- Je chybný odpal (foul ball), který nebyl chycen v letu (z luftu), pokud má pálkař méně než dva striky.
- Nadhozený míč, který pálkař promáchl a míč se při tom dotkl pálkaře nebo jeho oděvu.
- Nadhozený míč, který pálkař odpálí do sebe, když stojí ve svém území a má méně než dva striky. *Míč je mrtvý, běžci se musí vrátit na své původní mety.*

Špatný nadhoz — ball [ból]

- Nadhozený míč, který neprolétl cílem nebo se předtím dotkl země, a který se pálkař nepokusil odpálit. *Míč je ve hře.*
- Nenadhodí-li do 20 sekund po povelu „hra“.
- Každý nadhozený míč navíc při rozcvičování. *Míč je mrtvý.*
- Za každý nesprávně nadhozený míč. *Míč je mrtvý, běžci na metách dostávají metu zdarma.*

Dobrý odpal

- Odpálený míč dopadne a zůstane ve *vnitřním* poli, vkutálí se do něho, nebo se v letu dotkne polaře, který stojí ve vnitřním poli.
- Odpálený míč zasáhne první, druhou nebo třetí metu.

- Dopadne napřed do *vnějšího* pole bez ohledu na to, zda se vykutálí do zámezí. *Míč je ve hře, běžci mohou postupovat, pálkař se stal běžícím pálkařem.*

Chybný odpal — foul ball [faul ból]

- Odpálený míč dopadne a zůstane ležet v zázemí nebo se do zázemí dokutálí v prostoru mezi domácí a první (třetí) metou. *Míč je mrtvý, pokud není chycen v letu; běžci se musí vrátit na své mety a pálkaři se počítá jeden strike, jestliže již nemá dva.*

Pálkař je aut

- Pokusil-li se odpálit třetí dobrý nadhoz, minul jej a míč se při tom dotkl jeho těla nebo oděvu. *Míč je mrtvý, běžci se musí vrátit.*
- Promáchne-li třetí dobrý nadhoz a chytač chytí míč přímo ze vzduchu. *Míč je ve hře.*
- Je-li jakýkoliv odpal (v poli i zámezí) s vyjímkou tečovaného odpalu chycen v letu. *Míč je ve hře, běžci mohou postupovat po tom, co se míče poprvé po odpalu dotkl kterýkoliv polař.*
- Brání-li předchozí běžec polařům v chycení míče v letu či přihrávce na autování. *Běžec je také aut.*

V případě překážení je v pravomoci rozhodčího, kolik met bude přiznáno běžcům.

Běžci mohou postupovat po metách

- Jakmile míč opustí ruku nadhazovače.
- Po správném chycení odpalu v letu. (Při chycení odpalu v letu se běžec nejdříve musí vrátit na metu, pokud ji již v této rozehře opustil.)

Běžci na metách

- Musí se dotknout všech met ve správném pořadí tj. první, druhé, třetí a domácí mety.
- Jestliže je přemístěna meta, nemusí se běžci dotknout mety, která je nepřiměřeně vzdálena ze svého místa.
- Dva běžci nesmějí současně držet jednu metu. Oprávněným držitelem mety je ten, který ji získal první — druhý může být autován dotykem.
- K postupu na další metu je nucen, jsou-li mety za ním obsazeny a polař se stal běžcem. Za této situace může nastat nucený aut.

Zisk bodu

- Družstvo získá bod, když běžec správně proběhne metovou dráhu a dotkne se všech met ve správném pořadí dříve, než má družstvo třetí aut.

- Před nadhozem se musí postavit tak, že stojí vzpřímeně, čelem k domácí metě a musí držet míč v obou rukou před tělem bez pohybu.
- V tomto postavení musí setrvat nejméně jednu a nejdéle deset vteřin, než pustí jednou rukou míč a zahájí tím nadhoz. Jakmile však již zahájil nadhoz nesmí znovu uchopit míč do obou rukou před tělem. *Pálkaři se přizná jeden ball.*
- Nadhazovací postoj nesmí zaujmout:
  — pokud nemá v rukou míč a
  — pokud není chytač připraven chytit míč ve svém území. *Pálkaři se přizná jeden ball.*

Nadhoz

- Začíná tehdy, když nadhazovač pustí jednou rukou míč.
- Během nadhozu smí nakročit jen jednou nohou směrem k pálkaři a to současně s vypuštěním míče z ruky.
- Nadhoz musí být proveden spodním švihem.
- Ukončení nadhozu je výkrok směrem k pálkaři.

- Pokud v poli není žádný běžec, musí chytač vracet míče přímo nadhazovači. *Pálkaři se přizná jeden ball.*

Domácí meta vzniklne odstřižením rohů ze čtverce velikosti 43 cm, ostatní mety mají tvar čtverce o hraně 38 cm. Vnitřní hrana obdelníkového území pálkaře o rozměrech 91×213 cm je odsazena od hrany domácí mety o 15 cm a přečnívá o 91 cm roh hřiště.

