

PRAVIDLA SOFTBALLU

2010 - 2013

Tato Pravidla jsou schválena Českou softballovou asociací a jsou platná od **1. 4. 2010** a řídí se podle nich všechny soutěže organizované a pořádané Českou softballovou asociací.

Pravidla softballu 2010-2013 odpovídají obsahu mezinárodních pravidel **Official Rules of Softball 2010-2013**, vydaných Mezinárodní softballovou federací (International Softball Federation).

Tato verze Pravidel byla zpracována Komisí rozhodčích České softballové asociace, která jako jediná poskytuje výklad k těmto Pravidlům. Změny oproti minulé verzi Pravidel z roku 2006 jsou vyznačeny tučně kurzívou.

Vladimír Liss

Pavel Východský

OBSAH

KAPITOLA I. - DEFINICE.....	3
KAPITOLA II.- HŘIŠTĚ	23
KAPITOLA III. - VÝZBROJ A VÝSTROJ	27
KAPITOLA IV. - KOUČI, HRÁČI A NÁHRADNÍCI	34
KAPITOLA V. - HRA	44
KAPITOLA VI. - NADHAZOVÁNÍ.....	48
KAPITOLA VII. - ODPALOVÁNÍ	54
KAPITOLA VIII. - BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ A BĚŽEC	60
KAPITOLA IX. - MRTVÝ MÍČ, MÍČ VE HŘE	77
KAPITOLA X. - ROZHODČÍ	80
KAPITOLA XI. - PROTESTY.....	85
KAPITOLA XII. - ZÁZNAMY O UTKÁNÍ	88
PRAVIDLA PRO SOFTBALL HRANÝ ZE STATIVU	93
PRAVIDLA PRO SLOW-PITCH SMÍŠENÝCH DRUŽSTEV	94
REJSTŘÍK	97
SCHÉMATA.....	109

KAPITOLA I. - DEFINICE

§ 1. Aut dotykem (Legal Touch)

- je proveden, dotkne-li se polař běžce (nebo běžícího pákaře) míčem bezpečně drženým v ruce nebo v rukavici, v době, kdy se běžec nebo běžící pákař nedotýká mety (dále viz § 85 – Tečování).

§ 2. Běžec (Runner)

- je hráč družstva na pálce, který ukončil čas na pálce, obsadil první metu a dosud nebyl vyautován.

§ 3. Běžící pákař (Batter-runner)

- je hráč družstva na pálce, který ukončil čas na pálce, dosud neobsadil metu a ani nebyl vyautován.

§ 4. Blokovaný míč (Blocked ball)

- je odpálený, přihraný nebo nadhozený míč, který:
 - a. uvízne v oplocení,
 - b. se dotkne osoby nezúčastněné ve hře, případně jej taková osoba zastaví nebo podá,
 - c. se dotkne předmětu, který není součástí oficiální výzbroje nebo není součástí hřiště,**
 - d. nebo se ho dotkne hráč v obraně, který je v kontaktu se zemí, která není součástí hřiště.**

§ 5. Bránění ve hře (Interference)

- je jednání:
 - a. hráče nebo člena družstva v útoku, jímž brání polaři ve hře nebo klame nedovoleným způsobem,
 - b. rozhodčího, který brání chytači v přihrávce na aut na běžce, který je mimo metu,
 - c. rozhodčího, který je zasažen dobře odpáleným míčem, dříve než projde vnitřním polařem vyjma nadhazovače,
 - d. diváka, který vstoupil na hřiště a brání polaři ve hře, nebo se dotkne míče, kterým se polař pokouší hrát.

§ 6. Cíl (Strike zone)

- je prostor nad jakoukoli částí domácí mety mezi rovinou vrcholu kolen a rovinou podpaží pálkaře v jeho přirozeném pálkařském postavení.

§ 7. Crow hop

- je definován jako akt nadhazovače, **při kterém se neodrazí od nadhazovací mety při dokončení nadhozu, ale odkročí od nadhazovací mety, a tím vznikne nové místo odrazu, odkud se nadhazovač odrazí** a dokončí nadhoz. (JE TO NESPRÁVNÝ NADHOZ.)

POZNÁMKA: Nadhazovač se smí odrazit od nadhazovací mety do vzduchu, dopadnout a plynulým dokončením pohybu nadhodit míč směrem k domácí metě. Stojná noha se při tomto pohybu může odsunout nebo potáhnout a toto není považováno za crow-hop.

§ 8. Čas (Time)

- je povel rozhodčího k přerušení hry, během něhož je míč mrtvý.

§ 9. Čas na pálce (Turn at bat)

- začíná prvním vstupem pálkaře do území pálkaře a končí v okamžiku, kdy je pálkař buď vyautován nebo se stane běžícím pálkařem.

§ 10. Člen družstva (Team member)

- je každá osoba oprávněná pravidly a soutěžním řádem sedět na hráčské lavici.

§ 11. Dobrý odpal (Fair ball)

- je správné odpálení, po němž míč:
 - a. Dopadne do vnitřního pole mezi domácí a první metou a mezi domácí a třetí metou nebo je v něm tečován nebo se do něho vkutálí a zůstane v něm.
 - b. Dopadne do vnitřního pole a odrazí se do vnějšího pole nebo do zámezí za první nebo za třetí metou nebo přes tyto mety, bez ohledu na to, kam dopadne po přejití přes mety.
 - c. Dotkne se první, druhé nebo třetí mety.
 - d. Zasáhne v poli hráče nebo rozhodčího nebo jejich oděv.
 - e. Nejprve dopadne do vnějšího pole za úroveň první a třetí mety.
 - f. Přeletí přes vnější pole až za ohraničení hřiště.
 - g. V letu se dotkne pomezního stožáru.

POZNÁMKA (1): Pro posouzení, zda je odpal dobrý, je při letu rozhodující vzájemné postavení míče a čáry včetně pomezího stožáru, a nikoli to, kde stojí polař, když se poprvé dotkne míče. Čára je součástí pole. Není také rozhodující, zda míč nejdřív dopadne do pole nebo do zámezí, pokud není v zámezí blokován a dále odpovídá ostatním ustanovením pravidel o dobrém odpalu.

POZNÁMKA (2): Dojde-li k bránění ve hře, je pro posouzení, zda je odpal dobrý, rozhodující poloha míče v okamžiku bránění, bez ohledu na to, kutálí-li se míč, kterého se nedotkl žádný hráč, směrem do pole nebo do zámezí.

§ 12. Dočasně mrtvý míč (Delayed dead ball)

- je herní situace, během které míč zůstává ve hře až do ukončení roze hry. Potom rozhodčí může přerušit hru a uplatnit příslušná pravidla.

§ 13. Domácí družstvo (Home team)

- je družstvo, na jehož hřišti se utkání hraje. Jestliže se utkání hraje na neutrálním hřišti, určí se domácí družstvo dohodou nebo losem nebo pravidly příslušné soutěže.

§ 14. Družstvo v obraně (Defensive team)

- je bránící družstvo, družstvo v poli.

§ 15. Družstvo v útoku (Offensive team)

- je útočící družstvo, družstvo na pálce.

§ 16. Dvojaut (Double play)

- je správné vyautování dvou hráčů družstva v útoku v jedné roze hře.

§ 17. Flex hráč (Flex Player)

- je hráč základní sestavy, za kterého chodí Suplující hráč (Designated Player) na pátku a jehož jméno je uvedeno na 10. místě v pořadí pálkařů.

§ 18. Helma (Helmet)

- a. Musí mít chrániče obou uší a musí mít takový tvar, aby zaručovala hráčům co největší bezpečnost.
- b. Helma, kterou používá chytač, nemusí mít chrániče uší.
- c. Helma, kterou používá jiný hráč v obraně než chytač, nemusí mít chrániče uší.
- d. Každá helma, která je prasklá, promáčknutá, upravená či jinak poškozená bude rozhodčím označena za nesprávnou a bude odstraněna ze hry.

§ 19. "Hra" (Play ball)

- je povel hlavního rozhodčího k zahájení hry nebo k opětovnému zahájení hry po přerušení, a to v době, kdy nadhazovač má míč a je ve svém kruhu. Aby mohla být hra zahájena, musí být všichni hráči družstva v obraně kdekoli v poli, pouze chytač musí být ve svém území.

§ 20. Hra na výzvu (Appeal play)

- je hra při mrtvém míči nebo míči ve hře, o které rozhodčí nemůže rozhodnout, dokud ho o to nepožádá vedoucí, kouč nebo hráč družstva, **kteří neporušilo pravidla. Vedoucí nebo kouč mohou uplatnit hru na výzvu pouze, je-li míč mrtvý, a poté, co vstoupí do hřiště.**

Polař, který uplatňuje hru na výzvu, musí být ve vnitřním poli. Hra na výzvu již nemůže být uplatněna poté, kdy:

- a. Nadhazovač nadhodil **nebo je vyhlášen nesprávný nadhoz.**

VÝJIMKA:

1. V případě nesprávně střídajícího hráče (illegal substitute), nesprávného návratu do hry (illegal re-entry), zastupujícího hráče (Replacement player) nebo staženého hráče (Withdrawn player) (přicházejícího do hry nebo opouštějícího hru v důsledku pravidla o krvi ve sportu), který není nahlášen rozhodčímu, může být hra na výzvu uplatněna po celou dobu, kdy je takový hráč ve hře.
 2. **Pokud si běžci po poradě vymění postavení na metách, lze hru na výzvu uplatnit kdykoliv, dokud nejsou tyto běžci na lavičce nebo neskončí půlsměna.**
- b. Nadhazovač a všichni ostatní polaři opustili pole.
 - c. Rozhodčí po poslední rozehře utkání opustili hřiště.

Druhy hry na výzvu:

1. Minutí mety,
2. Opuštění mety při chytání odpáleného míče ze vzduchu před prvním kontaktem s míčem,
3. Odpal mimo pořadí,
4. Pokus o postup na druhou metu po přeběhnutí první mety,
5. Nesprávné střídání,
6. Nastoupení neohlášeného hráče při použití pravidla se zastupujícím hráčem podle pravidla o krvi ve sportu,
7. Nesprávný návrat do hry,
8. Nastoupení neohlášeného hráče při použití pravidla o Suplujícím hráči (DP),
9. ***Pokud se běžci vymění v postavení na metách.***

§ 21. Hráč jen v útoku (OPO - Offensive player only)

- ***je hráč v pořadí pálkařů, jiný než FLEX, za nějž hraje DP v obraně. OPO tak pokračuje jen ve hře na pálce, ale nehraje v obraně.***

§ 22. Chybný odpal (Foul ball)

- je správné odpálení míče, po němž míč:

Dopadne do zámezí nebo se do zámezí vykutálí z pole mezi první a domácí metou nebo mezi třetí a domácí metou a zůstane v zámezí.

Odráží se z pole do zámezí před první nebo třetí metou.

Nejdřív dopadne do zámezí za úrovní první nebo třetí mety.

Zasáhne v zámezí rozhodčího nebo hráče nebo jejich výzbroj či výstroj ať už řádně umístěnou či odloženou nebo jinou osobu nebo kterýkoli předmět, který nepatří ke hře.

Dotkne se pálkaře nebo podruhé pálky, kterou drží pálkař ve svých rukách, když je uvnitř jeho území.

Odráží se přímo od pálky, ne výše než je pálkařova hlava, do jakékoliv části chytačova těla nebo výstroje a je chycen kterýmkoliv polařem.

Zasáhne nadhazovací metu a vykutálí se bez dotyku polaře do zámezí před první nebo třetí metou.

POZNÁMKA (1): Pro posouzení, zda je odpal chybný, je při letu rozhodující vzájemné postavení míče a čáry včetně pomezího stožáru, a nikoli to, kde stojí polař, když se poprvé dotkne míče.

POZNÁMKA (2): Dojde-li k bránění ve hře, je pro posouzení, zda je odpal dobrý, rozhodující poloha míče v okamžiku bránění, bez ohledu na to, kutálí-li se míč, kterého se nedotkl žádný hráč, směrem do pole nebo naopak směrem do zámezí.

§ 23. Chycení míče (Catch)

- je chycení odpáleného nebo přihraného míče do ruky, rukou nebo rukavice.
- A. Polař musí míč držet v ruce nebo rukou tak dlouho, aby bylo zjevné, že míč bezpečně kontroluje a že každý další pohyb slouží již k následujícímu rozehraní. Upadne-li polař míč při následném vyndávání míče z rukavice, nemá to již vliv na posouzení předchozího chycení míče
- B. jestliže polař drží míč pouze pažemi nebo zabrání dopadu míče na zem některou částí těla nebo oděvu, nepovažuje se to za chycení, dokud míč neuchopí pevně rukama, rukou nebo rukavicí,
- C. 1) jestliže se polař pohybuje směrem k pomezí čáře, jeho noha musí být buď:
 - a) uvnitř hřiště, nebo
 - b) se dotýkat pomezí čáry, nebo
 - c) obě nohy musejí být ve vzduchu při opuštění prostoru hřiště, aby se chycení míče dalo posoudit jako správné chycení,2) jestliže je polař mimo hřiště a vrací se do něj, musí se oběma nohama dotknout hřiště, aby se jeho následné chycení míče dalo posoudit jako správné chycení.
- D. za chycení míče se nepovažuje, jestliže se polař bezprostředně po dotyku míče srazí s jiným hráčem nebo rozhodčím, vrazí do ohrazení hřiště nebo upadne na zem a míč při tom pustí,
- E. míč v letu, který se dotkne čehokoli jiného než bránícího hráče, se posuzuje, jako kdyby dopadl na zem,

§ 24. Jednometrovka (Three foot line)

- je prostor ve druhé polovině vzdálenosti mezi domácí a první metou, kterou musí běžící pálkař použít při běhu na první metu, aby nebyl autován za bránění ve hře polaři, který přihrává míč od domácí mety, nebo za bránění ve hře polaři, který se pokouší chytit přihrávaný míč.

§ 25. Koeficient obnovení míče (Ball COR)

- je koeficient, který se měří u míčů pro softball podle ASTM (Americká společnost pro testování rozměrů) testovací metody pro měření koeficientu obnovení u míčů pro softball .

§ 26. Lavička (Dugout)

- je místo mimo hřiště, určené pouze pro hráče, kouče, bat boy či bat girl a oficiální zástupce družstva. V tomto prostoru se nesmí kouřit.

§ 27. Letící míč (In flight)

- je každý odpálený, přihraný nebo nadhozený míč, dokud se nedotkne země nebo čehokoli s výjimkou polaře.

§ 28. Meta zdarma (Base on balls, Walk)

- je přiznána pálkaři rozhodčím na domácí metě, jestliže nadhazovač nadhodil čtyři špatné nadhozy, **včetně nesprávných**. V důsledku toho postoupí pálkař na první metu, aniž může být autován. **Míč je ve hře.**

§ 29. Metová čára (Base line)

- je přímá čára mezi metami.

§ 30. Metová dráha (Base path)

- je spojnice mezi metou a postavením běžce v okamžiku, kdy se jej polař snaží autovat dotykem.

§ 31. Míč v letu (Fly ball)

- je každý míč odpálený do vzduchu.

§ 32. Mrtvý míč (Dead ball)

- je míč, který
 - a. se dotkne čehokoli, co není součástí hřiště ani jinak nepatří do hry, nebo hráče (osoby), který(á) se právě neúčastní hry
 - b. uvízne ve výstroji rozhodčího nebo v oblečení hráče útočícího družstva
 - c. rozhodčí prohlásí za mrtvý

Hra je přerušena, a míč tedy není ve hře. Míč je znovu uveden do hry, jakmile dá rozhodčí povel "hra" nadhazovači stojícímu s míčem v nadhazovacím kruhu.

§ 33. Nadhazovací kruh (Pitcher's circle)

- je kruh o poloměru 2,44 m (8 ft.) kolem nadhazovací mety. Čáry ohraničující kruh jsou jeho součástí.

§ 34. Nadhoz (Pitch)

- je činnost nadhazovače, při které nadhodí míč pálkaři.

POZNÁMKA: Blokový nadhoz nebo nadhoz mimo hřiště znamená přidělení jedné mety pro běžce.

§ 35. Náhradník (Substitute)

- je hráč uvedený na oficiálním seznamu hráčů (line-up card), který:
 - a. není hráčem základní sestavy, který ještě nevstoupil do hry, vyjma kdy byl ve hře jako Zastupující hráč (Replacement player),
 - b. je hráčem základní sestavy, který opustil hru a oprávněně se vrací do hry.

POZNÁMKA: 1. Toto se uvádí jako návrat do hry (Re-entry).

2. Hráč se smí vrátit pouze na své původní místo v pořadí pálkařů

§ 36. Náráz - ulejkva (Bunt)

- je správné a úmyslné sražení míče do pole pálkou tak, že ji pálkař pouze nastaví, aniž jí švihne proti míči.

§ 37. Návrat běžce na metu po neoprávněném vyběhnutí (Tagging up)

- je akce běžce, který se vrací na svoji metu nebo na ní zůstává před tím, než se odpáleného míče v letu poprvé dotkne polař.

§ 38. Návrat do hry (Re-entry)

- nastává, jestliže se hráč základní sestavy vrátí do hry poté, co byl správně či nesprávně vystřídán.

§ 39. Naznačený aut dotykem (Fake tag)

- je způsob překážení běžci v postupu nebo návratu na metu polařem, který nemá míč ani jej právě nechytá. Běžec se nemusí zastavit nebo použít skluzu. I pouhé zpomalení běžce způsobené naznačením tečování se považuje za překážení.

§ 40. Nechráněný běžec (In jeopardy)

- je termín, který označuje, že míč je ve hře a útočící hráč může být vyautován.

§ 41. Nechycený nadhoz (Passed ball)

- je nadhoz, který mohl chytač s přiměřeným úsilím chytit nebo zastavit.

§ 42. Nechytatelný nadhoz (Wild pitch)

- je nadhoz, který je tak vysoko nebo tak nízko nebo tak daleko od domácí mety, že chytač nemůže s vynaložením přiměřeného úsilí míč chytit nebo zastavit.

§ 43. Nechytatelná přihrávka (Wild throw)

- je hra, při které polař přihraje míč jinému polaři tak, že míč nemůže být chycen ani zastaven, není blokován a zůstává ve hře.

§ 44. Neoprávněný hráč (Ineligible Player)

- je hráč, který byl rozhodčím vyřazen ze hry a nemůže dále pokračovat ve hře.

§ 45. Neoprávněný zastupující hráč (Ineligible Replacement Player)

- je hráč, který nesmí nastoupit do hry, aby vystřídal hráče, který musí opustit hru pro zranění v důsledku krváčení. Neoprávněný zastupující hráč je buď:
 - a. hráč, který byl rozhodčím vyloučen nebo vyřazen ze hry pro porušení pravidel, nebo
 - b. hráč, který je aktuálně ve hře.

§ 46. Nesprávná pálka (Illegal bat)

- je každá pálka, která neodpovídá ustanovením §1 kapitoly III.

§ 47. Nesprávné chycení míče (Illegally caught ball)

- je chycení odpáleného, přihraného nebo nadhozeného míče pomocí čepice, masky, rukavice nebo jiné části výstroje nebo výzbroje, kterou polař nemá na správném místě.

§ 48. Nesprávný hráč (Illegal player)

- je hráč, který nastoupí do hry, ať už v útoku nebo v obraně, a který nebyl nahlášen hlavnímu rozhodčímu, včetně:
 - a. *Zastupujícího hráče (Replacement Player) vstupujícího do hry při uplatnění pravidla o krvi ve sportu bez jeho ohlášení rozhodčímu,*
 - b. *Staženého hráče (Withdrawn Player) navracejícího se do hry při uplatnění pravidla o krvi ve sportu bez jeho ohlášení rozhodčímu.*

POZNÁMKA: Jestliže je hlavní rozhodčí na nesprávného hráče upozorněn soupeřem po prvním správném či nesprávném nadhozu a dříve, než jej rozhodčímu dodatečně ohlásí družstvo porušující pravidlo, nesprávný hráč je vyřazen ze hry a prohlášen za neoprávněného.

§ 49. Nesprávný nadhazovač (Illegal pitcher)

- je hráč oprávněný ke hře, který však nesmí nadhazovat v důsledku toho, že byl rozhodčím z nadhazování vyřazen pro překročení počtu ohlášených porad v obraně.

§ 50. Nesprávně střídající hráč (Illegal substitute)

- je hráč, který nastoupí do hry, aniž by byl ohlášen hlavnímu rozhodčímu. Může se jím stát:
 - a. Náhradník, který dosud nezasáhl do hry.
 - b. Hráč, který byl prohlášen za nesprávného.
 - c. Hráč, který byl prohlášen za neoprávněného.
 - d. Hráč, který se nesprávně vrátil do hry.
 - e. Nesprávný suplující hráč (DP) nebo Flex hráč (Flex Player).
 - f. Zastupující hráč (Replacement Player), který zůstává ve hře jako neohlášené střídání za staženého hráče (Withdrawn Player), který se nevrátil do hry v čase určeném pro použití zastupujícího hráče podle pravidla o krvi ve sportu.

§ 51. Nesprávný návrat do hry (Illegal re-entry)

- nastává tehdy, jestliže:
 - a. Hráč základní sestavy se podruhé vrátí do hry poté, co byl již dvakrát vystřídán.
 - b. Hráč základní sestavy je vystřídán a vrátí se do hry, ale nikoli na své původní místo v pořadí na pálce.
 - c. Náhradník, který byl správně ve hře, se vrátí do hry poté, co byl vystřídán buď hráčem základní sestavy nebo jiným náhradníkem.
 - d. Hráč základní sestavy uvedený jako DP se po vystřídání vrátí na jiné místo v pořadí pálkařů, než na kterém byl původně uveden.

e. Flex hráč nastoupí na pátku v pořadí pálkařů na jiném místě než je pozice Suplujícího hráče (DP) ze základní sestavy

§ 52. Nesprávný odpal (Illegally batted ball)

- je odpal dobrý či chybný, při kterém pálkař při úderu do míče:
 - a. stojí alespoň jednou nohou zcela mimo území pálkaře,
 - b. dotýká se kteroukoliv částí nohy domácí mety,
 - c. dotkne se míče nesprávnou, neschválenou nebo upravenou pálkou,
 - d. vykročí zcela jednou nohou mimo pálkařské území a vrátí se, i když v okamžiku kontaktu s míčem má obě nohy uvnitř pálkařského území.

§ 53. Nesprávný suplující hráč (Illegal designated player)

- je hráč, který porušuje ustanovení kapitoly IV., § 5.

§ 54. Nucený aut (Force out)

- se může uskutečnit pouze tehdy, jestliže běžec ztratí právo na držení mety, protože se pálkař stal běžícím pálkařem. Nucený aut se musí zahrát dříve, než byl běžící pálkař nebo následující běžec vyautován. ***Při hře na výzvu nucený aut vzniká okamžikem uplatnění hry na výzvu, ne okamžikem porušení pravidel.***

§ 55. Odpal (Batted ball)

- je udeření pálkou do nadhozeného míče nebo zasažení pátky nadhozeným míčem, po němž míč dopadne do pole nebo zámezí, a to i když pálkař nemá v úmyslu míč odpálit.

§ 56. Odražený míč (Trapped ball)

- a. je správně odpálený míč v letu, včetně přímého odpalu, který se dotkne země nebo překážky před chycením polařem.
- b. je správně odpálený míč v letu, který je chycen otevřenou rukavicí nebo holou rukou proti oplocení.
- c. je míč přihraný na kteroukoli metu při pokusu o nucený aut, který polař chytí otevřenou rukavicí proti zemi.
- d. je dobrý nadhoz, který se předtím, než ho chytač chytí, dotkne země.

§ 57. Oficiální výbroj (Official equipment)

- **je jakákoliv výbroj (pálky, rukavice, helmy atd.), kterou družstvo v útoku nebo v obraně používá při rozehře. Obranná výbroj (např. rukavice) zanechaná ve hřišti družstvem hrajícím v útoku se nepovažuje za oficiální výbroj.**

§ 58. Ohlášená porada (Charged conference)

- a. (Porada v útoku) Družstvo v útoku žádá o přerušení hry, aby vedoucí družstva nebo jiný zástupce družstva mohl hovořit s kterýmkoliv členem svého družstva,
- b. (Porada v obraně) Družstvo v obraně žádá o přerušení hry, aby:
 - 1) zástupce družstva v obraně vstoupil na hřiště za účelem komunikace s kterýmkoliv hráčem družstva v obraně,
 - 2) polař opustil jeho postavení na hřišti a odešel na lavičku a rozhodčí se domnívá, že tak učinil proto, aby převzal instrukce.

POZNÁMKA: Za ohlášenou poradu se nepovažuje, jestliže kouč nebo vedoucí družstva oznámí hlavnímu rozhodčímu výměnu nadhazovače, ať již s nadhazovačem hovořil nebo ne.

§ 59. Pálkař (Batter)

- je hráč družstva v útoku, který vstoupí do pálkařského území s úmyslem napomoci svému družstvu získat body, a který dále zůstává pálkařem dokud buď není vyhlášen rozhodčím aut nebo dokud se nestane běžícím pálkařem.

§ 60. Polař (Fielder)

- je kterýkoliv hráč družstva v obraně, který zaujme postavení na hřišti.

§ 61. Pole (Fair territory)

- je část hřiště vymezená pomezními čarami (včetně těchto čar) od domácí mety až k ohrazení hřiště za vnějším polem.

§ 62. Porada před zápasem (Pre-game meeting)

- je porada v prostoru domácí mety v předem stanoveném čase mezi rozhodčími a kouči nebo manažery nebo zástupci zúčastněných družstev. Tato porada slouží:
 - a. k potvrzení a schválení seznamu členů družstva (line-up) obou družstev a k výměně kopií těchto seznamů mezi zástupci obou družstev,
 - b. ke stanovení zvláštních územních pravidel, která mohou být při hře použita.

§ 63. Pořadí na pálce (Batting order)

- je sled pálkařů zapsaný před utkáním do zápisu o utkání, podle něhož musí pálkaři nastupovat na pálku. U každého hráče musí být vyznačeno jeho postavení v poli.

§ 64. Právo volby (Option play)

- vedoucí nebo kouč družstva v útoku má právo si zvolit výsledek roze hry nebo důsledky podle pravidel v těchto případech:
 - překážení chytače (kapitola 8, §1d)
 - použití nesprávné rukavice (kapitola 8, §3 a §10o)
 - nesprávně střídající hráč (kapitola 4, §7, odst. 2a)
 - nesprávný nadhoz (kapitola 6, Důsledek §1-8, odst.3)
 - nesprávný nadhazovač se vrátí do hry a nadhazuje (kapitola 6, Důsledek §12)

§ 65. Protest

- je (na rozdíl od hry na výzvu) úkon, ve kterém družstvo v obraně či v útoku uplatňuje svoji námitku proti:
 - a. výkladu nebo použití příslušného pravidla rozhodčím
 - b. oprávněnosti člena družstva na seznamu členů družstva.

§ 66. Přeběhnutí mety (Over-slide)

- nastává, jestliže se běžec po dosažení mety nestačí zastavit, přestane se mety dotýkat a tak se stane nechráněným běžcem. Po přeběhnutí první mety po odpalu se běžec nestane nechráněným, jestliže se bez prodlení vrátí přímo na metu.

§ 67. Přehoz (Overthrow)

- je hra, při níž je míč přihráván jedním polařem druhému, a přitom přejde přes pomezí čáry mimo hřiště, nebo je blokován.

§ 68. Překážení ve hře (Obstruction)

- je jednání, jímž:
 - a. Členové bránícího družstva klamou pálkaře nebo mu zabraňují odpálit nadhozený míč.
 - b. Polař, který překáží běžci nebo běžícímu pálkaři ve správném postupu po metové dráze a přitom:
 1. nedrží míč
 2. nechytá odpálený míč
 3. naznačuje tečování dotykem (fake tag) bez míče
 4. drží míč a vytlačuje běžce z mety
 5. drží míč, ale nehraje na běžce, kterému úmyslně překáží ve správném postupu po metách.

§ 69. Přemístěná meta (Dislodged base)

- je meta, která je přemístěna ze své původní polohy.

§ 70. Přihrávka (Throw)

- činnost polaře, který přihrává míč jinému polaři.

POZNÁMKA: Blokována přihrávka nebo přihrávka mimo hřiště znamená dvě mety pro běžce, a to od okamžiku hodů.

§ 71. Příčný odpal (Line drive)

- je míč v letu, který je odpálen prudce a přímo do hřiště.

§ 72. Přípravný kruh (On deck-circle)

- je prostor blízko lavičky hráče, který může použít připravující se pálkař k rozcvičení nebo k provádění cvičných švihů, jestliže čeká na svůj čas na pálce v pořadí pálkařů před vstupem do pálkařského území.

§ 73. Přípravující se pálkař (On deck-batter)

- je člen družstva na pálce, jehož jméno je v pořadí pálkařů zapsáno za jménem hráče, který je na pálce.

§ 74. Rádce - kouč (Coach)

- a. Kouč je osoba zodpovědná za družstvo při hře a zastupuje družstvo při jednání s rozhodčím a se soupeřem. Hráč může vykonávat funkci kouče v případě, že družstvo kouče nemá anebo jedná-li se o hrajícího kouče.
- b. Vedoucí družstva je pro účely těchto pravidel považován za hlavního kouče.

§ 75. Rychle opakovaný nadhoz (Quick return pitch)

- je nadhoz provedený nadhazovačem se zřejmým úmyslem zastihnout pálkaře nepřipraveného, a to buď proto, že pálkař ještě nezaujal ve svém území pálkařské postavení nebo že není připraven po předchozím nadhozu.

