nebo rozhovory v průběhu zápasu je zakázáno. V situacích, kdy dojde během zápasu k vyloučení manažera, kouče nebo hráče, mohou rozhodčí toto vyloučení komentovat pouze všeobecně ve stylu: „...hráč byl vyloučen za nesportovní chování (gesta apod.).“ V případě objasňování nestandardních situací musí rozhodčí zachovat profesionalitu a nestrannost.

C.6 Přehrávání hudby, výsledková tabule; video a audio

Oddíl musí instruovat své zaměstnance, kteří se starají o reprodukci hudby na hřišti, že nesmí pouštět hudbu nebo zvuky v okamžiku, kdy je míč vložen do hry. Hudba musí přestat hrát v okamžiku, jakmile pálkař vstoupí do území pálkaře a nadhazovač je v kontaktu s nadhazovací metou. Reprodukovaná hudba nebo zvuky nesmí jakýmkoliv způsobem negativně reagovat na rozhodnutí rozhodčích.

Toto pravidlo se vztahuje na jakoukoliv ostatní reprodukci hudby nebo zvuků na hřišti, na hlasatele a na operátora výsledkové tabule.

Pokud dojde k porušení všeobecných pokynů ohledně videa nebo audia ze strany oddílu, tak rozhodčí nebudou přerušovat hru kvůli sjednání nápravy. Nápravu sjedná hlavní rozhodčí kontaktováním manažera domácího družstva mezi směny, po zápase nebo během zápasu v okamžiku, kdy nedojde ke zdržení průběhu hry. **Rozhodčí budou informovat vedení soutěže o detailech porušení tohoto pravidla pomocí Zprávy o utkání.**

V situaci, kdy bude manažer, kouč nebo hráč argumentovat formou odkazu na zveřejněný opakovaný záběr nebo na video projekci hřiště v závislosti na rozhodnutí rozhodčího, tak musí být **varován**, že takto nesmí činit a pokud nepřestane, tak bude vyloučen.

C.7 Vybavení a uniforma rozhodčích

Stejně jak je nedílnou součástí uniforma hráče, tak i rozhodčí má svou uniformu, která je definována Komisi rozhodčích ČBA. Prioritou rozhodčích by měla být barevná a ústrojová kázeň na hrací ploše. Nově je stanovena majoritní barvou rozhodčích ČBA černá barva, která je primárně stanovena na soutěže Extraligy (stanoveno Manuálem k oblečení rozhodčích vč. stanovených soutěží). V ostatních soutěžích může být zachována původní tmavě modrá barva. (Další varianty barevnosti uniformy jsou možné, při zachování jednotnosti). Uniforma baseballového rozhodčího ČBA se skládá:

- TRIČKO: s krátkým rukávem a límečkem tzv. polo. Základní barva je černá s tím, že rukávy s límcem mohou být doplněny o bílé lemování. Tričko s dlouhým rukávem je povoleno nosit pouze u rozhodčího na domácí metě.
- KALHOTY: šedé až tmavě šedé barvy v plné délce. Zkrácené kalhoty, šortky nebo tepláky nejsou přípustné.
- PÁSEK: do kalhot vždy patří plný černý pásek (pletené nebo designové pásky a přezky jsou zakázané).
- ČEPICE: černé barvy, baseballového typu bez jakéhokoliv loga nebo **POUZE** se schváleným logem "UMPIRE". Čepice se vždy nosí s šiltem dopředu a její nošení je podmíněno stejně jako u hráčů, tedy po čas celého zápasu (výjimku tvoří pouze hlavní rozhodčí používající hokejový styl masky).
- OBUV: sportovní tmavé barvy, nejlépe černě (tkaničky bílé nebo výrazné barvy jsou zakázány).
- BUNDA: černé barvy s případnými bílými nárameníky.
- OBLEČENÍ POD UNIFORMOU: jsou myšleny jakékoliv části spodního oblečení, které jsou viditelné přes uniformu. Za ně se považuje podvlékačí tričko, které může mít jakoukoliv tmavou barvu, standardně se používají černé, tmavě modré nebo červené. Dále ponožky, které by měly mít tmavou barvu (bílé jsou výslovně zakázány) a musí mít minimálně standardní délku (kotníčkové či designové ponožky jsou zakázány).
- DOPLŇKY: veškeré doplňky, které bude rozhodčí viditelně nosit na hřišti, by měli mít tmavou barvu a neměly by budit pozornost svou barvou nebo vzhledem. Designové módní výkřiky jsou zakázané, vše by mělo odpovídat výkonu funkce rozhodčího baseballu.

JEDNOTNOST UNIFORMY:

Jak bylo výše uvedené, rozhodčí nosí černou uniformu s tím, že druhou obvyklou barvou je světle modrá (light/powder blue), která se týká pouze barvy trička. Důležitá je jednotnost oblečení rozhodčích na hřišti. Pokud se skupina rozhodčích, která rozhoduje stejný zápas, domluví na jinou barvu uniformy (vyjma Extraligy a jejich soutěží), kterou budou mít všichni rozhodčí stejnou, je tato varianta povolena.

Stejně tak, jak je výše uvedeno, tričko s dlouhým rukávem, je povoleno POUZE pro rozhodčího na domácí metě. Pokud je zima, tj. na dlouhý rukáv, tak metový rozhodčí bude mít oblečenou bundu. Pokud je na hřišti více metových rozhodčích, mohou se společně domluvit, zda budou rozhodovat pouze v tričku nebo budou mít oblečené bundy. Za žádných okolností nemůže být oblečení (bunda nebo tričko) u metových rozhodčích rozdílná. Stejně tak i pro metové rozhodčí platí délka rukávů podvlékacího trička, které by neměla být pod uniformou vidět, tedy není přípustné nosit podvlékací tričko s dlouhým rukávem pod svrchním tričkem (uniformou), aniž by měl rozhodčí oblečenou bundu. Výjimku tvoří pouze hlavní rozhodčí, který nemusí tyto podmínky metových rozhodčích splňovat, může být odlišný za předpokladu, že dodrží stejnou barevnost uniformy.

VZHLED ROZHODČÍCH:

Rozhodčí musí vždy vystupovat profesionálně a s tím je spojena dobrá kondice jejich uniformy. Čisté kalhoty, tričko (bunda), čepice, naleštěné boty, nažehlené kalhoty jsou automatickou povinností každého rozhodčího. Stejný přístup je k seprané či sluncem vybledlé čepici, tričku nebo kalhotám, které nejsou přípustné. Uvědomte si, že jste zástupci asociace a váš vzhled a vystupování musí být přímo úměrné vaší funkci. Již pouhý pohled na vás udělá každému představu, jaký budete mít přístup k utkání.

Rozhodčí ČBA nosí uniformu pouze při výkonu své činnosti na hřišti. Nosit uniformu mimo výkon své funkce není povoleno. (Rozhodčí, kteří nevykonávají svou funkci, tj. nejsou na hrací ploše nebo se na/z ní nepřemísťují z/do šatny rozhodčích, nesmí nosit vrchní část uniformy (tričko nebo bunda), kterou mohou nahradit civilním oblečením).

ROZHODČÍ NA DOMÁCÍ METĚ:

Rozhodčí na domácí metě musí být dále vybaven:

- MASKA: nejlépe lehčená, určena pro rozhodčí s chráničem krku a uší
- CHRÁNIČ HRUDI: určený speciálně pro rozhodčí baseballu s chráničem ramen a případným dalším vyztužením
- CHRÁNIČE NOHOU: nejlépe určené pro rozhodčí baseballu
- BOTY NA DOMÁCÍ METU: nejsou povinné, jsou pouze doporučované, ale jakékoliv boty s vyztuženou špičící by měly být nezbytné
- BALL BAG (vak na míče): jeden nebo dva černé, tmavě modré nebo šedé barvy pro zásobu hracích míčů
- SUSPENZOR: by měl být nezbytnou součástí vybavení rozhodčího na domácí metě
- POČÍTADLO: je povinností rozhodčího na domácí metě mít u sebe a používat počítadlo, jelikož jako jediný rozhoduje o stavu nadhozů pálkaře na pálce (metový rozhodčí nemá povinnost mít počítadlo).
- SMETÁČEK: povinnou součástí vybavení rozhodčího na domácí metě je mít smetáček na očištění domácí mety

NÁŠIVKA ROZHODČÍHO, ČÍSLO ROZHODČÍHO

Pokud rozhodčí obdržel nášivku rozhodčího ČBA, případně mu bylo přiděleno KR ČBA číslo rozhodčího, které je přidělováno KR rozhodčímu na vyžádání, který má minimálně licenci Rookie a odpískaný rok v celostátních soutěžích, tak není jeho povinností, ale může tuto nášivku nebo číslo připevnit na svou uniformu (tričko a bundu). Nášivka se umísťuje na levou náprsní kapsu trička, případně na stejné místo na bundě rozhodčího. Číslo rozhodčího o velikosti 3" – 4" (v palcích) se našívá na střed pravého rukávu pod rameno, aby bylo viditelné z boku. Číslo musí být bílé barvy s bílo-černým podkladem na černé uniformě.

POŘÍZENÍ UNIFORMY ROZHODČÍHO



Veškeré vybavení či oblečení rozhodčího si každý rozhodčí hradí sám. Příspěvek ČBA na ošacení či vybavení je zahrnut v ceně odměny za zápas. Výjimečně ČBA dodává košile, čepice, kalhoty, a to pouze rozhodčím, kteří splnili určitá kritéria. Používání určitého druhu uniformy pro rozhodčí je stanoveno předpisem „Manuál k oblečení rozhodčích v baseballové Extralize.“ Jako vhodným prodejcem rozhodcovského vybavení doporučujeme společnost **HONIG'S – EUROPE** «www.honigs-europe.com» s pobočkou v Praze na hřišti Eagles.

C.8 Sluneční brýle

Rozhodčí České baseballové asociace nemají zakázáno nosit sluneční brýle při výkonu svých povinností na hřišti. Zvolené sluneční brýle by měly mít profesionální vzhled, který odpovídá výkonu funkce rozhodčího baseballu. V případě, že sluneční brýle nejsou používány, neměly by být nošeny na vrcholu hlavy.

C.9 Osobní vzhled

I když rozhodčí ČBA nepatří mezi profesionály, tak to neznamená, že by se takto rozhodčí nemohli chovat a vystupovat. Tento mimo zápasový přístup, zahrnující příjezd a odjezd na/z hřiště (stadionu) je nepsaným pravidlem pro mezinárodní soutěže řízené CEB nebo IBAF/WBSC. **Kodex oblékání:** civilní oblečení rozhodčího by mělo odpovídat jeho funkci. Dlouhé kalhoty od obleku, tričko s límečkem a společenská uzavřená obuv je nezbytností. Rifle, kraťasy a tenisky nejsou považovány za odpovídající civilní oblečení rozhodčího. **Sestřih:** všichni rozhodčí by měli být řádně ostříháni a oholeni. Délka a střih vlasů musí být v souladu s vykonávanou funkcí rozhodčího. Tomu by měl odpovídat i styl a řádné upravení vousů. **Tetování:** tetování není zakázáno, ale pokud je na viditelném místě, musí být povinně zakryto oděvem nebo uniformou. Tetování s obscénní, sexuální, rasistickou nebo náboženskou nesnášenlivostí včetně jakéhokoli viditelného piercingu a náušnic jsou pro rozhodčí přísně zakázány.

C.10 Přátelení se

Rozhodčí by se měl vyhnout bezdůvodným či soukromým kontaktům s hráči, kouči, manažery před a v průběhu zápasu, kromě případů, kdy je to nezbytné. V našich podmínkách je to velmi těžké, ale myslete na to, že vás soupeř či diváci sledují a přílišná či bezdůvodná konverzace s jedním nebo oběma družstvy u vás nevzbudí pocit nestrannosti, což je pro rozhodčího kontraproduktivní.

C.11 Gambling

Vzhledem k vypisování kurzovních sázek na zápasy v soutěžích ČBA, vzniká zde potenciální příležitost gamblingu neboli sázení na tato utkání. Gambling na baseball je v řadách zúčastněných zakázáný a hlavně nemorální, zejména pro rozhodčí. Prokázaná přímá nebo nepřímá účast rozhodčích, případně jejich přímých rodinných příbuzných na gamblingu, bude pro provinilé rozhodčí znamenat maximální finanční postih dle disciplinárního řádu a až vyloučení z řad ČBA.

Příklady provinění rozhodčích:

- Jakýkoliv rozhodčí, který vsadí jakoukoliv částku na jakýkoliv zápas v soutěžích ČBA, přičemž nemá povinnosti v daném zápase.
- Jakýkoliv rozhodčí, který vsadí jakoukoliv částku na jakýkoliv zápas v soutěžích ČBA, přičemž má přímou spojitost s daným zápasem.
- Rozhodčí, který spolupracuje nebo přímo pracuje pro legální nebo ilegální sázkaře nebo sázkové kanceláře, bude předán k disciplinárnímu řízení.
- Bude-li jakýkoliv rozhodčí kontaktován (osobně, telefonicky nebo jinak) kýmkoliv za účelem ovlivnění rozhodčích pro uskutečnění nesprávného činu, který by mohl ovlivnit výsledek hry, musí rozhodčí neprodleně informovat STK ČBA.
- Apod.

MANUÁL K OBLEČENÍ ROZHODČÍCH V BASEBALLOVÉ EXTRALIZE

V zápasech baseballové Extraligy (Extraliga základní část, Extraliga nadstavba o titul, Extraliga nadstavba o udržení, semifinále a finále Czech Series) smějí rozhodčí nosit pouze níže schválené oblečení. Rozsah materiálu byl schválen Komisí rozhodčích ČBA.

ROZHODČÍM JE ZAKÁZÁNO POZMĚŇOVAT SVÉ UNIFORMY A ČEPICE JAKÝMKOLIV ZPŮSOBEM.

Možné kombinace uniformy rozhodčích (metoví rozhodčí musí vždy nosit stejnou uniformu):

PLATE

Čepice

POLO triko tmavé (krátký či dlouhý rukáv)

POLO triko světlé (dlouhý či krátký rukáv)

Bunda / sako

Kalhoty, opasek

Ball bag

BASE

Čepice

POLO triko tmavé (POUZE krátký rukáv)

POLO triko světlé (POUZE krátký rukáv)

Bunda

Kalhoty, opasek



ČEPICE

Čepice (černá) vepředu s označením UMPIRES (bílý text) a vzadu symbolem Baseball Czech. Žádné změny, texty nebo ilustrace včetně jakýchkoliv připnutých předmětů na vnější straně čepice nejsou povoleny.

POLO TRIKO

Černé nebo světlé modré POLO triko musí být ve standardních barvách schválených Komisí rozhodčích ČBA. Triko je vepředu označeno symbolem Baseball Czech, verze UMPIRE. Vzadu pak symbolem Baseball Czech. Na pravém rukávu by mělo být umístěno Komisí rozhodčích přidělené číslo rozhodčího.

BUNDA / SAKO

Černá bunda s bílými lemy přes ramena (s polovičním nebo plným zipem), případně kompletně černá bunda s odepínatelnými rukávy (dlouhý/krátký rukáv). Bunda má vepředu symbol Baseball Czech, verze UMPIRE. Na pravém rukávu by mělo být umístěno Komisí rozhodčích přidělené číslo rozhodčího. Na pozici hlavního rozhodčího může být použito místo bundy černé sako.

KALHOTY, OPASEK

Pro rok 2021 jsou schváleny šedé kalhoty jednotného odstínu značky SMITTY¹ a značka Honig's², model B21AP a B22AP.

¹ SMITTY PERFORMANCE POLY SPANDEX CHARCOAL GREY UMPIRE PLATE OR BASE WITH EXPANDER WAISTBAND.

² V zápase musí mít všichni stejnou značku! Od roku 2022 budou povoleny pouze kalhoty SMITTY.

Opasek černé barvy, který byl zajištěn Komisí rozhodčích ČBA v roce 2018.

BALL BAG

Vak na míče může být barvy šedé, černé, šedočerné, ale vždy s logem Baseball Czech na každém vaku. Pokud rozhodčí používá dva vaky na míče, oba symboly jsou vždy na přední straně vaku, směrem dopředu.

SPODNÍ TRIKO (DOPORUČENO)

Spodní triko k tmavé a světlé variantě POLO trika je černé nebo tmavě modré. Všichni rozhodčí v zápase by měli mít jednotnou barvu spodního trika. Podvlékač triko s dlouhým rukávem pod POLO trikem s krátkým rukávem je povoleno POUZE pro rozhodčího na HP. Pokud metový rozhodčí považuje POLO triko s krátkým rukávem jako nedostatečné, MUSÍ použít bundu a to tak, aby VŠICHNI metoví rozhodčí byli stejně ustrojeni.

OBLEČENÍ

Rozhodčí smí nosit v Extralize pouze uniformu schválenou Komisí rozhodčích ČBA, která je v souladu s tímto Manuálem oblečení rozhodčích. Tato uniforma nesmí být žádným způsobem měněna bez povolení Komise rozhodčích ČBA. Jakákoliv reklamní loga nebo sdělení na uniformě NEJSOU povolena, pokud to nebude schváleno Komisí rozhodčích ČBA. Nedodržení ústrojové kázně bude pokutováno ze strany Komise rozhodčích ČBA.

Schváleno KR ČBA 2021



D. ADMINISTRATIVNÍ POVINNOSTI

D.1 Zpráva o utkání

Zpráva o utkání je oficiální dokument vydávaný Českou baseballovou asociací, za jejíž vyplnění je zodpovědný každý rozhodčí zápasu.

Zpráva o utkání se preferovaně vyplňuje elektronickou formou přes odkaz na stránkách ČBA «www.baseball.cz». V případě nenadálých situací a v případě nouze je možné použít papírovou variantu.

Elektronická Zpráva o utkání (eZoU). V dnešní moderní době je předpokládáno, že minimálně každý rozhodčí má přístup k internetu doma nebo v zaměstnání, v nejlepším případě má internet přímo

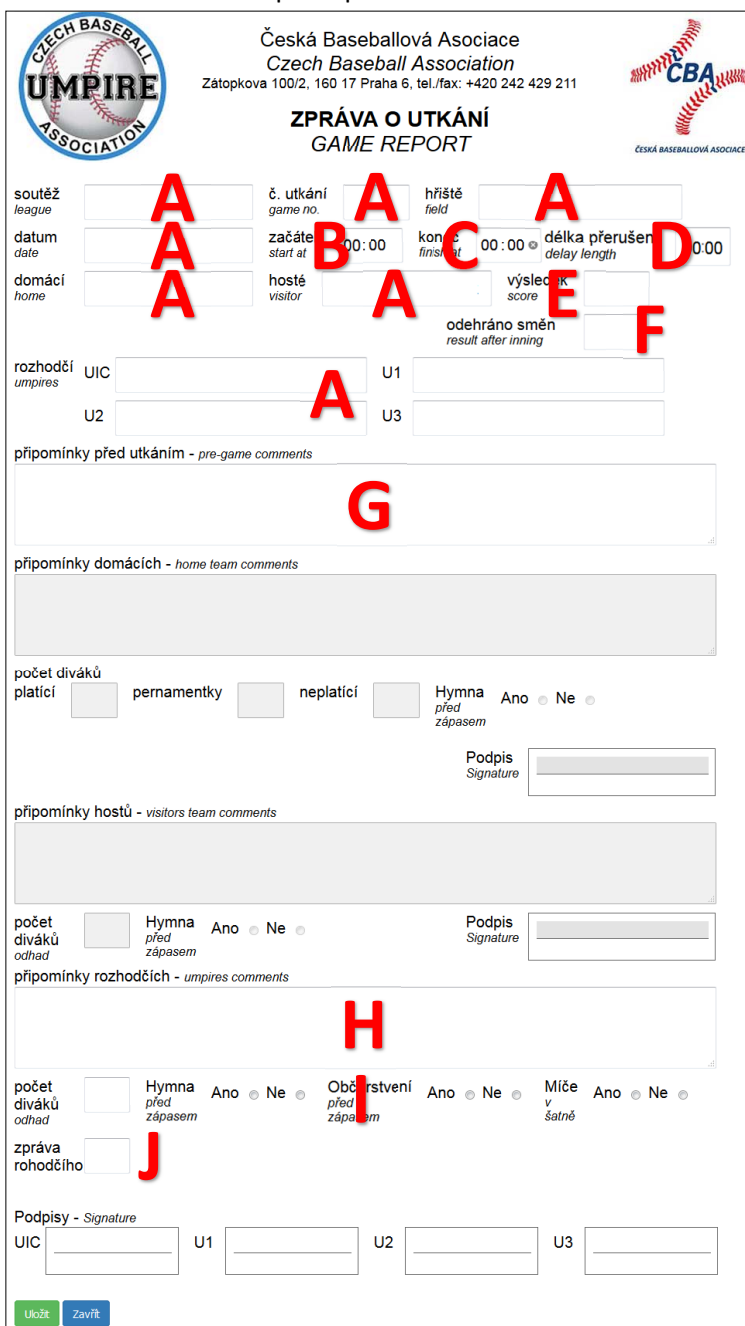
v mobilu, a je tedy schopen po běžném zápase eZoU ihned vyplnit a podepsat, což zabere maximálně 2 – 3 minuty.

eZoU nalezneme na webových stránkách «www.baseball.cz» v **Informačním systému (IS)**, který je dostupný přes odkaz **IS** v rozevíracím menu vyvolané ikonou  v pravém horním rohu úvodní stránky (nová verze), nebo přes odkaz tlačítkem **IS** v hlavním menu na úvodní stránce (stará varianta), kde si přes odkaz **SOUTĚŽE** v hlavním menu starých stránek vybereme příslušnou soutěž a přes rozpis jednotlivých soutěží se dostaneme až na odkaz , který je přístupný **pouze správně přihlášeným uživatelům** přes menu  v pravém horním rohu úvodní stránky. (Přístup ke ZoU **NENÍ** z rozpisu nominací na webu rozhodčích, ale přímo z rozpisu zápasů v Informačním systému na webu ČBA). Odkaz se zobrazí pouze u zápasů, na které je přihlášený rozhodčí nominován.

Podepsat eZoU je povinností každého rozhodčího zápasu, a to nejpozději do tří (3) pracovních dnů. Tato povinnost bude striktně hlídána a pokutována dle sazebníku pokut (viz Kapitola B.7). Daný rozhodčí zprávu podepíše tak, že ji pod svým loginem uloží. **Doporučujeme po uložení překontrolovat, zda k podpisu došlo, opětovným otevřením.**

První rozhodčí, který eZoU podepisuje, musí vyplnit požadované údaje ohledně utkání, přičemž některé údaje jsou již předvyplněny:

A – Soutěž, číslo utkání, hřiště, datum, domácí, hosté a jména rozhodčích jsou naimportována z termínové listiny a nominací. Nelze je změnit.



The screenshot shows the 'ZPRÁVA O UTKÁNÍ' (GAME REPORT) form from the Czech Baseball Association. Red letters A through J are placed over various fields to indicate required information:

- A** points to the league, date, home team, and umpire fields.
- B** points to the start time field.
- C** points to the end time field.
- D** points to the delay length field.
- E** points to the score field.
- F** points to the result after inning field.
- G** points to the pre-game comments field.
- H** points to the umpire comments field.
- I** points to the 'Občerstvení před zápasem' (Refreshments before game) field.
- J** points to the 'zpráva rozhodčího' (umpire's report) field.

B – Začátek utkání. Časový údaj (ve formátu HH:MM) je naimportován z termínové listiny. Pokud dojde k výrazné změně začátku utkání (např. nepřipravené hřiště před utkáním, posunutí začátku utkání z důvodu počasí, předzápasovým aktivitám apod.) změníme na skutečný čas zahájení utkání. O důvodech zdržení začátku utkání jsou rozhodčí povinni informovat detailněji ve svém vyjádření.

C – Konec utkání. Časový údaj (ve formátu HH:MM) skutečného konce utkání (dejte pozor na správně zadaný čas, je používán 24h formát a je tedy rozdíl mezi 3 hodinou a 15 hodinou.)

D – Délka přerušení. Časový údaj (ve formátu HH:MM) kam se zapisuje CELKOVÝ SOUČET všech PŘERUŠENÍ utkání, která nastanou po jeho zahájení. Pokud je například utkání v jeho průběhu dvakrát přerušeno, jednou na 10 minut a podruhé na 15 minut, bude zde uvedeno 00:25. Zdůrazňujeme, že zde neuvádíme, v kolik hodin bylo utkání přerušeno, ale celkový součet doby, na kterou bylo utkání přerušeno. Odečtením tohoto času od celkové doby trvání utkání získáme čistou dobu trvání zápasu.

E – Výsledek. Zde rozhodčí uvedou výsledek utkání, který byl v době ukončení zápasu dle platných pravidel nebo v době jeho přerušení s tím, že se bude jednat o odložené utkání (tma, déšť, výpadek osvětlení při nerozhodném výsledku apod.). V případě neregulérního utkání, není třeba výsledek vyplňovat (pokud nebude jeho vyplnění povinností).

F – Odehráno směn. Uvádíme číselný údaje (celé číslo) ve které směně došlo k ukončení/přerušení utkání, resp. k jaké směně se vztahuje uvedený bodový výsledek.

G – Připomínky před utkáním. Zde se mohou zapisovat skutečnosti, které jsou známe před zahájením utkání, jako je např. doplnění hráče na soupisku, utkání budou rozhodovat jiní rozhodčí než ti, kteří byli na utkání nominováni, případně další situace, které jsou v rozporu s pravidly a jsou známy před zahájením utkání apod.

H – Připomínky rozhodčích. Toto pole bude obsahovat veškeré situace, které nastanou oproti běžnému průběhu zápasu. Tj. ve zkratce uvedené situace, které jsou v rozporu s platnými pravidly, jako jsou napomenutí, vyloučení, zranění, počty, doba a důvody přerušení, případně důvody, proč bylo utkání předčasně ukončeno, odloženo, podání protestu, jména rozhodčích, pokud rozhodují jiní rozhodčí, než byli nominováni a nebylo to uvedeno v připomínkách před utkáním apod. V situacích, kdy dojde k vyloučení, uvede se zde kdo, kdy a z jakého důvodu byl vyloučen, napomenut. Detailní popis situace ohledně přestupku, podnětu, varování nebo vyloučení bude popsán rozhodčími v elektronické zprávě rozhodčího.

I – Počet diváků, hymna, občerstvení, míče. Jedná se o statistické údaje pro potřeby soutěže. Ne ve všech soutěžích lze tyto údaje vyplnit. Odhad počtu přítomných diváků provádějte v druhé polovině zápasu v okamžiku, kdy je předpoklad nejpočetnější přítomnosti diváků. Zbývající údaje vyplníte dle skutečnosti tak, jak nastaly.

J – Zpráva rozhodčího. Je-li potřeba vyplnit elektronická zpráva rozhodčího, uvede se počet potřebných zpráv. Co prohřešek a osoba, to jedna eZR. Pokud není eZR potřeba, ponechte číslo 0.

Následně eZoU podepíšete ULOŽENÍM. (Nezapomeňte svůj podpis překontrolovat!) Součástí eZoU je i povinnost odeslat správně vedené line-upy (viz Kapitola D.6).

Zpráva o utkání se podepisuje **VŽDY**, když rozhodčí dorazí na nominovaný zápas, a to i v případě, že utkání není zahájeno!

D.2 Zpráva rozhodčích

Zpráva rozhodčích je oficiální dokument pro komunikaci rozhodčích s vedením soutěže. Zpráva rozhodčích je nově dostupná v elektronické formě, podobně jako je tomu u eZoU. Jedná se o dokument, který je určen k detailnímu reportování nestandardních situací, které se staly na hřišti, při kterých byl například někdo napomenut či vyloučen. Do elektronické Zprávy o utkání je zapsána pouze stručná informace o tom, že byl někdo napomenut či vyloučen a v elektronické Zprávě rozhodčích se celá situace detailně popíše, včetně akcí, které situaci předcházely a následovaly. Zpráva rozhodčích obsahuje:

K – soutěž, číslo utkání, místo konání zápasu, datum a jména soupeřů jsou předvyplněna.

L – jsou rozvinovací nabídky s výběrem hlavního důvodu prohřešku, kvůli kterému byla eZR sepsaná. Tento seznam se může průběžně aktualizovat tak, aby dokázal pokrýt většinu známých prohřešků.

M – Předmět bude obsahovat stručný popis důvodu sepsání eZR, tj. může být totožné s popisem situace ve vyjádření rozhodčího v eZoU.

N – Varování a vyloučení. Rozhodčí vyplní, zda reportované osobě nebo družstvu udělil varování, případně zda došlo k vyloučení.

O – Určení umístění / funkce reportované osob. Vybereme z nabízeného umístění nebo funkce osoby, která byla napomenuta nebo vyloučena.

P – Zaznamenání přesného stavu těsně před rozehrkou, ve které následně došlo k reportovanému prohřešku. Např. pokud byl pálkař vyloučen za komentáře po vyhlášeném strike outu, tak je nutné uvést stav před vyhlášením strike-outu, který byl pravděpodobně důvodem k reakci pálkaře, která následně vedla k jeho vyloučení. V případech, kdy není stav nutné uvádět, napíšeme „0.“



Česká Baseballová Asociace

Czech Baseball Association

Zátokova 100/2, 160 17 Praha 6, tel./fax: +420 242 429 211



ČBA

ČESKÁ BASEBALLOVÁ ASOCIACE

ZPRÁVA ROZHODČÍCH

UMPIRE'S REPORT

soutěž

league

č. utkání

game no.

hřiště

field

datum

date

domácí

home

hosté

visitor

Podnět:

--Vyberte--

Důvod:

--Vyberte--

Hodnocení:

--Vyberte--

Předmět - Subject

Bylo dáno varování?

Was a warning given?

Ano

Ne

Byl někdo vyloučen?

Did any action occur?

Ano

Ne

Pozice vyloučené osoby:

Ejected person's position:

Manažer

Kouč

Běžec

Polař

Nadhazovač

Pálkař

Lavička

Jiný

Zaznamenejte stav zápasu, který byl těsně před popisovanou situací.

Describe the game situation that prevailed at the time of the incident.

Směna

Inning

Auty

Outs

Stav pálkaře

Count

Skóre

Score

Ve vedení

In favor of

Popíšte detailně situaci, jak vznikla, jak proběhla a jak jste reagoval.

Describe the incident that occurred and your subsequent actions.

Popíšte situaci, která následovala.

Describe any after-effects that followed.

Popis situace vašim kolegou.

partner's comments regarding this situation.

Čas a datum kdy byl incident poprvé oznámen

Time and date this incident was first reported.

Podpisy - Signature

UIC

U1

U2

U3

Uložit

Zavřít

Q – Rozhodčí, který udělil napomenutí nebo provedl vyloučení, popíše detailně a přesně situaci, která se udála od okamžiku uvedeného v předchozím bodu až po udělení napomenutí a/nebo vyloučení. Zde se uvádí vše, jak se stalo, včetně uvedení doslovného popisu slovních výpadů a komentářů, které zazněly.

R – Další pole bude obsahovat **popis situace** neboli chování provinilce **poté**, co byl napomenut a/nebo vyloučen, případně reakce zúčastněných stran, a to opět včetně doslovného uvedení jakýchkoliv nevhodných poznámek a komentářů.

S – Situaci, kterou popsal rozhodčí, který provedl napomenutí a/nebo vyloučil, popíše ze svého pohledu i druhý rozhodčí - učiní tak po uložení eZR kolegou přihlášením do systému. V případě více, jak dvou rozhodčích, bude popisovat situaci nejzkušenější rozhodčí nebo ten, který měl větší přehled o reportované situaci.

T – Uvedeme datum a čas, kdy bylo napomenutí a/nebo vyloučení poprvé reportováno. Reportováním se nemyslí přímo tato eZR. Je také možné o provinění informovat např. emailem, SMS, telefonem zástupce STK, DK nebo Sekretariát ČBA. V takovém případě uvedeme čas, kdy k tomuto reportu došlo a následně eZR uložíme. V případě, že je tato eZR prvním reportem situace, bude zde uveden časový údaj uložení této eZR.

ULOŽIT – Následně eZR rozhodčí podepíše stejně jako eZoU, tedy stisknutím “uložit.”

Uložením se vrátíme na úplný začátek do přehledu zápasů, nebo v případě uvedení většího počtu eZR (tj. více jak 1) se přepneme na další eZR, kterou je nutné také vyplnit atd. Přístup mezi větším počtem eZR je zajištěn postupným ukládáním dokumentů, tedy:

Přehled zápasů » eZoU » 1. eZR » 2. eZR » 3. eZR » » » X-tá. eZR » Přehled zápasů

Nebo se lze přepínat mezi jednotlivými eZR přímo v eZoU, kde budou odkazy na jednotlivé eZR, dle jejich počtu. Při jakékoliv úpravě eZR (přip. eZoU) je nutné změny ULOŽIT.

Elektronická Zpráva rozhodčího je přímo svázaná s eZoU daného zápasu. Pokud je nutné eZR vyplnit, vytvoříme ji v eZoU uvedením počtu potřebných eZR viz bod J v předchozí Kapitole D.1. Každá napomenutá, vyloučená osoba nebo družstvo a prohřešek znamená jedna eZR. Zprávy lze vytvářet i zpětně, tedy po uložení eZoU, případně jejich počet navýšit po již uloženém počtu vytvořených eZR.

Je důležité provést prvotní informaci ohledně vyloučení telefonátem/SMS ihned po skončení zápasu na Sekretariát ČBA nebo pověřené osobě a Zprávu rozhodčích vyplnit následně v klidu, klidně i doma, ale vyplnění a reportování eZR na Sekretariát ČBA by mělo proběhnout co nejdříve, dle požadavků zde uvedených. Jeden rozhodčí, předpokládá se, že ten, který napomenul/vyloučil, eZR vyplní a druhý rozhodčí popíše situaci ze svého pohledu a podepíše. V případě většího počtu kolegů, situaci popíše nejzkušenější kolega nebo ten kolega, který byl situaci nejbližší.

Zpráva rozhodčích je v prvním stádiu interním dokumentem mezi rozhodčími a asociací, tudíž není dovoleno tento dokument dávat k nahlédnutí či komentářům manažerům nebo zástupcům oddílu. Jak bylo uvedeno výše, tento dokument slouží k detailnímu popisu situace (jelikož ve Zprávě o utkání není tolik prostoru) a ušetří následnou komunikaci mezi rozhodčím a vedením soutěže, které by zcela jistě potřebovalo znát podrobnosti k heslovité informaci ve Zprávě o utkání. Správně vyplněná eZR je taková, která je detailní, přesná, pravdivá a vedení soutěže již nebude dotazovat na další detaily.

D.3 Papírová Zpráva o utkání a papírová Zpráva rozhodčího

Jako záložní způsob vyplňování požadovaných dokumentů Zprávy o utkání a Zprávy rozhodčího je jejich papírová varianta. Tyto dokumenty lze stáhnout na stránkách asociace «www.baseball.cz» ve formátu PDF. Papírovou variantu volíme pouze v závažných případech, kdy je předem známe, že elektronická forma není funkční a na nutnost použít tuto variantu budete upozorněni.

Vždy je na domluvě rozhodčích zápasu, který z nich papírovou Zprávu o utkání vyplní a následně odešle na Sekretariát ČBA, zbylí rozhodčí zprávu podepíší. Zvolený rozhodčí **MUSÍ** vyplněnou Zprávu o utkání odeslat (email, poštou nebo faxem) nejlépe elektronickou formou na «ZOU@BASEBALL.CZ» včetně řádně vedených line-upů (viz Kapitola D.6) na «LINEUP@BASEBALL.CZ» **nejpozději třetí (3) pracovní den** po odehraném utkání.

V případě, že v zápase **vznikl podnět pro Disciplinární komisi či zásadní prohřešek** proti pravidlům (např. použití nedovolené pátky, protest, vyloučení, apod.), jsou rozhodčí **povinni odeslat** Zprávu o utkání **POUZE elektronicky** (v dnešní moderní době preferován email) a to nejlépe **obratem**, a to **nejpozději první (1) pracovní den** po odehraném utkání **na Sekretariát ČBA** (podepsání a reportování se vztahuje i na eZoU) se všemi relevantními přílohami na «ZOU@BASEBALL.CZ». Není od věci informovat telefonicky Sekretariát ČBA nebo představitele STK telefonicky či SMS ihned po skončení utkání.

V případě prohrěšků, udělení napomenutí nebo vyloučení, je nutné vyplnit Zprávu rozhodčího. Není-li možné vyplnit preferovanou eZR, je nutné vyplnit její papírovou formu. Je důležité, aby **rozhodčí měli připraveny tyto dokumenty na každý zápas**. Papírová ZR se zasílá stejně jako papírová ZoU ve formátu PDF na email «ZOU@BASEBALL.CZ» **nejpozději první (1) pracovní den** po odehraném utkání. Oba papírové dokumenty ZoU a ZR jsou téměř shodnou kopií elektronické verze, kdy se vyplňují stejná pole. Popis jednotlivých polí je v Kapitolách D.1 a D.2.

Při nesplnění těchto povinností (neodeslání papírové Zprávy o utkání nebo její nekompletnost tj. bez line-upů, případně Zprávy rozhodčího při nefunkčnosti elektronické verze), budou rozhodčí zápasu pokutováni dle sazebníku pokut (viz Kapitola B.7).

D.4 Podepsání papírové Zprávy o utkání

O použití papírové Zprávy o utkání musí být informováni zástupci družstev před zahájením utkání ze strany rozhodčích. Nedohodnou-li se s rozhodčími před začátkem utkání, že k podpisu papírové Zprávy o utkání dojde bezprostředně po ukončení utkání na zvoleném místě na hrací ploše, tak automaticky dochází k podpisu Zprávy o utkání v šatně rozhodčích, a to **nejpozději do 30 minut** po ukončení utkání. (Informace ze strany rozhodčích nebo družstev ohledně podpisu Zprávy o utkání ihned po ukončení zápasu, **MUSÍ** být dána ještě před zahájením utkání, aby byli rozhodčí schopni se na tuto skutečnost připravit. V případě, že je tento požadavek vznesen v průběhu utkání, tak nemusí být akceptován. **Stejně tak musí být družstva informována, pokud je vyplňována papírová ZoU a bude**

po nich požadován podpis do 30 minut po skončení zápasu.) Snaha o podpis Zprávy o utkání je vždy ze strany družstev, jejíž zástupci přijdou za rozhodčími. Rozhodčí družstva se Zprávou o utkání neobchází.

Rozhodčí vyplní jako **PRVNÍ** informace o utkání, čas konce utkání, správný výsledek (pokud bylo utkání zahájeno) a případné komentáře do připomínek rozhodčích. Jakmile mají rozhodčí svou část vyplněnou, měli by se u papírové verze jako **DRUZÍ** vyjádřit hosté a jako **TŘETÍ** domácí. Takový by měl být správný postup, nicméně pořadí vyjádření družstev nemusí být zachováno (kromě toho, že se rozhodčí musí vyjádřit jako první.) Jakmile je každým zúčastněným jeho část papírové Zprávy o utkání vyplněna, do zprávy se již zpětně **NIC NEDOPISUJE** (reakce na soupeře apod.)

Papírová ZoU musí být připravena a vyplněna ze strany rozhodčích okamžitě po jejich příchodu do šatny (bezprostředně po ukončení utkání) a to po dobu nejméně 30 minut po skončení zápasu. Minimálně jeden rozhodčí musí být VŽDY s papírovou ZoU přítomen v šatně po celou čekací dobu.

V případě předčasného odchodu všech rozhodčích před uplynutím čekací doby, budou VŠICHNI rozhodčí zápasu pokutováni dle sazebníku pokut, na základě prošetření a stížnosti ze strany družstev.

V situacích, kdy ze strany rozhodčích a družstev nebude nutné využít papírovou Zprávu o utkání, **je nutné** vyplnit elektronickou Zprávu o utkání, s kterou odpadá i čekací doba na podpisy zástupců ze strany družstev.

D.5 Odeslání papírové Zprávy o utkání a papírové Zprávy rozhodčího

Zpráva o utkání (papírová forma) se odesílá elektronicky pomocí emailu na adresu Sekretariátu ČBA «ZOU@BASEBALL.CZ» v požadovaném **formátu PDF**. Celý obsah Zprávy o utkání, tedy vyplněná přední strana a případné přílohy budou v JEDNOM souboru pojmenovaném dle následujícího klíče:

ZKRATKA SOUTĚŽE_ČÍSLO UTKÁNÍ.PDF

(Např. EXL_001.PDF, 1LG_301.PDF, ČBP_701.PDF, U21_501.PDF, apod.), aby ze samotného názvu souboru bylo zřejmé, o který zápas se konkrétně jedná. Případné nesplnění jednoduché povinnosti může být ze strany Sekretariátu ČBA pokutováno.

Vyplněná a podepsaná papírová Zpráva rozhodčích se odesílá ve formátu PDF (tvorba souboru PDF popsána níže) na Sekretariát ČBA emailem na adresu «ZOU@BASEBALL.CZ». Zpráva rozhodčích bude **v samostatném souboru (NESMÍ BÝT SOUČÁSTÍ SOUBORU SE ZPRAVOU O UTKÁNÍ)** a bude pojmenovávána **ZR_zkratka soutěže_číslo utkání.PDF** (např. ZR_EXL_001.PDF, atd.)

Pro vytvoření PDF je nejlépe použít scanner, který umí skenovat přímo do PDF. Pokud takový scanner nevlastníte nebo nemáte možnost využít, lze použít naskenovaný obrázek nebo fotografie z mobilu v takovém rozlišení, aby výsledný PDF dokument byl čitelný. Pro vytvoření PDF z mobilu můžete použít např. aplikaci “Cam Scanner” stažitelnou na Google Play pro Android nebo na iTunes pro Apple. Pro vytvoření PDF v PC z obrázku či fotografie použijeme volně stažitelnou PDF tiskárnu, kterou si nainstalujete do PC. Pro PC mohu doporučit program “doPDF”, který lze zdarma stáhnout na stránce «<http://www.dopdf.com/cs/>», který vám do počítače přidá požadovanou PDF tiskárnu. (Samozřejmě si lze vybrat spoustu obdobných programů zdarma na všechny dostupné platformy nebo přímo on-line převaděče na internetu.) Následně stačí postupně označit obrázky/fotografie jednotlivých stránek v prohlížeči souborů a přes kontextovou nabídku zvolit tisk přes nainstalovanou PDF tiskárnu. Tiskárna vytvoří požadovaný PDF dokument i s více stránkami, který si pojmenujete dle výše uvedeného požadavku.

D.6 Vedení line-upů

Vedení line-upů a zapisování střídání do line-upů patří neodmyslitelně k baseballu a práci rozhodčího. Tyto line-upy budou zaslány samostatně na Sekretariát ČBA, případně budou uploadovány přímo z eZoU s tím, že nesplnění těchto pokynů budou mít za následek udělení pokuty hlavnímu rozhodčímu, který tuto činnost vykonává. Odeslání bude provedeno elektronicky emailem ve formátu PDF. Tato činnost je pro hlavního rozhodčího běžná, ale v našich soutěžích nebyla v minulosti vyžadována, a proto z tohoto důvodu docházelo v minulosti k chybám ve střídání a situacím proti pravidlům. Proto KR a STK ČBA tuto činnost zavádí povinně na všechny zápasy celorepublikových soutěží. Pro hlavního rozhodčího bude

dobré vést si line-upy i v ostatních zápasech, kde to nemusí být vyžadováno, a to kvůli přehledu o zápase.

Pro správné vedení střídání musí být splněno několik podmínek, aby vše mohlo probíhat bez problémů:

1. rozhodčí musí požadovat po manažerech nahlášení jakéhokoliv střídání
2. mít na paměti a upozornit manažery, že čísla dresů hráčů jsou unikátní a neprenosná během zápasu
3. musí obdržet a požadovat takové line-upy, kde je dostatek prostoru na zapisování střídání
4. hlavní rozhodčí musí mít u sebe psací potřeby, kterými bude střídání zapisovat

Přesná metodika vedení střídání v line-upu neexistuje, ale musí být stanovena pravidla, podle kterých se každý dokáže ve střídání zapsaném v line-upu orientovat. Systém zapisování střídání musí být jednoduchý, aby rozhodčí nezdržoval hru, ale přitom měl zapsaná všechna střídání.

V ligách či turnajích, kde je pevná soupiska s pevně přiděleným číslem dresu (turnaje CEB, WBSC, MLB, cizí ligy, ...) je zapisování jednoduché, protože si zapisujete pouze čísla dresů a jména jsou dohledatelná dle soupisky. Tato podmínka je již zavedena pro soutěže EXL a 1. ligy, kdy by měla být čísla dresů pevně svázána se jmény hráčů a soupiskou družstva. Pokud tak není v soutěži stanoveno a čísla dresů a k nim přiřazená jména hráčů nejsou uvedena v line-upu, tak jako rozhodčí musíte napsat vedle/pod jména/o hráče, který je střídán.

Dále je potřeba za jménem zapsat dobu, kdy byl hráč střídán. K tomuto se používají písmena **T** a **B** (**T** – top inning, začátek směny; **B** – bottom inning, dohrávka směny), čísla směn a římská **I** a **II** pro zaznamenání počtu autů (tj. za číslem dresu v kroužku a/nebo jménem hráče by měla následovat zkratka např. **B6II**, což znamená, že uvedený hráč byl střídán v dohrávce 6. směny při 2 autech apod.)

Dalším typem střídání je změna postu v obraně. To provedete tak, že přeškrtnete číslo pozice, na které hráč hrál, a vedle toho zapíšete číslo nové pozice s číslem směny, které bude v kroužku.

NEZAPOMEŇTE:

Hráč, který byl již jednou vystřídán ze hry, se již nemůže do hry vrátit (kromě specifických mládežnických pravidel). Se jmény, která jsou již v line-upu zapsána, se nemůže manipulovat tak, aby došlo ke změně pořadí pálkařů na pálce.

ODESLÁNÍ LINE-UPŮ:

Správně vedené pořadí pálkařů je NUTNÉ odeslat nejpozději **do tří (3) pracovních dnů** v elektronické formě ve formátu PDF případně JPG emailem na adresu

«LINEUP@BASEBALL.CZ»

ze všech zápasů, u kterých je to vyžadováno, a to v obou případech, kdy je vyplňována elektronická nebo papírová Zpráva o utkání. **Primárně** lze line-upy uploadovat přes eZoU, kde je k tomu nové tlačítko. Podmínkou je mít **obě pořadí pálkařů v jednom souboru**. Jak vytvořit soubor PDF je popsáno v Kapitole D.5 Odeslání papírové Zprávy o utkání a papírové Zprávy rozhodčího. Soubor pojmenujte číslem utkání (např. 101.PDF, 1328.PDF, atd.). **Do předmětu zasílaného emailu se MUSÍ napsat POUZE ČÍSLO UTKÁNÍ**, jinačí text se do předmětu nesmí psát. Tělo emailu může zůstat prázdné, text není podstatný. Co odesílaný line-up, to jeden email. V jednom souboru budou line-upy domácích i hostů. V situaci, kdy posíláme email, můžeme odesílat line-upy i ve dvou souborech (jeden za domácí a jeden za hosty) z jednoho zápasu. Správné doručení line-upů bude automaticky vyhodnoceno a potvrzeno zobrazením ikony  v rozpisu zápasů jednotlivých soutěží v novém designu webových stránek ČBA, případně při uploadovaném skenu bude v eZoU viditelný odkaz souboru s line-upy ke stažení. Za případné neodeslání line-upů bude pokutován hlavní rozhodčí zápasu dle sazebníku pokut (viz Kapitola B.7).

D.7 Oficiální časomíra

Pokud je utkání hráno na časový limit, případně je utkání přerušeno kvůli počasí, tak by měl mít vždy jeden rozhodčí na hřišti u sebe hodinky/stopky (ale nikoliv na ruce) a čas na těchto hodinách bude považován za oficiální.

D.8 Měření času

Od sezony 2020 v Extralize (pokud bude stanoveno, tak i v dalších soutěžích) budou rozhodčí zodpovědní za dodržování a měření stanoveného času při následujících činnostech:

- **Doba mezi směny – 90 s**
- **Doba pro střídání nadhazovače – 90 s**
- **Doba návštěvy nadhazovače manažerem/koučem – 30 s**

Měření stanovených časů bude provádět vždy metový rozhodčí (pokud zápas nerozhoduje pouze jeden rozhodčí) pomocí stopek, které bude mít umístěné v kapse, pokud je nebude používat. Využívání mobilu, hodinek na zápěstí apod. je výslovně zakázáno. Rozhodčí si před zápasem dohodnou signály, kterými budou komunikovat mezi sebou při dosažení stanoveného času. Většinou se jedná o mávnutí rukou směrem k hlavnímu rozhodčímu, který sleduje metového rozhodčího se stopkami.

Doba mezi směny. Je stanovena na 90 sekund a **začíná** běžet okamžikem, kdy **poslední polář překročí pomezí čáru** u své střídačky směrem z hřiště ven na konci půl-směny. Během této doby může nadhazovač nadhodit libovolný počet přípravných nadhozů s tím, že nesmí být překročen stanovený čas. Chytač bude **30 sekund** před vypršením časového limitu upozorněn, že bude následovat poslední přípravný nadhoz. (Případně se mohou rozhodčí domluvit, dle situace, že budou oznamovat poslední dva nadhozy v čase 40 sekund (+10s oproti stanovenému) před vypršením časového limitu.) S vypršením času vyzve hlavní rozhodčí pákaře, aby bez prodlení vstoupil do území pákaře, a zahájí hru.

V případě nedodržení či prodlužování časového limitu, bude po prvním provinění varován manažer družstva v obraně, při jakémkoliv dalším porušení tohoto pravidla stejným družstvem, bude prvnímu pákaři přičten jeden bůl. Je v zájmu družstva v obraně, aby mělo připraveného náhradního chytače pro rozcvičení nadhazovače a chytač utkání zaujal své postavení před vypršením časového limitu. V případě nepřipravenosti chytače nebo náhradního chytače v časovém limitu, může nastat situace, že nebude nadhozen ani jeden přípravný nadhoz. **Družstvu v obraně může být za porušení časového limitu mezi směny uděleno pouze jedno varování za zápas.** Nebude-li po vypršení časového limitu připraven pákař na vstup do území pákaře (tj. musí vyrazit směrem k území pákaře), bude při prvním porušení napomenut manažer družstva v útoku. Při dalším porušení stejným družstvem bude pákaři přičten jeden strajk. **Družstvu v útoku může být za nepřipraveného pákaře uděleno pouze jedno varování za zápas.**

Doba pro střídání nadhazovače. Je stanovena na 90 sekund a **začíná** běžet v okamžiku, kdy **nový nadhazovač vstoupí na hrací plochu** (z bullpenu, lavičky) nebo se **rozběhne z pozice v poli směrem k nadhazovacímu kopci**. Během této doby může nadhazovač nadhodit libovolný počet přípravných nadhozů s tím, že nesmí být překročen stanovený čas. Chytač bude **15 sekund** před vypršením časového limitu upozorněn, že bude následovat poslední přípravný nadhoz. (Případně se mohou rozhodčí domluvit, dle situace, že budou oznamovat poslední dva nadhozy v čase 25 sekund (+10s oproti stanovenému) před vypršením časového limitu.) S vypršením času vyzve hlavní rozhodčí pákaře, aby bez prodlení vstoupil do území pákaře, a zahájí hru. Případná porada mezi nadhazovačem a chytačem po vypršení časového omezení **nebude** považována za porušení tohoto omezení.

V případě nedodržení či prodlužování časového limitu, bude po prvním provinění varován manažer družstva v obraně, při jakémkoliv dalším porušení tohoto pravidla stejným družstvem, bude prvnímu pákaři přičten jeden bůl. Je v zájmu družstva v obraně, aby mělo připraveného náhradního chytače pro rozcvičení nadhazovače a chytač utkání zaujal své postavení před vypršením časového limitu. V případě nepřipravenosti chytače nebo náhradního chytače v časovém limitu, může nastat situace, že nebude nadhozen ani jeden přípravný nadhoz. **Družstvu v obraně může být za porušení časového limitu při střídání nadhazovače uděleno pouze jedno varování za zápas.** Nebude-li po vypršení časového limitu připraven pákař na vstup do území pákaře (tj. musí vyrazit směrem k území pákaře), bude při prvním porušení napomenut manažer družstva v útoku. Při dalším porušení stejným družstvem bude pákaři přičten jeden strajk. **Družstvu v útoku může být za nepřipraveného pákaře uděleno pouze jedno varování za zápas.**

Doba návštěvy nadhazovače manažerem/koučem. Je stanovena na 30 sekund a **začíná** běžet okamžikem, kdy manažer požádá o přerušování hry „tajm“ kvůli poradě s nadhazovačem, a **překročí pomezí čáru**. **10 sekund** před vypršením časového limitu bude hlavní rozhodčí informovat

manažera/kouče, že návštěva nadhazovače za 10 sekund končí. Manažer/kouč musí vyrazit zpět na lavičku s vypršením časového limitu, případně oznámit střídání nadhazovače. Měření času pro nového nadhazovače začíná běžet okamžikem, kdy vstoupí na hrací plochu (z bullpenu, lavičky).

V případě nedodržení či prodlužování časového limitu, bude po prvním provinění varován manažer družstva v obraně, při jakémkoliv dalším porušení tohoto pravidla stejným družstvem, bude aktuálnímu pálkaři přičten jeden ból. **Družstvu v obraně může být za porušení tohoto časového limitu uděleno pouze jedno varování za zápas.** Nebude-li po vypršení časového limitu připraven pálkař na vstup do území pálkaře (tj. musí vyrazit směrem k území pálkaře), bude při prvním porušení napomenut manažer družstva v útoku. Při dalším porušení stejným družstvem bude pálkaři přičten jeden strajk. **Družstvu v útoku může být za nepřipraveného pálkaře uděleno pouze jedno varování za zápas.**

Stanovené časové úseky pro jednotlivé činnosti se mohou změnit na základě rozhodnutí STK ČBA v závislosti na daných okolnostech např. TV přenos apod. Případná změna bude stanovena před utkáním a bude se vztahovat pouze na dané utkání, pokud nebude stanoveno jinak.

Pro veškerá výše uvedená napomenutí **MUSÍ** být vyplněna Zpráva rozhodčího. Stejně i v případě, kdy budou stanovená pravidla opakovaně porušována i přes udělené postihy (napomenutí a přidělení bólu nebo strajku) jako je například situace, kdy je nadhazovač mezi směny rozcvičen s náhradním chytačem a pálkař je připraven vstoupit do území pálkaře, ale chytač zápasu není stále připraven i po přidělení bólu apod.

Čas se nebude měřit v situacích, kdy dojde ke zranění, a manažer požádá o návštěvu svého nadhazovače pro ověření jeho stavu před překročením pomezí čáry, stejně tak v situacích, kdy vstupuje do hry nový nadhazovač, který má dle pravidel přiměřenou dobu na rozcvičení, dle posouzení hlavního rozhodčího (zranění, vyloučení atd.) Ostatní nařízení Speed-Up Rules zůstávají v platnosti a musí být dodržována.

	90"	MEZI SMĚNAMI	v 1:00 – POSLEDNÍ NADHOZ nebo v 0:50 – POSLEDNÍ 2 NADHOZY
	90"	STŘÍDÁNÍ NADHAZOVAČE	v 1:15 – POSLEDNÍ NADHOZ nebo v 1:05 – POSLEDNÍ 2 NADHOZY
	30"	PORADA S NADHAZOVAČEM	v 0:20 "POSLEDNÍCH 10 SEKUND"

E. PŘED ZAHÁJENÍM HRY

E.1 Příjezd na hřiště

Soutěžní řád stanovuje rozhodčím, aby se dostavili do prostor hřiště/stadionu nejpozději 30 minut před rozepsaným začátkem utkání. Doporučujeme však, aby rozhodčí dorazili na hřiště nejpozději **jednu hodinu před** rozepsaným začátkem utkání. V případě, že na hřišti rozhodujete poprvé nebo po delší přestávce, doporučuje se na hřiště přijet ještě ve větším předstihu, abyste si společně s kolegy mohli v klidu projít celou hrací plochu a seznámit se s územními pravidly a neobvyklostmi, které by mohly mít vliv na hru. Případné nedostatky se mohou zapsat do Zprávy o utkání.

Po příjezdu na hřiště je dobré dát o sobě vědět manažerovi domácích, že na zápas dorazili nominovaní rozhodčí. Nicméně rozhodčí zůstávají mimo kanceláře domácího družstva, pokud to jejich povinnosti nepožadují. Stejně tak by se rozhodčí měli vyvarovat zbytečnému přátelení se se zaměstnanci klubu. Každý rozhodčí po příjezdu na hřiště má své povinnosti a přátelení se se zástupci družstev mezi ně rozhodně nepatří.

Všichni rozhodčí by měli dodržovat a prosazovat „**ZÁKAZ VSTUPU**“ do prostor šatny rozhodčích.

Rozhodčí by měli být patnáct minut před rozepsaným začátkem utkání kompletně ustrojeni a připraveni na odchod z šatny na hrací plochu pro případ nenadálé události (např. pro nápravu roztržené tkaničky u bot, vyvlíknutého popruhu chrániče apod.)

E.2 Šatny rozhodčích – Zákaz návštěv

Každý klub hrající soutěže pod ČBA musí mít dle příslušného soutěžního řádu k dispozici oddělenou šatnu pro rozhodčí. Šatna **musí** být uzamykatelná a tím se rozumí místnost, kterou lze zamknout dodaným klíčem, který si lze vzít s sebou na hřiště, případně zajistit tak, že po dobu zápasu bude do šatny zamezen vstup. V případě zjištění, že se v šatně rozhodčích pohybují nebo pohybovali cizí osoby, stejně tak, když vám není poskytnuta zamykatelná či oddělená šatna, vše napište do Zprávy o utkání. Stejně tak postupujte při zjištění, že šatna není opatřena potřebným vybavením v minimálním rozsahu židle a věšáku na oblečení pro každého rozhodčího. Možnost sprchování se v oddělené sprše s teplou tekoucí vodou je samozřejmost.

V šatnách rozhodčích jsou **zakázány návštěvy** po celou dobu, kdy delegovaní rozhodčí dorazí na hřiště před utkáním až po okamžik, kdy po zápase šatnu opustí. Návštěvou se rozumí zaměstnanci a představitelé klubu, novináři, zástupci médií, fotografové, přátelé a příbuzní. Výjimku tvoří pouze rozhodčí, komisaři soutěže, zástupci asociace a osoba pověřená domácím družstvem, která se stará o rozhodčí, kterým je povolen vstup před, během a po utkání. Výjimku tvoří také manažeři nebo zástupci družstev, kteří jdou **po zápase** podepsat Zprávu o utkání. Hlavní rozhodčí zápasu je zodpovědný za důsledné dodržování tohoto zákazu a případná porušení bude reportovat prostřednictvím Zprávy o utkání. Dodržování tohoto pravidla ze strany nominovaných rozhodčích je v jejich zájmu, případné následky vzniklé jejich benevolencí jsou neprotestovatelné.