Hrají jej dvě mužstva (ofenzivně o devíti členech). Hrácí družstva v poli (polaří) mohou být kdekoliv v poli, jen nadhazovač a chytač musí být ve svém území. Družstva se pravidelně střídají ve hře na pálce i v poli. Směna je období hry, kdy totéž mužstvo hrálo na pálce i v poli. Ke střídání dojde, pokud družstvo v poli dosáhne třetího autu.

Čelem hráče na pálce je správně odpálit, probehnout metovou dráhu (dotknout se v pořadí první, druhé třetí a domácí mety) dříve, než je vyautován. Za takový obeh získá jeho mužstvo bod. Úkolem polařů je zabránit běžci v získání bodu tím, že jej autují dříve, než dokončí obeh.

Nadhazování

- Nadhazovač musí zaujmout postavení oběma nohama na zemi a musí se nohama dotýkat nadhazovací mety.

- Bod se nezapočítává do výsledku utkání v případě, kdy třetí aut v rozehře je:
  — běžící pálkař, který byl autován na první metě či před ní,
  — běžec, který je nuceně aut, protože se pálkař stal běžcem,
  — běžec, který předčasně opustil metu (předčasný výběh).
- Běžec nemůže udělat bod dříve, než předchozí běžec, pokud tento běžec nebyl vyautován nebo vystřídán.

Běžec není aut

- Běží-li mimo metovou dráhu na níž není polař s míčem v ruce.
- Je-li autován dotykem a polař neudržel míč bezpečně v ruce.
- Přeběhne-li první metu a hned se na ni vrátí.
- Nemá-li dostatek času, aby se vrátil na metu, nemůže být autován za to, že nebyl na metě v době nadhozu. Může proto běžet, jako kdyby právě vyběhl z mety.
- Vyběhne-li z mety teprve tehdy, když se odpalu v letu poprvé dotkl polař.
- Skloužne-li na metu a posune ji z místa (meta jde s běžcem).

Podle prvního vydání
— zpracované Králíkem —
drobně upravil a přeložil Kvítek
pomocí sázecího systému TEX.

Vyšlo jako příloha časopisu Gong
5. skautského oddílu Praha
v březnu 1998.

Pravidla Softballu

Termíny

Aut dotykem — je proveden, dotkne-li se pálkař míčem bezpečně dřeným v ruce běžce v okamžiku, kdy se běžec nedotýká mety. Musí se jej dotknout rukou nebo předlokтím, ve které drží míč. V případě, že je posunutá meta, platí, že meta „jde s běžcem“.

Běžec — běžec na metách a běžící pálkař.

Běžec na metách — hráč mužstva na pálce, který získal první metu a dosud nebyl autován.

Běžící pálkař — hráč mužstva na pálce, který neobsadil první metu ani nebyl autován dosud neobsadil první metu ani nebyl autován (pohybuje se mezi domácí a první metou).

Metová dráha — pomyslný prah podél spojnice met 0.91 m na každou stranu.

Míč ve hře — hra je otevřena; běžci mohou postupovat a být autováni.

Mrtvý míč — hra je přerušená; běžci na metách nemohou postupovat ani být autováni.

Odpal — je každý míč, který byl zasažen pálkou poté, co byl nadhozen. Není třeba, aby pálkař chtěl odpálit.

Polař — hráč mužstva v poli.

jednu nohu zcela mimo své území a nesmí překročit do druhého území před chytačem, pokud je nadhazovač připraven k nadhozu. *Pálkař je aut.*

- Svoji pozici musí zaujmout do 20 sekund po povelu „pálkař“. *Pálkař je aut.*
- Pálkař nesmí svým chováním úmyslně bránit chytači v chytání míče (i ve svém území). *Pálkař je aut, běžci se musí vrátit.*
- Pálkař nesmí úmyslně dvakrát za sebou odpálit nebo narazit míč ani nesmí podruhé udeřit míč v poli hozenou pálkou. *Pálkař je aut, běžci se musí vrátit.*

Dobrý nadhoz — strike [strajk]

- Každý správně nadhozený míč, který proletí cílem (prostor nad jakoukoli částí domácí mety ve výši mezi horní částí kolen a podpažděm pálkaře v jeho přirozeném pálkařském postoji) bez ohledu na to, o co se pálkař pokusil.
- Nadhoz, který se pálkař pokusil odpálit, a který promáchl. *Pálkař je aut, pokud jde o třetí strike a chytač míč bezpečně chytí; míč je ve hře.*
- Je tečovaný odpal, tj. odpal, který nevystoupí výše než je pálkařova hlava a chytač jej bezpečně chytí.