§ 76. Seznam členů družstva (Line-up card)

- je oficiální soupis členů družstva, kteří se zúčastní hry v útoku i v obraně, včetně Suplujícího hráče (DP) a Flex hráče. Musí obsahovat:
 1. Jména, příjmení, postavení v poli a čísla dresů všech hráčů základní sestavy podle pořadí na pálce.
 2. Jména, příjmení a čísla dresů všech náhradníků.
 3. Jméno a příjmení vedoucího družstva.

POZNÁMKA: Je-li u některého hráče uvedeno špatné číslo dresu, je třeba to opravit, a hra pokračuje bez jakéhokoli trestu. Jestliže si hráč oblékne dres s nesprávným číslem, aby tím porušil některé pravidlo, toto porušení pravidla má přednost a musí být vyřešeno. Pokud hráč zůstává ve hře po takovém porušení pravidla, je třeba opravit číslo dresu a poté pokračovat ve hře.

§ 77. Skok (Leaping)

- *je činnost nadhazovače, při které se po odrazu od nadhazovací mety ocitne ve vzduchu. Impuls počátečního dopředného pohybu nadhazovače způsobí, že jeho celé tělo včetně stojné i švihové nohy jsou v jednom okamžiku ve vzduchu a pohybují se směrem k domácí metě. Stojná noha se může během nadhozu odrazit nebo je při pohybu jen odtažena. Skok je součástí správného nadhozu.*

§ 78. Skreč (Forfeit)

- je rozhodnutí rozhodčího na domácí metě o ukončení hry a vyhlášením, že vítězem v zápase je družstvo, které se neprovinilo.

§ 79. Slap hit

- je odpálení míče, který je sražen úmyslně krátkým kontrolovaným pohybem pálky spíše než plným švihem.

Dva nejběžnější druhy slap-hitu jsou:

- pálkař je v postavení jako pro ulejkku, ale potom krátkým rychlým švihem srazí míč na zem za vnitřní pole nebo
- nebo pálkař srazí míč na zem v běhu uvnitř pálkařského území (nabíhaný odpal).

POZNÁMKA: Slap-hit se nepovažuje za náraz (ulejvku).

§ 80. Směna (Inning)

- je část hry, ve které se družstva vystřídají ve hře na pálce a v poli a v níž mají obě po třech autech. Další směna začíná ihned po posledním autu předchozí směny.

§ 81. Správné chycení míče (Legally caught ball)

- je chycení dobře odpáleného, přihrávaného nebo nadhozeného míče bezpečně do ruky nebo do rukavice bez pomoci čepice, helmy, masky, chráničů nebo jiné součásti výstroje.

§ 82. Squeeze Play

- je hra družstva v útoku s běžcem na 3.metě, který se snaží dosáhnout domácí mety současně s pokusem pálkaře zasáhnout míč.

§ 83. Stažený hráč (Withdrawn Player)

- je hráč nucený opustit hru (své místo na seznamu hráčů – line-up) v souladu s nastoupením Zastupujícího hráče (Replacement player) při použití pravidla o krvi ve sportu.

§ 84. Stlačení míče (Ball Compression)

- je „Silové zatížení“ v kilogramech (pounds), které je potřeba ke stlačení míče o 6.5 mm (0.25 inches), jehož měření se provádí podle ASTM (Americká společnost pro testování rozměrů) testovací metody pro měření stlačení-deformace míčů pro softball.

§ 85. Stojná noha (Pivot foot)

- je noha, kterou se nadhazovač odráží od nadhazovací mety.

§ 86. Suplující hráč (Designated Player)

- je hráč družstva v útoku ze základní sestavy, který chodí na pálku v pořadí pálkařů místo Flex hráče, který je uveden na 10. místě v pořadí pálkařů.

§ 87. Tečování (Tag)

- je akce polaře, při které se polař dotkne:
 - a. běžícího pálkaře nebo běžce, který není v kontaktu s metou, jestliže bezpečně drží míč v ruce nebo v rukavici. Za bezpečné držení míče se nepovažuje, jestliže polař s míčem „žongluje“ či ho upustí při tečování běžce vyjma případu, kdy běžec úmyslně vyrazí či vykopne míč z polařova držení. Běžec musí být tečován rukou nebo rukavicí, ve které polař drží míč.
 - b. Mety, jestliže bezpečně drží míč v ruce nebo v rukavici. Meta může být tečována kteroukoliv částí polařova těla (např. polař může tečovat metu nohou, rukou nebo může sedět na metě atd.) Tento způsob tečování se používá při nuceném autu a při uplatňování hry na výzvu.

§ 88. Tečovaný odpal (Foul tip)

- je odpálený míč, který:
 - a. Letí přímo od pálky chytači do rukou.
 - b. Nevystoupí výše než do úrovně pálkařovy hlavy, a
 - c. Chytač jej správně chytí.

POZNÁMKA: Správné chycení míče po tečovaném odpalu se započítává jako dobrý nadhoz a míč je ve hře. Jestliže chytač míč nechytí, nepovažuje se to za tečovaný odpal. Za správné chycení se nepovažuje, odrazil-li se míč předtím poprvé od něčeho jiného než chytači od ruky nebo rukavice.

§ 89. Trojaut (Triple play)

- je vyautování tří hráčů družstva v útoku v jedné rozeře.

§ 90. Úmyslná meta zdarma (Intentional base on balls)

- *nastane, jestliže družstvo v obraně chce posunout pálkaře na první metu bez nutnosti nadhodit čtyři špatné nadhozy. Při úmyslné metě zdarma je míč mrtvý.*

§ 91. Úmyslně upuštěný míč (Intentionally dropped fly ball)

- je dobrý odpal do vzduchu, včetně přímého odpalu (line drive) a ulejkvy, který při méně než dvou autech a s běžcem na první metě může být vnitřním polařem chycen při vynaložení běžného úsilí, a vnitřní polař ho úmyslně upustí a poté ho zpracuje rukou či rukavicí. Odražený míč nebo míč ze vzduchu, který může odskočit, se nepovažuje za úmyslně upuštěný.

§ 92. Upravená pálka (Altered bat)

- je pálka, u které je základní materiál doplněn jiným (kov dřevem, dřevo laminátem a pod.). Za upravení pátky se považuje i pozměnění původního nátěru. Obal rukojeti se může vyměnit, ale nesmí se do něho vložit jiný materiál. Za upravenou se považuje i pálka, na jejíž rukojeti jsou více než dvě vrstvy ochranné pásky nebo taková, která má konické ukončení rukojeti,
- kovová pálka s vyrytým identifikačním označením „ID“ na hlavici se nepovažuje za upravenou pátku

§ 93. Území chytače (Catcher s box)

- je vymezené území, ve kterém musí chytač zůstat, dokud nadhazovač nevy pustí míč z ruky. Čáry vymežující toto území jsou jeho součástí.

§ 94. Území pátkáře (Batter´s box)

- je vymezené území, ve kterém musí pátkář stát před každým nadhozem, dokud nedokončí čas na pálce. Čáry vymežující toto území jsou jeho součástí.

§ 95. Vnější pole (Outfield)

- je část pole, která se nachází vně čtverce tvořeného spojnicemi met nebo část pole, kterou s přiměřeným úsilím nevykřívají vnitřní polaři ze svého postavení v poli.

§ 96. Vnitřní polař (Infielder)

- je hráč družstva v obraně, včetně nadhazovače a chytače, který zpravidla hraje na pozici kdekoliv blízko metových drah nebo uvnitř pole vymezeného těmito metovými dráhami. Hráč, který běžně hraje ve vnějším poli, může být považován za vnitřního polaře, jestliže se přesune do prostoru, který běžně pokrývají svojí hrou vnitřní polaři.

§ 97. Vnitřní pole (Infield)

- je část pole, kterou obvykle vykrývají vnitřní polaři.

§ 98. Vnitřní chycený (Infield fly)

- rozhodčí vyhlásí, jestliže pálkař dobře odpálí, avšak není to přímý odpal ani ulejkva, podle názoru rozhodčího může míč s vynaložením přiměřeného úsilí chytit v letu vnitřní polař a jestliže je první a druhá nebo první, druhá a třetí meta obsazena a družstvo má méně než dva auty. Nadhazovač, chytač nebo vnější polař, který chytá míč ve vnitřním poli, se v tomto případě považují za vnitřní polaře.

POZNÁMKA: Když je zjevné, že odpálený míč bude vnitřní chycený, rozhodčí ihned vyhlásí ve prospěch běžců "VNITŘNÍ CHYCENÝ, JE-LI DOBRÝ, PÁLKAŘ AUT". Míč je ve hře a běžci mohou postupovat nebo se mohou vrátit a vyběhnout po chycení míče, stejně jako při běžném odpalu do vzduchu. Když míč směřuje do blízkosti pomeznic čar a rozhodčí hlásí vnitřní chycený, platí toto pravidlo, jen jestliže je odpal skutečně dobrý. Při chybném odpalu neplatí. (Postupuje se podle pravidla o chybném odpalu). Jestliže je vyhlášen vnitřní chycený, míč spadne do zámezí a nikým netečován se vkutálí do vnitřního pole, jedná se o vnitřní chycený.

§ 99. Vyloučení ze hry (Ejection from the game).

- rozhodčí nařídí hráči, kouči nebo dalšímu členu družstva opustit hru i hrací plochu pro opakované porušování pravidel, nespportovní chování apod.

§ 100. Vyřazení ze hry (Removal from the game).

- rozhodčí označí hráče za neoprávněného pokračovat ve hře pro porušení pravidel. POZNÁMKA: Takto vyřazený hráč smí zůstat na hráčské lavici a smí se do hry zapojit jako kouč.

§ 101. Základní sestava (Starting players)

- je sestava hráčů zapsaná v pořadí pálkařů (line-up) předaném hlavnímu rozhodčímu před utkáním.

§ 102. Zámezí (Foul territory)

- je jakákoliv část hřiště, která není součástí pole.

§ 103. Zastupující hráč (Replacement player)

- je hráč, který vstupuje do hry na určenou dobu, aby nahradil spoluhráče, který musí opustit hrací plochu, protože krvácí.
 - a. Zastupující hráč může být:
 1. Náhradník ze seznamu náhradníků, který ještě nevstoupil do hry.
 2. Náhradník ze seznamu náhradníků, který již byl ve hře, ale následně byl vystřídán ze hry.
 3. Hráč základní sestavy, který již dále není v pořadí pálkařů a který již není oprávněn vrátit se do hry.
 - b. Nastoupení zastupujícího hráče do hry se nepovažuje za ohlášené střídání, ale musí být ohlášeno rozhodčímu.

§ 104. Získávání - kradení (Stealing)

- je pokus běžce postoupit během nebo po nadhozu na další metu.

KAPITOLA II.- HŘIŠTĚ**§ 1. Hřiště (The Playing Field).**

- a. Hřiště se dělí na pole a zámezí. Pole je část hřiště mezi pomezními čarami protínajícími se v pravém úhlu ve vrcholu domácí mety.
POZNÁMKA: Míč je mimo hřiště, jestliže se dotkne země nebo osoby nebo jiného předmětu vně plochy vyznačené jako hřiště.
- b. Hřiště musí být rovná plocha bez překážek s minimální vzdáleností mezi domácí metou a plotem ve vnějším poli **podle tabulky rozměrů hřiště v kap.II, §3.**
- c. Vně pole je podél pomezních čar vytyčeno zámezí bez překážek v pruhu širokém nejméně 7,62m (25 ft) a nejvýše 9,14m (30 ft). Kolmo na osu hřiště je zadní čára, síť nebo plot (back-stop) ve vzdálenosti 7,62–9,14m (25–30 ft) od vrcholu domácí mety.
- d. Hřiště by mělo mít vyznačené bezpečnostní území (Warning track). Pokud se bezpečnostní území používá, musí to být území:
- 1) uvnitř hřiště podél plotu (homerunového) ve vnějším poli a v zámezí.
 - 2) o minimální šířce 3,65m (12 ft) a maximální šířce 4,75m (12 ft) od plotu ve vnějším poli a/nebo v zámezí.
 - 3) s povrchem z materiálu (např. písek, antuka), který je ve stejné úrovni s povrchem hřiště, avšak je rozdílný od povrchu hřiště. Materiál tohoto území se musí odlišovat od povrchu hřiště, aby upozorňoval hráče, že se přibližuje k plotu.

POZNÁMKA: Není nutné zřizovat bezpečnostní území na hřišti se stálým povrchem ve vnějším poli (např. tráva), jestliže se používá přenosné oplocení (např. když se hraje zápas ve fast pitch na hřišti, které je primárně vytyčené pro slow pitch).

§ 2. Jestliže nelze dodržet předepsané rozměry hřiště, nebo jsou na hřišti překážky, které je omezují, smí se soutěž nebo utkání sehrát na hřišti menších rozměrů.

Každá překážka na hřišti do vzdálenosti **podle tabulky rozměrů hřiště v kap.II, §3 – homerunová vzálenost** pro příslušnou kategorii musí být pro rozhodčího zřetelně vyznačena. Jestliže se utkání hraje na baseballovém hřišti, musí být odstraněn nadhazovací kopec a zadní síť (backstop) musí být přemístěna do příslušné vzdálenosti.

§ 3. Oficiální rozměry hřiště.

Tabulky vzdáleností na hřišti :

	Kategorie	Nadhazovací vzdálenost	Vzdálenost mezi metami	Homerunová vzdálenost
Fast Pitch	Ženy	13,11 m (43 ft)	18,29 m (60 ft)	67,06 m (220 ft)
	Muži	14,02 m (46 ft)	18,29 m (60 ft)	76,20 m (250 ft)
	Juniorky (do 19)	13,11 m (43 ft)	18,29 m (60 ft)	67,06 m (220 ft)
	Junioři (do 19)	14,02 m (46 ft)	18,29 m (60 ft)	76,20 m (250 ft)
	Kadetky (do 16)	12,19 m (40 ft)	18,29 m (60 ft)	60,96 m (200 ft)
	Kadeti (do 16)	14,02 m (46 ft)	18,29 m (60 ft)	67,06 m (220 ft)
	Žactvo (do 13)	10,67 m (35 ft)	18,29 m (60 ft)	53,34 m (175 ft)
Slow Pitch	Ženy	15,24 m (50 ft)	19,81 m (65 ft)	83,82 m (275 ft)
	Muži	15,24 m (50 ft)	19,81 m (65 ft)	91,44 m (300 ft)
	Co-ed (smíšený)	15,24 m (50 ft)	19,81 m (65 ft)	83,82 m (275 ft)
	Juniorky (do 19)	15,24 m (50 ft)	19,81 m (65 ft)	80,77 m (265 ft)
	Junioři (do 19)	15,24 m (50 ft)	19,81 m (65 ft)	91,44 m (300 ft)
	Kadetky (do 16)	14,02 m (46 ft)	19,81 m (65 ft)	60,96 m (200 ft)
	Kadeti (do 16)	14,02 m (46 ft)	19,81 m (65 ft)	67,06 m (220 ft)

POZNÁMKA: Jestliže se během zápasu zjistí, že metové či nadhazovací vzdálenosti neodpovídají pravidlům, chyba se musí odstranit po skončení celé jedné směny. Po upravení vzdáleností může hra pokračovat.

§ 4. Hřiště lze vytyčit takto:

Nejprve umístíme domácí metu a vytyčíme osu hřiště. Do vrcholu domácí mety osadíme kolík a připevníme k němu provázek, na kterém jsou značky ve vzdálenosti 14,02, 18,29, 25,86 a 36,58 m. Natáhneme-li provázek podél osy hřiště, máme ve vzdálenosti 14,02 m bližší okraj nadhazovací mety pro muže a ve vzdálenosti 25,86 m střed druhé mety. Do středu druhé mety připevníme další kolík a k němu značku provázku 36,58 m. Napneme-li provázek na jednu a potom na druhou stranu v úhlu 45° od osy, značka 18,29 m vymezení vnější roh první a třetí mety a napnutý provázek určuje metové čáry. Kde je to možné, označíme místa met kovovými kolíky. Ostatní rozměry hřiště:

- a. **Jednometrovka** je 0,91 m (3 ft.) široký pruh vyznačený na vnější straně metové čáry mezi domácí a první metou od středu čáry směrem k první metě.
- b. **Přípravný kruh** pro pálkaře je kruh o průměru 1,52 m (2,5 ft.). Je umístěn u konce lavičky hráčů blíž k domácí metě.
- c. **Území pálkaře** je po obou stranách domácí mety a má rozměry 0,91 krát 2,13 m (3 x 7 ft.). Delší čáry jsou 15,2 cm od okraje domácí mety a kratší čára v poli je 1,22 m od středu domácí mety. Čáry vymežující toto území jsou jeho součástí.

- d. Území chytače** je za územím pálkaře a je 3,05 m dlouhé a 2.75 m široké (10 ft. x 8 ft. 5 in.).
- e. Území rádce** je v zámezí ve vzdálenosti 3.65 m (12 ft.) od pomezních čar a sahá od úrovně první a třetí mety do vzdálenosti 4,57 m (15 ft.) směrem k domácí metě.
- f. Domácí meta** má být vyrobena z gumy nebo jiné vhodné hmoty. Má tvar pětiúhelníku: jeho dvě strany rovnoběžné s čarami území pálkaře jsou dlouhé 21,6 cm (8,5 in) a jsou od sebe vzdáleny 43,2 cm (17 in). Strany směřující k vrcholu mety směrem k chytači měří 30,5 cm (12 in).
- g. Nadhazovací meta** má být vyrobena ze dřeva nebo z gumy. Je dlouhá 61 cm (24 in) a široká 15,2 cm (6 in):
1. Povrch mety má být v úrovni hřiště.
 2. Nadhazovací vzdálenost se měří od přední hrany nadhazovací mety po vrchol domácí mety **a je uvedena v tabulce rozměrů hřiště v kap.II, §3.**
- h. Ostatní mety** jsou čtverce o straně 38,1 cm (15 in) a jejich povrch má být zhotoven z hrubého plátna nebo podobného materiálu. Jsou vysoké maximálně 12,7 cm (5 in). Každá meta má být na svém místě bezpečně připevněna.
- i. Na místě první mety** lze použít dvojité mety. Tato meta má rozměry 38,1 cm krát 76,2 cm (15 x 30 in), maximální výšku 12,7 cm (5 in) a je vyrobena ze stejného materiálu jako ostatní mety. Meta je dvojbarevná, přičemž vnitřní polovina mety je umístěna v poli a má stejnou barvu jako ostatní mety a vnější část je v zámezí a má odlišnou kontrastní barvu.

POZNÁMKA: Následující pravidla upravují používání dvojité mety:

- a) Pokud správně odpálený míč zasáhne vnitřní polovinu mety, je vyhlášen dobrý odpal, pokud zasáhne vnější, je vyhlášen chybný odpal.
- b) Pokud po se odpalu nebo upuštění třetím dobrém nadhozu běžící pákář dotkne pouze vnitřní mety a polaři zahrají na první metě hru na výzvu dřív, než se běžící pákář stihne na metu vrátit, běžící pákář je aut.

POZNÁMKA: Je to stejné jako vynechání mety.

- c) Polař používá pouze vnitřní část dvojité mety.

VÝJIMKA: Pokud je míč ve hře a polař přihrává na první metu ze zámezí na straně první mety, běžící pákář i polař mohou použít kteroukoli část mety. Jestliže polař použije oranžovou část mety, běžící pákář může běžet uvnitř vnitřního pole a je-li v této situaci zasažen přihrávaným míčem ze zámezí u první mety, není to bránění ve hře. Jestliže v této situaci úmyslně brání ve hře, běžící pákář je aut.

POZNÁMKA: Jednometrovka je zdvojená v případě přihrávky ze zámezí.

- d) Po přeběhnutí mety se běžící pálkař musí vrátit na vnitřní polovinu.
 - e) Při odpalu do vnějšího pole, když se na první metu nehraje, nebo při vícemetovém odpalu může běžící pálkař použít i vnitřní část mety.
 - f) Běžec při návratu na metu a znovuvyběhnutí při odpalu v letu musí používat pouze vnitřní část mety.
 - g) Při pokusu polářů o “pick-off” musí běžec používat jen vnitřní část mety.
 - h) Pokud se běžec vrátí na první metu a stojí na její vnější části, je nechráněný a je aut, jestliže:
 - 1) je autován dotykem, nebo
 - 2) vybíhá z vnější části mety při nadhozu.
- POZNÁMKA: Dvojitá první meta je předepsaná při MS a soutěžích ESF.

KAPITOLA III. - VÝZBROJ A VÝSTROJ**§ 1. Pálka.**

a. *Může být vyrobena z jednoho kusu, z více částí trvale spojených nebo ze dvou vyměnitelných částí. Jeli pálka vyrobena z vyměnitelných částí, musí splňovat tyto požadavky:*

1. Spojovací části musí mít jedinečný zamykací klíč, aby se zabránilo neschváleným kombinacím výzbroje,

2. Kombinace všech částí musí vyhovovat stejným standardům jako pálka z jednoho kusu, když jsou tyto části spojeny, nebo jako část jednotlivé pátky, pokud jsou odděleny.

b. Je vyrobena buď z jednoho kusu tvrdého dřeva nebo je slepena ze dvou nebo více kusů dřeva, aby vlákna byla rovnoběžně s podélnou osou pátky.

c. Může být dále vyrobena z kovu, bambusu, umělé hmoty, grafitu, karbonu, magnesia, laminátu, keramických nebo i jiných materiálů za předpokladu, že jsou schváleny Komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje.

d. Může být slepena z více vrstev dřeva, v tomto případě se smí skládat pouze ze dřeva a lepidla a musí být nalakována bezbarvým lakem (je-li lakovaná).

e. Musí mít kruhový průřez a musí mít hladký povrch.

f. Nesmí být delší než 86,4 cm (34 in.) a nesmí mít vyšší hmotnost než 1077 g (38 oz.).

g. Kruhový průřez nesmí být větší než 5,7 cm (2 ¼ in.) v průměru v nejširším místě. Povoluje se tolerance 0,80 mm (1/32 in.) na roztážení materiálu.

h. Pokud je kovová, může být i zahnutá.

i. Nesmí mít ostré výstupky, hrany apod., které by mohly být pro hráče nebezpečné. Kovová pálka nesmí mít otřepy ani praskliny nebo trhliny.

j. Pokud je kovová, nesmí mít dřevěnou rukojeť.

k. Musí mít bezpečnou rukojeť, obalenou korkem, plátnem nebo páskou (ne však hladkou páskou z umělé hmoty). Obal musí sahát do výše nejméně 25,4 cm (10 in.) a nejvýše 38,1 cm (15 in.) od užšího konce pátky. Speciální pryskyřice nebo kalafuna určená ke zvýšení přilnavosti rukojeti nesmí být použita na žádnou jinou část pátky.

POZNÁMKA: Páska musí být na pátku nanášena spirálovitě. Na rukojeti mohou být nejvýše dvě vrstvy ochranné pásky.

l. Je-li kovová pálka dutá, musí být na širším konci pevně uzavřena zátkou z gumy nebo vinylu nebo z jiného materiálu schváleného Komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje:

- 1. Zátka na uzavření konce duté pálky musí být pevně a nastálo uzavřena tak, že ji nemůže odstranit nikdo jiný než výrobce, aniž by pátku nebo zátku poškodil nebo zničil.**
- 2. Pálka nesmí obsahovat chrastící části („rattles“)**
- 3. Pálka nesmí vykazovat známky úmyslné změny**

POZNÁMKA: Pálka, která obsahuje chrastící části („rattles“), je nesprávnou pátkou. Pálka, která vykazuje známky úmyslné změny, je upravenou pátkou.

m. Hlavice na užším konci pálky musí mít u všech druhů pálek takový tvar, aby zaručovala bezpečné držení pálky, a musí přesahovat obvod rukojeti o nejméně 0.6 cm (1/4 in.) kolmo na osu pálky. Hlavice může být odlitá, vysoustruhovaná, přivařená nebo mechanicky připevněná.

POZNÁMKA: Pálky s poškozenou nebo „vlající“ rukojetí se považují za pálky upravené.

n. Musí být výrobcem označena dobře viditelným nápisem "Official ISF Approved softball" nebo jinou značkou schválenou Komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje. Jestliže nápis nebo značka již není čitelný, měl by rozhodčí uznat pátku za správnou, pokud vyhovuje všem ostatním ustanovením těchto pravidel.

o. Hmotnost, vyvážení a délka pálky dané při výrobě nesmějí být žádným způsobem měněny, s výjimkou případů uvedených v těchto pravidlech (kap. 3, § 1).

p. Oficiální pálka nemůže být upravená pálka. Hmotnost, vyvážení a délka, tak jako i ostatní vlastnosti pálky, musejí být permanentně stálé, jaké měla z výroby a nesmějí být upravovány ani nikdy potom, s výjimkou jak je uvedeno v tomto paragrafu nebo dle specifikací schválených Komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje.

§ 2. Pálky na rozcvičení.

Pálka na rozcvičení musí být z jednoho kusu materiálu a musí mít bezpečně obalenou rukojeť a bezpečnou hlavici, jak je to vyžadováno u oficiální pálky. Musí být označena nápisem "Warm-up" o velikosti nejméně 3.2 cm (1 ¼ in.). Průměr této pálky nesmí být menší než 5,7 cm (2 ¼ in.).

§ 3. Míč.

- a. Musí mít tvar koule. Jeho povrch musí být hladký nebo musí být sešit hladkým švem, nebo skrytými stehy.
- b. Vnitřek míče má být vyroben z kvalitního dlouhovláknitého kapoku nebo ze směsi korku a gumy, polyuretanové směsi nebo jiných materiálů schválených Komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje.
- c. Jádru má být ručně nebo strojově ovinuté zkroucenou přízí a ztmelené latexem nebo gumou.
- d. Povrch míče má být přilepen k podkladu a má být sešit voskovanou bavlněnou nebo lněnou nití nebo může být svrchní část litá a připevněná přímo k jádru nebo může být odlita společně s jádrem; v tom případě má být na povrchu napodobenina švů, jak je schváleno Komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje.
- e. Povrch míče má být z dobře vydělané koňské nebo hovězí kůže, ze syntetického materiálu nebo může být z jiného materiálu, který je schválen Komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje.
- f. Míče používané na turnajích pořádaných ISF musí splňovat standardy stanovené Komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje a musí být označeny značkou schválenou Komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje.
 1. Obvod dvanáctipalcového míče musí měřit nejméně 30,2 cm (11 7/8 in.) a nejvýše 30,8 cm (12 1/8 in.) a míč musí mít hmotnost nejméně 178,0 g (6 ¼ oz.) a nejvýše 198,4 g (7 oz.). Švy musí mít nejméně 88 stehů na každé straně, šitých metodou dvou jehel.
 2. Obvod jedenáctipalcového míče musí měřit nejméně 27,6 cm (10 7/8 in.) a nejvýše 28,3 cm (11 1/8 in.) a míč musí mít hmotnost nejméně 166,5 g (5 7/8 oz.) a nejvýše 173,6 g (6 1/8 oz.). Švy musí mít nejméně 80 stehů na každé straně, šitých metodou dvou jehel.
 3. Míč musí mít koeficient pružnosti a deformace stanovený Komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje.
- g. Míč o velikosti 30,5 cm (12 inch) s bílým povrchem a bílými švy nebo se žlutým povrchem a červenými švy, s koeficientem COR .47 nebo nižší bude používán na následujících ISF turnajích: MS mužů a žen FP, MS juniorů FP a SP, MS juniorek FP.
- h. Počínaje 1. lednem 2007 bude vyžadováno na oficiálních turnajích ISF, aby se používaly míče s koeficientem stlačení míče, který způsobí deformaci 0,64 cm (0,25 inch), nepřesáhl 170,1 kg (375 pounds), kdy měření takových míčů bude v souladu ASTM testovacími metodami pro měření stlačení-deformaci míčů pro softball, které schvaluje Komise ISF pro standardizaci výzbroje a výstroje.

§ 4. Rukavice.

Každý hráč má mít rukavici, pouze chytač a první metař mohou mít speciální lapačku bez prstů (mitt).

- a. Horní hrana koše rukavice (mezi palcem a ukazovákem) nesmí být delší než 12,7 cm (5 inch).
- b. Kterýkoliv hráč smí použít rukavici s jakoukoliv kombinací barev, ale nesmí být použita barva shodná s barvou míče (včetně šňěrovacích stehů na rukavici).
- c. Pro všechny hráče jsou zakázány rukavice s bílými nebo šedými nebo žlutými kruhy na vnější straně, které by mohly vzbuzovat představu míče.

§ 5. Obuv.

Všichni hráči musí být obuti. Obuv má být buď plátěná nebo kožená nebo z imitace těchto materiálů.

- a. Podrážky mohou být buď hladké nebo s výstupky z měkké nebo tvrdé gumy.
- b. Speciální obuvi s kovovými výčnělky na podpatcích a na podrážkách (spikes) se může používat, jestliže výčnělky nepřesahují úroveň podrážky o více jak 1,9 cm (3/4 in.).
- c. Pro všechny hráčské kategorie a ve všech soutěžích jsou zakázány výčnělky z tvrdé umělé hmoty, nylonu nebo polyuretanu podobné kovovým na podrážce a patě.
- d. Obuv s odnímatelnými kolíky, které se připevňují na výčnělky z podrážky, je zakázaná, avšak obuv s odnímatelnými kolíky, které se připevňují do otvorů v podrážce, je přípustná.

V mládežnických a dětských kategoriích a co-ed slow pitch je zakázána obuv s jakýmkoliv kovovými výstupky pro všechny úrovně soutěží.