E.3 Příprava míčů

Po domácím družstvu nebo pořadateli je požadováno, aby nejpozději 30 minut před začátkem utkání donesl do šatny rozhodčích předpokládanou zásobu nových míčů pro dané utkání. I když pravidla požadují, aby se o přípravu míčů postaralo domácí družstvo a rozhodčí je pouze překontroloval, tak je zažitý postup, že pokud jsou míče dodány rozhodčím ve stanovenou dobu před utkáním, přechází jejich úprava na rozhodčí zápasu.

Úpravou míčů je myšleno vybalení jednotlivých míčů z ochranných obalů a setření jejich lesku, a to buď speciálním „blátem“ «www.baseballrubbingmud.com» nebo vlhkou antukou/hlínou z hřiště. Lesk musí být dostatečně setřen tak, aby barva míče byla stále více světlá než tmavá.

Pokud budou míče ve stanovenou dobu v šatně rozhodčích, je **POVINNOSTÍ** rozhodčích tyto míče na hru připravit. Pokud nedojde ze strany rozhodčích k jejich přípravě a družstva si budou stěžovat, mohou být rozhodčí pokutováni. V opačném případě, kdy míče nejsou ve stanovenou dobu v šatně rozhodčích, jejich příprava spadá na domácí družstvo či pořadatele a **NENÍ** povinností rozhodčího míče jakkoliv připravovat před nebo v průběhu utkání.

Povinností rozhodčích je překontrolovat míče vkládané do hry a předzápasovou kontrolou a přípravou může vyřadit ty, které nesplňují podmínky pro vložení do hry. Setření lesku rozhodčími způsobí zlepšení úchopu míče, navíc, když je na míčích setřen lesk před zápasem, předchází se případným problémům, kdy nadhazovač obdrží nový „čistý“ míč a snaží se jej zbavit lesku za vás nebo za domácí družstvo. Navíc toto nesmí činit dle pravidla 6.02c)4), za což může být vyloučen. Další požadavky na míče jsou v Kapitole 4.02 tohoto manuálu.

E.4 Míče po ukončení utkání

Pokud hlavní rozhodčí nemůže po ukončení utkání předat svou zásobu nepožitých míčů osobě, která se o míče stará, ponechá je přímo na lavičce domácího týmu. Rozhodčí by nikdy neměl zbylé míče házet přes hřiště na lavičku nebo osobě, která se o míče stará.



POSTUPY A VÝKLADY PRAVIDEL

1.00 PŘEDMĚT HRY

2.00 HRACÍ PLOCHA

2.01 Bezpečnost na lavičce a v prostorách pro rozcvičování nadhazovačů

Pravidlo 2.05

Z důvodu zajištění bezpečnosti všech zúčastněných je nezbytné, aby rozhodčí usilovali o zajištění, že veškeré vybavení, které zahrnuje, ale není omezeno na pálky, míče, rukavice apod. bude umístěno v prostorách lavičky, pokud se nebudou aktuálně používat.

Žádné vybavení nemůže být ponecháno na prvním schodu (hraně) lavičky. Míč bude mrtvý, pokud zasáhne vybavení ponechané na tomto prvním schodu.

Žádné židle nemohou být ponechány na hrací ploše, pokud jim to neumožňuje speciální územní pravidlo.

Rozhodčí nemohou ponechat židle nebo lavice na hrací ploše na hřištích, kde je prostor pro rozcvičování nadhazovačů součástí hrací plochy kromě případů, kdy jsou přisunuté k oplocení hřiště a nejsou natočené směrem k vnitřnímu poli. Jejich přítomnost může být seriózním problémem ohledně územních pravidel a možného bránění.

Rozhodčí budou instruovat hráče, aby udržovali židle a lavice u oplocení hřiště. Pokud jsou v tomto ohledu hráči vzdorní a neuposlechnou, bude informován manažer družstva, že pokud bude problém přetrvávat, budou hráči vyloučeni.

2.02 Elektronické vybavení

Pravidlo 2.05

Používání elektronického vybavení v průběhu zápasu je omezeno. Žádný oddíl nemůže používat elektronické vybavení – včetně, ale ne výhradně vysílačky, mobilní telefony nebo notebooky – ke komunikaci s jakoukoliv osobou, které je povolen pobyt na hrací ploše, včetně laviček, prostor pro rozcvičování nadhazovačů, hřiště a šatny. Nicméně pokud lavička není vybavena telefonem pro spojení s bullpenem, je pouze pro tento účel použití vysílačky nebo mobilu povoleno.

Žádné takové vybavení nemůže být používáno za účelem kradení signálů nebo předávání informací, které by družstvu dávalo výhodu. Použití notebooků je zakázáno na lavičkách nebo střídačkách.

Je-li v průběhu hry zjištěno porušení těchto pravidel, je provinivší družstvo informováno hlavním rozhodčím, že bude tato skutečnost reportována vedení soutěže.

Rozhodčí musí být před zahájením zápasu informováni o zaměstnancích oddílu, kterým bude povolen pobyt na hrací ploše, a budou používat mikrofony.

Žádný rozhodčí nesmí používat mikrofon nebo kameru během průběhu hry, pokud to není schváleno řídícím orgánem soutěže.

Instruktažní nahrávání členů družstva je povoleno pouze z laviček nebo z tribuny. Za žádných okolností nemůže být takovýto záznam použit k argumentaci nebo ovlivnění rozhodnutí rozhodčího.

2.03 Chování hráčů v průběhu hry

Pravidlo 2.05, 4.06

Nikdo kromě manažera, kouče, hráčů a náhradníků v dresu, sběračů pálek a míčů v dresu, trenérů, člena kondičního týmu, ochranky a osoby starající se o vybavení družstva nesmí být na lavičce nebo v prostorách pro rozcvičování nadhazovačů (bullpen) v průběhu utkání. Všichni ostatní musí opustit lavičku a prostory pro rozcvičování nadhazovačů před zahájením utkání.

Návštěvy na lavičkách družstev nebo na hřišti nejsou povoleny po celou dobu průběhu utkání.

Hráčům z lavičky je zakázáno se pohybovat nebo sedat během hry v prostorách pro fotografy, které se nachází v blízkosti (nebo jsou součástí) laviček družstev.

V průběhu hry musí být všichni členové družstva na pálce v prostorách lavičky kromě případů, kdy vykonávají určité funkce, jako jsou např. kouči na metách, běžci, pálkař nebo připravující se pálkař v přípravném kruhu. Hráčům, kteří jsou na pálce, je zakázáno přátelit se s hráči v prostorách

pro přípravu nadhazovačů bez ohledu, ať už se jedná o jejich spoluhráče nebo hráče soupeře. Tito hráči se musí vrátit na svou lavičku, kromě případů, kdy je pravděpodobné, že půjdou ve stejnou směnu na pálku. Běžci, kteří jsou vyautováni před dosažením první mety nebo jsou vyautováni na metách, se musí vrátit na svou lavičku před ukončením směny.

Pouze nadhazovačům, chytačům a hráčům vykonávající činnost chytače je povoleno zůstat v prostorách pro rozcvičování nadhazovačů v průběhu hry.

Náhradníkům, kteří vstoupí do hry na konci nebo v polovině směny, případně suplujícímu pálkaři, který vstoupí do obrany vlivem střídání, bude povoleno se rozcvičit v prostorách pro rozcvičování nadhazovačů.

Ostatním polářům, kromě již vystřídaných dle pravidla 5.10d) bude povoleno se rozcvičit přihrávkami POUZE během delšího přerušení hry (tj. mezi směnami; když je vyloučen nadhazovač; je střídán nadhazovač; nebo došlo ke zranění hráče,) kdy nemůže dojít z jejich strany k zdržování průběhu hry v důsledku jejich pobytu na hrací ploše.

Hráči, kteří jsou vystřídáni ze hry (kromě vyloučených rozhodčími) mohou pomáhat s rozcvičováním nadhazovačů nebo vykonávat funkci kouče na metách.

3.00 VYBAVENÍ A UNIFORMA

3.01 Pálky

Pravidlo 3.02

Rozhodčí by měl být seznámen s aktuálním seznamem schválených kompozitových pálek pro jednotlivé soutěže ČBA.

V soutěžích ČBA je možno používat pouze pálky vyhovující svými vlastnostmi pravidlu 3.02 nebo pálky kompozitové, které pocházejí prokazatelně od výrobců uvedených v seznamu schválených kompozitových pálek. Tento seznam může být dále na žádost klubů doplňován o další typy kompozitových pálek. Aktuální seznam je k dispozici na ČBA. Nastuduj si i jednotlivé soutěžní řády, převážně v mládežnických soutěžích, kde mohou být definovány další povinnosti týkající se baseballové pálky, především v její velikosti či váze (odlehčení).

V případě použití nebo při pokusu o použití kompozitové pálky, která není uvedena na aktuálním seznamu povolených pálek, se postupuje dle pravidla 6.03a)4).

Pálka, která nesplňuje specifiky uvedené v pravidle 3.02 a) až c), kterou použije nebo se pokusí použít pálkař, bude vyjmuta ze hry. V případě, kdy dle posouzení rozhodčích, bude taková pálka upravena nebo změněna takovým způsobem, aby se prodloužila délka odpalu nebo vznikla po odpalu nezvyklá rotace míče dle pravidla 6.03a)4), případně se jedná o kompozitovou pálku mimo schválený seznam, tak bude pálkař vyhlášen aut, vyloučen a pálka zabavena a předána vedení soutěže.

3.02 Smola či lepidlo na pálce

Pravidlo 3.02c) poznámka

Držadlo pálky může být upraveno nebo pokryto jakýmkoliv materiálem nebo jakoukoliv látkou pro zlepšení uchopení pálky, které nesmí být delší jak 457 mm (18 palců) od užího konce pálky. Překročení této délky jakýmkoliv materiálem nebo látkou bude mít za následek vyřazení takové pálky ze hry (pokud dojde k nápravě, může být pálka po překontrolování vrácena zpět do hry.)

POZNÁMKA: Pokud rozhodčí zjistí, že pálka nesplňuje uvedené rozměry držadla během nebo poté, co byla použita, tak pálkař **nebude** vyhlášen aut, ani nebude vyloučen. Zahraná hra touto pálkou je platná a po skončení rozehry je pouze pálka vyřazena ze hry.

Pravidlo 6.03a)4) zakazuje použití „upravené“ pálky. Použití materiálu nebo látky pro lepší uchopení pálky nad stanovený rozměr se nepovažuje za nedovolenou úpravu pálky.

(Podívej se dále na Kapitolu “6.31 Upravená či pozměněná pálka.”)

3.03 Dresy

Pravidlo 3.03

Uniformu hráčů řeší pravidlo 3.03, které říká, že všichni hráči musí používat stejný dres. Stejným dresem se myslí kalhoty, vrchní část dresu, viditelná část podvlékačního trika a čepice, které musí mít všichni hráči stejného střihu i barev. Speciálně u nadhazovače je zakázáno nosit podvlékační triko s rukávy, které jsou bílé, šedé nebo dle posouzení rozhodčích jakýmkoliv způsobem rozptylující. Pokud se dres některého z hráčů liší, nesmí být připuštěn do hry, pokud nejde sjednat nápravu. Prosím dbejte na dodržování tohoto pravidla ve všech soutěžích. Nezapomeňte, že i kouči na metách musí být v dresu.

Soutěžní řád dále stanoví, že družstva Extraligy a 1. Ligy musí mít dvě sady dresů různých barev, opatřené unikátními čísly a jmény hráčů. Číslo dresů jsou nepřenositelná a nelze je jakkoliv provizorně upravit či modifikovat, aby mohly být připuštěny do hry.

3.04 Bunda

Pravidlo 3.03c)

Pouze nadhazovači je dovoleno nosit bundu, pokud je běžcem na metách. Nadhazovač nemůže mít oblečenou bundu, pokud jde na pálku. Jestliže je mu nošení dovoleno, musí být jeho bunda řádně zapnutá, přičemž je zakázáno používání kapuce. **Ostatním aktivním hráčům** ať již v útoku či obraně je nošení bundy zakázáno.

POZNÁMKA: Dle nařízení jednotlivých soutěží je možné, aby kouči na metách nosili bundy. Pro hráče, kteří se aktivně účastní hry, je nošení bundy zakázáno, ale lze využít výjimky, kdy si lze za chladného počasí vzít bundu pod dres. Účelem tohoto zákazu je jednoznačná identifikace hráče podle čísla dresu a nezvětšovat objem těla, pokud je hráč na pálce.

3.05 Pálkařské rukavičky

Pravidlo 3.03c)

Nadhazovači je zakázáno nosit pálkařskou rukavičku pod svou rukavicí, když nadhazuje. Ostatní defenzivní hráči mohou pod hráčskou rukavicí tyto rukavičky nosit, nikoliv však na ruce, kterou hází.

3.06 Ozdoby

Pravidlo 3.03h)

Hráčům, speciálně nadhazovačům by nemělo být povoleno nosit rozptylující ozdoby jakéhokoliv druhu (náušnice, řetízky, náramky, prsteny, aj.). Tento zákaz se vztahuje také na odznaky a další obdobné věci, které jsou připevněny na výstroj nebo na dres (včetně čepice).

Důvodem tohoto zákazu je bezpečnost samotného hráče, ale i soupeře. Případné prohřešky lze napravit například skrytím pod podvlékač tričko (např. u řetízku), pokud nelze takto postupovat, je nutné takové ozdoby odstranit. Speciálně u nadhazovače se může jednat o rozptylující předmět, který musí být eliminován.

3.07 Postup při měření rukavice polaře

Pravidlo 3.04, 3.05, 3.06

Oficiální pravidla 3.04, 3.05 a 3.06 popisují správné rozměry rukavic, které by měly být splněny ve všech soutěžích pořádaných Českou baseballovou asociací. Klíčovými rozměry jsou vzdálenosti "J" a "A" (viz obrázek str. 49). Rozměr "J" je měřen od vrcholu ukazováčku (prvního prstu) k spodní hraně rukavice a nesmí být delší jak 33 cm (13 palců).

Šířka dlaně, tedy rozměr "A", měřený od vnitřního švu kořene ukazováčku či prvního prstu na rukavici k vnější hraně prstu malíčku, který nesmí být delší jak 19,69cm (7¾ palce). Rukavice nebo lapačka polaře u první mety nesmí být delší jak 33 cm (13 palců) na výšku, přičemž lapačka chytače nemůže mít na výšku více jak 39,37cm (15½ palce) a po obvodu více jak 96,52cm (38 palců).

Měření se provádí z vnitřní strany, resp. ze strany, kterou se chytá míč a měří se nejlépe krejčovským metrem, který umožňuje kontakt s měřenou rukavicí po celé její délce.

Rozhodčí mohou provést měření z vlastní iniciativy nebo na výzvu manažera soupeře. Každý manažer je omezen na **dvě** rukavice za zápas. **Veškeré měření bude prováděno rozhodčími pouze mezi směny.** Pokud rukavice nebude vyhovovat pravidlům, bude rozhodčími dočasně zabavena. Hráč, který odmítne předat své vybavení k přeměření, bude vyloučen ze hry. Všechny hry provedené před samotným měřením zůstávají v platnosti. V případě zjištění nesrovnalostí, rozhodčí musí vyplnit a zaslat Zprávu rozhodčího.

3.08 Lapačka chytače

Pravidlo 3.04

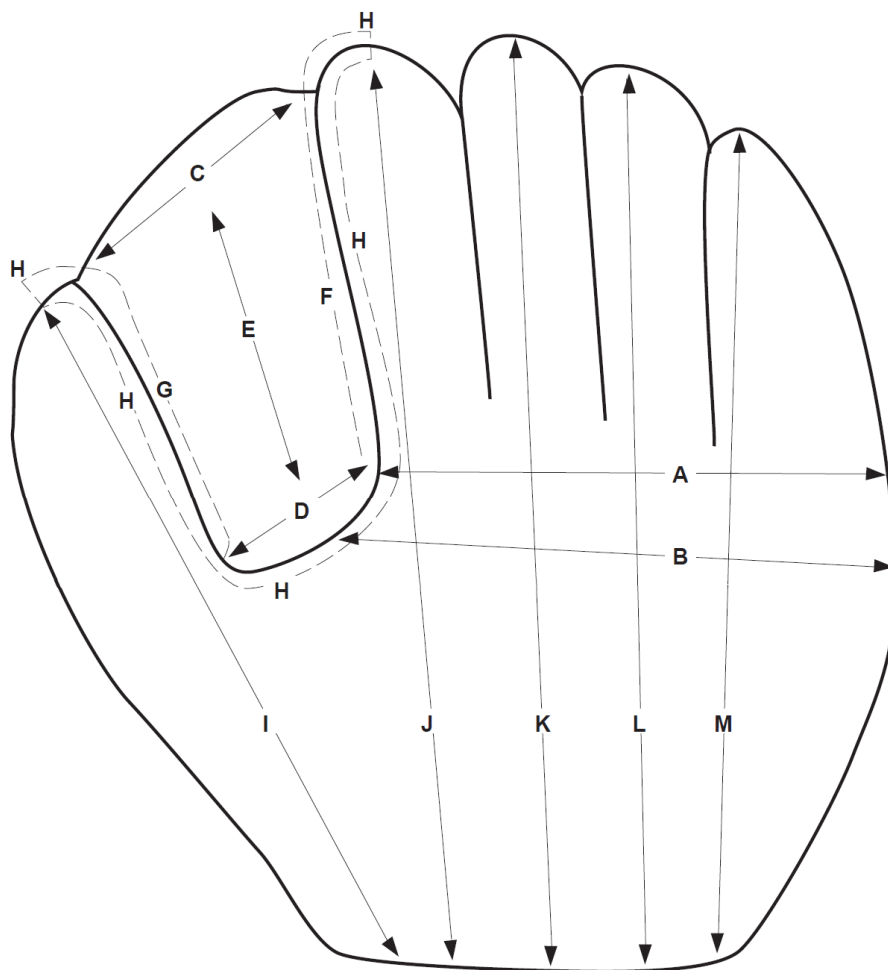
Chytač si nemůže vyměnit svou chytačskou lapačku za polařskou rukavici nebo lapačku polaře u první mety v průběhu hry nebo kvůli jakékoliv individuální rozehře. Lapačka polaře na první metě (bezprstá) může být chytačem použita za předpokladu, že splní rozměrové požadavky pravidel rukavice pro chytače a bude použita od začátku zápasu. Chytač může používat lapačku s připevněnou vinylovou fluorescenční částí.

3.09 Lapačka polaře u první mety

Pravidlo 3.05

Polaři u první mety nebude povoleno používat lapačku pro polaře u první mety, pokud dle posouzení rozhodčích nebude v postavení u první mety. Jestliže rozhodčí z vlastní iniciativy nebo po upozornění

ze strany manažera soupeře usoudí, že polař z první mety není v běžném postavení u první mety, nařídí polaři výměnu lapačky pro polaře u první mety za rukavici běžného polaře.



OBRÁZEK RUKAVICE

- | | |
|--|---|
| (A) Šířka dlaně - 19,7cm (7¾") | (G) Délka obvodu palce - 14,0cm (5½") |
| (B) Šířka dlaně - 20,3cm (8") | (H) Délka celého obvodu - 34,9cm (13¾") |
| (C) Šířka na vrcholu košíku - 11,4cm (4½")
(košík nesmí být širší než 11,4cm (4½") v žádném bodě) | (I) Velikost palce od spodní hrany - 19,7cm (7¾") |
| (D) Šířka na spodu košíku - 8,9cm (3½") | (J) Velikost ukazováku od spodní hrany - 33cm (13") |
| (E) Výška košíku - 14,6cm (5¾") | (K) Velikost prostředníku od spodní hrany - 29,9cm (11¾") |
| (F) Délka obvodu ukazováku - 14,0cm (5½") | (L) Velikost prsteníku od spodní hrany - 27,3cm (10¾") |
| | (M) Velikost malíku od spodní hrany - 22,9cm (9") |

3.10 Rukavice polaře

Pravidlo 3.06

Pravidlo 3.06 říká, že kožené tkanice, které jsou vytahané nebo uvolněné z polařské rukavice, musí být upraveny. Tkanice na rukavici, které přesahují více než 5 cm (2 palce) musí být zastříženy nebo opětovně upevněny tak, aby nepřesahovaly o více jak 5 cm (2 palce). Odmítnutí upravit rukavici dle uvedených požadavků může mít za následek shledání takovéto rukavice jako ilegální dle pravidel baseballu.

3.11 Rukavice nadhazovače

Pravidlo 3.07

Rukavice nadhazovače podléhá pravidlu 3.07a), které zakazuje, aby rukavice byla bílá, šedá anebo dle posouzení rozhodčího jakýmkoliv způsobem rozptylující. Lemování rukavice nadhazovače může být bílé jen do té míry, kdy se stane dle posouzení rozhodčího rozptylující. Žádný polař, bez ohledu na postavení v poli nesmí používat rukavici, která je ve svém odstínu světlejší než definovaná série barev společnosti PANTONE® série 14.

Jestliže rozhodčí usoudí, že rukavice nadhazovače je rozptylující, tak nařídí její vyjmutí ze hry (pokud je možné rozptylující část odstranit při zachování rozměrů rukavice, je tato náprava povolena).

Pokud dojde k výzvě od manažera soupeře, že rukavice nadhazovače je rozptylující a hlavní rozhodčí usoudí, že námitky manažera jsou opodstatněné, tak nechat takovou rukavici vyřadit ze hry.

Rukavice nadhazovače, která má dlouhé přesahující šněrování nebo výplet, může být považována za rozptylující pro pálkaře. Pokud je rozhodčí toho názoru, že to pálkaře rozptyluje, tak může rozhodčí nařídit nadhazovači, aby tyto části odstranil nebo odřízl. Toto se týká jakéhokoliv rozptylujícího materiálu.

Důvodem aplikování tohoto pravidla je omezit nadhazovači rozptylovat či klamat pálkaře svým dresem, rukavici nebo cizím materiálem, který si upevnil na svou uniformu či výstroj.

3.12 Helmy a ochranné pomůcky

Pravidlo 3.08

Všichni hráči, kteří budou na pálce (nebo v přípravném kruhu) nebo jako běžci na metách, budou nosit ochrannou helmu s krytím obou uší.

Všichni sběrači pálek nebo míčů budou nosit během vykonávání svých povinností ochrannou helmu. Toto pravidlo musí být striktně vynucováno rozhodčími a zástupci družstev.

Všichni chytači musí nosit ochrannou helmu a masku, jakmile vykonávají svou funkci na hřišti (tj. chytají nadhozy.) Tato povinnost je platná i pro zastupující hráče, kteří pomáhají s chytáním nadhozů při rozcvičování nadhazovače mezi směny. V případě porušení této povinnosti musí být tato osoba varována s tím, že je o tomto varování informován i jeho manažer. Pokud nedojde k nápravě nebo dojde k opětovnému porušení stejnou osobou, musí rozhodčí tuto osobu vyloučit společně s manažerem družstva.

Žádnému hráči nemůže být povoleno, dle posouzení rozhodčích, použití jakéhokoliv materiálu nebo vybavení, které by bylo v rozporu se záměrem nebo duchovním významem pravidel 3.01 – 3.10.

Jestliže v průběhu hry manažer soupeře rozporuje používání určité ochranné pomůcky jako je například chránič lokte, tak hlavní rozhodčí zapíše tuto stížnost do Zprávy o utkání, která bude následně předána řídícímu orgánu soutěže. Rozhodčí by neměli v průběhu zápasu zakazovat používání chráničů loktů apod., pokud se jedná o běžné komerční ochranné pomůcky.

4.00 PŘÍPRAVA HRY

4.01 Lajnování hřiště *Pravidlo 4.01b)*

Pravidlo 4.01b) požaduje po rozhodčích, aby se přesvědčili, že požadované čáry na hrací ploše jsou vyznačeny tak, jak požadují pravidla. Rozhodčí s přihlédnutím na úroveň soutěže by měli být nekompromisní a požadovat nalajnování pomeznic čar, jednometrovky, území pálkařů, území koučů a případně i přípravných pálkařských kruhů. Tak to požadují pravidla. Kdykoliv během zápasu může dojít k situaci (i s vědomím, že se to ještě nikdy nikomu nestalo), kdy bude potřeba nalajnované čáry či území využít (např. manažer soupeře si bude stěžovat, že kouč na metách nestojí ve svém území apod.). V situacích, kde došlo k zjevnému pochybení (např. pomeznicí čára je extrémně křivá, malé území pálkaře apod.), má právo rozhodčí nechat lajnování opravit. Nakreslená čára, se kterou bude zahájeno utkání, je platná.

4.02 Oficiální míče *Pravidlo 4.01c)*

Česká Baseballová Asociace vždy před sezonou určí daný model míčů pro každou soutěž. Dále ČBA určí družstvům počet míčů na jeden zápas. Pravidla říkají, že družstvo, které dává míče do hry, musí mít k dispozici alespoň 12 náhradních míčů, dle soutěže. Zda je míč vhodný či nevhodný ke hře záleží pouze na posouzení rozhodčího. **Pro sezonu 2021** bylo rozhodnuto používat míče firmy **Rawlings** pro Extraligu **FSOLB** „seam flat“ nízké švy, pro 1. ligu, EXL U21 a ostatní soutěže to jsou míče firmy **SSK** model **GM**, a pro EXL U18 to jsou míče **SSK** model **GDN 200**. Pro nadstavby a turnaje ČBA může být stanoven jiný typ míče, na což bude předem upozorněno, nicméně pro mládežnické kategorie U10 jsou oficiálními míči míče značky **Rawlings ROTB5**, pro U9 jsou míče **Rawlings ROTB1** a pro mladší **Rawlings TVB850**. Konkrétní modely pro dané kategorie budou upřesněny před konáním turnaje. Míče musí splňovat pro danou soutěž výrobce a název modelu. Nápis „Czech Baseball Association“ není vyžadován.

Rozhodčí by měli být zdrženliví při častých a bezdůvodných kontrolách míčů v průběhu zápasu, jako může být automatická kontrola jejich stavu po konci každé směny. To může následně vést hráče k házení míčů rozhodčím v situacích, kdy je míč ve hře a jsou pouze dva auty.

Z důvodu možného zranění manažera, kouče, hráče a rozhodčí nebudou házet míče na tribuny.

Míče, které jsou dodány ve stanovenou dobu před začátkem zápasu do šatny rozhodčích, musí být rozhodčími vybaleny z obalů a připraveny na hru setřením lesku za použití speciálního bláta nebo navlhčené antuky. Viz Kapitola E.3. Setření lesku rozhodčími způsobí zlepšení úchopu míče, a předejde se zbytečnému porušování pravidel, kdy tuto činnost provádí nadhazovač nebo hráč, kteří to to nesmí dělat. Lesk musí být dostatečně setřen tak, aby barva míče byla stále více světlá než tmavá.

Baseballové míče jsou velmi nákladným vybavením každého oddílu. **Je velice důležité vždy maximálně zvážit u jednotlivého míče, zda je opravdu již nepoužitelný pro další hru.**

Krádeže míčů ze strany rozhodčích jsou důrazně zakázány.

4.03 Zapnutí osvětlení *Pravidlo 4.01g)*

Je důležité vědět, že zapnutí, případně vypnutí umělého osvětlení v průběhu hry se řídí pouze pokyny hlavního rozhodčího. Hlavní rozhodčí by se měl snažit udržovat stejné podmínky pro obě družstva, a tedy dovolit zapnout umělé osvětlení **po dokončení kompletní směny**. Jelikož **průběh hry je dopředu nevyzpytatelný**, nechte raději osvětlení zapnout dříve, než byste museli porušit toto profesionální pravidlo. V některých zápasech lze problémům předcházet tím, že se umělé osvětlení zapne již před zahájením zápasu. Nicméně je vhodné zohlednit cenu energií za použití osvětlení dříve, než je nutné.

4.04 Pořadí pálkařů – line-up *Pravidlo 4.03*

Po každém manažerovi družstva je požadováno, aby do pořadí pálkařů vypsall jména všech hráčů družstva, kteří mohou zasáhnout do hry mimo zahajující sestavy pořadí pálkařů. Nařízení soutěže může

vyžadovat po manažerovi, aby vypsál jména VŠECH náhradníků, kteří mohou zasáhnout do utkání a to ještě před samotným zahájením hry (sleduj Soutěžní řád příslušné soutěže). Pokud tato skutečnost není soutěží vyžadována a manažer neuvede jména všech hráčů, kteří mohou zasáhnout do hry, do pořadí pálkařů, není tato skutečnost protestovatelná, protože se jedná pouze o nezdvořilost.

Domácí manažer, kouč nebo zástupce družstva musí jako první předat své pořadí pálkařů včetně kopií hlavnímu rozhodčímu. Jakmile je pořadí pálkařů předané, hlavní rozhodčí přebírá kontrolu nad hřištěm a od tohoto okamžiku jako jediný může rozhodnout o tom, zda utkání bude ukončeno, přerušeno nebo znovu zahájeno poté, co bylo přerušeno kvůli počasí nebo stavu hrací plochy.

Jako druhý předá hlavnímu rozhodčímu pořadí pálkařů manažer, kouč nebo zástupce hostujícího družstva včetně kopií. Manažer hostů nebo jejich zástupce nemá právo provádět kontrolu pořadí pálkařů domácích před tím, než předá své pořadí pálkařů hlavnímu rozhodčímu.

Hlavní rozhodčí se musí ujistit, že originál a kopie pořadí pálkařů jsou shodné a že neobsahují zjevné chyby. Jakmile usoudí, že jsou kopie identické a bez chyb, předá každému manažerovi kopii pořadí pálkařů soupeře. Kopie, respektive originál, který zůstane hlavnímu rozhodčímu, je oficiálním pořadí pálkařů pro dané utkání.

Pokud si manažer bude přát vyjmout některého z hráčů poté, co obdržel kopii pálkařského pořadí, nebude moci takto vyjmutý hráč již zasáhnout do hry.

Při mítinku na domácí metě při účasti obou manažerů je vhodné, aby si hlavní rozhodčí verbálně potvrdil jméno startujícího nadhazovače a jméno suplujícího pálkaře (DH), pokud bude v utkání použit. Toto pomůže předejít případným problémům v průběhu hry.

V Extralize jsou povinné formuláře pro pořadí pálkařů od ČBA, které všechny Extraligové týmy již obdržely. V případě nepředložení těchto formulářů pro pořadí pálkařů, může být předložena jiná forma tohoto dokumentu a tuto skutečnost musí rozhodčí zaznamenat do Zprávy o utkání. Rozhodčí mohou vyžadovat adekvátní náhradu line-upu, pokud družstvo nebude mít k dispozici oficiální nebo náhradní (předtištěný) line-up. Adekvátní náhradou se považuje papír obvyklých rozměrů s tím, že v krajní nouzi může manažer improvizovat (např.: použití papíru z bloku nebo sešitu). Nepřehledné, miniaturní apod. zhotovení náhradního line-upu může být rozhodčím odmítnuto a vráceno k předělání.

Hlavní rozhodčí by měl zkontrolovat a vyžadovat na line-upu **devět jmen** hráčů, u kterých musí být uveden **hrací post** a **čísla dresů**. V případě, že tým bude používat DH, musí být na line-upu uvedeno 10 jmen. Pokud je tomu pořadí pálkařů uzpůsobeno, tak by mělo obsahovat jména náhradníků s čísly dresů, kteří mohou zasáhnout do hry. Dále rozhodčí překontroluje, zda nejsou v line-upu uvedeny stejná jména (v případě shodnosti příjmení u více hráčů je nutné odlišit je křestním jménem) či stejná čísla dresů.

V dolní části line-upu je řádek pro jméno a podpis licencovaného manažera, který musí line-up podepsat. Poté překontroluje, zda jsou originál i kopie shodné a případné nedostatky musí být opraveny před zahájením zápasu. Originál line-upu bude využívat hlavní rozhodčí k zapisování veškerého střídání.

4.05 Postup při dešti *Pravidlo 4.03e)*

Pouze hlavní rozhodčí zápasu má jako jediný právo rozhodnout v zahájeném utkání, kdy bude zápas přerušeno a následně odloženo kvůli nevhodnému počasí nebo nehratelnému povrchu hřiště; stejnou pravomoc má při určení, zda bude a kdy, utkání zahájeno po takovémto přerušení; nebo, kdy bude utkání ukončeno po takovém přerušení. Hlavní rozhodčí **nemůže ukončit utkání dříve než třicet minut po jeho přerušení**. Hlavní rozhodčí může prodlužovat přerušování tak dlouho, dokud bude věřit, že se podmínky pro obnovení hry zlepší. Pouze hlavní rozhodčí má jako jediný právo rozhodnout o délce přerušování po vyhlášení „Time.“

Snahou hlavního rozhodčího musí být vždy dokončit celé utkání. Jeho autorita k obnovení hry mu umožňuje přerušit hru, kolikrát uzná za vhodné, dokud zápas neukončí z důvodu, že zápas nelze dohrát do konce.

Hlavní rozhodčí by měl spolupracovat se svými kolegy, komisařem nebo ředitelem turnaje (pokud se jedná o turnaj) a personálem pro údržbu hrací plochy s využitím moderních technologií,

pokud je zápas přerušen kvůli dešti. Moderní technologie pro analýzu počasí (např. meteorologický radar srážek) dokáží v dnešní době dobře předvídat počasí v místě konání zápasu a rozhodčí by měl být seznámen s možnostmi a vývojem nepříznivého počasí. Jestliže je utkání zahájeno za nepříznivých podmínek, tak by měl hlavní rozhodčí kontaktovat personál pro údržbu hřiště, respektive jejich vedoucího (v našich soutěžích manažer domácího družstva), zda má dostatek personálu a materiálu pro úpravu a vysušení hřiště. Jakmile hlavní rozhodčí převezme pořadí pálkařů, stává se jediným, kdo rozhoduje o tom, zda bude nebo nebude utkání pokračovat. Pokud je hra přerušena kvůli počasí, tak pravidlo 4.03e) opravňuje hlavního rozhodčího k ukončení utkání, **ale ne dříve, jak třicet minut po jeho přerušení**; pokud se ale domnívá, že by se počasí mohlo zlepšit a hra mohla být obnovena, tak může přerušení prodlužovat tak dlouho, jak uzná za vhodné. **V případě deště je dobré úzce spolupracovat s domácím oddílem**, který má přehled a znalosti o možnostech opravy hrací plochy a s tím spojených nákladech.

Mezi zápasy běžného nebo rozděleného dvojutkání nebo kdykoli, kdy je hra přerušena z důvodu nehratelné hrací plochy, má hlavní rozhodčí plnou kontrolu nad vedoucím a jeho personálem pro úpravu hrací plochy, aby byla hrací plocha uvedena do hratelného stavu.

Pokud je hra přerušena kvůli dešti, mějte následující body na paměti:

- Během přerušené hry by měl hlavní rozhodčí zůstat na jedné z laviček družstev, aby mohl sledovat vývoj počasí a stav hrací plochy.
- Při zápasech, které jsou zahájeny za špatného počasí, musí mít jeden z rozhodčích na hřišti hodinky (nikoliv však na ruce). Tento rozhodčí oznámí přesný čas, kdy bylo utkání přerušeno.
- Důležité je udržovat kontakt se zástupcem domácího oddílu a/nebo osobou zodpovědnou za údržbu hrací plochy v návaznosti na vývoj počasí.
- Rozhodnutí o ukončení přerušného utkání bude vyřčeno na hrací ploše, nikoliv šatně.
- Je nezbytně nutné, aby za jakýchkoliv situací týkajících se počasí, znali rozhodčí postupy, které požadují jednotlivé soutěže pomocí soutěžních řádů.

Hlavní rozhodčí by neměl ukončit přerušené utkání bez toho, aniž by domácí družstvo bylo připraveno na zrušení utkání. Před vyhlášením rozhodčích k ukončení utkání by měla proběhnout diskuse ohledně této možnosti s představitelem domácího oddílu. Před ukončením zápasu by měla proběhnout konzultace ohledně počasí také z pohledu tribun. Tato konzultace přidá další pohled na celou situaci.

Pokud během utkání dojde ke druhému nebo dalšímu přerušení hry kvůli počasí, tak rozhodčí musí počkat **nejméně třicet minut** po každém takovém přerušení, než mohou rozhodovat o ukončení utkání.

4.06 Chyby v pořadí pálkařů *Pravidlo 4.03e) poznámka*

Evidentní a zřejmé chyby v pořadí pálkařů, které jsou zjištěny hlavním rozhodčím nebo je na ně hlavní rozhodčí upozorněn před zvoláním „Play!“ pro zahájení utkání, musí být dány zpět manažerům, kteří chybovali a musí být opraveny ještě před zahájením hry. Například, manažer omylem uvedl v pořadí pálkařů pouze osm (8) hráčů nebo uvedl dva pálkaře se stejným příjmením bez dalšího upřesnění. Pokud na tyto chyby přijde hlavní rozhodčí, případně je na ně upozorněn, před zahájením utkání, tak musí být opraveny ještě před samotným zahájením utkání. Družstvo by nemělo být “chyceno do pastí” evidentní a neúmyslnou chybou, která může být opravena před zahájením utkání.

4.07 Právo k přeložení *Pravidlo 4.04*

Pouze vedení domácího družstva má jako jediné právo rozhodnout, zda zápas bude, případně nebude, zahájen z důvodu špatných meteorologických podmínek nebo nehratelné hrací plochy, kromě druhého zápasu dvojutkání.

Jakmile je zápas zahájen (hlavní rozhodčí převezme pořadí pálkařů od domácího družstva), stejně tak i při druhém zápasu dvojutkání, je tím tato zodpovědnost převedena na hlavního rozhodčího. Ten by měl úzce spolupracovat se zástupcem domácího družstva, který má na starosti úpravu hřiště (v našich podmínkách se bude jednat o manažera domácího družstva, pokud nebude stanoveno jinak). Konečné slovo má vždy hlavní rozhodčí. Nastuduj též příslušné soutěžní řády k dané problematice.

4.08 Úprava / stažení vnitřního pole**Pravidlo 4.04**

Některá družstva na svých hřištích mohou nabízet úpravu (stažení) vnitřního pole během průběhu utkání. Družstvo musí být instruováno, že pokud takto chce činit, může to udělat mezi směnami a to pouze po ukončení celé páté směny. Hlavní rozhodčí zápasu má pravomoc tuto činnost zakázat, pokud dle jeho uvážení, může tato činnost ovlivnit závěr utkání.

4.09 Územní pravidla**Pravidlo 4.05**

Územní pravidla nemohou být v rozporu s Oficiálními pravidly baseballu (podívej se na pravidlo 4.05) a rozhodčí včetně soupeře by s nimi měli být seznámeni ještě před zahájením zápasu.

Nejasnosti v územních pravidlech by měly být objasněny na mítinku rozhodčích se zástupci družstev před zahájením zápasu.

Každé hřiště nebo stadion je jedinečný svými specifiky, přičemž podobné situace se mohou na různých místech řešit jinak, ale rozhodně nemohou být v rozporu s pravidly. Pro určení konkrétních územních pravidel by se mělo vycházet z Univerzálních územních pravidel.

4.10 Maskoti družstva**Pravidlo 4.07**

Maskoti družstva nesmí jakkoli zasahovat do výkonu a povinností rozhodčích během celého zápasu. To může zahrnovat, ale není limitováno na přibližování se k rozhodčím v průběhu zápasu nebo mezi směnami, přičemž napodobují pohyby, které souvisí s jejich činností. To se vztahuje i na přibližování se k rozhodčím a podněcování nebo pokusy o podněcování slovy nebo náznaky demonstrace diváků.

Pokud chce maskot družstva jakýmkoliv způsobem zapojit rozhodčí do svých „akcí,“ musí být tato činnost dohodnuta se skupinou rozhodčích před začátkem zápasu.

Rozhodčí by neměli dovolit maskotům přítomnost na hrací ploše, když je míč ve hře.

4.11 Mezi zápasy dvojutkáni**Pravidlo 4.08**

Před zahájením prvního zápasu dvojutkáni by měl hlavní rozhodčí informovat manažery obou družstev o délce přestávky (běžně 30 minut) mezi oběma zápasy. Pokud se tak nestane před začátkem prvního utkání, musí tak být učiněno bezprostředně po ukončení prvního utkání.

Druhý zápas dvojutkáni (první nadhoz) nesmí začít později jak **(30) třicet minut** po řádném ukončení prvního utkání, pokud si vedení domácího družstva nepožádá o delší přestávku, (která nesmí přesáhnout čtyřicet pět minut) a musí být oznámena manažerovi soupeře na konci prvního utkání. Druhý zápas dvojutkáni může být zahájen dříve než za stanovených limitujících 30 minut.

Za všech okolností musí být první zápas běžného nebo rozděleného dvojutkáni dokončen před tím, než je zahájen druhý zápas.

Pokud je první zápas dvojutkáni přerušen kvůli dešti, musí rozhodčí počkat adekvátní dobu před tím, než zápas odloží, protože jakmile je první zápas dvojutkáni odložen, tak se druhý zápas dvojutkáni stává také odloženým.

Na konci prvního zápasu bude hlavní rozhodčí informovat oba manažery o přesném začátku druhého zápasu dvojutkáni. Mítink na domácí metě bude zahájen pět minut před odsouhlaseným začátkem druhého zápasu dvojutkáni.

Hlavní rozhodčí prvního zápasu bude také měřit čas mezi zápasy a jako jediný má právo rozhodnout, zda bude nebo nebude zahájeno druhé utkání. Manažer nebo vedení domácího oddílu nemá již v tomto případě právo rozhodovat o zahájení druhého zápasu běžného nebo rozděleného dvojutkáni.

Mezi zápasy běžného nebo rozděleného dvojutkáni má hlavní rozhodčí prvního zápasu možnost plně řídit osoby, zodpovědné za úpravu a přípravu hrací plochy tak, aby byla hrací plocha připravena ke hře.

5.00 PRŮBĚH HRY

5.01 Míč vletí do uniformy hráče *Pravidlo 5.01b), 5.06c)7) poznámka*

Pokud odpálený nebo přihraný míč náhodně vletí do uniformy hráče nebo kouče, případně uvízne v masce či vybavení chytače, nebo je úmyslně vložen do uniformy hráče (např. do kapsy u kalhot), rozhodčí vyhlásí „Time.“ Následně rozhodčí použijí zdravý rozum a fair play k umístění všech běžců takovým způsobem, aby dle svého uvážení anulovaly akci míče, který se dostal mimo hru. V případě, kdy rozhodčí posoudí, že si hráč umístil míč do své uniformy úmyslně za účelem klamání běžce, rozhodčí přidělí všem běžcům minimálně jednu metu (případně více, pokud by dle posouzení rozhodčích toto přidělení met navíc anulovalo umístění míče mimo hru) k metě, kterou měli správně získanou. **Auty, které byly zahrány před tím, než míč vletěl do uniformy hráče nebo kouče (případně uvíznul v masce nebo vybavení chytače), zůstávají v platnosti.**

Poznamenejte si, že tuto interpretaci nelze použít v situacích, kdy odpálený nebo přihraný míč uvízne v rukavici polaře. V těchto případech je míč stále ve hře. Polař může legálně přihrát celou rukavici, ve které míč uvíznul. Polař, který má v držení rukavici s uvíznutým míčem, je pro účel tohoto pravidla považován, jako kdyby míč držel. Například, polař může legálně tečovat běžce nebo metu, když drží v rukavici nebo v ruce rukavici, ve které uvíznul míč.

PŘÍKLADY:

Situace 1: Všechny mety obsazeny, jeden aut. Pálkař odpálí jednoduchý míč po zemi k první metě. Míč není čistě zpracován a po ruce polaře se dostane do uniformy hráče. Polař se snaží míč vytřást, ale nestane se tak okamžitě. V okamžiku, kdy získá nad míčem kontrolu, všichni běžci včetně běžícího pálkaře již postoupili o jednu metu. Jaký je správný postup?

Výklad 1: „Time“ je vyhlášen okamžitě, jakmile míč vletí do uniformy. Všem běžcům je přidělena jedna meta.

Situace 2: Všechny mety obsazeny, jeden aut. Pálkař odpálí míč po zemi na spojkou, která zpracuje míč a přihraje na druhou metu, kde vyřadí běžce z první mety. Následný příhoz na první metu se odrazí ještě před tím, než běžící pálkař dosáhne první mety, a míč vletí do rukávu uniformy polaře u první mety. Polař se snaží míč vytřást, ale nestane se tak během okamžiku. V okamžiku, kdy získá nad míčem kontrolu, všichni zbylí běžci včetně běžícího pálkaře již postoupili o jednu metu, na které zůstanou. Jaké bude rozhodnutí?

Výklad 2: Je vyhlášen „Time!“ Běžci na třetí metě je přidělena domácí meta, běžci z druhé mety je přidělena třetí meta. Vyhlášený aut na druhé metě zůstává v platnosti a běžícímu pálkaři je přidělena první meta.

5.02 Polař u první mety hraje v zámezí *Pravidlo 5.02*

Pravidlo 5.02 říká, že pokud je míč dáván do hry na začátku či během zápasu, všichni polaři kromě chytače musí být v poli (fair territory). Obzvláště, když polař u první mety drží běžce na první metě, měl by mít tento polař obě nohy v poli. Za porušení tohoto pravidla není definovaný žádný postih, kromě instruování polaře ze strany rozhodčích, že musí mít obě nohy v poli. Nicméně pokud bude docházet k opakovanému porušení tohoto pravidla i po instruování polaře, bude tento polař u první mety vyloučen ze hry.

5.03 Kouči na metách *Pravidlo 5.03a)*

Pravidlo 5.03 požaduje po družstvu v útoku umístění dvou koučů na mety, kteří zaujmou svá postavení v území koučů před zahájením směny. Nicméně je na volbě každého družstva, zda tuto možnost využijí nebo hra začne bez nich nebo pouze s jedním koučem.

5.04 Postavení koučů mimo jejich území Pravidlo 5.03b)

Je-li postavení kouče na metách blíže k domácí metě, než je stanoveno územím kouče nebo blíže k pomezí čáře, než je stanoveno územím kouče dříve, než odpálený míč prošel kolem jednoho z koučů,

budou rozhodčí na postavení koučů uvnitř jejich území striktně dohlížet, pokud si bude manažer soupeře na toto postavení stěžovat. Rozhodčí nejprve varují kouče a budou jej instruovat, aby se vrátil do území kouče. Pokud by se kouč do území nevrátil, tak bude vyřazen ze hry. A dále bude předán k disciplinárnímu řízení.

Jinak řečeno, kouč nebude považován za stojícího mimo území koučů, dokud si manažer soupeře nebude stěžovat. Pokud se tak stane, bude striktně vyžadováno od všech koučů (u obou družstev), aby po celou dobu zůstávali uvnitř území koučů.

Je obvyklé, když má kouč hru u své mety, tak opustí území kouče, aby signalizoval běžci skluz, pokračování v postupu nebo návrat na metu. To lze považovat za povolené, pokud nebude kouč bránit hře jakýmkoliv způsobem.

Koučům na metách je zakázáno fyzického kontaktu s běžci, speciálně při dávání signálů, kromě okamžiku, kdy dochází k předávání výstroje.

5.05 Pálkař vystupuje z pálkařského území Pravidlo 5.04b)2)

Jakmile pálkař zaujme postavení v území pálkaře, nemůže již vystoupit z území pálkaře kvůli použití pryskyřice nebo lepidla pro lepší uchopení pálky, kromě případů, kdy dojde ve hře k prodlevě, nebo dle posouzení rozhodčího povětrnostní podmínky vyžadují výjimku. Toto pravidlo musí být striktně dodržováno.

Pokud nadhazovač zahájil nadhazovací pohyb z čelního postavení nebo pokud jsou běžci na metách, přešel do bočního postavení a nedokončil nadhazovací pohyb, protože pálkař **kompletně oběma nohama** vystoupil z území pálkaře, tak rozhodčí nevyhlásí balk. Rozhodčí pouze přeruší hru vyhlášením „Time“ a oba, pálkař a nadhazovač začnou znovu, pokud se jedná o první prohřešek pálkaře dle pravidla 5.04b)4). Při druhém porušení tohoto pravidla stejným pálkařem rozhodčí automaticky vyhlásí strajk. *Pokud bude toto pravidlo využíváno*, jinak v situacích, kdy pálkař vystoupí z území pálkaře, případně pouze **jednou nohou** nebo nevystoupí úplně z území pálkaře a nadhazovač neúmyslně přeruší nadhazovací pohyb, tak rozhodčí přeruší hru vyhlášením „Time“ a oba, nadhazovač a pálkař začnou znova.

5.06 Pálkař odmítá zaujmout postavení v území pálkaře Pravidlo 5.04b)3)

Pravidlo 5.04b)3) popisuje situaci, ve které pálkař odmítá zaujmout své postavení v území pálkaře v okamžiku, když přišel jeho čas startu na pálce. V takovém případě rozhodčí vyhlásí pálkaři automatický strajk. Míč je mrtvý a žádný běžec nemůže postoupit. Správná mechanika v této situaci je nejprve vyhlášení „Time!“ a následuje signál a vyhlášení „Strike.“

Pravidlo také hovoří, že rozhodčí po automatickém vyhlášení strajku musí dát pálkaři přiměřenou dobu na zaujmutí postavení v území pálkaře před dalším automatickým vyhlášením strajku, jak požadují pravidla.

POZNÁMKA: Mějte na vědomí, že toto pravidlo je odlišné od pravidla 5.04b)4)A), kdy rozhodčí udělí při prvním porušení varování nebo vyhlásí „Strike“ a při každém dalším porušení pravidla, kdy pálkař vystoupí z území pálkaře, když není splněna žádná z vypsanych výjimek.

5.07 Postavení pálkaře v území pálkaře Pravidlo 5.04b)5), 6.03a)1)

Za zaujmutí pálkařského postavení se považuje postoj pálkaře, který oběma nohama vstoupil do pálkařského území a ani jedna noha není za vnějším okrajem čáry ohraničující pálkařské území.

Za porušení tohoto pravidla není definovaný žádný postih, kromě instruování pálkaře ze strany rozhodčích, že musí mít obě nohy uvnitř území pálkaře. Nicméně pokud bude docházet k opakovanému porušení tohoto pravidla i po instruování pálkaře, může být tento pálkař vyloučen ze hry. (Viz pravidlo 5.04b)5.)

Pálkař, který **zasáhne** míč (dobrý odpal, chybný odpal nebo tečovaný odpal) s jednou nebo oběma nohama na zemi **zcela** mimo území pálkaře bude vyhlášen dle pravidla 6.03a)1) aut.

VÝKLAD: Postavení pálkaře v území pálkaře řeší dvě rozdílná pravidla. Pravidlo 5.04b)5) vyžaduje po pálkaři, aby měl obě nohy uvnitř území pálkaře, když zaujímá postavení v pálkařském území (noha nesmí být vně čáry ohraničující území pálkaře, nicméně není žádný postih, kromě instrukcí uvedených výše, pokud takto pálkař postavení zaujme). Pravidlo 6.03a)1) říká, že pálkař bude **aut**, pokud **zasáhne míč** s jednou nebo oběma nohama **zcela** mimo území pálkaře. (Pokud se ale jakákoliv část vyčnívající nohy dotýká čáry ohraničující území pálkaře v okamžiku **kontaktu** s míčem, je považován za stojícího uvnitř území.)

5.08 Letící míč zasáhne vrchní hranu oplocení vnějšího pole *Pravidlo 5.05a)*

Pokud není stanoveno územními pravidly jinak, tak správně odpálený míč, který v letu zasáhne vrchní hranu oplocení vnějšího pole a odrazí se zpět na hrací plochu, bude považován stejně, jako správný odpal, který zasáhne oplocení hřiště ve vnějším poli a odrazí se zpět na hrací plochu (míč je ve hře a v případě chycení míče po odrazu nebude aut uznán).

Pokud není stanoveno územními pravidly jinak, tak správně odpálený míč, který v letu zasáhne vrchní hranu oplocení vnějšího pole a odrazí se za oplocení, bude vyhlášen jako čtyřmetový odpal (homerun).

Pokud není stanoveno územními pravidly jinak, tak správně odpálený míč, který v letu zasáhne vrchní hranu oplocení vnějšího pole, kde zůstane, bude tento odpal posouzen jako mrtvý s přidělením dvou met (ground rule double).

5.09 Opouštění spojnice met po nechyceném třetím strajku *Pravidlo 5.05a)2) poznámka*

Podle poznámky pravidla 5.05a)2), pálkař, který je **strike out na třetí nechycený strajk je posuzován odlišně** než situace popisující opouštění spojnice met dle poznámky pravidla 5.09b).

Následující výklady situací popisují rozehry, kdy je pálkař strike out a třetí strajk není chycen:

Pálkař, který si neuvědomuje situaci, ve které se nachází a neusiluje o získání první mety po třetím strajku, který není chycen, **bude vyhlášen aut, jakmile pálkař opustí antukový kruh okolo domácí mety.**

Výše uvedený výklad bude použit i v situacích, kdy je pálkař strike out na třetí nechycený strajk a dle posouzení rozhodčích nejeví v přijatelném čase žádnou snahu postoupit na první metu. Například pálkař, který „zdržuje“ u domácí mety nepřiměřeně dlouhým sundáváním chrániče nohy a až následně se pohne směrem k první metě, bude také vyhlášen aut.

Vzhledem k rozdílným rozměrům a realizacím antukového kruhu kolem domácí mety na různých hřištích, bude čistě na posouzení rozhodčích, zda běžící pálkař neprojevil snahu o postup na první metu při třetím nechyceném strajku a bude tedy vyhlášen aut. V případech, kdy pálkař opustí antukový kruh kolem domácí mety před tím, než se rozhodne postupovat na první metu, bude vyhlášen aut.

Rozhodčí musí být připravení na časovou hru, když se běžec vyhýbá postupu na další metu, jak je demonstrováno v následující situaci:

Situace 1: Všechny mety obsazeny, dva auty, nerozhodný výsledek v dohrávce deváté směny. Pálkař odpálí čtyřmetový odpal (homerun). Běžec na první metě si myslí, že homerun automaticky vyhrává zápas a opustí spojnicí met směrem ke své lavičce. Běžec z první mety je vyhlášen aut před tím, než běžec z třetí mety dosáhne domácí mety. Ostatní běžci postupují po metách a dotknou se domácí mety.

Výklad 1: Žádný bod se nepočítá. Třetí aut byl zahrán před tím, než se běžec ze třetí mety dotknul domácí mety. Zápas pokračuje začátkem desáté směny s nerozhodným výsledkem. **POZNÁMKA:** Pokud

by byla stejná situace při méně jak dvou autech, zápas by byl ukončen v okamžiku dosažení vítězného bodu. Viz pravidlo 5.08b) a 7.01g)3).

Podle pravidla 5.09b) jakýkoliv běžec, který poté, co dosáhl první mety, opustí spojnici met a jde směrem k lavičce nebo na pozici v obraně, protože se domnívá, že rozehra již nepokračuje, může být vyhlášen aut, pokud rozhodčí posoudí čin běžce jako uvážený nezájem o běh po metách. Běžec vyhlášený aut za uvážený nezájem o získání následující mety nezmění zažité principy pro nucený aut na nutnost tečování, nebo časovou hru vůči **ostatním běžcům**. I kdyby byl vyhlášen aut, míč zůstává ve vztahu k ostatním běžcům ve hře.

Toto pravidlo zahrnuje následující a podobné roze hry:

Situace 2: Méně jak dva auty, běžec na první metě, nerozhodný bodový stav v dohrávce deváté směny. Pálkař odpálí homerun a vyhrává tak utkání. Nicméně běžec z první mety šlápne druhou metu a v domnění, že homerun automaticky vyhrál utkání, běží přímo ke své lavičce, přičemž běžící pálkař obíhá všechny mety.

Výklad 2: V tomto případě bude tento běžec vyhlášen aut za „opuštění spojnice met a nezájem postupovat po metách“ a běžícímu pálkaři bude dovoleno pokračovat v běhu po metách pro získání bodu. Pokud by ale byly dva auty, homerun by se nepočítal (viz pravidlo 5.09d)). V této situaci se **nejedná o hru na výzvu**.

Situace 3: Běžec věří, že byl vyhlášen aut tečováním na první nebo třetí metě a odchází směrem k lavičce. Jeho chování stále naznačuje, že si myslí, že je aut.

Výklad 3: Tento běžec bude vyhlášen aut za opuštění mety.

5.10 Běžci postupují na čtvrtý bál

Pravidlo 5.05b)1)

Pravidlo 5.05b)1) opravňuje běžce k postupu na první metu bez možnosti být vyautován, pokud mu jsou nadhozeny čtyři chybné nadhozy nebo po signálu od manažera družstva v obraně k rozhodčím, po kterém bude pálkaři přidělena úmyslná meta zdarma. Nicméně po běžci je požadováno, aby se dotkl všech met ve správném pořadí.

Proto pálkař, který je oprávněn postoupit na prvním metu v důsledku čtyř chybných nadhozů včetně přidělení první mety pálkaři po signalizaci manažera směrem k rozhodčím, musí na první metu postoupit a dotknout se jí před tím, než jsou ostatní běžci nuceni postoupit. Tento výklad je uplatňován v situacích, kdy jsou plné mety, a do hry vstupuje střídající běžec.

Pravidlo 5.05b) umožňuje pálkaři (který se stal běžcem na základě čtyř chybných nadhozů nebo po přidělení první mety pálkaři rozhodčím na základě signálu od manažera) postoupit na první metu bez možnosti být vyautován za předpokladu, že na ni **postoupí a dotkne se jí**. Stejná podmínka je aplikována na běžce, kteří jsou nuceni postoupit, protože pálkaři byly nadhozeny čtyři chybné nadhozy. Jestliže se běžec při svém postupu po metách domnívá, že je na něj hráno a při skluzu ztratí kontakt s metou, **před tím nebo poté**, co se ji dotknul, tak může být vyautován polařem, **který ho tečuje** přihraným míčem. V situaci, kdy běžec na metu postoupí, ale nedotkne se jí, přičemž je oprávněn k dalšímu postupu nebo se pokusí získat další metu za touto přidělenou metou, tak může být vyautován tečováním nebo tečováním mety, kterou minul, jak popisuje poznámka pravidla 5.06b)3)D).

POZNÁMKA: Běžícímu pálkaři je umožněno přeběhnout první metu po čtyřech chybných nadhozech nebo po odpálení míče, kdy nemůže být vyautován **za předpokladu**, že se na první metu okamžitě vrátí. Nicméně jakmile se běžící pálkař po přeběhnutí/přeslajdování první mety bezpečně vrátí na metu, tak může být následně vyautován tečováním, pokud s ní následně ztratí kontakt.