Běžící pálkař je aut

- Je-li autován dotykem dříve, než obsadí první metu poté, co správně odpálil či chytač nechytil míč po promáchnutí třetího striku. *Míč je ve hře.*
- Drží-li polař na první metě míč dříve, než tam běžící pálkař doběhne. *Míč je ve hře.*
- Běží-li mimo metovou dráhu s úmyslem vyhnout se autování dotykem nebo překážet přihrávce na metu. Může však běžet mimo, aby se vyhnul polaři, chytající odpal.
- Brání-li polařům ve hře na domácí metu. *Kromě něj je aut i běžec nejblíže domácí metě. Míč je mrtvý.*

Běžec je aut

- Vyběhne-li z metové dráhy proto, aby nebyl autován dotykem.
- Je-li autován dotykem v době, kdy se nedotýká mety a míč je ve hře.
- Jestliže předběhne předchozího běžce, který dosud nebyl autován.
- Přestane-li se dotýkat mety dříve, než nadhazovač vypustí míč z ruky (předčasný výběh). *Míč je ve hře.*

Obsah

Termíny 2
Hřiště a drůžstva 3
Nadhazování 4
Nadhoz 5
Odpalování 6
Dobrý nadhoz — strike 7
Spatný nadhoz — ball 8
Dobrý odpal 8
Chybný odpal — foul ball 9
Pálkař je aut 9
Běžec na metách 9
Běžící pálkař je aut 10
Běžec je aut 10
Meta zdarma 11
Běžci mohou postupovat po metách 12
Běžci na metách 12
Zisk bodu 12
Běžec není aut 13
Další pravidla 14

- Nadhazovač nesmí provést klamný nadhoz či jiné pohyby, které nesouvisí s nadhozem ani nesmí úmyslně nadhodit mimo cíl, aby znemožnil odpal.
- Vypadne-li míč při nápřahu k nadhozu nadhazovači z ruky, považuje se za nadhozený.
- Na začátku každé směny má nadhazovač nejvýše 1 minutu na to, aby nejvýše 5× nadhodil nebo přihrál. *Za každý přespočetný nadhoz se pálkaři počítá jeden ball.*
- Nadhazovač nesmí přihrávat na metu, pokud již zaujal nadhazovací postoj. *Pálkaři se přizná jeden ball a všichni běžci na metách dostanou metu zdarma.*
- Nadhozeno není:
  — když nadhazovač nadhodí během přerušené hry,
  — když je běžec autován za předčasný výběh z mety,
  — když nadhodí dříve než se běžci vrátili na mety po chybném opdpalu (foul ball). *Míč je mrtvý a výsledek rozehry je neplatný.*

Odpalování

- Pálkař se musí postavit k odpalu ve svém území, nesmí se dotýkat domácí mety ani mít

- Je-li autován dotykem dříve, než se vrátí na metu poté, co byl odpal chycen v letu. Taktéž i v případě, že polař drží míč na metě dříve, než se běžec vrátí.
- Jestliže při běhu vpřed nebo zpět se nedotkne některé z met a je autován dotykem nebo polař drží míč na metě dříve než se běžec na ni vrátí.
- Jestliže předběhne první metu a pokusí se o další postup na druhou metu a je autován dotykem.
- Je-li zasažen mimo metu odpalem, který neprošel do vnějšího pole a který žádný polař netečoval.
- Odkopne-li úmyslně míč nebo jej úmyslně vyrazí polaři z ruky. *Míč je mrtvý.*

Meta zdarma

- Nadhodí-li nadhazovač čtyři bóly, dostane pálkař jednu metu zdarma.
- Jsou-li nuceni postoupit běžci na metách z téhož důvodu.
- Jestliže polař překáží polaři v postupu, pokud tento polař nechytá míč.
- Přelétne-li míč přes zámezí do zápolí (i za chytačem). *Míč je mrtvý.*
- Jestliže polař s míčem ve hře přejde neúmyslně mimo pole. *Míč je mrtvý.*

- Je-li zasažen odpalem, když stojí na své metě či kterékoliv se dotkl kterýkoliv polař (aut hodem neplatí).

Další pravidla

- Hráči obou mužstev nesmí nevhodně urychlovat nebo zpomalovat hru.
- Protesty se nepřijímají na rozhodnutí, která záviset na přesnosti rozhodování rozhodčího. Protestovat lze proti chybnému rozhodnutí vyplývajícího z použití nesprávného pravidla.
- Hráči svými výroky nesmí napadat nebo ponižovat protihráče i diváky.
- Za odpal za hranicí kružnice ohraničující výseč hřiště se pálkaři přizná oběh (home-run). Mety však musí obběhnout.
- Předpokládá se, že polař bezpečně drží míč, pokud jej má v ruce tak dlouho, že je zjevné, že každý další pohyb již slouží k rozehrání míče. Za chycení míče nějčím jiným než rukama či rukavicí s úmyslem zlehčit hru, dostávají běžci tří metry zdarma.
- Oficiální verzi pravidel lze najít: V. Brich, P. Prachař. *Pravidla softbalu.* Platná od 1. 1. 1989. Vydalo ČSTV ČÚV 650 Praha, Sportpropag 1989.

Hřiště a drůžstva

Softball se hraje na hřišti pravoúhlé výsečе, viz. obrázek.