DŮSLEDEK: Pokud hráč nesplní podmínky ustanovení § 5, je nejprve napomenut a potom vyloučen.

§ 6. Masky a chrániče.

- a. MASKY. Chytač musí mít masku s chráničem krku a helmu. POZNÁMKA: Pokud chytač nebo jiný hráč družstva v obraně chytá nadhozy na rozcvičení u domácí mety nebo v území pro rozcvičení, musí mít masku s chráničem krku a helmu. Jestliže hráč chytá takové nadhozy a nemá nasazenou masku, musí být vyměněn hráčem, který má masku nasazenou. Místo chrániče krku je možné použít drátěný chránič krku připevněný k masce. Masku typu, který používají brankáři v hokeji, je povolena. Nemá-li taková maska chránič krku, je třeba ji tímto chráničem před použitím vybavit.

- b. CHRÁNIČ OBLIČEJE. Kterýkoliv hráč v obraně nebo v útoku může použít schválenou plastovou masku nebo chránič obličeje. Masky nebo chrániče obličeje, které jsou prasklé nebo zdeformované, nebo které mají poškozené nebo chybějící vycpávky, jsou zakázány. POZNÁMKA: Chytač nesmí používat plastovou masku namísto příslušné masky pro chytače s chráničem krku.
- c. CHRÁNIČ TRUPU. Chytači ve všech kategoriích (mužských, ženských a mládežnických) musejí používat chránič trupu.
- d. CHRÁNIČE HOLENÍ. Chytači ve všech kategoriích (mužských, ženských a mládežnických) musejí používat chrániče holení.
- e. HELMY. Helmy jsou povinné pro pálkaře, připravující se pálkaře, běžící pálkaře, běžce a chytače. Kouč u první a třetí mety mladší 19 let musí mít helmu rovněž. Helmu musí mít i člen družstva ve věku do 18 let, který se účastní hry jako "bat boy nebo girl", je-li na hřišti nebo na lavičce družstva. Každý člen družstva v obraně může používat helmu, pokud má stejnou barvu jako čepice družstva.

POZNÁMKA: Každá helma, která je prasklá, promáčknutá, upravená či jinak poškozená je zakázaná a musí být odstraněna ze hry.

1. Každý pálkař nebo běžec, který přes upozornění rozhodčím odmítá použít helmu, je vyhlášen aut.

VÝJIMKA: Připravující se pálkaři, kouči mladší 19 let a chytači jsou v případě neuposlechnutí výzvy rozhodčího vyloučeni ze hry.

2. Pokud si pálkař nebo běžec helmu sejme nebo ji má úmyslně nesprávně nasazenou při míči ve hře, je aut.

VÝJIMKA: Pravidlo neplatí při homerunovém odpalu za plot.

DŮSLEDEK § 6 e 2: Míč zůstává ve hře a tímto vyautováním se neruší eventuální nucený postup.

3. Každá helma, která je zasažena přihraným nebo odpáleným míčem a není na hlavě pálkaře nebo běžce má za následek aut, pokud situaci rozhodčí posoudí jako bránění ve hře. Stejný důsledek má střetnutí polaře s takovou helmou. Pokud tato helma zabránila polaři ve hře, hráč, který ji měl mít na hlavě, je aut.

DŮSLEDEK § 6 e 3: Míč je mrtvý. Blokovaný míč viz § 7.

§ 7. Výzbroj na hřišti.

Žádná součást výstroje ani výzbroje, **kteřá není součástí oficiální výzbroje**, nesmí zůstat ležet v poli nebo v zámezi.

DŮSLEDEK § 7: Míč je mrtvý při kontaktu s odloženou výzbrojí či výstrojí, **kteřá není součástí oficiální výzbroje**:

- a. Jestliže výstroj nebo výzbroj útočícího družstva způsobí blokováný míč (**a tím brání ve hře**), hráč, na kterého se hrálo, je vyhlášen aut.
- b. Jestliže nedojde ke zřejmému narušení hry, nikdo není aut, ale všichni běžci se musejí vrátit na metu, kterou drželi v okamžiku vyhlášení mrtvého míče.
- c. **Je-li míč blokován výstrojí či výzbrojí družstva v obraně, běžcům je přiznána:**
 - i. **jedna meta k té, kterou drželi v okamžiku nadhozu, pokud se jednalo o nadhoz**
 - ii. **dvě mety k té, kterou drželi v okamžiku přihrávky, pokud se jednalo o přihrávku**
 - iii. **dvě mety k té, kterou drželi v okamžiku nadhozu, pokud se jednalo o dobrý odpal.**

§ 8. Sportovní úbor.

Všichni hráči družstva musí mít jednotný úbor stejné barvy, střihu a úpravy. Sportovní úbor koučů je definován v kapitole 4, §1b.

VÝJIMKA: Hráči a kouči mohou, z náboženských důvodů, použít specifickou pokrývku hlavy nebo oděv, který neodpovídá standardům vyžadovaným pro sportovní úbor hráčů a koučů, a to bez postihu.

- a. ČEPICE. Rovněž čepice musí být stejné. Muži musí hrát v čepicích. Ženy mohou používat čepice, štitky nebo pásky kolem vlasů nebo jejich kombinace; všechny tyto součásti výstroje musejí být stejné barvy. Plastové nebo tvrdé štitky nejsou povolené. VÝJIMKA: Hráč nemusí mít čepici, pokud se rozhodne použít schválenou helmu stejné barvy jako jsou týmové čepice.
- b. SPODNÍ TRIKA. Pokud má více než jeden hráč družstva spodní triko, musí mít všechna trika stejnou barvu, hráči nesmějí mít potrhané nebo jinak poškozené rukávy ani na úboru ani na spodním triku.
- c. KALHOTY. Všichni hráči musejí mít kalhoty stejného druhu – buď dlouhé nebo krátké. Hráči mohou mít „slajdovací“ kalhoty; má-li „slajdovací“ kalhoty více hráčů, musejí být stejné barvy a typu – jedná-li se pouze o odnímatelné součásti výstroje pro „slajdování“ mohou být i různé. Hráči nesmějí mít potrhané nebo jinak poškozené „slajdovací“ kalhoty.

- d. ČÍSLA. Na zádech musí mít každý hráč arabské číslo kontrastní barvy, minimálně 15,2 cm (6 in.) vysoké. Dva členové téhož družstva (hráči, kouči, vedoucí) nesmějí mít stejné číslo (za stejné číslo se považuje např. 1 a 01). Používat se mohou pouze celá čísla od 01 do 99. Hráč bez čísla nesmí nastoupit do zápasu.
- e. JMÉNA. Na zádech nad číslem mohou hráči mít své jméno.
- f. BANDÁŽE. Hráči nesmí mít při hře sádrové obvazy nebo dlahy z kovu nebo jiného tvrdého materiálu. POZNÁMKA: Jiné kovové součásti výstroje jsou přípustné, jsou-li dostatečně kryty měkkým materiálem, správně upevněny a schváleny rozhodčím.
- g. ŠPERKY. Při hře nesmějí mít hráči na sobě hodinky, nechráněné náramky, řetízky, prsteny, všechny typy náušnic, další typy šperků a podobné předměty, které mohou být podle názoru rozhodčího při hře nebezpečné. Zdravotní bezpečnostní náramky mohou být nošeny, ale musí být zabezpečeny páskou nebo jiným způsobem zakryty.

DŮSLEDEK §8 a-g: V případě, že hráč odmítne vyhovět ustanovení §8, je vyřazen (removed) ze hry.

§ 9. Přes výše uvedená pravidla si ISF vyhrazuje právo zakázat jakoukoli součást výzbroje či výstroje, která, dle mínění představitelů ISF, viditelně mění charakter hry, narušuje bezpečnost účastníků i diváků, nebo umožňuje hráčům dosahovat lepších výsledků spíše díky kvalitnějším výrobkům než díky vlastním hráčským dovednostem.

KAPITOLA IV. - KOUČI, HRÁČI A NÁHRADNÍCI

§ 1. Kouči:

- a. Hlavní kouč je povinen podepsat seznam členů družstva (line-up).
- b. Kouči musí být upravení, musí mít vhodné boty nebo mohou být oblečeni do dresu v barvách svého klubu. Má-li kouč pokrývku hlavy, musí být schváleného typu.
- c. Kouč družstva v útoku je člen družstva, který je oprávněn být ve hřišti v území kouče.
 1. Pro řízení hry družstva v útoku jsou povoleni dva kouči.
 2. Jeden má vyhrazeno území u první mety a druhý území u třetí mety; oba jsou povinni zdržovat se uvnitř svého území. VÝJIMKA: Kouč může opustit svoje území, signalizuje-li běžci, aby slajdoval, postupoval na další metu, vrátil se na metu nebo aby se vyhnul polaři, pokud nebrání polařům (polaři) ve hře.
 3. Kouč u první nebo třetí mety smí komunikovat pouze se členy svého vlastního družstva.
 4. Jeden z koučů může mít u sebe v boxu pomůcky pro vedení zápisu o utkání a počítadlo.
- d. Kouč (vedoucí) družstva v obraně je člen družstva v poli. Může být buď nehrající kouč, který zůstává na lavičce nebo hrající, který se účastní hry v poli. Tento kouč může řídit hru svého družstva v poli.
- e. Kouči nesmí mluvit tak, že by to mohlo pohoršovat nebo urážet hráče, rozhodčí nebo diváky.
- f. Není povolena žádná komunikační technika mezi:
 1. Oběma kouči na hrací ploše.
 2. Kouči a hráčskými lavičkami.
 3. Kouči a hráči.
 4. Hledištěm a hrací plochou (včetně laviček), kouči a hráči.

DŮSLEDEK §1b-f: Jakékoli porušení má za následek nejprve napomenutí. Každé další porušení koučem nebo vedoucím téhož družstva má za následek vyloučení tohoto kouče nebo vedoucího družstva.

§ 2. Seznam členů družstva a soupisky

- a. Seznam členů družstva (line-up) musí být vypracován a na začátku každého zápasu předán zapisovateli nebo rozhodčímu. Rozhodčí na domácí metě si seznam členů družstva ponechá po celou dobu trvání zápasu.
 1. V základní sestavě družstva nesmí být uveden hráč, který není v okamžiku zahájení hry na lavičce svého družstva nebo nemá v pořádku úbor.
 2. Seznam náhradníků, kteří jsou k dispozici, musí obsahovat jméno, příjmení a číslo dresu.

3. Kterýkoli hráč ze soupisky družstva může být doplněn do seznamu náhradníků kdykoli v průběhu zápasu.
 4. Na seznamu členů družstva musí být uvedeno jméno hlavního kouče nebo vedoucího družstva.
- b. V družstvu mužů mohou hrát pouze muži a v družstvu žen pouze ženy.

§ 3. Hráči

- a. Družstvo se skládá:
 1. Z devíti hráčů, které nazýváme podle postavení v poli takto: nadhazovač, chytač, 1.metař, 2.metař, 3.metař, spojka, levý polař, střední polař, pravý polař.
 2. Z deseti hráčů, devět polařů viz odstavec 1, a suplující hráč (DP).

POZNÁMKA: Hráči družstva v obraně mohou být kdekoli v poli, pouze nadhazovač musí být při nadhozu na své metě a chytač ve svém území.
 - b. Družstvo musí mít požadovaný počet hráčů, aby mohlo utkání zahájit nebo v něm pokračovat.
- DŮSLEDEK § 3 b: Porušení tohoto pravidla znamená skreč.

§ 4. Základní sestava

Hráči základní sestavy jsou úředně ve hře od chvíle, kdy kouč předá jejich jména zapsaná v seznamu členů družstva (line-up) hlavnímu rozhodčímu na poradě před zahájením hry.

- a. Oficiální seznam členů družstva může být vyplněn kdykoli před poradou s rozhodčími před zahájením hry.
- b. Dojde-li v době mezi vyplněním seznamu členů družstva a poradou ke zranění nebo onemocnění, může být jméno hráče uvedené v seznamu členů družstva na této poradě změněno. Nový hráč je uveden v pořadí na místě zraněného nebo nemocného hráče a je považován za hráče základní sestavy.
- c. Hráč, původně uvedený v seznamu hráčů družstva a nahrazený na poradě před utkáním, se může kdykoli později do hry zapojit jako střídající hráč.

§ 5. Suplující hráč (Designated Player).

- a. Suplující hráč, označovaný jako "DP", může hrát v družstvu v útoku za kteréhokoliv hráče v obraně, jestliže je před začátkem utkání uveden v seznamu členů družstva jako jeden z devíti pálkařů v pálkařském pořadí.
- b. Začínající DP může být vystřídán a smí se jednou vrátit do hry, za předpokladu, že se vrátí na stejné místo v pořadí pálkařů.

- c. Hráč, který hraje pouze v obraně (označovaný jako „FLEX hráč“ nebo „FLEX“) a za kterého chodí DP na pátku, bude uveden na desátém místě v seznamu členů družstva (line-up).
- d. Začínající hráč uvedený jako DP (nebo jeho střídající náhradník) musí zůstat na stejném místě v pořadí pákkařů po celé utkání.
- e. Hráč uvedený jako DP a náhradník nebo náhradníci, kteří ho vystřídají, nesmějí nikdy hrát v útoku ve stejném okamžiku.
- f. DP může být kdykoliv vystřídán jiným pákkařem nebo běžcem, anebo ho může nahradit FLEX hráč, za kterého chodí DP na pátku.

POZNÁMKA: Jestliže FLEX nastoupí do útoku na místě DP, není to střídání, ale tato změna musí být oznámena rozhodčímu. Jestliže DP ze základní sestavy je nahrazen v útoku hráčem označeným jako FLEX, nebo jeho náhradníkem, znamená to, že pozice DP byla zrušena.

1. Jestliže je DP nahrazen hráčem FLEX, snižuje se počet hráčů z 10 na 9. Jestliže se DP nevrátí do hry, zápas může pokračovat a skončit s 9 hráči.
2. Jestliže se DP vrátí do hry, může hrát v útoku a současně v obraně (a pokračuje se s 9 hráči); nebo může jít pouze do útoku na původní místo v pořadí pákkařů a FLEX se vrátí na 10. místo v pořadí pákkařů a hraje opět pouze v obraně (hra pokračuje s 10 hráči).

DŮSLEDEK § 5 a-f: Porušení tohoto pravidla a jeho penalizace se řídí ustanovením Kap. IV., § 7. Nastoupení DP ke hře na jiném místě v pořadí pákkařů, než je jeho původní místo na začátku utkání, má stejný důsledek jako nesprávný návrat do hry (Illegal re-entry), a znamená vyloučení ze hry (ejection) jak DP nebo jeho náhradníka, tak i vedoucího družstva nebo kouče uvedeného na seznamu členů družstva (line-up card).

- g. DP může hrát v obraně na kterémkoliv postu. Pokud DP hraje v obraně místo jiného hráče, než je FLEX, pak takový hráč pokračuje ve hře pouze v útoku, nehraje už dále v obraně a nepovažuje se za hráče, který opustil hru ve smyslu střídání, **a tento hráč je označován jako „hráč jen v útoku“ (OPO).**
- h. DP může hrát v obraně místo hráče označeného FLEX, pozice FLEX se pak považuje za zrušenou a snižuje se tak počet hráčů na 9.

POZNÁMKA: Jestliže DP nastoupí do obrany na místě FLEX, není to střídání, ale tato změna musí být oznámena rozhodčímu.

- i. FLEX může být kdykoliv vystřídán náhradníkem. Hráč FLEX základní sestavy se smí jednou vrátit do hry (re-entry), buďto na 10. místo v pořadí pákkařů, nebo na místo v pořadí pákkařů, na kterém byl dosud uveden DP.
 1. Jestliže se FLEX vrátí na 10. místo v pořadí pákkařů, nadále pokračuje ve hře pouze v obraně, a může hrát na jakémkoliv postu v obraně.

2. Jestliže se FLEX vrátí na místo v pořadí pálkařů, na kterém byl dosud uveden DP, nadále pokračuje ve hře v útoku i v obraně, a družstvo pokračuje ve hře s 9 hráči.

DŮSLEDEK § 5 g-i: Porušení tohoto pravidla a jeho penalizace se řídí ustanovením Kap. IV., § 7. Jestliže FLEX nastoupí ke hře na jiném místě v pořadí pálkařů, než které původně náleželo DP ze základní sestavy, **je důsledkem vyloučení jak vedoucího družstva nebo kouče (jehož jméno je uvedeno na seznamu členů družstva), tak hráče FLEX nebo jeho náhradníka.**

VÝKLAD PRAVIDLA O DP

Komise rozhodčích ČSA vydává pomocný výklad k pravidlu o DP, k jeho lepšímu pochopení a správnému použití. Tento výklad nenahrazuje výše uvedené pravidlo o DP:

1. Zahájí-li družstvo zápas v 10 hráčích s použitím DP a FLEX, může skončit v 10 nebo v 9 hráčích. Zahájí-li družstvo zápas s 9 hráči na line-up bez DP a FLEX, musí hrát celý zápas pouze v 9 hráčích.
2. DP nemůže nikdy hrát pouze v obraně.
3. FLEX nemůže nikdy hrát pouze v útoku.
4. FLEX může jít na pálku pouze na místě DP v pořadí pálkařů (line-up).
5. DP a FLEX nemohou být současně v pořadí pálkařů.
6. DP a FLEX mohou být současně v obraně, je-li DP v obraně za jiného hráče, který chodí pouze na pálku (**hráč pouze v útoku – OPO**).
7. Pro DP a FLEX platí pravidlo o návratu hráče základní sestavy do hry v případě jejich střídání náhradníkem (re-entry).
8. Podle POZNÁMKY k písmenu h, jestliže DP nastoupí za FLEX v obraně, snižuje se počet hráčů z 10 na 9. Tato změna se nepovažuje za střídání pro DP a neřídí se pro něj pravidlem o střídání a o návratu do hry (re-entry), avšak pro FLEX, který opouští hru, se to za střídání považuje a jeho případný návrat do hry se řídí pravidlem o re-entry.
9. Podle POZNÁMKY k písmenu f, jestliže FLEX nastoupí za DP v útoku, snižuje se počet hráčů z 10 na 9. Tato změna se nepovažuje za střídání pro FLEX a neřídí se pro něj pravidlem o střídání a o návratu do hry (re-entry), avšak pro DP, který opouští hru, se to za střídání považuje a jeho případný návrat do hry se řídí pravidlem o re-entry.

10. V důsledku POZNÁMEK k písmenům f a h to znamená, že je možné provést změnu počtu hráčů z 10 na 9 a zpět z 9 na 10 víckrát za zápas s tím, že je nutné respektovat pravidlo o návratu do hry (re-entry) pro toho hráče, který opustil hru. Jestliže DP resp. FLEX opustil hru v důsledku snížení počtu hráčů z 10 na 9, může se vrátit standardně do hry při opětovném rozšíření počtu hráčů z 9 na 10 pouze byl-li v základní sestavě. Pokud nebyl v základní sestavě, musí ho standardně vystřídat náhradník.
11. Jestliže DP nastoupí za jiného hráče v obraně, tento hráč pak chodí pouze na pátku (**hráč pouze v útoku – OPO**) a počet hráčů družstva zůstává 10. Tato změna se nepovažuje za střídání a neřídí se pravidlem o střídání a o návratu do hry (re-entry).
12. Všechny změny v nastoupení DP a FLEX do hry oproti původnímu umístění ze základní sestavy musejí být nahlášeny rozhodčímu na domácí metě, jinak se použijí zejména důsledky pravidel o nesprávném hráči (Illegal player), o neoprávněném hráči (Ineligible player) nebo o nesprávném návratu do hry (Illegal re-entry).

§ 6. Návrat hráče základní sestavy do hry.

- a. Každý hráč základní sestavy se může po vystřídání kdykoli jednou vrátit do hry pod podmínkou, že nastoupí na stejné místo v pořadí pálkařů, na němž byl uveden v základní sestavě.

VÝJIMKA: Hráč základní sestavy, který byl vystřídán ze hry (není tedy aktuálně ve hře), se může zapojit do hry jako zastupující hráč (Replacement player) při použití pravidla o krvi ve sportu, aniž by to bylo považováno za návrat do hry.

POZNÁMKA: Původní hráč a náhradník nemohou být současně uvedeni v pořadí na pálce.

- b. Jestliže vedoucí družstva nebo kouč vystřídá náhradníka a ten se později znovu vrátí do hry, je to považováno za nesprávný návrat do hry (Illegal re-entry).

VÝJIMKA: Náhradník, který byl již vystřídán ze hry, se může znovu zapojit do hry pouze jako zastupující hráč (Replacement player) při použití pravidla o krvi ve sportu.

- c. Jestliže se hráč základní sestavy vrátí do hry na jiné místo v pořadí pálkařů, je to považováno za nesprávný návrat do hry (Illegal re-entry).

DŮSLEDEK § 6:

1. Porušení tohoto ustanovení je hra na výzvu, která může být uplatněna kdykoli v době, kdy je nesprávně střídající hráč ve hře.
2. Hra na výzvu nemusí být uplatněna před dalším nadhozem, avšak jakákoli hra v době, kdy byl nesprávně střídající hráč na hřišti, zůstává v platnosti.

3. Trestem za porušení tohoto pravidla je vyloučení kouče nebo vedoucího družstva (podle toho či jméno je uvedeno v seznamu členů družstva) a nesprávně střídajícího hráče.

POZNÁMKA: Jestliže je současně porušeno i pravidlo o neohlášeném střídání (§ 7 g), platí důsledky obou pravidel.

4. Rozhodčímu na domácí metě musí být oznámeno jméno nového kouče, který přejímá funkci vyloučeného kouče nebo vedoucího družstva.

§ 7. Náhradníci / nesprávný hráč

Na místo hráče, který je uveden v pořadí pákařů (line-up), smí nastoupit náhradník. Střídání hráčů upravují tato pravidla:

- a. Kouč nebo zástupce družstva, který provádí střídání, to musí neodkladně ohlásit rozhodčímu na domácí metě. Rozhodčí na domácí metě oznámí střídání zapisovateli. Náhradník není oficiálně ve hře, dokud není nadhozen následující nadhoz nebo není uskutečněna následující rozehra.

Jestliže DP nastoupí do hry místo FLEX nebo FLEX nastoupí do hry místo DP, tato změna musí být ohlášena rozhodčímu na domácí metě.

DŮSLEDEK: Pokud tato změna není ohlášena rozhodčímu na domácí metě, je to považováno jako neohlášené střídání – nesprávný hráč (Illegal player).

- b. Jestliže náhradník nastoupí do hry bez ohlášení, a je-li to objeveno po provedení následujícího správného či nesprávného nadhozu nebo po uskutečnění následující roze hry, takový hráč je prohlášen za neoprávněného (Ineligible player). Nastoupení do hry neohlášeného náhradníka, nesprávného náhradníka, neohlášeného zastupujícího hráče (Replacement player) nebo neohlášený návrat staženého hráče (Withdrawn player) použitého podle pravidla o krvi ve sportu, je hra na výzvu, kterou musí soupeř uplatnit oznámením rozhodčímu v době, kdy je takový hráč ve hře. Jestliže vedoucí družstva nebo hráč, který porušil toto pravidlo o ohlášení střídání, oznámí toto střídání dodatečně před tím, než soupeř uplatní hru na výzvu, nepovažuje se to za porušení pravidel, bez ohledu na to, jak dlouho byli hráč nebo hráči nesprávně ve hře. Všechny uskutečněné roze hry před objevením takového nesprávného hráče jsou platné. Jestliže družstvo, které porušuje pravidlo o střídání, nemá žádného náhradníka k vystřídání hráče prohlášeného za neoprávněného hráče (Ineligible player) (nebo když se hráč základní sestavy už jednou vrátil do hry), zápas je skrečován.

VÝJIMKA 1: Jestliže neohlášený náhradník družstva v útoku dosáhne bezpečně mety, a poté je objeven a je na něj uplatněna hra na výzvu před dalším nadhozem následujícímu pákaři nebo na konci zápasu před tím, než rozhodčí opustí hřiště, všichni běžci (včetně pákaře) se musejí vrátit na mety, které drželi před odpalem, a neohlášený náhradník je prohlášen za

neoprávněného hráče (Ineligible player) a je aut. Všechny auty uskutečněné v této rozeběře platí.

VÝJIMKA 2: Jestliže náhradník je z jakéhokoliv důvodu nesprávným hráčem (Illegal player), bude potrestán za porušení tohoto pravidla.

- c. Kterýkoliv hráč může být vystřídán ze hry kdykoliv v průběhu, kdy je míč mrtvý.
- d. Jestliže zranění běžícího pálkaře nebo běžce mu zabránilo dosáhnout přidělenou metu, a míč je mrtvý, takový běžící pálkař nebo běžec může být vystřídán. Náhradník pak bude postupovat na jakoukoliv přidělenou metu. Náhradník se musí správně dotknout všech přidělených met nebo met, které zraněný běžec minul a kterých se před tím správně nedotkl.
- e. Hráč, který byl vystřídán ze hry, nesmí nijak znovu zasáhnout do hry, vyjma jako kouč.

VÝJIMKA: Hráč základní sestavy se smí vrátit do hry, a to pouze jednou.

- f. Hráč základní sestavy může být vystřídán více náhradníky, ale náhradník se nesmí vrátit do hry poté, co byl vystřídán, s výjimkou jako zastupující hráč (Replacement player).
- g. Nesprávný hráč (Illegal player) je hráč, který zaujme postavení ve hře v útoku nebo v obraně, který k tomuto postavení ve hře nemá oprávněný nárok.

DŮSLEDEK: Nesprávní hráči jsou:

1. Nesprávný nadhazovač – je hráč, který se vrátil nadhazovat poté, co byl rozhodčím vyřazen z nadhazování (removed). V okamžiku, kdy je porušení pravidla objeveno, je nesprávný nadhazovač vyloučen ze hry (ejected).

POZNÁMKA: Nadhazovač, který byl vyřazen z nadhazování (removed) pro porušení pravidla o počtu ohlášených porad v obraně, se smí vrátit do hry, ale nikoliv jako nadhazovač.

2. Nesprávný pálkař – je hráč, který je jako FLEX hráč umístěn na jedné z prvních devíti pozic v pořadí pálkařů za někoho jiného než je původní DP.
3. Nesprávný běžec – je běžec, který ve hře na seznamu hráčů družstva (line-up) a současně nastoupí jako běžec za kteréhokoliv jiného běžce v útoku. FLEX hráč se považuje za nesprávného běžce, jestliže je umístěn jako běžec za kohokoliv jiného než je původní DP nebo jeho náhradník.
4. Nesprávný návrat do hry / neohlášený náhradník – se stane:
 - a. hráč základní sestavy se podruhé vrací do hry poté, co byl dvakrát vystřídán
 - b. hráč základní sestavy se vrací do hry, ale nikoliv na svojí původní pozici v pořadí pálkařů.

VÝJIMKA: FLEX hráč se může vrátit do hry na pozici DP v pořadí pálkařů, nebo na svojí původní pozici na 10. místo v seznamu členů družstva (line-up).

DŮSLEDEK odst. 2 - 4: Jestliže je nesprávný hráč (Illegal player) / neohlášený náhradník (Unreported substitute) ve hře, jakákoliv rozehra a její důsledky se řídí následovně:

Družstvo v útoku: Jestliže je nesprávný hráč nebo neohlášený náhradník objeven družstvem v obraně:

- (a) Jestliže je nesprávný hráč objeven během svého času na pálce, stane se neoprávněným hráčem (Ineligible player) a je vyloučen ze hry. Stav nadhozů a postup běžců po metách je platný.
- (b) Jestliže je nesprávný hráč objeven po tom, co ukončil svůj čas na pálce a před dalším správným nebo nesprávným nadhozem, nebo před tím, než družstvo v obraně opustí pole, nebo před tím, než rozhodčí opustí hřiště, je vyhlášen aut, stane se neoprávněným (Ineligible player) a je vyloučen ze hry. Jakýkoli postup běžců v důsledku toho, že se nesprávný hráč stal běžícím pálkařem, je neplatný. Jakýkoli další aut, který byl dosažen v této rozehrě, je platný.
- (c) Jestliže je nesprávný hráč objeven po tom, co ukončil svůj čas na pálce a po dalším správném nebo nesprávném nadhozu, nebo poté, co družstvo v obraně opustí pole, stane se neoprávněným (Ineligible player) a je vyloučen ze hry. Jestliže zůstal na metě, správně střídající hráč nastoupí na tuto metu. Jakýkoli postup běžců po metách, v důsledku toho, že se nesprávný hráč stal běžícím pálkařem, je platný.
- (d) Jestliže se nesprávný hráč zapojí do hry jako běžec, a je to oznámeno rozhodčímu před dalším správným nebo nesprávným nadhozem, nebo před další rozehrou, je to situace, která se musí napravit tím, že za nesprávného běžce nastoupí správný bez dalšího postihu a může se pokračovat ve hře.
- (e) Jestliže se nesprávný hráč zapojí do hry jako běžec, a je to objeveno po správném nebo nesprávném nadhozu, nebo po rozehrě, stane se neoprávněným (Ineligible player), je vyloučen ze hry a na metu, kterou držel, nastoupí náhradník nebo příslušný hráč základní sestavy. Postup, který nesprávný hráč učinil, je platný.

