● 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 vznikne 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 o15 cm a přečnívá o 91 cm roh hřiště.
Hrají jej dvě mužstva (oficiálně o devíti členech). Hráči družstva v poli (polaři) 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 úloh dojde, pokud družstvo v poli dosáhne třetího autu.
Účelem hráče na pálce je správně odpálit, proběhnout metovou dráhu (dotknout se v pořadí první, druhé třetí a domácí mety) dříve, než je vyautován. Za takový oběh získá jeho mužstvo bod. Úkolem polařů je zabránit běžci v získání bodu tím, že jej autují dříve, než dokončí oběh.

Nadhazování

● Nadhazovač musí zaujnout 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.
● Sklouzne-li na metu a posune ji z místa (meta jde s běžcem).

Podle prvního vydání
— zpracované Jirkou Gerlichem —
drobně upravil a přesázel Vítek Zýka
pomocí sázecího systému TEX.

Odlišná typografická podoba přílohy Gongu
5. skautského oddílu Praha
v březnu 1998.

STRUČNÁ

PRAVIDLA SOFTBALLU

5. oddíl Praha

Pravidla Softballu

Termíny

Aut dotykem — je proveden, dotkne-li se polař míčem bezpečně drženým v ruce běžce v okamžiku, kdy se běžec nedotýká mety. Musí se jej dotknout rukou nebo předloktím, 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 dosud neobsadil první metu ani nebyl autován (pohybuje se mezi domácí a první metou).

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

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

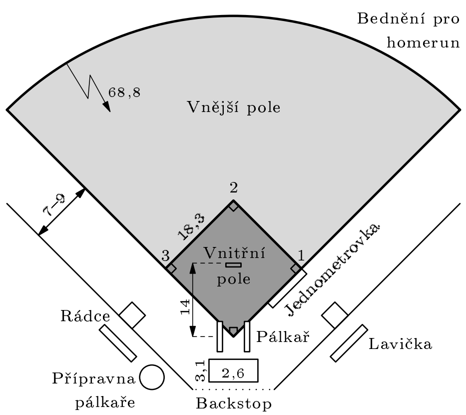
Mrtvý míč — hra je přerušená; běžci na metách nemohou postupovat ani být autováni.

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

Polař — hráč mužstva v poli.

Hřiště a družstva

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



● 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

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 podpaždím 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.*

● 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 přeběhne 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 kterého se dotkl kterýkoliv polař (aut hodem neplatí).

Další pravidla

● Hráči obou mužstev nesmí nevhodně urychlovat nebo zpomalovat hru.
● Protesty se nepřijímají na rozhodnutí, která závisí 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 hranici kružnice ohraničující výseč hřiště se pálkaři přizná oběh (home-run). Mety však musí oběhnout.
● 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 něčím jiným než rukama či rukavicí s úmyslem zlehčit hru, dostávají běžci tři mety zdarma.
● Oficiální verzi pravidel lze najít: V. Brich, P. Prachař. *Pravidla softbalu.* Platná od 1. 1. 1989. Vydalo ČSTV ČÚV 650 Praha, Sportpropag 1989.

Obsah