Viz výjimka pravidla 5.09b)4), 5.09b)11) a 5.09c)3).

5.11 Bránění chytačem

Pravidlo 5.05b)3), 6.01g)

Jakmile dojde k bránění chytačem, tak hlavní rozhodčí indikuje bránění ukázáním a vyhlášením porušení pravidel, „That’s interference!“ přičemž nechá míč ve hře a umožní pokračování v roze hře.

Dojde-li k bránění při divokém nadhozu, nebo když nadhozený míč projde chytačem, tak hlavní rozhodčí vyhlásí bránění, nechá míč ve hře a umožní pokračování v rozebě stejné, jako kdyby byl míč odpálen.

Pokud podle pravidla 5.05b)3) dojde k bránění chytačem a bude následovat rozebě, rozhodčí nechá hru pokračovat, protože si manažer bude moci vybrat. Jakmile je rozebě dokončena, hlavní rozhodčí vyhlásí „Time“, ukáže na chytače, vyhlásí znovu bránění a přidělí pálkaři první metu – *pokud* ale pálkař dosáhne první mety a *všichni* ostatní běžci postoupí o jednu metu, hra bude pokračovat, jako kdyby k bránění nedošlo, a manažer si již v této situaci nebude moci vybrat postih za bránění.

Manažer si může vybrat ze dvou možností, podle toho, která je pro něj a jeho tým výhodnější. Buď si vybere postih za bránění chytačem, nebo výsledek rozebě. Volba musí být učiněna ze strany manažera okamžitě po ukončení rozebě, bez výzvy od rozhodčích. Jednou vybraná možnost nemůže být změněna.

Pokud běžící pálkař mine první metu nebo běžec mine následující metu, bude pro účel tohoto pravidla považován, že této mety dosáhl, jak popisuje poznámka pravidla 5.06b)3)D) a výklad v pravidle 6.02a)13):

Běžec, který mine první metu a postupuje dále, přičemž je vyhlášen aut při hře na výzvu, bude považován pro účel tohoto pravidla, že postoupil o jednu metu.

Pokud se běžec pokouší o krádež mety v rozebě, kdy chytač brání pálkaři, bude běžci přidělena meta, o kterou usiloval. Jestliže se běžec nesnaží krást nebo není nucen k postupu, zůstane na metě, kterou měl získanou v době bránění dle pravidla 6.01g). Pokud se podle pravidla 6.01g) běžec pokouší nátlakovou hrou **získat domácí metu**, a přitom chytač brání pálkaři, bude obrana postižena navíc **balkem**, který umožní **všem** běžcům postup o jednu metu (bez ohledu na to, zda kradli nebo ne).

Podívej se také do pravidel na 5.05b)3), 5.06b)3)D) a 6.01g).

POZNÁMKA: Po udělení postihu se doporučuje, aby rozhodčí zopakoval vyhlášení porušení pravidel (zatímco je otočen čelem k oficiálnímu zapisovateli), „That’s interference!“ přičemž několikrát provede stejnou signalizaci používanou při tečovaném nadhozu a následně ukáže na chytače.

5.12 Bránění chytačem před nadhozem

Pravidlo 5.05b)3) poznámka

Pokud dojde k bránění chytače pálkaři před nadhozením míče, tak to nebude považováno za bránění dle pravidla 5.05b)3). V takových případech rozhodčí vyhlásí pouze „Time“ a nadhazovač s pálkařem začnou znova.

5.13 Přípravný švih zasáhne rukavicí chytače

Pravidlo 5.05b)3) poznámka

Příležitostně může dojít ke kontaktu pátky s rukavicí chytače, během přípravných švihů pálkaře před nadhozením míče. V takové situaci musí rozhodčí okamžitě vyhlásit „Time.“ Je vhodné následně signalizovat „foul tip“ s ukázáním na chytače. (Viz poslední odstavec poznámky pravidla 5.05b)3).)

5.14 Běžec vytlačen z mety

Pravidlo 5.06a)1)

Pokud je dle posouzení rozhodčího běžec vytlačen či vyhnán z mety polařem, ať již úmyslně nebo neúmyslně, a takový běžec by byl jinak posouzen k držení této mety, rozhodčí má dle svého uvážení autoritu, takto vytlačeného běžce vrátit zpět na tuto metu.

5.15 Přeběhnutí mety bez jejího kontaktování

Pravidlo 5.06a)1)

Běžec nezíská právo na neobsazenou metu během situace o jeho vyautování, dokud se mety nedotkne před svým tečováním. To platí bez ohledu na nečinnost rozhodčího, který neprovede vyhlášení situace, čímž dává družstvu v obraně najevo, že se běžec mety nedotknul, pro účel pravidla ohledně hry na výzvu. Viz pravidlo 5.09c)3).

Situace: Běžící pálkař odpálí míč po zemi a na první metě je dříve než přihrávka, ale první metu nešlápne a přeběhne ji oběma nohama.

Výklad: V takové situaci je nejlepší mechanikou pro rozhodčí neudělat žádné vyhlášení, protože se běžící pálkař první mety nedotknul. Pokud obrana zahraje hru na výzvu tečováním běžce (nebo mety) před tím, než se běžec vrátí na první metu, tak bude běžící pálkař vyhlášen aut. Viz pravidlo 5.09b)12) poznámka.

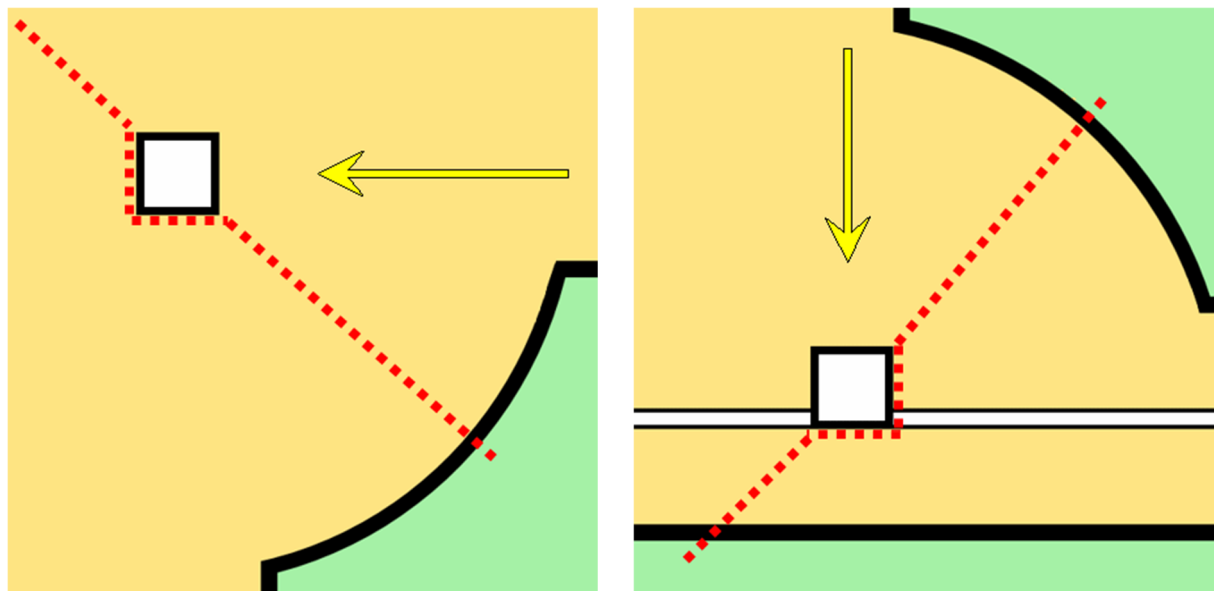
5.16 Dva běžci v kontaktu s jednou metou *Pravidlo 5.06a)2)*

Podle pravidla 5.06a)2), pokud se ve stejnou dobu dva běžci dotýkají stejné mety, je vyhlášen aut po tečování následující běžec (pokud se nejedná o nucený postup). Pokud dojde k tečování obou běžců, rozhodčí musí jednoznačně označit ukázáním příslušného běžce a vyhlásit ho aut. Viz pravidla 5.06a)2) a 5.06b)2).

5.17 Přeběhnutí mety *Pravidlo 5.06b)1)*

Běžec bude posouzen, že přeběhl metu, pokud se obě nohy dotknou země za zadní hranou mety nebo za hranou mety ve směru jeho postupu.

Směr postupu běžce stanovují hrany mety, které běžec přeběhl při svém postupu.



5.18 Běžci je umožněno bodovat poté, co je zahrán třetí aut *Pravidlo 5.06b)3)B) poznámka*

Běžec, který je nucen postoupit bez možnosti být vyautován, může postoupit za přidělenou metu pouze na vlastní nebezpečí. Pokud je takový běžec nucen postoupit a postoupí za přidělenou metu, kde je vyautován jako třetí aut před tím, než se běžec, který je také nucen postoupit, dotkne domácí mety, tak se bod započítá. (Viz poznámka pravidla 5.06b)3)B).

Situace: Dva auty, všechny mety obsazené, pálkař dostane metu zdarma, ale běžec z druhé mety přeběhne třetí metu směrem k domácí, kde je tečován příhozem chytáče.

Výklad: I když jsou dva auty, tak se bod bude počítat s odůvodněním, že získaný bod byl v důsledku mety zdarma, čímž byli všichni běžci nuceni postoupit o jednu metu, tedy byl běžec ze třetí mety nucen postoupit na domácí metu a bodovat.

5.19 Vybavení, které není na svém místě, se dotkne nadhozeného nebo odpáleného míče**Pravidlo 5.06b)4)B) & C)**

Polař se nemůže úmyslně dotknout míče pomocí jakéhokoliv vybavení nebo částí svého dresu, kterou nemá na svém správném místě (např. maska chytače, čepice apod.)

Pokud se jakýkoliv hráč v obraně úmyslně dotkne **nadhozeného míče** vybavením, které nemá na svém správném místě, tak to opravňuje všechny běžce k postupu **o jednu metu** od okamžiku, kdy byl míč kontaktován, a to bez možnosti být autován. Míč zůstává ve hře a běžci mohou postupovat za přidělené mety na vlastní riziko.

Pokud se jakýkoliv hráč v obraně úmyslně dotkne **odpáleného míče nad polem** (fair ball) vybavením, které nemá na svém správném místě, tak to opravňuje všechny běžce, včetně běžícího pálkaře, k postupu **o tři mety** od okamžiku, kdy byl míč kontaktován, a to bez možnosti být autován. Míč zůstává ve hře a běžci mohou postupovat za přidělené mety na vlastní riziko.

Pokud se jakýkoliv hráč v obraně úmyslně dotkne **odpáleného míče v zámezí** (foul territory), tak je na rozhodnutí rozhodčích, zda *měl odpálený míč možnost být správným odpalem* bez kontaktu s vybavením, které nebylo na svém správném místě a v takovém případě to opravňuje všechny běžce, včetně běžícího pálkaře, k postupu **o tři mety** od okamžiku, kdy byl míč kontaktován, a to bez možnosti být autován. Míč zůstává ve hře a běžci mohou postupovat za přidělené mety na vlastní riziko.

Pokud se jakýkoliv hráč v obraně úmyslně dotkne odpáleného míče v zámezí, který dle posouzení rozhodčích nemohl být nikdy správným odpalem, tak se jedná o chybný odpal. (Viz pravidlo 5.06b)4)B) & C).)

5.20 Uváznutý míč**Pravidlo 5.06b)4)F)**

Míč bude považován za uváznutý, pokud dle posouzení rozhodčích bude přerušena přirozená trajektorie letu/pohybu míče na tak dlouho, že to bude mít vliv na další hru. Míč bude považován za uváznutý, když zůstane zaklíněný v oplocení, výsledkové tabuli, živém plotu nebo pnoucích rostlinách na oplocení, které jsou součástí hrací plochy. Stejně tomu bude v situacích, kdy míč zapadne za smotanou plachtu na zakrytí vnitřního pole nebo uvízne mezi ochranným polstrováním ohraničení hrací plochy bez toho, aniž by opustil hrací plochu. V těchto případech se jedná o uváznutý míč a budou přiděleny odpovídající mety, dle statutu míče (odpálený, přihraný, nadhozený).

5.21 Hra nebo pokus o hru**Pravidlo 5.06b)4)G), 5.09c)**

Následující výklad vysvětlí pojem „**hra nebo pokus o hru**“ použitý při **přidělování met** (dle pravidla 5.06b)4)G) a **her na výzvu** (dle pravidla 5.09c)).

Hra nebo pokus o hru je vykládán jako legitimní snaha hráče v obraně, který má míč ve své moci a snaží se zahrát aut. Za to je považován pokus o tečování běžce, polař běžící s míčem k metě při pokusu o nucený aut nebo tečování běžce, nebo příhoz dalšímu hráči v obraně ve snaze vyřadit běžce. (To, že běžec nebude nakonec aut, není v tomto posuzování relevantní.) Naznačení nebo předstírání příhozu není považováno za hru nebo pokus o hru.

PŘÍKLADY:**Hra nebo pokus o hru:**

1. Běžec na první a druhé metě, odpal po zemi na spojkou, která se snaží mávnutím rukavice tečovat běžce (swipe tag), ale mine ho a nepřesný příhoz na první metu jde do diváků.

Výklad: Snaha spojkou o tečování mávnutím rukavice bylo pokusem o hru; takže příhoz na první metu nemůže být první rozehrou polaře (i když se jedná o první příhoz) a při této situaci se udělují dvě mety od okamžiku, kdy spojka vypustila přihrávaný míč (nikoliv podle obsazených met v době nadhozu).

2. Běžec na první metě, odpal po zemi na dvojku, která míč zpracuje a krátkým příhozem přihráje spojce na druhé metě, ale běžec z první mety je nakonec na druhé metě **dříve než přihrávka**. Spojka poté přihrává na první metu, kterou přehodí do diváků.

Výklad: Krátká přihrávka dvojky spojce na druhou metu je pokusem o hru, i když vyřazení běžce bylo neúspěšné. Přihrávka na první metu není první rozehrou obrany a mety se budou přidělovat od okamžiku příhozu spojky. Tj. běžec, který byl na začátku na první metě, boduje a pálkař obdrží druhou metu.

Nejedná se o hru nebo pokus o hru:

1. Finta nebo náznak příhozu, bez samotného příhozu na metu není opravdovým příhozem.
2. Nadhazovač naznačuje příhoz na metu, aby udržel nebo zkontroloval běžce blízko mety a následně dokončil hru na výzvu na jiné metě.
3. Běžec na první metě, odpal na spojku, která zahajuje krátký příhoz dvojce na druhé metě, ale nakonec dvojce nepřihraje, a přihraje na první metu, kterou přehodí do diváků.

Výklad: Náznak příhozu dvojce není považováno za hru nebo pokus o hru a mety se udělují dle postavení běžců v době nadhozu.

4. Běžci na první a třetí metě. Běžec na první metě krade s odpalem po zemi ke spojce. Spojka naznačí příhoz na domácí metu, ale nepřihraje a hodí míč na první metu, kterou přehodí do diváků; před příhozem spojky, běžec z první mety dosáhl druhé mety.

Výklad: Náznak příhozu na domácí metu není považováno za hru nebo pokus o hru; příhoz na první metu je první rozehrou obrany po odpalu a běžcům budou přiděleny mety k těm, které měli v okamžiku nadhozu.

5.22 Přidělení met po nepřesném příhozu *Pravidlo 5.06b)4)G)*

Pravidlo 5.06b)4)G) popisuje přidělování met po čtyřech chybných nadhozech, jenž poslední nadhoz jde mimo hru. Při přidělování met v těchto situacích mějte na mysli:

1. Pokud je příhoz první rozehrou vnitřního polaře a běžící pálkař **nedosáhl** první mety, když byl míč přihrán, budou se mety přidělovat k metám, které měli běžci získány **v okamžiku nadhozu**.
2. Pokud je příhoz první rozehrou vnitřního polaře a všichni běžci včetně běžícího pálkaře postoupili o jednu metu a následně byl míč přihrán, budou všem běžcům přiděleny mety **k postavení, které měli získány v okamžiku příhozu**.
3. Pokud se nejedná o první rozehru vnitřního polaře nebo se jedná o přihrávku vnějšího polaře, budou se mety přidělovat **k postavení, které měli běžci získány v okamžiku příhozu**.

Výklad pravidla 5.06b)4)G) popisuje situaci, kdy vnitřní polař přihraje **poté**, co běžci a pálkař již postoupili o jednu metu a běžcům jsou přiděleny dvě mety od jejich postavení, když byl míč nepřesně přihrán. (Viz bod 2 výše.) To se může stát při vysokém odpalu, na který musí polař couvat a míč mu upadne, a během tohoto času pálkař a všichni běžci jednoznačně postoupí o jednu metu; ve snaze ještě vyautovat běžícího pálkaře, který již přeběhl první metu, přihraje polař nepřesně do diváků. I když se jedná o první rozehru vnitřního polaře, tak běžící pálkař a všichni běžci postoupili o jednu metu ještě před špatnou přihrávkou, a proto jsou jim přiděleny dvě mety k metám, kterých se naposledy dotkli před příhozem. Před přidělováním dvou met si musí být rozhodčí opravdu jisti, že všichni běžci včetně běžícího pálkaře opravdu postoupili o jednu metu před tím, než byl míč přihrán.

Termínem „**míč byl přihrán**“ je myšlen okamžik přihrávky, kdy míč opustí ruku polaře a nikoliv okamžik, kdy se míč dotkl země, prošel polařem, který zpracovával míč nebo kdy míč opustil hrací plochu.

Pokud jsou běžci přiděleny mety, bez možnosti být vyautován, protože míč opustil hrací plochu, tak není běžec osvobozen od zodpovědnosti postoupit a dotknout se přidělené mety a všech následujících.

Při přidělování met by měli rozhodčí využít informace svých kolegů. Pokud vznikne otázka ohledně správného přidělení met, měli by se rozhodčí vždy mezi sebou poradit.

5.23 Míč vyřazen mimo hru *Pravidlo 5.06b)4)H)*

Výklad pravidla 5.06b)4)H) popisuje situace, kdy se **nadhozený** míč odrazí od chytače a jde **přímo** mimo hru. V tomto případě je běžcům přidělena jedna meta od okamžiku nadhozu. Jedna meta je také

přidělena v situaci, kdy příhoz nadhazovače, který je v kontaktu s nadhazovací metou, se odrazí od polaře a jde **přímo** mimo hru.

Nicméně výklad pravidla také popisuje situace, kdy nadhozený míč (nebo přihraný míč nadhazovačem, který je v kontaktu s nadhazovací metou) projde skrz nebo kolem chytače (nebo polaře) a zůstane na hrací ploše, a **následně je odkopnut nebo vyražen mimo hru**. V tomto případě budou přiděleny **dvě mety od okamžiku nadhozu** (příhozu).

Výše uvedená pravidla jsou uplatněna vždy, když je míč vyražen mimo hru neúmyslně. Nicméně pokud rozhodčí dospějí k názoru, že polař nadhozený nebo přihraný míč **úmyslně** vykopl nebo vyrazil mimo hru, budou přiděleny **dvě mety od okamžiku, kdy byl míč vykopl nebo vyražen**.

Následující příklady pomohou vyjasnit situace ohledně přidělování met při míči, který je vyražen mimo hru:

- Pokud se nadhozený míč odrazí od chytače a pokračuje **přímo** do prostor mimo hru, tak bude běžcům přidělena **jedna meta od okamžiku nadhozu**
- Pokud se přihraný míč nadhazovačem, který je v kontaktu s nadhazovací metou, odrazí od polaře a pokračuje **přímo** do prostor mimo hru, tak bude běžcům přidělena **jedna meta od okamžiku nadhozu**.
- Pokud nadhozený míč (nebo míč přihraný nadhazovačem, který je v kontaktu s nadhazovací metou) projde chytačem (nebo polařem) nebo kolem něj a zůstane na hrací ploše, a **následně je vykopl nebo vyražen** mimo hru (v každém případě neúmyslně), tak jsou přiděleny běžcům **dvě mety** od okamžiku, kdy byl míč **nadhozen**. *Toto pravidlo bude aplikováno bez ohledu na to, zda by se míč dostal nebo nedostal mimo hru, pokud by nebyl vykopl nebo vyražen.* (Viz výklad pravidla 5.06b)4)H.)

PŘÍKLADY:

Situace 1: Běžci na metách, nadhozený míč se odrazí od chytače a směřuje na lavičku, do míst mimo hru.

Výklad 1: Přidělena jedna meta od okamžiku nadhozu.

Situace 2: Běžci na metách, nepřesný nadhoz projde chytačem a zasáhne backstop. Míč se odrazí a evidentně směřuje mimo hrací plochu. Chytač běží za míčem a ve skoku se snaží zabránit míči, aby opustil hrací plochu. Míč se odrazí i tak odrazí od natažené rukavice chytače mimo hru.

Výklad 2: Přiděleny dvě mety od okamžiku nadhozu.

- Pokud se přihraný míč odrazí od polaře a pokračuje **přímo** mimo hru, tak budou přiděleny dvě mety od okamžiku, kdy byl míč nadhozen za předpokladu, že se jedná o první rozehru vnitřního polaře; v ostatních případech by byly přiděleny dvě mety od okamžiku, kdy byl míč přihráván.
- Jestliže přihraný míč projde polařem nebo kolem něj a zůstane na hrací ploše, přičemž je **následně vykopl nebo vyražen** mimo hrací plochu (ve všech případech neúmyslně), tak budou přiděleny dvě mety od okamžiku, kdy byl míč přihráván.
- Pokud je správně odpálený míč v letu kontaktován polařem a míč přeletí oplocení hřiště nad polem, tak se jedná o čtyřmetový odpal (homerun).
- Pokud je správně odpálený míč v letu kontaktován polařem a míč přeletí oplocení hřiště vně pole (v zámezi), tak budou přiděleny dvě mety od okamžiku nadhozu.
- Pokud je správně odpálený míč (který není v letu) vyražen polařem a opustí hrací plochu, tak budou přiděleny dvě mety od okamžiku nadhozu.
- Jestliže má polař odpálený nebo přihraný míč **pod plnou kontrolou** a následně je vyražen nebo vykopl mimo hru, tak budou běžcům přiděleny dvě mety k pozici, které měli v okamžiku vyražení nebo vykopnutí míče.
- Jestliže má polař odpálený nebo přihraný míč **pod plnou kontrolou** a následně jej upustí v situaci, kdy se nachází mimo hru nebo polař takový míč upustí a ten následně opustí hru, tak budou přiděleny běžcům dvě mety k postavení, které měli běžci v okamžiku, kdy byl míč upuštěn.

- Pokud rozhodčí dospějí k závěru, že polař **úmyslně vykopne nebo vyrazí** odpálený nebo přihraný míč mimo hru, tak budou přiděleny běžcům **dvě mety** od okamžiku, **kdy byl míč vykopnut nebo vyražen**.

5.24 Přidělování met od původní mety při chycení odpalu ze vzduchu

Pravidlo 5.06b)4)I) poznámka

Pokud je běžec nucen se vrátit na metu po chycení odpalu ze vzduchu, tak se musí dotknout své původní mety, i když vlivem územních pravidel nebo jiných pravidel je oprávněn k postupu na další mety. Takový běžec se musí vrátit a dotknout se původní mety, i když je míč mrtvý (**za předpokladu**, že běžec již nedosáhl další mety, viz Kapitola 5.52 „Znovu se dotknout mety, když je míč mrtvý“), od které se počítá přidělení příslušných met.

PŘÍKLADY:

Situace 1: Běžec na první metě, jeden aut. Signál „hit-and-run.“ Pálkař odpálí přímý odpal na spojku, která chytá míč na druhý aut. Následný příhoz hráče spojky na první metu je nepřesný a vletí až na tribunu. Běžec z první mety se nachází mezi první a druhou metou, když je míč nepřesně přihrán.

Výklad 1: Běžci z první mety je přidělena třetí meta. Nicméně, i když je míč mrtvý, tak se musí vrátit a dotknout se první mety před tím, než se dotkne druhé mety při svém postupu na třetí metu.

Jakmile se dotkne druhé mety, nemůže se již legálně vrátit na první metu a v případě provedení hry na výzvu na první metě, bude tento běžec vyhlášen aut.

Situace 2: Běžec na první metě, jeden aut. Pálkař odpálí míč do pravého vnějšího pole, kde je chycen ze vzduchu pro druhý aut. Nicméně běžec z první mety si myslel, že jsou již dva auty a je mezi druhou a třetí metou v okamžiku, kdy je míč chycen. Polař v pravém poli špatně přihráje na první metu a míč vletí na lavičku náhradníků. Běžec je nachází mezi druhou a třetí metou, když míč opouští hrací plochu.

Výklad 2: Běžci je přidělena domácí meta (dvě mety od postavení, které měl v okamžiku přihrávky). Nicméně, i když je míč mrtvý, tak se musí vrátit a dotknout se první mety. I když se nyní nachází mezi druhou a třetí metou, je po něm požadováno vrátit se a dotknout se první mety dříve, než se dotkne **třetí mety** (další mety). Jakmile se dotkne třetí mety, nemůže se již legálně vrátit na první metu; pokud obrana zahraje hru na výzvu, bude vyhlášen aut na první metě. Nicméně **pokud se běžec správně vrátí** a znovu se dotkne první mety před tím, než se dotkne třetí mety, tak **bude správně přidělena** tomuto běžci **třetí meta** (dvě mety od původní mety).

5.25 Čas nadhozu

Pravidlo 5.07a)

Čas nadhozu je definován momentem pohybu nadhazovače, kterým se zaváže k nadhozu míče pálkaři.

- při **čelním postavení** je tento čas definován momentem, kdy přirozený pohyb zaváže nadhazovače k nadhození míče pálkaři (tj. zahájí pohyb z čelního postavení nebo zahájí nadhoz).
- při **bočním postavení** je tento čas definován momentem, kdy přirozený pohyb zaváže nadhazovače k nadhození míče pálkaři **poté**, co přešel do klidu se spojenýma rukama před tělem.

Běžec, který postupuje na další metu v okamžiku, když je nadhazovač v kontaktu s nadhazovací metou, je považován za běžce, který má v držení mety, které se naposled dotknul v okamžiku, kdy nadhazovač zahájil nadhoz pálkaři. Nadhazovací pohyb je definován jako pohyb, jenž jej zavazuje nadhodit míč pálkaři.

Jestliže není nadhazovač zavázán k nadhozu, tak běžec může postupovat na další metu a je považován, že má v držení mety, které se naposledy dotkne v okamžiku, kdy nadhazovač zahájí nadhoz pálkaři.

Přípravný pohyb před nadhozem, známý jako „stretch“ (protažení) není považován za zahájení nadhazovacího pohybu.

5.26 Čelní postavení (Pravidlo 5.07a)(1)

Nadhazovač může zaujmout čelní postavení (wind-up position) jedním ze tří následujících způsobů:

1. Čelem k pálkaři, **spojené ruce**, stojná noha v kontaktu s nadhazovací metou, druhá noha je volná. Toto je popis "tradičního" čelního postavení. Z tohoto postavení (spojené ruce) jakýkoliv přirozený pohyb připomínající nadhoz pálkaři musí být proveden plynule bez jakéhokoliv přerušení.
2. Čelem k pálkaři, **rozpojené ruce** (většinou podél těla), stojná noha v kontaktu s nadhazovací metou, druhá noha je volná. Z takového postavení nadhazovač přechází přímo k nadhození míče pálkaři. Jestliže nadhazovač používá toto postavení (ruce podél těla), tak jakýkoliv první pohyb rukou, paží nebo nohou znamená zahájení nadhazovacího pohybu.
3. Čelem k pálkaři, **rozpojené ruce**, stojná noha v kontaktu s nadhazovací metou, druhá noha je volná. V takovém postavení (ruce podél těla) může nadhazovač přijmout signály od chytáče, poté spojit ruce a přejít do **klidového postavení** („nehyné postavení“) a následně zahájit nadhoz. Jakmile jsou nadhazovačovi ruce spojené, zaujal nadhazovač "tradiční" čelní postavení. Pokud nadhazovač použije tento druh čelního postavení, tak zvednutí rukou do postavení, kdy má ruce před tělem, **nebude** považováno za zahájení nadhazovacího pohybu, DOKUD by jiný pohyb jinou částí těla nenaznačoval zahájení nadhozu.

Jakékoliv ze tří výše popsaných postavení je správným čelním postavením nadhazovače, a z čelního postavení (bez ohledu na to, zda má ruce podél těla nebo spojené před tělem) nadhazovač může:

1. nadhodit míč pálkaři; nebo
2. vykročit k metě a přihrát na metu ve snaze vyautovat běžce (pick-off); nebo
3. odstoupit z nadhazovací mety směrem vzad nejprve stojnou nohou.

(Pokud jsou běžci na metách a nadhazovač bez ohledu na to, zda má ruce podél těla nebo spojené před tělem, a odstoupí z nadhazovací mety směrem vzad **nejprve volnou nohou**, tak mu musí být vyhlášen balk.)

Z jakékoliv ze tří správných čelních postavení, které jsou popsány výše, může nadhazovač vykročit k metě a přihrát na ní ve snaze vyautovat běžce na metě (po nadhazovači není požadováno nejprve odstoupit z nadhazovací mety). I když toto není často k vidění, je to **správná činnost** nadhazovače za předpokladu, že neudělá před vykročením k metě jakýkoliv pohyb, který by jej zavazoval k nadhození míče pálkaři.

Situace: Všechny mety obsazeny, nadhazovač v čelním postavení. Před tím, než jej jakýkoliv pohyb zaváže k nadhození míče pálkaři, tak se otočí, vykročí a přihraje na druhou metu (nebo na první či třetí metu) v plynulém a nepřerušném pohybu, jako pokus o vyřazení běžce na metě.

Výklad: Správná činnost.

OBJASNĚNÍ:

1. Pokud je nadhazovač před nadhozením míče pálkaři v *klidovém postavení* se spojenýma rukama před tělem, tak přechod rukou z podél těla do spojení před tělem, **není** vykládáno jako zahájení samotného nadhazovacího pohybu. Jestliže je ale přechod rukou doprovázen jakýmkoliv přirozeným pohybem, který je spojen se samotným nadhozem, tak **je** nadhazovač **nucen** nadhodit míč pálkaři bez změny nebo přerušení celého nadhazovacího pohybu.
2. Pokud nadhazovač **nezaujme** před samotným zahájením nadhozu *klidové postavení* nebo *postavení s rukama před tělem*, tak jakýkoliv přirozený pohyb připomínající zahájení nadhozu zavazuje nadhazovače pokračovat v tomto pohybu a nadhodit pálkaři.
3. Z čelního postavení nadhazovač nemůže přejít do bočního postavení nebo se protáhnout – pokud to udělá a jsou-li běžci na metách, tak je to balk.
4. V čelním postavení musí mít nadhazovač obě nohy na zemi.
5. Pouze část nadhazovačovi stojné nohy musí být v kontaktu s nadhazovací metou (nikoliv celá nebo většina stojné nohy). To je aplikováno pro čelní i boční postavení nadhazovače. Nadhazovači je umožněno nadhazovat „z kraje“ nadhazovací mety, že předpokladu, že je s ní v kontaktu.

6. V čelním postavení může mít nadhazovač stojnou nohu na nadhazovací metě, před nadhazovací metou, na straně nadhazovací mety nebo za nadhazovací metou.
7. Při čelním postavení je nadhazovači povoleno ukročit volnou nohou do strany, během nadhazovacího pohybu.

5.27 Boční postavení *Pravidlo 5.07a)2)*

Boční postavení (set position) je indikováno nadhazovačem, který stojí čelem k pálkaři, se stojnou nohou v kontaktu s nadhazovací metou a druhou nohou před nadhazovací metou. Noha, která je v kontaktu a **paralelně** s nadhazovací metou bude považována za stojnou nohu. Rozhodčí musí být schopen okamžitě rozeznat postavení nadhazovače v okamžiku, kdy vstoupí na nadhazovací metu (čelní nebo boční postavení). Jedinou cestou pro rozhodčí, jak toto postavení úspěšně rozpoznat je sledovat **postavení nohou nadhazovače**, a nikoliv sledování natočení ramen a/nebo volné nohy, která je otevřená k první, respektive třetí metě.

Jakmile nadhazovač chce zaujmout boční postavení s běžci na metách a vstoupí na nadhazovací metu, tak musí mít jednu ruku podél těla; z tohoto postavení může přejít do postoje bočního postavení, jak popisuje pravidlo 5.07a)2), bez jakéhokoli přerušení, jedním plynulým pohybem. Nadhazovač NEMŮŽE vstoupit na nadhazovací metu se spojenýma rukama, když jsou běžci na metách a chce použít boční postavení. Pokud nadhazovač vstoupí na nadhazovací metu do bočního postavení se spojenýma rukama, rozhodčí okamžitě vyhlásí „Time“ a bude instruovat nadhazovače, že musí mít rozpojené ruce při vstupu na nadhazovací metu.

Od nadhazovače se předpokládá, že pokud je běžec nebo jsou běžci na metách, tak bude nadhazovat z bočního postavení, pokud bude jeho stojná noha v kontaktu a paralelně s nadhazovací metou a druhá noha bude před nadhazovací metou, dokud neoznámí rozhodčím před startem pálkaře na pálce, že bude nadhazovat z čelního postavení. Nadhazovači bude povoleno oznámit nadhazování z čelního postavení v průběhu startu pálkaře, pouze pokud nastane (i) střídání na straně útočícího družstva; nebo (ii) okamžitě po postupu jednoho nebo více běžců (tj. po postupu jednoho nebo více běžců, ale před dalším nadhozem).

Jakmile nadhazovač oznámí hlavnímu rozhodčímu záměr nadhazovat z čelního postavení, tak rozhodčí vyhlásí „Time,“ míč je mrtvý a oznámí všem rozhodčím zápasu a oběma družstvům, že si nadhazovač vybral nadhazování z čelního postavení.

(Tento postup při obsazených metách je vyžadován pouze v situaci, kdy čelní postavení nadhazovače může připomínat boční postavení, tj. stojná noha je v kontaktu a paralelně s nadhazovací metou.)

5.28 Nadhazovač nemusí v bočním postavení zastavit pohyb při neobsazených metách *Pravidlo 5.07a)2) poznámka*

Pravidla nespecifikují postih pro nadhazovače, který nepřejde do úplného klidu v bočním postavení v situaci, kdy nejsou běžci na metách. Absence přechodu do úplného klidu při neobsazených metách není považováno ani jako nesprávný nadhoz, dle definice oficiálních pravidel. Nicméně pokud nadhazovač poruší pravidla rychle opakovaným nadhozem, pokud nejsou běžci na metách, nadhoz bude vyhlášen jako „ball“ (viz pravidla 6.02b) a 6.02a)5)). Rychle opakovaným nadhozem je myšlen nadhoz, který je „nadhozen před tím, než je pálkař dostatečně připraven v území pálkaře“ a/nebo nadhoz, „který je nadhozen záměrně, aby zachytil pálkaře nepřipraveného.“ Pravidla dále definují, že „rychle opakovaný nadhoz je nebezpečný a neměl by být povolován.“

5.29 Zahřívací nadhozy *Pravidlo 5.07b)*

Nadhazovač domácích se nemůže zahřívát přípravnými nadhozy na kopci před zahájením zápasu. Nadhazovači je povoleno pouze osm zahřívacích nadhozů. Toto pravidlo je stanoveno proto, aby domácí nadhazovač nezáskal výhodu, a proto musí být předzápasové aktivity startujících nadhazovačů obou družstev stejné. Oba nadhazovači se mohou zahřívát v prostorách pro ně určených.

Nahazovač, který je ve hře, se může mezi směnami vrátit do bullpenu (místo pro rozcvičování nadhazovačů), kde se může připravovat, ale nesmí tím zdržovat hru.

Každému novému nadhazovači bude povoleno při vstupu do hry osm zahřívacích nadhozů. Pokud nebude soutěž určeno jinak např. omezení časovým limitem (Viz pravidlo 5.07b).)

Ve výjimečných případech, kdy nadhazovač musí vstoupit do hry bez řádného rozcvičení (jako je zranění či vyloučení předchozího nadhazovače), bude tomuto novému nadhazovači umožněno tolik přípravných nadhozů, kolik rozhodčí uzná za vhodné. (Viz pravidlo 5.07b.) Takovému nadhazovači bude povoleno rozcvičit se na nadhazovacím kopci, nikoliv v bullpenu.

Mezi jednotlivými směnami bude nadhazovačům umožněno pouze pět přípravných nadhozů, které nesmějí trvat déle než jednu minutu. *(Jedná se o pravidlo používané v českých soutěžích, dle stanoveného „speed-up“ pravidla. Každá soutěž může mít svá omezení např. časová).*

Pokud je nadhazovač vystřídán na jiné postavení v obraně a následně se vrací zpět nadhazovat ve stejné směně (což je umožněno pouze jednou za směnu), bude mu povoleno opět osm přípravných nadhozů.

Pro nadhazovače obrany je přípustné se rozcvičit na nadhazovacím kopci poté, co bylo utkání obnoveno po přerušení kvůli dešti. Pokud je půl-směna dokončena, nadhazovač soupeře dostane také přiměřenou dobu na rozcvičení na nadhazovacím kopci, pokud jej bude potřebovat. V situacích tohoto druhu musí rozhodčí použít zdravý rozum.

V situacích, kdy je povolán do hry nový nadhazovač, aby zaujal místo na nadhazovací metě a výzvu rozhodčích ignoruje dalšími přípravnými nadhozy v bullpenu, může mu být kráceno osm přípravných nadhozů.

5.30 Vyloučení nadhazovače

Pravidlo 5.07b)

Jestliže je nadhazovač vyloučen během směny, ve které nadhazuje, tak novému nadhazovači bude povoleno plné rozcvičení na nadhazovacím kopci, stejně jak je to umožněno novému nadhazovači, který střídá zraněného nadhazovače.

5.31 12-ti sekundové pravidlo pro nadhazovače

Pravidlo 5.07c)

Podle pravidla 5.07c) musí nadhazovač při neobsazených metách nadhodit míč pálkaři do 12 sekund, co obdržel míč. Postih za porušení tohoto pravidla je ból.

Obvykle dodržování tohoto pravidla sleduje metový rozhodčí.

12 sekund začíná běžet v okamžiku, kdy nadhazovač má míč ve své moci a pálkař je připraven v území pálkaře. Čas se zastaví v okamžiku, kdy nadhazovač vypustí míč.

Pokud nadhazovač poruší 12-ti sekundové pravidlo, měl by být rozhodčími nejprve varován.

Jestliže nadhazovač i po varování pokračuje v porušování tohoto pravidla, tak rozhodčí vyhlásí “Time” a signalizuje postih hlavnímu rozhodčímu (levá ruka natažená nad hlavou s nataženým ukazováčkem – signalizace jednoho bólu).

5.32 Vítězný bod

Pravidlo 5.08b), 7.01g)3)

Pokud domácí tým získá vítězný bod v dohrávce deváté směny (případně v dohrávce extra směny, pokud je bodový stav nerozhodný nebo v dohrávce směny kdykoliv, kdy vejde v platnost pravidlo o rozdílu), tak zápas končí okamžitě, jakmile je vítězný bod dosažen.

VÝJIMKA: Jestliže poslední pálkař zápasu odpálí čtyřmetový odpal (homerun) mimo hrací plochu, tak běžícímu pálkaři a všem běžcům na metách je umožněno bodovat v souladu s pravidly ohledně postupu po metách. Zápas bude ukončen, jakmile běžící pálkař dosáhne domácí mety. (Viz pravidlo 7.01g)3).)

Pokud pálkař odpálí čtyřmetový odpal (homerun), který v dohrávce deváté nebo nastavené směny vyhrává zápas, ale je vyhlášen aut za předběhnutí předcházejícího běžce, tak zápas končí okamžitě,

jakmile je zaznamenán vítězný bod (**za předpokladu**, že je vítězný bod zaznamenán **dříve**, než dojde k předběhnutí předcházejícího běže, když byly **dva auty**).

Pravidlo 5.08b) stanoví, že jakmile je zaznamenán vítězný bod v poslední půl-směně regulérního zápasu nebo ve druhé půlce nastavené směny (případně v situaci, kdy vejde v platnost pravidlo o rozdílu) jako důsledek mety zdarma, zasažení pálkaře nadhodem nebo jiné akce, při plných metách, kdy je pálkař nucen postoupit a všichni ostatní běžci jsou také nuceni postoupit bez možnosti být vyautováni, tak rozhodčí nevyhlásí konec zápasu, dokud se běžec donucený k postupu ze třetí mety nedotkne domácí mety a běžící pálkař se nedotkne první mety. **VÝJIMKA:** Pokud diváci vniknou na hřiště a fyzicky zabrání běžci dotknout se domácí mety nebo běžícímu pálkaři dotknout se první mety, rozhodčí přidělí metu běžci kvůli překážení diváků.

Pokud je vítězný bod zaznamenán v poslední půl-směně regulérního zápasu nebo ve druhé půlce nastavené směny, kdy jsou všechny mety obsazeny jako výsledek jakékoliv rozehry, kromě případů stanovených v pravidle 5.08b), míč zůstává ve hře a běžci mohou být vyautováni. Jestliže je třetí aut nuceným autem, nemůže být zaznamenán žádný bod.

5.33 Obrana musí zahrát hru na výzvu na původní metě po chycení míče ze vzduchu

Pravidlo 5.08 poznámka

Pokud běžec při svém postupu po metách mine metu a polař drží míč, přičemž je v kontaktu s metou, kterou běžec minul nebo je v kontaktu s **původní metou**, kterou běžec předčasně opustil při chycení odpáleného míče přímo ze vzduchu, a tím vyzve rozhodčího ke hře na výzvu, tak bude běžec vyhlášen aut, jestliže bude hra na výzvu oprávněná. (Viz předpolední odstavec poznámky pravidla 5.08).

Situace: Běžec na první metě, míč odpálen hluboko do vnějšího pole, kdy běžec běží až na třetí metu. Míč je nakonec chycen přímo ze vzduchu a vnější polař přihraje spojce, která šlápne druhou metu ve snaze zahrát hru na výzvu.

Výklad: Jedná se o špatnou hru na výzvu hráčem spojky, běžec může být vyautován, pouze pokud je tečován on nebo je tečována první meta před tím, než se stihne vrátit zpět na první metu.

5.34 Polař upadne do prostor mimo hrací plochu

Pravidlo 5.09a)1) poznámka

Poznámka u pravidla 5.09a)1) v oficiálních pravidlech baseballu stanovuje, že žádný polař nesmí vkročit nebo vstoupit na lavičku a zde chytat míč. Pokud polař vkročí nebo spadne na lavičku, střídačku, tribunu nebo do prostor mimo hru poté, co správně chytil letící míč ze vzduchu nad hrací plochou nebo v jakémkoliv okamžiku, kdy má již míč v držení (nadhobený, přihraný nebo dobrý odpal, který není chycen přímo ze vzduchu), tak míč bude mrtvý a všichni běžci postoupí o jednu metu dle jejich postavení v okamžiku, kdy polař vstoupil mimo hrací plochu.

Aby bylo chycení míče ze vzduchu považováno za správné, musí mít polař v době chycení míče jednu nebo obě nohy na nebo nad hrací plochou (zahrnuje i hranu lavičky) a žádná noha nesmí být na zemi v prostoru lavičky či prostoru mimo hrací plochu.

Polař je považován za vstoupivšího na lavičku a tím nemůže správně chytit míč, když se jednou nebo oběma nohama dotýká povrchu uvnitř lavičky (například, schod nebo podlaha uvnitř lavičky) nebo když skáče do prostoru lavičky a ani jednu nohu nemá na nebo nad hrací plochou. Pro účel tohoto pravidla je hrana lavičky (tj. když je horní hrana prvního schodu na lavičku ve stejné úrovni s hrací plochou, i když je z odlišného materiálu, než ze kterého je hrací plocha) považována za prostor mimo území lavičky.

Například, hráč, který chytá vysoký odpal s jednou nohou na hraně lavičky a s druhou nohou na dalším schodu uvnitř lavičky, bude považován za stojícího uvnitř lavičky a chycení míče nebude umožněno.

Naproti tomu hráč, který chytá vysoký odpal s jednou nohou na hraně lavičky a s druhou nohou ve vzduchu nad schodem uvnitř lavičky či jen nad prostorem uvnitř lavičky **nebude** považován za stojícího uvnitř lavičky, protože v tomto případě je jedna noha polaře na hrací ploše a žádná noha se nedotýká země či prostoru uvnitř lavičky.

POZNÁMKA: Míč, který zasáhne **vybavení ležící na hraně lavičky**, bude vyhlášen jako mrtvý. Tým by měly s maximálním úsilím udržovat hranu lavičky čistou bez odloženého vybavení.

PŘÍKLADY:

Situace 1: Chytač chytá chybný vysoký odpal nad hrací plochou, ale po chycení setrvačností vkročí na lavičku.

Výklad 1: Správné chycení. Je vyhlášen "Time" a všem běžcům je přidělena jedna meta k metě, kterou měli správně obsazenou v okamžiku, kdy vstoupil polař na lavičku.

Situace 2: Chytač chytá chybný vysoký odpal nad hrací plochou, ale po chycení setrvačností vkročí na lavičku. Když je v prostoru lavičky, tak zakopne, upadne a upustí míč.

Výklad 2: Chybný odpal.

Situace 3: Chytač chytá odpal ve skoku a po chycení míče doslajduje do prostor lavičky. Chytač skončí na lavičce na zemi obličejem dolů, ale míč udrží.

Výklad 3: Správné chycení. Je vyhlášen "Time" a všem běžcům je přidělena jedna meta k metě, kterou měli správně obsazenou v okamžiku, kdy vstoupil polař na lavičku.

Situace 4: Jeden aut, všechny mety obsazené. Polař chytí míč ze vzduchu a setrvačností vběhne do prostor mimo hru. Může polař přihrát zpět do hry?

Výklad 4: Ne nemůže. Je vyhlášen "Time" a všichni běžci postoupí o jednu metu.

5.35 Ulejkva / Chybný odpal *Pravidlo 5.09a)4)*

- Nadhozený míč, který zasáhne pálku, kterou pálkař stahuje směrem zpět z nastavené ulejkvy, bude vyhlášen jako chybný odpal (za předpokladu, že míč skončí v zámezí).
- Definice ulejkvy je přesně popsána v Oficiálních pravidlech baseballu.

Účelem této poznámky je upřesnění situace, kdy bude vyhlášen chybný odpal (foul ball) v případě, kdy má pálkař stav dva strajky a nadhozený míč zasáhne pálku pálkaře, která je stahována směrem zpět, když byla nejprve nastavena na složení ulejkvy, a míč se odrazí do zámezí (foul territory). Aby byl pálkaři vyhlášen třetí strajk za ulití míče při dvou strajcích do zámezí, musí pálkař, dle posouzení rozhodčích, úmyslně kontaktovat míč pálkou.

5.36 Odhozená pálka brání polaři *Pravidlo 5.09a)8) poznámka*

Pokud je celá pálka (myšlena pálka v celku) odhozena do pole (fair territory) nebo do zámezí (foul territory) a brání polaři, který se pokouší o hru, tak bude vyhlášeno bránění, bez ohledu na to, zda se jednalo o bránění úmyslné nebo neúmyslné. Je-li míč odpálen do vzduchu, musí rozhodčí posoudit, zda měl polař legitimní šanci míč chytit. Pokud je míč odpálen po zemi podél pomezí čáry, rozhodčí musí posoudit, zda má odpálený míč šanci být správným odpalem a polař má reálnou šanci míč zpracovat.

Pokud je celá pálka (myšlena pálka v celku) odhozena do pole (fair territory) nebo do zámezí (foul territory) a zasáhne chytače (včetně rukavice chytače), který se pokouší chytit nadhoz s běžcem (běžci) na metách a/nebo byl nadhoz třetím strajkem, tak bude vyhlášeno bránění bez ohledu, zda se jednalo o bránění úmyslné nebo neúmyslné.

Nicméně pokud se pálka zlomí a její část skončí v poli, kde je zasažena odpáleným míčem, případně tato část zasáhne běžce nebo polaře, tak bude hra pokračovat a bránění nebude vyhlášeno.

5.37 Odpálený míč zasáhne helmu nebo pálku *Pravidlo 5.09a)8) poznámka*

Pokud odpálený míč zasáhne náhodně pohozenou **helmu** (ne helmu, která je po míči hozena, jako bránění útočícího hráče) **v poli**, míč zůstává ve hře, jako by míč helmu vůbec nezasáhl.

Pokud odpálený míč zasáhne náhodně pohozenou **helmu** (ne helmu, která je po míči hozena, jako bránění útočícího hráče) **v zámezí**, je to chybný odpal.

Pokud odpálený míč zasáhne náhodně pohozenou **pálku** (ne pálku, která je po míči hozena, jako bránění útočícího hráče) **v zámezí**, je to chybný odpal.

Pokud běžící pálkař upustí **pálku** a míč se na tuto pálku nakutálí **v poli** a dle posouzení rozhodčího se nejedná o úmyslné bránění, míč zůstává ve hře, jako by míč pálku vůbec nezasáhl.

Jestliže odpálený nebo ulitý správný odpal zasáhne pálkařovu **pálku** podruhé v poli (pálka je úmyslně/neúmyslně po odpáleném míči hozena), bude pálkař vyhlášen aut a míč je mrtvý (pravidlo 5.09a)8)).

Pokud dle posouzení rozhodčího je běžcem záměrně bráněno odpálenému **míči (dobrý nebo chybný odpal)** upuštěním helmy nebo pálky, případně jejích hozením po míči, bude tento běžec vyhlášen aut, míč je mrtvý a běžci se musí vrátit na mety, kterých dosáhli před bráněním.

5.38 Přihraný míč zasáhne helmu nebo pálku

Pravidlo 5.09a)8) poznámka

Pokud přihraný míč náhodně zasáhne helmu nebo pálku (nezahrnuje situace, kdy se běžec snaží bránit) v poli nebo zámezí, míč zůstává ve hře, jako kdyby pálku nebo helmu vůbec nezasáhl.

Jestliže dle posouzení rozhodčích běžec brání příhozu upuštěním helmy nebo pálky nebo jejich hozením po přihrávaném míči, bude tento běžec vyhlášen aut a všichni běžci se musí vrátit na mety, kterých se naposled správně dotkli.

5.39 Odpálený míč zasáhne předmět v zámezí

Pravidlo 5.09a)8) poznámka

Pokud odpálený míč zasáhne helmu nebo jakýkoliv cizí předmět, který leží na zemi v zámezí, tak se jedná o chybný odpal.

5.40 Jednometrovka

Pravidlo 5.09a)11) poznámka

Čáry označující jednometrovku jsou součástí tohoto koridoru a po běžci je vyžadováno, aby měl **obě nohy** uvnitř tohoto koridoru nebo na čarách, který jej označují. Pokud běží běžec rozkročen nad některou z čar ohraničujících tento koridor v druhé polovině vzdálenosti mezi domácí a první metou, tak bude považován, že běží mimo tento koridor. Běžci je povoleno tento koridor opustit krok od mety či v okamžiku slajdu v těsné blízkosti první mety za účelem dosažení této mety. Pokud běžící pálkař v druhé polovině vzdálenosti mezi domácí a první metou ignoruje při běhu na první metu pravidla jednometrovky, tak bude vyhlášen aut v **jakékoliv vzdálenosti od první mety**, pokud bude polaři bránit.

5.41 Vnitřní polař úmyslně upustí letící míč nebo přímý odpal

Pravidlo 5.09a)12)

Podle pravidla 5.09a)12) je pálkař aut, míč je mrtvý a běžci se vrátí na své původní mety, když vnitřní polař úmyslně upustí správně letící odpal nebo přímý odpal, když je běžec na první, první a druhé, první a třetí nebo první, druhé a třetí metě (při méně jak dvou autech).

Mějte na paměti, že pálkař **nemůže** být vyhlášen aut v situaci, kdy nechá polař míč spadnout na zem, aniž by se jej **dotknul, kromě případu**, kdy je vyhlášen vnitřní chycený.

Pokud vnitřní polař záměrně upustí správně letící odpal nebo přímý odpal v situaci, kdy je možné jednoduše zahrát dvoj-aut, tak se běžci mohou vrátit na původní mety, které měli získané v době nadhozu. To stejné je možné použít v situaci, kdy se vnější polař dostane do blízkosti vnitřního pole v situaci, ze které by bylo možné zahrát jednoduše dvoj-aut a tento polař úmyslně míč upustí.

Při této situaci nelze postupovat po metách. Rozhodčí musí okamžitě vyhlásit „Time“ pokud je dle jeho posouzení míč úmyslně upuštěn na zem.

5.42 Záměrně upuštěný vnitřní chycený**Pravidlo 5.09a)12)**

Pokud je odpálený míč vyhlášen jako vnitřní chycený a vnitřní polař úmyslně upustí tento míč v poli (fair territory), tak míč zůstává ve hře bez ohledu na pravidlo 5.09a)12). Pravidlo o vnitřním chycení má v tomto případě přednost.

5.43 Běžec opustí běžeckou dráhu, aby se vyhnul tečování**Pravidlo 5.09b)1)**

Při rozhodování, zda běžec má být vyhlášen aut podle pravidla 5.09b)1) musí rozhodčí určit, že je hráno proti tomuto běžci a byl učiněn pokus o jeho tečování (tj. polař se pohybuje k běžci a snaží se jej tečovat). K vyhlášení běžce aut za vyhýbání se tečování, není nutné běžce fyzicky tečovat.

5.44 Opouštění spojnice met poté, co byla dosažena první meta**Pravidlo 5.09b)1) & 2) poznámka**

Poznámka pravidla 5.09b)1) a 2) říká, že kterýkoliv běžec, který po dosažení první mety opustí běžeckou dráhu 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. Běžci po metách, kteří jsou vyhlášeni aut za nezájem o postup na další mety, nezruší nucený postup k tečování nebo časové hře **vůči ostatním běžcům**. Přestože je vyhlášen aut, míč zůstává pro ostatní běžce ve hře.

Toto pravidlo pokrývá následující podobné situace:

Situace 1: Vyrovnaný bodový stav v deváté směně, běžci na metách, méně jak dva auty.

Pálkař odpálí čtyřmetový odpal (homerun), který vyhrává zápas. Nicméně běžec z první mety postoupí na druhou metu a myslí si, že homerun automaticky vyhrál zápas, a proto běží napříč vnitřním polem ke své lavičce, přičemž běžící pálkař běží po metách.

Výklad 1: V tomto případě bude běžec vyhlášen aut za nezájem o postup po metách a běžícímu pálkaři bude povoleno řádně postupovat po metách pro uznání čtyřmetového odpalu (homerunu). **Nejedná se o hru na výzvu.** (Viz pravidlo 5.09d)).

Situace 2: Běžec věří, že byl vyautován tečováním na první nebo třetí metě, a tedy odbíhá směrem ke své lavičce. Jeho chování stále naznačuje, že stále věří, že byl vyautován.

Výklad 2: Běžec bude vyhlášen aut, za opuštění spojnice met.

Rozhodčí musí být stále na pozoru ohledně časové hry, kdy běžec ztratí zájem o postup na další metu, jak popisuje následující **situace**:

Situace 3: Všechny mety obsazeny, dva auty, nerozhodný výsledek v dohrávce deváté směny. Pálkař odpálí čtyřmetový odpal (homerun). Běžec z první mety se domnívá, že homerun automaticky vyhrává zápas a opustí tedy spojnicu met poté, co dosáhl druhé mety, a běží slavit směrem ke své lavičce. Běžec z první mety je vyhlášen aut před tím, než běžec ze třetí mety dosáhne domácí mety. Zbylí běžci pokračují v běhu po metách až na domácí metu.

Výklad 3: Žádný bod se nepočítá; třetí aut byl zahrán dříve, než běžec ze třetí mety dosáhl domácí mety. Zápas pokračuje desátou směnou za nerozhodného stavu.

POZNÁMKA: Pokud by byly v této situaci méně jak dva auty, zápas by byl ukončen v okamžiku dosažení vítězného bodu na domácí metě. Viz pravidla 5.08b) a 7.01g)3).)

5.45 Běžící pálkař přeběhne první metu**Pravidlo 5.09b)4)**

Výjimka pravidla 5.09b)4) chrání běžícího pálkaře od možnosti být vyautován tečováním po přeběhnutí nebo po přeslajdování první mety, pokud se okamžitě na tuto metu vrátí. Pokud se běžící pálkař po přeběhnutí/preslajdování první mety jednou vrátí zpět na první metu, není již dále chráněn od možnosti být vyautován tečováním, pokud následně s metou ztratí kontakt.

5.46 Běžec mine domácí metu *Pravidlo 5.09b)5), 5.09b)12), 5.09c)2)*

Pravidlo 5.09b)12) popisuje běžce, který průběhem domácí mety boduje, ale nedotkne se domácí mety a pokračuje v běhu směrem ke své lavičce (nesnaží se vrátit na domácí metu). Tento běžec může být vyautován tečováním domácí mety a výzvou směrem k rozhodčím k rozhodnutí. Tento způsob autování lze použít pouze za předpokladu, že je běžec na cestě směrem ke své lavičce a po chytači by bylo požadováno, aby jej pronásledoval. Toto nelze použít při běžné hře, kdy se běžec po přeběhnutí domácí mety snaží okamžitě vrátit zpět a dotknout se domácí mety. V tomto případě musí být tento běžec tečován. Zde také platí základní pravidlo ohledně běhu po metách (tj. běžec nemůže vybíhat více jak metr každým směrem od běžecké dráhy mezi ním a domácí metou).

Při hře na domácí metě se může stát, že běžec mine domácí metu a polař mine tohoto běžce při tečování, což je neobvyklá situace pro rozhodčího, který tuto situaci **nebude** jakkoli **vyhlášovat**.

Dle předchozího odstavce musí být běžec tečován při návratu na domácí metu nebo musí obrana zahrát hru na výzvu, pokud běžec pokračuje ke své lavičce.

Běžec se může vrátit a tečovat domácí metu, i když je míč mrtvý, dokud nevstoupí do prostor lavičky a je méně než tři auty a/nebo nebodoval následující běžec.

Pokud dva běžci dosáhnou domácí mety přibližně ve stejnou dobu a první běžec se nedotkne domácí mety, přičemž druhý běžec se domácí mety správně dotkne, tak první běžec se již nemůže vrátit a domácí mety se dotknout. Tento běžec může být vyautován hrou na výzvu. Jestliže je hra na výzvu uznána jako třetí aut ve směně, tak následující bod běžce se nepočítá. Viz pravidlo 5.09c)2) Výklad pravidla A).