Družstvo v obraně: Jestliže je nesprávný hráč nebo neohlášený náhradník objeven družstvem v útoku:

- (a) Je-li nesprávný hráč objeven po jakékoli obranné akci a před dalším správným nebo nesprávným nadhozem, nebo před tím, než družstvo v obraně opustí pole, nebo před tím, než rozhodčí opustí hřiště, stane se neoprávněným (Ineligible player), je vyloučen ze hry a družstvo v útoku má možnost volby:

1. Buď přijme výsledek rozehry
 2. Poslední pálkař se vrací znovu na pálku s původním stavem nadhozů před tím, než byl objeven nesprávný hráč. Všichni běžci se musí vrátit na metu, kterou drželi před rozehrou.
- (b) Je-li nesprávný hráč objeven po správném nebo nesprávném nadhozu dalšímu pálkaři, stane se neoprávněným (Ineligible player) a je vyloučen ze hry. Jakákoliv hra v době, kdy byl na hřišti, je platná.

POZNÁMKA: Ustanovení předcházejícího celého paragrafu o náhradnících se nepoužije v případě, kdy se vyžaduje použití zastupujícího hráče (Replacement player) podle pravidla o krvi ve sportu, pokud ovšem není na takového hráče uplatněna hra na výzvu pro neohlášení nastoupení takového hráče rozhodčímu.

POZNÁMKA1 – DŮSLEDEK 2-4: *Pokud se neoprávněný hráč vrátí do hry, je hra skrečována ve prospěch družstva, které neporušilo toto pravidlo.*

POZNÁMKA2 – DŮSLEDEK 2-4: *Po uplatněné hře na výzvu pro neohlášené střídání či nesprávný návrat do hry je hráč základní sestavy nebo jeho náhradník považován za hráče, který opustil hru.*

§ 8. Zpochybňuje-li kterýkoliv člen družstva jakékoliv rozhodnutí rozhodčího, je družstvo napomenuto. Každé další porušení tohoto pravidla znamená vyloučení provinivšího se člena družstva.

§ 9. a) Koučové, hráči, náhradníci i další osoby oprávněné být na lavičce družstva se nesmí zdržovat mimo prostor lavičky, s výjimkou případů, které jsou povoleny těmito pravidly nebo které povolí rozhodčí.

POZNÁMKA: To se týká všech hráčů (kromě připravujícího se pálkaře, který musí být ve svém kruhu) na začátku zápasu, mezi směnami a během nadhozů na rozcvičení při střídání nadhazovačů.

b) Na lavičce družstva je zakázáno kouření.

DŮSLEDEK: První porušení ustanovení § 9 znamená napomenutí družstva, každé další porušení tohoto pravidla znamená vyloučení provinivšího se člena družstva.

§ 10. Pravidlo o krvi ve sportu.

Jestliže během hry začne některý z hráčů krvácet, musí být stažen ze hry, pokud nejde krvácení v přiměřeném čase zastavit, nebo si hráč zakrvácí svůj sportovní úbor. Hráč se může vrátit do hry až ve chvíli, kdy je krvácení zastaveno, krev očištěna nebo zakryta, v případě potřeby po výměně úboru. Je povoleno mít jiné číslo dresu než před zraněním v důsledku výměny dresu znečištěného krví, a to beztestně, ale tato skutečnost s novým číslem dresu musí být nahlášena rozhodčímu.

a. Zraněný hráč – Stažený hráč (Withdrawn player) je vystřídán zastupujícím hráčem (Replacement player). Náhradník může za zraněného hráče hrát do konce započaté směny (tzn. do doby, kdy družstvo druhé na pálce má třiauty) a jednu celou směnu následující.

b. Rozhodčímu musí být ohlášen vstup zastupujícího hráče do hry.

DŮSLEDEK §10 a-b:

1. Nastoupení neoprávněného zastupujícího hráče (Ineligible Replacement player) se považuje za nesprávný návrat do hry (Illegal re-entry) se všemi důsledky.

2. Neohlášení vstupu zastupujícího hráče do hry rozhodčímu je hra na výzvu a řídí se pravidlem o neohlášeném střídání (Unreported Substitution)

c. Zastupující hráč může nastoupit za zraněného (staženého) hráče na pálce i v poli.

d. Stažený hráč se do hry může vrátit kdykoli v průběhu doby přípustné pro použití zastupujícího hráče ve hře za účelem odstranění následků zranění, aniž by to bylo považováno za střídání.

e. Rozhodčí musí být informován, že stažený hráč se vrací do hry.

DŮSLEDEK § 10 d-e:

1. Pokud stažený hráč není schopen se znovu zapojit do hry po době, kterou mu k tomu vymezují pravidla, musí být dosavadní zastupující hráč uznán střídajícím hráčem v souladu s ustanovením pravidla o střídání.

2. Pokud byl zastupující hráč hráčem, který už v zápase nastoupil a byl vystřídán, musí být stažený hráč nahrazen správným náhradníkem, který dosud nehrál.

3. Pokud družstvo nemá dalšího správného hráče na střídání, hra končí skrečí.

4. Neohlášení návratu staženého hráče do hry rozhodčímu je hra na výzvu a řídí se pravidlem o neohlášeném střídání (Unreported Substitution)

f. Stažený hráč (Withdrawn player) se může následně vrátit do hry po uplynutí doby přípustné pro použití zastupujícího hráče ve hře za účelem odstranění následků zranění, a to v souladu s ustanovením pravidla o návratu hráče do hry (re-entry).

g. Ustanovení pravidla o krvi ve sportu není součástí ustanovení pravidla o střídání a náhradnících (s výjimkou ustanovení o neohlášení těchto změn rozhodčímu), podle kterého by se stažený hráč vracel do hry v čase k tomu určeném.

POZNÁMKA ke kapitole IV. platná pro ČR: Soutěžní řád příslušné soutěže stanoví podmínky pro účast hráčů v soutěži. Každý Soutěžní řád tak tato pravidla upřesňuje.

KAPITOLA V. - HRA

§ 1. Volba Obrana/Útok.

O tom, které družstvo nastoupí v utkání první na pátku a které do pole, se rozhoduje losováním, a to buď pomocí mince nebo jiným způsobem podle pravidel soutěže.

§ 2. Způsobilost hřiště

O způsobilosti hřiště pro zahájení hry rozhoduje výhradně hlavní rozhodčí.

§ 3. Řádná hra má 7 směn.

a. Plný počet směn se nedohrává, jestliže družstvo druhé na pálce dosáhne v šesti směnách většího počtu bodů než soupeř v celém utkání včetně první poloviny 7.směny. Utkání je možno ukončit ve druhé polovině 7.směny, jestliže družstvo na pálce dosáhlo většího počtu bodů, i když ještě nemá tři auty.

b. Je-li utkání na konci 7. směny nerozhodné, prodlužuje se hra o další směny, dokud jedno družstvo nedosáhne po sehrání úplné směny většího počtu bodů než druhé, nebo dokud družstvo druhé na pálce nedosáhne většího počtu bodů v druhé polovině směny, dříve než má tři auty.

c. Rozhodčí může hru ukončit předčasně, jestliže nastane soumrak, začne pršet, vypukne oheň nebo vzniknou nepokoje v hledišti nebo za jiných okolností, které mohou hráče nebo diváky ohrozit. Výsledek předčasně ukončeného utkání platí, jestliže bylo utkání ukončeno alespoň po pěti úplných směnách nebo jestliže družstvo druhé na pálce dosáhlo většího počtu bodů v druhé polovině nedohrané páté směny.

d. Nerozhodný výsledek utkání platí, jestliže je stav utkání nerozhodný ve chvíli, kdy rozhodčí ukončí hru na konci páté směny nebo další směny nebo jestliže družstvo druhé na pálce vyrovná stav utkání v nedokončené páté nebo další směně.

e. Rozhodčí na domácí metě může skrečovat utkání, jestliže je fyzicky napaden některým z hráčů nebo diváků nebo při šarvátce mezi hráči. Hlavní rozhodčí může skrečovat utkání, pokud je fyzicky napaden kterýkoliv rozhodčí některým z hráčů nebo diváků.

f. Rozhodčí na domácí metě skrečuje utkání ve prospěch družstva, které neporušilo pravidla, jestliže:

1. Družstvo nenastoupí na hřiště nebo je na hřišti, ale odmítá zahájit hru v době stanovené hracím řádem soutěže.
2. Družstvo po zahájení hry odmítá pokračovat ve hře, ačkoli rozhodčí hru nepřerušil ani předčasně neukončil.

3. Družstvo po přerušení hry nenastoupí ke hře do dvou minut po výzvě rozhodčího.
4. Družstvo se zřejmě snaží prodlužovat hru nebo naopak hru nevhodně urychlovat.
5. Družstvo přes upozornění úmyslně znovu poruší některé ustanovení pravidel.
6. Vyloučený hráč nebo kterákoliv vyloučená osoba, která měla oprávnění sedět na lavičce mužstva, neopustí hřiště do jedné minuty.
7. Družstvo má po vyloučení či vyřazení hráče nebo z jiné příčiny méně než 9 hráčů nebo méně než 10 se suplujícím hráčem.
8. Neoprávněný hráč se vrátí do hry a je nadhozeno.
9. Vyloučený hráč, kouč, vedoucí družstva se znovu po vyloučení účastní hry.
- g. Nedohrané a nerozhodné utkání se hraje celé znovu. V opakovaném utkání se sestava může změnit.

VÝJIMKA: Utkání OH, MS a ME, které bylo přerušeno Umpire-in-Chief příslušného turnaje, se dohrává od toho okamžiku, kdy bylo přerušeno. Tuto výjimku lze použít i pro jiné krátkodobé turnaje (upravuje příslušný soutěžní řád turnaje).

§ 4. Vítěz utkání.

V utkání vítězí družstvo, které dosáhlo v platné hře většího počtu bodů.

- a. Výsledek správně ukončeného utkání je poměr bodů dosažených na konci poslední úplné směny. Jestliže družstvo druhé na pálce dosáhne většího počtu bodů než družstvo první na pálce v neúplné směně, platí výsledek dosažený v neúplné směně.
- b. Výsledek platného nerozhodného utkání je rovný počtu bodů v době, kdy bylo utkání ukončeno. Utkání se hraje znovu od začátku.
- c. Výsledek skrečovaného utkání je poměr 7:0 ve prospěch družstva, které neporušilo ustanovení pravidel hry.

§ 5. Pravidlo o rozdílu bodů (Mercy Rule – Run Ahead Rule).

Na všech oficiálních turnajích ISF se použije “pravidlo o rozdílu”, kdy zápas končí **rozdílem 15 bodů po třetí (3.) směně nebo 10 bodů po čtvrté (4.) směně nebo 7 bodů po páté (5.) směně.**

Příslušná směna nemusí být dohrána do konce a utkání končí, jestliže družstvo druhé na pálce dosáhne potřebného počtu bodů k rozdílu, i když ještě nemá 3 auty. Jestliže družstvo první na pálce dosáhne potřebného počtu bodů k rozdílu v první polovině příslušné směny, družstvo druhé na pálce musí mít příležitost jít na pálku v druhé polovině příslušné směny.

§ 6. Zkracování hry (Tie-breaker).

Na počátku osmé směny a každé další nutné půlsměny nastupuje družstvo na pálce s běžcem na druhé metě. Tímto běžcem je hráč, který v předešlé směně jako poslední ukončil čas na pálce. Tento hráč může být vystřídán v souladu s pravidly o střídání.

POZNÁMKA: Jestliže na druhou metu nastoupí jiný běžec, než který tam má nastoupit v souladu s tímto pravidlem, tato chyba musí být opravena, jakmile je objevena. Za tuto chybu není penalizace.

§ 7. Dosažení bodu.

a. Družstvo dosáhne bodu, jestliže běžec správně proběhne metovou dráhu a postupně se dotkne první, druhé, třetí a domácí mety dříve, než má družstvo třetí aut.

VÝJIMKA: Při použití pravidla „Tie-breaker“ se běžec začínající na druhé metě na počátku osmé směny a každé další půlsměny nemusí dotknout první mety, aby mohl správně získat bod dosažením domácí mety.

b. Bod se nezapočítává do výsledku utkání, jestliže ho bylo dosaženo v rozehrě, v níž je třetím **nebo posledním** autem ve směně:

1. Autování běžícího pálkaře před obsazením první mety.
2. Nucené autování běžce proto, že se pálkař stal běžícím pálkařem, včetně hry na výzvu v této situaci.
3. Běžec za to, že vyběhl z mety dříve, než nadhazovač nadhodil míč pálkaři.
4. Předchozí běžec.

c. **Po třetím autu lze uplatnit hru na výzvu za účelem zrušení dosaženého bodu nebo dosažených bodů.**

§ 8. Porada

a. Porada v útoku. V každé směně smí být pouze jedna ohlášená porada v útoku.

POZNÁMKA:

1. Poradou v útoku se rozumí porada mezi pálkařem, běžcem, připravujícím se pálkařem a koučem, a to i mezi kouči vzájemně.
2. Za poradu se nepovažuje, jestliže si nadhazovač vyžádá bundu, když je na metě, nebo když se radí zástupci družstva v útoku v době, kdy má poradu družstvo v obraně za předpokladu, že zástupci družstva v útoku jsou připraveni, když družstvo v obraně skončí poradu.
3. Rozhodčí nesmí povolit více než jednu poradu v útoku v každé směně.

DŮSLEDEK § 8 a: Druhá porada v útoku v jedné směně má za následek vyloučení vedoucího družstva nebo kouče, který takovou poradu vyžaduje.

- b. Porada v obraně. V průběhu zápasu o sedmi směnách smí být pouze tři ohlášené porady v obraně. V každé další směně následující po sedmé směně smí být pouze jedna porada v obraně.

POZNÁMKA:

1. Poradou v obraně se rovněž rozumí porada, když hráč v poli, který opustí svoje postavení, odchází směrem k lavičce pro instrukce bez ohledu na to, zda byl vyžádán "Time" či nikoliv.
2. **Za poradu v obraně se nepovažuje, pokud kouč nebo vedoucí družstva oznámí hlavnímu rozhodčímu střídání nadhazovače, a to i v případě, že již s nadhazovačem na hřišti komunikoval..**
3. Porada v obraně končí, jakmile vedoucí družstva nebo kouč překročí ohraničení pole při návratu na lavičku.
4. Probíhající porada v obraně dodatečně pokračuje a není ukončena, když nastoupí do hry nový nadhazovač.
5. Jestliže všechny tři porady v obraně se neuskuteční do konce sedmé směny, nárok na ně zaniká a družstvo dále může mít už jen jednu poradu v každé další směně.
6. Za poradu v obraně se nepovažuje:
 - (a) když se družstvo v obraně radí, zatímco probíhá porada družstva v útoku za předpokladu, že zástupci družstva v obraně jsou připraveni ke hře, když družstvo v útoku skončí poradu,
 - (b) pokud na sebe členové družstva v obraně volají pokyny z lavičky,
 - (c) pokud hrající kouč nebo vedoucí družstva hovoří s kterýmkoliv hráčem v obraně, přesto rozhodčí může řídit počet a délku takových porad tím, že nejdříve napomene a poté vyloučí (ejection) hrajícího kouče či vedoucího družstva.

DŮSLEDEK § 8 b: Čtvrtá a každá další porada v obraně v utkání o sedmi směnách, nebo druhá a každá další porada v osmé a každé následující směně, znamená pro hráče, který je uveden jako nadhazovač v seznamu hráčů družstva v okamžiku, kdy došlo k porušení tohoto pravidla, že je označen jako nesprávný nadhazovač a je vyřazen z nadhazování do konce zápasu.

POZNÁMKA: Nesprávný nadhazovač může dále hrát na kterémkoliv místě v obraně, ale nemůže opětovně nadhazovat.

- c. Porada se nepovažuje za ohlášenou, jestliže k ní dojde v době, kdy je rozhodčím přerušena hra.

KAPITOLA VI. - NADHAZOVÁNÍ**§1. Před nadhozem.**

Před zahájením nadhozu musí nahazovač zaujmout postavení na nadhazovací metě.

- a. Nahazovač nesmí zaujmout nadhazovací postavení na metě nebo v její blízkosti, dokud nemá míč v ruce.
- b. Nadhazovač nemůže zaujmout nadhazovací postavení, dokud chytač ve svém území není připraven chytit míč.
- c. Musí pevně stát na obou nohou a musí se oběma nohama dotýkat nadhazovací mety. Boky musí mít rovnoběžně se spojnicí první a třetí mety.
- d. Nadhazovač může přijímat nebo být připraven přijímat signály od chytače pouze v postavení s míčem v jedné ruce nebo v rukavici a rukama rozpojenýma, pokud stojí oběma nohama na nadhazovací metě.
- e. Po přijetí signálů a před započítáním nadhozu musí být nadhazovač **se spojenýma rukama před tělem, s míčem v ruce nebo v rukavici** a čelem k pálkaři v naprostém klidu po dobu nejméně 2 (dvě) a nejvýše 5 (pět) sekund.

POZNÁMKA: Držení míče v obou rukách vedle těla se považuje jako držení před tělem.

§ 2. Začátek nadhozu.

Nadhoz začíná, **jestliže nadhazovač rozpojí ruce nebo provede jakýkoliv pohyb, který je součástí nápřahu.**

§ 3. Správný nadhoz

- a. Nadhazovač nesmí provést žádný pohyb nesouvisející s nadhozem.
- b. Nesmí provést takový pohyb, kdy rozpojí ruce, švihne jimi dozadu a zpět a znovu spojí ruce před tělem.
- c. Nesmí švihový pohyb paže směrem vpřed přerušit nebo dokonce změnit jeho směr v opačný.
- d. Při otáčivém nadhozu nesmí nadhazovač provést paží víc než jeden kruh. Před zahájením otáčivého nadhozu smí nadhazovač provést nápřah vzad.
- e. Během dokončení otočky musí být ruka níže než bok a zápěstí nesmí být dále od těla než loket.
- f. Pohyb paže a ruky v zápěstí během a po vypuštění míče musí směřovat vpřed před tělo.
- g. Obě nohy musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou **a stojná noha musí zůstat v klidu až do zahájení nadhozu.**

- h. **Stojná noha musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou až do doby, kdy se od ní odrazí nebo od ní odskočí.**
- i. Během nadhozu musí nadhazovač vykročit současně s vypuštěním míče z ruky. Vykročení musí být směrem k pálkaři v rozmezí šířky nadhazovací mety (61 cm).
- POZNÁMKA: Za vykročení se nepovažuje, jestliže stojná noha sklouzne napříč nadhazovací metou za předpokladu, že zůstane v kontaktu s metou **a nedojde k zákroku druhou – nestojnou (švihovou) nohou**. Zhoupnutí dozadu, při kterém nadhazovač zvedne stojnou nohu z mety, se považuje za nesprávný nadhoz.
- j. **Stojná noha musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou nebo se od ní odtáhnout či odrazit nebo být ve vzduchu před dopadem švihové nohy na zem.**
- POZNÁMKA: **Za správný nadhoz se považuje odtažení nebo odskok a následný dopad, pokud počáteční odraz byl od nadhazovací mety. Odstoupení stojné nohy z mety a následné odtažení nebo odskok se považuje za nesprávný nadhoz.**
- k. Nadhazovač se nesmí odrazit z jiného místa než od nadhazovací mety před tím, než **rozpojí ruce**.
- l. Nadhazovač nesmí po vypuštění míče z ruky pokračovat v otáčivém nadhozu.
- m. Nadhazovač nesmí úmyslně upustit, kutálet nebo nadhodit úmyslně o zem, aby tím znemožnil pálkaři odpal.
- n. Nadhazovač musí nadhodit do 20 vteřin od chvíle, kdy dostane míč, nebo od povelu rozhodčího "hra" („Play ball“).
- DŮSLEDEK § 3 n: Pálkaři se přizná špatný nadhoz.

§ 4. Postavení hráčů v obraně.

- a. Nadhazovač nesmí nadhodit, pokud všichni hráči v obraně nejsou v poli, s výjimkou chytače, který musí být ve svém území.
- b. Žádný hráč nesmí zaujmout takové místo, aby pálkaři bránil ve výhledu a nesmí také pálkaře úmyslně zneklidňovat.
- POZNÁMKA: Nadhoz nesmí být proveden. Hráč, který poruší toto ustanovení, je vyloučen ze hry (ejected).
- c. Pokud se běžec ze třetí mety pokusí získat domácí metu např. při „Squeeze Play“ nebo při krádeži, žádný hráč v obraně nesmí:
1. stát na domácí metě nebo před domácí metou bez míče,
 2. se dotknout pálkaře nebo jeho pátky
- DŮSLEDEK: Míč je mrtvý. Pálkaři je přiznána první meta zdarma za překážení a všem běžcům je přiznána jedna meta zdarma za nesprávný nadhoz.

§ 5. Cizí substance.

- a. Žádnému z hráčů v obraně není dovoleno v průběhu hry používat cizí substanci na úpravu míče. Pokud si nadhazovač olízne prsty nadhazovací ruky, musí si je utřít dříve než se dotkne míče.

POZNÁMKA: Když kterýkoliv hráč mužstva v obraně pokračuje v používání cizí substance k úpravě míče, je nadhazovač vyloučen ze hry.

- b. Nanášení vysoušecího prášku (resin) na míč nebo na rukavici s následným nanášením na míč není dovoleno. Pokud není vysoušecí prášek používán, musí být položen na zemi za nadhazovací metou.
- c. Pod dohledem rozhodčího může být používán speciální prášek k vysoušení rukou určený pro nadhazovače (resin).

POZNÁMKA: Schválené továrně vyráběné tkaniny napuštěné práškem pro nadhazovače (resin) jsou povolené.

- d. Nadhazovač nesmí mít zalepené nebo páskou omotané prsty nadhazovací ruky, dále nesmí mít potítko, náramek nebo něco podobného na zápěstí nebo předloktí nadhazovací ruky.

POZNÁMKA: Pokud nadhazovač v důsledku zranění potřebuje použít bandáž zápěstí na nadhazovací ruce, musí být obě ruce zakryty spodním trikem s dlouhými rukávy.

§ 6. Chytač.

- a. musí zůstat uvnitř svého území do doby, než nadhazovač při nadhozu vypustí míč z ruky.
- b. musí po každém nadhozu (i po chybném odpalu) vracet míč přímo nadhazovači.

DŮSLEDEK § 6 b: Rozhodčí pálkaři přizná špatný nadhoz.

VÝJIMKA: Toto pravidlo neplatí, jestliže:

1. Dojde k autu bez odpalu (strike-out).
2. Se pálkař stane běžícím pálkařem.
3. Jsou běžci na metách.
4. Chytač sbírá chybně odpálený míč těsně u pomezí čáry v domnění, že bude moci hrát aut na kterékoli metě.
5. Pálkař zadrží švih při možném třetím dobrém nadhozu, který chytač upustí, sebere a přihraje na první metu ve snaze vyautovat pálkaře.

§ 7. Příhrávka na metu.

Nadhazovač po té, co zaujal nadhazovací postavení, nesmí přihrávat na metu, jestliže se nohou dotýká nadhazovací mety a míč je ve hře. Pokud takto přihraje při hře na výzvu, nemohou poláři hru na výzvu již dále uplatňovat.

POZNÁMKA: Nadhazovač může odstoupit z nadhazovací mety, musí však odstoupit dozadu, a to předtím, než rozpojí ruce. Vykročení dopředu nebo stranou za účelem přihrávky na metu rozhodčí posoudí jako nesprávný nadhoz.

DŮSLEDEK § 1 - 7:

Každé porušení ustanovení § 1-7 této kapitoly se považuje za nesprávný nadhoz, s výjimkou § 3n a § 6b.

1. Rozhodčí signalizuje nesprávný nadhoz.
2. Pokud nesprávný nadhoz není odpálen:
 - (a) je ohlášen jeden špatný pro pálkaře (první meta zdarma pokud je to čtvrtý špatný nadhoz), a
 - (b) běžci mohou postoupit o jednu metu
 VÝJIMKA: Pokud běžec postupuje při nechytatelném nebo nechyceném nesprávném nadhozu (prošlý míč nebo divoký nadhoz), nemá nárok na přidělení další mety navíc. Po postupu o tuto jednu metu, není chráněn a může být autován.
3. Pokud je nesprávný nadhoz odpálen, vedoucí družstva v útoku má právo volby přijmout
 - (a) důsledek nesprávného nadhozu, nebo
 - (b) výsledek roze hry.
 VÝJIMKA: Jestliže pálkař nesprávně nadhozený míč odpálí a dosáhne první mety a všichni ostatní běžci se posunou alespoň o jednu metu, hra platí, nesprávný nadhoz se ruší a vedoucí družstva nemá právo volby.
4. Pokud pálkař švihne a mine nesprávný nadhoz a chytač upustí třetí strike, ale zahraje aut pálkaře přihrávkou na pevní metě a každý běžec postoupí alespoň o jednu metu, vedoucí družstva v útoku má právo volby přijmout:
 - (a) důsledek nesprávného nadhozu, nebo
 - (b) výsledek roze hry.
 VÝJIMKA: Jestliže pálkař získá první metu v důsledku upuštění třetího strike a všichni ostatní běžci se posunou alespoň o jednu metu ze hry, hra platí, nesprávný nadhoz se ruší a vedoucí družstva nemá právo volby.
5. Pokud vedoucí družstva nepřijme výsledek roze hry, důsledkem nesprávného nadhozu je jeden špatný pro pálkaře (první meta zdarma, je-li čtvrtý) a jedna meta navíc pro každého běžce. Míč je mrtvý.
6. Zasáhne-li nesprávně nadhozený míč pálkaře, pálkař dostane zdarma první metu a všichni běžci dostanou jednu metu zdarma. Vedoucí družstva nemá právo volby.

§ 8. Úmyslná meta zdarma.

Jestliže chce **družstvo v obraně** dát pálkaři úmyslně metu zdarma, **může tak učinit nadhazovač, chytač nebo kouč** oznámením tohoto úmyslu hlavnímu rozhodčímu, který poté pálkaři přizná první metu zdarma. Toto oznámení nadhazovače rozhodčímu se považuje za nadhoz, míč je mrtvý.

POZNÁMKA: Toto oznámení je možné učinit kdykoliv před tím, než pálkař zahájí nebo ukončí svůj čas na pálce, bez ohledu na stav nadhozů. Míč je mrtvý a běžci nemohou postupovat pokud k tomu nejsou nuceni.

§ 9. Nadhozy na rozcvičení.

a. V první směně (nebo střídající nadhazovač před jeho první směnou v utkání) smí mít nadhazovač na rozcvičení maximálně 5 nadhozů, avšak ne déle než 1 minutu, a to na chytače nebo jiného člena družstva. V každé následující směně smí mít nadhazovač pouze 3 cvičné nadhozy.

VÝJIMKA 1: Toto pravidlo se nepoužije v okamžiku, kdy rozhodčí odloží začátek, nebo opětovné zahájení hry se zpozdí kvůli střídání nebo kvůli poradě nebo kvůli ošetření zranění atp.

VÝJIMKA 2: Rozhodčí může povolit 5 nadhozů na rozcvičení namísto 3, pokud to povětrnostní podmínky vyžadují.

DŮSLEDEK § 9 a: Za každý nadhoz navíc se pálkaři započítává jeden špatný.

b. Během cvičných nadhozů je hra přerušena.

c. Nadhazovač, který se vrací nadhazovat ve stejné směně, ve které byl vystřídán, nemá žádné nadhozy na rozcvičení

DŮSLEDEK § 9 c: Za každý takový nadhoz pálkaři započítává jeden špatný.

d. Počet střídání nadhazovačů, kdy se hráč vystřídáný z nadhazování vrací na nadhazovací metu, není omezen, za předpokladu, že takový hráč:

1. Nebyl vystřídán ze hry.
2. Nebyl rozhodčím prohlášen za nesprávného nadhazovače.

§ 10. Nenadhozeno.

Rozhodčí ohlásí "nenadhozeno", jestliže:

a. Nadhazovač nadhodí v době, kdy je hra přerušena.

b. Nadhazovač se pokusí rychle opakovat nadhoz dřív, než:

1. Pálkař zaujme pálkařské postavení.
2. Pálkař není připraven po předchozím nadhozu.

- c. Běžec je vyautován pro předčasný výběh z mety při nadhozu.
- d. Nadhazovač nadhodí dřív, než se běžec vrátí na metu po chybném odpalu, tedy v době, kdy je míč mrtvý.
- e. Hráč, vedoucí družstva nebo kouč vykřikne "time" nebo jiné slovo nebo věty nebo provede jinou věc, když je míč ve hře, aby vyprovokoval nadhazovače k nesprávnému nadhozu.

POZNÁMKA: V takovém případě rozhodčí napomene celé družstvo. Opakování přestupku kterýmkoli členem téhož družstva má za následek jeho vyloučení.

DŮSLEDEK § 10 a - e: Míč je mrtvý a jakákoli hra následující takový nadhoz je neplatná.

§ 11. Upuštěný nadhoz.

Vypadne-li míč nadhazovači z ruky během náprahu k nadhozu:

1. Pálkaři je přiznán špatný nadhoz.
2. Míč zůstává ve hře.
3. Běžci mohou postupovat a být autováni.

§ 12. Nesprávný nadhazovač

Je nadhazovač, označený jako nesprávný nadhazovač v důsledku vyřazení z nadhazování (removed) pro porušení pravidla o počtu ohlášených porad v obraně, a nemůže se tak vrátit na nadhazovací pozici do konce hry.

DŮSLEDEK § 12: Pokud se nesprávný nadhazovač vrátí na nadhazovací pozici a nadhodí správný nebo nesprávný nadhoz, je vyloučen ze hry. Pokud je to zjištěno před dalším nadhozem, má vedoucí družstva v útoku právo volby:

- a. Přijmout výsledek roze hry.
- b. Zrušit výsledek roze hry a běžci se vrátí na metu, kterou drželi před začátkem roze hry.

VÝJIMKA DŮSLEDKU §12b: Pokud by hra byla výsledkem pálkařova dokončeného času na pálce **a je zvolena možnost zrušit výsledek roze hry**, tento pálkař se vrací pálit, započítání stavu špatných a dobrých nadhozů má přednost před zjištěním nesprávného nadhazovače. Každý běžec se vrátí na metu, kterou držel v době nadhozu.

KAPITOLA VII. - ODPALOVÁNÍ**§ 1 Přípravující se pálkař**

- a. Na začátku směny je to pálkař, který jde na pátku jako první, a který musí zůstat v přípravném kruhu dokud není vyzván k nastoupení do pálkařského území.
- b. V průběhu směny je to hráč družstva v útoku, který je zapsán v pořadí pálkařů za hráčem, který je na pálce.
- c. Musí být uvnitř přípravného kruhu vyznačeného u lavičky vlastního družstva.
- d. K rozcvičení může použít najednou maximálně dvě pátky odpovídající pravidlům, schválenou speciální pátku na rozcvičení (warm-up bat) nebo kombinace jedné běžné a jedné takové speciální pátky.

POZNÁMKA: Pátka, se kterou se rozcvičující pálkař rozcvičuje, nesmí mít žádné doplňky kromě oficiálně schválených (ISF).

DŮSLEDEK § 1 d: Jiná výzbroj musí být okamžitě odklizená ze hřiště. Pokud po té hráč znovu použije nedovolenou výzbroj, je vyloučen ze hry.

- e. Může opustit přípravný kruh, jestliže:
 1. Se stane pálkařem.
 2. Signalizuje běžcům svého družstva mezi třetí a domácí metou.
 3. Se vyhýbá bránění ve hře polařům při odpalu v letu nebo přehození.
- f. Nesmí bránit polařům ve hře.
 3. Brání-li polařům při pokusu autovat běžce, běžec, který je nejbližší domácí metě v době bránění, je aut.
 4. Brání-li polaři v chycení odpáleného míče v letu, je aut pálkař.

DŮSLEDEK § 1 f: Míč je mrtvý a pokud je bránění způsobeno:

4. Hráči v obraně při pokusu o autování běžce
 - a. běžec nejbližší domácí metě je aut, a
 - b. ostatní běžci se vrátí na metu, kterou drželi v okamžiku bránění.
5. Hráči v obraně při chycení vysokého odpalu nebo při hře po chycení vysokého odpalu
 - a. běžící pálkař je aut, a
 - b. běžci se vrátí na metu, kterou drželi v okamžiku nadhozu.

§ 2. Pořadí pálkařů.

- a. Pořadí na pálce musí kapitán nebo vedoucí družstva zapsat do zápisu o utkání před zahájením utkání a předat rozhodčímu. Rozhodčí dovolí kapitánovi nebo vedoucímu družstva, aby se seznámil s pořadím na pálce soupeře.
- b. Pořadí na pálce zapsané v zápise o utkání a předložené rozhodčímu se musí dodržovat po celé utkání, pokud nebyl hráč vystřídán:
 1. náhradníkem. Při střídání musí náhradník zaujmout v pořadí na pálce místo hráče, kterého nahradil.
 2. FLEX hráč, který může jít pálit nebo nastoupit na metu jako běžec za DP ze základní sestavy nebo jeho náhradníka v pořadí pálkařů.
- c. První pálkař v každé směně musí být ten, jehož jméno následuje v zápise o utkání za jménem pálkaře, který ukončil čas na pálce jako poslední v předchozí směně.

DŮSLEDEK § 2 b - c: Odpal mimo pořadí je hra na výzvu. Může ji uplatnit pouze vedoucí, kouč nebo hráč družstva v obraně. Hra na výzvu musí být uplatněna dříve, než všichni polaři opustí své normální postavení a odejdou z pole:

1. Jestliže je chyba objevena v době, kdy je chybný pálkař na pálce:
 - a) Správný pálkař jej smí vystřídat a přejímá všechny jeho dobré a špatné nadhozy.
 - b) Všechny body a postupy dosažené na metách v době, kdy byl na pálce chybný pálkař, jsou platné.
2. Je-li chyba objevena, když už chybný pálkař dokončil čas na pálce, a dříve než nadhazovač nadhodil dalšímu pálkaři:
 - a) Je aut pálkař, který měl podle pořadí odpalovat.
 - b) Jakýkoliv postup nebo bod dosažený v důsledku toho, že se chybný pálkař stal běžícím pálkařem, se ruší a je neplatný. Jakýkoliv aut, který byl zahrán před objevením této chyby, platí a zůstává autem.
 - c) Následujícím správným pálkařem je ten, který v pořadí pálkařů následuje za pálkařem, který byl autován za to, že nenastoupil ve správném pořadí na pálku. Jestliže následujícím pálkařem by měl být ten, který odpálil v chybném pořadí, nastoupí na pálku další po něm následující pálkař podle pořadí pálkařů.
 - d) Jestliže je pálkař autovaný za těchto okolností třetí aut, je správným pálkařem v další směně hráč, který by nastoupil na pálku v případě, kdyby byl jeho spoluhráč autován v normální hře.
 - e) Jestliže je třetím autem běžec před objevením chybného pálkaře, hra na výzvu může být uplatněna za účelem napravit pořadí pálkařů. Tato hra na výzvu, pokud je uplatněna, neznamena žádný další aut.

3. Je-li chyba objevena, až když byl míč nadhozen, správně či nesprávně, dalšímu pálkaři:
 - a) Čas na pálce chybného pálkaře je platný.
 - b) Dosažené body a běhy platí.
 - c) Příští pálkař podle pořadí musí být ten, jehož jméno následuje v zápise o utkání za pálkařem, který nastoupil v chybném pořadí.
 - d) Nikdo není autován pro nenastoupení k odpalu.
 - e) Hráči, kteří nenastoupili a nebyli autováni, ztratili pouze svůj čas na pálce až do doby, kdy na ně opět přijde řada.
4. Žádný běžec nemůže být odvolán z mety, kterou má obsazenu, aby nastoupil na pátku proto, že se změnilo pořadí na pálce, a nemůže být za to ani trestán. Další správný pálkař je ten, jehož jméno je zapsáno v zápise o utkání za tímto běžcem.

VÝJIMKA: Výjimku tvoří hráč, který byl vystřídán podle § 2 b.

- d. Jestliže má družstvo třetí aut dříve, než pálkař ukončí čas na pálce, zůstává prvním pálkařem pro příští směnu a stav nadhozů se nezapočítává.

§ 3. Pálkařské postavení.

Pálkař musí zaujmout svoje postavení v pálkařském území do 10 vteřin po výzvě rozhodčího "Hra" ("Play ball").

DŮSLEDEK §3a: Rozhodčí vyhlásí jeden dobrý nadhoz, nemusí být nadhozeno a míč je mrtvý.

Člen družstva v útoku nesmí, z žádných důvodů úmyslně mazat čáry vymežující pálkařské území, a to nikdy v průběhu zápasu.

DŮSLEDEK: Jestliže pálkař smaže čáry pálkařského území, rozhodčí vyhlásí strike pro pálkaře, nemusí být nadhozeno a míč je mrtvý. Jestliže kouč nebo jiný nehrající člen družstva smaže čáry pálkařského území, strike je vyhlášen pro následujícího pálkaře (nebo jeho náhradníka) v pořadí pálkařů.

POZNÁMKA: Jestliže kdokoliv bude pokračovat v úmyslném mazání čar pálkařského území po prvním porušení tohoto pravidla, bude vyloučen (ejected) ze hry.

Pálkař musí mít obě nohy uvnitř dálkařského území dříve než začne nadhoz. Může se přitom dotýkat čar pálkařského území, ale žádná část jeho nohou nesmí být vně území před nadhozem.

Na MS a OH se použije dvacetisekundová časomíra. Jakmile bude spuštěna časomíra poté, co poprvé pálkař vstoupí do pálkařského území, musí v něm zůstat i mezi nadhozy s alespoň jednou nohou uvnitř boxu (nesmí zcela vystoupit), jestliže přijímá signály nebo provádí cvičné švihy.

VÝJIMKA: Pálkař může opustit pálkařské území:

jestliže míč je dobře nebo chybně odpálen

při švihu, slap hitu nebo zadrženém švihu

jestliže je nucen opustit box kvůli nadhozu

při nechyceném nebo nechytatelném (divokém) nadhozu

jestliže se hraje na domácí metě

jestliže je přerušena hra

jestliže nadhazovač opustí nadhazovací kruh nebo chytač opustí své území

jestliže při třech špatných nadhozech je nadhozen strike a pálkař si myslí, že to byl špatný nadhoz

DŮSLEDEK: Jestliže pálkař opustí pálkařské území, aby tím zdržoval hru, a nenastane žádná z uvedených výjimek, rozhodčí ohlásí strike pro pálkaře, nemusí být nadhozeno a míč je mrtvý.

§ 4. Rozhodčí prohlásí za dobrý nadhoz:

a. Každé správné nadhození míče, po němž míč nebo alespoň jeho část proletí cílem (strike-zónou), aniž se předtím dotkne země a aniž se pálkař pokusí jej odpálit.

b. Každé správné nadhození míče, který se pálkař pokusí odpálit, ale promáchne.

DŮSLEDEK § 4 a - b: Míč je ve hře a běžci mohou postupovat po metách a být autováni.

c. Každý tečovaný odpal chycený chytačem (foul-tip).

DŮSLEDEK § 4 c: Míč je ve hře a běžci mohou postupovat po metách a být autováni. Pálkař je aut, je-li to třetí dobrý nadhoz.

d. Každý chybný odpal, který polař nechytí správně v letu, pokud má pálkař méně než dva dobré.

e. Každé nadhození míče, po němž se pálkař pokusí odpálit a promáchne a míč se dotkne pálkaře nebo jeho oděvu.

f. Každé nadhození míče, po němž pálkař stojící ve svém území odpálí do sebe, pokud má méně než dva dobré.

g. Každé nadhození míče, po němž míč zasáhne pálkaře v prostoru cíle.

h. Pokud pálkař nezaujme svoje postavení v pálkařském území do 10 vteřin po pokynu rozhodčího.

i. Jestliže člen družstva v obraně úmyslně maže čáry pálkařského území.

- j. Na MS a OH když mezi nadhozy opustí pálkař pálkařské území neoprávněně, nebo se nevrátí do pálkařského území. Nemusí být nadhozeno.

DŮSLEDEK § 4 d - j: Míč je mrtvý, běžci se musí vrátit na mety, které drželi, a nemohou být autováni.

§ 5 Rozhodčí prohlásí za špatný nadhoz:

- a. Každé správné nadhození míče, po němž míč:

1. Neproletí cílem - strike zónou.
2. Dotkne se země před domácí metou a pálkař se jej nepokusil odpálit.
3. Dotkne se domácí mety a pálkař se jej nepokusil odpálit.

DŮSLEDEK § 5a: Míč je ve hře a běžci mohou postupovat a být autováni.

- b. Každý nesprávně nadhozený míč, který:

1. pálkař netrefil nebo
2. pálkař odpálil a vedoucí mužstva si nezvolí výsledek rozehry.

DŮSLEDEK § 5b: Míč je mrtvý a běžci dostanou jednu metu navíc, aniž by mohli být autováni.

- c. Každé nadhození míče nad počet povolený na rozcvičení.

DŮSLEDEK § 5c: Míč je mrtvý a běžci nemohou postupovat.

- d. Jestliže chytač nevrátí míč po nadhozu přímo nadhazovači, podle kap. VI., § 6 .

- e. Jestliže nadhazovač nenadhodí do 20 sekund.

VÝJIMKA: Na MS a OH se použije dvacetisekundová (20 sekund) časomíra. Nadhazovač musí sledovat přidělený čas (20 sekund), v jehož souvislosti je přidělen čas pro pálkaře.

DŮSLEDEK § 5 d - e: Míč je ve hře, pokud z jiného důvodu není mrtvý

§ 6. Pálkař je aut, jestliže:

- a. Se pokusí odpálit třetí dobrý a mine míč a ten se při tom dotkne jeho těla nebo oděvu.
- b. Se nepokusí odpálit třetí dobrý a nadhozený míč zasáhne pálkaře, jestliže nadhoz je ve strike-zóně.
- c. Vstoupí do svého území s upravenou pálkou nebo se zjistí, že takovou pátku použil. Pálkař je rovněž vyloučen z další hry.
- d. Vstoupí do svého území s nesprávnou pálkou nebo se zjistí, že ji použil.

DŮSLEDEK § 6 c-d: Pálka je vyřazena z utkání.

- e. Alespoň jednou nohou vykročí úplně mimo pálkařské území nebo se jakoukoli částí nohy dotýká domácí mety, a to ve chvíli, kdy odpálí míč, ať už dobře nebo chybně.
- f. Vystoupí z pálkařského území, aby zahájil nabíhaný odpal nebo náraz, a poté se vrátí zpět do území a odpálí nebo narazí nadhozený míč.

VÝJIMKA § 6 e-f: Jestliže pálkař mine míč, není aut a míč zůstává ve hře.

- g. Narazí chybně po dvou dobrých.

VÝJIMKA: Pokud běžec brání:

1. Polaři chycení vysokého nárazu v zámezí nebo
2. Polaři při chycení vysokého míče v zámezí, který by mohl chytit, běžec je aut. Běžící pálkař se vrací na pátku a je mu počítán jeden dobrý, pokud stav nadhozů před odpalem byl méně než dva dobré.

POZNÁMKA 1: Pokud toto bránění, dle názoru rozhodčího, mělo zabránit zahrání dvojautu, běžec nejbližší domácí mety je aut.

POZNÁMKA 2: Pokud je náraz chycen v letu, míč je ve hře.

- h. Zasáhne pálkou míč dvakrát v poli.

VÝJIMKA: Pokud pálkař zasáhne míč podruhé pálkou, kterou dosud drží v rukou a stojí-li přitom pořád ve svém území, není aut. Rozhodčí v tom případě ohlásí chybný odpal.

POZNÁMKA: Pokud pálkař upustí pátku a míč se k ní v poli dokutálí a dle názoru rozhodčího zde nešlo o úmysl změnit směr míče, pálkař není aut a míč zůstává ve hře. Odpal je vyhlášen dobrý nebo chybný podle toho, kde zůstane ležet nebo kde se ho poprvé dotkne polař.

- i. Překročí před chytačem z jednoho území do druhého ve chvíli, kdy je nadhazovač na nadhazovací metě a je připraven přijímat nebo přijímá signály od chytače.

DŮSLEDEK § 6 a - i: Míč je mrtvý a ostatní běžci se musí vrátit na mety, které drželi v době nadhozu.

- j. Brání:
 1. Chytači v chycení nebo přihrávce tím, že vystoupí ze svého území.
 2. Chytači úmyslně, i když zůstane ve svém území.
 3. Ve hře u domácí mety.
 4. Úmyslně brání přihrávce jestliže je uvnitř či vně pálkařského území.

DŮSLEDEK § 6 j: Míč je mrtvý a ostatní běžci se musí vrátit na mety, které drželi v okamžiku bránění.

- k. Chytač chytí letící míč po třetím dobré nadhozu.

- l. Pálkař má třetí dobrý, družstvo má méně než dva auty a první meta je obsazena.

DŮSLEDEK § 6 k-l: Míč je ve hře a běžci mohou postupovat a být autováni.

KAPITOLA VIII. - BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ A BĚŽEC

§ 1. Pálkař se stane běžícím pálkařem, jestliže:

- a. Správně a dobře odpálí.
- b. Chytač nechytí letící míč po třetím dobrém nadhozu a:
 1. Družstvo má méně než dva auty a první meta je volná, nebo
 2. Kdykoli má družstvo dva auty.

To je pravidlo třetího dobrého.

DŮSLEDEK § 1 a,b: Míč je ve hře, pálkař se stane běžícím pálkařem a může být autován.

- c. Rozhodčí prohlásí čtyři nadhozy za špatné.

DŮSLEDEK § 1 c: Pálkař dostane první metu zdarma bez možnosti být autován, za předpokladu, že se jí dotkne.

1. Míč je ve hře, pokud není blokován.
2. Jestliže nadhazovač chce dát pálkaři úmyslnou metu zdarma, musí to oznámit rozhodčímu na domácí metě, který pálkaři přidělí první metu zdarma. Jestliže dva pálkaři za sebou dostanou úmyslnou metu zdarma, druhý z nich nemůže dostat úmyslnou metu zdarma, dokud první z nich nedosáhne první mety. Toto oznámení nadhazovače rozhodčímu se považuje za nadhoz.

POZNÁMKA: To může nastat kdykoliv před tím, než pálkař zahájí nebo ukončí svůj čas na pálce, bez ohledu na stav nadhozů. Míč je mrtvý a běžci nemohou postupovat, pokud k tomu nejsou nuceni.

- d. Chytač nebo jiný hráč v obraně překáží v odpálení nadhozeného míče.

DŮSLEDEK § 1 d: Jestliže však pálkař odpálí:

1. Rozhodčí signalizuje dočasně mrtvý míč, dokud neskončí rozehra.
2. Vedoucí družstva v útoku má možnost si zvolit
 - a. důsledek překážení, nebo
 - b. přijmout výsledek roze hry.
3. Jestliže pálkař přesto odpálí, dosáhne bezpečně první mety a všichni ostatní běžci postoupí také alespoň o jednu metu, zůstává míč ve hře, platí výsledek roze hry a vedoucí nemá právo volby.

POZNÁMKA: Běžec je považován za postoupivšího o metu, jakmile ji přeběhne, tedy i v případě, že ji minul.

4. Pokud vedoucí družstva nepřijme výsledek rozehry, důsledkem překážení je meta zdarma pro pálkaře. Ostatní běžci postupují pouze v případě, že jsou k postupu nuceni.

e. Dobrý odpal zasáhne tělo, výzbroj nebo oděv rozhodčího nebo běžce. Je-li běžec zasažen, zatímco se dotýká mety, není aut.

DŮSLEDEK § 1 e: Pokud byl běžec zasažen:

Poté, co se míče dotkl některý z polařů (včetně nadhazovače), míč je ve hře.

Poté, co míč prošel vnitřním polařem s výjimkou nadhazovače, a žádný další polař nemohl zahrát aut, míč je ve hře.

Předtím, než míč prošel polaři s výjimkou nadhazovače, a ani se jej nikdo z polařů nedotkl, míč je mrtvý.

f. Je ve svém území zasažen nadhozeným míčem směřujícím zřetelně mimo cíl a nepokusí se odpálit. Není rozhodující, zda se míč předtím dotkl země.

POZNÁMKA: Pálkařovy ruce se považují za součást těla, nikoliv pálky.

DŮSLEDEK § 1 f: Míč je mrtvý a pálkař dostane zdarma první metu.

VÝJIMKA: Nepokusí-li se pálkař nadhozenému míči vyhnout, rozhodčí ohlásí špatný nadhoz a nepřizná metu zdarma.

g. Dobře odpálený míč:

přeletí ohraničení hřiště, nebo

se odrazí od polařovy rukavice nebo jeho těla za oplocení pole, nikoliv za oplocení zámezí, nebo se dotkne vrcholu oplocení pole a přejde za něj.

Zasáhne stožár vymežující konec hřiště nad úroveň plotu.

DŮSLEDEK § 1 g: Pálkaři je přiznán oběh a musí se postupně dotknout všech met ve správném pořadí.

VÝJIMKA:

1. Míč přeletí ohraničení ve vzdálenosti menší, než jak předepisují tato pravidla v Kapitole II., § 1.
2. Správně odpálený míč se odrazí od rukavice nebo jeho těla a přeletí přes oplocení zámezí.
3. Správně odpálený míč do vzduchu se nejprve dotkne plotu, odrazí se k polaři a následně od polaře se teprve odrazí a přejde přes plot.

POZNÁMKA 1: Ve všech třech případech z VÝJIMKY 1, 2 a 3 je pálkaři přiznán dvoumetový odpal.

POZNÁMKA 2: Místa, kde je vzdálenost plotu nebo překážky menší, než určují pravidla, musí být pro rozhodčího zřetelně označena.

h. Kdokoli jiný než hráč nebo kouč vnikne do hřiště a:

1. Je zasažen dobře odpáleným míčem po zemi.
2. Brání polaři zpracovat odpálený nebo přihraný míč.
3. Brání polaři v přihrávce.
4. Je zasažen přihraným míčem.

DŮSLEDEK § 1 h: Míč je mrtvý a běžící pálkař dostane tu metu, kterou by podle názoru rozhodčího získal, kdyby nedošlo k bránění.

§ 2. Běžící pálkař je aut, jestliže:

- a. Chytač upustí míč po třetím dobrém nadhozu a běžící pálkař je správně autován dotykem dřívě, než doběhne na první metu.
- b. Polař chytí odpálený míč v letu dřívě, než dopadne na zem nebo se dotkne jakéhokoliv osoby nebo předmětu kromě polaře.
- c. Je po dobrém odpalu autován dřívě, než dosáhne první mety, a to buď dotykem nebo přihrávkou na metu.
- d. Neběží na první metu a místo toho odejde na lavičku družstva:
 1. Po dobrém odpalu.
 2. Po tom, co je mu přiznána meta zdarma.
 3. Kdykoli, kdy by měl správně postupovat na první metu.
- e. Je vyhlášen vnitřní chycený.

DŮSLEDEK § 2 a - e: Míč je ve hře a běžci mohou postupovat a být autováni.

VÝJIMKA: Je-li míč mrtvý proto, že byla pálkaři přiznána úmyslná meta zdarma nebo byl pálkař zasažen nadhozem, pálkař není aut a běžci nemohou postupovat, pokud nejsou k postupu nuceni.

- f. Po dobrém odpalu se dotkne vnitřní poloviny dvojité první mety a polaři na první metu zahrají míč.

DŮSLEDEK § 2 f: Toto je hra na výzvu a polaři ztratí možnost pálkaře autovat, pokud ji nezahrají dřív, než se běžící pálkař vrátí na metu.

g. Brání ve hře:

1. Tím, že běží na první metu mimo jednometrovku a podle názoru rozhodčího brání:
 - a) polaři přijmout přihrávku
 - b) v letu míči, čímž zabrání přijmout přihrávku na první metě

POZNÁMKA: Zasažení běžícího pálkaře přihraným míčem není automaticky jeho bráněním ve hře.

2. Polaři při zpracování odpáleného míče.

POZNÁMKA: Aby se vyhnul bránění ve hře, může běžící pálkař běžet mimo jednometrovou dráhu.

3. Tím, že brání polaři v přihrávce.

4. Tím, že umylně brání přihranému míči.,

5. Tím, že se střetne s dobře odpáleným míčem (mimo pálkařské území) před tím, než dosáhne první mety.

6. Chytači při upuštěném třetím dobrém nadhozu.

7. **Tím, že po odpálení odhodí pátku tak, že polaři zabrání v možnosti zahrát aut.**

POZNÁMKA g 1-7: Pokud rozhodčí posoudí takové bránění jako zřejmou snahu zabránit dvojautu, dalším autem je běžec, který byl v době bránění nejbližší domácí metě.

- h. Brání polařům ve hře u domácí mety ve zjevné snaze zabránit autu běžce na domácí metě.

POZNÁMKA: Běžec je rovněž aut.

- i. Udělá krok zpět k domácí metě, aby se vyhnul autování nebo aby autování oddálil.

- j. Při hře s dvojitou první metou, na které se hraje na běžícího pálkaře (kterýkoliv z polařů přihrazuje míč na první metu), použije běžící pálkař pouze bílou část mety a přitom způsobí kolizi s polařem, který na ní chytá míč.

- k. Člen družstva v útoku, **kteřý není pálkařem, běžícím pálkařem, běžcem ani připravujícím se pálkařem**, brání polaři v chycení chybného odpalu v letu.

VÝJIMKA:

1. Pokud k takovému bránění dojde, když jsou běžci na metách, potom běžec, který je nejbližší domácí metě v okamžiku bránění, je aut.

2. Pokud takové bránění ve hře způsobí běžec, tento běžec je aut.

POZNÁMKA: Pálkař se vrací pálit a do stavu nadhozů se započítá strike za chybný odpal, pokud stav dobrých nadhozů před odpalem byl méně než dva strike.

Pokud je takto vyautovaný běžec třetím autem ve směně, pálkař se stane prvním pálkařem v následující směně. Stav nadhozů se v takovém případě nezapočítává.

DŮSLEDEK § 2 g-k: Míč je mrtvý a všichni běžci se musí vrátit na mety, které drželi v době nadhozu.

VÝJIMKA: Pokud došlo před bráněním ke hře na jiného běžce, a

1. Tento běžec byl autován, hra platí

2. Tento běžec nebyl autován, hra platí s výjimkou, kdy běžící pálkař byl za bránění třetím autem ve směně. Ostatní běžci se musí vrátit na mety, které drželi v době nadhozu.

- l. Při méně než dvou autech a s běžcem na první metě polař úmyslně upustí dobře odpálený míč v letu (včetně přímého odpalu a ulejkvy), který by mohl chytit některý vnitřní polař s vynaložením přiměřeného úsilí, poté, co se jej dotkl rukou nebo rukavicí.

POZNÁMKA: Míč, který polař nechá před chycením se odrazit od země, není považován za úmyslně upuštěný.

DŮSLEDEK § 2l: Míč je mrtvý, běžci se musí vrátit na mety, které drželi před nadhozem.

POZNÁMKA § 2 l: Pravidlo o vnitřním chyceném má přednost před pravidlem o úmyslně upuštěném míči.

- m. Bezprostředně předcházející běžec, který dosud není aut, brání podle názoru rozhodčího úmyslně polaři ve snaze:

1. Chytit přihraný míč.
2. Přihrát míč.

DŮSLEDEK § 2 m: Míč je mrtvý a běžec je rovněž aut. Všichni ostatní běžci se musí vrátit na mety, které drželi v době bránění.

- n. Kdokoli jiný než člen družstva vnikne na hřiště a brání:

1. Polaři v chytání míče v letu.
2. Míči, který mohl, podle názoru rozhodčího, polař chytit v letu.

DŮSLEDEK § 2 n: Míč je mrtvý a běžci mohou dostat takové mety, kterých by podle názoru rozhodčího dosáhli, kdyby nedošlo k bránění.

§ 3. Běžící pálkař není aut

- jestliže měl polař při zpracování odpáleného míče rukavicí neodpovídající pravidlům.

DŮSLEDEK § 3: Vedoucí družstva si může zvolit, zda pálkař půjde znovu na pátku s původním stavem nadhozů a všichni běžci se vrátí na mety, které drželi v okamžiku nadhozu, nebo zda přijme výsledek rozehry.

§ 4. Běžci se musí dotknout postupně všech met ve správném pořadí, tj. 1., 2., 3. a domácí mety.

VÝJIMKA: Což nemusí platit, jestliže je běžci překáženo při dotyku mety.

- a. Jestliže se běžec musí vracet v době, kdy je míč ve hře

1. na metu, kterou neoprávněně opustil, nebo
2. na metu, kterou minul nebo vynechal,

musí se dotknout postupně met v opačném pořadí.

DŮSLEDEK § 4 a: Míč je ve hře, běžci se musí vrátit a mohou být při tom autováni.

- b. Jestliže běžec získá metu tím, že se jí dotýká dřív, než je autován, je oprávněn ji držet, dokud správně nedosáhne další mety nebo dokud není nucen k postupu dalším běžcem.
- c. Jestliže běžec přemístí metu ze správného postavení, ani on, ani následující běžci se v této rozeře nemusí mety dotknout, jestliže je ze svého místa nepřiměřeně vzdálena.

DŮSLEDEK § 4 b-c: Míč je ve hře a běžci mohou postupovat nebo se vracet a být autováni.

- d. Dva běžci nemohou současně držet jednu metu.

DŮSLEDEK § 4 d: Běžec, který získal metu první, je jejím oprávněným držitelem, pokud není nucen k postupu. Druhý běžec je nechráněný a může být autován dotykem.

- e. To, že se předchozí běžec nedotkl mety nebo ji neoprávněně opustil a byl za to autován, nebrání dalšímu běžci tuto metu řádně obsadit.

POZNÁMKA: Jestliže však takový aut je třetím autem ve směně, nemůže žádný následující běžec dosáhnout bodu.

- f. Běžec se nemůže vrátit na metu, které se nedotkl nebo kterou neoprávněně opustil, jakmile opustil hřiště nebo jakmile následující běžec udělal bod.
- g. Jestliže běžec metu neoprávněně opustí, musí se na ni vrátit a pak teprve postoupit na metu, kterou mu rozhodčí přiznal.

- h. Všech přiznaných met se běžci musí dotknout ve správném pořadí

VÝJIMKA: Což nemusí platit, jestliže je běžci překáženo při dotyku mety.

DŮSLEDEK § 4 e - h: Běžec je aut, zahrají-li polaři správně hru na výzvu před dalším nadhozem, správným nebo nesprávným.

§ 5. Běžci mohou postupovat po metách a být autováni:

- a. Jakmile míč opustí ruku nadhazovače při nadhozu.
- b. Po dobrém odpalu nebo přihrávce, není-li míč blokován.
- c. Když přihraný míč zasáhne rozhodčího.
- d. Jakmile je míč po odpalu správně chycen v letu nebo jakmile se míče po odpalu poprvé dotkne polař.
- e. Když dobře odpálený míč:
 1. Zasáhne běžce nebo rozhodčího poté, co prošel polařem s výjimkou nadhazovače, za předpokladu, že žádný další polař neměl možnost zahrát aut.
 2. Byl tečován kterýmkoli polařem, tedy i nadhazovačem.
- f. Jestliže míč, který je ve hře, uvízne ve výstroji nebo výzbroji polaře.