Jestliže je domácí meta běžcem minuta během časové hry, rozhodčí musí okamžitě vyhlásit platnost bodu při časové hře, i když běžec minul domácí metu. Po obraně je požadováno, aby sledovala útočící běžce, zda šlapou všechny mety. Pokud obrana zahraje správně hru na výzvu, rozhodčí musí následně signálem změnit vyhlášení ohledně platnosti (v tomto případě neplatnosti) bodu. I kdyby se běžec stihl vrátit a dotknout se domácí mety před tím, než je zahrána hra na výzvu, tak žádný bod nemůže být zaznamenán poté, co byl zahrán třetí aut. (Viz pravidlo 5.08a).)

5.47 Vnitřní chycený zasáhne běžce na metě *Pravidlo 5.09b)7)*

Pokud je běžec na metě zasažen odpalem, který je vyhlášen jako vnitřní chycený, nebude vyhlášen aut, protože aut bude vyhlášen pálkář (jako následek vnitřního chyceného). Stejně je to i v situacích, kdy je běžec na metě a v poli (fair territory) je zasažen odpalem, který je vyhlášen jako vnitřní chycený před tím, než míč prošel skrz nebo kolem vnitřního polaře a žádný další vnitřní polař neměl možnost míč zahrát. Míč je mrtvý a žádný běžec nemůže postoupit. Aut je pouze pálkář za vnitřní chycení, viz pravidlo 5.09b)7).

5.48 Vnitřní chycený zasáhne běžce mimo metu *Pravidlo 5.09b)7)*

Jestliže je běžec mimo metu zasažen odpalem, který je vyhlášen jako vnitřní chycený, přičemž míč neprošel skrz nebo kolem vnitřního polaře a žádný další vnitřní polař neměl možnost míč zahrát, tak je tento běžec i pálkář vyhlášen aut a míč je mrtvý. (Viz pravidlo 5.09b)7).)

5.49 Předběhnutí předcházejícího běžce *Pravidlo 5.09b)9)*

Kterýkoliv běžec bude vyhlášen aut, pokud předběhne předcházejícího běžce dříve, než je tento předcházející běžec vyhlášen aut. Běžec může být posouzen, že předběhl předcházejícího (tj. vedoucího) běžce na základě své činnosti nebo na základě činnosti předcházejícího běžce.

Možnost být vyhlášen aut za předběhnutí předcházejícího běžce dle pravidla 5.09b)9) není zrušena vyhlášením „Time“ nebo jinou situací, kdy se míč stane mrtvým (např. ground rule double, homerun), pokud jsou běžci v pohybu po metách.

Situace 1: Všechny mety obsazené, dva auty. Pálkař odpálí čtyřmetový odpal (homerun), ale předběhne běžce z první mety dříve, než běžec z třetí mety dosáhne domácí mety. Všichni běžci pokračují po metách a šlápnu domácí metu.

Výklad 1: Nepočítá se žádný doběh. Jedná se o časovou hru. (Viz výklad pravidla 7.01g3).)

Situace 2: Jeden aut, běžci na druhé a třetí metě. Běžec ze třetí mety (tj. vedoucí běžec) je chycen do honičky mezi třetí a domácí metou. Běžec z druhé mety (tj. následující běžec) postoupí na třetí metu v domněnku, že běžec ze třetí mety bude vyautován tečováním. Nicméně ještě před tím než je vedoucí běžec tečován, běží zpět na třetí metu a pokračuje dále směrem do levého pole. V tento okamžik je následující běžec, který stojí na třetí metě, považován za běžce, který předběhnul vedoucího běžce na základě činnosti tohoto vedoucího běžce.

Výklad 2: Následující běžec je vyhlášen aut a třetí meta je neobsazená. Vedoucí běžec má právo na třetí metu, pokud se stihne na třetí metu vrátit před tím, než je vyautován tečováním, viz pravidlo 5.06a)1), za předpokladu, že nebude vyhlášen aut za nezáměr o postup po metách.

5.50 Hra na výzvu *Pravidlo 5.09c)*

Následující body popisují Hru na výzvu:

1. Jakákoliv výzva podle pravidla 5.09c) musí být učiněna před dalším nadhazem, hrou nebo pokusem o hru.
2. Nadhazovači je vyhlášen balk při pokusu zahrát hru na výzvu. Balk je považován za hru. Další pokus o hru na výzvu nebude umožněn.
3. Jestliže nadhazovač nebo jakýkoliv člen týmu v obraně přehodí míč mimo hřiště, když se snaží zahrát hru na výzvu, je tento přehoz považován za pokus o hru. Další pokus o hru na výzvu nebude umožněn na jakémkoliv běžce na kterékoliv metě.
4. Pokud chce obrana zahrát hru na výzvu po rozeběhu, která ukončila směnu (či půl-směnu), musí ji učinit před tím, než tým v obraně opustí hřiště (všichni hráči vnitřního pole včetně nadhazovače opustí hrací plochu, tj. překročí pomezí čáry).
5. Hra na výzvu není považována za hru nebo pokus o hru. Nadhazovači je samozřejmě umožněno přihrát na neobsazenou metu, pokud se snaží zahrát hru na výzvu.
6. Výzva by měla být učiněna zřetelně a jednoznačně, aby bylo jasné, že se jedná o hru na výzvu. Výzva by měla být učiněna buď verbálně hráčem, nebo vizuálně tak, aby bylo rozhodčím jasné, že se jedná o hru na výzvu. Většinou se tyto činnosti spojují.
7. Všichni polaři kromě chytače musí být v poli, když zahajují hru na výzvu, která je učiněna po přerušení hry. Pokud je nějaký polář (kromě chytače) v zámezí, rozhodčí by neměl umožnit zahájit hru. Jestliže rozhodčí tuto hru povolí, není zde postih (konkrétně, nemůže být vyhlášen balk) a ani touto chybou rozhodčích nemůže být zrušena následná možnost zahrát hru na výzvu na stejného běžce, jakmile je míč správně vložen do hry.

5.51 Hra na výzvu – výklad pravidla *Pravidlo 5.09c)*

Následující situace jsou výkladem pravidel popisující hru na výzvu:

Situace 1: Běžec na první metě, jeden aut. Pálkař odpálí dvojmetový odpal. Běžec z první mety běží po metách a pokouší se bodovat. Při hře na domácí metě chytač mine běžce při tečování a běžec mine domácí metu při slajdování. Poté co chce chytač tečovat tohoto běžce, běžící pálkař běží na třetí metu. Chytač proto přihraje na třetí metu. Může stále obrana zahrát hru na výzvu na domácí metě?

Výklad 1: Ano. Příhoz chytače na třetí metu byl pokračováním rozeběhu, která následovala po odpálení míče pálkařem. Obrana nemůže ztratit právo zahrát hru na výzvu tím, že se v jedné rozeběhu snaží vyřadit běžce na domácí metě nebo běžícího pálkaře na třetí metě, a tudíž má stále právo zahrát hru na výzvu na domácí metě.

Situace 2: Běžec na první metě, jeden aut. Nadhazovač se pokusí vyřadit běžce pick-offem, ale jednička míč nezpracuje a ten pokračuje do zadního pole. Běžec běží na třetí metu, přičemž nešlápnul druhou metu. Polař v pravém poli hraje na třetí metu proti běžci, ale příhoz přijde pozdě, nicméně trojka běžce tečuje. Může obrana zahrát hru na výzvu na druhé metě?

Výklad 2: Ano. Pokus trojky vyřadit běžce tečováním na třetí metě byl zakončením kontinuální hry, která následovala po pick-offu. Obrana neztratila právo hrát hru na výzvu hrou na běžce na třetí metě a stále může zahrát hru na výzvu.

Situace 3: Běžci na první a třetí metě, dva auty. Nadhoz nadhazovače je nepřesný a jde do ochranné sítě. Zatímco je míč zpracováván, běžec ze třetí mety boduje. Běžec z první mety mine druhou metu a usiluje o zisk třetí mety. Příhoz chytače na třetí metu je nepřesný a letí do zadního pole, přičemž běžec pokračuje dál na domácí metu. Spojka, která zabíhá třetí metu, zpracovává míč v zadním poli a přihrává na domácí metu, kde se chytač snaží vyřadit běžce z první mety. Běžec je safe. Může obrana stále zahrát hru na výzvu na druhé metě na běžce z první mety?

Výklad 3: Ano. Obrana usilovala o hru na běžce, původně z první na třetí metě, což byla rozehra počata špatným nadhozem. Obrana neztratila právo hrát hru na výzvu hrou na běžce na domácí ani na třetí metě, a stále může zahrát hru na výzvu na druhé metě.

Situace 4: Běžec na první metě, jeden aut. Pálkař odpálí jednometový odpal. Běžec z první mety mine druhou metu a pokračuje na třetí, aniž by se na něj hrálo. Míč se vrátí do vnitřního pole k nadhazovači. Nadhazovač zaujme boční postavení, přejde do klidu a pak správně odstoupí z nadhazovací mety a zahajuje hru na výzvu na druhé metě. Běžec původně z první mety (nyní na třetí metě) se rozbíhá na domácí metu v okamžiku, kdy obrana chce hrát hru na výzvu. Nadhazovač, aniž by dokončil hru na výzvu, přihrává na domácí metu proti běžci ze třetí mety. Tečování přijde pozdě a běžec je safe. Může obrana stále zahrát hru na výzvu na druhé metě?

Výklad 4: Ne. Pokus obrany vyřadit běžce ze třetí mety na domácí metě nebyl pokračováním roze hry, která byla zahájena odpálením míče. Tento pokus o vyřazení běžce na domácí metě byl novou roze hrou a obrana ztratila právo zahrát jakoukoliv hru na výzvu na jakékoliv metě.

Situace 5: Běžec na první metě, jeden aut. Běžec z první mety běží na třetí metu při jednometovém odpalu pálkaře, přičemž mine druhou metu. Tento běžec bezpečně dosáhne třetí mety, tečování přijde pozdě. Míč je vrácen nadhazovači, který zaujme boční postavení na nadhazovací metě. Obrana se pokusí o hru na výzvu, ale nadhazovač udělá balk při odstupování z mety. Může obrana zahrát hru na výzvu na druhé metě poté, co je udělen postih za balk?

Výklad 5: Ne. Obrana sice neztratila právo zahrát hru na výzvu na běžce původně z první mety; přihrávka na třetí metu byla výsledkem odpalu pálkaře. Nicméně, balk je považován za hru a dle pravidel obrana ztrácí možnost zahrát hru na výzvu. POZNÁMKA: po nadhazovači není vyžadováno, aby před příhozem na metu při hře na výzvu odstupoval z nadhazovací mety (viz pravidlo 5.07a)).

Situace 6: Běžec na druhé metě, jeden aut. Běžec z druhé mety se pokouší bodovat na jednometový odpal pálkaře, ale opomene šlápnout třetí metu. Tento běžec dosáhne bezpečně domácí mety, když se ho obrana snaží vyřadit tečováním při slajdování na domácí metě. S příhozem na domácí metu se snaží běžící pálkař získat druhou metu, na kterou se pomocí slajdu dostane dříve než přihozený míč od chytače. Je vyhlášen „Time“. Poté nadhazovač zaujme boční postavení a bude chtít hrát hru na výzvu na třetí metě na běžce, který byl původně na druhé metě. Nadhazovač správně odstoupí z nadhazovací mety, zkontroluje běžce na druhé metě a přihrává na třetí metu. Příhoz nadhazovače na třetí metu je nepřesný a letí mimo hřiště. Běžci z druhé mety je přidělena domácí meta. Může obrana, po vrácení míče do hry, stále zahrát hru na výzvu na třetí metě?

Výklad 6: Ne. Pokus o vyřazení běžce, původně z druhé mety, na domácí metě a následný pokus o vyřazení běžícího pálkaře na druhé metě je považováno za pokračování roze hry, která byla započata odpálením míče, a tudíž obrana prozatím neztratila právo zahrát hru na výzvu. Nicméně chyba obrany (tj. přehození míče mimo hrací plochu) je považováno za pokus o hru a tím obrana přišla o možnost zahrát hru na výzvu. Přehoz míče mimo hrací plochu v této situaci je považován za pokus o hru, jehož důsledkem je ztráta možnosti zahrát hru na výzvu.

Situace 7: Prázdné mety. Pálkař odpálí dvojmetový odpal, ale mine první metu. Hra je přerušena vyhlášením „Time“. Poté nadhazovač zaujme boční postavení na nadhazovací kopci, správně odstoupí a zkontroluje běžce na druhé metě. Příhoz nadhazovače na první metu není zpracován polařem a míč

prochází do zadního pole, ale je stále ve hře. Běžec pokračuje na třetí metu v okamžiku, kdy je míč zpracováván. Může obrana stále zahrát hru na výzvu na první metě?

Výklad 7: Ano. Protože míč zůstal ve hře a je přihráván nejprve na první metu (tj. bez zahájení další roze hry, např. hra na běžce, který běží na třetí metu), hra na výzvu je povolena.

Situace 8: Běžec na první metě, jeden aut. Pálkař odpálí jednometový odpal. Běžec z první mety dosáhne slajdováním třetí mety, kdy se ho snaží obrana vyřadit tečováním, ale opomene šlápnout druhou metu. Hra je přerušena. Poté nadhazovač zaujme boční postavení a bude hrát hru na výzvu na druhé metě. Nadhazovač správně odstoupí a vidí, že běžec na třetí metě (původně z první) blafuje, když naznačuje rozběh k domácí metě. Nadhazovač, který je nyní mimo nadhazovací metu, vykročí ke třetí metě a naznačí příhoz na tuto metu, ale nehodí. Může obrana i po této situaci zahrát hru na výzvu na druhé metě?

Výklad 8: Ano. Pokus vyřazení běžce na třetí metě po odpalu bylo pokračováním roze hry po odpálení míče a nic nezrušilo právo obrany zahrát hru na výzvu. Naznačení příhozu (vykročení a pohyb rukou) na vystrašení běžce není považováno o hru nebo pokus o hru. Takže obrana může pokračovat ve hře na výzvu na druhé metě.

Situace 9: Běžec na první metě, jeden aut. Pálkař odpálí míč za hrací plochu – homerun. Běžec z první mety mine druhou metu a běžící pálkař mine první metu. Poté, co oba běžci dosáhli bodu, rozhodčí dá do hry nový míč. Nadhazovač zaujme postavení na nadhazovací metě, odstoupí a přihraje na první metu, kde chce obrana hrát hru na výzvu na běžícího pálkaře. Nicméně příhoz nadhazovače je nepřesný a letí do diváků. Rozhodčí dá do hry nový míč a nadhazovač opět zaujme postavení na kopci a odstoupí. Tentokrát nadhazovač přihraje na druhou metu, aby obrana zahrála hru na výzvu na druhé metě na běžce, který byl původně na první metě. Může rozhodčí povolit hru na výzvu?

Výklad 9: Ne. Pokud nadhazovač přehodil míč mimo hrací plochu, je tato činnost považována za pokus o hru. Žádná další hra na výzvu nemůže být povolena na kterémkoliv z met.

Situace 10: Běžci na první a třetí metě, jeden aut. Běžec z první mety kradě metu společně s nadhozem. Pálkař odpálí míč do pravého pole, kde je odpal chycen ze vzduchu na druhý aut. Běžec ze třetí mety správně vyběhne z mety a boduje po chycení míče. Běžec z první mety se po chycení odpalu snaží vrátit na první metu, ale příhoz ze zadního pole je rychlejší a tento běžec je vyhlášen třetím autem, který ukončí směnu. Běžec ze třetí mety dosáhl domácí mety dříve, než byl zahrán aut na první metě.

Výklad 10: Bod se počítá. **Toto je časová hra, NIKOLIV nucený postup.**

Situace 11: Může se běžec, který minul některou metu, vrátit a správně šlápnout tuto metu poté, co vstoupil na lavičku?

Výklad 11: Ne.

Situace 12: Může se běžec, který minul některou metu, vrátit a správně šlápnout tuto metu poté, co je zahrán třetí aut?

Výklad 12: Ne. Příklad: Běžec na druhé metě, dva auty. Pálkař odpálí jednometový odpal, ale je vyautován příhozem při snaze o získání druhé mety. Běžec z druhé mety dosáhne domácí mety před tím, než je zahrán třetí aut, ale opomene šlápnout domácí metu. Poté, co je zahrán třetí aut na druhé metě, běžec, který minul domácí metu, se vrátí a dotkne se domácí mety. Obrana před tím, než opustí vnitřní pole, zahraje hru na výzvu na domácí metě. Výklad: Nejprve se dosažený bod počítá (běžec dosáhl domácí mety před tím, než byl zahrán třetí aut). Nicméně pokud je hra na výzvu potvrzena, bude běžec vyhlášen aut, protože žádný bod nemůže být započítán po zahrání třetího autu. (Viz pravidlo 5.08a.)

Situace 13: Běžící pálkař odpálí míč po zemi a je na první metě dříve než příhoz, ale mine při běhu první metu oběma nohama.

Výklad 13: Při správné mechanice rozhodčí situaci vůbec nevyhlásí, protože se běžící pálkař ještě nedotkl první mety. Pokud obrana zahraje hru na výzvu tečováním běžce (nebo mety), že běžec nešlápnul první metu před tím, než se běžec stihne vrátit a kontaktovat první metu, tak bude běžící pálkař vyhlášen aut. Viz příklad pravidla 5.09b)12) poznámka.

Situace 14: Běžec na první metě, žádný aut, hit-and-run. Pálkař odpálí prudký míč, který zasáhne nadhazovače a odrazí se do vzduchu. Následně je míč chycen přímo ze vzduchu polařem u třetí mety

na první aut. Běžec z první mety je v blízkosti druhé mety, když je míč chycen. Trojka přihraje míč na první metu ve snaze zahrát dvoj-aut, jelikož běžec z první mety nevyběhl správně; příhoz na první metu není přesný a letí na tribunu mezi diváky. V okamžiku příhozu, běžec z první mety ještě nedosáhl druhé mety. Jakmile míč opouští hrací plochu, běžec z první mety právě přeběhl druhou metu (správně se jí dotknul a pokračuje dále), a je několik kroků od hráče spojky.

- a) Jaké je správné přidělení met? **Výklad:** běžec dostane třetí metu – jsou přiděleny dvě mety od okamžiku nadhozu, protože se jedná o první hru vnitřního polaře.
- b) Může být přidělena domácí meta, když je běžec již za druhou metou v okamžiku, kdy je míč přihráván? **Výklad:** Ne, přidělena bude jen třetí meta, protože se jedná o první rozehru vnitřního polaře.
- c) Je možné, aby se v původní situaci běžec vrátil a správně vyběhl z první mety, i když je míč mrtvý? **Výklad:** Ano, pokud tak učiní před kontaktem s třetí metou (a dotkne se správně postupně všech met při vracení na první metu a při postupu zpět na třetí metu). Viz pravidlo 5.09c)2) výklad pravidla B). Což je klíčový moment. Jelikož běžec vyběhl z první mety předčasně, musí se na ni vrátit a znovu se jí dotknout. V této situaci, kdy je míč mrtvý, se běžec může vrátit zpět na metu, ze které vyběhl předčasně do té doby, než se dotkne následující mety. „Následující meta“ je pro běžce určena jeho postavením v okamžiku, kdy míč opouští hrací plochu. V uvedené situaci, kdy opouští míč hrací plochu, byl běžec mezi druhou a třetí metou. To znamená, že se může vrátit a znovu se dotknout první mety, dokud nedosáhne třetí mety.
- d) Může se běžec vrátit a znovu se dotknout první mety poté, co se dotknul třetí mety? **Výklad:** Ne. (Viz předchozí otázka a výklad.)
- e) Co když se běžec pokusí vrátit a znovu se dotknout první mety poté, co se dotknul třetí mety? Má rozhodčí takového běžce zastavit? **Výklad:** Ne. Rozhodčí nebude takovému běžci bránit v jeho činnosti, pouze si musí uvědomit, že jeho činnost poté, co se dotknul třetí mety, bude zcela bezvýznamná. Jakmile běžec dosáhl třetí mety a pokusí se následně vrátit a znovu se dotknout první mety, zatím co je míč mrtvý (ze třetí mety zpět na druhou a zpět na první a následně zpět na druhou a opětovně zpět na třetí metu), tak mu rozhodčí nebude fyzicky v jeho činnosti bránit. Návrat běžce a jeho opětovné dotknutí první mety nebude považováno za správné a svou chybu předčasného výběhu z mety v situaci, kdy je míč mrtvý, může napravit pouze do té doby, než se dotkne následující mety. (Opět pravidlo 5.09c)2) výklad pravidla B).
- f) Ve stejné situaci, kdy míč opouští hrací plochu a běžec je již za druhou metou. Není již běžec „za následující metou“, kterou opustil dříve? A proto by běžec neměl mít možnost vrátit se na první metu, když již dosáhl druhé mety, že? **Výklad:** Ne. „Následující metou“ nebo „za následující metu“ je považována meta, která je před ním v aktuálním postavení, kdy míč opouští hrací plochu. V této situaci je „následující metou“ třetí meta.
- g) Jak v této situaci může běžec napravit svou chybu, když opustil první metu předčasně? **Výklad:** Pokud je míč mrtvý (míč mimo hru), běžec může zastavit svůj postup na třetí metu a vrátit se ve stejném pořadí, tj. šlápnout nejprve druhou metu a následně první (vše před tím, než dosáhne třetí mety). Následně může pokračovat na třetí metu, (která mu byla přidělena za přehoz), šlápnutím druhé mety a následně třetí mety, v uvedeném pořadí.
- h) Pokud jde běžec přímo na třetí metu, která mu je přidělena, (aniž by se vrátil a správně vyběhl z první mety), může obrana hrát na výzvu za jeho předčasný výběh z první mety? **Výklad:** Ano, jakmile je míč vrácen do hry, může obrana zahrát hru na výzvu tečováním tohoto běžce nebo první mety. (Viz pravidlo 5.09c)1).)
- i) Poté, co je míč vrácen míč do hry, může obrana vyautovat běžce hrou na výzvu na druhé metě? **Výklad:** Ne. Běžec může být vyautován buď tečováním tohoto běžce, nebo mety, kterou opustil předčasně. (Viz pravidlo 5.09c)1).)
- j) Může přehoz míče mimo hru polařem u třetí mety zrušit možnost zahrát úspěšně hru na výzvu? Nechybovala obrana přihrávkou na první metu jakožto pokusem zahrát hru na výzvu? **Výklad:** Ne. Špatný příhoz polaře u třetí mety je součástí rozehry, způsobené odpalem pálaře, a tedy tento špatný příhoz nemá vliv na následnou hru na výzvu, která bude zahrána, až tato rozehra skončí.

- k) Předpokládejme, že si obrana myslí, že běžec nešlápnul druhou metu a zahráje hru na výzvu na druhé metě a rozhodčí vyhlásí běžce „safe“ (poté, co zjistí, že je záměrem obrany zahrát hru na výzvu na druhé metě). Může následně obrana zahrát hru na výzvu na první metě? **Výklad:** Ano, protože hra na výzvu není považována za hru nebo pokus o rozehru.
- l) Co když obrana chce zahrát hru na výzvu na první metě, ale nadhazovač udělá balk při snaze zahrát hru na výzvu? **Výklad:** Následující hra na výzvu nebude povolena, protože balk je považován za hru.
- m) Co když obrana chce zahrát hru na výzvu na první metě, ale nadhazovač přehodí svou přihrávku na tribunu? **Výklad:** Následující hra na výzvu nebude povolena, protože přehoz je považován za pokus o hru.
- n) Může polař z druhé mety zabíhat první metu při hře na výzvu? **Výklad:** Polař z druhé mety může vyběhnout do zámezí poté, co je míč vložen do hry. Rozhodčí nemůže zahájit hru, pokud nejsou všichni polaři (kromě chytače) v poli (fair territory). Viz pravidlo 5.02.
- o) Co když obrana chce zahrát hru na výzvu na první metě, ale nadhazovač nepřesně přihráje a míč letí do vnějšího pole? **Výklad:** Pokud je nepřesný příhoz okamžitě vrácen na první metu, aniž by proběhla nějaká rozehra, hra na výzvu bude povolena.
- p) Při zahájení hry na výzvu, nadhazovač odstoupí z nadhazovací mety a neznačí přihrávku na třetí metu, aby zahnal běžce zpět na třetí metu. Je toto pokus o hru? **Výklad:** Ne.
- q) Když nadhazovač odstoupí z mety, aby zahájil hru na výzvu, běžec ze třetí mety se rozběhne směrem k domácí metě. Nadhazovač přihráje chytači a běžec se dostane do honičky mezi třetí a domácí metou, která skončí návratem běžce zpět na třetí metu. Může nyní obrana zahrát hru na výzvu na první metě? **Výklad:** Ne.

Další příklady situací s následnou hrou na výzvu naleznete v Oficiálních pravidlech u pravidla 5.08. Tyto situace převážně popisují tři následující body:

1. žádný bod nemůže být započítán během rozehry, ve které je třetí aut běžící pálkař dříve, než běžící pálkař dosáhne první mety.
2. žádný bod nemůže být započítán během rozehry, ve které je zahrán třetí aut jako nucený postup.
3. následující běžec nemůže být postižen činností předcházejícího běžce, dokud nejsou dva auty.

5.52 Znovu se dotknout mety, když je míč mrtvý *Pravidlo 5.09c)2)*

Pokud je míč mrtvý, tak se nemůže žádný běžec vrátit a dotknout se mety, kterou minul nebo ze které vyběhl předčasně, pokud se při svém postupu dotknul mety **za metou**, kterou minul. Běžec se může vrátit na metu, kterou minul (nebo ze které vyběhl předčasně) během doby, co je míč mrtvý za předpokladu, že se nedotkl **následující mety**. Běžec se samozřejmě může vrátit na kteroukoliv metu, kterou minul (nebo ze které vyběhl předčasně) pokud je míč ve hře, a pokud následující běžec již nebodoval. Viz výklad B) a A) u pravidla 5.09c)2).

„Následující metou“ nebo **„metou za“** je v této kapitole míněna následující meta, která je aktuálně před běžcem v okamžiku jeho postavení, kdy míč opustí hrací plochu.

PŘÍKLADY:

Situace 1: Pálkař odpálí čtyřmetový odpal (homerun) mimo hrací plochu nebo v důsledku územních pravidel je přiznán dvojmetový odpal, přičemž mine první metu (míč je mrtvý).

Výklad 1: Běžící pálkař se může vrátit na první metu a správně se ji dotknout kdykoliv před tím, než se dotkne druhé mety; ale jakmile se běžící pálkař dotkne druhé mety, tak se již nemůže na první metu vrátit a družstvo v obraně může hrou na výzvu běžícího pálkaře vyautovat.

Situace 2: Pálkař odpálí míč na spojku, která přehodí první metu a míč vletí na tribunu (míč je mrtvý); běžící pálkař mine první metu při postupu na přidělenou druhou metu za přehoz.

Výklad 2: Přestože rozhodčí přidělí běžícímu pálkaři druhou metu za přehoz, tak se běžící pálkař musí dotknout první mety před tím, než se dotkne mety druhé. Pokud se běžící pálkař nevrátí dotknout první mety před tím, než se dotkne druhé mety, tak může být vyhlášen aut hrou na výzvu na první metě.

Situace 3: Pálkař odpálí míč do pravého pole a mine první mety při svém přeběhnutí mety směrem ke druhé metě. Polař v pravém poli rychle přihraje na první mety ve snaze vyřadit běžícího pálkaře, který přeběhl první mety. Příhoz není přesný a jde na lavičku náhradníků.

Výklad 3: Běžícímu pálkaři je přidělena třetí meta. Nicméně běžící pálkař se musí vrátit a dotknout se první mety před tím, než se dotkne druhé mety. Pokud je míč mrtvý, tak je běžícímu pálkaři umožněno vrátit se a dotknout se první mety k napravení své chyby před tím, než se dotkne druhé mety; pokud se ale běžící pálkař dotkne druhé mety, tak se již nemůže vrátit na první mety a obrana může hrou na výzvu běžícího pálkaře vyřadit ze hry.

Situace 4: Běžec na druhé metě, žádný aut. Pálkař odpálí míč do pravého pole, kde je míč chycen ze vzduchu na první aut. Běžec z druhé mety vyběhne z druhé mety předčasně. Běžec skluzem získá bezpečně třetí mety, ale příhoz z pravého pole jde mimo hru.

Výklad 4: Běžci je přidělena domácí meta. I když je míč mrtvý, tak se běžec musí vrátit na druhou mety a znovu se této mety dotknout. Jelikož se běžec dotkl třetí mety před tím, než se míč dostal mimo hru, tak se běžec může vrátit na druhou mety před tím, než se dotkne domácí mety (mety následující). Pokud se běžec dotkne domácí mety, tak se již běžec nemůže vrátit na druhou mety a obrana jej může vyřadit zahráním hry na výzvu.

Situace 5: Běžci na první a druhé metě, jeden aut. Pálkař odpálí míč daleko do pravého pole, kde je míč chycen ze vzduchu. Běžec z druhé mety běží současně s odpalem, aniž by správně vyběhl z druhé mety a kontaktuje třetí mety při postupu na domácí mety. Jakmile běžec z druhé mety přeběhne třetí mety, tak polař v pravém poli přihrává na první mety, na kterou se vrací běžec z první mety. Příhoz je nepřesný a jde mimo hru. Rozhodčí vyhlásí „Time“ a přidělí běžcům domácí a třetí mety. V okamžiku, kdy rozhodčí přeruší hru vyhlášením „Time,“ tak je běžec z druhé mety mezi třetí a domácí metou, a běžec z první mety je mezi první a druhou metou. V tento okamžik začne manažer rvát na běžce z druhé mety (který je nyní mezi třetí a domácí metou), aby se vrátil zpět a správně vyběhl z druhé mety. Je tento návrat přípustný nebo je tento běžec považován „za další metou“ kterou opustil předčasně?

Výklad 5: Je přípustné, aby se tento běžec vrátil na druhou mety, zatímco je míč mrtvý. V okamžiku, kdy míč opustil hrací plochu, byl běžec z druhé mety za třetí metou (mezi třetí a domácí metou). Pro tohoto běžce je „další metou“ meta domácí. Zatímco je míč mrtvý, tak se běžec může vrátit a dotknout se druhé mety pro správný výběh, dokud se nedotkne domácí mety. Jakmile se běžec dotkne domácí mety, tak mu **nebude** umožněno legálně se vrátit na druhou mety.

Situace 6: Běžec na první metě, jeden aut. Signál „hit-and-run.“ Pálkař odpálí přímý odpal na spojku, která chytá míč na druhý aut. Následný příhoz hráče spojky na první mety je nepřesný a vletí až na tribunu. Běžec z první mety se nachází mezi první a druhou metou, když je míč nepřesně přihrán.

Výklad 6: Běžci je přidělena třetí meta. Nicméně, i když je míč mrtvý, tak se musí vrátit a dotknout se první mety před tím, než se dotkne druhé mety při svém postupu na třetí mety. Jakmile se dotkne druhé mety, nemůže se již legálně vrátit na první mety a v případě provedení hry na výzvu na první metě, bude tento běžec vyhlášen aut.

Situace 7: Běžec na první metě, hit-and-run. Pálkař odpálí míč do levého pole, kde je chycen ze vzduchu. Běžec se dotkne druhé mety při svém postupu, ale mine druhou mety při návratu na první mety. Přihrávka na první mety není přesná a jde na tribunu. Běžec je mezi první a druhou metou v okamžiku, kdy je míč přihráván.

Výklad 7: Běžci je přidělena třetí meta. Běžec se znovu dotkne první mety a následně druhé mety při postupu na přidělenou třetí mety. Pochybení běžce při návratu na první mety je „napraveno“ teorií, že „poslední“ kontaktování mety napraví předchozí pochybení.

5.53 Střídání

Pravidlo 5.10

Hráč nebo hráči mohou být kdykoliv během hry vystřídáni, pokud je míč mrtvý.

Manažer musí okamžitě oznámit hlavnímu rozhodčímu jakékoliv střídání a musí hlavnímu rozhodčímu určit umístění náhradníka v pořadí pálkařů.

Pokud manažer chce provést střídání nadhazovače, popisuje postup pravidlo „Signál do bullpenu“ na straně 80.

Střídání je dokončeno a nový hráč je považován za vstupujícího do hry, když **manažer** oznámí hlavnímu rozhodčímu toto střídání. Pouze manažer je oprávněn nahlásit střídání hlavnímu rozhodčímu, aby bylo považováno za oficiální. Pokud není střídání nahlášeno rozhodčímu nebo je nahlášení opomenuto, tak je hráč považován za střídajícího, když:

1. Jako nadhazovač zaujme místo na nadhazovací metě před tím, než nadhodí nadhoz (přípravný nebo jináči);
2. Jako pálkař zaujme místo v území pálkaře;
3. Jako polař se postaví na obvyklé místo polaře, který byl vystřídán a **je zahájena hra**;
4. Jako běžec zaujme místo střídaného běžce.

Všechny změny v pořadí pálkařů **musí** být schváleny **manažerem** týmu. Poté co je rozhodčí informován o změně, provede změnu v jeho pořadí pálkařů. Následně by měl informovat oficiálního zapisovatele o provedené změně domluvenými signály, obvykle o střídání informuje tak, že zvedne ruku s nataženými prsty nad hlavu a následně ukáže na vystřídaného hráče na hřišti. Rozhodčí by měl o provedeném střídání informovat také manažera soupeře. To provede pouze verbálně a ukázáním na vystřídaného hráče z postavení na hřišti, rozhodčí nechodí informovat soupeře na lavičku. V případě nutnosti upřesnit střídání, přijde manažer za rozhodčím na hřiště. V situaci, kdy dojde k vícenásobnému střídání a rozhodčí potřebuje upřesnit posty jednotlivých hráčů, sejde se rozhodčí s manažerem na půl cesty mezi jeho postavením na hřišti a lavičkou.

POZNÁMKA: Pokud je nadhazovač vystřídán do hry, ale ještě nenadhazoval pálkaři, případně třem pálkařům, pokud by bylo toto pravidlo aplikováno, (nebo nebyla ukončena půl-směna), když byla hra přerušena kvůli počasí, tak tento nadhazovač může, ale nemusí pokračovat v nadhazování, když bude hra obnovena po tomto přerušení.

Pro další podrobnosti ohledně střídání se podívej do Pravidel na kapitulu 5.10a, b, c, j).

5.54 Vícenásobné střídání *Pravidlo 5.10b) poznámka*

Když jsou v jeden okamžik v obraně střídání dva nebo více hráčů, tak by měl manažer **ihned** nahlásit hlavnímu rozhodčímu jejich pozice v obraně a v pořadí pálkařů, a to **před tím**, než tyto pozice zaujmou. Poté by měl hlavní rozhodčí oznámit toto střídání oficiálnímu zapisovateli. Pokud není hlavní rozhodčí o tomto střídání **okamžitě** informován, tak má hlavní rozhodčí právo umístit střídající hráče v pořadí pálkařů dle svého uvážení.

Když manažer v jeden okamžik střídá dva nebo více hráčů, tak manažer musí ve **stejný okamžik** nahlásit hlavnímu rozhodčímu jména nových hráčů, jejich postavení v obraně a jejich postavení v pořadí pálkařů. Manažer nemůže oznámit jedno střídání, odejít a pak ihned přijít zpět a umísťovat dalšího hráče v pořadí pálkařů. V případě, že manažer udělá chybu nebo odmítá chybu napravit, tak pouze hlavní rozhodčí má autoritu napravit chybu v pořadí pálkařů a jeho rozhodnutí je konečné. Až je střídání správné, může být nahlášeno oficiálnímu zapisovateli a následně místnímu komentátorovi.

Manažer, který udělal chybu v pořadí pálkařů, by měl být upozorněn rozhodčím dříve, než je hra zahájena. Toto není v rozporu s pravidlem 6.03b), které zakazuje rozhodčím upozorňovat ostatní, když je na pálce nesprávný pálkař.

Pokud si manažer přeje vystřídát nadhazovače společně se střídáním jednoho nebo více hráčů v obraně (včetně zamýšlených změn v pořadí pálkařů), tak musí informovat rozhodčího o střídání v obraně **před tím**, než je povolán nový nadhazovač. Pohyb (např. ukázání nebo mávnutí) směrem k bullpenu (místo pro rozcvičování nadhazovačů) je považováno jako výzva k oficiálnímu střídání nadhazovače.

Po manažerovi nebo kouči není požadováno, aby oznamoval vícenásobné střídání před tím, než překročí pomezí čáru. Nicméně pokud manažer nebo kouč chce vystřídát nadhazovače, tak by měl nahlásit vícenásobné střídání dříve, než bude signalizovat / střídát nového nadhazovače.

Pro manažera **nemůže** být přípustné jít na kopec za nadhazovačem, **zavolat nového nadhazovače** a **pak** informovat rozhodčí o vícenásobném střídání včetně oznámení o změně postů v obraně. Hlavní rozhodčí **musí** být informován o vícenásobném střídání **před** zavoláním nového nadhazovače.

SITUACE: Manažer si jde promluvit za nadhazovačem na kopec. Rozhodčí jej po chvíli následuje, aby ukončil tuto poradou a zatím co jsou na kopci, manažer informuje rozhodčího o vícenásobném střídání.

VÝKLAD: Správný postup, manažer neoznámil střídání nadhazovače před tím, než informoval rozhodčí o vícenásobném střídání.

Manažer může rozhodčím oznámit vícenásobné střídání i v okamžiku, když noví hráči právě vstupují na hrací plochu. Nicméně v situaci, kdy zapomene ohlásit střídání nadhazovače a ten již zaujme postavení na nadhazovací metě, tak bude považován na vystřídaného nadhazovače dle pravidla 5.10j)1). V takových případech již nebude manažerovi umožněno následné vícenásobné střídání v obraně.

Znovu připomínáme, že manažer soupeře musí být informován o vícenásobném střídání a musí být informován o správném pořadí pálkařů po každém střídání.

POZNÁMKA: Když jde manažer k hlavnímu rozhodčímu a informuje ho o vícenásobném střídání zahrnující i střídání nadhazovače, tak hlavní rozhodčí musí **okamžitě** signalizovat metovému rozhodčímu, aby šel pro nového nadhazovače do bullpenu. Tato urychlující mechanika vyžaduje od metového rozhodčího pozornost v době komunikace manažera s hlavním rozhodčím, kdy očekává signalizaci od manažera nebo kolegy ke střídání nadhazovače. V případech, kdy se připravuje více jak jeden nadhazovač, tak by signál od hlavního rozhodčího měl být srozumitelný, aby se vědělo, o jakého nadhazovače se jedná.

Pokud jsou prováděna dvě nebo více střídání ve stejný okamžik, musí hlavní rozhodčí důkladně informovat oficiálního zapisovatele o postavení náhradníků v pořadí pálkařů. Rozhodčí použije signál „křížem“ (flip-flop) nebo „přímý“ (straight up) signál k oficiálnímu zapisovateli poté, co ukáže na vystřídané hráče. Někdy musí rozhodčí informovat zapisovatele o střídání verbálně a vizuálně.

Například, v některých situacích může rozhodčí signalizovat a komunikovat se zapisovatelem, „Nový nadhazovač odpaluje pátý,“ přičemž ukazuje pět natažených prstů k zapisovateli. Zde není potřeba ukazovat signál „přímý,“ protože vstupuje do hry pouze jeden náhradník.

5.55 Signál do bullpenu

Pravidlo 5.10b), 5.10b) poznámka

Pokud manažer chce provést střídání nadhazovače, musí o tom informovat rozhodčí jasným a jednoznačným způsobem směrem k hlavnímu rozhodčímu, aby bylo jasné, který z nadhazovačů bude vstupovat do hry. Navíc, manažer by měl mít na paměti, že o levorukém nadhazovači informuje levou rukou a o pravorukém nadhazovači pravou rukou. Pokud vzniknou nejasnosti ohledně informace, jaký nadhazovač má vstoupit do hry, rozhodčí se musí dotázat manažera, aby přesněji identifikoval nového nadhazovače. Jestliže do hry vstoupí jiný hráč, než je oznámený nadhazovač, je v těchto případech umožněno provést nápravu, pokud je náprava učiněna okamžitě.

5.56 Nesprávné střídání

Pravidlo 5.10d)

Pokud podle pravidla 5.10d) hráč, který byl již vystřídán ze hry, se pokusí vstoupit jakkoliv do hry, tak by měl hlavní rozhodčí nařídit manažerovi družstva, aby takového hráče vyjmul ze hry v okamžiku, kdy zjistí jeho přítomnost ve hře nebo je na jeho přítomnost upozorněn jiným rozhodčím nebo manažerem. Pokud je takové nařízení provedeno před tím, než je zahájena hra s nesprávným hráčem, tak správný náhradník může vstoupit do hry (nahradí hráče, který se již nesměl vrátit do hry.) Pokud ale je takové nařízení provedeno poté, co je již zahájena hra s nesprávným hráčem, tak správný náhradník bude muset opustit hru (tj. bude považován za vystřídaného, i když do hry vůbec nevstoupil).

Jakákoliv hra, která je zahraná v době, kdy se jí účastní hráč, který již nesmí do hry vstoupit, bude platná. Pokud rozhodčí dospěje k závěru, že hráč do hry opětovně vstupuje záměrně, může rozhodčí vyloučit manažera.

K OBJASNĚNÍ:

Hráč, který není oprávněný vstoupit do hry (tj. již byl vystřídán) a přesto do hry vstoupí:

1. a dojde k zjištění tohoto provinění před zahájením hry, tak jej pouze nahradí správný náhradník, bez dalšího postihu.
2. a dojde k zjištění tohoto provinění poté co je zahájena hra:
 - a) nesprávný hráč je vyjmut ze hry, a;
 - b) náhradník, který měl hrát za nesprávného hráče je vyjmut ze hry, a;
 - c) nový náhradník je vystřídán do hry.
3. kdykoliv během hry může manažer nebo jakýkoliv rozhodčí upozornit hlavního rozhodčího na toto porušení pravidel.
4. Jakákoliv hra, kterou provede tento nesprávný hráč, zůstává v platnosti.

Nesprávné střídání nemá žádnou vazbu na neohlášené střídání.

5.57 Nadhazovač vystřídán do pole***Pravidlo 5.10d) poznámka***

Podle poznámky pravidla 5.10d) může být nadhazovač vystřídán na jiné postavení v obraně **pouze jednou** za směnu. Jinými slovy, nadhazovač může být vystřídán na jiné postavení v obraně a následně se může ve stejné směně vrátit zpět na kopec, ale poté již nemůže znovu ve stejné směně opustit nadhazovací kopec (tedy pokud nebude vystřídán ze hry). Pokud se nadhazovač bude vracet během jedné směny zpět na kopec, bude mu povoleno osm zahřívacích nadhozů.

Podobně i hráč, který hraje na pozici v poli, může být vystřídán za nadhazovače pouze jednou za směnu a následně se může vrátit zpět na pozici v poli ve stejné směně – po takové situaci již nebude tomuto polaři umožněno vrátit se na pozici nadhazovače ve stejné směně. Mějte na paměti, že pravidlo 5.10g) je aplikováno na jakékoliv střídání nadhazovače, stejně jako na situace, kdy je nadhazovač nahrazen, tak nově vystřídáný nadhazovač musí nadhazovat pálkaři, který je zrovna na pálce, dokud není zaznamenán aut nebo tento pálkař nedosáhne bezpečně mety, případně třem pálkařům, nebo pokud nedojde k ukončení půl-směny, pokud by bylo toto pravidlo aplikováno, ledaže by nově vystřídáný nadhazovač prokázal zranění nebo náhle neonemocněl.

5.58 Střídající hráč za zraněného hráče***Pravidlo 5.10d) poznámka***

Jakémukoliv hráči (kromě nadhazovače), který je vystřídán za zraněného hráče by mělo být umožněno pět přihrávek pro rozcvičení.

5.59 Neohlášené střídání***Pravidlo 5.10j)***

Pokud zaujme nový hráč pozici ať již v poli nebo na pálce místo hráče uvedeného v původním pořadí pálkařů a před tím, než šel původní hráč poprvé na pálku, bez jakéhokoliv oznámení rozhodčím, bude tento nový hráč považován za právě vstupujícího do hry jako náhradník. V tomto případě se nebude jednat o pálení mimo pořadí (jelikož nový hráč není uveden v pořadí pálkařů), a není možné proti tomu protestovat. Jak pravidlo 5.10j) hovoří, jakákoliv hra nebo odpal tímto neohlášeným náhradníkem bude legální.

5.60 Přípravný pálkařský kruh (On-Deck circle)***Pravidlo 5.10k)***

Následující pálkař, který následuje po hráči na pálce, se musí připravovat v přípravném pálkařském kruhu a bude to jediný hráč útočícího družstva, který tam může být (tj. **nemůže tam být více jak jeden hráč.**) Tento požadavek musí být striktně prosazován. Žádným dalším hráčům útočícího družstva není povolen vstup na hrací plochu kromě pálkaře, běžců a koučů na metách.

5.61 Zranění hráči

Pravidlo 5.10k) poznámka

Zranění hráči nebo hráči v rekonvalescenci se mohou účastnit předzápasových aktivit a mohou být v uniformě na lavičce družstva během zápasu, ale nesmí se jakkoliv zapojovat do aktivit během zápasu, jako je pomoc při rozcvičování nadhazovačů nebo řízení zápasu apod. Těmto hráčům nesmí být povolen vstup na hrací plochu za žádných okolností ani za jakýmkoliv účelem.

5.62 Návštěvy nadhazovacího kopce

Pravidlo 5.10l)

Druhá návštěva stejného nadhazovače ve stejné směně manažerem nebo koučem znamená automatické vystřídání tohoto nadhazovače **ze hry**. Pokud se uskuteční druhá návštěva nadhazovače během jeho prvních třech pálkářů, pokud bude toto pravidlo aplikováno, tak nadhazovač musí dokončit požadované minimum tří pálkářů, kterým musí nadhazovat, než bude nuceně vystřídán.

Manažerům a koučům je zakázáno podruhé navštívit svého nadhazovače na kopci, pokud je na pálce stále stejný pálkář, ledaže by byl tento pálkář vystřídán náhradníkem a nadhazovač již nadhazoval minimálně třem po sobě jdoucím pálkářům, pokud bude toto pravidlo aplikováno, tak může být druhá návštěva povolena, ale nadhazovač musí být vystřídán ze hry.

Pro upřesnění, pálkářův čas na pálce začíná okamžikem, kdy se předcházející pálkář stal běžcem nebo byl vyautován.

Návštěva kopce je započata v okamžiku, kdy manažer nebo kouč překročí pomezí čáru. Návštěva nadhazovače končí tehdy, když manažer nebo kouč opustí kruh (5,49m) okolo nadhazovací mety, **KROMĚ** dočasného opuštění nadhazovacího kopce, za účelem informovat hlavního rozhodčího ohledně střídání.

Podstatou pravidla omezující počet návštěv nadhazovače manažerem nebo koučem během směny je, že nadhazovač musí dokončit nadhazování pálkářů, který je na pálce, **dokud** tento pálkář není vystřídán a nadhazovač již nadhazoval minimálně třem po sobě jdoucím pálkářům, pokud bude toto pravidlo aplikováno, nebo nenastane jedna z následujících situací:

1. Pokud je hra přerušena a odložena během návštěvy nadhazovače manažerem nebo koučem (nebo po ukončení návštěvy kopce je na pálce stejný pálkář), může být nadhazovač vystřídán novým nadhazovačem, když je odložená hra zahájena.
2. Pokud je hra přerušena během návštěvy nadhazovače manažerem nebo koučem v důsledku nepřízně počasí (nebo po návštěvě nadhazovače je na pálce stále stejný pálkář), může být nadhazovač vystřídán za nového nadhazovače, když je přerušená hra po dešti obnovena.

V případě, kdy manažer nebo kouč jde za chytačem nebo polařem a ten poté navštíví nadhazovače nebo nadhazovač navštíví tohoto polaře, aniž by mezitím proběhla nějaká hra (nadhoz nebo jiná rozehra), bude tato návštěva považována, jako kdyby nadhazovače navštívil manažer nebo kouč. To stejné platí, když chytač nebo polař dojde ke střídačce nebo k manažerovi či kouči a poté jde ihned k nadhazovači.

Pokud je nadhazovač vystřídán a manažer nebo kouč zůstává u kopce během přípravných nadhozů, nebude to považováno za návštěvu nového nadhazovače.

Pokud jde kouč na kopec k nadhazovači, kterého vystřídá a poté přijde manažer (jedno zda kouč již odešel nebo zůstal) k novému nadhazovači, bude tento čin považován za první návštěvu nového nadhazovače v této směně.

Pokud manažer vystřídá nadhazovače a opustí nadhazovací kopec, tak on (nebo kouč) **může** jít zpět k novému nadhazovači, **zatímco je na pálce stejný pálkář**, ale bude to považováno jako první návštěva tohoto nového nadhazovače v této směně.

Jestliže jsou manažer a nadhazovač vyloučeni ve stejný okamžik, tak kouč nebo zastupující manažer mohou navštívit nadhazovací kopec a setkat se s novým nadhazovačem před tím, než je opět zahájena hra, aniž by se tato návštěva započítávala za předpokladu, že se vyloučený manažer nesešel s novým nadhazovačem před tím, než opustil hřiště.

Například, pokud jsou manažer a nadhazovač vyloučeni a na nadhazovací kopec přijde nový nadhazovač sám, tak kouč může přijít z lavičky na nadhazovací kopec za novým nadhazovačem, který se rozcvičuje,

aniž by se tato návštěva započítávala. Jinak řečeno, pokud vyloučený manažer zůstává u nadhazovacího kopce do doby, kdy přijde nový nadhazovač, se kterým se setká, tak následná návštěva tohoto nového nadhazovače koučem bude považována za první návštěvu tohoto nadhazovače.

Pokud se manažer nebo kouč sejde s nadhazovačem **na trávě** (tj. mimo nadhazovací kopec), je to považováno za návštěvu nadhazovače. Jestliže manažer nebo kouč diskutuje s nadhazovačem na trávě (nebo se během návštěvy přesunou z kopce na trávu), tak porada bude ukončena, jakmile manažer nebo kouč „opustí“ tuto diskusi. Odchod z návštěvy musí být plynulý a nesmí se vracet zpět k nadhazovači.

Dle posouzení rozhodčích, jakýkoliv pokus o obejití tohoto pravidla bude postižen započítáním návštěvy.

V situacích, kdy manažer nebo kouč učinili první poradu s nadhazovačem a chtějí se k němu vrátit, případně učinit druhou návštěvu ve stejné směně **při stejném pákaři** nebo během prvních třech pákařů, kterým musí nadhazovat, pokud je toto pravidlo aplikováno, musí být rozhodčími **varováni**, že tak nesmí učinit. Pokud manažer nebo kouč ignoruje toto varování, musí být manažer nebo kouč vyloučen ze hry a po nadhazovači bude požadováno, aby pokračoval v nadhazování, dokud pákař neukončí svůj start na pálce, nebo nedokončí nadhazování minimálně třem po sobě jdoucím pákařům nebo neskončí půl-směna, pokud je toto pravidlo aplikováno. Poté, co pákař ukončil svůj start na pálce, nebo co tři pákaři ukončili svůj start na pálce, pokud je toto pravidlo aplikováno (byli vyautováni nebo se stali běžci), bude tento nadhazovač vyloučen ze hry. Manažer by měl být upozorněn, že jeho nadhazovač bude vyloučen po ukončení startu pákaře na pálce, případně třech pákařů, bude-li pravidlo použito, aby si mohl připravit nového nadhazovače. Novému nadhazovači bude povoleno standardních osm přípravných nadhozů, pokud rozhodčí nerozhodne jinak.

POZNÁMKA: I přesto kdy rozhodčí **opomene** nebo přehlédne **varovat manažera** nebo **kouče** a z nedbalosti rozhodčích se uskuteční druhá návštěva nadhazovače manažerem nebo koučem a na pálce je stále stejný pákař nebo první tři pákaři, pokud je použito toto pravidlo (bez varování manažera, že takto nemůže učinit), tak po nadhazovači bude požadováno, aby tomuto pákaři nadhazoval, nebo aby nadhazoval minimálně třem po sobě jdoucím pákařům za předpokladu, že je použito toto pravidlo, dokud se nestanou běžci nebo nejsou vyautováni nebo neskončí půl-směna. Poté, co se pákař nebo tři pákaři stali běžci nebo byli vyautováni, musí být tento nadhazovač vystřídán ze hry. **Jelikož** manažer nebo kouč **nebyl** před druhou poradou **varován** rozhodčím, že druhou návštěvu při stejném pákaři na pálce nemůže učinit, tak manažer nebo kouč **nemůže být** při této situaci vyloučen. Vyloučení manažera nebo kouče následuje pouze, pokud manažer nebo kouč ignoruje varování rozhodčího při druhé návštěvě kopce.

Pouze při zranění nebo onemocnění nadhazovače může manažer nebo kouč se svolením rozhodčího navštívit podruhé kopec a tato návštěva nebude započítána. V těchto situacích musí hlavní rozhodčí doprovodit manažera nebo kouče na nadhazovací kopec, kde zůstává poblíž a sleduje, zda tato „povolená“ návštěva není zneužita. Manažer soupeře musí být informován, že tato návštěva nadhazovače není započtena. Pouze rozhodčí má plnou autoritu takovou návštěvu započítat nebo nezapočítat. Přítomnost trenéra (nebo osoby zodpovědné za zdraví hráčů) současně s manažerem na nadhazovacím kopci nemá pro rozhodčí význam při nezapočtení návštěvy kopce.

V případech, kdy je v obraně **hrající manažer**, tak dle posouzení rozhodčího může být započtena jakákoliv návštěva nadhazovače tímto hrajícím manažerem. O každém započtení návštěvy by měl být informován manažer soupeře.

V případech, kdy je v obraně **hrající kouč**, tak hrající kouč se musí chovat jako normální hráč a nezneužívat funkce kouče při návštěvách nadhazovače. Pokud dle mínění rozhodčích je tato funkce zneužita, bude jeho návštěva nadhazovače započítána a manažeri obou týmů budou o započítání návštěvy informováni.

Pokud dojde k poradě s nadhazovačem, mohou se porady účastnit maximálně čtyři osoby (např. nadhazovač, manažer, chytač a jeden vnitřní polař nebo nadhazovač, manažer, kouč a chytač). Ostatní spoluhráči musí být rozhodčími „drženi“ mimo nadhazovací kruh, nejlépe na svých postech. Jedná se o poradou s nadhazovačem, nikoliv o poradou s hráči v poli. Nově je povolena přítomnost překladatele nad rámec povoleného počtu osob při poradě.

5.63 Signalizace „No Trip“**Pravidlo 5.10l)**

Pokud dojde ke zranění nadhazovače a následná návštěva kopce manažerem, která se nebude počítat mezi „volné“ návštěvy nadhazovače manažerem, tak hlavní rozhodčí musí po ukončení takové návštěvy informovat manažera soupeře, že se tato návštěva nepočítá. To rozhodčí provede **verbálně i vizuálně** směrem k manažerovi soupeře, „No trip!“

5.64 Překladatelé**Pravidlo 5.10l)**

Následující postupy budou použity při využívání překladatele družstvem během hry:

Pokud bude využíván překladatel, je jeho přítomnost na lavičce družstva povolena za předpokladu ústrojové kázně běžného člena družstva (např. oblečení, které běžně nosí fyzioterapeut, klubový lékař nebo kondiční trenér apod.). Překladatel nemusí být v dresu a zároveň by neměl být v běžném civilním oblečení.

Překladatel může vstoupit na hrací plochu v průběhu zápasu za účelem potřeby překladu pro kouče nebo manažera při návštěvě nadhazovače na nadhazovacím kopci nebo při hodnocení míry zranění hráče apod. Tlumočnick může vstoupit na hrací plochu bez doprovodu manažera nebo kouče pouze během střídání nadhazovače na začátku směny. V takovém případě musí tlumočnick opustit hrací plochu před tím, než nadhazovač začne s přípravnými nadhozy. Překladateli je zakázáno vstupovat na hrací plochu za jakýmkoliv jiným účelem, včetně situace, kdy chytač a/nebo polař(i) navštíví nadhazovače bez přítomnosti kouče nebo manažera.

5.65 Omezení pro návštěvy nadhazovacího kopce**Pravidlo 5.10m)**

V Extralize a v ostatních soutěžích přímo řízených ČBA se může používat pravidlo omezující počty porad s nadhazovačem, což je definováno příslušným soutěžním řadem. Manažer nebo kouč má za zápas (9 směn) povoleny tři návštěvy nadhazovače na kopci. Pokud je zápas prodlužován, má manažer nebo kouč k dispozici jednu návštěvu na tři extra-směny. Tyto návštěvy může, ale nemusí manažer nebo kouč využít kdykoliv během zápasu s dodržением pravidel týkajících se počtu porad během jedné směny. Pokud je při takové návštěvě nadhazovač vystřídán, není tato návštěva započítávána. V situacích, kdy si tým své návštěvy vybral, tak každá další návštěva kopce znamená vystřídání tohoto nadhazovače ze hry. Rozhodčí by měli během porady s manažery na domácí metě před začátkem utkání na toto pravidlo upozornit, aby nemohlo zpětně docházet k výtkám, že na toto pravidlo nebyli upozorněni.

Následující výklady pravidel ohledně započítávání návštěv nadhazovače, se vztahují z větší části na nově zavedené změny v pravidlech, nicméně je důležité znát znění soutěžního řádu, která omezení pro návštěvy nadhazovače budou v platnosti. V případě platnosti jiných pravidel, lze tyto výklady využít pouze částečně a v souladu se soutěžním řadem.

Definice návštěvy nadhazovače. Setkání manažera nebo kouče s nadhazovačem na nadhazovacím kopci bude vždy započítána jako návštěva (kromě případů, kdy je nadhazovač vystřídán). Hráč, který opustí své postavení, aby si promluvil s nadhazovačem včetně případu, kdy nadhazovač opustí nadhazovací kopec, aby si promluvil s jiným hráčem, bude považována za návštěvu dle pravidla 5.10m), bez ohledu, kde k setkání dojde nebo jak dlouho bude trvat, pokud bude toto pravidlo v platnosti v plném rozsahu. Je samozřejmě pochopitelné, že nadhazovač nebo hráči potřebují často komunikovat, a tedy náhodná komunikace v průběhu hry, která nijak nezdrží průběh hry a není pro diváka evidentní, je povolena. Například, když nadhazovač prohodí několik slov s polařem u první mety, když zde pokrývá hru, nebo když polař ze třetí mety prohodí několik slov s nadhazovačem, když vrací míč zpět nadhazovači po skončené rozebě. Žádná z takových situací nebude započtena jako návštěva nadhazovače, pokud se hráči nebudou loudat. Podobně při ulejšce, kdy polař ze třetí mety se přesune na trávu ve vnitřním poli a verbálně informuje nadhazovače o rozdělení hry, nebude započítávána jako návštěva nadhazovače na nadhazovacím kopci. Stejně nebude započítána návštěva nadhazovače v situaci, kdy jde chytač za nadhazovačem po odpálení čtyřmetového odpalu (homerunu) za předpokladu, že se vrátí na svou pozici před tím, než pálkař dosáhne domácí mety.

Vystřídání nadhazovače ze hry. Ustanovení pravidla 5.10l) vyžaduje po manažerovi nebo kouči vystřídání nadhazovače ze hry, pokud se jedná o druhou návštěvu ve stejné směně. Toto pravidlo zůstává i přes případné změny stále v platnosti a druhou návštěvu nadhazovače ve směně nelze uskutečnit v situaci, kdy je na pálce stále stejný pálkař. Nicméně druhá návštěva nadhazovače manažerem nebo koučem během jedné směny povede k automatickému vystřídání nadhazovače ze hry, jakmile bude mít nadhazovač splněný požadavek minima nadhazování třem po sobě jdoucím pálkařům. Manažer nebo kouč nemůže provést separátní návštěvy nadhazovače během jeho prvních třech pálkařů, kterým čelí. Pokud by platila v soutěžích tato pravidla, tak započítaná návštěva nadhazovače hráčem a následná návštěva ve stejné směně manažerem nebo koučem nebude mít za následek automatické střídání nadhazovače. Například v jedné směně navštíví nadhazovače chytač a poté ve stejné směně přijde za nadhazovačem kouč, a nakonec přijde za nadhazovačem manažer, který tohoto nadhazovače vystřídá – jedná se o tři nezávislé návštěvy nadhazovače během jedné směny, ale družstvu budou započítány pouze dvě (za návštěvu hráče a kouče. Návštěva manažera se nebude započítávat, protože došlo ke střídání nadhazovače).

Počítání návštěv nadhazovače. Hlavní rozhodčí bude vždy signalizovat započítání návštěvy nadhazovače z celkového počtu povolených návštěv dle pravidla 5.10m). Vedení počtu uskutečněných návštěv nadhazovače podle pravidla 5.10m) bude plně v kompetenci hlavního rozhodčího. Počet zbývajících povolených návštěv může být zobrazováno během průběhu hry pro každé družstvo na výsledkové tabuli a/nebo na jiných zobrazovacích panelech na takových místech a takových velikostech, aby byli viditelně čitelné pro chytače a hlavního rozhodčího. Jinými slovy na zobrazovacích prvcích se budou započítané návštěvy odpočítávat z celkového povoleného počtu návštěv nadhazovače pro každé družstvo zvlášť. Pokud se bude zápas prodlužovat o extra směny, bude počet povolených návštěv pro každé družstvo příslušně navýšen.

Návštěva nadhazovače během přerušení hry. Jakákoliv návštěva hráče na nadhazovacím kopci během přerušení hry, kdy rozhodčí vyhlásí „Time“ (např. kvůli zranění hráče nebo rozhodčího; diváka, objektu, člena údržby na hřišti), se nebude započítávat jako návštěva nadhazovače za předpokladu, že nedojde k prodloužení zdržení hry. Nicméně návštěva nadhazovače manažerem nebo koučem během takového přerušení se bude započítávat dle běžného systému, pokud nedojde na některou z výjimek (např. možné zranění nadhazovače.)

Návštěva nadhazovače během přestávky nebo střídání nadhazovače. Hráči mohou navštívit nadhazovače na nadhazovacím kopci během přestávky nebo střídání nadhazovače, aniž by byla tato návštěva započtena za předpokladu, že tato návštěva neprodlouží přerušení hry (nebo jakkoliv prodlouží přestávku mezi směnami či zdrží nadhazovače při střídání). Manažerům nebo koučům bude návštěva nadhazovače během přestávky nebo poté co již nový nadhazovač vstoupil do hry. (Podle poznámky pravidla 5.10l) bude započtena návštěva manažerovi, když navštíví nového nadhazovače na nadhazovacím kopci poté, co byl právě střídán koučem.)

Připojení se k návštěvě na nadhazovacím kopci. Družstvu bude započtena pouze jedna návštěva nadhazovače, pokud se hráč, manažer nebo kouč připojí k právě již probíhající návštěvě nadhazovače. Jestliže se manažer nebo kouč připojí k již probíhající návštěvě mezi nadhazovačem a chytačem/pozičním hráčem, a nechá tohoto nadhazovače vystřídát ze hry, tak družstvu nebude započtena žádná návštěva nadhazovače za předpokladu, že střídání stávajícího nadhazovače bude nahlášeno před tím, než chytač/poziční hráč, který návštěvu zahájil, opustí nadhazovací kopec, aby se vrátili na svou pozici.

Výjimky z počtu návštěv nadhazovače. Pravidlo 5.10m)2) stanovuje dále okolnosti, kdy se návštěva nadhazovače hráčem, manažerem nebo koučem nebude započítávat.

- a. **Střídání v útoku.** Nezapočítávání návštěvy nadhazovače dle výjimky 5.10m)2)D) během probíhajícího střídání v útoku se vztahuje pouze na hráče. Návštěva nadhazovacího kopce manažerem nebo koučem bez vystřídání nadhazovače po ohlášení střídání v útoku (tj. pinch hitter nebo pinch runner) bude započtena jako běžná návštěva nadhazovače. Návštěva nadhazovače hráčem (hráči) po ohlášeném střídání v útoku se nebude započítávat za předpokladu, že k návštěvě dojde po nahlášení střídání v útoku a zároveň před následujícím nadhozem nebo hrou.
- b. **Očištění obuvi.** Návštěva nadhazovacího kopce hráčem čistě za účelem očištění obuvi nebude započítávána jako návštěva nadhazovače za předpokladu, že nebude hovořit s nadhazovačem.

Pokud hráč navštíví nadhazovací kopec, aby si očistil obuv, a při tom bude hovořit s nadhazovačem, tak bude tato návštěva započítána (bez ohledu na stav hrací plochy a počasí).

- c. **Zranění.** Návštěva nadhazovacího kopce hráčem, manažerem nebo koučem kvůli zranění nebo kvůli potenciálnímu zranění nadhazovače se nebude započítávat jako návštěva. Pokud chce hráč navštívit nadhazovače kvůli zjištění zranění nebo potencionálního zranění, musí požádat rozhodčí o schválení, že tak může učinit. Pokud chce nadhazovače navštívit kvůli zjištění zranění nebo potencionálního zranění manažer nebo kouč, musí požádat rozhodčí o povolení před překročením pomezí čáry. V takové situaci půjde za nadhazovačem také hlavní rozhodčí, který zůstane v jejich blízkosti, aby se ujistil, že povolené výjimka nebude zneužita. Manažer soupeře bude informován po ukončení návštěvy nadhazovače, že tato návštěva nebude započtena.
- d. **Diskuse mezi rozehrou.** Jestliže hráči opustí svá běžná postavení kvůli nějaké obranné hře a při jejich návratu na běžné pozice dojde k diskusi mezi nadhazovačem a takovým hráčem/hráči při běžném chodu hry (bez žádného zdržení mezi jednotlivými rozehrami), tak se tato diskuse nebude považovat jako návštěva nadhazovače.
- e. **Nepochopené signály.** V situaci, kdy má družstvo vyčerpaný všechny povolené návštěvy nadhazovače v zápase (nebo v extra směnách) a hlavní rozhodčí usoudí, že se chytač a nadhazovač nepochopili v umístění nebo typu nadhozu, který byl signalizován chytačem, tak hlavní rozhodčí může na základě žádosti chytače umožnit krátkou návštěvu nadhazovače. Hlavní rozhodčí bude následovat chytače k nadhazovacímu kopci, kde zůstane v blízkosti, aby se ujistil, že povolená výjimka nebude zneužita. Jakákoliv návštěva nadhazovacího kopce z důvodu nepochopení signálu před vyčerpáním všech povolených návštěv nadhazovače bude běžně družstvu započtena.

Oznámení družstvu, když vyčerpalo povolené návštěvy nadhazovače. Hlavní rozhodčí bude informovat manažera pokaždé, když bude započtena návštěva nadhazovače pojičným hráčem, stejně jako družstvo v obraně (tj. nadhazovače, vnitřní polaře a manažera), když byla vyčerpána poslední povolená návštěva nadhazovače. Pokud družstvo obdrží povolenou návštěvu navíc v extra směně, hlavní rozhodčí bude informovat družstvo v obraně pokaždé, když vyčerpá poslední povolenou návštěvu nadhazovače.

Doba trvání návštěvy nadhazovače. Návštěva nadhazovače na nadhazovacím kopci inicializovaná manažerem nebo koučem bude omezena na 30 vteřin, pokud nebude povolena některá z výjimek. Návštěva kopce hráčem bude provedena promptně a rozhodčí ukončí takovou návštěvu nadhazovače hráčem, která by příliš zdržovala hru.

Vyčerpané návštěvy nadhazovače na nadhazovacím kopci.

- a. **Hráči**
 - i) Pokud má družstvo vyčerpané všechny povolené návštěvy nadhazovacího kopce, tak se rozhodčí pokusí zastavit upozorněním hráče, který se pokouší navštívit nadhazovače, případně nadhazovače, který chce hovořit s pojičným hráčem, že povolené návštěvy nadhazovače byly vyčerpané, za předpokladu, že nebude uplatněna výjimka. Jestliže se hráč po upozornění rozhodčím okamžitě vrátí na své postavení, tak hráč nebude penalizován. Pochopitelně pokud hráč nařízení rozhodčích neuposlechne, bude tento hráč vyloučen ze hry.
 - ii) V případech, kdy hráč nepřípustně navštíví nadhazovače (tj. opustí své postavení a hovoří s nadhazovačem) před tím, než rozhodčí stihne zakročit upozorněním tak jak je popsáno výše, tak se hráč musí okamžitě vrátit na své postavení, jakmile jej rozhodčí upozorní. Pokud tak hráč okamžitě po upozornění rozhodčích neučiní, bude vyloučen ze hry. Hráč, který více jak jednou za zápas takto nepřípustně navštíví nadhazovače poté, co má družstvo vyčerpané povolené návštěvy nadhazovače, může být vyloučen ze hry, jestliže rozhodčí usoudí, že porušení tohoto pravidla bylo záměrné a úmyslné.
- b. **Manažeri a kouči**
 - i) V případech, kdy manažer nebo kouč požaduje vystřídat nadhazovače navštívením kopce (tj. poté, co jejich družstvo vyčerpalo povolené návštěvy nadhazovače), tak manažer nebo kouč musí signalizovat do bullpenu povolání nadhazovače okamžitě před dosažením pomezí čáry, jakmile opustí lavičku.
 - ii) Jestliže manažer nebo kouč opustí lavičku poté, co jeho družstvo vyčerpalo všechny povolené návštěvy nadhazovače bez signalizace do bullpenu pro střídání nadhazovače, tak jej musí

rozhodčí upozornit, že taková návštěva není možná bez vystřídaní nadhazovače ze hry. Manažer nebo kouč, který překročí pomezí čáru ve směru k nadhazovacímu kopci, přičemž jeho družstvo má již vyčerpané všechny povolené návštěvy nadhazovače, tak musí vystřídat nadhazovače bez ohledu na to, zda bylo uděleno varování ze strany rozhodčích. Pokud manažer nebo kouč věří, že může při návštěvě nadhazovače využít výjimku, musí požádat o schválení rozhodčími před tím, než překročí pomezí čáru směrem k nadhazovacímu kopci. V situacích ve kterých je družstvo nuceno neplánovaně střídat nadhazovače v důsledku tohoto pravidla a nemá připraveného nadhazovače, tak manažer nebo kouč, který poruší toto pravidlo překročením povolených návštěv nadhazovače, bude vyloučen ze hry. Rozhodčí mohou povolit střídajícímu nadhazovači více času pro přípravu na vstup do zápasu.

Argumentace a protesty. Aplikace pravidla 5.10m) včetně rozhodnutí, zda bude družstvu započtena návštěva nadhazovače, a zda bude vyloučen hráč, manažer nebo kouč za porušení tohoto pravidla, bude zcela v kompetenci rozhodčích a žádný protest nebude povolen proti aplikaci nebo prosazování tohoto pravidla. Manažer, kouč nebo hráč, který začne argumentovat s rozhodčím ohledně aplikace tohoto pravidla, bude okamžitě vyloučen.

5.66 Suplující pálkař

Pravidlo 5.11

Pálkař může zastupovat na pálce jakéhokoliv začínajícího nadhazovače a všechny další nadhazovače v zápase, bez ohledu na status nadhazovače v zápase. Suplující pálkař za nadhazovače musí být vybrán před zahájením zápasu a musí být uveden v pořadí pálkařů, které je předáno hlavnímu rozhodčímu.

Použití suplujícího pálkaře není nařízeno, ale jeho neuvedení v pořadí pálkařů před začátkem utkání (předtím, než rozhodčí zvolá „Play!“), které je předáno hlavnímu rozhodčímu má za následek, že suplující pálkař nemůže být použit po zbytek zápasu. Pokud pravidla umožňují v zápase použít suplujícího pálkaře a manažer jej neuvede v pořadí pálkařů, měl by se hlavní rozhodčí při kontrole pořadí pálkařů ujistit, že jeho neuvedení je opravdu záměrem manažera.

Suplující pálkař uvedený v pořadí pálkařů musí alespoň jednou kompletně dokončit start na pálce (musí být vyautován nebo se stát běžcem), kromě případu, kdy družstvo soupeře vystřídá nadhazovače nebo se tento suplující pálkař zraní, onemocní nebo je vyloučen nebo vznikne jiný legitimní důvod, který mu znemožňuje splnit požadavek jednoho startu na pálce.

Suplující pálkař může být vystřídán. Střídající pálkař za suplujícího pálkaře se stává suplujícím pálkařem. Vystřídáný suplující pálkař již nemůže jakkoli zasáhnout do hry.

Běžec může vystřídat suplujícího pálkaře na metě a tento běžec poté přebírá funkci suplujícího pálkaře.

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

Jakmile **hrající nadhazovač** odpaluje nebo běhá místo suplujícího pálkaře, tak tato skutečnost ruší funkci suplujícího pálkaře pro zbytek zápasu. (**Osoba hrajícího nadhazovače může zaujmout při startu na pálce nebo na metách pouze pozici po suplujícím pálkaři v pořadí pálkařů.**)

Pokud **suplující pálkař** zaujme postavení v obraně, tak tato skutečnost ruší funkci suplujícího pálkaře pro zbytek zápasu. Funkce suplujícího pálkaře je “uzamčena” v pořadí pálkařů, a i přes zaujmutí postavení v obraně musí odpalovat na místě suplujícího pálkaře v pořadí pálkařů. Nadhazovač musí chodit na pálku za střídaného hráče v obraně (pokud je provedeno více jak jedno střídání v obraně, tak manažer musí konkrétně určit pořadí pálkařů hlavnímu rozhodčímu).

Pokud je **hrající nadhazovač** vystřídán z kopce na postavení v obraně, tak tato skutečnost ruší funkci suplujícího pálkaře pro zbytek zápasu. Nadhazovač, který je vystřídán z kopce **musí** na pálce odpalovat místo suplujícího pálkaře; nebo pokud je prováděno vícenásobné střídání, tak nadhazovač může být vystřídán za kteréhokoliv vystřídáného hráče v obraně (manažer musí nahlásit při takovém střídání správné pořadí pálkařů rozhodčím).

PŘÍKLAD: Dohazující nadhazovač domácího družstva Jan nadhazuje na začátku deváté směny. Na začátku desáté směny je Jan vystřídán na první metu (zrušena funkce suplujícího pálkaře) a střídající nadhazovač Standa vstupuje do hry. Manažer umístí Jana v pořadí pálkařů na osmé místo, kde je uveden

polař z první mety Cyril, a Standa je umístěn na třetí pozici v pořadí pálkařů, kde byl uveden suplující pálkař Adam.

Pravidla umožňují, aby **suplující pálkař i hrající nadhazovač** mohli být ve stejnou dobu vystřídáni do obrany (tj. hrající nadhazovač je střídán z kopce do postavení v obraně a suplující pálkař vstupuje také do obranného postavení). Tato skutečnost samozřejmě ruší funkci suplujícího pálkaře pro zbytek zápasu. Jelikož suplující pálkař byl "uzamčen" v pořadí pálkařů, tak suplující pálkař, který nyní hraje v obraně, musí pokračovat v pořadí na pálce ve stejném místě jako před zrušením suplujícího pálkaře. Nadhazovač na pálce zaujme místo jakéhokoliv střídaného hráče z obrany (manažer musí nahlásit správné pořadí pálkařů rozhodčím).

Pokud **hráč z obrany** jde na nadhazovací kopec (tj. střídá nadhazovače), tak tato skutečnost ruší funkci suplujícího pálkaře pro zbytek zápasu.

Jestliže **střídající pálkař** vstupuje na pálku za nějakého hráče a potom také **vstupuje do hry jako nadhazovač**, tak tato skutečnost má za následek zrušení funkce suplujícího pálkaře pro zbytek zápasu.

Suplující pálkař nemůže zároveň vykovávat funkci střídajícího běžce.

Střídání suplujícího pálkaře nemusí být ohlášeno, dokud střídající pálkař nedojde v pořadí na pálku.

Suplující pálkař si nemůže sednout do bullpenu (místo pro rozcvičování nadhazovačů), pokud by nevykonával funkci chytače v bullpenu. Tato podmínka nemusí být v našich soutěžích doslovně dodržována vzhledem k počtu hráčů. Účelem tohoto pravidla je zamezit zbytečnému a bezdůvodnému pohybu hráčů po hřišti.

(Podívej se také do Oficiálních pravidel na pravidlo 5.11.)

5.67 Vložení míče do hry poté, co je míč mrtvý *Pravidlo 5.12*

Pokaždé, když se míč stane mrtvým, musí hlavní rozhodčí vrátit míč do hry a zahájit hru vyhlášením, „Play!“ (a ukázáním na nadhazovače) v okamžiku, kdy nadhazovač zaujme své postavení na nadhazovací metě s míčem ve své moci a pálkař zaujme své postavení území pálkaře.

5.68 Dočasný výpadek osvětlení *Pravidlo 5.12b)2)*

Poznámka pravidla 5.12b)2) umožňuje jednotlivým soutěžím přijmout vlastní řešení situací, kdy během zápasu dojde k výpadku osvětlení. Pokud nejsou v platnosti vlastní řešení, bude se postupovat následovně:

V situaci, kdy dojde k dočasnému výpadku osvětlení v okamžiku, kdy je míč v letu nebo probíhá rozehra a rozhodčí nejsou schopni díky takovému výpadku sledovat následnou hru, tak rozhodčí okamžitě vyhlásí „Time.“ Pokud právě probíhá rozehra, když dojde k výpadku osvětlení, přičemž jsou možné další akce, během této rozehry, tak je celá rozehra anulována. Jakmile je osvětlení obnoveno, hra bude vrácena do stejné situace, která byla na začátku rozehry, než byla hra přerušena kvůli výpadku osvětlení.

POZNÁMKA: Pokud jsou běžcům přiděleny mety v okamžiku výpadku osvětlení, bude těmto běžcům umožněno, aby dosáhli svých met dle pravidel postupu po metách v okamžiku, kdy bude osvětlení obnoveno.

Situace: Pálkař odpálí míč za hrací plochu (homerun). Jakmile míč opustí hrací plochu a běžec postupuje po metách, tak dojde k výpadku osvětlení.

Výklad: Jakmile je osvětlení obnoveno, běžci je umožněn postup po metách v souladu s pravidly.

6.00 NEVHODNÁ HRA, NESPRÁVNÁ ČINNOST A POCHYBENÍ

6.01 Útočné bránění

Pravidlo 6.01, Definice termínů (Bránění a))

Útočné bránění je činnost družstva na pálce, které brání překážením, zdržováním, cloněním nebo matením polaře, který se pokouší o hru. Pokud se běžec nevyhne polaři, který se pokouší zpracovat odpálený míč nebo běžec brání nebo stíní polaři, který se snaží zpracovat odpálený míč, musí být tento běžec vyhlášen aut za bránění.

Podle pravidel je polař chráněn, pokud zpracovává odpálený míč. Dále je polař chráněn, když se snaží o rozehru ihned poté, co zpracoval odpálený míč. Nebo bude běžec vyhlášen aut za bránění, když bude bránit nebo omezovat polaře, který zpracoval odpálený míč, ale ještě nestihl přihrát. Nicméně pokud je rozhodnuto, že běžec bránil polaři, který se pokoušel o hru na odpálený míč, bude vyhlášen aut za bránění, ať už bránění bylo úmyslné nebo neúmyslné.

Kontakt mezi polařem a běžcem může být povolen během pokusu o vyřazení běžce tečováním, kdy je běžci zakázáno použití rukou nebo paží či jiné části rukou pro zákeřné, nesportovní a úmyslné vyřazení, postrčení, plácnutí polaře či míče apod., aby zabránil v další rozehře. Pokud dle posouzení rozhodčího dojde k této situaci před možným zahráním dvoj-autu, tak dle pravidel rozhodčí vyhlásí běžícího pálkaře aut. V závislosti na míře krutosti či zákeřnosti je možné takového běžce i vyloučit.

Podle pravidel, pokud se běžec nebo běžící pálkař srazí s jedním nebo více polaři, kteří se snaží zpracovat odpálený míč, tak rozhodčí musí určit, který z polařů je oprávněn zpracovávat míč a tím i získat výhodu tohoto pravidla. Rozhodčí nemůže vyhlásit běžce aut, pokud při takové situaci běžec kontaktuje jiného polaře než toho, kterého rozhodčí vybral za oprávněného zpracovávat odpálený míč. Více v pravidle 6.01a)10).

Pokud rozhodčí vyhlásí pálkaře, běžícího pálkaře nebo běžce aut za bránění, tak se všichni ostatní běžci musí vrátit na mety, kterých se dle posouzení rozhodčích naposledy správně dotknuli před vyhlášením bránění, pokud není pravidly uvedeno jinak.

PŘÍKLADY:

Situace 1: Při honičce mezi třetí a domácí metou se běžec z druhé mety dostane na třetí metu, kde zůstává a následně je běžec v honičce vyhlášen aut za útočné bránění.

Výklad 1: Rozhodčí vrátí běžce ze třetí mety zpět na druhou metu, protože třetí meta během honičky stále patřila běžci v honičce (nedosáhl následující mety). Následující běžec tedy nemohl legálně dosáhnout v době bránění třetí mety a musí se vrátit na druhou metu, které se naposled správně dotkl.

Situace 2: Při honičce mezi třetí a domácí metou se běžec z první mety posune na druhou metu a je s ní v kontaktu v okamžiku, kdy je běžec v honičce vyhlášen aut za útočné bránění.

Výklad 2: Rozhodčí umožní běžci zůstat na druhé metě. Postup se sice uskutečnil v rozehře, při které došlo k útočnému bránění, ale dle pravidel se musí všichni běžci vrátit na mety, které správně získali před vyhlášením bránění.

6.02 Bránění při navazující rozehře

Pravidlo 6.01a)

Situace: Rozehra na domácí metě proti běžci, který se pokouší bodovat; je vyhlášen „safe“. Následuje ihned navazující rozehra proti běžícímu pálkaři, který je vyhlášen aut za bránění při běhu mimo jednometrovku.

Výklad: Pokud je méně jak dva auty, tak se bod počítá a běžící pálkař je aut. Pokud jsou dva auty, tak se bod **nepočítá**. Zdůvodněním je, že navazující rozehra nastala před bráněním. Běžci budou vráceni na mety, kterých dosáhli před bráněním. Při dvou autech se bod skórujícího běžce nepočítá, protože byl běžící pálkař vyautován dříve, než dosáhl první mety. (Viz poslední odstavec pravidla 6.01a).) **Poznámka:** Pravidlo o navazující rozehře, lze uplatnit pouze v situacích, kdy je běžec vyhlášen „safe“ v rozehře na domácí metě a následuje rozehra na běžícího pálkaře, který je vyhlášen aut za bránění.

6.03 Pálkař brání po nechyceném třetím strajku**Pravidlo 6.01a)1)**

Pravidlo 6.01a)1) říká, že běžící pálkař bude vyhlášen aut za bránění, pokud po třetím strajku, který není chycen chytačem, evidentně brání chytači, při jeho snaze zpracovat míč. Tento běžící pálkař bude vyhlášen aut, míč bude mrtvý a všichni běžci se vrátí na mety, které měli správně obsazeny v době nadhozu.

Poznámka k pravidlu 6.01a)1) říká, že nebude vyhlášeno bránění při nadhozeném míči, který se odrazí od chytače nebo rozhodčího a následně kontaktuje běžícího pálkaře za předpokladu, kdy rozhodčí posoudí, že běžící pálkař nebránil chytači ve zpracování míče.

POZNÁMKA: Již nezáleží na tom, že se běžící pálkař nachází v blízkosti domácí mety nebo na pomezí čáře přes první metu, když dojde k porušení pravidel. Postavení běžícího pálkaře již není podstatné.

6.04 Úmyslné změnění směru míče**Pravidlo 6.01a)2)**

Pravidlo 6.01a)2) říká, že pálkař nebo běžec bude vyhlášen aut za bránění, pokud úmyslně změní jakýmkoliv způsobem směr chybného odpalu. Samotný fyzický kontakt s míčem v zámezí není při posuzování podstatný, záleží na posouzení rozhodčích, zda činnost útočícího hráče mohla ovlivnit směr míče, který se mohl stát správným odpalem a podle toho musí rozhodčí rozhodnout v jeho neprospěch.

Proto je dobré, aby se žádný člen útočícího družstva nepokoušel zvedat či jinak kontaktovat odpálený míč, který je v zámezí. Není žádný důvod, aby kouč na metách vracel chybný odpal rozhodčím poté, co míč posel za první nebo třetí metu, stejně tak by se kouč neměl dotýkat míče, který by mohl být správným odpalem. (Viz pravidlo 5.09a)9))

6.05 Bránění běžcem, který je již vyautován**Pravidlo 6.01a)5)**

Pokud kterýkoliv pálkař nebo běžec, který byl již vyautován nebo kterýkoliv běžec, který právě bodoval, stíní nebo brání jakékoliv následující rozežře proti běžci, tak bude tento běžec vyhlášen aut za bránění jeho spoluhráčem. Porovnej rozdíl uvedený v poznámce pravidla 6.01a)5): Pokud pálkař či běžec pokračuje v postupu po metách nebo se vrací nebo se pokouší vrátit na poslední správně získanou metu poté, co byl již vyautován, nebude tento čin považován za matoucí, zdržující či bránící polaři.

6.06 Záměrné a úmyslné bránění**Pravidlo 6.01a)5,6,7), 5.09a)13), 5.09b)3), 6.01j)**

Pravidla 6.01a)6) a 6.01a)7) byla do pravidel přidána dodatečně jako postih pro běžce nebo běžícího pálkaře, který vědomě a úmyslně brání odpálenému míči nebo polaři, který se snaží zpracovat odpálený míč, aby zabránil obraně zahrát možný dvoj-aut. Mějte na mysli, že pravidlo se vztahuje na běžce nebo běžícího pálkaře, který se musí **evidentně snažit překazít zahrání dvoj-autu**. Běžec z třetí mety, který záměrně běží do chytače, jenž zpracovává vysoký odpal nad domácí metu nebo běžec na druhé metě úmyslně vběhne do odpáleného míče po zemi, případně se jím nechá zasáhnout, ve snaze překazít zahrání dvoj-autu, je přesným příkladem, kdy je nutné vyhlásit dvoj-aut podle tohoto pravidla.

Pravidlo 5.09a)13) bylo do pravidel přidáno jako „postih družstva v útoku za úmyslný, neoprávněný a nesportovní čin běžce, který raději opustí spojnicí met s jasným záměrem srazit se s polařem, který se v rozežře pokouší zahrát nebo přihrát na dvoj-aut, než se pokusit získat metu.“ Vezměte v potaz následující oficiální interpretaci:

Jestliže, dle posouzení rozhodčího, běžec **záměrně a úmyslně brání** polaři v chycení přihozeného míče nebo při pokusu přihrát míč s **jasným záměrem zmařit obraně zahrát dvoj-aut**, rozhodčí vyhlásí tohoto běžce aut za bránění a také musí vyhlásit aut běžícího pálkaře za bránění jeho spoluhráčem.

POZNÁMKA: Běžec nemůže být vyhlášen aut za neúmyslné bránění, pokud je v kontaktu se správně získanou metu, když neúmyslně stíní polaři. Podívej se také na pravidlo 6.01a) postih za bránění (poznámka) pro případy, kdy je bránění běžcem úmyslné, když je v kontaktu se správně získanou metu.

POKYNY K PROSAZOVÁNÍ PRAVIDLA 6.01j) (PRAVIDLO O SLAJDU)

Při rozhodování, zda běžec porušil pravidlo 6.01j), musí být posouzena následující tři kritéria:

1. Pokusil se polař zahrát dvoj aut?

Aby mohla být rozehra posouzena, jako pokus o zahrání dvoj autu, musí rozhodčí sledovat u polaře takovou činnost, která asociuje přihrávku k další hře, přičemž kontakt ze strany běžce znemožnil polaři tuto přihrávku dokončit. Polař nemusí míč odhodit, aby rozhodčí mohl vyhlásit porušení pravidel, ale musí prokázat úmysl, že chtěl míč přihrát.

Nevznikne-li pokus o zahrání dvoj autu, nemůže tedy dojít porušení pravidla 6.01j). Nicméně může být bránění vyhlášeno za porušení jiných částí pravidla 6.01.

2. Slajdoval běžec s dobrým úmyslem (bona fide slide)?

Slajduje-li běžec s dobrým úmyslem „bona fide slide“, tak nemůže být vyhlášen aut za bránění ani v případech, kdy dojde ke kontaktu běžce s polařem v důsledku přípustného slajdu. Podobně nemůže být bránění vyhlášeno, když dojde ke kontaktu běžce s polařem poté, který byl zapříčiněn polařem, jenž se postavil (nebo vběhl) do legitimní dráhy běžce na metu.

Nicméně bránění může být stále vyhlášeno podle pravidla 6.01j), pokud běžec záměrně a úmyslně kontaktuje polaře kotoulem, úmyslným vyhozením rukou nebo horní částí těla do polaře, případně úmyslným vykopnutím nohy nad koleno polaře.

Slajd s dobrým úmyslem „Bona fide slide“ běžec provede když:

- a) Zahájí svůj slajd (tj. provede kontakt se zemí) před dosažením mety.

Slajd bude považován za správný, pokud se hýždě a nohy běžce dotknou země před tím, než dosáhne mety při slajdu po nohách. Během slajdu po rukách musí běžec kontaktovat zem svým tělem dříve, než dosáhne mety, aby mohl být takový slajd považován za správně provedený. Tyto parametry slajdu jsou definovány v poznámce pravidla 6.01i)1) popisující kolizi na domácí metě.

- b) Je schopen a pokusí se kontaktovat metu svou rukou nebo nohou

Běžec může slajdovat stranou vedle mety a natáhnout nohy směrem k polaři jako součást slajdu s dobrým úmyslem „bona fide slide“ tak, jak požaduje pravidlo 6.01j).

- c) Je schopen a pokusí se zůstat na metě (mimo domácí mety) po dokončení slajdu; a

- d) Slajduje za účelem získání mety bez změny své běžecské dráhy místo snahy o vytvoření kontaktu s polařem.

Pro účel tohoto pravidla bude „běžecská dráha“ stanovena přímkou trasou z jeho výchozí pozice směrem k následující metě. Běžec, který jasně a zřetelně změní svou trasu k metě, bude považován, že změnil svou běžecskou dráhu. Naproti tomu běžec, který běží přímo, byť pod úhlem, po celou dobu své trasy k metě, nebude považován, že změnil svou běžecskou dráhu. Například běžec, který vybíhá z mety na straně vnitřního pole a běží pod úhlem, ale přímo, k následující metě na stranu blíže k vnějšímu poli, nebude považován za běžce, který změnil svou běžecskou dráhu.

3. Provedený slajd bránil nebo zdržoval polaře?

I při absenci slajdu s dobrým úmyslem „bona fide slide“ se musí rozhodčí řídit záměrem běžce, který „narušuje, překáží, brání, stíní nebo jinak mate polaře, který se pokouší zpracovat míč.“ Viz Definice pojmů (Bránění).

Běžec, který neprovede slajd s dobrým úmyslem „bona fide slide“ a kontaktuje polaře za účelem překazit zahrání dvoj-autu, bude tento běžec považován, že „stínil a bránil“ polaři za účelem porušení pravidla 6.01j). Mohou se však vyskytnout případy, kdy běžec nevytvoří kontakt – případně dojde k náhodnému nebo minimálnímu kontaktu – s polařem. V takových případech musí rozhodčí použít svůj úsudek a pozorování k určení, zda běžec „stínil a bránil“ polaři a tím porušil pravidla.

Pokud je rozhodnuto, že běžec porušil pravidlo 6.01j), musí být rozhodčími vyhlášeno bránění ukázáním na místo bránění a hlasitým zvoláním, „That’s interference!“ Následuje vyhlášení „Time“ a udělení postihu za bránění. NENÍ nutné čekat na dokončení „počátečního“ příhozu před vyhlášením tajmu.

PŘÍKLADY:

Situace 1: Všechny mety obsazeny, žádný aut, odpal po zemi na spojku. Je předpoklad, že obrana bude hrát dvoj-aut, ale běžec z dvojky úmyslně narazí do spojky a přidržením mu znemožní přihrávku na druhou metu.

Výklad 1: Běžec z druhé mety se jednoznačně provinil proti pravidlům, protože záměrně a úmyslně bránil polaři v jasné snaze zahrát dvoj-aut. Běžec z druhé mety je vyhlášen aut, stejně jako běžící pálkař. Běžci se vrátí na první a třetí metu.

Situace 2: Běžec na první a třetí metě, žádný aut. Běžec z první mety krade s odpalem pálkaře po zemi na spojku. Je předpoklad, že obrana bude hrát dvoj-aut, ale běžec z první mety jednoznačně a úmyslně srazí dvojku na druhé metě, která čeká na přihrávku od spojky.

Výklad 2: Běžec z první mety záměrně a úmyslně bránil polaři ve snaze zahrát dvoj-aut. Běžec z první mety i běžící pálkař je vyhlášen aut. Běžec se vrátí na třetí metu.

Situace 3: Všechny mety jsou obsazené, žádný aut, odpal po zemi na spojku. Spojka přihrává na druhou metu, kde je vyřazen běžec z první mety. Rozehra pokračuje hraním dvoj-autu, ale běžec z první mety úmyslně slajduje mimo spojnicu met a srazí dvojku v okamžiku, kdy se snaží přihrát na první metu. Běžec není schopen dosáhnout na druhou metu svou rukou nebo nohou.

Výklad 3: Běžec neprovedl „férový slajd“ tím, že nebyl schopen dosáhnout na metu rukou nebo nohou a záměrně vybočil ze své běžecské dráhy za účelem vytvořit kontakt s polařem. Běžící pálkař je vyhlášen aut za bránění běžcem a běžci se vrátí na druhou a třetí metu. Pokud při podobné situaci **nebude** běžec na druhé metě vyhlášen aut (např. polař bude vytažen příhozem z druhé mety), ale běžec bude stejně úmyslně bránit polaři v rozehře, budou **oba**, běžec i běžící pálkař vyhlášeni aut.

Situace 4: Běžec na první metě, žádný aut. Pálkař odpálí míč po zemi na dvojku, která se pokouší tečovat běžce. Tento běžec se dle posouzení rozhodčího pokoušel vyrazit polaři míč z rukavice nebo polaře zdržet tak, aby nemohl pokračovat v další rozehře.

Výklad 4: Běžec úmyslně a záměrně bránil polaři při pokusu zahrát dvoj-aut. Běžec je vyhlášen aut, stejně jako běžící pálkař.

Situace 5: Běžec na první a druhé metě, žádný aut. Při hře hit and run je míč odpálen po zemi, který vytáhne spojku hlouběji do vnějšího pole. Běžec z první mety bezpečně zaslajduje na druhou metu a je safe. Nicméně tento běžec následně chytne za ruku polaře na druhé metě, když se pokouší přihrát na první metu.

Výklad 5: Podle pravidla 5.09b)3) běžec, který **úmyslně** stíní polaři v rozehře, zatímco je v kontaktu se správně získanou metou, bude vyhlášen aut, stejně jako běžící pálkař. Při dvou autech je vyhlášen aut pálkař za bránění způsobeném spoluhráčem.

Rozhodčí by se měli vždy řídit záměrem běžce v situacích, kdy dojde k bránění tohoto charakteru. Pokud rozhodčí rozhodne o úmyslném a záměrném bránění běžce s jasným cílem přerušit obranu zahrát dvoj-aut, musí rozhodčí vyhlásit aut tohoto běžce **a také** běžícího pálkaře. Jestliže by se nejednalo o bránění se záměrem přerušit obranu zahrát dvoj-aut, bude aut pouze běžec, který bránil. V situaci, kdy brání obraně běžec, který byl již vyautován, bude za bránění vyhlášen aut ten běžec, na kterého by směřovala hra obrany. Viz pravidlo 6.01a)5).

Pravidla dávají běžci právo na neobsazenou metu „dokud není vyautován nebo není nucen opustit metu, protože na ní má právo jiný běžec.“ Viz pravidlo 5.06a)1). Dále, poznámka pravidla 6.01a) umožňuje běžce nevyhlásit aut, pokud by **neúmyslně** bránil „v okamžiku, kdy je v kontaktu se správně obsazenou metou a stíní polaři.“ Nicméně pokud rozhodčí posoudí tuto činnost jako **úmyslnou** poté, co správně získal metu, budou **oba**, běžec a běžící pálkař vyhlášeni aut, a pokud jsou již dva auty, bude vyhlášen aut pouze pálkař.

6.07 Polař je chráněn, když se účastní rozehry (Polař 6.01a)10)

Dle oficiálních pravidel baseballu je polař chráněn v okamžiku, kdy zpracovává odpálený míč. Pokud je polaři bráněno nebo stíněno běžcem poté, co zpracoval odpálený míč, ale před tím, než je schopen míč přihrát, bude takový běžec vyhlášen aut za bránění. Běžec, který byl shledán,

že bránil nebo stínil poláři, jenž se pokoušel o rozehru, bude vyhlášen aut bez ohledu na to, zda bránil úmyslně nebo neúmyslně.

6.08 Běžec brání při vnitřním chycení *Pravidlo 6.01a)10)*

Pokud bude vyhlášeno bránění při vyhlášeném vnitřním chycení, zůstává míč ve hře, dokud není jasné, zda odpálený míč bude správným nebo chybným odpalem. V případě, že míč bude správným odpalem, bude běžec, který bránil poláři, vyhlášen aut, stejně jako pálkař za vnitřní chycení. Jestliže se jedná o chybný odpal, i kdyby byl chycen, tak je bránící běžec vyhlášen aut a pálkař se vrátí na pátku.

Situace: Běžci na první a druhé metě, žádný aut. Pálkař odpálí vysoký odpal do blízkosti první mety. Jakmile se polář z první mety snaží chytit míč, tak mu běžec z první mety brání. Míč spadne na zem, aniž by se ho někdo dotknul a vykutálí se do zámezí před první metou; nicméně bylo vyhlášeno vnitřní chycení.

Výklad: Běžec z první mety je vyhlášen aut za bránění. Běžící pálkař je vrácen zpět na pátku se započteným chybným odpalem. Běžec z druhé mety je vrácen na druhou metu. V této rozehře sice míč dopadl do pole, ale aniž by se ho někdo dotknul, se sám vykutálel do zámezí před první metou, kde se zastavil. Jakmile je míč chybným odpalem, tak nemůže být běžícímu pálkaři přidělena první meta nebo stejně jak je tomu v tomto případě, nemůže být vyhlášen aut za vnitřní chycení.

POZNÁMKA 1: Pokud by byl v této situaci odpálený míč posouzen jako správný odpal, tak by byl běžec, který bránil poláři vyhlášen aut, stejně jako běžící pálkař za vnitřní chycení. Pokud by v této situaci nebyl vyhlášen vnitřní chycený a míč byl správným odpalem, tak běžec, který bránil poláři, by byl vyhlášen aut a běžícímu pálkaři bude přidělena první meta za předpokladu, že by bránění běžce, dle posouzení rozhodčích, nebylo úmyslné s evidentním účelem zmaření zahrání dvoj-autu. V takovém případě by pak byli aut oba, běžec i běžící pálkař.

Pro ujasnění, pokud běžec brání poláři při odpáleném míči (ať je nebo není vyhlášeno vnitřní chycení), tak rozhodčí musí počkat a posoudit, zda je míč správným nebo chybným odpalem a pak vyhlásit „Time.“

POZNÁMKA 2: Pokud je běžci vyhlášeno bránění v situaci, kdy je míč odpálen do vzduchu a míč není vnitřním chycením, tak míč zůstává ve hře, dokud není rozhodnuto, že bude míč správným nebo chybným odpalem. Jestliže je míč správným odpalem, tak běžec, který bránil je vyhlášen aut a pálkaři je přidělena první meta, i za situace, kdy je míč chycen ze vzduchu (pokud nebude toto bránění posouzeno jako úmyslné, za účelem „rozbití“ dvoj-autu). Jestliže je míč chybným odpalem, který může být i chycen ze vzduchu, tak běžec, který bránil, bude vyhlášen aut a pálkař se vrátí na pátku (pokud nebude toto bránění posouzeno jako úmyslné, za účelem „rozbití“ dvoj-autu) s tím, že se nadhoz započítá.

6.09 Kolize běžícího pálkaře a chytače *Pravidlo 6.01a)10) poznámka*

V situaci, kdy chytač a běžící pálkař běží směrem k první metě, chytač se snaží zpracovat odpálený míč a dojde mezi nimi ke kontaktu, většinou v takové situaci nedojde k žádnému porušení pravidel, a tedy k žádnému vyhlášení. To samozřejmě nemůže být vykládáno tak, že by zřejmý kontakt z jedné nebo druhé strany nevedlo k vyhlášení bránění nebo překážení. K vyhlášení dojde pouze při do očí bijícím porušení pravidel. Polář má sice „přednost“ při zpracování míče, ale nevyhnutelný kontakt nemůže být důvodem k vyhlášení porušení pravidel ať již ze strany běžce nebo ze strany chytače.

6.10 Odpálený míč zasáhne běžce *Pravidlo 6.01a)11), 5.06c)6)*

Pojem nechráněný běžec lze popsat situací, kdy míč projde vnitřním polařem a zasáhne běžce v okamžiku, kdy má stále další polář šanci zahrát hru s tímto míčem, což je aplikováno **POUZE** v situacích, kdy míč **PROJDE** prvním vnitřním polařem, aniž by jej dotkl nebo se od něj odrazil. Tento výklad **NELZE APLIKOVAT** v situacích, kdy se míč **dotkne** nebo **odrazí** od prvního vnitřního polaře, který se pokoušel zpracovat tento odpal, i když další vnitřní polář měl šanci míč zpracovat.

Jinými slovy, poté co byl míč tečován (odražen) jakýmkoliv vnitřním polařem (včetně nadhazovače) a následně míč zasáhne běžce (bez úmyslného zapříčinění běžce), míč zůstává ve hře, i když byl jiný polař v pozici, ze které by mohl tento odpálený míč zpracovat (Pravidla 5.06c)6) a 6.01a)11)).

Argumentem může být, že od běžce v běhu nelze očekávat vyhnutí se zasažení míčem, který se odrazí od nějakého polaře. Nicméně situace může být posouzena jako úmyslné bránění i poté, co se míč odrazil od polaře, pokud běžec vědomě a úmyslně zasáhne odpálený míč nebo dovolí, aby jej odpálený míč zasáhl, aniž by se mu snažil vyhnout. Fakt, že byl míč tečován vnitřním polařem, nedává běžci právo úmyslně bránit. (Viz pravidla 6.01a)6) a 6.01a)7)).

Poté, co odpálený míč zasáhne vnitřního polaře (odrazí se od něj) a dále zasáhne běžce (bez úmyslného zapříčinění běžce), zůstává míč ve hře i za předpokladu, že je jiný polař schopen zpracovat tento míč. Zde se **nejedná** o běžnou situaci, kdy polař **zpracovává odpálený míč**. Konkrétně, pokud se odpálený míč odrazí od polaře a druhý polař má možnost tento míč zpracovat, tak se běžec musí tomuto polaři vyhnout. Jestliže běžec brání polaři při zpracování míče či v rozeběhu – za předpokladu, že míč nebyl tečován jiným polařem – bude běžec vyhlášen aut. Dle pravidel má polař zpracovávající odpálený míč přednost před běžcem.

V ostatních případech, kdy odpálený míč projde skrz nebo kolem vnitřního polaře (mimo nadhazovače) *bez toho, aby se míč dotkl polaře*, a zasáhne běžce, který je ihned za polařem, musí rozhodčí rozhodnout, zda **měl** jiný vnitřní polař možnost zahrát tento míč a pak by byl běžec **aut**. Pokud rozhodčí dospěje k závěru, že jiný polař **neměl** možnost zahrát tento míč, hra pokračuje a **míč je ve hře**.

Situaci můžeme interpretovat frází „když správný odpal projde okolo či skrz vnitřního polaře a zasáhne běžce ihned za ním“ (pravidla 6.01a)11) a 5.06c)6)). Výrazem projde skrz či okolo je míněno, že míč projde pod nohama či okolo v těsné blízkosti a zasáhne běžce přímo za tímto vnitřním polařem.

PŘÍKLADY:

Situace 1: Běžec na druhé metě, jeden aut. Pálkař odpálí míč po zemi do mezery ve vnitřním poli. Trojka se pokouší zpracovat míč na hranici trávy vnitřního pole a spojka se pokouší tuto rozebru zabíhat, přičemž běžec ze dvojky běží na třetí metu. Míč projde pod trojkou, aniž by se míče dotkla a zasáhne běžce na spojnici met. Spojka mohla míč zpracovat.

Výklad 1: Běžec z druhé mety je aut a běžícímu pálkaři je přidělena první meta. Míč sice prošel polařem (mimo nadhazovače), ale nebyl nikým tečován, než zasáhl běžce a jiný polař měl možnost zpracovat tento míč.

Situace 2: Běžec na druhé metě, jeden aut. Pálkař odpálí míč po zemi do mezery ve vnitřním poli. Trojka se pokouší zpracovat míč na hranici trávy vnitřního pole a spojka se pokouší tuto rozebru zabíhat, přičemž běžec ze dvojky běží na třetí metu. Míč se odrazí od trojky směrem ke spojce. Spojka měla stále šanci zahrát tento míč, kdyby odražený míč nezasáhl běžce, jehož výsledkem není žádná rozebra.

Výklad 2: Běžec z druhé mety není aut a míč zůstává ve hře (za předpokladu, že běžec z druhé mety nebránil úmyslně.) Fakt, že spojka mohla stále tento odražený míč zpracovat je v této situaci irelevantní, protože míč byl tečován polařem.

Situace 3: Běžec na první metě, jeden aut. Běžec krade současně s nadhozem. Pálkař odpálí míč po zemi zpět k nadhazovači. Nadhazovač tečuje odpálený míč směrem k polaři u druhé mety a je pravděpodobné, že může míč zpracovat. Nicméně míč zasáhne běžce z první mety dříve, než se míč dostane k polaři z druhé mety.

Výklad 3: Běžec z první mety **není** aut; míč zůstává ve hře (pokud běžec nebránil úmyslně). Porovnej tento případ s následující situací.

Situace 4: Běžec na první metě, jeden aut. Běžec krade současně s nadhozem. Pálkař odpálí míč po zemi zpět k nadhazovači. Nadhazovač tečuje odpálený míč směrem k polaři u druhé mety. Běžec běží přímo ke druhé metě a neúmyslně kontaktuje polaře z druhé mety, která se snaží zpracovat odražený míč.

Výklad 4: Bude vyhlášeno bránění a běžec z první mety bude vyhlášen aut. I když byl míč tečován, byl stále odpáleným míčem a běžec se musí vyhnout polaři, který zpracovává míč. Běžícímu pálkaři bude přidělena první meta.

Situace 5: Běžec na první a druhé metě, oba běžci budou krást. Pálkař naznačí ulejkvu a polaři z první a třetí mety se rozeběhnou směrem k domácí metě, a spojka se rozeběhne směrem ke třetí metě. Pálkař švihne na poslední chvíli a odpálí míč po zemi směrem k původnímu postavení spojky. Jelikož se spojka přesouvala pokrýt třetí metu, není nikdo schopen zpracovat tento míč. Odpálený míč po zemi zasáhne běžce z druhé mety.

Výklad 5: Běžec z druhé mety bude vyhlášen aut za zasažení odpáleným míčem. Běžícímu pálkaři je přidělena první meta. V této situaci není míč posuzován, že prošel skrz nebo okolo vnitřního polaře.

Situace 6: Běžec na první a druhé metě, polaři u první a třetí mety jsou připraveni na ulejkvu, oba běžci kradou. Pálkař naznačí ulejkvu, ale nakonec na poslední chvíli švihne a odpálí oblouk nad hlavou polaře z třetí mety, který se posouval vpřed směrem k domácí metě. Míč zasáhne běžce z druhé mety. Nastanou dvě situace: A) předpokládáme, že spojka byla v pozici, ze které by mohla zpracovat míč; B) předpokládáme, že spojka byla v pozici, ze které by nemohla zahrát tento míč.

Výklad 6: A) běžec ze dvojky je vyhlášen aut. Míč byl posouzen, že prošel polařem z třetí mety a jiný polař byl v pozici, ze které mohl míč zahrát. B) míč zůstává ve hře. Míč byl posouzen, že prošel vnitřním polařem, ale žádný jiný vnitřní polař neměl šanci tento míč zahrát.

Situace 7: Běžec na první metě, hit-and-run. Pálkař odpálí míč po zemi směrem k pozici polaře z druhé mety (která byla prázdná, protože dvojka běžela pokrýt druhou metu). Odpálený míč zasáhne běžce při běhu na druhou metu.

Výklad 7: Běžec z první mety bude vyhlášen aut za zasažení správným odpalem. Běžícímu pálkaři je přidělena první meta. V této rozeběh odpálený míč neprošel skrz nebo okolo polaře.

Situace 8: Běžec na první metě, jeden aut. Běžec běží společně s nadhozem. Pálkař odpálí míč po zemi zpět k nadhazovači. Nadhazovač odpálený míč pouze tečuje směrem k polaři u druhé mety, který má šanci zpracovat tento odpal. Nicméně odražený míč zasáhne běžce před tím, než se míč dostane k polaři z druhé mety. Tento míč se odrazí od běžce do rukavice spojky, která přihraje na první metu, kde je aut běžící pálkař a běžec z první mety dosáhne druhé mety.

Výklad 8: Míč zůstává ve hře (pokud běžec původně z první mety nebránil úmyslně). Běžící pálkař je aut a běžec původně z první mety zůstane na druhé metě.

Situace 9: Běžec na první metě, polař z první mety je v postavení před běžcem na první metě. Pálkař odpálí míč po zemi o trochu dál, než je dosah polaře z první mety a proto tento polař skáče po odpalu na svou pravou stranu. Míč zasáhne běžce.

Výklad 9: Tato situace je posouzena, že míč prošel polařem. Rozhodčí musí rozhodnout, zda jiný polař byl schopen zahrát tento míč a pokud rozhodne, že ano, tak je běžec vyhlášen aut. Pokud ne, míč zůstává ve hře a hra pokračuje.

Situace 10: Všechny mety obsazeny, žádný aut. Vnitřní pole je stažené, hraje IN. Pálkař odpálí prudký odpal po zemi směrem k polaři u třetí mety, od kterého se míč odrazí ke spojce. Běžec z druhé mety vidí, že spojka má velkou šanci tento míč zpracovat a nechá se tímto míčem zasáhnout. Míč se odrazí do levého pole.

Výklad 10: Běžec z druhé mety úmyslně bránil odpálenému míči a překazil tak možný dvoj-aut. Běžec z druhé mety je aut stejně jako běžící pálkař. Běžci se vrátí na první a třetí metu. Běžec z druhé mety je vyhlášen aut dle pravidla 6.01a)6).

Situace 11: Běžec na třetí metě, žádný aut. Pálkař odpálí prudký odpal po zemi směrem ke třetí metě, kde zasáhne v poli běžce ze třetí mety, ale běžec je stále v kontaktu s třetí metou. Běžec neměl v úmyslu úmyslně bránit, přičemž polař z třetí mety hrál vzadu za běžcem.

Výklad 11: Běžec je vyhlášen aut. Míč je mrtvý a běžícímu pálkaři je přidělena první meta. To, že byl běžec v kontaktu s metou v okamžiku zasažení odpalem, nemá na řešení situace vliv (kromě případu, kdy je vyhlášen vnitřní chycený.)

Situace 12: Běžec na druhé metě, žádný aut. Pálkař odpálí ulejkvu podél pomezí čáry přes třetí metu. Nadhazovač a polař z třetí mety stojí nad míčem a nechávají ho kutálet ke třetí metě v domněnku, že to bude chybný odpal. Míč se stále kutálí podél pomezí čáry v poli, přičemž ho nadhazovač a trojka následují. Míč se zastaví poté, co se odrazí od třetí mety do běžce z druhé mety, který stojí na třetí metě.

Výklad 12: Technicky míč neprošel polařem, a proto míč zůstává ve hře, protože polaři měli možnost míč zpracovat, ale rozhodli se počkat. Běžec v této situaci není aut.

REKAPITULACE:

Běžec není aut, pokud je zasažen odpáleným míčem (za předpokladu, že běžec úmyslně nebrání) **když:**

1. je míč tečován vnitřním polařem; nebo
2. míč projde skrz nebo okolo vnitřního polaře (míč projde pod nebo okolo polařových nohou, přičemž je míč v dosahu polaře) **A** žádný jiný polař nemá šanci zpracovat tento míč.

Běžec musí uvolnit prostor polaři, který se pokouší zpracovat odpálený míč za podmínky, že se míč neodrazil od jiného polaře.

6.11 Běžec, který je v kontaktu s metou, brání polaři

Pravidlo 6.01a) postih

Pokud je běžec v kontaktu s metou, na kterou má právo a stíní či brání polaři, který se pokouší zpracovat odpálený míč, nemůže být vyhlášen aut, pokud rozhodčí neshledá, že stínění či bránění v poli či zámezí je **úmyslné**. Pokud rozhodčí dospěje k závěru, že aktivita běžce na metě je **úmyslná**, udělí postih: Pokud nejsou ještě dva auty, vyhlásí rozhodčí aut tohoto běžce a pálkaře. Pokud jsou již dva auty, rozhodčí vyhlásí aut pálkaře. (Viz poznámka pravidla 6.01a) Postih za bránění).

6.12 Bránění osobou, které je povoleno být na hrací ploše

Pravidlo 6.01d)

Kterákoliv osoba, které je dle pravidla 6.01d) povolen pobyt na hřišti a **úmyslně** se dotkne míče ve hře, bude považována za osobu, která bránila „úmyslně.“ Míč je mrtvý v okamžiku kontaktu s touto osobou a postih musí anulovat toto bránění. Pokud dle posouzení rozhodčích, míč „náhodně“ zasáhne osobu, které je povolen pobyt na hřišti dle pravidla 6.01d), tak míč zůstává ve hře.

Jestliže osoba, které je povolen pobyt na hřišti, neúmyslně brání polaři, který se pokouší zahrát hru, tak míč zůstává ve hře s výjimkou, kdy dle posouzení rozhodčích brání polaři člen družstva na pálce, který se přímo **neúčastní** hry, ale má oprávnění být na hrací ploše, když byl polař aktuálně **v postavení pro zpracování** odpáleného nebo přihraného míče.

Otázka úmyslného a neúmyslného bránění by se měla posuzovat **dle chování** osoby, která brání. **NAPŘÍKLAD:** Sběrač pálek, sběrač míčů, člen ochranky apod., který se snaží vyhnout míči, a i přesto je zasažen přihraným nebo odpáleným míčem, tak bude považován za osobu, která bránila **neúmyslně**. Pokud ale do míče kopne, zvedne jej nebo popostrčí, bude považován za osobu, která brání **úmyslně**, bez ohledu na to, jaký měla tato osoba záměr.

Rozhodčí musí posoudit, jakých met by běžci dosáhli, kdyby k bránění nedošlo, a takové mety musí přidělit.

Situace 1: Hráč v prostoru pro přípravu nadhazovačů (ve hřišti, vně pomezních čar) zvedne míč, který je správně odpálen.

Výklad 1: Hráč z obrany: Bránění osobou, které je povolen pobyt na hřišti. V okamžiku kontaktu osoby s míčem je míč mrtvý a musí být udělen takový postih, který anuluje toto bránění. **Hráč v útoku:** Pokud rozhodčí posoudí bránění osobou, které je povoleno být na hřišti za záměrné znemožnění rozehry obrany, musí být vyhlášeno útočné bránění a běžící pálkař aut. Ostatní běžci se musí vrátit na mety, které měli získané v okamžiku nadhozu.

Situace 2: Přihrávaný míč z pravého pole na domácí metu náhodně zasáhne kouče u první mety.

Výklad 2: Pokud dle posouzení rozhodčích kouč na první metě stíní polaři ve zpracování přihraného míče, tak se bude jednat o bránění osobou, které je povolen pobyt na hřišti. Míč bude mrtvý a běžec, na kterého směřovala hra, bude dle posouzení rozhodčích vyhlášen aut, přičemž všichni ostatní běžci budou vráceni na mety, kterých dosáhli v okamžiku bránění.

Situace 3: Poté, co byl odpálený míč zpracován v blízkosti prostoru pro rozcvičování nadhazovačů v levém poli, tak je neúmyslně bráněno polaři v levém poli hráčem útočícího družstva, který se zde rozcvičuje. V okamžiku bránění se polař pokoušel přihrát na hru proti běžci.

Výklad 3: Rozhodčí vyhlásí útočné bránění členem družstva na pálce, a jelikož byl polař v pokusu o přihrávku na hru proti běžci, když mu bylo bráněno, tak rozhodčí musí vyhlásit tohoto běžce aut a ostatní běžce vrátit na mety, které měli získané v okamžiku bránění.

REKAPITULACE:

Pro uznání bránění členem družstva, které je na pálce, který se **neúčastní** přímo hry, ale je mu povolen pobyt na hrací ploše (např. hráči v prostoru pro rozcvičování nadhazovačů na hrací ploše, kouči na metách apod.) by dle posouzení rozhodčích měl být polař **v postavení, kdy zpracovává** odpálený nebo přihraný míč, když mu člen útočícího družstva brání.