DŮSLEDEK § 5 a - e: Míč je ve hře.

§ 6. Běžec není chráněn a může být autován, jestliže:

- a. Míč je ve hře a běžec se při pokusu o dosažení další mety přestane dotýkat mety, kterou oprávněně drží.
VÝJIMKA: Což nemusí platit, jestliže je běžci překáženo při dotyku mety.
- b. Se pokusí po přeběhnutí první mety postoupit na druhou metu.
- c. Po přemístění mety se pokusí postoupit na další metu.
- d. Nadhazovač nesprávně nadhodí a pálkař takový nadhoz neodpálí a běžec se pokusí postoupit na další metu, než na kterou má oprávněný nárok postoupit v důsledku nesprávného nadhozu.
- e. Postupuje dále za metou, která mu byla přidělena v důsledku:
 1. kdy se polař úmyslně dotknul přihrávaného míče výzbrojí či výstrojí, která není na svém místě.
 2. kdy se polař úmyslně dotknul dobře odpáleného míče výzbrojí či výstrojí, která není na svém místě.
- f. Postupuje dále za metou, před kterou byl chráněn nebo která mu náleží v důsledku překážení.
- g. Postupuje dále za metou, která mu náleží v důsledku nesprávného nadhozu, který je současně nechyceným nadhozem (Passed ball) nebo nechytatelným nadhozem (Wild pitch).
- h. Postupuje dále za metou, na kterou je nucen postoupit v důsledku, kdy pálkař dostal metu zdarma.

§ 7. Běžci mohou postupovat po metách zdarma v těchto případech:

- a. Jestliže jsou nuceni postoupit proto, že pálkař dostal zdarma první metu za čtyři špatné.
DŮSLEDEK § 7 a: Míč je ve hře, pokud není blokován. Běžci mohou postoupit ještě na další metu, avšak mohou být při tom autováni.
- b. Jestliže polař překáží běžci nebo běžícímu pálkaři ve správném postupu po metách a přitom:
 1. nemá míč,
 2. nezpracovává odpálený míč,
 3. naznačuje autování běžce bez míče (Fake Tag),
 4. má míč a snaží se vytlačit běžce z mety při pokusu ho vyautovat,
 5. má míč, ale nehraje na běžce nebo běžícího pálkaře, kterému úmyslně překáží ve správném postupu po metách.

DŮSLEDEK § 7 b: Když dojde k překážením (včetně překážením v obranném trojúhelníku - rundown):

1. Rozhodčí signalizuje dočasně mrtvý míč. Míč zůstává ve hře do skončení roze hry.
2. Běžec, kterému bylo překáženo, a každý další běžec, jehož postup byl překážením ovlivněn, dostane takovou metu, které by podle názoru rozhodčího dosáhl, kdyby nedošlo k překážením. Rozhodčí může rovněž vyloučit polaře, který naznačuje tečování bez míče.
3. Je-li běžec, kterému polař překážel, vyautován před metou, které by dosáhl, kdyby nedošlo k překážením, míč je mrtvý, tento a všichni ostatní běžci dostávají zdarma tu metu, na kterou by podle názoru rozhodčího postoupili, kdyby polař nebyl překážel běžci v postupu.
4. Běžec nemůže být vyautován mezi dvěma metami, kde došlo k překážením

VÝJIMKA:

1. Běžec, kterému bylo překáženo, sám následně brání ve hře polařům, nebo je správně autován hrou na výzvu za to, že
 - (a) metu minul dříve, než bylo běžci překáženo v dosažení mety nebo než mu bylo překáženo v dotyku mety, nebo
 - (b) neoprávněně opustil před tím, než se polař dotknul odpáleného míče ze vzduchu.
2. Běžec, kterému bylo překáženo, poté co dosáhne bezpečně mety, která by mu byla podle posouzení rozhodčího přidělena v důsledku překážením, a polaři následně hrají na jiného běžce, již není dále chráněn mezi metami, kde mu bylo překáženo a může být aut. Míč zůstává ve hře.
5. Důsledek překážením chytače pálkaři v odpalu je popsán v kap. VIII, § 1 d.

POZNÁMKA: Přiznaných met se běžci musí dotknout ve správném pořadí, jinak mohou být správně autováni hrou na výzvu.

VÝJIMKA: Což nemusí platit, jestliže je běžci překáženo při dotyku mety.

- c. Jestliže míč po nechyvatelném nebo nechyceném nadhozu přeletí zadní čáru, pronikne zadní sítí nebo v ní uvízne.

DŮSLEDEK § 7 c: Míč je mrtvý a všichni běžci dostanou zdarma pouze jednu metu. Pálkař dostane zdarma první metu jen v případě, že jde o čtvrtý špatný nadhoz.

- d. Jestliže nadhazovač nadhodí nesprávně.
- e. Jestliže polař zasáhne nebo chytí dobře odpálený, přihraný nebo nadhozený míč čepicí, maskou, rukavicí nebo jinou částí výstroje nebo výzbroje, která není na svém místě.

DŮSLEDEK § 7 e: Všichni běžci včetně běžícího pálkaře dostanou:

1. Tři mety navíc k té, kterou měli v době nadhozu, když jde o odpálený míč.
2. Dvě mety k té, kterou měli v době hodů, když jde o přihraný míč.
3. Jednu metu k té, kterou měli v době nadhozu, když jde o nadhozený míč.

Ve všech případech míč zůstává ve hře, běžci mohou postupovat dál a být autováni.

VÝJIMKA § 7 e 1: Jestliže polař takto nesprávně chytí nebo zasáhne odpálený míč, který podle názoru rozhodčího směřuje za ohraničení hřiště, běžícímu pálkaři je přiznán oběh.

VÝJIMKA § 7 e 3: Pálkař dostane jen jednu metu v případě třetího striku, kdy by mohl běžet na 1. metu stejně. Jestliže chytač míč zprvu upustí a pak jej získá zpět s pomocí výstroje, která není na svém místě, běžci metu navíc nedostanou, za předpokladu že:

- a) se nepokusili postoupit
 - b) zjevně není možná žádná hra
 - c) polaři tím nezískají žádnou výhodu
- f. Jestliže je míč ve hře a po přihrávce přejde u první, třetí nebo domácí mety ohraničení a dopadne mimo hřiště nebo dopadne do zámezí a je blokován.

DŮSLEDEK § 7 f: Všichni běžci včetně běžícího pálkaře dostanou dvě mety k těm, které jsou za místem, kde se běžci nacházeli v době, kdy míč při hodě opustil polařovu ruku. Pokud jsou dva běžci mezi týmiž metami, dvě mety dostane první z nich.

VÝJIMKA:

1. Jestliže polař upustí míč při pokusu autovat běžce dotykem a míč se dostane přes zámezí mimo hřiště nebo je blokován, dostanou všichni běžci jednu metu k té, které se naposledy dotkli v okamžiku, kdy míč opustil hřiště.
 2. Jestliže se běžec dotkne další mety a pak se vrátí na metu původní, považuje se tato původní meta za tu, které se naposledy dotkl v době přehození.
 3. Je-li míč blokován výzbrojí družstva v útoku, míč je mrtvý a běžci se musí vrátit na mety, které drželi v době, kdy došlo k blokování míče. Pokud je míč takto blokován při hře na běžce, běžec, na kterého se hrálo, je aut. (Pokud tento běžec mezitím udělal bod, aut je běžec, který je nejbliž domácí metě).
- g. Jestliže dobře odpálený míč v letu:
1. Přeletí přes ohraničení hřiště.
 2. Odrazí se od polařovy rukavice nebo těla přímo přes ohraničení hřiště nad polem, nebo se odrazí od vrcholu plotu mimo hřiště nad polem..
 3. Zasáhne nad plotem stožár vymežující pole.

DŮSLEDEK § 7 g: Míč je mrtvý a všem běžcům je přiznána domácí meta.

VÝJIMKA: Pokud

1. míč opustí hřiště ve vzdálenosti menší než je předepsáno v kap. 2, § 1, nebo
 2. se dobře odpálený míč odrazí od polařovy rukavice a opustí hřiště v zámezí, běžci dostanou dvě mety k těm, které měli v okamžiku nadhozu.
 3. se míč odrazí od plotu zpět a pak, aniž se dotkne země, znovu od polaře přes plot ven mimo hřiště.
- h. Jestliže se míč po dobrém odpalu odrazí nebo vykutálí mimo hřiště přes ohrazení, pod ním nebo skrz ně nebo se odrazí od jiné překážky vymezující hřiště nebo jej vyrazí mimo hřiště:
1. Bránící hráč nebo rozhodčí.
 2. Běžec poté, kdy míč prošel polařem s výjimkou nadhazovače, za předpokladu, že žádný další polař neměl možnost zahrát aut.

DŮSLEDEK § 7 h: Míč je mrtvý a všichni běžci dostanou dvě mety k těm, které měli v době nadhozu.

- i. Jestliže polař s míčem ve hře přejde neúmyslně mimo hřiště.

POZNÁMKA: Jestliže polař s míčem v době, kdy je míč ve hře, vběhne do blízkosti soupeřovy lavičky nebo až k ní, aby autoval některého z hráčů, považuje se to za neúmyslné opuštění hřiště.

DŮSLEDEK § 7 i: Míč je mrtvý. Všichni běžci dostanou jednu metu navíc k té, kterou měli v okamžiku, kdy polař opustil hřiště.

- j. Jestliže podle názoru rozhodčího polař vyběhl s míčem ze hřiště úmyslně, nebo jej úmyslně ze hřiště vyrazí, vykopne nebo vyhodí.

DŮSLEDEK § 7 j: Míč je mrtvý a běžci dostanou dvě mety navíc k těm, kterých se naposledy dotkli ve chvíli, kdy hráč míč vynesl, vyrazil, vykopl nebo vyhodil.

POZNÁMKA: Leží-li míč na čáře vymezující hřiště, je ve hře.

- k. Jestliže kdokoli jiný než člen družstva vstoupí do hřiště a brání:

1. Polaři v chycení míče v letu.
2. Míči, který mohl být chycen polaři v letu.
3. Dobře odpálenému míči.
4. Polaři v zpracování odpalu nebo přihraného míče.
5. Polaři v přihrávce.
6. Míči přihranému polařem.

DŮSLEDEK § 7 k: Míč je mrtvý a běžci dostanou takové mety, kterých by podle názoru rozhodčího dosáhli, kdyby nedošlo k bránění.

- I. Jestliže míč je blokován:
 1. Výzbrojí nebo výstrojí rozhodčího,
 2. Výstrojí hráče v útoku

DŮSLEDEK § 7 l: Míč je mrtvý a běžci je přiznána meta nebo mety, které by byl dosáhl podle posouzení rozhodčího, kdyby míč nebyl blokován.

§ 8. Běžec se musí vrátit na svou metu.

Běžec se musí vrátit na svou metu, aniž by se musel dotknout všech met v obráceném pořadí:

- a. Při chybném odpalu.
- b. Jestliže rozhodčí prohlásí odpal za nesprávný.
- c. Je-li běžící pálkař aut za bránění ve hře.
- d. Pokud připravující se pálkař nebo jakýkoliv jiný nehrající člen družstva brání ve hře.
- e. Jestliže pálkaře zasáhne při promáchnutí míč, a to kteroukoli část jeho těla.
- f. Jestliže pálkaře zasáhne nadhozený míč.
- g. Jestliže pálkař úmyslně upustí míč chycený v letu poté, co se jej dotkl rukou nebo rukavicí (i po přímém odpalu nebo po ulevyce), má-li družstvo méně než dvaauty a je-li obsazena 1. meta, a pálkař mohl míč s vynaložením přiměřeného úsilí chytit v letu.

POZNÁMKA: Pravidlo o vnitřním chyceném má přednost před pravidlem o úmyslně upuštěném míči.

DŮSLEDEK § 8 a-g: Míč je mrtvý a běžci se, aniž by mohli být autováni, musí vrátit na mety, které drželi v době nadhozu, s výjimkou případu, kdy jsou nuceni postoupit proto, že se pálkař stal běžícím pálkařem.

- h. Je-li pálkař nebo běžec aut za bránění ve hře.

DŮSLEDEK § 8 g: Míč je mrtvý a běžci se, aniž by mohli být autováni, musí vrátit na mety, které drželi v době bránění, s výjimkou případu, kdy jsou nuceni postoupit proto, že se pálkař stal běžícím pálkařem.

- i. Rozhodčí nebo jeho oděv brání chytači v přihrávce na aut při krádeži mety nebo pokusu autovat při vyběhnutí běžce z mety (pick off).

POZNÁMKA: Za bránění rozhodčího se nepovažuje, když jej chytač zasáhne přihrávkou po nechyceném nebo nechytatelném nadhozu. Míč zůstává ve hře.

DŮSLEDEK § 8 h: Rozhodčí signalizuje dočasně mrtvý míč.

1. Je-li běžec, na kterého se hrálo aut, hra platí a míč zůstává ve hře.
2. Není-li aut, míč je mrtvý a všichni běžci se musí vrátit na mety, které drželi v době hodů.

§ 9. Běžec je aut, jestliže:

- a. Při běhu po metách, ať už vpřed nebo zpět, vyběhne z metové dráhy (0,9 m na obě strany) proto, aby se vyhnul autování dotykem.
- b. Je autován dotykem v době, kdy se nedotýká mety a míč je ve hře.
- c. Při nuceném postupu polař:
 1. Drží míč na metě dříve, než na ni doběhne běžec.
 2. Dotkne se míčem drženým v ruce nebo rukavici mety dříve, než na ni doběhne běžec.
 3. Autuje běžce dotykem dříve než doběhne na metu.

POZNÁMKA: Pokud se běžec dotkne mety, na kterou je nucen postoupit, a pak se z jakéhokoli důvodu vrací směrem k metě původní, nucený postup je obnoven.

- d. Se při míči ve hře nevrátí na metu, kterou minul nebo neoprávněně opustil, a polaři zahrají správně hru na výzvu.
- e. Kdokoliv než jiný běžec mu fyzicky pomáhá, když je míč ve hře, **nebo je-li míč mrtvý při homerunu nebo při přiznaných metách.**

POZNÁMKA: Jestliže je odpálený míč chycen ze vzduchu, běžící pálkař je také aut.

DŮSLEDEK § a - e: Míč zůstává ve hře.

VÝJIMKA: Dojde-li k pomoci běžci při homerunu nebo přiznaných metách, míč zůstává mrtvý.

- f. Předběhne předchozího běžce, který dosud nebyl autován.

DŮSLEDEK § 9 f: Míč je ve hře.

VÝJIMKA: Pokud míč není ve hře, když běžec předběhne předchozího běžce, zůstává mrtvý. **Pokud se jednalo o nechycený chybný odpal, běžec, který předběhl předchozího běžce, není aut.**

- g. Vyběhne neoprávněně z mety dříve, než se odpáleného míče v letu poprvé dotkne polař.
- h. Při běhu po metách nebo při vracení se po metách se nedotkne některé z met.
VÝJIMKA: Což nemusí platit, jestliže je běžci překáženo při dotyku mety.
- i. Pálkař přeběhne správně první metu a pokusí se o postup na druhou metu, aniž se na první metu vrátí, a je autován dotykem mimo metu.
- j. Při běhu nebo skluzu na domácí metu mine metu a nepokusí se na ni vrátit a polař drží na domácí metě míč a vyzývá rozhodčího k rozhodnutí.

DŮSLEDEK § 9 g - j: Je to hra na výzvu a družstvo polařů ji musí uplatnit správně:

1. Hra na výzvu může být uplatněna, když je míč ve hře i když je mrtvý. Družstvo polařů však ztratí nárok autovat běžce, pokud ji neuplatní:
 - a) Před dalším nadhozem, ať už správným nebo nesprávným.
 - b) Před tím, než bránící družstvo opustí hřiště. Opuštěním hřiště se rozumí, že nadhazovač a všichni polaři jsou zřejmě mimo své obvyklé postavení a opustili pole. Uplatňuje-li hru na výzvu polař, musí být při tom ve vnitřním poli.
 - c) Před tím, než rozhodčí opustil hřiště, pokud jde o poslední rozehru utkání.
2. Je-li míč ve hře, běžci mohou při hře na výzvu opustit mety ve chvíli, kdy:
 - a) Míč opustí nadhazovací kruh
 - b) Nadhazovač nadále nemá míč
 - c) Nadhazovač naznačí přihrávku
3. Je-li hra přerušena, kterýkoli z členů družstva ve vnitřním poli může hru na výzvu uplatnit pouze slovně. Příslušný rozhodčí by měl výzvu přijmout a učinit rozhodnutí. Protože je míč mrtvý, běžci nemohou opustit mety až do dalšího nadhozu.

VÝJIMKA: Běžec, který neoprávněně opustil metu při chytání míče ze vzduchu nebo který minul metu, se může pokusit na tuto metu vrátit, i když je míč mrtvý.

POZNÁMKA:

- a) Pokud je míč mimo hřiště, hra na výzvu může být uplatněna až poté, co rozhodčí dá do hry nový míč.
 - b) Pokud má nadhazovač míč a dotýká se nadhazovací mety, když uplatňuje slovně hru na výzvu, nejde o nesprávný nadhoz.
 - c) Pokud rozhodčí již zahájil hru a pak nadhazovač požádá o uplatnění hry na výzvu, rozhodčí by měl hru znovu přerušit a umožnit hru na výzvu.
4. Hru na výzvu je možno uplatnit i po třetím autu ve směně, za předpokladu, že je provedena správně a že jejím účelem je dodatečně zrušit již dosažený bod nebo uvést do původního stavu správné pořadí pálkařů.
- k. Běžce, který není na metě, zasáhne v poli netečovaný dobře odpálený míč, který neprošel polaři (vyjma nadhazovače), s výjimkou, a kdy podle názoru rozhodčího žádný polař nemohl zahrát aut.
 - l. Kopne úmyslně do míče, který polař upustil nebo minul.
 - m. Brání polaři v chytání dobře odpáleného míče, bez ohledu na to, zda se míče poprvé dotkl jiný polař včetně nadhazovače, nebo úmyslně brání přihrávce.

POZNÁMKA § 9 k-m: Jestliže je to podle názoru rozhodčího zřejmý pokus zabránit dvojautu, je aut i následující běžec.

- n. **Brání polaři v chycení chybného odpalu v letu. V takovém případě se pálkař vrací pálit a do stavu nadhozů se mu započítává dobrý nadhoz za chybný odpal, pokud stav dobrých nadhozů před odpalem byl méně než dva dobré. Pokud je takto vyautovaný běžec třetím autem ve směně, pálkař se stane prvním pálkařem v následující směně. Stav nadhozů se v takovém případě nezapočítává.**
- o. Běžec nebo pálkař nebo běžící pálkař byl vyhlášen aut nebo udělal bod a poté brání polařům ve hře na jiného běžce. Jednání běžce, který po vyautování pokračuje v běhu po metách a vyláká na sebe hru, se považuje za formu bránění ve hře.
POZNÁMKA: V případě takového bránění ve hře je běžec nejbližší domácí metě vyhlášen aut.
- p. Jeden nebo více členů družstva v útoku stojí v blízkosti mety, na kterou běžec postupuje, a tím znesnadňují hru polařům nebo je matou.
- q. Kouč u třetí mety běží na domácí metu a tím na sebe vyláká hru polařů, ačkoli polaři měli možnost hrát na pálkaře nebo běžce. Běžec nejbližší domácí metě je v tomto případě aut.
- r. Kouč nebo kterýkoliv nehrající člen družstva:
 1. Úmyslně brání přihrávce, i když je přítom ve svém území.
 2. Brání polařům ve hře na běžce nebo běžícího pálkaře.
 POZNÁMKA: Aut je běžec, který je v době bránění nejbliž domáci metě.
- s. Polař má míč, nebo právě chytá přihrávku, a běžec nejde do skluzu a vědomě vrazí do polaře.
POZNÁMKA: Je-li jednání běžce zjevně úmyslné, je rovněž vyloučen ze hry.
DŮSLEDEK § 9 k-s: Míč je mrtvý a ostatní běžci se musí vrátit na mety, které drželi v době bránění, s výjimkou případu, kdy jsou k postupu nuceni proto, že se pálkař stal běžícím pálkařem.
- t. Běží po metách v obráceném směru **nebo mimo metovou dráhu, přičemž se snaží postoupit na další metu**, aby mátl polaře nebo znevažoval hru.
DŮSLEDEK § 9 t: Míč je mrtvý a ostatní běžci se musí vrátit na mety, které drželi v době porušení pravidel, s výjimkou případu, kdy jsou k postupu nuceni proto, že se pálkař stal běžícím pálkařem.
- u. Přestane se dotýkat mety dříve, než nadhazovač vypustí míč z ruky při nadhozu (předčasný výběh).
DŮSLEDEK § 9 u: Míč je mrtvý, je ohlášeno „Nenadhozeno“ a ostatní běžci se musí vrátit na mety, které drželi před nadhozem.

- v. Je běžec oprávněně mimo metu, např. po nadhozu, nebo když pálkař ukončí čas na pálce a nadhazovač má míč a je v nadhazovacím kruhu, a běžec se ihned nevrátí na metu nebo se ihned nepokusí postoupit na další.

DŮSLEDEK § 9 v:

1. Míč je mrtvý a všichni ostatní běžci se musí vrátit na mety, které drželi v době, kdy došlo k porušení pravidel.
2. Běžec, který se okamžitě nerozhodl se vrátit nebo pokračovat, je aut.
3. Jestliže se běžec z jakéhokoli důvodu vrátí na metu, je aut při opakovaném výběhu.

VÝJIMKA: pálkař není aut, jestliže:

- a) polaři na něj nebo jiného běžce rozehrají míč (naznačená přihrávka se již považuje za rozehru)
- b) nadhazovač v kruhu již nadále nemá míč
- c) nadhazovač nadhodí pálkaři

POZNÁMKA: Při metě zdarma nebo při nechyceném třetím dobrém se postupuje jako při odpalu. Pálkař může přeběhnout první metu a pokračovat na druhou nebo se vrátit. Pokud se však na první metě zastaví nebo k ní jen dojde, platí ustanovení odstavce u 2.

- w. Pokud se postaví za metu tak, že se jí nedotýká, aby se pokusil o letný start při chycení míče v letu.

DŮSLEDEK § 9 w: Míč zůstává ve hře.

- x. Běžící pálkař brání ve hře na domácí metě ve snaze zabránit autování běžce ze třetí mety.

DŮSLEDEK § 9 x: Míč je mrtvý, běžec i běžící pálkař jsou aut a ostatní běžci se musí vrátit na mety, které drželi v době nadhozu.

- y. ***Pokud si běžci mezi sebou vymění postavení na metách:***

DŮSLEDEK § 9 y: Je to hra na výzvu. Je-li správně uplatněna, pak, každý běžec, který si vyměnil postavení na metách, je vyhlášen aut a kouč uvedený na seznamu hráčů je vyloučen za nespportovní chování.

POZNÁMKA: Hru na výzvu lze uplatnit kdykoliv, dokud všichni běžci, kteří si vyměnili postavení na metách, nejsou na lavičce a není ukončena půlsměna. Je-li na metě jen jeden z běžců, kteří si vyměnili postavení na metách, on i ostatní běžci, kteří si vyměnili postavení na metách, budou vyhlášeni aut, i když mezitím dosáhli bodu, a všechny takto dosažené body jsou neplatné.

§ 10. Běžec není aut, jestliže:

- a. Běží za nebo před polařem mimo metovou dráhu, aby nebránil polaři ve hře, když v metové dráze chytá odpálený míč.
- b. Běží mimo metovou dráhu v době, kdy na ní není polař s míčem v ruce.
- c. Se střetne s tím z polařů pokoušejících se chytit odpal, který podle názoru rozhodčího odpálený míč chytat neměl.
- d. Je zasažen dobře odpáleným míčem, který prošel polaři s výjimkou nadhazovače a podle názoru rozhodčího žádný další polař nemohl autovat nebo přihrát na aut.
- e. Je zasažen dobře odpáleným míčem v zámezí a podle názoru rozhodčího žádný polař nemohl autovat nebo přihrát na aut.
- f. Je zasažen dobře odpáleným míčem, kterého se předtím dotkl kterýkoli polař včetně nadhazovače, a neměl možnost se míči vyhnout.
- g. Je autován dotykem mimo metu a:
 - 1. Polař nedržel míč bezpečně v ruce, nebo
 - 2. Polař se jej při autování dotkl rukou nebo rukavicí, ve které neměl míč.
- h. Družstvo v obraně neuplatní hru na výzvu před dalším nadhozem nebo před tím, než opustili pole.
- i. Běžící pálkař přeběhne první metu a přímo se na ni vrátí.
- j. Nemá dostatek času k tomu, aby se vrátil na metu. Nemůže být autován za to, že nebyl na metě při nadhozu. Může proto běžet, jako kdyby vyběhl z mety.
- k. Vyběhl správně z mety. Běžec nemůže být zastaven tím, že polaři přihrají míč nadhazovači na jeho metu, nebo tím, že se nadhazovač postaví na svou metu s míčem v ruce.
- l. Vyběhne z mety teprve, když se odpáleného míče v letu poprvé dotkl polař.
- m. Je zasažen odpáleným netečovaným míčem, přičemž se dotýká mety, a pokud úmyslně nebrání polařům ve hře.

POZNÁMKA: Míč je mrtvý nebo zůstává ve hře podle toho, jaké je postavení polaře nejbližšího této metě.
- n. Sklouzne na metu a přitom ji posune z místa. Platí zásada, že meta jde s běžcem.

POZNÁMKA: Běžec, který dosáhne úspěšně mety, nemůže být autován za to, že se mety nadále nedotýká, pokud je tato meta posunuta ze svého místa. Může být však autován tehdy, jestliže se pokusí postoupit dále dřív, než je meta znovu na svém místě.

o. Polař použije při hře na pálkaře, běžícího pálkaře nebo běžce nesprávnou rukavici.

POZNÁMKA: Nadhoz není v této souvislosti považován za hru.

DŮSLEDEK § 10 o: Vedoucí družstva v útoku má právo volby:

1. Družstvo přijme výsledek rozehry.
2. Hra se celá zruší a běžci se vrátí na mety, které drželi v době, kdy došlo k použití nesprávné rukavice.

VÝJIMKA §10o2: Pokud došlo k porušení pravidla v důsledku hry na pálkaře poté, co ukončil svůj čas na pálce, pálkař se vrací s původním stavem nadhozů a běžci se vrátí na mety, které drželi v době nadhozu.

p. ***Kouč ve svém území neúmyslně brání přihranému nebo dobře odpálenému míči.***

KAPITOLA IX. - MRTVÝ MÍČ, MÍČ VE HŘE

§ 1. Míč je mrtvý a není tedy ve hře, jestliže :

- a. Je nesprávně odpálen.
- b. Pálkař překročí z jednoho území do druhého v době, kdy nadhazovač přijímá signály od chytáče nebo se zdá, že tyto signály přijímá.
- c. Rozhodčí ohlásí nenadhozeno.
- d. Nadhozený míč zasáhne pálkaře nebo jeho oděv, bez ohledu na to, zda švihl nebo ne.
- e. Chybně odpálený míč není chycen v letu.
- f. Družstvo na pálce brání polařům ve hře.
- g. Zasáhne-li dobře odpálený míč běžce mimo metu nebo rozhodčího, aniž byl předtím:
 1. tečován polařem včetně nadhazovače
 2. nebo aniž by byl tečován a prošel polaři s výjimkou nadhazovače
 3. nebo poté co projde polaři vyjma nadhazovače a podle posouzení rozhodčího další polař mohl zahrát aut
- h. Běžec nebo běžící pálkař utrpí takový úraz, že nemůže dosáhnout mety, na kterou má nárok. Za zraněného může nastoupit náhradník. Ten se však musí dotknout všech přiznaných met ve správném pořadí.
- i. Rozhodčí přeruší hru.
- j. Po nechtatelném nebo nechyceném nadhozu míč pronikne za zadní čáru nebo za zadní síť nebo v ní uvázne.
- k. Odpálený míč zasáhne pálkaře stojícího ve svém území nebo jeho oděv.
- l. Běžec běží po metách v obráceném směru **nebo běží mimo metovou dráhu, přičemž se nesnaží postoupit na další metu**, aby mátl soupeře nebo znevažoval hru.
- m. Kouč fyzicky pomáhá běžci při běhu nebo při návratu na metu nebo běží po metové dráze nebo podél ní v době, kdy mají polaři míč, a láká je tím k přihrávce na domácí metu.
- n. Jeden nebo více hráčů družstva na pálce stojí v blízkosti mety, na kterou běžec běží, a tím klamou polaře a znesnadňují jim hru.
- o. Běžec se přestane dotýkat mety dříve, než nadhazovač při nadhozu vypustí míč z ruky.
- p. Míč je blokován.
- q. Pálkař vstoupí do svého území s upravenou pálkou nebo upravenou pálkou hraje.
- r. Pálkař vstoupí do svého území s nesprávnou pálkou nebo nesprávnou pálkou hraje.

s. Polař úmyslně upustí odpálený míč (i přímý odpal nebo náraz), který mohl chytit s vynaložením přiměřeného úsilí, poté, co se jej dotkl rukou nebo rukavicí, družstvo má méně než dvaauty a je obsazena 1. meta.