Když je vyhlášeno bránění na odpálený míč, tak je pákař ten, kdo bude vyhlášen aut; pokud je bránění vyhlášeno na přihraný míč, tak je běžec, na kterého je hráno ten, který bude vyhlášen aut. (Viz pravidla 6.01b) a 6.01d)).

6.13 Bránění diváky Pravidlo 6.01e)

Když divák brání míči (nebo brání hozený předmět divákem), který je ve hře, jedno zda je míč odpálen nebo přihráván, rozhodčí musí aplikovat takový postih, který by dle jeho mínění anuloval toto bránění. To dává rozhodčím právo vyhlásit pákaře aut, když dle posouzení rozhodčích divák evidentně zabránil polaři ve zpracování míče ve hře vniknutím na hrací plochu nebo natažením z tribuny nad hrací plochu. Pravidlo také dává rozhodčím právo umístit pákaře a běžce na mety, kterých by dle posouzení rozhodčích dosáhli, kdyby k bránění nedošlo.

Je rozdíl mezi přihraným a odpáleným míčem na tribunu, kde zasáhne diváka a je tedy mimo hru, i když se odrazí zpět do hřiště; a divákem, který vstoupí na hrací plochu, nahne se nad hrací plochu či se protáhne pod nebo skrz bariéru či plot a dotkne se míče, který je ve hře nebo jinak brání polaři. V druhém případě se jednoznačně jedná o bránění divákem a bude to posuzováno za „úmyslné“ bránění dle pravidla 6.01d) (bránění osobou, které je povolen pobyt na hřišti). Pákař a všichni běžci budou umístěni na mety, kterých by dle posouzení rozhodčích dosáhli, kdyby k bránění nedošlo.

Polař je omezen rozměry hrací plochy, ale může se nahnout či natáhnout nad plot, zábradlí nebo čáru označující hranici hřiště a může se pokusit chytit míč. Polař se také může pokusit vyskočit na vrchní hranu zábradlí ohraničující hranici hřiště a pokusit se o hru.

Žádné bránění nemůže být vyhlášeno, pokud se polař nahne do diváků přes/nad plot, zábradlí, provaz a pokusí se chytit míč. **Polař to dělá na vlastní riziko.** Pokud se ale divák nahne (nebo hodí předmět) nad/přes plot, zábradlí nebo provaz směrem do pole a jakkoli zabránil polaři v chycení míče, bude pákař vyhlášen aut za bránění divákem.

Rozhodčí by měl bránění divákem signalizovat nejprve jako „Time“, aby zastavil hru a poté nad hlavou uchopit pravou rukou zápěstí levé ruky k indikaci bránění divákem.

Pokud dojde k úmyslnému bránění míči, který je ve hře, kterýmkoliv divákem nebo osobou, které je povolena přítomnost na hrací ploše dle pravidla 6.01d), míč je mrtvý v okamžiku bránění. Rozhodčí, který vyhlásil bránění (může vyhlásit kterýkoliv rozhodčí) by se měl poradit s ostatními rozhodčími, aby mohl udělit takový postih, který by eliminoval bránění divákem.

Pravidlo o bránění divákem výslovně uvádí, že rozhodčí uloží takový postih nebo postihy, které by dle jejich uvážení anulovaly samotný akt bránění. Míč je mrtvý v okamžiku, kdy dojde k bránění.

Pro účel pravidla 6.01e), pokud se divák dotkne míče, který je za přední části polstrování ohraničení hřiště (bez ohledu na to, zda polstrování dosahuje stejné výšky jako oplocení hřiště, tj. je stále uvnitř hrací plochy), bude tato činnost posouzena jako bránění divákem. Míč se stane mrtvým v okamžiku bránění a rozhodčí musí dle svého uvážení udělit takové postihy, aby anulovali toto bránění.

Polstrování připevněné k oplocení hřiště je považováno jako součást tohoto oplocení, pokud je polstrování konstruováno tak, aby dosahovalo stejné výšky jako oplocení hřiště. (Pokud takové polstrování nedosahuje stejné výšky, které má oplocení hřiště, tj. oplocení je vyšší, nebo je polstrování zpuštěné do oplocení, tak je považováno jako „součást hracího pole.“) Jestliže odpálený, přihraný nebo nadhozený míč zůstane na vrchní části polstrování, je míč ve hře. Pokud hráč může na míč, který leží na vrchní části polstrování dosáhnout, zůstává míč ve hře. Jestliže ale na míč hráč nemůže dosáhnout,

bude míč považován „mimo hru.“ Dobrý odpal, který zasáhne vrchní hranu ohraničení hrací plochy a odrazí se dále, bude posuzován dle výkladu v Kapitole 5.08.

V místech, kde nemůže dojít k dosažení homerunu, jakýkoliv odpálený, přihraný nebo nadhozený míč, který zasáhne, nakutálí se nebo zastaví na vrchní hraně ohraničení hrací plochy nebo oplocení (včetně polstrování podél tribun), je považován ve hře. Nicméně pokud takový odpálený, přihraný nebo nadhozený míč, který je na hranici hrací plochy, kde zatím zůstává ve hře a divák se jej dotkne, bude považován za míč „mimo hru“ a nikoliv za „bránění divákem.“

Bránění divákem lze vyhlásit i na nadhazovačem nadhozený míč pálkaři. Pokud nepřesný nadhoz neprojde do diváků a zůstane ve hře, přičemž mu je bráněno divákem, tak se může aplikovat postih za bránění divákem.

Je velice těžké rozhodnout, co se mohlo stát, kdyby k bránění nedošlo a přidělit mety. Rozhodčí musí i tak rozhodnout a vzít v potaz rozměry hřiště, rychlost běžců apod. a přidělit takové mety, kterých by dle jejich uvážení dosáhli, kdyby k bránění nedošlo. (Viz pravidlo 6.01e)).

6.14 Překážení *Pravidlo 6.01h)*

Za překážení je považována činnost polaře, který nemá v držení míč nebo se právě nepokouší míč zpracovat, a přitom brání běžci v postupu.

Pokud polař chytá přihraný míč, který již letí přímo k němu nebo do jeho blízkosti, tak nemusí opustit své postavení, aby uvolnil cestu běžci. V takovéto situaci je polař považován za „zpracovávajícího míč.“ Konečné rozhodnutí má rozhodčí, který musí posoudit, zda polař zpracovával míč.

Poté, co se polař pokoušel zpracovat míč a **minul ho**, nemůže být již považován za „zpracovávajícího míč.“ Příklad: Vnitřní polař skočí po odpalu, který jde po zemi a **mine ho**, přičemž zůstane ležet na zemi a zpomalí běžce při postupu po metách. Zde by situace měla být posouzena jako překážení.

Ve všech případech překážení musí rozhodčí překážení vyhlásit tak, aby byli ze situací obeznámeni všichni rozhodčí, a nechá hru pokračovat. Důležité je hlasité a razantní vyhlášení, aby ostatní rozhodčí byli informováni, protože pro jednoho rozhodčího bude velmi obtížné vyhlásit překážení a sledovat postavení všech ostatních běžců na metách. Pokud dospěje hra do fáze, kdy musí být přerušena, rozhodčí vyhlásí „Time“ a pokud je na metách více běžců, měl by se rozhodně poradit s kolegou či kolegy na umístění běžců.

POZNÁMKA: Pokud běžec mine metu díky překážení, případné hře na výzvu nemůže být vyhověno za předpokladu, že by dle posouzení rozhodčích k minutí mety nedošlo, kdyby běžci nebylo překáženo.

6.15 Mechanika rozhodčích při překážení *Pravidlo 6.01h)*

Existují dva typy překážení a u každé se musí použít jiná mechanika:

1 Prvním typem překážení (dle pravidla 6.01h1)) jsou situace, kdy se **obrana snaží běžce vyautovat a tomuto běžci je PRÁVĚ překáženo.**

Příklady tohoto překážení:

1. běžci je překáženo během honičky mezi metami
2. běžci je překáženo polařem, když polař právě přihrává na metu při pokusu vyřadit tohoto běžce
3. běžícímu pálkaři je překáženo před tím, než dosáhne první mety na **odpal po zemi do vnitřního pole**
4. další situace, kde se bude hrát přímo na běžce v okamžiku, kdy je mu překáženo

Při tomto typu překážení je rozhodčím vyhlášen okamžitě „Time“ (obě ruce nad hlavou) a ukázáním na místo překážení s hlasitým a jasným vyhlášením „That’s obstruction!“ Míč je okamžitě mrtvý dle pravidla o překážení a všem běžcům budou uděleny mety, kterých by dosáhli, kdyby k překážení nedošlo. Mimo to, překáženému běžci bude přidělena nejméně jedna meta k té, které se naposledy před překážením správně dotknul.

Pamatujte si, že tento typ překážení (tj. je hráno na běžce a současně mu je překáženo,) může vzniknout v situacích, kdy **je přihráván míč v letu v okamžiku, kdy je běžci překáženo**. V těchto případech bude rozhodčí přidělovat mety od okamžiku, kdy je míč přihráván. Příklad: přihrávka je v letu a běžci je zrovna překáženo (rozhodčí vyhlásí „Time“), ale přihrávka je nepřesná a míč přeletí mimo hřiště. Všem běžcům budou uděleny **dvě mety** (pouze pokud bylo překážení vyhlášeno před tím, než míč opustil hřiště). V těchto případech je pouze na rozhodčích a jejich pozorování a posouzení, zda byl příhoz proveden **před** nebo **po** bránění. Pokud rozhodčí rozhodne, že příhoz byl učiněn **až po** překážení, překaženému běžci bude přidělena pouze **jedna meta** k té, které se naposled dotknul před překážením.

2 Druhým typem překážení (dle pravidla 6.01h)2)) jsou situace, kdy je běžci překáženo, ale hra obrany NENÍ směřována na tohoto běžce.

Příklady tohoto překážení:

1. běžícímu pálkaři je překáženo, když běží přes první metu, přičemž je míč odpálen do vnějšího pole
2. běžícímu pálkaři je překáženo před tím, než dosáhne první mety, přičemž je míč odpálen do vnějšího pole
3. běžec z první mety krade druhou metu; příhoz chytáče je nepřesný a jde až do vnějšího pole; běžci je překáženo při pokusu o získání třetí mety. V okamžiku překážení není míč ještě zpracován.
4. běžci z druhé mety je překáženo, když běží přes třetí metu na odpal do vnějšího pole
5. další situace, kdy není hráno na běžce, kterému bylo překáženo

V těchto situacích bude rozhodčí signalizovat překážení ukázáním na místo překážení s jasným a zřetelným vyhlášením „That’s obstruction!“ Míč není mrtvý a rozhodčí nechá hru pokračovat, *dokud neskončí všechny rozechry a není již možná další hra* (viz POZNÁMKA 1 níže). V tento okamžik rozhodčí vyhlásí „Time“ a udělí takové postihy, které by dle posouzení rozhodčích anulovaly překážení. Je velice důležité v těchto situacích (druhý typ překážení), že rozhodčí nesmí vyhlásit „Time“ dokud rozechra neskončí a není možná další hra.

POZNÁMKA 1: Pokud je běžci překáženo podle druhého typu překážení, rozechra bude pokračovat, i když bude později hráno na běžce, kterému bylo překáženo. **Nicméně** pokud v takové rozechře bude běžec, kterému bylo překáženo, **vyautován** tečováním před tím, než dosáhl mety, která by mu byla udělena za překážení, rozhodčí musí vyhlásit „Time“ v okamžiku, kdy je běžec **tečován**. Rozhodčí uloží takový postih, aby anuloval překážení tím, že přidělí běžci, kterému bylo překáženo, takovou metu, která by mu byla udělena za překážení.

POZNÁMKA 2: *Běžci je překáženo, přičemž rozechra není směřována na něj.* Při rozhodování jaká meta bude běžci přidělena, dle druhého typu překážení, je rozhodčím povoleno vzít v úvahu pozici běžce, rychlost běžce, pozici míče a polařů v okamžiku, kdy dojde k překážení. Nicméně finální rozhodnutí o umístění běžců nelze učinit, dokud nebude rozechra ukončena a mělo by být založeno na posouzení rozhodčích, které mety by běžec dosáhl, kdyby nedošlo k překážení.

POZNÁMKA 3: Pokud je běžci překáženo, ale rozechra na něj nesměruje, rozhodčí, který vyhlásí překážení, by měl následně využít informace od svých kolegů, při udělování mety, pokud bude přidělena běžci, kterému bylo překáženo. Jinými slovy, rozhodčí na hřišti by se měli sejít, aby společně určili umístění běžců po překážení, kam by běžci postoupili, kdyby k překážení nedošlo.

PŘÍKLAD:

Situace: Běžící pálkař odpálí správný odpal do pravého pole k pomezní čáře a je mu překáženo při běhu přes první metu. V okamžiku bránění ještě nemá vnější polař zpracovaný míč a je evidentní, že by běžec normálně dosáhl druhé mety. Nicméně hra pokračuje, míč je zpracován vnějším polařem a běžící pálkař pokračuje v běhu na třetí metu. Běžící pálkař je vyhlášen aut při těsné hře na třetí metě.

Výklad: Protože je v těchto situacích zohledněno posouzení rozhodčích ohledně postavení běžce, míče a polařů v okamžiku překážení, rozhodčí může nejprve „chránit“ běžícího pálkaře, než dosáhne druhé mety. Nicméně hra pokračuje a je zřejmé, že běžícímu pálkaři nebylo u první mety překáženo natolik, že by mohl, pokud pomineme překážení, bezpečně dosáhnout třetí mety. Zde je ale běžící pálkař vyautován a proto rozhodčí vyhlásí „Time“ a běžícímu pálkaři udělí třetí metu za překážení. Toto rozhodnutí je učiněno na základě posouzení rozhodčího, který usoudí, že by běžící pálkař třetí metu dosáhl v návaznosti na průběh rozechry, pokud by mu překáženo nebylo. Přidělením třetí mety

je překážení anulováno. Pokud by ale rozhodčí usoudil, že by běžící pálkař třetí mety bez překážení nedosáhl, bude zahráný aut platit. Běžec byl rozhodčím „chráněn“ jen do druhé mety.

6.16 Běžícímu pálkaři je překáženo před dosažením první mety *Pravidlo 6.01h)1)*

Pokud je běžícímu pálkaři překáženo před dosažením první mety, neznámá to, že běžícímu pálkaři bude vždy přidělena první meta za překážení. Například, pokud je běžícímu pálkaři překáženo před dosažením první mety při odpalu do vzduchu nebo přímém odpalu, který je **chycen** – běžící pálkař je **aut**. V této situaci nemá překážení vliv na odpal běžícího pálkaře, protože odpálený míč je i tak chycen přímo ze vzduchu. Podobně dostane přednost pravidlo o **chybném odpalu**, když je překáženo běžícímu pálkaři před dosažením první mety při nechyceném **chybném odpalu**. Opět překážení nemá vliv na odpal běžícího pálkaře, protože pálkař odpálil chybný odpal.

Situace, kdy je běžícímu pálkaři překáženo před dosažením první mety, může být v základu rozdělena na tři případy. Při tomto typu překážení **nemusí** být vždy vyhlášen „Time“ a běžícímu pálkaři bude přidělena první meta.

Situace 1: Běžícímu pálkaři je překáženo před dosažením první mety při **odpalu po zemi** k vnitřnímu polaři. Je předpokládáno, že polař jednoduše zpracuje odpálený míč.

Výklad 1: Jedná se o překážení dle pravidla 6.01h)1). Rozhodčí okamžitě vyhlásí „Time“ a běžícímu pálkaři je přidělena první meta.

Situace 2: Běžícímu pálkaři je překáženo před dosažením první mety při **vysokém nebo přímém odpalu** do vnitřního pole.

Výklad 2: Bude signalizováno překážení ukázáním na místo překážení a vyhlášení „That’s obstruction!“ Míč bude ponechán ve hře. Pokud je vysoký nebo přímý odpal chycen ze vzduchu, tak je běžící pálkař **aut**. **Nicméně** pokud je vysoký nebo přímý odpal **upuštěn** (a jedná se o správný odpal) a běžící pálkař nedosáhl první mety v okamžiku, kdy byl odpálený míč upuštěn, bude vyhlášen „Time“ a běžícímu pálkaři bude přidělena první meta podle pravidla 6.01h)1). Ostatním běžcům budou přiděleny mety, kterých by dosáhli, kdyby k bránění nedošlo. (V tomto případě se hra vrací do Situace 1 v Kapitole 6.15 Mechanika rozhodčích při překážení.) V ostatních případech, kdy běžící pálkař dosáhne první mety (nebo běží přes první metu), když není letící míč chycen nebo je upuštěn, hra bude pokračovat, dokud rozehra neskončí a rozhodčí přidělí mety tak, aby anuloval překážení. (V tomto případě se bude postupovat podle druhého typu překážení.)

Situace 3: Běžícímu pálkaři je překáženo před dosažením první mety při **odpalu do vnějšího pole**.

Výklad 3: Bude signalizováno překážení ukázáním na místo překážení a bude vyhlášeno „That’s obstruction!“; míč bude ponechán ve hře, dokud neskončí rozehra. Poté bude vyhlášen „Time“ a bude udělen postih, který by anuloval překážení. Jestliže je ale odpálený míč chycen, bude běžící pálkař **aut**. Pokud bude odpálený míč správným odpalem, který není chycen, bude běžící pálkař „chráněn“ nejméně do dosažení první mety.

Situace 4: Běžec na třetí metě, pálkař složí ulejkou několik metrů od domácí mety podél pomezí čáry přes první metu, mimo dosah chytače. Běžící pálkař při opouštění území pro pálkaře praváky uklouzne. Následně pokračuje k první metě a musí se přesunout v běhu více do vnitřního pole, aby se vyhnul chytači, který se mu postavil do běžecké dráhy, zatímco křičí na polaře z první mety, aby nechal míč vykutálet do zámezí. Polař z první mety se drží nad stále kutálejícím se míčem. Míč je nakonec sebrán v zámezí, cca 18m od domácí mety. Běžec ze třetí mety boduje a běžící pálkař dosáhl první mety před tím, než byl vyhlášen a signalizován chybný odpal.

Výklad 4: V okamžiku, kdy běžící pálkař opustil svou běžeckou dráhu, aby se vyhnul chytači, by rozhodčí měl potvrdit překážení ukázáním a vyhlášením, „That’s obstruction!“ Před přerušením hry ale musí počkat, zda se bude jednat o správný (fair) nebo chybný (foul) odpal. Jakmile je míč tečován v zámezí, rozhodčí vyhlásí „Foul!“ a nařídí běžícímu pálkaři, aby se vrátil zpět na pátku a běžci návrat na třetí metu. Vyhlášení překážení je ignorováno, protože se jednalo o chybný odpal a tedy nemělo žádný vliv na hru.

6.17 Příklady situací s bráněním a překážením – výklad pravidel**Pravidlo 6.01h)1), 6.01h)2), 6.01, 5.02c)**

Situace 1: Běžec na první metě; běžící pálkař se dostane do honičky mezi domácí a první metou. Může být vyhlášeno překážení při běhu směrem k domácí metě?

Výklad 1: Ne, pokud překážení není úmyslné.

POZNÁMKA: V situacích, kdy se běžící pálkař dostane do honičky mezi domácí a první metou, a běžící pálkař **dosáhne** domácí mety, musí být vyhlášen aut.

Situace 2: Běžícímu pálkaři je překáženo před dosažením první mety, přičemž rozehra není na něj směřována (například odpal do vnějšího pole).

Výklad 2: Bude signalizováno překážení ukázáním do místa překážení a bude vyhlášeno „That’s obstruction!“; hra pokračuje, dokud není rozehra ukončena. Poté bude udělen postih, pokud musí být udělen, který anuluje překážení. Pokud je letící míč v této situaci chycen, běžící pálkař je aut. Jestliže není správně odpálený míč chycen, bude běžící pálkař „chráněn“ nejméně k první metě.

Situace 3: Běžec na druhé metě, běžícímu pálkaři je bráněno po dosažení první mety. Běžícímu pálkaři rozhodčí přizná druhou metu za bránění. Co se stane s běžcem na druhé metě?

Výklad 3: Běžci z druhé mety je přidělena třetí meta.

Situace 4: Všechny mety jsou obsazeny, pálkař odpálí prudký odpal po zemi, který se odrazí od spojky a pokračuje pryč od ní. Spojka běží za míčem a běžec z druhé mety se s ní srazí.

Výklad 4: Když se míč odrazí od spojky a míč je stále v **bezprostřední blízkosti** tohoto polaře, tak se běžec musí vyhnout tomuto polaři, a pokud běžec tohoto polaře kontaktuje, jedná se o bránění a běžec musí být vyhlášen aut. (V této situaci je spojka považována za zpracovávající odpálený míč a „odraz či minutí“ míče nesplňuje podmínky překážení dle poznámky pravidla 6.01h)) Nicméně pokud míč **není** v bezprostřední blízkosti spojky poté, co se odpálený míč od ní odrazí (tj. polař musí běžet za míčem), tak se polař musí vyhnout běžci a pokud dojde ke kontaktu jakýmkoliv způsobem, musí být vyhlášeno překážení dle pravidla 6.01h)2).

Situace 5: Běžec na první metě, pálkař odpálí přímý odpal zpět na nadhazovače, který se odrazí od rukavice nadhazovače směrem ke druhé metě. Když se dvojka snaží zpracovat míč, srazí se s běžcem z první mety.

Výklad 5: Dle posouzení rozhodčího, pokud dvojka má právo hrát tento míč, bude běžec z první mety vyhlášen aut za bránění. Míč je mrtvý v okamžiku bránění a běžící pálkař je umístěn na první metu (za předpokladu, že bránění nebylo úmyslné; pokud by bránění bylo úmyslné, bude aut vyhlášen běžec i běžící pálkař.) Pokud ale rozhodčí usoudí, že dvojka nemá právo hrát tento míč (tj. dvojka se pouze pohne ve směru odraženého míče), bude vyhlášeno překážení dle pravidla 6.01h)2).

Situace 6: Běžec na první metě, žádný aut. Při signálu hit-and-run pálkař odpálí správný odpal podél pomezí čáry přes první metu do vnějšího pole. Při probíhání druhé mety směrem ke třetí se běžec z první mety srazí se spojkou a upadne na zem. Protože po kolizi není běžec schopen dosáhnout třetí mety, vrátí se na druhou metu v okamžiku, kdy je míč přihráván zpět do vnitřního pole. Pokud by nedošlo ke střetu se spojkou, běžec by bezpečně dosáhl třetí mety.

Výklad 6: Překážení bude vyhlášeno v okamžiku kolize, ale míč zůstane ve hře, protože rozehra není ihned směřována na běžce, kterému bylo překáženo. „Time“ bude vyhlášen v okamžiku skončení roze hry a překáženému běžci bude přidělena třetí meta, protože by ji dosáhl, kdyby k překážení nedošlo. Běžícímu pálkaři bude po přerušení udělena taková meta, které by dle posouzení rozhodčích dosáhl, kdyby k překážení nedošlo (dle posouzení by dostal první nebo druhou metu.)

POZNÁMKA: Pokud by při této situaci byl vyautován běžec z první mety při návratu na druhou metu, rozhodčí musí vyhlásit „Time“ v okamžiku, kdy je tento běžec tečován. Běžci, kterému bylo překáženo, bude přidělena třetí meta (třetí meta proto, jelikož by ji tento běžec bez překážení bezproblémově získal) a běžícímu pálkaři je přiznána taková meta, kterou by dosáhl dle posouzení rozhodčích, kdyby k překážení nedošlo.

Situace 7: Pálkař odpálí míč po zemi nebo vysoký odpal mezi domácí a první metu, kde se míč pokouší zpracovat polař z první mety a nadhazovač. Běžící pálkař se při běhu k první metě srazí s jedním nebo s oběma polaři.

Výklad 7: Podle pravidla 6.01a)10), *pokud se dva nebo více polářů pokouší zpracovat odpálený míč a srazí se s ním (s jedním nebo více poláři) běžící pálkař, musí rozhodčí rozhodnout, který z polářů má právo zpracovávat míč, a tedy **NEMŮŽE** vyhlásit běžícího pálkaře aut, pokud se srazí jen s polářem/poláři, který/ři není/nejsou rozhodčím považován/i za zpracovávající odpálený míč.* Zde je velká pravděpodobnost, že rozhodčí bude muset vyhlásit **bránění nebo překážení**, na základě svého rozhodnutí, který polář má právo zpracovat odpálený míč. Pokud se běžec srazí s polářem, který nebyl rozhodčím vybrán jako zpracovávající odpálený míč, musí být vyhlášeno překážení.

Situace 8: Běžec na druhé metě, žádný aut. Nadhazovač se pokouší o pick-off na druhou metu, přičemž se běžec dostane do honičky mezi druhou a třetí metou. Během honičky je tomuto běžci překáženo polářem z třetí mety v okamžiku, kdy je mu již míč přihráván spojkou. Přihrávka spojky je nepřesná a letí na lavičku.

Výklad 8: Běžci bude udělena domácí meta (budou přiděleny dvě mety k té metě, které dosáhl v okamžiku příhozu). Běžci je překáženo a současně bylo na něj obranou hráno („první“ typ překážení), proto rozhodčí vyhlásí „Time“ ihned, kdy je běžci překáženo. Nicméně při aplikaci poznámky pravidla 6.01h)1) je již příhoz v letu, když je běžci překáženo a proto se přidělí mety za přehoz, jako by k překážení vůbec nedošlo. Proto, i když bylo běžci překáženo **v okamžiku**, kdy bylo na něj hráno, tak jsou v této situaci přiděleny **dvě mety** za přehoz (a ne pouze „nejméně jedna meta“ k té, které naposled správně dosáhl před překážením.)

Situace 9: Běžec na první metě, žádný aut. Odpal po zemi podél pomezí čáry přes první metu. Polář u první mety zpracuje míč a přihrává na dvojku na nucený aut. Poté, co je zahrán aut na druhé metě, je běžícímu pálkaři překáženo nadhazovačem.

Výklad 9: Je vyhlášen „Time“ a běžícímu pálkaři je přidělena první meta. Aut na druhé metě zůstává v platnosti.

Situace 10: Běžec na první metě, dva auty. Pálkař odpálí správný odpal do rohu pravého pole. Polář v pravém poli přihrává na druhou metu proti postupujícímu běžícímu pálkaři. Příhoz je nepřesný a letí až do levého pole. Běžící pálkař se pokusí o další postup po metách. Spojka chce běžet za míčem v levém poli a srazí se s běžícím pálkařem. Běžící pálkař i přesto pokračuje v postupu po metách a je vyhlášen aut příhozem na domácí metě.

Výklad 10: Je vyhlášeno překážení v okamžiku kontaktu běžícího pálkaře a spojky, přičemž hře je umožněno pokračovat, protože není hráno přímo na běžce, kterému bylo překáženo. Poté, co je běžec aut na domácí metě vyhlásí rozhodčí „Time.“ Pokud se domnívá, že by běžec bodoval, kdyby mu nebylo překáženo, tak mu přidělí domácí metu. (Pokud by rozhodčí dospěl k závěru, že by běžec domácí mety nedosáhl, bude zahrán aut platit.)

Situace 11: Běžec na třetí metě, jeden aut. Pálkař odpálí míč vzduchem mezi pravé a střední pole, přičemž běžec z třetí mety se vrací na třetí metu, aby mohl správně vyběhnout. Polář ze třetí mety jde k tomuto běžci a úmyslně mu brání ve výhledu, aby nemohl vidět chycení míče ve vnějším poli.

Výklad 11: Jedná se o překážení dle pravidla 6.01h)2). Rozhodčí vyhlásí porušení pravidel a udělí mety, které uzná za vhodné dle herní situace.

Situace 12: Běžec na první metě, polář u první mety drží běžce u mety tradičním způsobem, přičemž stojí před tímto běžcem několik kroků směrem k druhé metě. Dle posouzení rozhodčího to dělá jednička úmyslně, aby běžec neviděl na nadhazovače.

Výklad 12: Podle pravidla 5.02c) se může polář postavit v poli na jakémkoliv místě. Jestliže ale rozhodčí usoudí, že pohyby poláře u první mety jsou prováděny úmyslně, aby zabránily běžci ve výhledu na nadhazovače, jedná se o situaci v rozporu s pravidly a duchem pravidel. Jednička bude upozorněna, aby s touto aktivitou přestala a pokud pokračuje, bude vyloučena.

Situace 13: Běžec na první metě bude krást druhou metu, žádný aut, stav pálkaře 0 – 0. Nadhazovač nadhazuje pitch-out. Pálkař sleduje tento nadhoz a úmyslně hodí pátku při předstírání švihu na chytače, který chytá nadhoz nebo se pokouší o příhoz na druhou metu. Pálkař při této situaci zůstává v území pálkaře.

Výklad 13: Bránění. Pálkař je vyhlášen aut a běžec se vrátí na první metu v případě, že chytač nevyřadí běžce z první mety příhozem.

Situace 14: Běžec na první metě bude krást druhou metu, stav pálkaře 3 – 0. Při dalším nadhozu pálkař zadrží švih a hlavní rozhodčí vyhlásí bít. Pálkař se rozbíhá směrem k první metě a tím (je mimo území pálkaře) vlastně brání chytači v příhozu ve snaze vyřadit běžce na druhé metě. Běžec dosáhne bezpečně druhé mety. Následně je provedena hra na výzvu ohledně zadrženého švihu, který je změněn na prošvih.

Výklad 14: Bránění pálkařem. Pálkař je vyhlášen aut a běžec se vrátí na první metu. Pokud by tato situace nastala při dvou strajcích pro pálkaře, tak by byli oba, pálkař i běžec vyhlášeni aut.

6.18 Kolize na domácí metě

Pravidlo 6.01i)

Účelem pravidla 6.06i) („Kolize na domácí metě“) Oficiálních baseballových pravidel je stanovit podmínky, které by eliminovaly vyhnutelné kolize na domácí metě k ochraně zdraví chytačů. Dále následuje přehled kolizních situací, které poskytnou vodítko rozhodčím, jak pravidlo správně aplikovat.

Běžec porušuje pravidla:

1. Vybočením z přímé běžecské dráhy pro vyvolání kontaktu, nebo;
2. Iniciováním „vyhnutelné“ kolize (když je domácí meta dosažitelná)

K připomenutí:

- a) Běžec se může legálně střetnout s polařem, který mu blokuje běžecskou dráhu
- b) Snížení ramene a strčení rukama, loktem nebo pažemi může potvrdit porušení pravidel – takové chování samostatně pravidla neporušuje
- c) Běžci není povoleno použití ramen, rukou, loktů, paží nebo nohou k spáchání evidentně zákeřného nebo nesportovního chování. Běžec může být až vyloučen v závislosti na závažnosti jednání. (Viz Kapitola 6.1 Útočné bránění v tomto manuálu).
- d) Pokud dojde k porušení pravidla, je vyhlášen „Time“ a běžec je vyhlášen aut bez ohledu na to, zda polař míč udrží. Ostatní běžci na metách se vrátí na mety, které měli získané v okamžiku kolize.

Chytač porušuje pravidla:

1. Blokováním běžecské dráhy (nebo rozkročením se nad domácí metou) bez držení míče nebo zrovna nezpracovává přihraný míč;
2. Postavením, které evidentně brání nebo zdržuje slajdujícího běžce.

K připomenutí:

- a) Chytač, který zbytečně a násilně vytvoří kontakt s běžcem, který se pokouší slajdovat (např. vytvoření kontaktu za použití kolene, chrániče holení, lokte nebo předloktí), může být předmětem vyloučení a dále disciplinárně řešen.
- b) Pokud chytač poruší pravidla, tak je běžec vyhlášen „safe“ a míč zůstává ve hře.

Chytač neporušuje pravidla když:

1. Běžec by byl vyhlášen aut, i když mu byla blokována běžecská dráha
2. Chytač blokuje běžecskou dráhu v reakci na směr, trajektorii nebo odskok přicházejícího příhozu
3. Chytač nemá dostatek času, aby se mohl dostat do správného postavení.
 - Přihrávka od vytažených vnitřních polařů
 - Přihrávka přicházející od nadhazovače
 - Rychlá rozehra po nechytatelném nebo nechyceném nadhozu
 - Více situací během jedné roze hry (např. double play)
4. Běžec nesprávně slajduje (viz definice správného slajdu dále.)

Správný slajd – při slajdu po nohách se hýždě a nohy musí dotknout země před kontaktem s polařem nebo při slajdu po rukách se musí tělo dotknout země před kontaktem s polařem.

5. Nucený (bez tečování) aut na domácí metě

Prosím nastudujte si samostatnou prezentaci, řešící toto pravidlo, dostupnou na stránkách «www.baseball.cz». Dále nabízíme procesní diagram situací při kolizi na domácí metě.

KOLIZE?	NE	DRŽENÍ MÍČE?	NE	BLOKOVÁNÍ DRÁHY?	NE	ŽÁDNÝ POSTIH	
			ANO	ANO	ZPRACOVÁVÁNÍ MÍČE?	NE	PŘEKÁŽENÍ
					ANO	ŽÁDNÝ POSTIH	
	ANO	BLOKOVÁNÍ DRÁHY?	NE	ŽÁDNÝ POSTIH			
			ANO	VYHNUTELNÁ - pravděpodobně BRÁNĚNÍ			
			ANO	DRŽENÍ MÍČE?	NE	ZPRACOVÁVÁNÍ MÍČE?	NE
ANO	ANO	NEVYHNUTELNÁ					
				ANO	NEVYHNUTELNÁ		

ZLOMYSLNÝ A ÚMYSLNÝ KONTAKT
BUDE VŽDY POSTIHNUT

ZLOMYSLNÝ A ÚMÝSLNÝ KONTAKT
BUDE VŽDY POSTIHNUT

6.19 Vyhlášení „Time“ po vyhlášení balku Pravidlo 6.02a)

Postih za balk umožňuje pokračování ve hře bez ohledu na vyhlášení balku, pokud pálkař a všichni běžci postoupí alespoň o jednu metu na nadhoz, při kterém je vyhlášen balk (postup všech běžců musí být závislý na nadhozu a/nebo akci či rozeběhu vyvolané pálkařem). Rozhodčí nemůže vyhlásit „Time“, dokud rozeběh po balku není ukončen. Nyní vzniká otázka, kdy rozhodčí mohou po balku vyhlásit „Time“ a tím přerušit hru. Následující případy pomohou vysvětlit, kdy je rozeběh „ukončen“ a v ten okamžik může rozhodčí vyhlásit „Time“ po vyhlášení balku a tím přerušit hru:

- Když je nadhazovači vyhlášen balk a nedokončí nadhoz; vyhlaste „That’s a balk; Time!“ a udělte postih.
- Když po vyhlášení balku následuje odpal, míč bude ponechán ve hře do té doby, než bude zřejmé, že pálkař a všichni běžci nepostoupí alespoň o jednu metu. V tento moment vyhlaste „Time“ a udělte postih.

Pokud ale pálkař dosáhne první mety a všichni běžci postoupí nejméně o jednu metu, tak hra pokračuje **bez ohledu na balk** a žádný postih nebude udělen.

Situace 1: Po vyhlášení balku je míč odpálen a tento míč je chycen přímo ze vzduchu, vyhlaste „Time“ v momentu, kdy je míč chycen a udělte postih za balk.

Situace 2: Po vyhlášení balku je míč odpálen po zemi a obrana zahraje aut běžce na metě, která by mu byla přidělena jako postih za vyhlášení balku. V okamžiku, kdy byl zahrán aut, vyhlaste „Time“ a udělte postih za balk.

- Když je vyhlášen balk a nadhoz **je chycen** chytačem, vyhlaste „Time“ v momentu, kdy je míč chytačem chycen. Udělte postih za balk. (Pozor na situaci, kterou popisuje bod 5, který následuje).
- Když je vyhlášen balk a příhoz na metu (pick-off) **je chycen** polařem, vyhlaste „Time“ v okamžiku, kdy je míč chycen polařem a udělte postih za balk.
- Když je vyhlášen balk a nadhozený míč je posouzen jako čtvrtý bál, přičemž je nadhoz chycen chytačem. Vyhlaste „Time“ a udělte postih za balk. **Pokud ale** následkem čtvrtého bólu pálkař svým postupem na první metu posune všechny běžce alespoň o jednu metu, hra pokračuje **bez ohledu na balk** a hra není přerušena (nevyhlašuje se „Time“).
- Když je vyhlášen balk a nadhoz zasáhne pálkaře. Vyhlaste „Time“ v okamžiku zasažení pálkaře nadhozem. Udělte postih za balk, **ale pokud** následkem zasažení pálkaře nadhozem a jeho postupem na první metu **všichni** běžci postoupí alespoň o jednu metu, hra pokračuje **bez ohledu na balk** a hra není přerušena. (Pokud zasažený pálkař svým postupem na první metu neposune všechny běžce alespoň o jednu metu, tak se musí vrátit zpět na pátku a všem běžcům je přidělena jedna meta).
- Když je vyhlášen balk a **příhoz** na metu (pick-off) **není přesný** a není polařem chycen, pravidlo 6.02a) říká, že běžci mohou postupovat i za mety, které by jim byly uděleny, ale již na vlastní riziko. V této situaci, kdy dojde k balku, vyhlásí rozhodčí balk obvyklým způsobem, ale nevyhlásí „Time“

dokud rozehra neskončí (běžci se zastaví a nepotupují po metách, **A** polař má míč ve své moci ve vnitřním poli).

V případě, kdy všichni běžci nepostoupí alespoň o jednu metu, musí se hra přerušit a udělit postih za balk. Pokud, ale všichni běžci o jednu metu postoupí, hra pokračuje bez ohledu na balk.

8. Když je vyhlášen balk a nadhazovač **nepřesně nadhodí** (divoký nadhoz), přičemž míč není chytačem zpracován, pravidlo 6.02a) říká, že všichni běžci mohou postupovat i za metu, která by jim byla udělena, ale na vlastní riziko. V situaci, kdy dojde k balku, vyhlásí rozhodčí balk obvyklým způsobem, ale nevyhlásí „Time“ **dokud rozehra neskončí**. V případě, kdy všichni běžci nepostoupí alespoň o jednu metu, musí se hra přerušit (v okamžiku, kdy přestanou postupovat běžci a vnitřní polař má míč v držení) a udělit postih za balk. Pokud, ale všichni běžci postoupí o jednu metu, hra pokračuje bez ohledu na balk.

Zapamatujte si, i když běžci postoupí na metu nebo za metu, která by jim byla přidělena po nepřesném nadhozu po vyhlášení balku, tak balk stále zůstává „v platnosti.“ To znamená, že je pákaři nadhoz anulován a pákař se musí vrátit na pátku se stavem, který měl před vyhlášením balku, pokud:

- Divoký nadhoz byl čtvrtým bólem a všichni běžci postoupí o jednu metu; nebo
- Divoký nadhoz byl třetím strajkem (příp. prošvihnutým nadhozem), na který pákař a všichni běžci postoupí o jednu metu

V obou situacích a) i b) hra pokračuje **bez ohledu na balk**, protože všichni běžci (včetně běžícího pákaře) postoupili o jednu metu na nadhoz, při kterém byl vyhlášen balk.

9. Pokud je při nadhozu vyhlášen balk po kterém následuje **bránění chytačem**, tak rozhodčí musí dát přednost postihu za bránění chytačem před postihem za balk.
- Pokud všichni běžci včetně běžícího pákaře postoupí minimálně o jednu metu jako výsledek roze hry na odpálený míč, tak bude hra pokračovat bez ohledu na balk nebo bránění.
 - Pokud všichni běžci včetně běžícího pákaře postoupí o jednu metu jako výsledek uplatnění postihu za bránění chytačem, tak postih za balk je ignorován.
 - Pokud všichni běžci včetně běžícího pákaře **NEPOSTOUPÍ** o jednu metu po uplatnění postihu za bránění chytačem, je udělen postih za balk **a manažer nemá možnost volby ohledně postihu za bránění**.

Situace 1: Pákař má stav 1-1, běžec na druhé metě krade třetí metu na nadhoz, při kterém je vyhlášen balk. Pákař švihne po nadhozu, který mine, přičemž chytač brání pákaři ve švih.

Výklad 1: Postih za bránění chytačem přidělí běžícímu pákaři první metu a běžci z druhé mety je přidělena třetí meta, protože před bráněním chytače již kradl třetí metu. Jelikož oba běžci postoupili o jednu metu v důsledku postihu za bránění, postih za balk je ignorován. Nicméně pokud by běžec z druhé mety nekradl třetí metu, tedy by všichni běžci nepostoupili o jednu metu, tak by byl udělen postih za balk, kdy je běžci přidělena třetí meta a běžící pákař se vrátí na pátku.

Situace 2: Pákař má stav 2-2, běžci na druhé a třetí metě, žádný aut. Nadhazovač udělá balk, ale i tak nadhodí. Jakmile pákař kontaktuje nadhoz, dojde k bránění chytačem; přesto pákař odpálí míč do vzduchu, který je chycen. Oba běžci správně vyběhnou z met a postoupí o jednu metu.

Výklad 2: Nejprve musí rozhodčí prosadit postih za bránění chytačem před udělením postihu za balk. V této situaci běžící pákař nepostoupil o jednu metu, což by za normálních okolností znamenalo, že rozhodčí uplatní postih za bránění chytačem, tedy přidělí běžícímu pákaři první metu a oba běžce vrátí na původní mety. Nicméně tento postih není dostatečný pro postih balku, aby mohl být ignorován. V této situaci musí být prosazen postih za balk, kdy běžec ze třetí mety boduje, běžec z druhé mety postoupí na třetí metu a pákař se vrátí zpět na pátku se stavem 2-2 a s žádným autem.

10. Pokud po vyhlášení balku následuje vyhlášení vnitřního chycení, bude vyhlášen „Time“ okamžitě, jak je vyhlášeno vnitřní chycení a je udělen postih za balk.

Následujících pět bodů musí být sledováno při vyhlášení balku:

- Kterýkoliv rozhodčí může vyhlásit balk, nicméně hlavní rozhodčí má obvykle nejlepší výhled pro sledování správného vykročení nadhazovače k metě (v systému dvou rozhodčích).
- Vyhlášení „That's a balk!“ musí být učiněno **hlasitě a důrazně**.

3. Pokud jeden rozhodčí vyhlásí balk, ostatní rozhodčí jej budou s vyhlášením okamžitě následovat.
4. Ve správný okamžik po vyhlášení balku, vyhlásí všichni rozhodčí **hlasitě a důrazně** „Time.“
5. Před dalším nadhazem hlavní rozhodčí bude informovat všechny o správném stavu pálkaře a následně vrátí míč do hry.

6.20 Balk

Pravidlo 6.02a)

Balk musí být vyhlášen verbálně („Balk!“ nebo „That’s a balk!“) a vizuálně ukázáním na nadhazovače. Po vyhlášení balku **není** míč automaticky mrtvý. Míč se stane mrtvým, jakmile rozhodčí vyhlásí „Time“ po vyhlášení balku, a ten vyhlásí, až je rozehra ukončena (a za předpokladu, že všichni běžci včetně běžícího pálkaře nepostoupí nejméně o jednu metu).

PRAVIDLA PRO NADHAZOVAČE:

- a) Nadhazovači může být vyhlášen balk, když je v kontaktu s nadhazovací metou a přihráje polaři, který je před nebo za první, případně třetí metou a evidentně je zaskočen, nebo se nesnaží vyřadit běžce na první resp. třetí metě. Není žádného postihu, pokud v této situaci nadhazovač přihráje **přímo na první nebo třetí metu** (i když tam není polař). Taktéž není žádný postih pro nadhazovače, pokud přihráje na druhou metu polaři, který je stranou, před nebo za druhou metou (omezení se vztahuje pouze na přihrávku na první a třetí metu) viz další odstavec.
- b) Není žádný postih, pokud se nadhazovač pokusí o přihrávku na druhou metu, přičemž nevidí žádného polaře v blízkosti mety a tedy přihráje spojce nebo dvojce na svých obvyklých pozicích, přičemž se tito polaři nesnaží o hru na běžce.
- c) Balk je, pokud nadhazovač přešvihne **jakoukoliv část** své volné nohy za zadní hranu nadhazovací mety, a přitom nenadhodí pálkaři nebo nepřihráje (případně nenaznačí příhoz) na druhou metu jako pokus o pick-off. (V tomto pravidle se za jakoukoliv část volné nohy považuje jakákoliv část nadhazovačova **chodidla** volné nohy. Pokud přešvihne zadní hranu nadhazovací mety **kolenem**, může stále přihrát na první nebo třetí metu, aniž by porušil pravidla).

Odkazy d) až i) níže popisují balky spojené s vykročením

- d) Pravidlo 6.02a)3) požaduje po nadhazovači, zatímco je v kontaktu s nadhazovací metou, aby nejprve **před** příhozem **přímo vykročil k metě**, a poté provedl přihrávku. Pokud se nadhazovač jen natočí nebo vytočí svou volnou nohu bez vlastního vykročení nebo jen natočí tělo, přihráje a poté vykročí, je to balk.

POZNÁMKA: Po nadhazovači je požadováno, aby při naznačení příhozu vykročil k požadované metě.

Rozhodčí by měli po vyhlášení tohoto balku tlesknout rukou na boční stranu nohy, což by všem mělo indikovat, že balk byl vyhlášen podle pravidla 6.02a)3) za špatný výkrok k metě.

- e) **Manažer, kouč nebo hráč nemůže vstoupit na hřiště nebo opustit své postavení v poli, aby protestoval proti vyhlášení balku, který byl vyhlášen dle pravidla 6.02a)3) (chybné vykročení směrem k metě před přihrávkou). Pokud to budou nadále činit, mohou být vyloučení ze hry.**
- f) Manažer může přijít k rozhodčímu a tázat se ho, jaký byl důvod vyhlášení balku (kromě případu, kdy byl balk vyhlášen za špatný výkrok) a neměl by být vyloučen. K vyloučení může dojít až poté, co pokračuje argumentace ohledně vyhlášení balku, i když mu byl vysvětlen důvod vyhlášení rozhodčím.
- g) Když nadhazovač, zatímco se dotýká nadhazovací mety, vyskočí do vzduchu oběma nohama současně a svou nestojnou nohou dopadne na zem **ve výkroku** směrem k první metě před tím, než na ni přihráje, je to správný pohyb.
- h) Podle změn v baseballových pravidlech od roku 2014, nadhazovač, zatímco je v kontaktu s nadhazovací metou, nemůže již nadále předstírat nebo naznačovat přihrávku na třetí metu (a případně dále pokračovat v přihrávce na první metu). Toto pravidlo zakazuje používat přihrávku známou jako „pick-off 3-1.“

Nadhazovači je stále povoleno předstírat nebo naznačovat přihrávku na druhou metu, pokud je v kontaktu s nadhazovací metou za předpokladu, že k této metě nejprve vykročí.

Uvědomte si, že pokud nadhazovač naznačuje či předstírá přihrávku na druhou metu, *není vyžadován pohyb rukou*, nicméně výkrok k metě **je** vyžadován.

Nadhazovač samozřejmě může správně odstoupit z nadhazovací mety směrem zpět a předstírat nebo naznačovat přihrávku na kteroukoliv metu. Nadhazovač je považován za vnitřního polaře poté, co opustil nadhazovací metu.

Viz pravidla 6.02a)2) a poznámka pravidla 6.02a)3).

- i) Za správné se považuje u pravorukého nadhazovače, aby při pick-offu na první metu začal svůj pohyb **nejprve** stojnou nohou směrem ke třetí metě a poté **vykročil** svou volnou nohou k první metě a poté přihrál, přičemž celý pohyb musí být plynulý a bez přerušení. Při takovémto pohybu je nadhazovač považován za dotýkajícího se nadhazovací mety.
-
- j) Pokud nadhazovač zaujímá boční postavení s běžci na metách, je po něm požadován kompletní přechod do klidu (změna směru není považována za zastavení pohybu) s tím, aby se jeho přední noha dotýkala země.
- k) Balk je vyhlášen nadhazovači, pokud je v kontaktu s nadhazovací metou a náhodně nebo úmyslně upustí míč na zem, nebo míč vyklouzne či vypadne z ruky nebo rukavice. Pokud nadhazovači vyklouzne míč při nadhazovacím pohybu a přejde přes pomezí čáru, bude vyhlášen jako bál; v opačném případě je vyhlášeno nenadhozeno. Pokud míč neprojde přes pomezí čáry při obsazené či obsazených metách, bude vyhlášen balk.
- l) Pokud nadhazovač odstoupí nejprve svou volnou nohou z nadhazovací mety při čelním postavení, aniž by zahájil nadhoz, bude mu vyhlášen balk.
- m) Pokud nadhazovač umístí vak s kalafunou do rukavice a dle rozhodčích to dělá s úmyslem klamat běžce, musí mu být vyhlášen balk (mj. nadhazovač smí kalafunu nanášet pouze na holou ruku, nikoliv na míč nebo přes rukavici na míč – nanášení cizí hmoty).
- n) Před zaujetím správného nadhazovacího postoje (čelního nebo bočního) je nadhazovači **chvilkově dovoleno** **uzpůsobit** si míč v rukavici. Pokud je to umožněno, pohyb musí být **chvilkový** a přirozený. Pokud nadhazovač spojí ruce na dlouhou dobu a dle posouzení rozhodčích již zaujal jedno ze správných postojů, při kterých má spojené ruce, může mu být vyhlášen balk podle pravidla 6.02a)10).
- o) Jestliže nadhazovač zaujal správný postoj (čelní nebo boční) a spustí jednu ruku z míče, aniž by začal nadhazovací pohyb nebo příhoz na metu, je to balk.
- p) Podle pravidla 6.01g) v situaci, kdy běžec **krade domácí metu** a chytač brání pálkaři, je kromě postihu za bránění přidán další postih v podobě vyhlášení **balku**, který umožní **všem** běžcům postoupit o jednu metu (bez ohledu, zda kradli metu nebo ne).
- q) Nadhazovači bude vyhlášen balk, pokud se postaví na nebo nad nadhazovací metu bez míče. **(Nicméně nahazovač může být bez míče na antuce nadhazovacího kopce.)**
- r) Nahazovači, který zaujme čelní postavení s patou své volné nohy zvednutou od země, bude vyhlášen balk, jestliže ve snaze o odstoupení z nadhazovací mety pohne patou své volné nohy směrem dolů před tím, než stojná noha odstoupí z nadhazovací mety.
- s) Balk bude vyhlášen v situaci, kdy nadhazovač nadhazuje pálkaři úmyslnou metu zdarma a chytač není v území chytače. (Chytač může své území opustit v okamžiku, kdy míč opouští ruku nadhazovače).
- t) Nadhazovač nemůže udělat druhý krok směrem k domácí metě nebo jakkoliv znovu vytvořit druhé odrazové místo pro stojnou nohu při nadhazování míče. Pokud je běžec nebo běžci na metách, bude vyhlášen balk podle pravidla 6.02a); nejsou-li běžci na metách, jedná se o nesprávný nadhoz dle pravidla 6.02b).

6.21 Postih za balk

Pravidlo 6.02a)

Podle pravidla 6.02a) bude postihem za balk: vyhlášení mrtvého míče (**až je rozehra ukončena**) a každý běžec postoupí o jednu metu bez možnosti být vyautován. Pokud ale pálkař dosáhne první mety na odpal, chybu, metu zdarma, zasažením nadhozem či jinak a všichni ostatní běžci postoupí alespoň o jednu metu, hra bude pokračovat bez ohledu na balk.

Pokud pálkař bezpečně dosáhne první mety na odpal, chybu, metu zdarma nebo jinak po nadhozu, při kterém byl vyhlášen balk, bude pálkaři tato první meta uznána **jen v případě, že všichni ostatní běžci na rozehru tohoto pálkaře postoupili alespoň o jednu metu** a pokud se tak stalo, hra bude pokračovat bez ohledu na balk. Pokud ale **běžící pálkař** první mety nedosáhne a **všichni ostatní běžci** nepostoupí o jednu metu, postih za balk dostane přednost, pálkař se musí vrátit zpět na pálku se stavem, který měl před nadhozem, a všichni běžci postoupí o jednu metu.

Běžící pálkař, který při postupu po metách mine první metu po vyhlášení balku, a následně je vyhlášen aut při hře na výzvu, bude pro účel tohoto pravidla považován za běžce, který postoupil o jednu metu.

Jestliže je balk vyhlášen při nadhozu, který je posouzen jako čtvrtý ból, vztahují se na hru stejná pravidla, jako by pálkař tento nadhoz odpálil a dosáhl by bezpečně mety na odpal nebo chybu, přičemž by všichni běžci museli postoupit alespoň o jednu metu, jako následek rozehry pálkaře. Tj. pokud by byl běžec na první, první a druhé nebo první druhé a třetí metě, přičemž by byl vyhlášen balk při nadhozu, který bude posouzen jako čtvrtý ból, tak pálkař dostane první metu a všichni běžci postoupí o jednu metu. Pokud některý z běžců chce postoupit za metu, která by mu byla udělena, dělá to na vlastní riziko, protože může být vyautován.

Pokud ale není první meta obsazená (případně jsou běžci na první a třetí metě) a tedy všichni běžci nemohou postoupit o jednu metu na pálkařovu metu zdarma, tak dostává přednost postih za balk. Míč je mrtvý; pálkař se vrátí na pálku se stavem, který měl před nadhozem; a všichni běžci se posunou o jednu metu, jako postih za balk.

V situacích, kdy je nadhazovači vyhlášen balk a nadhazovač nechytatelně přihodí na kteroukoliv metu nebo nechytatelně nadhodí na domácí metu, tak běžec nebo běžci mohou postoupit za metu, která by jim byla přidělena na vlastní nebezpečí.

6.22 Vykračování k metě

Pravidlo 6.02a)3)

Nadhazovač, který chce přihrát na metu, zatímco je v kontaktu s nadhazovací metou (pick-off), musí k této metě **přímo** vykročit. Pokud nadhazovač volnou (nestojnou) nohu pouze natočí či nasměruje k metě bez samotného vykročení, je to balk.

Vykročením k metě se má na mysli, že nadhazovač musí zvednout svou nestojnou nohu ze země a přenést ji směrem k metě na kterou chce přihrát s tím, že ji nesmí položit do stopy, kterou nestojná noha měla před tímto výkrokem. Plocha původní stopy se nesmí protínat s plochou vykročené nohy. Podstatným faktorem při tomto pohybu je **směr**, kam se noha pohne a do jaké **vzdálenosti** se pohne. Tento akt je považován za výkrok. Pokud nejsou splněny výše uvedené podmínky, je to balk.

6.23 Příhoz na neobsazenou metu

Pravidlo 6.02a)4)

Pokud je nadhazovač v kontaktu s nadhazovací metou, tak bude postihnut balkem dle pravidla 6.02a)4), když přihraje na neobsazenou metu, **kromě případu, kdy vytváří hru.**

PŘÍKLADY:

Situace 1: Běžci na první a druhé metě, nadhazovač v bočním postavení. Běžec usiluje o třetí metu a nadhazovač přihraje na třetí metu.

Výklad 1: Legální hra.

Situace 2: Běžci na první a druhé metě, nadhazovač v bočním postavení. Běžec pouze naznačí krádež třetí mety a nadhazovač přihraje na třetí metu, ale běžec zůstane u druhé mety.

Výklad 2: Balk, musí být prosazeno pravidlo 6.02a)4).

Klíčem k pochopení těchto dvou výše uvedených situací je správně posoudit záměr běžce, zda chtěl postupovat na třetí metu nebo pouze rozhodit nadhazovače naznačením běhu na třetí metu. Tyto situace se velice často stávají při stavu 3-2 a dvou autech.

Kromě toho, může být důležitá poznámka pravidla 6.02a)4), které uvádí: „**Pro určení, zda nadhazovač přihrával nebo pouze předstíral příhoz na neobsazenou metu, za účelem vytvoření herní roze hry, musí rozhodčí posoudit, zda běžec na předcházející metě pouze předstírá nebo opravdu vytváří dojem svého záměru postoupit na neobsazenou metu.**“

Další interpretace se týká pravidla 6.02a)4) a her na výzvu:

Pokud je nadhazovač v kontaktu s nadhazovací metou a přihraje na neobsazenou metu **ZA PŘEDPOKLADU**, že chce nadhazovač hrát hru na výzvu, tak v tomto případě **NEBUDE** nadhazovač postihnut balkem. (Uvědomte si, že nadhazovač při hře na výzvu **nemusí** odstoupit za nadhazovací metu.)

6.24 Slinění prstů *Pravidlo 6.02c)1)*

Podle pravidla 6.02c)1) musí rozhodčí okamžitě vyřadit míč ze hry a udělit napomenutí nadhazovači, který se dotkne úst nebo rtů, zatímco je v kontaktu s nadhazovací metou; nebo zatímco je v kruhu 5,49m (18 stop) okolo nadhazovací mety (neboli na nadhazovacím kopci), se dotkne svých úst nebo rtů, přičemž si zapomene otřít ruku před kontaktováním míče nebo nadhazovací mety. Pravidla požadují, aby si nadhazovač zcela vysušil prsty nadhazovací ruky před tím, než kontaktuje míč nebo nadhazovací metu. Každé následující porušení tohoto pravidla bude znamenat vyhlášení bólu pro nadhazovače. Při zápasech hraných za chladného počasí mají rozhodčí právo povolit nadhazovačům obou týmů kontaktovat ústa rukou s tím, že si do ní budou pouze foukat.

Nadhazovači je samozřejmě kdykoliv povoleno si foukat do holé ruky, pokud se nebude dotýkat úst nebo rtů za předpokladu, že si na ni nebude plivat.

Nadhazovač se může dotýkat svých úst nebo rtů kdykoliv, kdy je mimo kruh 5,49m (18 stop) okolo nadhazovací mety (neboli mimo nadhazovací kopec) s tím, že si vysuší prsty před tím, než kontaktuje míč. Pokud by to udělal jinak, jednalo by se o porušení pravidla 6.02c)2).

Každé následující porušení tohoto pravidla, kdy se nadhazovač dotýká úst, když je na antuce nadhazovacího kopce a zapomene si osušit prsty před tím, než se dotkne míče nebo nadhazovací mety; nebo pokud se dotkne svých úst, když je v kontaktu s nadhazovací metou, tak rozhodčí toto porušení pravidel postihnou vyhlášením, „That’s a ball; you went to your mouth,“ přičemž ukáže na nadhazovače. Poté rozhodčí vyhlásí „Time“ a otočí se směrem k zapisovateli, kterému oznámí, „Pitcher went to his mouth“ (a signalizuje sliněním prstů před ústy) a ukáže nový stav pálkaře. Následně se otočí směrem do hřiště a správný stav pálkaře vyhlásí verbálně i vizuálně.

6.25 Cizí hmota na míči nebo u nadhazovače; poškození míče *Pravidlo 6.02c)2 – 7)*

Pravidla 6.02c) 2 – 6) hovoří o zakázaných činnostech nadhazovače ve spojení s **nanášením cizí hmoty** na míč, jakožto i **poškozování míče**. Podle těchto pravidel, pokud rozhodčí zjistí, že byla na míč nanesena cizí hmota nebo že byl míč poškozen, musí být nadhazovač okamžitě vyloučen.

Pravidlo 6.02c)7) také zakazuje nadhazovači mít **u sebe, u své osoby nebo ve svém držení jakoukoliv cizí hmotu**. Pokud dojde k takovému zjištění, nadhazovač musí být okamžitě vyloučen, a to bez varování.

Rozhodčí jsou zodpovědní za kontrolu a případné zjištění aplikace cizí hmoty nebo poškození míče před nebo po nadhozu. Pokud rozhodčí zjistí nebo má podezření, že cizí hmota byla nanesena na míč nebo zjistí či má podezření, že míč byl poškozen jakýmkoliv způsobem, tak vyzve nadhazovače (nebo chytače), aby daný míč předložili ke kontrole. Pokud rozhodčí po přezkoumání míče nabude přesvědčení, že nadhazovač nanesl na míč cizí hmotu jako je jakékoliv mazivo, tuk, lubrikant, kolomaz apod., případně je míč poplivaný či slinami navlhčený nebo poškozený jakýmkoliv způsobem, tak musí rozhodčí nadhazovače vyloučit z utkání a zapsat situaci do Zprávy o utkání.

Pokud rozhodčí mají důvodné podezření, že došlo k poškození míče nebo nanesení cizí hmoty, mají oprávnění překontrolovat jakoukoliv část vybavení nebo výstroje. Pokud hráč odmítne předložit požadovanou část vybavení nebo výstroje rozhodčím k inspekci, musí být tento hráč varován, že odmítnutí předání vybavení k inspekci bude znamenat vyloučení ze hry. Pokud hráč i po varování stále odmítá předložit požadované věci k inspekci, musí být vyloučen. V žádném případě rozhodčí nepokládá ruku na hráče nebo nepoužívá násilí pro získání požadované věci.

V případě, že je u nadhazovače zjištěno držení cizí hmoty, rozhodčí zabaví důkazní materiál, který předají Sekretariátu ČBA.

Rozhodčí nemusí brát v potaz výzvy manažera, aby provedl kontrolu u nadhazovače.

Pokud je nadhazovač vyloučen na základě porušení tohoto pravidla, tak nový nadhazovač dostane tolik času na přípravu, jako je to v situaci, kdy dojde ke zranění nadhazovače a následnému střídání.

POZNÁMKA: Nadhazovač si nemůže připevnit na žádnou ruku, prst nebo zápěstí cokoliv jej napadne (např. ortézu, náplast, stahovací obinadlo apod.). Pouze rozhodčí může určit, zda použitá věc není v rozporu s použitím cizí hmoty dle pravidla 6.02c)7), ale v žádném případě nemůže být povoleno nadhazovači nadhazovat s čímkoliv připevněným na jeho rukách, prstech nebo zápěstích.

Body uvedené v pravidle 6.02c) 2 – 7) uvádí, že nadhazovač nemůže 6.02c)2) plivat na ruce, míč nebo rukavici; nebo 6.02c)3) otírat míč o svou rukavici, tělo nebo dres; pokud ale dle posouzení rozhodčích nebylo záměrem nadhazovače pozměnit vlastnosti míče, tak rozhodčí může dle svého uvážení dát nejprve nadhazovači varování místo vyloučení nadhazovače ze hry. Pokud nadhazovač i nadále pokračuje v porušování pravidel 6.02c)2) nebo 3), tak jej rozhodčí musí vyloučit ze hry.

Postih za porušení pravidel 6.02c) 2 – 7) také popisuje situace, kdy po porušení pravidel nadhazovačem následuje rozehra a následně si může manažer v útoku navíc vybrat výsledek roze hry (k vyloučení nadhazovače ze hry). Pokud si manažer nevybere výsledek roze hry, která následuje po porušení pravidel 6.02c) 2 – 7), tak bude nadhazovači přičten "ball" pokud nejsou běžci na metách, **nebo** balk pokud jsou běžci na metách (k vyloučení nadhazovače ze hry).

6.26 Referenční kartičky *Pravidlo 6.02c)7)*

Hráči mají povoleno používat referenční kartičky (tj. taháky, kartičky s nápovědou) během zápasu za předpokladu, že jejich použití nezpůsobí zbytečné zdržení ve hře a nedojde k pokusu o pozměnění míče pomocí této kartičky.

6.27 Úmyslný nadhoz na pálkaře *Pravidlo 6.02c)9)*

Nadhazovač, který dle posouzení hlavního rozhodčího úmyslně nadhodí na pálkaře, bude **okamžitě vyloučen** ze hry. Pokud dojde k okamžitému vyloučení nadhazovače, musí následovat automatické varování obou manažerů, že následné porušení tohoto pravidla ve stejné hře, bude mít za následek vyloučení nadhazovače a manažera. Každý následující nadhazovač vstupující do hry musí být varován ihned při vstupu do hry.

Rozhodčí může dle svého uvážení, plně v souladu s pravidlem 6.02c)9)B), varovat nadhazovače, který **MŮŽE** být úmyslným nadhozem na pálkaře. Pokud je takovému nadhazovači uděleno varování, budou také varování oba manažeré. Jestliže je varování uděleno, tak při následném porušení pravidla bude vyloučen nadhazovač i manažer. Bez ohledu na výše popsání, po rozhodčím není požadováno, aby před takovýmto vyloučením musel udělovat varování.

Varování by mělo být učiněno důrazně a bez ostychu, aby někdo o tomto varování nepochyboval. Rozhodčí by měl vystoupit zpoza domácí mety a důrazně ukázat na nadhazovače, když uděluje varování. Rozhodčí následně bude pokračovat stejným způsobem, kdy ukáže směrem na každou lavičku a udělí varování manažerům. Následně by měl varovat každého nového nadhazovače, který vstoupí do hry.

Pokud tomu okolnosti nasvědčují, dává dále pravidlo 6.02c)9) rozhodčím možnost udělit varování oběma družstvům ještě před zahájením zápasu nebo kdykoliv během zápasu. Toto varování před zápasem není běžné a mělo by být použito pouze při extrémních situacích.

V takovýchto případech při udělení varování, musí rozhodčí vyplnit Zprávu rozhodčího, kde popíše celou situaci a následně odešle na Sekretariát ČBA. To je zejména důležité pro další rozhodčí, kteří by byli takto informováni a mohli být připraveni na potencionální problémy u těchto družstev.

V situacích, kdy je nadhazovač vyloučen ze hry podle pravidla 6.02c)9), tak následujícímu nadhazovači bude umožněno tolik přípravných nadhozů, které budou potřebné pro jeho správné zahřátí.

POZNÁMKA: Žádnému členu nebo zaměstnanci družstva nebude povoleno vstupovat na hrací plochu a rozporovat udělené varování dle pravidla 6.02c)9). Pokud manažer, kouč nebo hráč opustí lavičku nebo postavení za účelem rozporu tohoto varování, musí být varován, aby tak přestali činit. Pokud v tom bude pokračovat, musí být vyloučen.

6.28 Pálkař brání chytači *Pravidlo 6.03a)3), 6.01a)1)*

Podle pravidla 6.03a)3), pokud pálkař vystoupením z území pálkaře (kontaktem s chytačem, mávnutím/švihnutím pálky či jakýmkoliv jiným činem omezí rozehru chytače) brání chytači v přihrávce, kterou by mohl vyřadit útočícího hráče, hlavní rozhodčí musí vyhlásit bránění. Pálkař je aut a míč je mrtvý (pakliže příhoz chytače útočícího běžce nevyautuje). Žádnému běžci nesmí být povoleno v postupu po metách při bránění (útočném bránění) a všichni běžci se musí vrátit na mety, kterých dle posouzení rozhodčích správně dosáhli před vyhlášením bránění.

VÝJIMKA: Pálkař není aut, pokud příhoz chytače vyřadí běžce, nebo když je běžec, který se pokouší bodovat vyhlášen aut za bránění pálkařem.

V situaci, kdy chytačův příhoz vyřadí útočícího běžce i přes bránění pálkaře, hra pokračuje bez ohledu na vyhlášení bránění, protože v podstatě k žádnému bránění nedošlo a aut je běžec – nikoliv pálkař. V tomto případě mohou i všichni běžci postupovat po metách, protože k žádnému bránění nedošlo. Hra pokračuje, jako by k žádnému porušení pravidel nedošlo.

Pokud dojde k bránění poté, co je pálkař vyhlášen aut na třetí strajk, rozhodčí vyhlásí „Time“ a běžce aut za bránění pálkařem. Všichni ostatní běžci se vrátí na mety, které měly získány před bráněním.

Rozhodčí by měli při posuzování přihlídnout k chování pálkaře, který se většinou svým chováním snaží pomoci běžci v postupu, což by mělo být nekompromisně postihováno (vystoupení z boxu, opožděný či pomalý švih apod.). Kontakt pálkaře s chytačem není při posuzování bránění podstatný, důležité je posoudit, zda se chytač snaží o rozehru a pálkař se snaží chytači v tom jakkoli zabránit.

6.29 Došvih (okolo těla) zasáhne chytače *Pravidlo 6.03a)3)*

Pokud pálkař švihne po nadhozeném míči, mine jej a dle posouzení rozhodčího neúmyslně zasáhne chytače nebo míč za sebou (jako následek kontinuálního švihu), přičemž je stále v pálkařském území, bude situace vyhlášena pouze jako strajk (ne bránění). Míč bude mrtvý a žádný běžec na tuto akci nesmí postoupit. Pokud za těchto okolností nastane situace, kdy se i přes zasažení pálkou chytač pokusí vyřadit některého z běžců, tak hra pokračuje, jako kdyby k žádnému porušení pravidel nedošlo. Pokud dojde k takovému porušení pravidel v situaci, kdy se pálkař stane běžcem na třetí nechycený strajk, míč bude mrtvý a pálkař bude vyhlášen aut bez ohledu na pozici míče v okamžiku, kdy došvih zasáhne chytače.

Tato interpretace platí i v situaci, kdy se chytač pouze pokouší přihrát na metu, aby vyřadil běžce. Tím je myšleno, když je pálkař v území pálkaře a jeho přirozený zpětný švih nebo došvih neúmyslně kontaktuje chytače nebo míč, zatímco se chytač právě snaží přihrát míč. Musí být vyhlášen „Time“ a běžci se vrátí na původní mety (pokud by příhoz chytače nevyřadil běžce).

Při této situaci je správná mechanika rozhodčího následující: rozhodčí vyhlásí „Backswing hit the catcher“ v okamžiku, kdy dojde ke kontaktu, přičemž pravou rukou ukáže na místo porušení pravidel. Vyhlášení musí být hlasité a jasné. Jakmile to situace dovolí, následuje vyhlášení „Time!“

6.30 Pálkař brání chytači přihrát míč nadhazovači *Pravidlo 6.03a)3)*

Pokud pálkař brání vystoupením z území pálkaře (nezahrnuje běžce pokoušejícího se bodovat) chytači v příhozu míče zpět svému nadhazovači, nemůže být situace posouzena dle pravidla 6.03a)3) jako bránění. V takových situacích rozhodčí přeruší hru pouze vyhlášením „Time“ (bez bránění). Míč je mrtvý a žádný běžec nemůže na tuto aktivitu postupovat.

Výklad samozřejmě nedává pálkaři právo úmyslně bránit chytači v příhozu zpět nadhazovači, a pokud by to bylo úmyslné, bude pálkař vyhlášen aut. Jestliže se pálkař stane běžcem na čtvrtý ból a příhoz chytače zasáhne tohoto pálkaře nebo jeho pálku, míč zůstává ve hře (za předpokladu, že se nejednalo o úmyslné bránění běžícím pálkařem).

Pokud pálkař brání vystoupením z boxu chytači v příhozu, kterým se pokouší vyřadit běžce, situace bude posuzována dle pravidla 6.03a)3) jako bránění.

Pokud ale pálkař zůstane v území pálkaře a je zasažen on nebo jeho pálka příhozem chytače nadhazovači (nebo při pokusu vyřadit běžce) a dle posouzení rozhodčího nebylo záměrem pálkaře bránit příhozu, míč zůstává ve hře.

6.31 Upravená či pozměněná pálka *Pravidlo 6.03a)5)*

Pravidlo 6.03a)5) popisuje situaci, kdy bude pálkař vyhlášen aut a následně vyloučen ze hry, pokud **se pokusí použít nebo použije** pálku, která je upravená nebo pozměněná takovým způsobem, aby zlepšila délku odpalu nebo aby zajistila nezvyklou reakci míče. Toto pravidlo se vztahuje na pálky kovové, plněné, zploštělé, okované, duté, rýhované nebo pokryté látkou, kterými jsou parafin nebo vosk. Toto pravidlo nelze uplatnit na pálky, u kterých jsou použity obdobné materiály pro zlepšení uchycení pálky a překračují rozměr 457mm (18 palců) od konce pálky.

Fráze „pokusí se použít nebo použije“ je interpretována jako vstoupení s nedovolenou pálkou do území pálkaře.

Rozhodčí by měl zamezit pálkaři použití **evidentně** nedovolené pálky, pokud to rozhodčí zjistí ještě před jejím použitím. To zahrnuje pálky dle pravidla 6.03a)5), dále pálky nesplňující pravidlo 3.02 a pálky mimo schválený seznam pálek. Taková pálka bude vyjmuta ze hry, zabavena a předána Sekretariátu ČBA k prozkoumání. Celý incident musí být zaznamenán do Zprávy o utkání.

Kdykoliv bude nedovolená pálka vyřazena ze hry, tak bude přemístěna na bezpečné místo pro zbytek utkání.

Jestliže manažer předpokládá u hráče soupeře použití nebo pokus o použití korkové nebo nesprávně opracované, případně upravené pálky, tak na tuto skutečnost musí upozornit hlavního rozhodčího, který provede kontrolu a zabavení takové pálky. Každý manažer je limitován jednou žádostí o prověření pálky na zápas. **Žádost o prověření pálky musí být učiněna před nebo po startu pálkaře.** Průběh startu pálkaře na pálce nebude kontrolou pálky přerušován.

Bez ohledu na právo manažera a jeho jednu žádost během zápasu na prověření pálky, může rozhodčí kdykoliv během hry, před nebo po utkání provést kontrolu nebo zabavení pálky či pálek pro následné přeměření nebo prozkoumání. Tato akce rozhodčích nemá žádný vliv na jednu žádost za zápas, kterou má manažer.

Správně by ke zjištění použití nebo pokusu o použití nedovolené pálky dle pravidla 6.03a)5) mělo dojít přímo a okamžitě ze strany rozhodčích, kdy bude poté pálkař vyhlášen aut a vyloučen z utkání. Postup po metách nebude umožněn (kromě postupů, které nejsou založeny na použití nedovolené pálky, např. krádež mety, balk, divoký nebo nechycený nadhoz) a zahráný aut nebo auty během takové roze hry s nedovolenou pálkou zůstanou v platnosti.

Vznesení výzvy ke kontrole pálky ze strany manažera soupeře nebo kontrola pálek rozhodčím nejsou důvodem k podání oficiálního protestu.

6.32 Pálení mimo pořadí (Pravidlo 6.03b)

V situacích, kdy dojde k pálení mimo pořadí, je důležité mít na mysli dva základní principy:

1. Pokud hráč odpaluje mimo správné pořadí, tak **správný** pálkař je vyhlášen aut.
2. Pokud se nesprávný pálkař stane běžcem nebo je vyautován a je nadhozeno dalšímu pálkaři kteréhokoliv družstva (případně vznikne rozehra nebo pokus o rozebru) před tím, než je zahrána hra na výzvu, tak je touto činností nesprávný pálkař **legalizován** a jeho výsledky na pálce jsou legální. Pořadí pálkařů bude pokračovat následujícím pálkařem po tomto zlegalizovaném nesprávném pálkaři.

Jakýkoliv postup běžců nebo zahráné auty na základě toho, že se nesprávný pálkař stal běžcem, budou anulovány za předpokladu, že obrana zahraje hru na výzvu včas. (Auty zahráné příhrávkou nadhazovače (pick-off) nebo krádeže met, po kterých je nesprávný pálkař stále na pálce, jsou legální.) Všichni hráči budou vráceni zpět na původní mety, které měli získané v době, kdy nesprávný pálkař poprvé vstoupil do pálkařského území (s výjimkou akceptovaného postupu popsaném v pravidle 6.03b3) nebo zahráných autů na pick-off nebo krádež, po které nesprávný pálkař zůstane stále na pálce).

Pokud pálkař, který odpaloval mimo pořadí, dosáhne mety, a následně na něj nebyla zahrána hra na výzvu, případně byla hra na výzvu nesprávně zahrána v době, kdy pálkař odpaloval mimo pořadí, stává se tím jeho start na pálce legální a zůstává na metě. Následujícím správným pálkařem je pálkař, který následuje v pořadí po tomto správném (zlegalizovaném) pálkaři.

PŘÍKLADY:

Situace 1: Běžec na první a třetí metě. Cyril pálí místo Borise. Cyril odpálí míč po zemi na spojku; běžec z první mety je nuceně vyautován na druhé metě; Cyril je rychlejší než příhoz a získá první metu; běžec ze třetí mety boduje. Je zahrána hra na výzvu.

Výklad 1: Boris je vyhlášen aut. Běžci se vrátí na první a třetí metu. Cyril je správným pálkařem, který jde na pálku.

Situace 2: Běžec na první a třetí metě. Cyril pálí místo Borise. Cyril odpálí míč po zemi na spojku; běžec z první mety je nuceně vyautován na druhé metě; Cyril je vyautován na první metě v důsledku dvoj-autu; běžec ze třetí mety boduje. Je zahrána hra na výzvu.

Výklad 2: Boris je vyhlášen aut. Běžci se vrátí na první a třetí metu. Cyril je správným pálkařem, který jde na pálku.

Rozhodčí by si měli uvědomit, že **jediným** způsobem, jak může obrana získat aut za pálení mimo pořadí je ten, že obrana zahraje hru na výzvu **okamžitě poté**, co nesprávný pálkař dokončil svůj start na pálce, a to **před** nadhozem dalšímu pálkaři kteréhokoliv týmu nebo před jakoukoliv hrou nebo pokusem o hru. Důvodem tohoto požadavku je, že pokud je nadhozeno dalšímu pálkaři poté, co odpálil nesprávný pálkař, stává se okamžitě nesprávný pálkař správným pálkařem a od něj se dále určuje správné pořadí pálkařů.

Máme následující příklad, kde je správné pořadí pálkařů **A-B-C-D-E-F-G-H-I**, ale z nějakého důvodu chodí družstvo na pálku **A-B-D-C-E-F-G-H-I**. Jinak řečeno pořadí **C** a **D** je obrácené po čas celého utkání:

Pokud na chybu v pořadí pálkařů nejsou upozorněni rozhodčí, hra bude probíhat dál bez ohledu na stanovené pořadí pálkařů. Předpokládejme však, že jednu směnu je **B** správným pálkařem, odpálí a dostane se na první metu. **D** je dalším pálkařem na domácí metě. **D** je nesprávný pálkař, a pokud je na tuto chybu upozorněn rozhodčí, zatímco je **D** na pálce, tak pouze pálkař **C** nahradí pálkaře **D**, se stavem, který měl pálkař **D** (bez jakéhokoliv postihu).

Nicméně předpokládejme, že obrana nezahraje hru na výzvu v době, kdy je pálkař **D** na pálce a pálkař **D** odpalem získá první metu a běžec **B** je posunut na druhou metu. Pokud nyní obrana zahraje hru na výzvu, před dalším nadhozem (hrou nebo pokusem o hru), tak pálkař **C** měl být **správným** pálkařem a je tedy vyhlášen aut, běžec **B** se vrátí na první metu a pálkař **D** je následujícím pálkařem.

Pokud se ale nic nestane poté, co pálkař **D** získal první metu a je nadhozeno pálkaři **C**, tak se okamžitě pálkař **D** legalizuje (aniž by stávající pálkař musel odpálit) a správným pálkařem na pálce by měl být

pálkař E. Pokud obrana nyní zahraje hru na výzvu, když je na pálce pálkař C (tj. po jednom nebo vícero nadhozech pálkaři C), tak pálkař E pouze nahradí pálkaře C s jeho stavem na pálce.

Ovšem nastane situace, že není zahráná hra na výzvu, zatímco je na pálce pálkař C, který odpálí a naplní tak všechny mety (běžec B je na třetí metě, běžec D na druhé metě a pálkař C je na první metě). Pokud obrana nyní zahraje hru na výzvu, připomeňme si, že první nadhoz pálkaři C legalizoval činnost předcházejícího pálkaře D. To znamená, že správným pálkařem má být pálkař, který následuje po pálkaři D, tedy správným pálkařem je pálkař E. A pokud je hra na výzvu správně zahráná před dalším nadhozem, tak je pálkař E vyhlášen aut, běžec B se vrátí na druhou metu a běžec D se vrátí na první metu a dalším správným pálkařem je pálkař F.

Obrana nezahraje hru na výzvu na pálkaře C a na pálku přichází pálkař E. Jakmile je nadhozen první míč pálkaři E, je okamžitě legalizována činnost nyní už běžce C. Pokud je až teď zahráná hra na výzvu (po jednom nebo více nadhozech na pálkaře E), měl by být správným pálkařem pálkař D. Nicméně pálkař D je již na metě a jak pravidla popisují tuto situaci, tak je tento pálkař přeskočen a správným pálkařem by měl být pálkař E, který je aktuálně na pálce. V této situaci je opravdu správným pálkařem pálkař E a původní pořadí pálkařů bude pokračovat od tohoto místa dále.

Předcházející příklad může vypadat velice komplikovaně, ale klíčem ke správnému rozpletení správného pořadí pálkařů je důležité si uvědomit následující body:

1. Aby bylo možné získat aut za pálení mimo pořadí, obrana musí zahrát hru na výzvu okamžitě, co nesprávný pálkař ukončí svůj start na pálce, a to před dalším nadhozem, (hrou nebo pokusem o hru).
2. Pokud obrana zahraje hru na výzvu ve správný okamžik, tak **správný** pálkař bude vždy hráčem, který bude vyhlášen aut.
3. Kdykoliv nesprávný pálkař ukončí svůj start na pálce a je nadhozeno dalšímu pálkaři, tak se z nesprávného pálkaře (ten, který právě odpálil) okamžitě stává správný pálkař a správné pořadí pálkařů se určuje od jeho pozice v pořadí, tedy, dalším správným pálkařem je pálkař, jehož jméno následuje po tomto zlegalizovaném pálkaři.

Pro lepší pochopení posledního bodu je důležité si uvědomit následující prohlášení: Jakmile je nadhozeno pálkaři, tak je legalizovaná jakákoliv činnost předcházejícího pálkaře, i kdyby začínal jako nesprávný pálkař. Následujícím správným pálkařem bude pálkař, jehož jméno následuje v pořadí pálkařů za pálkařem, který právě ukončil svůj start na pálce.

Následuje poslední a velmi důležitý bod pro rozhodčí, který by měli mít rozhodčí na paměti, pokud dojde k odpalování mimo pořadí: *Pokud obrana zahraje hru na výzvu kvůli pálení mimo pořadí, rozhodčí se musí soustředit pouze na **poslední dva** pálkaře.* Důvodem tohoto je fakt, že nám nezáleží na tom, kdo právě odpálil, ale na tom, kdo odpálil **legálně** (správně) před ním. Proto, poslední správný pálkař bude vždy jméno pálkaře, který následuje v pořadí pálkařů za pálkařem, který odpálil před tímto posledním pálkařem, na kterého bylo nadhozeno.

Výklad pravidla 6.03b) obsahuje další příklady pálení mimo pořadí.

6.33 Vyloučené osoby a osoby v trestu *Pravidlo 6.04d)*

Pokud je manažer hráč, kouč nebo trenér vyloučen ze hry podle pravidla 6.04d), tak musí okamžitě opustit hrací plochu, lavičku a dále se hry neúčastní. Dále může zůstat v šatně nebo se může převléct do civilního oblečení a buď opustit hřiště (stadion) nebo si může sednout na tribunu, kde nesmí být v blízkosti lavičky nebo místa pro rozcvičování nadhazovačů svého družstva. Taktéž nesmí zůstat ve spojovacím prostoru lavičky s šatnou a za žádných okolností se nesmí vrátit na lavičku nebo hrací plochu poté, co byl vyloučen.

Pokud se osoba, která byla vyloučena, zdržuje ve spojovacím prostoru lavičky s šatnou nebo se nadále snaží komunikovat s družstvem, tak rozhodčí nebudou přerušovat nebo zdržovat hru, aby tím docílili odchod takové osoby. V takovém případě tato osoba významně porušuje pravidla a rozhodčí pouze zapiší tuto skutečnost do Zprávy rozhodčích.

Pokud je manažer hráč, kouč nebo trenér v trestu, tak se může v dresu účastnit jakýchkoliv aktivit svého družstva před zahájením hry. V průběhu trvání trestu opustí hrací plochu před začátkem utkání,

převleče se do civilních šatů, a buď opustí hřiště (stadion) nebo si sedne na tribunu nebo do lóže, kde nesmí být v blízkosti lavičky nebo místa pro rozcvičování nadhazovačů svého družstva. Pokud je osoba v trestu, nesmí se během konání zápasu vyskytovat na lavičce družstva nebo prostorách určených pro média (pressbox) a musí být mimo všechny prostory, kde by se mohli během zápasu pohybovat hráči.

Manažer, který je v trestu, se během zápasu nesmí podílet na řízení svého družstva jakýmkoliv způsobem, ať již přímo nebo nepřímo.

7.00 UKONČENÍ HRY

7.01 Mercy Rule, Tie-break Pravidlo 7.01a)

Zápas se hraje na devět směn dle pravidla 7.01a), *pokud soutěžní řád neumožní zkrácení zápasu např. na sedm směn*. Nicméně je v platnosti pravidlo „**Mercy rule**“, které ukončí zápas po odehrání 4½ směny při rozdílu **o 15 a více bodů** pro domácí, případně po celé páté směně (a případně následných směnách), pokud je ve vedení družstvo hostů. Pokud je rozdíl **o 10 a více bodů** pro domácí po 6½ nebo po úplné sedmé směně (a případně následných směnách), zápas končí a vztahují se na něj stejná pravidla, jako by končil zápas po 8½ respektive deváté směně.

Pro soutěže dané příslušným Soutěžním řádem je v platnosti upravené pravidlo o zkrácené hře tzv. „**Tie-break**.“ Pokud zápas dospěje za nerozhodnutého stavu do desáté směny, bude směna zahájena následovně:

- na první a druhou metu budou umístěni hráči, kteří jsou v pořadí pálkařů **PŘED** řádným pálkařem (resp. pořadí pálkařů pokračuje dále po ukončené 9. směně s tím, že pálkař před tímto řádným pálkařem bude umístěn na první metu a druhý před řádným pálkařem bude umístěn na druhou metu).
- 10. směna bude zahájena s 0 auty, s běžci na první a druhé metě a řádným pálkařem na pálce
- pokud nebude ani po 10. směně rozhodnuto, pokračuje každá následující směna dle řádného pořadí pálkařů a na první a druhou metu budou vždy umístěni dva běžci předcházející pálkaři při 0 autech.
- toto pravidlo se nevztahuje na poslední rozhodující zápas série

Příklad: Devátou směnu na pálce jako poslední řádně ukončil #2 pálkař a tedy 10. směnu zahájí třetí pálkař v pořadí #3. Z toho vyplývá, že na první metu je umístěn druhý pálkař v pořadí #2 a na druhou metu první pálkař v pořadí #1. Desátá směna takto začíná s žádným autem.

Příklad: Dle výše uvedeného pořadí ukončí směnu pátý pálkař v pořadí #5, autem na první metě. Zápas je nerozhodný a pokračuje 11. směnou. Na pálku půjde #6 pálkař z pořadí a na první metu je umístěn #5 pálkař a na druhou metu #4 pálkař z pořadí pálkařů. Směna je zahájena s 0 auty a pokračuje se takto, dokud není určen vítěz.

7.02 Regulérní zápas a související termíny Pravidlo 7.01c)

Podle pravidla 7.01c) je ukončený zápas považován za regulérní když:

1. Bylo odehráno **pět směn**; nebo
2. Bylo odehráno **čtyři a půl směny**, přičemž je domácí družstvo ve vedení; nebo
3. Domácí družstvo dosáhlo jednoho nebo více bodů ve své polovině páté směny a vyrovnalo tak bodový stav utkání.

Baseball zná ještě další termíny, které se používají ve spojitosti s regulérním nebo odloženým zápasem. Těmito termíny jsou myšleny výrazy „oficiální zápas“, „přeložený zápas“, „dokončený zápas“, apod. Definice těchto termínů jsou uvedeny na následujících řádcích pro lepší pochopení regulérního a odloženého utkání:

Oficiální zápas	Stejně jako regulérní zápas. (Viz definice uvedena na začátku.)
Dokončený zápas	Stejně jako regulérní zápas. (Viz definice uvedena na začátku.)
Správný zápas	Stejně jako regulérní zápas. (Viz definice uvedena na začátku.)
Ukončený zápas	Je utkání, které je ukončeno hlavním rozhodčím z jakéhokoliv důvodu.
Odložený zápas	Je utkání, které bylo ukončeno, ale bude dohráváno přesně od okamžiku, kdy bylo přerušeno a bude dokončeno v pozdějším termínu.

Přeložený zápas	Je utkání, které bylo ukončeno a musí být odehráno zcela od začátku v pozdějším termínu. Tento termín se často používá u zápasů, které jsou ukončeny ještě dříve, než jsou zahájeny (např. kvůli neodpovídajícím herním podmínkám). Tento výraz bývá někdy nesprávně používán v situacích, kdy je zápas odložený. Např. „Dnešní zápas byl přeložen kvůli výpadku osvětlení a bude dohráván zítra před regulérně rozepsaným zápasem.“ Správně má být dle pravidel řečeno, „Dnešní zápas je odložen kvůli výpadku osvětlení a bude dohráván zítra před řádně rozepsaným zápasem.“
Nehráno	Je utkání, které bylo ukončeno a musí být odehráno zcela od začátku v pozdějším termínu (ve většině případu se jedná o utkání, které je ukončeno dříve, než se stane regulérním).

7.03 Odložené utkání *Pravidlo 7.02a)*

Následující omezení budou platit v situacích, když bude utkání odkládáno:

1. Pokud je utkání ukončeno z důvodu **výpadku osvětlení, selhání** nebo **neúmyslné chyby** zaměstnance, který obsluhuje mechanické nebo jiné zařízení či vybavení hřiště pod kontrolou domácího družstva (např. zavlažování), bude utkání odloženo kdykoliv po jeho zahájení (bude se dohrávat od okamžiku přerušení).
2. Pokud je utkání ukončeno z důvodu **zákazu vycházení nebo časového limitu**, tak bude tento zápas odložen a bude se dohrávat od okamžiku přerušení, pokud hra dospěla do fáze, kdy se již jedná o regulérní zápas podle pravidla 7.01. Pokud je zápas ukončen dříve, než se stal regulérním, bude zápas posouzen jako **“nehráno”** a bude následně hrán od začátku.
3. Pokud je utkání ukončeno z důvodu špatného počasí během nekompletní celé směny, bude se jednat o odložený zápas, který se bude dohrávat od okamžiku přerušení (za předpokladu, že se utkání stalo regulérní dle pravidla 7.01) a v rozehrané směně nastala následující situace:
 - a) Hostující družstvo získalo jeden nebo více bodů čímž vyrovnalo bodový stav a domácí nebodovali;
 - nebo
 - b) Hostující družstvo získalo jeden nebo více bodů čímž se ujalo vedení a domácím se nepodařilo vyrovnat nebo ujmou vedení.

V takových zápasech, kdy průběh hry nedospěje do takové fáze, kdy se jedná o regulérní utkání, bude zápas vyhlášen jako **“nehráno”** a bude následně hrán od začátku.
4. Jestliže je utkání ukončeno dříve, než se stalo regulérním, tak se jedná o **nehrané utkání** a musí být odehráno od začátku v jiném termínu (pokud nenastane některá ze situací uvedených v pravidlech 7.02a)3) a 4), která utkání odkládají). Viz odstavec 1. této části.
5. Jakékoliv **regulérní** utkání, které je ukončeno z důvodu nepřízně počasí při nerozhodném výsledku, bude odloženým utkáním a bude se v něm pokračovat od okamžiku přerušení. (Viz pravidla 7.01d), 7.02a) a b).

7.04 Volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA *Pravidlo 7.02a)*

Soutěže ČBA od sezony 2020 (pokud nebude stanoveno jinak) používají následující volitelná pravidla pro odložená utkání v celostátních soutěžích (EXL, 1.LG, U21 a U18). Tato volitelná pravidla budou aplikovatelná POUZE ve čtvrté a páté směně v době, kdy utkání není ještě regulérní, za dodržení všech ostatních pravidel ohledně regulérního, přeloženého, odloženého a nehraného utkání.

Pro aplikaci volitelných pravidel pro odložená utkání ČBA musí být splněny následující podmínky:

1. Zápas je ukončen PŘED tím, než se stal regulérním a byly odehrány nejméně tři směny. Tehdy se zápas stává ODLOŽENÝM.

2. Zápas, který je ukončen kdykoliv od čtvrté směny dále v situaci, kdy je NEROZHODNÝ bodový stav, stává se ODLOŽENÝM zápasem.
3. **Pokud je zápas ukončen, protože došlo k VÝPADKU OSVĚTLENÍ, SELHÁNÍ nebo NEÚMYSLNÉ CHYBĚ** zaměstnance, mechanického zařízení nebo zařízení na hřišti, případně vybavení pod kontrolou domácího družstva, **tak se zápas stane ODLOŽENÝM kdykoliv od jeho zahájení.** Například je zápas ukončen v osmé směně kvůli výpadku osvětlení a stane se tedy **ODLOŽENÝM** zápasem a musí být dokončen v nejbližším možném termínu. Podobně je tomu tak, když dojde k výpadku osvětlení a ukončení zápasu ve druhé směně. Zápas se stane odloženým.
4. Je-li zápas ukončen kvůli POČASÍ (šeru nebo tmě) v situaci, kdy byly odehrány tři směny, ale zápas není stále regulérní, nebo během NEDOKONČENÉ SMĚNY v situaci, kdy je zápas již regulérní, **a během nedokončené směny získá vedení hostující družstvo jedním nebo více body a domácí družstvo nedokázalo vyrovnat nebo se ujmout vedení, zápas se stává ODLOŽENÝM.**
5. V souladu s pravidly 7.02b) a 7.02c) musí být odložený zápas opětovně zahájen a dokončen přesně od bodu jeho přerušení. O termínu dokončení zápasu rozhodne řídící orgán soutěže.
6. **Volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEBUDOU APLIKOVAT na utkání, která byla přerušena kvůli dešti POTÉ, co se zápas stal regulérním (POKUD není bodový stav NEROZHODNÝ, když je zápas ukončen nebo bylo aplikováno pravidlo 7.02a)5).** Například je zápas přerušen kvůli dešti v šesté směně, tj. jedná se o regulérní zápas, a konečným výsledkem bude bodový stav v okamžiku ukončení utkání, POKUD:
 - a) Bodový stav **je nerozhodný**, kdy se zápas stane odloženým dle bodu 2 výše; NEBO
 - b) Je zápas ukončen podle pravidla 7.02a)5), kdy se zápas stane odloženým podle bodu 4 výše.
7. Bude-li utkání přerušeno a následně **ukončeno** z jakéhokoliv důvodu před tím, **než budou odehrány tři kompletní směny**, kromě výpadku osvětlení nebo pochybění zaměstnanců domácího družstva, jak je uvedeno v bodě 3, **utkání bude označeno jako „nehráno“** a bude přeloženo na nový termín, kdy se bude hrát od úplného začátku.

PŘÍKLADY:

(déšť lze nahradit šerem, tmou (pokud není hřiště vybaveno umělým osvětlením), nehratelným terénem)

Situace 1: Zápas je ukončen kvůli dešti po odehrání třetí směny, když domácí družstvo vede 3:2.

Výklad 1 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Je-li zápas ukončen kvůli dešti před tím, než se zápas stal regulérním a byly odehrány alespoň tři směny, stává se z něj odložený zápas, který se bude dohrávat přesně od bodu přerušení v náhradním termínu stanoveným STK ČBA.

Výklad 1 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Pokud je zápas ukončen před tím, než se stal regulérním, bude zápas označen jako „nehráno,“ a bude hrán znovu od úplného začátku.

Situace 2: Na konci sedmé směny je zápas nerozhodný 2:2. Po osmé směně je zápas ukončen kvůli dešti při stejném stavu 2:2.

Výklad 2 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Je-li zápas nerozhodný v okamžiku, kdy je ukončen kvůli dešti, stane se zápas odloženým.

Výklad 2 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Stejně jako v předchozím výkladu.

Situace 3: Zápas je ukončen na konci šesté směny kvůli dešti s domácím družstvem ve vedení 3:2.

Výklad 3 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Domácí družstvo vítězí 3:2.

Výklad 3 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Domácí družstvo vítězí 3:2.

Situace 4: Na začátku sedmé směny je domácí družstvo ve vedení 3:2. Na začátku osmé směny získá hostující družstvo dva body a ujme se vedení 4:3. V dohrávce osmé směny je zápas ukončen kvůli dešti za stavu 4:3 pro hostující družstvo.

Výklad 4 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Jedná se o odložený zápas podle pravidla 7.02a)5).

Výklad 4 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Stejně jako v předchozím výkladu.

Situace 5: Na konci sedmé směny je domácí družstvo ve vedení 3:2. V průběhu začátku osmé směny získá hostující družstvo jeden bod, kterým srovná utkání na 3:3. V dohrávce osmé směny je zápas ukončen kvůli dešti, bodový stav je stále 3:3.

Výklad 5 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Jedná se o odložený zápas ze dvou důvodů. Prvním je nerozhodný bodový stav v okamžiku ukončení zápasu. Podle volitelných pravidel pro odložená utkání ČBA je každé utkání odložené, pokud je bodový stav nerozhodný v okamžiku ukončení zápasu a byly odehrány minimálně tři směny. Druhým důvodem je také odložení zápasu podle pravidla 7.02a)5).

Výklad 5 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Jedná se o odložené utkání dle pravidla 7.02a)5).

Situace 6: Na konci sedmé směny je domácí družstvo ve vedení 3:2. Na začátku osmé směny se hostující družstvo ujme dvěma body vedení 4:3. V dohrávce osmé směny srovná domácí družstvo bodový stav na 4:4. Následně je v dohrávce osmé směny zápas ukončen kvůli dešti za stavu 4:4.

Výklad 6 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Zápas se stává odloženým z důvodu nerozhodnutého stavu v okamžiku ukončení.

Výklad 6 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Stejně jako v předchozím výkladu.

Situace 7: Na konci čtvrté směny vede hostující družstvo 3:2. V dohrávce páté směny získá domácí družstvo bod a vyrovná bodový stav. Před dokončením páté směny je zápas ukončen kvůli dešti.

Výklad 7 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Pokud je nerozhodný bodový stav v okamžiku ukončení zápasu, tak je zápas odložený. Jedná se o regulérní utkání dle pravidla 7.01c)3).

Výklad 7 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Stejně jako v předchozím výkladu.

Situace 8: Na konci čtvrté směny je hostující družstvo ve vedení 3:2. V dohrávce páté směny boduje domácí družstvo dvěma body a ujme se vedení 4:3. Před dokončením páté směny je zápas ukončen kvůli dešti.

Výklad 8 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Domácí družstvo vítězí 4:3.

Výklad 8 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Domácí družstvo vítězí 4:3.

Situace 9: Zápas je ukončen kvůli výpadku osvětlení během třetí směny při vedení domácích 3:2.

Výklad 9 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Zápas se stává odloženým při ukončení zápasu z důvodu výpadku osvětlení podle pravidla 7.02a)3).

Výklad 9 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Zápas bude odloženým podle pravidla 7.02a)3).

Situace 10: Zápas je ukončen kvůli výpadku osvětlení během osmé směny při vedení domácích 3:2.

Výklad 10 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Zápas se stává odloženým při ukončení zápasu z důvodu výpadku osvětlení podle pravidla 7.02a)3).

Výklad 10 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Stejně jako v předchozím výkladu.

Situace 11: Na konci čtvrté směny vede domácí družstvo 3:2. Na začátku páté směny se hostující družstvo dvěma body ujme vedení 4:3. Zápas je ukončen během páté směny pro déšť za stavu 4:3 pro hostující družstvo.

Výklad 11 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Je-li zápas ukončen kvůli dešti před tím, než se zápas stal regulérním a byly odehrány alespoň tři směny, stává se z něj odložený zápas.

Výklad 11 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Pokud je zápas ukončen před tím, než se stal regulérním, bude zápas označen jako „nehráno,“ a bude hrán znovu od úplného začátku. (Uvědomte si, že pravidlo 7.01e) a 7.02 nelze použít, protože se zápas ještě nestal regulérním.)

Situace 12: Na konci čtvrté směny vede domácí družstvo 3:2. Na začátku páté směny boduje hostující družstvo dvěma body a ujme se vedení 4:3. V dohrávce páté směny domácí družstvo získá jeden bod a bodový stav je 4:4. Na konci páté směny začne pršet a utkání je ukončeno za stavu 4:4.

Výklad 12 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Pokud je nerozhodný bodový stav v okamžiku ukončení zápasu, tak je zápas odložený. Jedná se o regulérní utkání dle pravidla 7.01c)3).

Výklad 12 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Stejně jako v předchozím výkladu.

Situace 13: Na konci čtvrté směny vede domácí družstvo 3:2. Na začátku páté směny hosté srovnají bodový stav na 3:3. V dohrávce páté směny je zápas ukončen kvůli dešti za stavu 3:3.

Výklad 13 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Jedná se o odložený zápas ze dvou důvodů. Prvním je nerozhodný bodový stav v okamžiku ukončení zápasu. Druhým důvodem je ukončení zápasu před tím, než se stal zápas regulérním, ale byly odehrány alespoň tři směny. (Uvědomte si, že není možné použít aplikaci pravidla 7.02a)5), protože se zápas nestal regulérním.)

Výklad 13 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Pokud je zápas ukončen před tím, než se stal regulérním, bude zápas označen jako „nehráno,“ a bude hrán znovu od úplného začátku.

Situace 14: Na konci sedmé směny je nerozhodný bodový stav 3:3. Na začátku osmé směny získá hostující družstvo bod a ujme se vedení 4:3. V dohrávce osmé směny je zápas ukončen kvůli dešti za stejného stavu 4:3.

Výklad 14 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Jedná se o odložený zápas podle pravidla 7.02a)5).

Výklad 14 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Stejně jako v předchozím výkladu.

Situace 15: Na konci sedmé směny je nerozhodný bodový stav 3:3. Na začátku osmé směny se hosté ujmou vedení 4:3. V dohrávce osmé směny domácí srovnají bodový stav na 4:4. Před koncem osmé směny je zápas ukončen kvůli dešti za stavu 4:4.

Výklad 15 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Zápas se stává odloženým z důvodu nerozhodnutého stavu v okamžiku ukončení.

Výklad 15 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Stejně jako v předchozím výkladu.

Situace 16: Na konci druhé směny je nerozhodný bodový stav 2:2. V dohrávce třetí směny se domácí družstvo ujme vedení 3:2. Před koncem třetí směny je zápas ukončen kvůli dešti za stavu 3:2.

Výklad 16 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se používají): Zápas je ukončen před tím, než se stal regulérním a nebyly odehrány minimálně tři směny, bude tedy označen jako „nehráno,“ a bude hrán znovu od úplného začátku.

Výklad 16 (volitelná pravidla pro odložená utkání ČBA se NEPOUŽÍVAJÍ): Zápas je ukončen před tím, než se stal regulérním, bude tedy označen jako „nehráno,“ a bude hrán znovu od úplného začátku.

7.05 Počasí má přednost

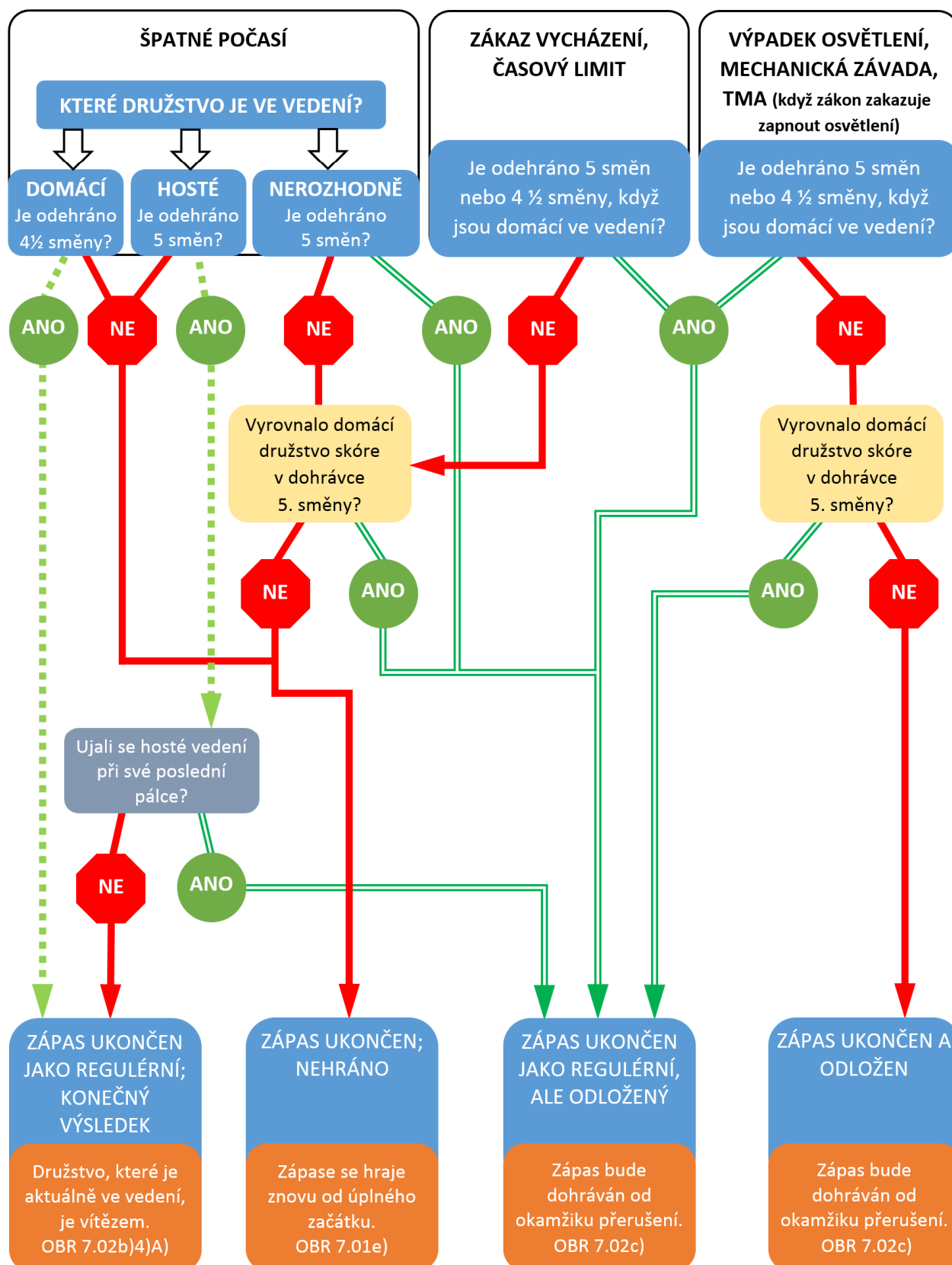
Pravidlo 7.02a) poznámka

Poznámka pravidla 7.02 uvádí, že počasí a podobné okolnosti mají přednost při určování, zda se ukončený zápas stane odloženým. Pokud je zápas přerušen kvůli počasí a následný výpadek osvětlení (případně zákaz vycházení nebo překročení časového omezení) znemožní jeho opětovné zahájení, tak se nebude jednat o odložený zápas. Stejně tak, pokud je zápas přerušen kvůli poruše osvětlení a následně kvůli počasí nebo nehratelné hrací ploše nemůže být opětovně zahájen, tak se nebude jednat o odložený zápas. (Viz Poznámka pravidla 7.02a).)

PŘEHLED POSTUPU PŘI PŘERUŠENÉM A ODLOŽENÉM UTKÁNÍ

OBA SOUPEŘI MAJÍ V KALENDÁŘI DALŠÍ VZÁJEMNÝ ZÁPAS

ZÁPAS JE UKONČEN PROTOŽE:



Poznámka: uvedený diagram nezahrnuje možnosti při aplikaci pravidla ohledně Volitelných pravidel pro odložená utkání.

PŘEHLED POSTUPU PŘI PŘERUŠENÉM A ODLOŽENÉM UTKÁNÍ

JEDNÁ SE O POSLEDNÍ VZÁJEMNÝ ZÁPAS OBOU SOUPEŘŮ

ZÁPAS JE UKONČEN PROTOŽE:



VÝKLAD

Poznámka: uvedený diagram nezahrnuje možnosti při aplikaci pravidla ohledně Volitelných pravidel pro odložená utkání.

Pokud je zápas zastaven kvůli **počasí** a během přerušení (před tím, než jsou odstraněny ochranné prvky hřiště proti dešti) dojde k **výpadku osvětlení**, kvůli kterému musí být zápas ukončen, tak bude považováno za ukončené kvůli **počasí** a nebude tedy odloženým zápasem.

Nicméně, **faktor počasí je odstraněn** v zápasech, které byly přerušeny kvůli **počasí**, a rozhodčí již nařídili domácímu družstvu, aby odstranilo ochranné prvky hřiště a připravilo hrací plochu. V takových případech, pokud dojde k výpadku osvětlení (nebo zákazu vycházení nebo překročení časového limitu), tak bude zápas považován za **odložený**.

Pokud je zápas zastaven kvůli **výpadku osvětlení** a následný déšť znemožní zahájit takto přerušovaný zápas, tak rozhodčí poté určí konečný důvod pro ukončení zápasu.

PŘÍKLADY:

Situace 1: Zápas je zastaven kvůli výpadku osvětlení; následně začne pršet; osvětlení je opraveno během deště, nebo jakmile přestane pršet; je zjištěno nehratelné hřiště.

Výklad 1: Zápas je ukončen kvůli dešti. Nejedná se o odložený zápas.

Situace 2: Zápas je zastaven kvůli výpadku osvětlení; následně začne pršet; hřiště je shledáno nehratelné, ale osvětlení není stále opraveno.

Výklad 2: Zápas je ukončen kvůli dešti. Nejedná se o odložený zápas.

Situace 3: Zápas je zastaven kvůli výpadku osvětlení; následně začne lehce pršet; přestane pršet, hřiště je shledáno hratelné, ale stále není osvětlení.

Výklad 3: Zápas je ukončen kvůli výpadku osvětlení. Jedná se o odložený zápas.

7.06 Pořadí pálkařů při odloženém utkání / přerušeném utkání *Pravidlo 7.02c)*

Pokud je utkání přerušeno a následně odloženo s tím, že se bude toto utkání dohrávat od okamžiku přerušení, tak musí hlavní rozhodčí zaznamenat do pořadí pálkařů přesný stav situace, kdy bylo utkání přerušeno. To by mělo zahrnovat: **směnu, bodový stav, počet autů, běžci na metách** (dle jmen), **jméno pálkaře, stav nadhozů** pálkaře a **jméno pálkaře** družstva v obraně, **který půjde na pálku** jako první **v následující směně, počet návštěv nadhazovače** (pokud byly) celkově, a i v přerušené nedokončené směně, zda bylo **uděleno** nějaké **varování** a zda byl **někdo vyloučen**. Jakékoliv porušení pravidel nebo nesrovnalosti, které nastaly v tomto přerušovém utkání, musí být reportovány vedení soutěže na Sekretariát ČBA.

Hlavní rozhodčí zápasu, které bylo odloženo, si ponechá pořadí pálkařů obou družstev za předpokladu, že se zápas bude dohrávat následující den a stejní rozhodčí budou rozhodovat dohrávané utkání (stejní rozhodčí mohou, ale nemusí utkání rozhodovat, případně mohou být na jiných postech). V situaci, kdy je jasné, že stejní rozhodčí nebo ani jeden ze skupiny rozhodčích nebude rozhodovat dohrávané utkání, tak je nutné zajistit předání pořadí pálkařů novým rozhodčím nebo **obratem naskenovat a zaslat** elektronicky na Sekretariát ČBA, který zajistí předání pořadí pálkařů rozhodčím dohrávaného zápasu.

Pořadí pálkařů nemůže být vráceno či ponecháno družstvům, kvůli zamezení manipulace s pořadím a střídáním hráčů.

Jakmile bude dohrávané utkání zahájeno, tak hlavní rozhodčí přinese svou (předanou z odloženého zápasu) kopii pořadí pálkařů na domácí metu na mítink s manažery obou družstev, kde je vyzve k předložení jejich pořadí pálkařů a pečlivě překontroluje jména všech hráčů a náhradníků, která jsou aktuálně ve hře. V tento okamžik mohou oba manažeři provést povolená střídání tak, aby byla dodržena pravidla o střídání v návaznosti na původní odložené utkání. Dále po provedení povoleného střídání, hlavní rozhodčí seznámí oba manažery s oficiálním pořadím pálkařů pro dohrávané utkání a obeznámí je ohledně rozmístění běžců, pálkaře a okamžiku, od kterého bude hra pokračovat.

Důležité je si uvědomit, že hra nemůže začít, dokud nejsou uvedeni správní hráči v pořadí pálkařů. (Manažer má právo před zahájením dohrávaného zápasu provést jakékoliv střídání hráčů za náhradníky, kteří doposud nenastoupili v přerušovém utkání.) Pokud zde vyniknou nejasnosti ve správném pořadí pálkařů, může být pořadí konzultováno s oficiálním zapisovatelem.

V situaci, kdy dojde k přerušení zápasu ještě před zvoláním „Play,“ ale bylo již předáno pořadí pálkařů, tak zápas nemůže být považován za odložený, jelikož utkání nebylo ještě oficiálně zahájeno a bude se jednat o přeložený zápas, který se bude hrát úplně od začátku s novým pořadím pálkařů.

Jak pravidlo 7.02c) uvádí, pokud dojde k vystřídaní nadhazovače a následně k přerušení hry s následným odložením, aniž by tento nový nadhazovač vyřadil nějakého běžce nebo nadhodil pálkaři nebo se pálkař stal běžcem, tak tento nový nadhazovač **může, ale nemusí** vstoupit do obnoveného zápasu. Pokud tento nadhazovač nenastoupí do dohrávaného zápasu, bude považován za vystřídaného a nemůže již do zápasu nastoupit.

Pokud je zápas přerušen během návštěvy manažera nebo kouče u nadhazovače na nadhazovacím kopci (nebo po návštěvě nadhazovače, kdy je na pálce stále stejný pálkař), tak při obnovení utkání může do hry vstoupit nový nadhazovač.

Vstoupí-li nový nadhazovač do hry a nebude čelit minimálně třem po sobě jdoucím pálkařům (nebo nebyla ukončena půl-směna), bude-li toto pravidlo používáno, když bude hra zastavena kvůli počasí, tak tento nadhazovač může, ale nemusí, pokračovat v nadhazování po obnovení utkání. Pokud v obnoveném nebo dohrávaném utkání nebude pokračovat, bude považován za vystřídaného.

Žádný hráč vystřídáný ze hry před odložením zápasu se nemůže vrátit zpět do hry v obnoveném zápase nebo v dohrávaném zápase.

Jakmile je zápas obnoven nebo dohráván, tak jakýkoliv hráč může být vystřídán hráčem, který se neúčastnil hry před jeho přerušením.

Hráč, který již není členem oddílu v okamžiku dohrávání odloženého utkání, může být vystřídán náhradníkem. Žádný hráč, který byl vystřídán v původním zápase, se nemůže jakkoliv vrátit do dohrávaného zápasu.

7.07 Skreče

Pravidlo 7.03, 8.03a)6)

Skrečovat utkání je tou nejzazší aplikací pravidel, která by měla být využita pouze v nejzávažnějších a za ne-výchozích situacích. Před skrečováním utkání by se měli všichni rozhodčí sejít a ujednotit se, že již není ze situace východiska. Poté může pouze hlavní rozhodčí skrečovat utkání. Po takové situaci musí rozhodčí okamžitě telefonicky informovat Sekretariát ČBA (případně předsedu STK) a následně (do 12h následujícího pracovního dne) zaslat podrobnou písemnou zprávu.

7.08 Protesty

Pravidlo 7.04

Pokud chce manažer oficiálně podat protest kvůli chybné aplikaci pravidel, **musí** jej podat hlavnímu rozhodčímu **před** dalším nadhodem, hrou nebo pokusem o hru. Jestliže vznikne protestovatelná situace v rozeře, která ukončí utkání, musí být protest podán do půlnoci následujícího dne na Sekretariátu ČBA.

Hlavní rozhodčí by měl nejprve zjistit, proč manažer chce podat protest a teprve po této konzultaci může být protest přijat.

Chce-li manažer oficiálně podat protest, měli by se **všichni** rozhodčí sejít a společně prodiskutovat rozehru nebo situaci, kvůli které má být podán protest. Rozhodčí se musí shodně dohodnout, že jejich rozhodnutí bylo v souladu s pravidly. Pokud dojdou ke společnému závěru, že vše bylo v souladu s oficiálními a místními pravidly, může hlavní rozhodčí přijmout protest podaný manažerem a oznámit oficiálnímu zapisovateli, že zbytek zápasu bude odehrán pod podaným protestem. Manažer soupeře musí být také informován o tom, že hra bude pokračovat pod podaným protestem.

Při přijímání protestu rozhodčí musí:

1. Zjistit přesný důvod nebo důvody manažera k podání protestu. Důvody protestu musí být známy před jeho akceptováním.
2. Sejít se s rozhodčími a společně se ujistit, že rozhodnutí bylo v souladu s pravidly.
3. Oznámit přijetí protestu oficiálnímu zapisovateli.

4. Zaznamenat na pořadí pálkařů přesnou situaci v okamžiku, která vedla k podání protestu (směna, bodový stav, počet autů, jméno pálkaře, stav nadhozů pálkaře, jména běžců na metách a jméno pálkaře obrany, který půjde v další půl-směně na pálku).