POZNÁMKA: Pravidlo o vnitřním chyceném má přednost před pravidlem o úmyslně upuštěném míči.

t. Polař vyběhne s míčem ven ze hřiště.

u. Je přerušena hra a družstvo v obraně uplatňuje hru na výzvu.

v. Pálkař nenastoupí na pátku do 10 vteřin po výzvě rozhodčího „Hra“.

w. Kdokoli, kdo nepatří k jednomu z družstev, vnikne do hřiště a brání polařům ve hře.

x. Běžící pálkař se vrací k domácí metě, aby se vyhnul nebo oddálil autování dotykem.

y. Člen družstva v útoku úmyslně maže čáry vymezující pálkařské území.

z. Nadhazovač žádá úmyslnou metu zdarma pro pálkaře.

§ 2. Míč je ve hře, jestliže :

a. Nadhazovač v nadhazovacím postavení má míč a rozhodčí na začátku utkání a každé poloviny směny dá povel "HRA".

b. Uplatní se pravidlo o vnitřním chyceném.

c. Přihraný míč projde polaři a zůstane ve hřišti.

d. Dobře odpálený míč zasáhne rozhodčího nebo běžce v poli poté, co:

1. Projde polařem s výjimkou nadhazovače a žádný jiný polař nemohl zahrát aut.

2. Se jej dotkl kterýkoli polař včetně nadhazovače.

e. Dobře odpálený míč zasáhne rozhodčího v zámezí.

f. Polař nesprávně zpracoval odpálený, přihraný nebo nadhozený míč a běžci přesto obsadili mety, na které měli postoupit.

g. Běžec je autován za předběhnutí předchozího běžce.

VÝJIMKA: Je-li běžec autován za předběhnutí při mrtvém míči, míč zůstane mrtvý.

h. Nehraje se na běžce, kterému je překáženo. Míč zůstává ve hře do skončení roze hry.

i. Pálkař správně odpálí a odpal je dobrý.

j. Běžec se musí vrátit na metu, pokud je míč ve hře.

k. Běžec obsadí metu dříve, než byl jakýmkoli způsobem autován.

l. Meta je přemístěna v době, kdy běžci běží po metové dráze.

m. Běžec běží mimo jeho metovou dráhu, aby se vyhnul autování dotykem.

- n. Běžec je autován dotykem nebo při nuceném postupu.
- o. Rozhodčí prohlásí běžce aut proto, že se nevrátil na metu, když byla hra znovu zahájena po přerušení.
- p. Je správně uplatněna hra na výzvu při míči ve hře.
- q. Pálkař odpálí.
- r. Míč ve hře zasáhne fotografa, zřízence, policistu apod. při plnění funkce.
- s. Odpálený míč je správně chycen v letu.
- t. Přihrávaný míč zasáhne hráče družstva v útoku.
- u. Míč se v poli dokutálí k pálce odložené pálkařem a podle názoru rozhodčího neodložil pálkař pátku s úmyslem změnit směr pohybu míče. Pálkař není aut a míč zůstává ve hře.
- v. Přihraný míč zasáhne rozhodčího.
- w. Kdykoli míč není mrtvý podle ustanovení § 1 této kapitoly pravidel.
- x. Přihraný míč náhodně zasáhne kouče.
- y. Nadhoz je špatný a také po 4. špatném. Pálkař dostane metu zdarma.
- z. Nadhoz je dobrý a také po 3.dobřím.
- aa. Míč je po tečováním odpalu správně chycen.
- bb. Při náprahu vypadne nadhazovači míč z ruky.
- cc. Je běžec vyautován za letmý start z mety při chycení odpalu v letu.
- dd. Běžec opustí metu, nepokusí se postoupit na další a odejde na lavičku družstva nebo opustí hřiště a je vyhlášen aut.

§ 3. Dočasně mrtvý míč.

Existuje pět situací, kdy se toto pravidlo uplatňuje. Rozhodčí signalizuje dočasně mrtvý míč, míč zůstává ve hře a po skončení roze hry, pokud je to nutné, přerušuje hru. Tyto situace jsou:

- a. Nesprávný nadhoz.
- b. Překážení chytače.
- c. Bránění hlavního rozhodčího.
- d. Překážení.
- e. Tečování dobře odpáleného, přihraného nebo nadhozeného míče výstrojí nebo výzbrojí, která není na svém místě.

KAPITOLA X. - ROZHODČÍ

§ 1. Práva a povinnosti rozhodčích

Rozhodčí jsou orgány pořadatele soutěže a ten je vysílá k řízení jednotlivých utkání. Jsou oprávněni i povinni dbát na dodržování všech ustanovení pravidel hry. Mohou přikázat hráči, vedoucímu nebo rádci cokoli, co je podle jejich názoru nezbytné, aby bylo uplatněno kterékoliv ustanovení těchto pravidel, a mohou ukládat tresty podle ustanovení těchto pravidel. Hlavní rozhodčí je oprávněn rozhodovat v každé situaci, která není výslovně uvedena v těchto pravidlech.

Obecná pravidla pro rozhodčí :

- a. Rozhodčí nesmí být členem žádného družstva.
- b. Rozhodčí musí být uvědomen o době a místě konání utkání a má se dostavit na hřiště 20-30 minut před zahájením utkání. Utkání má včas zahájit a po jeho skončení oficiálně uzavřít.
- c. Rozhodčí je při utkání oblečen do světle modré košile a tmavě modrých kalhot. Také všechny ostatní součásti výstroje (ponožky, čepice, svetr nebo vesta) i taška na míče musejí být tmavě modré. Pod košilí musí mít rozhodčí oblečené bílé tričko s krátkými rukávy. Rozhodčí musí mít černou sportovní obuv, aby se mohl dobře pohybovat po hřišti. Musí mít černý pásek.
- d. Rozhodčí nesmí při utkání nosit nechráněné šperky, které by mohly být nebezpečné. VÝJIMKA: Výjimku tvoří zdravotní náramek nebo náhrdelník.
- e. Hlavní rozhodčí, který rozhoduje u domácí mety, musí mít černou masku s černým nebo béžovým polstrováním s chráničem krku (na jeho místě může být použit drátěný chránič, který je součástí masky). Doporučuje se rovněž chránič trupu a chrániče holení.
- f. Rozhodčí se sami představí kapitánům a vedoucím obou družstev a zapisovateli.
- g. Rozhodčí si má před utkáním prohlédnout hřiště a jeho vytyčení a zkontrolovat, zda výzbroj a výstroj hráčů odpovídá ustanovením pravidel. Objasní územní pravidla oběma družstvům a jejich vedoucím.
- h. Každý rozhodčí je oprávněn rozhodovat o porušení pravidel po celou dobu utkání při hře i v době, kdy je hra přerušena, do chvíle, kdy je hra ukončena.
- i. Žádný rozhodčí nemůže měnit rozhodnutí jiného rozhodčího nebo dávat najevo pochybnosti o tomto rozhodnutí, pokud je rozhodnutí v souladu s povinnostmi rozhodčího, vymezenými těmito pravidly.
- j. Rozhodčí se mohou spolu poradit, kdykoliv se jich dotazuje kapitán nebo vedoucí družstva. Konečné rozhodnutí po poradě však přísluší tomu rozhodčímu, jemuž náleží podle pravidel a který si vyžádal názor svého kolegy.

- k. Hlavní rozhodčí rozhoduje o dobrých a špatných nadhozech, metový rozhoduje o běhu po metách.
- l. Hlavní a metový rozhodčí mají stejné právo rozhodovat o tom, zda :
1. Běžec vyběhl z mety předčasně.
 2. Hra má být přerušena.
 3. Hráč, rádce nebo vedoucí má být vyloučen pro porušení pravidel.
 4. Nadhoz je nesprávný.
 5. **Vyhlásí vnitřní chycený.**
- m. Rozhodčí rozhoduje neprodleně o tom, že pálkař nebo běžec je aut, pokud se nejedná o hru na výzvu.
- POZNÁMKA: Při hře na výzvu (vynechání mety, neoprávněný výběh z mety, odpal mimo pořadí, neohlášené střídání, neoprávněný návrat do hry (Re-Entry), neohlášení nastoupení zastupujícího hráče (Replacement player) a návratu staženého hráče (Withdrawn player), **výměna postavení běžců na metách**) rozhodčí rozhoduje, teprve když je k tomu správným způsobem vyzván.
- n. Rozhodčí nesmí potrestat družstvo za porušení pravidel tak, aby mělo z potrestání prospěch.
- o. Nedodržení ustanovení kap. 10 není důvodem pro protest.

§ 2. Hlavní rozhodčí :

- a. Má být za chytačem a je odpovědný za průběh utkání.
- b. Rozhoduje o tom, zda je nadhoz dobrý nebo špatný.
- c. Rozhoduje ve spolupráci s metovým rozhodčím o tom, zda je odpal dobrý nebo chybný, zda byl odpálený míč chycen v letu správně nebo nesprávně. V situacích, které vyžadují, aby metový rozhodčí opustil stanoviště, přejímá všechny jeho povinnosti.
- d. Rozhoduje o tom, zda :
1. Se pálkař pokusil o ulejkvu.
 2. Odpálený míč zasáhl pálkaře nebo jeho oděv.
- e. Rozhoduje o hře na metách, pokud to situace vyžaduje.
- f. Rozhoduje o skrečování utkání.
- g. Pokud rozhoduje sám, přejímá všechny povinnosti rozhodčích po celé utkání.

§ 3. Metový rozhodčí :

- a. Musí na hřišti stát tak, aby mohl co nejlépe rozhodovat o hře na metách (viz Příručka pro rozhodčí).
- b. Pomáhá hlavnímu rozhodčímu v řízení hry.

§ 4. Pokud řídí utkání pouze jeden rozhodčí, rozhoduje ve všech případech. Může se postavit na hřišti kamkoliv, ale tak, aby podle uvážení mohl co nejlépe plnit své povinnosti. Výchozí pozice rozhodčího by ale měla být za domácí metou.

§ 5. Změna rozhodčích :

Během hry nemůže být rozhodčí vyměněn ani se souhlasem obou družstev, ledaže je dále neschopen řídit hru pro zranění nebo onemocnění.

§ 6. Rozhodnutí obou rozhodčích jsou konečná a nemůže se protestovat proti rozhodnutí, zda byl odpal dobrý nebo chybný, zda byl běžec aut nebo zda obsadil metu, zda byl nadhoz dobrý nebo špatný, nebo proti rozhodnutí, které závisí na přesnosti pozorování. Žádné rozhodnutí rozhodčího nelze změnit, vyjma když je sám rozhodčí přesvědčen, že nerozhodl v souladu s pravidly. Jestliže vedoucí nebo kapitán jednoho z družstev vyžaduje změnu rozhodnutí zakládajícího se na výkladu pravidel podle mínění vedoucího mylném nebo na použití pravidla pro danou situaci nevhodného, rozhodčí se poradí a potom vydají konečné rozhodnutí. Za žádných okolností nemá hráč nebo kdokoli kromě kapitána nebo vedoucího družstva právo protestovat proti jakémukoliv rozhodnutí rozhodčího a vyžadovat změnu rozhodnutí s odůvodněním, že rozhodčí rozhodl v rozporu s pravidly. Za žádných okolností se rozhodčí nesmí snažit změnit rozhodnutí jiného rozhodčího ani ho kritizovat nebo mu překážet v plnění povinností, pokud ho o to ovšem rozhodčí sám nepožádá.

§ 7. Signály rozhodčího :

- a. Zahájení hry nebo opětné zahájení po přerušení ohlašuje povelem "HRA" (PLAY BALL) a pokynem nadhazovači k nadhozu.
- b. Dobrý nadhoz ohlašuje zvednutím pravé paže do pravého úhlu s rukou v pěst. Současně jasně a zřetelně zvolá "STRIKE".
- c. Při špatných nadhozech paži nezvedá, zvolá pouze "BALL".
- d. Při ohlašování stavu nadhozů ohlásí napřed počet špatných a potom počet dobrých.
- e. Chybný odpal hlásí rozhodčí voláním „FOUL BALL“ a vzpažením obou paží signalizuje mrtvý míč.

- f. Dobrý odpal signalizuje hmitáním napnutou paží směřující do středu pole.
- g. Autováním hráče signalizuje zvoláním „OUT“ a zvednutím pravé paže do pravého úhlu s rukou sevřenou v pěst.
- h. Obsazení mety běžcem signalizuje zvoláním "SAFE" a rozpažením s dlaněmi směřujícími k zemi.
- i. Přerušování hry ohlašuje voláním "TIME" a vzpažením obou paží. Totéž následně signalizují i ostatní rozhodčí.
- j. Dočasně mrtvý míč signalizuje upažením levé paže.
- k. Sražení odpáleného míče signalizuje stejně jako "SAFE".
- l. Přiznání met zdarma v důsledku odpalu či přehození signalizuje vzpažením jedné paže a prsty ukazuje počet přiznaných met.
- m. Oběh (homerun) signalizuje kroužením jedné paže nad hlavou ve směru hodinových ručiček.
- n. Vnitřní chyčený ohlašuje vzpažením jedné paže a zvoláním "VNITŘNÍ CHYCENÝ" (INFIELD FLAY), je-li dobrý, "PÁLKAŘ JE AUT".
- o. Vzpažením jedné paže s dlaní otočenou k nadhazovači signalizuje rozhodčí, že nadhazovač nemůže nadhodit. Jestliže nadhazovač přesto nadhodí, rozhodčí musí ohlásit "NENADHOZENO" (NO PITCH).

§ 8. Přerušování hry :

- a. Rozhodčí může přerušit hru, jestliže je k tomu důvod.
- b. Rozhodčí musí přerušit hru, jestliže hodlá opustit stanoviště, aby očistil domácí metu nebo plnil jiné povinnosti, které nejsou bezprostředně spojeny s řízením hry.
- c. Rozhodčí přerušit hru, jakmile nadhazovač nebo pálkař opustí oprávněně své stanoviště.
- d. Rozhodčí nesmí přerušit hru, jakmile nadhazovač zahájí nadhoz.
- e. Rozhodčí nesmí přerušit hru během rozehry.
- f. V případě zranění (vyjma vážných poranění, která by mohla hráče vystavit nebezpečí) rozhodčí nesmí přerušit hru, dokud není dokončena rozehra.

DŮSLEDEK: V případě zranění, je-li přerušena hra, míč je mrtvý a běžci mohou dostat metu nebo mety zdarma, na které by podle posouzení rozhodčího postoupili, kdyby ke zranění nedošlo.

- g. Rozhodčí nesmí přerušit hru na žádost hráčů, koučů nebo vedoucích, pokud není dokončena rozehra.

§ 9. Přestupky a tresty:

- a. Hráči ani vedoucí družstev nesmějí používat výroky ponižujících nebo napadajících soupeře, funkcionáře nebo diváky nebo se dopouštět chování, které lze považovat za nesportovní.
- b. Za přestupek je hráč potrestán okamžitě vyloučením ze hry a vykázáním ze hřiště.
- c. Vedoucí a kouči nebo další členové družstva mohou být napřed napomenuti a při opakování přestupku vyloučeni. Při závažném přestupku mohou být vyloučeni bez napomenutí.

POZNÁMKA: V případě, že je vyloučen ze hry hlavní kouč, je povinen oznámit hlavnímu rozhodčímu jméno osoby, která bude vykonávat povinnosti hlavního kouče po zbytek zápasu.

- d. Vyřazený hráč (REMOVED), vedoucí nebo kouč, může sedět na lavičce, eventuálně může koučovat, jinak se však nesmí podílet na hře.
- e. Vyloučený hráč (EJECTED), vedoucí nebo kouč se musí odebrat přímo do šatny a tam vyčkat do konce utkání, nebo alespoň opustit hrací plochu.
- f. Pokud vyloučená nebo vyřazená (ejected i removed) osoba neopustí okamžitě pole nebo pokračuje ve hře, rozhodčí je oprávněn utkání skrečovat.

KAPITOLA XI. - PROTESTY

§ 1. Protesty se neprojednávají, jestliže se týkají rozhodnutí rozhodčích, které závisí na přesnosti jejich pozorování, nebo jestliže družstvo, které podalo protest, utkáni vyhrálo. Není přípustné protestovat proti rozhodnutí, zda :

- a. Odpal je dobrý nebo chybný.
- b. Běžec je na metě safe nebo je aut.
- c. Nadhozený míč je strike nebo ball.
- d. Nadhoz je proveden správně nebo nesprávně.
- e. Běžec se při běhu dotkl nebo nedotkl mety.
- f. Běžec vyběhl z mety neoprávněně při chycení odpalu v letu.
- g. Míč je chycen v letu správně nebo nesprávně.
- h. Je vnitřní chycený.
- i. Je hřiště způsobilé k pokračování ve hře nebo k opětovnému zahájení hry.
- j. Polař překáží běžci nebo běžec brání polaři ve hře.
- k. Je dostatečně vidět, aby se pokračovalo ve hře.
- l. Hráč nebo míč ve hře opustil nebo neopustil hřiště, anebo se dotkl předmětu či osoby mimo hřiště.
- m. Odpálený míč přeletí nebo nepřeletí přes ohraničení hřiště.
- n. Protest není přípustný ve všech ostatních případech, které závisejí na přesnosti pozorování rozhodčích.

§ 2. Protesty je možno přijmout a projednat, *jestliže se jedná o:*

- a. Rozhodnutí rozhodčího na základě chybného výkladu pravidel.
- b. Rozhodnutí rozhodčí podle pravidla pro příslušnou situaci nevhodného.
- c. Chybné stanovení penalizace resp. trestu za příslušné porušení pravidla resp. za přestupek.

POZNÁMKA 1: Protest proti rozhodnutí podle §2 a – c musí být podán před následujícím nadhozem, nebo před odchodem všech vnitřních polařů z pole, nebo před odchodem rozhodčích ze hřiště v případě poslední rozehry v zápase.

POZNÁMKA 2: Po nadhození míče ať už správného či nesprávného nemůže být provedena žádná změna rozhodnutí rozhodčího.

- d. Start neoprávněného hráče.

POZNÁMKA: Protest proti rozhodnutí podle § 2 d se předkládá příslušnému řídicímu orgánu soutěže (nikoliv rozhodčímu) a může být podán kdykoliv a projednává se podle ustanovení Kap.XI. § 5. V případě oprávněnosti takového protestu je důsledkem skreč pro provinivší se družstvo za start neoprávněného hráče.

§ 3. Protestovat lze jak proti obsahu rozhodnutí, tak proti výkladu pravidel.

Příklad : Družstvo má jeden aut a druhá a třetí meta jsou obsazeny. Pálkař je aut za chycení odpáleného míče v letu. Běžec ze třetí mety vyběhl správně po chycení a dosáhl bodu dříve, než byl autován hrou na výzvu běžec z druhé mety za to, že vyběhl neoprávněně. Rozhodčí neuznal bod. Není možné protestovat proti rozhodnutí, zda běžec vyběhl neoprávněně, ani proti tomu, zda běžec dosáhl bodu dříve, než byl druhý běžec aut. Rozhodčí udělal chybu tím, že se řídil pravidlem pro tuto situaci nevhodným a neuznal bod, jehož běžec dosáhl před třetím autem. Proto lze v této situaci podat protest.

§ 4. Záznam o úmyslu protestovat se musí udělat ihned před dalším nadhozem.

Výjimka: Oprávněnost hráče ke hře.

- a. Vedoucí družstva, které protestuje, ihned oznámí hlavnímu rozhodčímu, že podává protest. Rozhodčí uvědomí o protestu vedoucího soupeřova družstva a zapisovatele.
- b. Všechny rozhodující skutečnosti se zaznamenávají, aby bylo možno správně rozhodnout.
- c. Záznam o protestu je neplatný, není-li podán podle předpisů soutěže.

§ 5. Zapsaný protest se musí projednat v přiměřené lhůtě.

- a. Pokud lhůtu nestanoví soutěžní řád, bude se protest projednávat ve lhůtě přiměřené povaze případu nebo obtížím se získáváním údajů potřebných k jeho vyřízení.
- b. Za přiměřenou lhůtu se obvykle považuje doba 48 hodin po utkání.

§ 6. Protest musí obsahovat tyto údaje:

- a. Datum, čas a místo utkání.
- b. Jména rozhodčích a zapisovatele.
- c. Pravidlo a odstavec, jehož se protest týká.
- d. Rozhodnutí rozhodčího a okolnosti, které rozhodnutí ovlivnily.
- e. Všechny podstatné skutečnosti, které protest vyvolaly.

§ 7. Vyřízení protestu:

- a. Protest je shledán neopodstatněným a platí výsledek utkání.
- b. Protestu je vyhověno pro nesprávný výklad pravidel. Hra se opakuje od okamžiku nesprávného rozhodnutí a rozhodnutí je opraveno.
- c. Protestu proti startu neoprávněného hráče je vyhověno a utkání je skrečováno v neprospěch družstva, ve kterém hráč neoprávněně nastoupil.

KAPITOLA XII. - ZÁZNAMY O UTKÁNÍ

§ 1. Zapisovatel vede záznamy o hře podle následujících pokynů. Má právo rozhodnout v rámci své pravomoci například o tom, zda napíše do záznamu o utkání, že pálkař postoupil na první metu po metovém odpalu nebo chybě polařů. Zapisovatel však nesmí postupovat jinak, než podle platných pravidel a v souladu s rozhodnutím rozhodčích.

§ 2. Zápis o utkání :

a. Zápis o utkání obsahuje jméno každého hráče a místo nebo místa, na kterých hrál nebo by byl hrál, kdyby nebyl odvolán ze hry, nebo kdyby hra neskončila dříve, než na něj přišla řada na pálce. Pokud družstvo hraje se suplujícím hráčem, musí být rovněž zapsán v tomto zápise. V zápise je potom deset jmen s tím, že desátý v pořadí je vždy hráč FLEX, který hraje v obraně místo DP.

POZNÁMKA: (Pravidlo o krvi ve sportu) Jakékoliv statistické záznamy v zápise o utkání o hře zastupujícího hráče (Replacement player) jsou zaznamenány tomuto hráči jen v případě, že je v seznamu náhradníků a zatím nezasáhl do hry jako náhradník za kteréhokoliv hráče předtím.

b. Každý zásah hráče do hry musí být zaznamenán do příslušného sloupce a řádku.

1. V prvním sloupci se zaznamenává, kolikrát hrál hráč na pálce (AB), kromě:

- a) Sebeobětovací ulejkky nebo pomocného odpalu,
- b) Postupu zdarma na první metu po čtyřech špatných nadhozech,
- c) Postupu zdarma na první metu po zasažení nadhozem,
- d) Postupu zdarma na první metu po překážení polařem.

2. Ve druhém sloupci se hráči zaznamenává dosažení bodu (R).

3. Ve třetím sloupci se hráči zaznamenávají metové odpaly (H). Metový odpal je odpal, který zajišťuje pálkaři bezpečné obsazení mety:

- a) Doběhne-li běžící pálkař bezpečně na první metu nebo na každou následující po dobrém odpalu, po němž míč dopadne do hřiště a zůstane v něm nebo přeskočí ohrazení nebo se ohrazení dotkne dříve, než se míče dotkne polař.
- b) Doběhne-li běžící pálkař bezpečně na první metu po dobrém odpalu, při němž pálkař odpálil míč tak prudce nebo tak mírně, popřípadě míč usměrnil tak, že nebylo možno jej včas chytit a přihrát, aby byl běžící pálkař autován na první metě.
- c) Stane-li se po dobrém odpalu míč mrtvým proto, že dříve než se ho dotkl polař, zasáhl běžce nebo rozhodčího nebo jeho oděv.

- d) Pokouší-li se polař bez úspěchu autovat jiného běžce a zapisovatel je přesvědčen, že by běžící pálkař nebyl autován na první metě, ani kdyby na něj polaři hráli bez chyby.
- e) Ukončí-li pálkař utkání odpalem, díky kterému družstvo dosáhne vítězného bodu, pálkaři musí být zapsán odpal s maximálně takovým počtem met, který uběhl ten běžec, jenž dosáhl vítězného bodu.

VÝJIMKA: Ukončí-li pálkař utkání homerunem, musí mu být zapsán homerun a všichni běžci včetně něho samého musejí být zapsáni do výsledku.

4. Ve čtvrtém sloupci se hráči zaznamenává dosažení autů při hře v poli (PO). Aut se zaznamenává:

a) Polaři

- 1) Jestliže chytí míč v letu po vysokém nebo přímém odpalu.
- 2) Jestliže chytí přihrávku a autuje běžce nebo běžícího pálkaře autem na metě.
- 3) Jestliže autuje dotykem nechráněného běžce nebo běžícího pálkaře.
- 4) Který je nejbližší běžci, jenž byl autován za to, že byl zasažen odpáleným míčem, že bránil polaři ve hře nebo že vyběhl z mety předčasně.
- 5) Který je nejbližší běžci, který je aut podle Kap. 4, § 7 a DŮSLEDEK 2.
- 6) Který je nejbližší běžci, který je aut za vyběhnutí z metové dráhy.

b) Chytači, jestliže

- 1) Chytí míč po třetím dobrém nebo je po třetím dobrém pálkař aut proto, že je první meta obsazena a družstvo má méně než dva auty.
- 2) Pálkař narazí chybně třetí dobrý.
- 3) Pálkař nesprávně odpálí.
- 4) Pálkař zasáhne míč po vlastním dobrém odpalu.
- 5) Pálkař je aut pro nesprávné pořadí na pálce.
- 6) Pálkař brání ve hře chytači.
- 7) Pálkař je aut za použití nesprávné nebo upravené pálky.
- 8) Pálkař je aut za přestoupení z jednoho pálkařského území do druhého.

5. V pátém sloupci se hráči zaznamenává pomoc při hře v poli (A). Pomoc se zaznamenává:

- a) Polaři, jestliže přihraje míč ve hře, která vede k autování běžce. Pro jeden aut může být polaři zapsána jen jedna pomoc. Hráči, který asistoval při obranném trojúhelníku (rundown), může být zapsána pomoc i aut.
- b) Polaři, jestliže přihraje míč ve hře, která by vedla k autování běžce, kdyby se spoluhráč nedopustil chyby.
- c) Polaři, jestliže zasáhne odpálený míč, a tím pomůže v autování.

d) Polaři, jestliže přihraje míč ve hře, v níž je běžec autován pro bránění ve hře nebo pro vyběhnutí z metové dráhy.

6. V šestém sloupci se hráči zaznamenávají chyby při hře v poli (E). Chyby se zapisují:

a) Polaři za špatnou hru, jestliže má za následek, že běžec nebo běžící pákkař nebyl autován.

b) Polaři, jestliže se po obdržení přihrávky nedotkne mety, na kterou běžec nuceně postupuje nebo na kterou se musí vrátit.

c) Chytači, jestliže pákkaři byla přiznána první meta, protože mu chytač překážel ve hře.

d) Polaři, jestliže nechytí nebo se nepokusí chytit míč přihraný přesně na metu, a běžec proto metu obsadí, ledaže přihrávka byla zbytečná. Mohlo-li chytit přihrávku více polařů, rozhodne zapisovatel, komu bude připsána chyba.

e) Polaři, jenž upustí míč a tím znemožní dvojaut.

§ 3. Metový odpal se pákkaři nezaznamenává, jestliže:

a. Je běžec po odpalu nuceně autován nebo by byl nuceně autován, kdyby se polaři nedopustili chyby.

b. Je předcházející běžec s vynaložením přiměřeného úsilí autován polařem, který chytí míč po odpalu odražený od země.

c. Polaři se nepodaří autovat běžce a podle názoru zapisovatele mohl být běžící pákkař autován na první metě.

d. Pákkař dosáhne bezpečně první mety z důvodu toho, že předchozí pákkař byl vyhlášen aut za bránění ve hře při zasažení odpáleným míčem nebo za bránění ve hře polaři.

VÝJIMKA: Jestliže by podle rozhodnutí zapisovatele pákkař bezpečně dosáhl první mety, kdyby k bránění ve hře nedošlo, metový odpal se pákkaři zaznamená.

§ 4. Pomocný odpal se zaznamenává, jestliže:

a. Družstvo má méně než dvaauty, pákkař umožní nárazem postup jednoho nebo více běžců po metách a sám je autován na první metě nebo by byl autován, kdyby se polaři nedopustili chyby.

b. Družstvo má méně než dvaauty a pákkař umožní běžci nebo běžcům udělat bod dobrým vysokým odpalem, po němž je míč chycen v letu nebo by byl chycen v letu, kdyby se polaři nedopustili chyby.

§ 5. Doběh (RBI) se zaznamenává, je-li bodu dosaženo:

- a. Po metovém odpalu.
- b. Po pomocném odpalu nebo nárazu nebo slap-hitu.
- c. Po chybné odpálení míče v letu.
- d. Po autu ve vnitřním poli nebo po volbě v obraně družstva v obraně.
- e. Po nuceném postupu běžce domů pro překážení polařů ve hře, po zasažení pálkaře nadhozeným míčem nebo po postupu pálkaře na první metu po čtyřech špatných.
- f. Při oběhu domů se zaznamenávají všechny body při něm dosažené.

§ 6. Nadhazovač vítězí, jestliže:

- a. Nadhazuje na začátku utkání, a to nejméně čtyři směny, a jeho družstvo nejenže vede v době, kdy je vystřídán, ale vede až do konce utkání.
- b. Hra je ukončena jako platná po pěti směnách a nadhazovač, který nadhazoval na začátku, byl vystřídán až po třetí směně a jeho družstvo zvítězilo.

§ 7. Nadhazovač prohrává, jestliže je vystřídán v době, kdy jeho družstvo prohrává, a družstvu se nepodaří v další hře vyrovnat nebo zvítězit. Nezáleží na tom, jak dlouho nadhazovač nadhazoval.

§ 8. Zpráva o utkání obsahuje:

- a. Přehled poměru bodů po směnách.
- b. Počet doběhů (RBI) a jméno pálkaře, který jej umožnil.
- c. Počet dvojmetových odpalů a jména hráčů, kteří jich dosáhli.
- d. Počet trojmetových odpalů a jména hráčů, kteří jich dosáhli.
- e. Počet oběhů a jména hráčů, kteří jich dosáhli.
- f. Počet pomocných odpalů a jména hráčů, kteří jich dosáhli.
- g. Počet dvojautů a jména hráčů, kteří se na nich podíleli.
- h. Počet trojautů a jména hráčů, kteří se na nich podíleli.
- i. Počet met zdarma po 4 špatných nadhozech a jména příslušných nadhazovačů.
- j. Počet pálkařů vyřazených třemi dobrými nadhozy a jména příslušných nadhazovačů.
- k. Počet odpalů a bodů umožněných každým nadhazovačem.
- l. Jméno vítězného nadhazovače.

- m. Jméno poraženého nadhazovače.
- n. Délka utkání.
- o. Jména rozhodčích a zapisovatele.
- p. Počet získaných met a jména hráčů, kteří jich dosáhli.
- q. Pomocné nárazy (ulejvky).
- r. Jména pálkařů zasažených nadhozem a jméno nadhazovače, který je zasáhl.
- s. Počet nechytatelných nadhozů každého nadhazovače.
- t. Počet nechycených nadhozů každého nadhazovače.
- u. Počet směn, popř. jejich částí, v nichž nadhazovali jednotliví nadhazovači. Směna se dělí na třetiny podle počtu autů. Do prvního autu je první třetina, do druhého druhá.

§ 9. Získání mety se běžci zaznamenává, jestliže získá metu v rozeběhu bez odpalu spoluhráče, bez autování spoluhráče, bez chyby polařů, bez nuceného autu spoluhráče, bez volby v obraně, bez nechyceného, nechytatelného nebo nesprávného nadhozu.

§ 10. Všechny záznamy o výkonech hráčů a družstev v nerozhodném nebo skrečovaném utkání se zaznamenávají a počítají do oficiálních výsledků v soutěži, avšak bez údaje o vítězném nebo poraženém nadhazovači.

Dodatek k Pravidlům softballu č.1

PRAVIDLA PRO SOFTBALL HRANÝ ZE STATIVU

Pro hru ze stativu platí Pravidla softballu schválená Českou softballovou asociací a následující úpravy :

- 1.** Dopadne-li odpálený (sražený) míč do kruhové výseče vyznačené do vzdálenosti 2,5 metru od stativu, je to chybný odpal.
- 2.** Pokud se míč z této výseče vykutálí do pole, míč je ve hře.
- 3.** Důsledkem poražení stativu je chybný odpal.
- 4.** Míč chycený ze vzduchu znamená aut i když pálkař porazí stativ.
- 5.** Jakékoliv 3 chybné odpaly znamenají aut pro pálkaře.
- 6.** Běžec smí opustit metu až po odpalu, jinak se jedná o předčasný výběh.
- 7.** Rozehra končí, jakmile se míč vrátí k nadhazovači. Vrácení míče chytáči se nepovažuje za rozehru.
- 8.** Míč na stativ pokládá rozhodčí a pálkař smí začít s odpalem až po pokynu rozhodčího „HRA“.
- 9.** Výšku stativu nastaví rozhodčí za účasti vedoucích družstev před zápasem a po celý zápas je neměnná.
- 10.** Běžci musejí používat helmy.
- 11.** Povinné minimální vybavení chytáče je chránič trupu.
- 12.** Stativ je umístěn na pravé straně pravého pálkařského území tak, že střed stativu je na středu pálkařského území a osa stativu je na pravé čáře tohoto území.
- 13.** Pálkařské území pro hru ze stativu je vymezeno takto: k původnímu pravému pálkařskému území se po pravé straně přidá ještě jedno, takže stativ bude uprostřed.
- 14.** Pálkař nesmí při odpalu vystoupit z pálkařského území.

Dodatek k Pravidlům softballu č.2

PRAVIDLA PRO SLOW-PITCH SMÍŠENÝCH DRUŽSTEV

Pro Slow-Pitch platí Pravidla softballu schválená Českou softballovou asociací a následující úpravy :

1. Rozměry hřiště :

Metová dráha	19,81 m (65 ft)
Nadhazovací vzdálenost	15,24 m (50 ft)
Minimální vzdálenost plotu ve vnějším poli	83,82 m (275 ft)
Maximální vzdálenost plotu ve vnějším poli	91,44 m (300 ft)

- 2. Hráči :** V poli hraje 10 hráčů, ve vnitřním resp. vnějším poli musí být vždy 2 muži a 2 ženy, nadhazovač a chytač musí být opačného pohlaví. Je možné hrát v 9 hráčích, pak je chybějící hráč v pořadí na pálce vždy aut a dále ve vnitřním resp. vnějším poli, podle toho, kde hrají jen tři polaři, musí být vždy alespoň jeden muž a jedna žena.
- 3. Pořadí pálkařů :** Na pálku musejí nastupovat vždy muži a ženy střídavě.
- 4. Meta zdarma :** Míč je mrtvý. Dostane-li metu zdarma muž, jde rovnou na druhou metu (musí se však dotknout 1. mety, jinak lze hrát hru na výzvu). Další pálkař (žena) jde normálně na pálku s výjimkou, když jsou dva auty. Pak má právo volby, buď může pálit nebo si může rovněž vzít metu zdarma a jít rovnou na 1. metu.
- 5. Úmyslná meta zdarma :** Nadhazovač nemusí nadhazovat, pouze oznámí svůj úmysl hlavnímu rozhodčímu. Míč je mrtvý.
- 6. Území chytače :** Chytač musí zůstat ve svém území, dokud míč :
- není odpálen,
 - nedotkne se země nebo domácí mety,
 - nedosáhne území chytače.
- 7. Nadhoz musí mít převýšení mezi 1,8 m a 3,6 m od země. Nadhazovač nesmí nadhazovat přímo rukavicí (rukou, na které má rukavici).**
- 8. Nenadhozeno je když :**
- nadhazovač nadhodí během přerušení hry,
 - míč vypadne nadhazovači při nápřahu,

PRAVIDLA PRO SLOW-PITCH SMÍŠENÝCH DRUŽSTEV

- c) pokud hráč nebo kouč vykřikne „time“ nebo jiné slovo při pokusu donutit nadhazovače k nesprávnému nadhozu. V takovém případě je celé družstvo napomenuto a při příštím přestupku je dotyčný hráč nebo kouč vyloučen ze hry.
- 9.** Nesprávný nadhazovač : Je takový nadhazovač, který může pokračovat ve hře, ale je vyloučen z nadhazování za :
- a) nepřiměřenou rychlost či nedostatečné převýšení nadhozu po předchozím napomenutí,
 - b) to, že učinil po upozornění jakýkoliv pohyb související s nadhozem, aniž přitom měl obě nohy na nadhazovací metě.
- 10.** Pálkaři : Nesmějí narazit míč ani „čopovat“, tzn. srazit míč přímo před sebe tak, aby se odrazil vysoko do vzduchu.
- 11.** Strike-zóna : Je určena kolenem přední nohy a ramenem zadní ruky.
- 12.** Extra player : 2 extra hráči (1 žena a 1 muž) mohou být použiti za následujících podmínek :
- a) start EP musí být oznámen před utkáním a celé utkání se musí hrát ve 12 hráčích, nedodržení znamená skreč,
 - b) EP musí zůstat po celé utkání na stejném místě v pořadí pálkařů,
 - c) všech 12 hráčů chodí na pátku, kterýchkoliv 10 hraje v poli. Hráči do pole se mohou střídat za předpokladu, že hraje stále 5 žen a 5 mužů, pořadí pálkařů musí zůstat stejné,
 - d) EP může být kdykoliv vystřídat hráčem, který dosud nehrál. EP se může po vystřídání jednou vrátit do hry.
- 13.** Homeruny : Počet homerunů v utkání je omezen na 5.
- a) Pokud míč přeletí ohrazení hřiště až po tom, co byl tečován polařem, nepočítá se takový homerun do tohoto limitu.
 - b) Každý pálkař, který odpálí další homerun nad tento limit, je aut, míč je mrtvý a běžci nemohou postupovat.
 - c) Homerun se započítá družstvu i v případě, že pálkař nebo běžci neudělali bod.
- 14.** Rozdíl bodů : 12 bodů po 5. směně, nebo 20 bodů po 4. směně.
- 15.** Strike :
- a) je každý nadhoz, který projde strike-zónou nebo který pálkař prošvihne; strike není nezapočítán, pokud pálkař prošvihne míč, který se před tím dotkl domácí mety nebo země; po každém neodpáleném nadhozu je míč mrtvý,
 - b) foul-tip a foul-ball při třetím striku znamená aut.

16. Ball:

- a) je každý správně nadhozený míč, který neproletí strike-zónou a který pálkař neprošvihl, nebo který se dotkne domácí mety nebo země před domácí metou; míč je mrtvý,
- b) každý nesprávný nadhoz, který pálkař neprošvihl. V důsledku nesprávného nadhozu se běžci neposouvají zdarma po metách. Pokud pálkař švihne, pravidlo o nesprávném nadhozu neplatí.

17. Krádež mety : není dovoleno, běžec může opustit metu ve chvíli, kdy pálkař odpálí, míč dosáhne domácí mety nebo se před ní dotkne země. Po každém neodpáleném nadhozu je míč mrtvý a běžec se musí vrátit na metu.

18. Přerušování hry : Vždy, když je podle názoru rozhodčího rozehra evidentně ukončena, měl by přerušit hru.

19. Výstroj a výzbroj : Hráči nemusejí používat helmy, chytač nemusí používat ani chrániče ani masku. Hráči nesmějí používat obuv s kovovými výstupky na podrážkách (spikes) ani podobné z tvrdého plastu nebo polyuretanu.

REJSTŘÍK

	kap.	§	odst.
AUT DOTYKEM.....	I	1	
BĚŽCI NA METÁCH	I	2	
Běh mimo metovou dráhu	VIII	9	a
.....	VIII	10	a,b
Běh v obráceném směru	VIII	9	s
.....	IX	1	l
Běžci mohou postupovat a být autováni.....	VIII	5	
Běžci mohou postupovat zdarma	VIII	7	
Běžci si vymění postavení na metách	I	20	
.....	VIII	9	y
Běžec je aut	VIII	9	
Běžec není chráněn a může být aut	VIII	6	
Běžec není aut	VIII	10	
Běžec se musí vrátit	VIII	8	
Běžec se nemůže vrátit	VIII	4	f
Běžec zasažený odpáleným míčem	VIII	9	k
Běžec zasažený odpáleným míčem na metě	VIII	1	e
Bránění ve hře polaři	VIII	9	k-r
Bránění ve hře po vyautování	VIII	9	o
Bránění ve hře polaři, který neměl hrát	VIII	10	c
Dva běžci na jedné metě	VIII	4	d
Dvojí výběh	VIII	9	v 3
Fyzická pomoc běžci	VIII	9	e
Matení polařů rádce	VIII	9	p
Matení polařů členy družstva na pálce	VIII	9	o
Míč v nadhazovacím kruhu	VIII	9	v
Neoprávněný výběh	VIII	9	g
Nesprávný nadhoz	VIII	7	d

	kap.	§	odst.
Opuštění mety	VIII	9	w
Použití nesprávné rukavice	VIII	10	o
Přeběhnutí první mety	VIII	9	i
Přeběhnutí jiného běžce	VIII	9	f
Předčasný výběh	IX	1	o
.....	VIII	9	t
Přehoz	VIII	7	f
Překážení běžci	VIII	7	b
Správné pořadí met	VIII	4	
Úmyslné kopnutí do míče.....	VIII	9	l
Vynechání mety	VIII	9	h
Vynechání domácí mety	VIII	9	j
BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ	I	3	
.....	VIII	1,2,3	
Běh mimo jednometrovku	VIII	2	g 1
Běh přímo na první metu.....	VIII	2	d
Běh zpět k domácí metě	VIII	2	i
Běžící pálkař je aut	VIII	2	
Běžící pálkař není aut	VIII	3	
Pálkař se stane běžícím pálkařem	VIII	1	
Přeběhnutí první mety	VIII	9	i
.....	VIII	9	u 2
BLOKOVANÝ MÍČ	I	4	
Mrtvý míč	IX	1	p
Po odpalu	VIII	1	g
Po přehozu	VIII	7	g
Výzbroj na hřišti	III	7	
BRÁNĚNÍ VE HŘE	I	5	
Bránění běžce	VIII	9	k-n
.....	IX	1	f

	kap.	§	odst.
Bránění běžícího pálkaře	VIII	9	x
Bránění hlavního rozhodčího	I	5	b
.....	VIII	8	i
Bránění rozhodčího.....	I	5	c
Bránění pálkaře.....	VII	6	j
Bránění připravujícího se pálkaře.....	VII	1	f
Bránění rádce	VIII	9	p,q
.....	VIII	8	d
.....	VIII	10	p
Postavení ostatních běžců při bránění	VIII	8	g-i
Rozhodčí zasažený odpáleným míčem.....	VIII	1	e
.....	VIII	5	e 1
.....	IX	1	g
Srážka běžce s polařem.....	VIII	9	r
ČEPICE			
Hráči	III	8	a
Rozhodčí	X	1	c
DOBRÝ NADHOZ	VII	4	
Nechycený třetí dobrý	VIII	1	b
DOBRÝ ODPAL	I	11	
DOMÁCÍ DRUŽSTVO	I	13	
DOMÁCÍ META	II	4	f
DRUŽSTVO V OBRANĚ	I	14	
DRUŽSTVO V ÚTOKU	I	15	
DVOJAUT	I	16	
DVOJMETOVÝ ODPAL	VIII	7	j
HELMA	I	18	
.....	III	6	e
HLAVNÍ ROZHODČÍ	X	2	
HRA NA VÝZVU	I	20	

	kap.	§	odst.
Běžci mohou opustit mety	VIII	9	i 2
Běžci se nemohou vrátit.....	VIII	4	f
Na běžce	VIII	9	e-h
Odpal mimo pořadí	VII	2	b-c
HRÁČI	IV	3	
Minimální počet	IV	3	b
Hráč je oprávněn ke hře.....	IV	2	
Hráč jen v útoku.....	I	21	
Postavení hráčů	IV	3	a
Vyloučení hráče	X	9	
HŘIŠTĚ	II	1	
Způsobilost	V	2	
CHRÁNIČE			
Chytač.....	III	6	a-d
Rozhodčí	X	1	e
CHYBA	XII	2	b 6
CHYBNÝ ODPAL	I	22	
Odpal do sebe	VII	4	g
.....	IX	1	k
CHYCENÍ MÍČE	I	23	
Správné chycení míče.....	I	81	
JEDNOMETROVKA	I	24	
KOLIZE BĚŽCE S POLAŘEM	I	1	
.....	VIII	9	r
KREV VE SPORTU	IV	10	
Zápis uskutečněné hry	XII	2	a, Poznámka
LAVIČKA	I	26	
MASKA			
Chytač.....	III	6	a
Rozhodčí.....	X	1	e

	kap.	§	odst.
METOVÁ ČÁRA.....	I	28	
META ZDARMA.....	I	28	
Úmyslná meta zdarma	I	90	
.....	VI	8	
.....	VIII	1	c2
METOVÁ ČÁRA.....	I	29	
METOVÁ DRÁHA	I	30	
.....	VIII	9	a
.....	VIII	10	a
METOVÝ ROZHODČÍ.....	X	3	
METY	II	4	f,g,h,i
MÍČ	III	3	
Odražený míč.....	I	56	
MÍČ V LETU	I	31	
Vynesení míče ze hřiště.....	VIII	7	i,j
MRTVÝ MÍČ	I	32	
.....	IX	1	
NADHAZOVAČ			
Návrat do hry po vystřídání	IV	6	
Nenadhodí do 20 sekund	VI	3	m
Porada s vedoucím apod.	I	58	
.....	VI	12	
Poražený nadhazovač.....	XII	7	
Potítka apod.....	VI	5	d
Úmyslně špatný nadhoz	VI	3	l
Vítězný nadhazovač.....	XII	6	
NADHAZOVACÍ META	II	4	g
Kontakt při nadhozu	VI	3	g-j
Kontakt při přihrávce	VI	7	
Kruh kolem nadhazovací mety	II	4	g

	kap.	§	odst.
NADHAZOVACÍ POSTAVENÍ.....	VI	1	
NADHAZOVACÍ VZDÁLENOSTI	II	3	
NADHOZ			
Nadhozy na rozcvičení	VI	9	
Nenadhozeno	VI	10	
Nepřipravený chytač	VI	1	b
Nesprávný nadhoz	VI	1-7	Důsledek
Rychle opakovaný nadhoz	VI	10	b
Správný nadhoz	VI	3	
Vrácení míče chytačem	VI	6	b
Výkrok	VI	3	h-j
Upuštěný míč při nápřahu	VI	11	
NÁHRADNÍK	I	35	
NAPADENÍ HRÁČE NEBO ROZHODČÍHO	V	3	
NÁPŘAH	VI	3	
NÁRAZ	I	36	
Při dvou dobrých	VII	6	g
NÁZNAK AUTOVÁNÍ DOTYKEM	VIII	7	b 3
NEDOKONČENÉ UTKÁNÍ	V	3	
NECHYCENÝ NADHOZ	I	41	
NECHYTATELNÁ PŘIHRÁVKA.....	I	43	
NECHYTATELNÝ NADHOZ	I	42	
Mimo hřiště	VIII	7	c
NEOHLÁŠENÉ STRÍDÁNÍ	IV	7	b
NESPRÁVNÁ PÁLKA	I	46	
.....	III	1	
.....	VII	6	d
NESPRÁVNÁ RUKAVICE	III	4	
.....	VIII	3	
.....	VIII	10	o

	kap.	§	odst.
NESPRÁVNÉ CHYCENÍ	I	47	
Výstrojí, která není na svém místě	VIII	7	e
Nesprávnou rukavicí.....viz Nesprávná rukavice			
NESPRÁVNĚ STŘÍDAJÍCÍ HRÁČ	I	50	
NESPRÁVNÝ ODPAL	I	52	
.....	VIII	8	b
NESPRÁVNÝ HRÁČ	I	48	
.....	IV	7	g
Nesprávný nadhazovač	I	49	
.....	IV	7	g1
Nesprávný pálkař	IV	7	g2
Nesprávný běžec	IV	7	g3
Nesprávný návrat do hry	I	51	
.....	IV	7	g4
NUCENÝ AUT	I	54	
.....	VIII	2	c
.....	VIII	9	c
OBĚH	VIII	7	g
ODPAL	I	55	
ODPAL MIMO POŘADÍ	VII	2	b,c
ODMÍTNUTÍ HRÁT	V	3	
OFICIÁLNÍ VÝZBROJ.....	I	57	
OHLÁŠENÁ PORADA	I	58	
Družstva v obraně	V	8	b
Družstva v útoku	V	8	a
PÁLKA	III	1	
PÁLKAŘ	I	59	
Bránění chytači	VII	6	j
Dvojí odpal	VII	6	h
Pálkař je aut	VII	6	

	kap.	§	odst.
Pálkařské postavení	VII	3	
Pálkař může opustit svoje postavení	VII	3	Výjimka
Postavení do 10 sekund	VII	4	h
Pravidlo třetího dobrého	VIII	1	b
Připravující se pálkař	VII	1	
Překročení z jednoho území do druhého	VII	6	i
Stane se běžícím pálkařem	VIII	1	
Třetí aut a pálkař nedokončil čas na pálce	VII	2	d
Vstoupí do území s nesprávnou pálkou	VII	6	d
Vstoupí do území s upravenou pálkou	VII	6	c
Vykročení z pálkařského území	I	52	a,b,d
.....	VII	6	e,f
Zasažen nadhozeným míčem	VII	4	g
.....	VII	6	b
.....	VIII	1	f
PORADA PŘED ZÁPASEM (Pre-game meeting)	I	62	
POŘADÍ NA PÁLCE	I	63	
.....	VII	2	
Suplující hráč (DP)	IV	5	
PRÁVO VOLBY	I	64	
PROTEST	I	65	
.....	XI		
PŘEDČASNÉ UKONČENÍ HRY	V	3	
PŘEHOZ	I	67	
.....	VIII	7	f
PŘEKÁŽENÍ VE HŘE	I	68	
.....	VIII	7	b
Překážení chytače	VIII	1	d

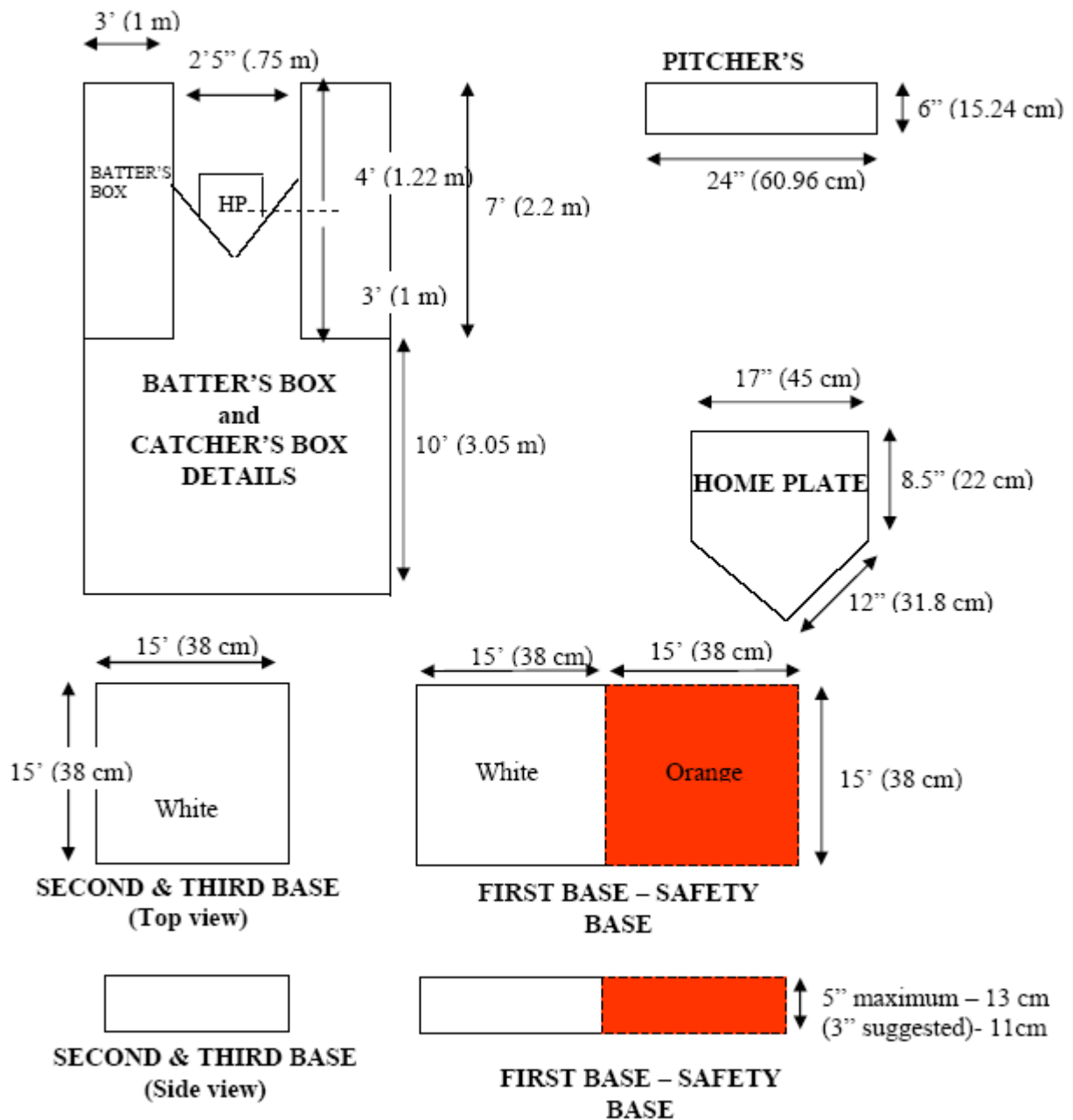
	kap.	§	odst.
PŘEMÍSTĚNÁ META	I	69	
.....	VIII	4	c
.....	VIII	6	c
.....	VIII	10	n
PŘERUŠENÍ HRÝ	X	8	
PŘÍPRAVNÝ KRUH	I	72	
RÁDCE - KOUČ.....	I	74	
Pomoc běžci	VIII	9	e
Bránění v přihrávce.....	VIII	9	q
Vyloučení	IV	1	
.....	IV	5	
.....	V	8	a Důsledek
.....	X	9	c-f
ROZMĚRY HRŠTĚ	II		
RUKAVICE	III	4	
Hra nesprávnou rukavicí	VIII	3	
.....	VIII	10	o
SIGNÁLY NADHAZOVAČI	VI	1	d
SIGNÁLY ROZHODČÍCH	X	7	
SKOK	I	77	
SKREČ	I	78	
.....	IV	7	g
.....	V	3	
.....	V	4	
.....	X	2	f
.....	X	9	f
SLAP-HIT	I	79	
SMĚNA	I	80	
.....	V	3	
SQUEEZE PLAY	I	82	

	kap.	§	odst.
STAŽENÝ HRÁČ (Withdrawn player)	I	83	
.....	IV	10	
STŘÍDÁNÍ HRÁČŮ	IV	7	
Náhradník nastupuje do hry	IV	7	c
Návrat do hry	IV	6	
Neohlášené střídání	IV	7	b
Zraněný běžec	IV	7	d
.....	IX	1	h
SUPLUJÍCÍ HRÁČ (DP)	I	86	
.....	IV	5	
FLEX hráč (FLEX player)	I	17	
.....	IV	5	
Hráč jen v útoku (OPO).....	I	21	
.....	IV	5	g
Výklad Pravidla o DP	IV	5	Výklad
ŠPATNÝ NADHOZ	VII	5	
ŠPERKY APOD.	III	8	g
.....	X	1	d
TEČOVANÝ ODPAL	I	88	
.....	VII	4	c
.....	IX	2	aa
ÚBOR			
Hráči	III	8	
Rozhodčí	X	1	c
ÚMYSLNÉ A NEÚMYSLNÉ VYNESENÍ MÍČE			
ZE HŘIŠTĚ	VIII	7	i,j
ÚMYSLNÉ UPUŠTĚNÍ ODPÁLENÉHO MÍČE	I	91	
.....	VIII	2	l
.....	VIII	8	g
ÚPRAVA MÍČE	VI	5	

	kap.	§	odst.
UPRAVENÁ PÁLKA	I	92	
.....	III	1	
.....	VII	6	b
UVEDENÍ MÍČE DO HRY	IX	2	a
ÚZEMÍ CHYTAČE.....	I	93	
.....	II	4	d
ÚZEMÍ PÁLKAŘE	I	94	
.....	II	4	c
Mazání čar pálkařského území.....	VII	3	b
.....	VII	4	i
.....	IX	1	y
ÚZEMÍ RÁDCE	II	4	e
ÚZEMNÍ PRAVIDLA	I	62	b
.....	II	2	
.....	X	1	g
VÍCEBAREVNÉ RUKAVICE	III	4	
VÍTĚZNÉ DRUŽSTVO	V	4	
VNITŘNÍ CHYCENÝ	I	98	
.....	VIII	2	e
VYLOUČENÍ ZE HRY	I	99	
Upravená pálka	VII	6	c
Kolize	VIII	9	q
Porušení pravidel	X	1	h
Neohlášený náhradník	IV	7	b,g
Slovní napadení	X	9	a
Zpochybnění rozhodnutí rozhodčího	IV	8	
VYŘAZENÍ ZE HRY	I	100	
VÝZBROJ A VÝSTROJ	III		
ZÁKLADNÍ SESTAVA	I	101	
ZÁMEZÍ	I	102	

	kap.	§	odst.
ZAPISOVATEL	XII	1	
ZÁPIS O UTKÁNÍ	XII	2	
ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (Replacement player)	I	103	
.....	IV	10	
Neoprávněný zastupující hráč	I	45	
.....	IV	7	b
ZKRÁCENÁ HRA (Tie-breaker)	V	6	
ZMĚNA ROZHODČÍHO	X	5	
ZPŮSOBILOST HŘIŠTĚ	V	2	
ZRANĚNÝ BĚŽEC	IX	1	h
Krev ve sportu	IV	10	
Přidělené mety v důsledku zranění	X	8	f, Důsledek
Zraněný běžec nemůže postupovat	IV	7	d

SCHÉMATA



SPECIFICATIONS:

(a) Palm width (top)	20.3cm (8 in)
(b) Palm width (bottom)	21.6cm (8 1/2 in)
(c) Top opening of web	12.7cm (5 in)
(d) Bottom opening of web	11.5cm (4 1/2 in)
(e) Web top to bottom	18.4cm (7 1/4 in)
(f) 1st finger crotch seam	19.0cm (7 1/2 in)
(g) Thumb crotch seam	19.0cm (7 1/2 in)
(h) Crotch seam	44.5cm (17 1/2 in)
(i) Thumb top to bottom edge	23.5cm (9 1/4 in)
(j) 1st finger top to bottom edge	35.6cm (14 in)
(k) 2nd finger top to bottom edge	33.7cm (13 1/4 in)
(l) 3rd finger top to bottom edge	31.1cm (12 1/4 in)
(m) 4th finger top to bottom edge	27.9cm (11 in)