Podání protestu je řízeno příslušným soutěžním řádem dané soutěže. Protest musí být podán okamžitě po skončení roze hry, ve které došlo k protestovatelné situaci a zároveň před dalším nadhozem, hrou nebo pokusem o hru. Protestující manažer má na sepsání protestu 10 minut (po tuto dobu je hra přerušena), který sepíše na vlastní papír, který bude obsahovat přesný popis situace v okamžiku vzniku protestu (směna, bodový stav, počet autů, jméno pálkaře, stav nadhozů pálkaře, jména běžců na metách) a přesný popis důvodu podání protestu, nejlépe včetně čísla pravidla, které bylo špatně aplikováno. Tento popis včetně finanční jistiny v hotovosti (přesná hodnota) budou předány do rukou hlavního rozhodčího. Ten následně zaznamená přijetí protestu do Zprávy o utkání. **Pozdější nebo zpětné podání protestu nemůže být akceptováno.**

Rozhodčí musí neprodleně telefonicky informovat Sekretariát ČBA o podání protestu a následně být k dispozici při objasňování protestu. Zprávu o utkání, podaný protest a pořadí pálkařů (včetně zaznamenaného střídání) odešle elektronicky následující den na Sekretariát ČBA.

POZNÁMKA: Protest může být přijat pouze na špatnou aplikaci pravidel, nikoliv na rozhodnutí rozhodčího, které závisí na jeho pozorování (safe/aut, catch/no catch, strajk/ból,...). Pokud rozhodčí dojdou k závěru, že pochybili, mohou situaci napravit před podáním protestu a tak vyjít s „čistým štítem“.

8.00 ROZHODČÍ

8.01 Zranění rozhodčího *Pravidlo 8.01a)*

Pokud dojde ke zranění nebo onemocnění rozhodčího, který není schopen další účasti ve hře, měla by být celá situace zapsána ve Zprávě o utkání. Pokud zraněný rozhodčí rozhodoval v systému dvou rozhodčích, tak se druhý rozhodčí stává hlavním rozhodčím a **rozhoduje zápas sám v plné výstroji za domácí metou**. Ve výjimečných případech lze zvolit rozhodování z postavení za kopcem.

V případě, že je na hřišti zaveden systém tří rozhodčích, nahrazuje zraněného hlavního rozhodčího rozhodčí ze třetí mety. U systému čtyř rozhodčích nahrazuje hlavního rozhodčího rozhodčí z druhé mety. V případech, kdy se zraní rozhodčí v poli, nahrazuje (pokud je to možné) tohoto zraněného rozhodčího jiný rozhodčí z pole tak, aby vznikl nějaký systém rozhodčích mimo případu, kdy zůstane na hřišti pouze jeden rozhodčí.

V situaci, kdy na hřišti zůstane pouze jeden rozhodčí, tak může zápas rozhodovat sám nebo požádá domácí družstvo o zajištění metového rozhodčího z řad náhradníků, kteří se neúčastní hry s tím, že zbylý rozhodčí bude vždy hlavním rozhodčím za domácí metou.

8.02 Standardy pro vyloučení ze hry *Pravidlo 8.01a, d, e), 6.04*

Rozhodčím je dáno právo vyloučit jakéhokoliv účastníka ze hry. **Tato zodpovědnost nemůže být brána na lehkou váhu**. Asociaci je jasné, že každá situace je unikátní a objektivní posouzení rozhodčích je základním prvkem ke správnému prosazení pravidel baseballu. I když u každé situace můžeme najít jedinečné a mimořádné okolnosti, tak hráči a oddíly požadují jednotnost a standardy, pro jednotlivá vyloučení.

Následující principy by měly být použity při rozhodování, zda vyloučit hráče, kouče, manažera nebo jinou osobu ze hry.

- **Použití vulgárních výrazů směřovaných na rozhodčí** nebo **osobní vulgarismy adresované rozhodčím** jsou důvodem k vyloučení.
- **Fyzický kontakt (úmyslný) s rozhodčím** je důvodem k vyloučení.
- **Odmítnutí zastavit pokračování v argumentaci** a následné zdržování hry **poté, co rozhodčí dali hráči nebo manažerovi adekvátní prostor k argumentaci**, je důvodem k vyloučení. Rozhodčí by měli takového hráče nebo manažera **upozornit, že byl již vyslyšen (varování)** a že se může vrátit na svou pozici nebo bude vyloučen. Buď silný a neoblomný, když osobě dáváš varování, nicméně VYVARUJ SE PŘÍLIŠ BRZKÉHO UDELENÍ VAROVÁNÍ.
- Pokud hráč, kouč nebo manažer **opouští své postavení, aby argumentoval bóly a strajky (včetně zadrženého švihu)**, tak bude **okamžitě varován**, aby se vrátil na své postavení, nebo bude okamžitě vyloučen.
- Jestliže **během argumentace** manažer, kouč nebo hráč **odkazuje na pořízený (shlednutý) video záznam**, který má rozporovat vyhlášení rozhodčích, tak taková **osoba musí být okamžitě varována**, aby od této argumentace ustoupila, protože jinak bude důvodem k vyloučení.
- **Použití teatrální gestikulace** (např. poskakování, prudké mávání rukama nebo demonstrování situace) během argumentace s rozhodčím, případně vybíhání z lavičky na hrací plochu a provádění gestikulace směrem k rozhodčím, jsou důvody k vyloučení. Vyhazování čehokoliv z lavičky na hrací plochu (ručníky, čepice, vybavení apod.) jsou důvodem k automatickému vyloučení.
- **Akce prováděné zaměstnancem (členem) družstva, které zesměšňují rozhodčí**, jsou důvodem k vyloučení (např. kreslení čáry na zem k demonstraci místa kudy letěl nadhoz nebo ponechání vybavení na domácí metě poté, co byl pálkař strike out při méně jak dvou autech).
- Jakýkoliv hráč, kouč nebo manažer, který **hází vybavením na protest proti rozhodnutí rozhodčích**, bude reportován Disciplinární komisi ČBA. Rozhodčí upozorní viníka, že bude

oznámen Disciplinární komisi za porušení pravidla ohledně vybavení. V případě porušení tohoto pravidla, **by měli rozhodčí raději využít možnost udělení varování**, aby mohl hráč zůstat ve hře. Nicméně pokud je házení vybavením do očí bijící, bude osoba vyloučena ze hry.

Dále, by měli rozhodčí reportovat Disciplinární komisi ČBA jakékoliv viditelné a nesportovní házení vybavením hráčem, koučem nebo manažerem, i když se nejedná o reakci na rozhodnutí rozhodčího, které může být postihnuto vyloučením.

- Jakýkoliv **hráč, manažer nebo kouč**, který **nesplní nařízení rozhodčích nebo odmítá přestat činit cokoliv, co je v rozporu s pravidly** a nařízení soutěžních řádů, může být důvodem k vyloučení dle pravidla 8.01.

Příkladem těchto situací může být odmítnutí pálkaře správně vstoupit do území pálkaře, i když byl rozhodčím varován nebo odmítnutí předložit část výzbroje k inspekci apod.

- **Žádný člen družstva nemůže přijít z lavičky na hrací plochu a argumentovat nebo rozporovat udělení varování podle pravidla 6.02c)9) (úmyslný nadhoz na pálkaře).** Pokud manažer, kouč nebo hráč opustí lavičku nebo své postavení v poli kvůli rozporování uděleného varování, **bude varován, že tak nesmí činit. Pokud i tak pokračuje**, je důvodem k vyloučení ze hry.

Zatímco výše uvedené prohřešky proti pravidlům jsou řešeny vyloučením, tak pravidlo 8.01d) dává právo rozhodčím vyloučit jakéhokoliv účastníka za „námítky proti rozhodnutí nebo použití nesportovních výroků nebo jednání.“ Dále v tomto manuálu a v oficiálních pravidlech baseballu můžete nalézt další situace, jejichž výsledkem je okamžité vyloučení. Těmito situacemi může být nalezení cizího předmětu nebo substance u nadhazovače, pálkař napadne nadhazovače, nahazovač úmyslně nadhazuje do pálkaře apod.

8.03 Hráč útočí na nadhazovače *Pravidlo 8.01d)*

Jakýkoliv hráč, který útočí na nadhazovače – za což může být dle posouzení rozhodčích považován pohyb hráče směrem k nadhazovači do přiměřené vzdálenosti za účelem bitky s nadhazovačem – bude automaticky vyloučen ze zápasu. V každém případě, kdy jde pálkař směrem k nadhazovači, přičemž drží v ruce pátku, tak bude reportován rozhodčími k disciplinárnímu řízení.

8.04 Oprava stavu pálkaře *Pravidlo 8.02c)*

V situacích, kdy se rozhodčí na hrací ploše nejsou schopni shodnout na správném stavu bólů a strajku pro pálkaře, nabízí se získání správného stavu od oficiálního zapisovatele. Oprava chybného stavu pálkaře nemůže být povolena po nadhozu nebo příhodu na následujícího pálkaře nebo v situaci, která se týká posledního pálkaře směny nebo zápasu a všichni vnitřní polaři překročí pomezí čáru směrem ven z pole. **Za žádných okolností nemůže být pro opravu stavu pálkaře použito video, pokud to není schváleno vedením soutěže.** Pokud se nedojde ke správnému stavu pálkaře, rozhoduje o stavu hlavní rozhodčí.

8.05 Porada rozhodčích, oprava chybného rozhodnutí *Pravidlo 8.02c)*

Pravidla baseballu požadují po rozhodčích, aby jejich rozhodnutí byla vždy správná. Hrdost rozhodčích je důležitá, avšak nepodstatná, pokud má být **situace rozhodnuta správně.**

1. rozhodčí by měl požádat své kolegy o pomoc či o konzultaci situace, když dojde k zakrytí výhledu na rozhodovanou situaci nebo dojde k okolnostem, které mu znemožní sledovat hru. Společně by měli dojít k rozhodnutí, které je v souladu s pravidly a je správné.
2. Pravidlo 8.02c) říká, že „Žádný rozhodčí nesmí kritizovat, vyžadovat opravu nebo zasahovat do rozhodnutí jiného rozhodčího, pokud o to není rozhodčím, který toto rozhodnutí činí, požádán.“ Pokud dojde k nějaké sporné situaci, tak pouze rozhodčí, který sporně vyhlásil situaci, může požádat své kolegy o pomoc.

3. v omezeném počtu situací může dojít k situaci, kdy rozhodčí není schopen rozhodnout situaci, když je po něm rozhodnutí požadováno. V takové situaci si musí svolat své kolegy na pomoc a získat od nich takové informace, které mu pomohou správně posoudit a rozhodnout jeho situaci. **Pamatujte, že konečné rozhodnutí o změně rozhodnutí může učinit POUZE rozhodčí, který situaci vyhlášoval.**

Situace, při kterých by mělo dojít k poradě všech rozhodčích:

- rozhodnutí, zda míč v letu opustil hřiště v poli (fair) nebo v zázemí (foul)
- rozhodnutí, zda odpálený míč opouštějící hřiště je homerun nebo dvoj-meták
- situace, kdy je tečovaný odpal (foul-tip) chytačem upuštěn a stal se foul-ballem
- situace, kdy rozhodčí evidentně chyboval při svém rozhodnutí o míči, který spadl na zem nebo nebyl zpracován polařem při tečování nebo nuceném postupu
- při bránění diváky
- vyhlášen balk rozhodčím, který si evidentně nevšiml, že stojná noha nadhazovače je mimo metu

POSTUP:

- pokud rozhodčí potřebuje pomoc svých kolegů, měl by o ni požádat co nejdříve po jeho vyhlášení. Rozhodně by porada **neměla následovat** po dlouhé diskusi s manažerem, který jej k poradě rozhodčích vyzývá.
- pokud rozhodčí potřebuje pomoc, setkání rozhodčích musí vždy proběhnout na hřišti **stranou od hráčů a manažerů**. Setkání a předávání informací by mělo probíhat „normálně“ bez jakékoliv signalizace či emocí, ze kterých by bylo zřejmé pro okolí, že druhý kolega má opačný názor než rozhodčí žádající o pomoc.
- některá rozhodnutí, která záleží na pozorování nelze změnit. Mezi ně patří: krádež a tečování běžce (mimo situace, kdy míč polaři upadne a rozhodčí to nevidí); nucený postup (pokud nedojde k upuštění míče nebo nedojde ke ztrátě kontaktu polaře s metou); bít a strajk (mimo zadrženého švihu). Také nemohou být měněny rozhodnutí, které by vytvořili ještě větší problémy. Například catch/no catch při více bězcích apod.
- rozhodčí mohou použít svůj úsudek k provedení nezbytných kroků pro provedení nápravy (v rámci stanovených postupů) a následnou konzultaci s rozhodčími na hřišti provést změnu původního rozhodnutí.
- rozhodčí mohou umístit běžce, pokud je to nezbytné, ignorovat výběh z mety nebo porušení pravidel ohledně běhu po metách, na základě kterých bylo provedeno původní rozhodnutí.
- **manažerovi není umožněna druhá konfrontace u sporného rozhodnutí.**
- pokud je rozhodnutí změněno, mělo by následovat objasnění oběma manažerům. Většinou manažeři nekonfrontují rozhodčí, pokud je změna rozhodnutí jednoznačně správná a nevyvratitelná.
- je zcela na uvážení rozhodčích, zda budou komunikovat s manažerem družstva **před** nebo **poté**, co byla vyhlášena změna původního rozhodnutí.

Pokud rozhodčí zapomene stav pálkaře nebo počet autů v průběhu hry, jakýkoliv pokus napravit chybu je povolen

Situace: Běžec na první metě krade druhou metu za stavu 3-1 pro pálkaře. Následující nadhoz je čtvrtý bít, ale chytač přihrazuje míč na druhou metu, kde je běžec z první mety tečován před metou. Rozhodčí chybně vyhlásí tohoto běžce aut, který v domněnku, že je aut, opustí druhou metu a je znovu tečován polařem.

Výklad: běžec, který opustí metu a je tečován, je dle pravidel aut; nicméně byl vyhlášen aut při chybném rozhodnutí rozhodčího. V takové situaci by měl být běžec vrácen na druhou metu. Je to oprava chyby rozhodčího.

8.06 Zadržený švih

Pravidlo 8.02c) poznámka

Poznámka v Oficiálních pravidlech baseballu 8.02c) umožňuje manažerovi nebo chytači vznést požadavek k hlavnímu rozhodčímu, aby požádal svého kolegu o pomoc při posouzení zadrženého švihu za předpokladu, že hlavní rozhodčí vyhlásil nadhoz jako ból. Pravidlo dále uvádí, že žádost o posouzení zadrženého švihu může být vznesena pouze při vyhlášení bólu a po vznesení požadavku ze strany družstva. Hlavní rozhodčí může – z vlastní vůle – požádat metového rozhodčího o pomoc při zadrženém švihu kdykoliv, kdy bude mít pochybnosti.

Preferovanou mechanikou pro hlavního rozhodčího při žádosti o pomoc při zadrženém švihu je agresivní ukázání **levou rukou** směrem na vhodného rozhodčího. Tato mechanika rozliší vznesení žádosti o pomoc při zadrženém švihu a mechanikou při vyhlášení strajku.

Podle Oficiálních pravidel baseballu má hlavní rozhodčí povinnost požádat o pomoc kolegu, pokud je taková výzva vznesena od manažera nebo chytače družstva v obraně. Pokud rozhodčí rozhodují v systému tří rozhodčích, bude hlavní rozhodčí žádat o pomoc rozhodčího u první mety, když bude na pálce pravák pákár a rozhodčího u třetí mety se bude dotazovat v situaci, když bude na pálce levák pákár, bez ohledu, zda jsou nebo nejsou běžci na metách.

V situacích, kdy má pákár dva strajky a následující nadhoz není chycen nebo je nechytatelný (nebo jiná nadhoz, který uteče chytači), a pákár zadrží švih, tak v tento okamžik musí hlavní rozhodčí **OKAMŽITĚ** (zatímco se chytač snaží získat míč) požádat o posouzení zadrženého švihu svého kolegu, *aniž by čekal na výzvu ze strany týmu v obraně*. Tento automatický dotaz dá možnost obraně i útoku rychlou informaci, jaké bude finální posouzení situace, aby mohli dle toho reagovat.

Manažeri, kouči nebo hráči nemohou rozporovat tuto žádost o pomoc (nebo výsledek žádosti) při zadrženém švihu. Pokud manažer, kouč nebo hráč **opustí svou pozici**, aby rozporoval výsledek rozhodnutí ohledně zadrženého švihu, tak bude nejprve **varován**, že tak nesmí činit. Pokud bude v protestech ohledně rozhodnutí pokračovat (ve výsledku se jedná o dohady ohledně strajku a bólu), bude viník vyloučen ze hry.

Všechna rozhodnutí ohledně zadrženého švihu musí být hlavním rozhodčím vyhlášena **hlasitě a čistě**. Pokud je nadhoz vyhlášen jako ból a pákár při zadrženém švihu dle posouzení hlavního rozhodčího na tento nadhoz nešvihnul, hlavní rozhodčí vyhlásí: „Ball; no, he didn't go.“ Jestliže je nadhozený míč ból a dle posouzení hlavního rozhodčího pákár švih nezadržel, bude následovat vyhlášení: „Yes, he went,“ přičemž hlavní rozhodčí ukáže na pákáře nataženou rukou blíže pákaři a následuje standardní mechanika pro vyhlášení strajku.

Rozhodnutí ohledně zadrženého švihu pákáře bude založeno čistě na jeho osobním posouzení, zda chtěl pákár švihnout po nadhozeném míči.

Výzva na hlavního rozhodčího ohledně zadrženého švihu musí být podána před dalším nadhozem, hrou nebo pokusem o hru. Pokud vznikne situace ohledně zadrženého švihu během rozehry, která ukončí půl směnu, tak musí být výzva učiněna dříve, než všichni vnitřní polaři družstva v obraně opustí pole (fair territory).

Běžci na metách a rozhodčí musí být připraveni na situaci, že metový rozhodčí – po provedení žádosti o pomoc ohledně zadrženého švihu – může změnit vyhlášení bólu na strajk, což pro běžce může znamenat, že nejsou chráněni a musí opustit metu z důvodu nuceného postupu, a mohou být vyautováni po příhozu chytače. Také chytač a rozhodčí musí být připraveni na situaci, kdy běžec během zadrženého švihu krade následující metu. Opět metový rozhodčí může změnit rozhodnutí hlavního rozhodčího, což může mít výsledný vliv na situaci na metách.

Situace 1: Běžec na první metě, stav pákáře 3-1. Běžec krade s nadhozem a pákár zadrží švih. Hlavní rozhodčí vyhlásí, že pákár nešvihl: „Ball; no, he didn't go“ (čtvrtý ból), ale i tak chytač přihraje míč na druhou metu, kde je běžce tečován dříve, než dosáhl druhé mety.

Výklad 1: Rozhodčí, který posuzuje situaci na druhé metě, nejprve nevyhlásí běžce „safe“ nebo „out“ protože je vyhlášen čtvrtý ból, dokud není podána výzva k posouzení zadrženého švihu. Metový rozhodčí vyhlásí pouze: „That's ball four,“ aby tím předešel špatnému vyhodnocení situace, ze strany běžce. Pokud je ale výzva vznesena a metový rozhodčí posoudí, že pákár nadhoz neprošvihl vyhlášením: „No, he didn't go,“ tak původní vyhlášení čtvrtého bólu má přednost. Nicméně pokud je zadržený švih

změněn na prošvih (strajk) vyhlášením metového rozhodčího: „Yes, he went,“ tak poté rozhodčí u druhé mety vyhlásí „safe“ nebo „out“ podle posouzení prvotní situace na druhé metě. (Viz Oficiální pravidla baseballu 8.02c) poznámka).

Situace 2: Běžec na první metě krade s nadhozem, pálkař má tři bóly. Při následujícím nadhozu pálkař zadrží švih a hlavní rozhodčí posoudí situaci jako ból. Běžící pálkař se rozeběhne k první metě a přitom brání (je mimo území pálkaře) chytací přihrát na druhou metu pro vyautování kradoucího běžce z první mety. Běžec bezpečně dosáhne druhé mety. Následuje výzva ze strany družstva v obraně, po které metový rozhodčí posoudí pálkařův zadržený švih za prošvih.

Výklad 2: Jedná se o bránění pálkařem. Pálkař je vyhlášen aut a běžce se musí vrátit na první metu. Pokud tato situace nastane, když má pálkař již dva strajky, tak budou oba, pálkař i běžec vyhlášeni aut.

8.07 “Dobrovolný strajk“

Pravidlo 8.02c) poznámka

V situacích, kdy není chytačem zachycen nadhoz, který je třetím strajkem na zadržený švih pálkaře a zároveň je pálkař oprávněn pokusit se získat první metu, tak musí hlavní rozhodčí požádat svého kolegu na metách o posouzení zadrženého švihu automaticky a okamžitě (bez čekání na požadavek od obrany); ale i v případě, že výzva od hlavního rozhodčího k metovému rozhodčímu není učiněna okamžitě, tak by měl metový rozhodčí **okamžitě a dobrovolně** signalizovat strajk (prošvih), **KDYŽ** chce metový rozhodčí změnit vyhlášení hlavního rozhodčího. To dá pálkaři okamžitě šanci během získat první metu.

9.00 OBECNÉ POKYNY

9.01 Mítink na domácí metě

Je velice důležité, aby se rozhodčí snažili zahájit každé utkání v předem stanovenou dobu. Pokud zástupci domácího oddílu nebo řídící orgány soutěže dopředu neupozorní na zdržení ohledně začátku utkání, všichni rozhodčí společně vstoupí na hrací plochu pět minut před rozepsaným začátkem utkání a půjdou přímo k domácí metě. Rozhodčí dorazí k domácí metě společně ve stejný okamžik jako skupina rozhodčích, tj. pět minut před rozepsaným začátkem utkání (za předpokladu, že nebude před začátkem utkání slavnostní ceremoniál, který by znemožňoval zahájit utkání přesně ve stanovenou dobu a na jehož uskutečnění jsou rozhodčí předem upozorněni domácím oddílem). Jakmile rozhodčí dorazí k domácí metě, tak hlavní rozhodčí bude vždy stát přímo za domácí metou, čelem do pole, a metový(i) rozhodčí bude (budou) stát v poli, před domácí metou čelem k hlavnímu rozhodčímu. Zde budou stát do doby, než jsou vyřízeny formality před zahájením hry a domácí družstvo nevběhne do pole.

9.02 Státní hymna

Pokud je součástí ceremoniálu státní hymna (jakéhokoliv družstva), tak rozhodčí budou stát v pozoru s patami u sebe, hlava bude vzpřímená a bude se dívat na vlajku (tvář nebude směřovat k zemi), levá ruka natažená podél švu levé nohavice, dlaň bude tvořit miskou s nataženými prsty. Čepice bude sejmuta a držena v pravé ruce nad levým ramenem tak, aby byla pravá dlaň na srdci. Hlavní rozhodčí bude mít masku v levé ruce nebo zastrčenou pod levou paží. Během interpretace státní hymny je **zcela zakázáno** mluvit, smát se, odplivávat nebo žvýkat. Toto uctivé dekorum se udržuje až do posledního tónu prezentované hymny.

9.03 Pozice rozhodčích před zahájením hry

Po ukončení státní hymny, případně po mítinku na domácí metě (v závislosti na pořadí dle předzápasového harmonogramu) se metový rozhodčí přemístí poklusem na pozici v polovině vzdálenosti mezi první a druhou metou (a mezi druhou a třetí metou v případě systému tří rozhodčích), několik kroků od hrany trávy ve vnějším poli. V tento okamžik se rozhodčí ujistí, že na hrací ploše nejsou zásadní nebo očividné nedostatky (otevřené branky, vybavení pohozené na hrací ploše, židle z bullpenu nejsou v kontaktu s oplocením apod.). Jakmile chytač přijme poslední zahřívací nadhoz a bude přihrávat na druhou metu, musí se rozhodčí pokusem (ne sprintem) přemístit na své pozice u první (třetí) mety k zahájení hry.

Zatímco se zahajující nadhazovač (nebo poté jeho náhradník) zahřívá na nadhazovacím kopci, tak by měl hlavní rozhodčí jít za chytače a prohlédnout si několik zahřívacích nadhozů na každé straně.

Jakmile chytač přihrává poslední zahřívací nadhoz na druhou metu, tak by hlavní rozhodčí měl přijít k domácí metě a očistit ji od prachu (antuky, písku apod.). Následně se přemístí za domácí metu a připraví se na zahájení hry. Hlavní rozhodčí by se měl krátce rozhlédnout kolem sebe, aby se ujistil, že na hrací ploše nejsou zásadní nebo očividné nedostatky. Následně poté, co první pálkař zaujme postavení v území pálkaře a nadhazovač zaujme postoj na nadhazovací metě, může zahájit hru hlasitým, silným a jednoznačným zvoláním „Play!“

9.04 Pozdržení nadhazovače

Před prvním nadhozem ve směně nebo kdykoliv poté, kdy byl míč mrtvý, hlavní rozhodčí zajistí, že nadhazovač nebude nadhazovat, dokud nebude pálkař připraven. Je běžné, že hlavní rozhodčí natáhne pravou ruku před sebe do výšky očí pro pozastavení nadhazovače v nadhazování. **Tento signál bude používán pouze k oznámení, že je míč stále mrtvý poté, co byl vyhlášen „Time“ a nikdy nebude používán k přerušení hry.** Hlavní rozhodčí vždy zvedne obě ruce nad hlavu, pokud bude chtít vyhlásit „Time.“

9.05 Ruce na kolenou

Všichni metoví rozhodčí rozhodující zápasy pod vedením České baseballové asociace by měli přejít do postavení s rukama na kolenou před každým nadhazem. (Tento koncept by měl zajistit připravenost a soustředěnost rozhodčích v okamžiku, kdy je míč nadhazován). Pokud jsou běžci na metách, tak se předpokládá, že metový rozhodčí zaujme toto postavení v okamžiku, kdy nadhazovač přebírá signály od chytáče. Pokud nejsou běžci na metách, přejde metový rozhodčí do tohoto postavení v okamžiku, kdy se nadhazovač rozhodne nadhodit míč pálkaři. Jestliže pálkař neodpálí nadhození míč, tak metový rozhodčí přejdou do vzpřímeného postavení. Pokud je běžec pouze na první nebo jenom na třetí metě, tak by metový rozhodčí měl být schopen ze své pozice a postoje s rukama na kolenou udělat jeden nebo dva kroky směrem k polovině vzdálenosti mezi domácí a první metou, respektive mezi domácí a třetí metou, a otočit se k metě, v případě přihrávky (pick-off) na tuto metu.

9.06 Pozice rozhodčích mezi směnami

Metový(i) rozhodčí se **poklusem (nikoliv sprintem)** přemístí na pozici na trávě ve vnějším poli, několik kroku od hranice trávy, přibližně v polovině mezi první a druhou metou (a druhou a třetí metou v systému tří rozhodčích) po každé dohrané směně nebo při střídání nadhazovačů. Pokud jsou běžci na metách a dojde k návštěvě kopce manažerem nebo koučem, tak metový(i) rozhodčí zůstává(jí) na své(svých) pozici(pozicích). V této době, mezi směnami nebo při střídání nadhazovače, nebudou rozhodčí konverzovat s hráči, manažery či kouči.

Správná pozice hlavního rozhodčího mezi směnami je u pomezí čáry přes první nebo třetí metu, asi ve čtvrtině až polovině vzdálenosti od domácí mety k první nebo třetí metě. Pokud dojde k návštěvě kopce manažerem nebo koučem, správná pozice hlavního rozhodčího bude u opačné pomezí čáry než je lavička družstva v obraně.

Účelem této pozice pro hlavního rozhodčího je zůstat „neutrální“ a vyvarovat se zbytečné konverzaci či konfrontaci s hráči, kouči nebo manažery.

Pokud má hlavní rozhodčí problémy v dané směně, tak se mezi směnami přemístí **k opačné** pomezí čáry, než je lavička družstva, se kterým má problémy. Tento stejný princip dodržují i rozhodčí v poli. To znamená, pokud se předpokládá potenciální problém s hráči družstva, které vstupuje na hrací plochu, tak postavení rozhodčího mezi směnami nebude v blízkosti lavičky tohoto družstva, aby se předešlo případné konfrontaci.

Pro dobu mezi směnami nejsou, krom jejich pozice, pro rozhodčí definovány žádné povinnosti či omezení. Rozhodčí by měli být stále ve střehu, sledovat dění kolem sebe a vystupovat profesionálně. Řeč těla by neměla reflektovat s agresivitou, soutěživostí, arogancí, nezájmem či znučením. Pro tuto dobu není definována ani pozice rukou, zda jsou založené pře hrudníkem nebo opřené o boky nebo překřížené za tělem, kromě možných náznaků, které by evokovaly výše uvedené vlastnosti. Nicméně ruce v kapsách nevypadají profesionálně a tento nešvar by měl být odstraněn ze hřiště.

Po vyhlášení „Strike Three“ nebo po prošvihů na třetí aut, by se měl rozhodčí vydat na opačnou stranu než pálkař, aby předešel potencionálním problémům. Například, polař z pravého pole je právě strike-out, čímž je ukončena směna a jeho lavička je u první mety. Hlavní rozhodčí by v této situaci měl jít směrem ke třetí metě a tam zaujmout pozici mezi směnami. (**POZNÁMKA:** V určitých situacích musí hlavní rozhodčí použít zdravý rozum k určení místa, kam se má přemístit, aby předešel zbytečným konfrontacím.)

9.07 Postup rozhodčích při střídání nadhazovače

Metový rozhodčí vždy čeká na signál manažera, kterým povolá nového nadhazovače; rozhodčí nejde k bullpenu (místo pro rozcvičování nadhazovačů) dříve, než manažer ohlásí nového nadhazovače. Pokud se v prostoru pro rozcvičování nadhazovačů připravuje více jak jeden nadhazovač, tak si rozhodčí musí být jist, který nadhazovač je požadován. Jestliže jde manažer na nadhazovací kopec podruhé ve stejné směně, za předpokladu, že je na kopci stále stejný nadhazovač a manažer před dosažením nadhazovacího kopce nesignalizoval střídání, tak hlavní rozhodčí musí v tento moment okamžitě jít na nadhazovací kopec a zjistit, jaký nový nadhazovač bude povolán do hry.

Když jde metový rozhodčí k bullpenu, tak běží poklusem přímo k němu, přičemž verbálně a vizuálně povolává nového nadhazovače. Rozhodčí nemusí běžet celou cestu k bullpenu, poběží až do okamžiku, kdy nový nadhazovač dokončí rozcvičování, a je připraven vstoupit na hrací plochu. V tento okamžik se může rozhodčí zastavit a chvíli počká, aby se ujistil, že nový nadhazovač opravdu opouští bullpen. Jakmile je nový nadhazovač na cestě k nadhazovacímu kopci, tak poběží metový rozhodčí na pozici, která se nachází několik kroků od hrany trávy a antuky ve vnějším poli mezi první a druhou metou, případně mezi druhou a třetí metou (v závislosti, kde se nachází prostor pro rozcvičování nadhazovačů).

Během této doby se postavení hlavního rozhodčího nachází u pomezí čáry, která je vzdálenější lavičce družstva v obraně. Toto postavení předchází potenciálním problémům. Před obnovením hry by se MĚL hlavní rozhodčí podívat na několik přípravných nadhozů nového nadhazovače. Novému nadhazovači je povoleno přesně osm zahřívacích nadhozů (pokud se nejedná o střídání zapříčiněné zraněním, nemocí, vyloučením nebo jinou nenadálou situací).

V situacích, kdy jde manažer přímo za hlavním rozhodčím, kterému oznámí střídání nadhazovače (jako v případě vícenásobného střídání), tak hlavní rozhodčí okamžitě signalizuje metovému rozhodčímu, aby povolal nového nadhazovače z bullpenu (podle zvoleného nadhazovače ukáže hlavní rozhodčí levou nebo pravou ruku metovému rozhodčímu), aby tak urychlil střídání nadhazovače.

9.08 Vysvětlení neobvyklých situací směrem k zapisovateli

Hlavní rozhodčí by měl vyvinout určité úsilí k vysvětlení zvláštních nebo neobvyklých situací směrem k oficiálnímu zapisovateli (směrem k pressboxu). Obvykle se hlavní rozhodčí otočí směrem k zapisovateli a signalizuje, co se stalo, jakmile je rozehra ukončena. Tyto zvláštní situace zahrnují bránění chytačem, bránění pálkařem, když po vyhlášeném balku následuje odpal, který anuluje postih, bránění divákem apod.

9.09 Pozice pro roze hry na domácí metě

Základní pozice je v bodě mezi domácí metou a hranicí trávy okolo domácí mety. Z tohoto postavení bude rozhodčí číst roze hry a případnou přihrávku, na kterou bude následně reagovat změnou pozice. Pokud rozhodčí dospěje čtením hry k závěru, že na domácí metě nebude žádná roze hra, tak hlavní rozhodčí zůstává v této základní pozici. Nicméně většina roze her na domácí metě bude nutit rozhodčího přesunout se do jinací pozice pro sledování roze hry na domácí metě. Pokud se rozhodčí přemístí do jinací pozice a roze hra na domácí metě přesto nevznikne, vrátí se zpět do základní pozice.

Pokud dojde k příhozu z vnějšího pole, musí hlavní rozhodčí číst příhoz vnějšího polaře ze své základní pozice a teprve následně reagovat změnou pozice. Běžně při „jasných“ příhozech na domácí metu se hlavní rozhodčí přemístí na prodlouženou pomezí čáru přes třetí metu, protože většina roze her na domácí metě jsou letmým tečováním v pohybu (swipe tag).

Pokud letí příhoz od polaře u první mety s běžcem ve skórujícím postavení (běžně po odpalu po zemi do vnitřního pole, kdy první příhoz směřuje na první metu), tak se hlavní rozhodčí přemístí opět na prodlouženou pomezí čáru přes třetí metu s tím, že očekává rychlý/krátký příhoz na domácí metu, kde dojde jednoznačně k rychlému letnému tečováním běžce.

Jestliže hlavní rozhodčí přečte správně příhoz, který zapříčiní, že se chytač musí přemístit pryč z domácí mety, tak se rozhodčí přemístí společně s chytačem k udržení si správné vzdálenosti a získá nejlepší možný úhel pro sledování tečováním na domácí metě.

Je velice důležité neumožnit běžci, aby se dostal mezi rozhodčího a chytače; a udržet hlavu s rameny kolmo na vzniklou roze hry s čistým výhledem na tečováním.

Rozhodčí musí být po celou dobu připraven přizpůsobit svou pozici jakýmkoliv směrem dle vývoje roze hry, respektive dle toho, jak se vyvine tečováním mimo prostor domácí mety a/nebo při tečováním do zad běžce.

POZNÁMKA: Optimálním postavením pro sledování tečováním je pozice s čistým výhledem bez překážek mezi rozhodčím a míčem v okamžiku, kdy dochází k samotnému tečováním.

9.10 Nechycený třetí strajk

Posoudit, zda byl třetí strajk chytačem správně chycen je pro hlavního rozhodčího velice obtížné. Hlavní rozhodčí má celou situaci zakrytou tělem chytače, a i sám chytač se snaží hlavního rozhodčího přesvědčit, že byl míč správně chycen, většinou zvednutím rukavice s míčem nad hlavu, i když se míč odrazil od země těsně před rukavicí. V této situaci má lepší výhled metový rozhodčí, který vidí míč z jiného úhlu a pokud se rozhodčí před zápasem domluví, může být hlavnímu rozhodčímu nápomocen.

Hlavní rozhodčí při vyhlášení používá vždy dva jasné signály. Prvním z nich je standardní mechanika vyhlášení strajku a následuje druhý signál podle toho, zda byl nebo nebyl míč správně chycen.

Pokud je míč správně chycen, následuje vyhlášení pálkaře aut. Pokud míč není chycen, následuje vyhlášení stejné jako sejf nebo no catch, přičemž hlavní rozhodčí vyhlásí „no catch“ nebo „ball's on the ground“ případně „ball's in the dirt.“ Tím signalizuje, že je míč ve hře a pálkař musí být vyřazen tečováním nebo přihrávkou na první metu.

Jsou situace, kdy se míč před chycením chytačem dotkne země a v těchto případech nemůže být pálkař vyhlášen automaticky aut. Hlavní rozhodčí zde nemá jednoduchou pozici. Proto existují domluvené signály mezi hlavním a metovým rozhodčím, kde metový rozhodčí má lepší pohled na situaci. Pokud se rozhodčí domluví, může metový rozhodčí signalizovat, zda se míč dotknul či nedotknul země. Pokud byl míč správně chycen, metový rozhodčí provede stejný signál jako při vyhlášení autu. V případě, že míč nebyl chycen, rozhodčí ukazuje stejný signál jako při sejf. Takovou domluvou a signály lze předcházet případným problémům a nedorozumění na hřišti.

Rozhodčí na hřišti by měli využívat postup, při kterém rozhodčí na metách asistují hlavnímu rozhodčímu při nechyceném třetím strajku nebo při chyceném tečováním odpalu v blízkosti země. Je důležité si uvědomit, že změna rozhodnutí může mít obrovský vliv na průběh hry a status hráčů. Důležité je, aby konečné rozhodnutí rozhodčích bylo správné.

Pokud hlavní rozhodčí signalizuje po nechyceném třetím strajku, že pálkař prošvihl na třetí strajk, měl by následovat druhý signál, kterým určuje, že pálkař není aut.

9.11 Chybný odpal, když je pálkař v území pálkaře

Kdykoliv jakýkoliv rozhodčí uvidí, že odpálený míč zasáhne pálkaře, zatímco je stále v území pálkaře, tak by měl rozhodčí okamžitě, jasně a hlasitě vyhlásit a signalizovat „Foul.“ Pokud metový rozhodčí uvidí, že byl pálkař zasažen odpáleným míčem poté, co zcela opustil území pálkaře a přitom si jsou **absolutně a bez pochyb jisti**, že ke kontaktu běžícího pálkaře s odpáleným míčem došlo v poli (fair territory) a v okamžiku, kdy byl běžící pálkař zcela mimo území pálkaře, tak metový rozhodčí důrazně vyhlásí „Time“ a vyhlásí běžícího pálkaře aut. V situaci, kdy si metový rozhodčí nejsou jisti, zda byl běžící pálkař mimo území pálkaře v okamžiku, kdy byl zasažen odpalem, tak ponechají dočasně rozhodnutí na hlavním rozhodčím, který bude mít možnost takovou situaci vyhlásit, a po jeho vyhlášení metový rozhodčí pouze vyhlásí „Foul.“ Stejný postup pro metové rozhodčí bude i v situaci, kdy si nebudou jisti, zda odpálený míč kontaktoval běžícího pálkaře v poli nebo v zámezí, když opustil území pálkaře.

Pokud metový rozhodčí zcela jasně uvidí chytače, který nepřímou chytí míč do rukavice, tak ponechají určitou dobu hlavnímu rozhodčímu, aby mohl sám provést vyhlášení. Pokud tak hlavní rozhodčí neučiní, pak metový rozhodčí vyhlásí okamžitě „Foul,“ což znamená, že chytač upustil nebo chytil nadhozený míč od země po kontaktu s pálkou, kdy následuje signál „Ball's on the ground!“

9.12 Rozporování bólů a strajků

Hráčům není dovoleno **opouštět jejich postavení** v poli nebo na metě, nebo manažerům nebo koučům není dovoleno **opouštět lavičku nebo území koučů**, aby diskutovaly ohledně strajků nebo bólů. Pokud opustí své postavení a jdou směrem domácí metě, aby rozporovali vyhlášení, musí být **varováni**. Pokud pokračují, budou vyloučeni ze hry.

9.13 Házení vybavením při nesouhlasu s vyhlášením

Jakýkoliv hráč, který hodí vybavením (helma, pálka, rukavice,...) jako zjevný nesouhlas s vyhlášením rozhodčího, musí být automaticky vyloučen ze hry a vše musí být zapsáno do Zprávy o utkání a Zprávy rozhodčího.

9.14 Neslušné chování

Neslušné chování a sprosté výrazy směrem k fanouškům na tribunách nebudou tolerovány. Rozhodčí nesmí nikdy používat sprosté výrazy na hrací ploše; může být následně disciplinárně řešen stejně jako kterýkoliv člen družstva. Rozhodčí nikdy nebudou používat slova směrem k hráčům nebo manažerům, která by vedla k disciplinárnímu řízení, pokud by byla použita směrem k rozhodčím.

9.15 Omezení hráčů, jejich věk, registrace a státní příslušnost

Hráči účastníci se hry musí splňovat podmínky stanovené pravidly a příslušným soutěžním řádem. Dospělých soutěží ČBA se mohou účastnit pouze muži, kteří dosáhnou v daném roce 16 let věku. U mládežnických soutěží je věk hráčů omezen příslušným soutěžním řádem, dle věkových kategorií.

Omezení cizích státním příslušníku je též stanoveno příslušným soutěžním řádem, v dospělých soutěžích se jedná o 3 cizí občany (mimo občany ČR), kteří mohou být současně v hrající sestavě.

V platnosti může být nové pravidlo stanovené Soutěžním řádem, které omezuje působení cizinců na postu nadhazovače, resp. minimálně v jednom zápase v kalendářním týdnu nesmí v celém zápase nadhazovat cizinec (nastuduj si příslušný Soutěžní řád před zahájením sezony, zda je pravidlo v platnosti).

Všichni hráči, kteří vstoupí do hry, musí být registrováni u ČBA a musí být zapsaní na soupisku daného družstva nejpozději 40 min. před začátkem utkání. Zapsání se provádí elektronicky a je plně v kompetenci družstva. Pokud dojde k zapsání nového hráče na soupisku ve stanoveném termínu těsně před zápasem, musí být tento hráč nahlášen hlavnímu rozhodčímu **PŘED** začátkem utkání a výrazně označen v pořadí pálkařů. V situaci, kdy by družstvo chtělo nového hráče zapsat v průběhu utkání, **NEBUDE** tento hráč připuštěn do hry.

Za výše popsané podmínky je vždy zodpovědný manažer družstva, nikoliv rozhodčí.

9.16 Zranění hráče

Dojde-li ke zranění hráče během roze hry, musí být hra **přerušena až je dokončena celá roze hra**, kdy se žádný z běžců nesnaží postoupit a nikdo z obrany nechce zahrát aut. Následně se hra přeruší a zraněný hráč může být vystřídán/ošetřen (např. vnější polář si zlomí nebo vymkne nohu při chytání odpalu, hra pokračuje, dokud běžci nepřestanou běhat po metách a obrana bude mít míč ve své moci). Celá situace ohledně zranění hráče by měla být zapsána do Zprávy o utkání.

9.17 Univerzální Územní Pravidla

- Míč na ploše prvního schodu (který je na, nebo nad úroveň hrací plochy) lavičky je ve hře.
- Žádné vybavení nesmí být ponecháno na ploše (hraně) prvního schodu lavičky. Pokud míč zasáhne vybavení na tomto místě, mrtvý je míč.
- Poláři není umožněno vejít nebo jen vkročit do prostoru lavičky a zde legálně chytat míč.
- Poláři je umožněno nahnout se či natáhnout nad lavičku a správně chytit míč. Pokud polář chytí míč mimo lavičku a setrvačností vstoupí do prostoru lavičky, tak chycení míče je legální, ale míč je mrtvý a je přidělena jedna meta. Podívej se na poznámku pravidla 5.09a)1).
- Odpálený míč může být chycen rovnou ze vzduchu mezi, nebo pod zábradlím a okolo ochranných stěn.
- Míč může být chycen na srolované ochranné plachtě pro zakrytí vnitřního pole.
- Odpálený nebo přihrávaný míč, který uvízne v rotujících reklamních plochách za domácí metou nebo podél oplocení u první nebo třetí mety, je mimo hru.

- Odpálený nebo přihrávaný míč, který leží na rotujících reklamních plochách za domácí metou nebo podél oplocení u první nebo třetí mety, je mimo hru.
- Polstrování zábradlí/oplocení okolo lavičky a prostoru pro fotografy je ve hře.
- Jakékoliv kamery nebo mikrofony pevně připevněné k zábradlí/oplocení jsou považovány za součást tohoto zábradlí/oplocení a jsou ve hře.
- Veškeré zábradlí/oplocení za čelní hranou lavičky nebo oplocení prostoru pro fotografy jsou mimo hrací plochu a v případě zásahu míčem, je míč mrtvý. (Správně by měly být označeny červenou barvou.)
- Robotická kamera umístěná na čele ochranné sítě za domácí metou (backstop) je považována za součást této ochranné sítě.
- Odpálený míč, který zasáhne tuto kameru, bude vyhlášen jako mrtvý.
- Přihrávaný míč, který zasáhne tuto kameru, bude považován jako míč ve hře.
- Míč, který zasáhne podpůrné lano ochranné sítě je považován za mrtvý.
- Míč, který uvízne za, nebo pod srolovanou plachtou pro zakrytí hřiště je mrtvý.
- Míč, který zasáhne srolovanou plachtu pro zakrytí hřiště a odrazí se do hřiště, je ve hře.
- Žádné židle nemohou být vynášeny z lavičky nebo bullpenu (místo pro rozcvičování nadhazovačů) na hrací plochu.
- Všechny žluté čáry jsou ve hře.

10.00 DEFINICE TERMÍNŮ

10.01 Dotyk

Jakékoliv vybavení (mimo ozdoby (např. řetízek kolem krku, náramek atd.)), které hráč úmyslně umístí kdekoli na svém těle, bude považováno pro účel pravidla o dotyku za součást hráče. Výstroj bude považována za součást hráče nebo rozhodčího, pokud s ním bude v kontaktu a úmyslně umístěna na jeho těle.

Příklad: Pálkařské rukavičky umístěné v zadní kapse kalhot budou považovány za součást jeho osoby.

10.02 Míč zasáhne ptáka nebo zvíře

Pokud odpálený nebo přihraný míč zasáhne ptáka v letu nebo jakékoliv zvíře na hrací ploše, míč je považován za míč ve hře a hra pokračuje, jakoby žádného ptáka nebo zvíře nezasáhl.

Pokud nadhozený míč zasáhne ptáka v letu nebo jakékoliv zvíře na hrací ploše, nadhoz je anulován a hra se vrátí k předchozímu stavu.

V případě jiného bránění ptákem nebo zvířetem (např. pes odnese míč), musí rozhodčí postupovat tak, aby toto bránění anuloval.

10.03 Správné chycení

Rozhodčí by měl vědět, že **správné chycení** dle kapitoly Definice termínů “Chycení míče” nebo nucený aut nebo tečování dle kapitoly Definice termínů “Tečování” **nastane tehdy, když má polař plnou kontrolu nad míčem, který má ve své rukavici a vypadnutí míče je způsobené úmyslným otevřením rukavice ve snaze přenést míč do házecí ruky. Definice správného chycení nepožaduje po polaři, aby bezpečně držel nebo měl kontrolu nad míčem v házecí ruce, když provádí přesun míče z rukavice do ruky.**

Polař nemůže přeskočit plot, zábradlí nebo provaz, které ohraničují hrací plochu pro chycení míče. Polař se může (1) natáhnout nad takovýto plot, zábradlí nebo provaz, aby mohl chytit míč; (2) přepadnout přes výše uvedené poté, co již míč správně chytil; (3) vyskočit na vrchol zábradlí nebo oplocení ohraničující hrací plochu a následně chytit míč; nebo (4) vyšplhat na oplocení nebo na smotanou krycí plachtu a chytit míč. Pokud dle nejlepšího úsudku rozhodčí rozhodne, bude chycení míče ve všech čtyřech výše popsanych situacích považováno za správné.

Stejné omezení bude aplikováno na chybný odpal padající na tribunu mezi diváky. Chytač nebo polař nemůže skočit do prostor tribuny a chytit míč. Může se pouze natáhnout nad tribunu a pokusit se míč chytit.

Situace: Všechny mety obsazeny, jeden aut. Polař chytí míč ze vzduchu a na chvíli vběhne do prostor tribuny. Polař neupadne a zůstává stát na nohou. Může polař přihrát zpět na hrací plochu?

Výklad: Ne. Je vyhlášen “Time” a všichni běžci postoupí o jednu metu.

Jak popisují Oficiální pravidla baseballu 5.09a)1) Poznámka, žádný polař nemůže vkročit nebo vejít do prostor mimo hrací plochu a chytit míč. Nicméně pokud polař poté, co chytil míč ze vzduchu nad hrací plochou a následně vkročí nebo upadne do prostor mimo hrací plochu, když má v držení míč, tak je běžcům na metách umožněno postoupit o jednu metu, bez možnosti být vyautováni, míč je mrtvý.

10.04 Správný odpal – Míč dopadne na zem

Aby byl míč uznán jako správný odpal v situacích, kdy dopadne na zem, musí být míč v kontaktu s polem (fair territory) a nikoliv jen částečně nad polem. (Tento výklad se týká pouze míčů, které dopadnou na zem, nikoliv míčů, které opouští hrací plochu v letu nebo kontaktují oplocení hřiště v těsné blízkosti pomezí čáry. Zde platí posouzení postavení míče vůči pomezí čáře.

10.05 Správný odpal – Vnitřní polař brání v dráze míči

V situacích, kdy se odpálený míč kutálí v poli podél pomezí čáry mezi domácí a první nebo třetí metou, a polař se skloní nad tímto míčem, na který fouká nebo činí cokoli, co by dle posouzení rozhodčích mohlo způsobit, že se míč vykutálí do zámezí, tak rozhodčí okamžitě vyhlásí **správný odpal**. Míč zůstává ve hře.

10.06 Tečování

Podle Definice termínů “Tečování” se polař správně dotkne mety pro nucený aut, pokud kontaktuje metu jakoukoliv částí svého těla, přičemž bezpečně a pevně drží míč **ve své ruce nebo rukavici**.

Situace: Odpal po zemi na hráče spojky. Přihrávka hráče spojky na první metu je s odskokem, kdy polař na první metě chytá míč na svém těle, přikrytím paže. Polař u první mety drží bezpečně míč na svém těle v okamžiku, kdy na první metu dobíhá běžící pálkař. Jakmile běžící pálkař proběhne první metu, polař u první mety vytáhne holou rukou míč z prostoru mezi paží a tělem, a ukáže míč rozhodčímu se záměrem, že má míč plně pod kontrolou.

Výklad: Běžící pálkař je „Safe.“ Polař musí bezpečně a pevně držet míč ve své ruce (v dlani nebo prsty) nebo v rukavici, když se dotýká jakoukoliv částí svého těla první mety, pokud chce **vyautovat** běžícího pálkaře.

Oficiální pravidla dále definují “Tečování” jako akt polaře, který drží bezpečně a pevně míč v ruce nebo v rukavici (nezahrnuje visící tkanice rukavice) a kontaktuje běžce míčem, rukou nebo rukavicí, ve které drží míč (nebo tiskne míč holou rukou na rukavici). Dále, pokud dojde k tečování vybavení běžce, které je na obvyklém místě, bude běžec vyhlášen aut.

Za správné tečování **se nepovažuje**, pokud současně nebo bezprostředně po tečování mety nebo běžce upustí polař míč nebo jej nemá pod kontrolou.

Jestliže polař provedl tečování, při kterém upustil míč v okamžiku, kdy se pokoušel o další přihrávku, bude toto tečování považováno za platné. Pro určení správnosti tečování, musí polař udržet míč tak dlouho, aby prokázal, že má nad tímto míčem plnou kontrolu.

Pro účel definice tečování nebude jakákoliv ozdoba, která je hráčem nošena (např. řetízek kolem krku, náramek atd.), považována za součást těla hráče.

10.07 Tečovaný odpal

Pro upřesnění definice tečovaného odpalu, je správná interpretace taková, že nadhozený míč, který je kontaktován pálkou **musí jít ostře a přímo do rukou chytače bez cizí pomoci, případně může být míč před chycením chytačem kontaktován kteroukoliv částí jeho těla nebo vybavení**.

Je důležité, aby takový nadhoz rozhodčí signalizovali jako “foul tip” s následným vyhlášením a mechanikou strajku, obzvláště pokud se jedná o tečovaný odpal při zadrženém švihy a tečovém odpalu, který je chycen těsně nad zemí.

10.08 Úmyslná meta zdarma bez nadhozu

Manažer družstva v obraně může oznámit rozhodčím, že by chtěl přidělit úmyslnou metu zdarma pálkaři

- Před startem pálkaře na pálce: Jakmile pálkař dosáhne domácí mety, hlavní rozhodčí vyhlásí „Time,“ míč je mrtvý a rozhodčí přidělí první metu pálkaři. Ostatní běžci postupují, pouze pokud jsou k postupu nuceni.
- Během startu pálkaře na pálce: Rozhodčí vyhlásí „Time,“ míč je mrtvý a rozhodčí přidělí první metu pálkaři. Ostatní běžci postupují, pouze pokud jsou k postupu nuceni.

Jestliže vstupuje do hry střídající (nový) pálkař, hlavní rozhodčí potvrdí a oznámí vstup nového pálkaře do hry před oznámením záměru družstva v obraně, že bude pálkaři přidělena úmyslná meta zdarma.

Dále mějte na paměti následující body –

- manažer v obraně má stále možnost přidělit úmyslnou metu pálkaři pomocí nadhozů před startem pálkaře na pálce nebo kdykoliv v průběhu jeho startu na pálce – tradiční cesta

- po střídajícím (novém) nadhazovači bude vyžadováno nadhazovat pálkaři dle pravidel, jak je požadováno, pokud prvnímu pálkaři, kterému čelí, byla přidělena úmyslná meta zdarma bez nadhozu
- jakmile manažer družstva v obraně oznámí rozhodčím záměr přidělit pálkaři úmyslnou metu zdarma bez nadhozu, tak bude již pozdě zdárně uplatnit hru na výzvu na:
 - minutou metu při postupu nebo předčasný výběh
 - zadržovaný švih
 - nesprávného pálkaře (pálení mimo pořadí)
 - špatnou aplikaci pravidel (protest)

(tj. oznámení záměru o přidělení úmyslné mety zdarma rozhodčím je brána jako rozehra.)

10.09 Vnitřní chycení – Infield fly

Při vnitřním chycení musí rozhodčí rozhodnout, zda by za normálních okolností mohl být odpálený míč zpracován vnitřním polařem – bez ohledu na omezení vnitřního pole nebo pomezích čar. Dále musí rozhodčí posoudit při vnitřním chycení, zda by míč mohl jednoduše zpracovat vnitřní polař, i když je zpracováván vnějším polařem. Jestliže je zřejmé, že odpálený míč bude vnitřním chycením, tak musí rozhodčí okamžitě vyhlásit: „Infield fly; Batter is out!“ aby tím zvýhodnili běžce. Pokud je takový míč odpálen do blízkosti pomezích čar, tak rozhodčí vyhlásí: „Infield fly, if fair.“ Jestliže jeden rozhodčí vyhlásí vnitřní chycení, tak ostatní rozhodčí jej budou ve vyhlášení okamžitě následovat, aby všichni hráči na hrací ploše s běžnou pozorností věděli, že bylo vyhlášeno vnitřní chycení. Vyhlášení vnitřního chycení není hrou na výzvu; vždy záleží na posouzení rozhodčích.

Míč je při vyhlášení vnitřního chycení ve hře, a pokud nastane během této roze hry jiné porušení pravidel, tak budou brány v úvahu při následném rozhodnutí.

Pokud při vyhlášení vnitřního chycení vnitřní polař úmyslně upustí míč, tak míč zůstává ve hře, bez ohledu na pravidlo 5.09a)12). Pravidlo o vnitřním chycení má v tomto případě přednost.

X. KONTAKTY

X.1 Sekretariát ČBA

Česká Baseballová Asociace
 Zátopkova 100/2
 160 17 Praha 6
 Tel., fax: +420 242 429 211
 «baseball@baseball.cz»
 «www.baseball.cz»

X.2 Adresa pro zasílání papírové Zprávy o utkání a Zprávy rozhodčího
(v situacích, kdy není vyplňována elektronická forma dokumentu)

«zou@baseball.cz»

X.3 Adresa pro zasílání pořadí pálekářů

(tato emailová adresa se používá pro zaslání skenu pořadí pálekářů, když je vyplňována elektronická Zpráva o utkání)

«lineup@baseball.cz»

X.4 Sportovně Technická Komise ČBA – vedení soutěží

Distribuční e-mail na všechny členy STK ČBA: «stk@baseball.cz»
Předseda STK ČBA
Ondřej Chocholatý
 Tel.: +420 773 933 999
 «ondrej.chocholaty@baseball.cz»

X.5 Komise rozhodčích ČBA

Komise rozhodčích České Baseballové Asociace
 Zátopkova 100/2
 160 17 Praha 6
 «www.baseball.cz»

X.6 Kontakty na členy Komise rozhodčích ČBA

Distribuční e-mail na všechny členy KR ČBA: «kr@baseball.cz»

Předseda KR
Vladimír Richter
 Tel.: +420 602 266 831
 «vladimir@richter.cz»

Miroslav Kaigl
 Tel.: +420 724 300 077
 «m.kaigl@email.cz»

Jiří Kroupa
 Tel.: +420 602 792 988
 «kroupa.jiri@atlas.cz»

David Kulháněk
 Tel.: +420 603 411 132
 «kulhanek@umpires.cz»

František Příbyl
 Tel.: +420 603 212 928
 «f.pribyl11@gmail.com»

Marek Vičar
 Tel.: +420 773 264 577
 «marekvicar@gmail.com»

X.7 Koordinátor rozhodčích ČBA

Veškeré žádosti o uvolnění z nominací či požadavky na změnu v nominacích a omluvy směřujte na Koordinátora rozhodčích nejlépe **telefonicky**

KOORDINÁTOR ROZHODČÍCH 2021

«nominace@baseball.cz»

Distribuční e-mail

Karel JAKSCH

Tel.: +420 773 759 222

«jaksch@baseball.cz»

pro Čechy

Ondřej BENEŠ

Tel.: +420 737 464 218

«benes.ondrej37@gmail.com»

pro Moravu

X.8 Přílohy a poznámky

Kilometrovník ČBA

(platný od 3.1.2021)

Brno	30	160	250	380	90	220	60	200	70	180	230	280	230	100
Frydek-Místek		170	220	360	110	310	40	190	80	190	210	260	310	80
Hluboká			390	520	200	340	170	310	110	30	380	420	336	240
Domažlice				130	220	247	240	190	290	400	150	110	260	130
Choceň					310	270	380	220	440	540	160	80	270	330
Jablonec						140	160	110	100	210	150	250	150	120
Bučovice							290	80	240	350	100	210	10	260
Nymburk								220	70	160	250	290	300	110
Olomouc									200	310	50	150	80	210
Ostrava										100	280	380	240	150
Praha											380	470	360	250
Spálené Poříčí												100	210	230
Liberec														290
Třebíč														



sazba = 4 Kč/km

(použito: <http://maps.google.cz/maps>)

sazba = 4 Kč/km

(použito: <http://maps.google.cz/maps>)

