

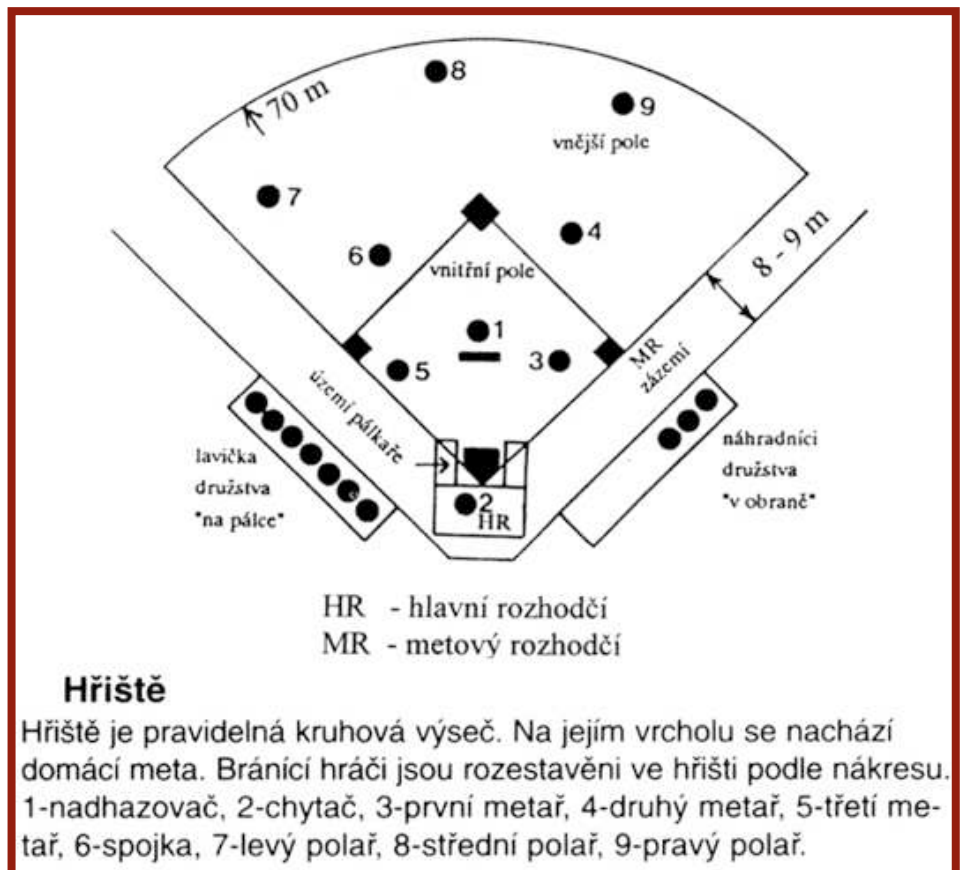
SOFTBALL A T-BALL

(velmi zjednodušená pravidla)

I. Hřiště

Softballové hřiště tvoří plocha podobná vykrojené čtvrtce kulatého koláče. Délka softballového hřiště je cca 70 m. Hřiště se dělí na vnitřní a vnější pole. Vnitřní pole je zhruba prostor vymezený metami a vnější pole pokrývá zbytek hrací plochy.

Co je to meta? První, druhá a třetí meta jsou jakési „čtvercové polštáře“, 38x38 cm velké, max. 13 cm vysoké. Podobně velká je i domácí meta, která je obvykle vyrobená z gumy. Její výška je v rovině hřiště. Většinou dřevěná je pak meta nadhazovací (60x15 cm), která je zapuštěná do země. Při softballu je nadhazovací meta



v úrovni plochy hřiště, při baseballu je na plošince nadhazovacího pahorku, který je vysoký cca 25 cm a má průměr přes pět metrů. Vzdálenost mezi metami je při softballu 18,3 m. Nadhazovací meta je u mužů vzdálena 14 m od mety domácí, u ostatních kategorií je tato vzdálenost nižší. Při baseballu jsou všechny vzdálenosti větší.

II. Hra

Jedno družstvo má ve hře devět hráčů. Oproti jiným hrám však nejsou na hřišti obě družstva v plném počtu současně. Tak jako se kopaná dělí na poločasy a hokej na třetiny, hraje se softball a baseball na směny. Jeden zápas má při softballu sedm a u baseballu devět směn. Směny nejsou omezeny časem a každá směna se pro družstvo dělí na dvě části: hru na pálce a hru v obraně. To znamená, že vždy je jeden tým v obraně a druhý v útoku.

Hra na pálce (v útoku)

Celé družstvo sedí na lavičce. Jeden z hráčů se s pálkou postaví vedle domácí mety. Odsud se snaží odpálit míč, který soupeřův nadhazovač hodí z nadhazovací mety směrem nad domácí metou. Míč, aby byl správně nadhozen, musí proletět nad metou ve výšce od kolen do podpaží právě odpalujícího pálkaře. Správnost nadhozu posuzuje hlavní rozhodčí.

Po správném odpálení vyběhává pálkař k první metě. Dotkne-li se postupně všech met v pořadí 1., 2., 3. a domácí, aniž byl autován, získává pro své družstvo bod. Běžec nemusí oběhnout hned všechny mety. Může se na kterékoli zastavit. Vyběhnout může však až v okamžiku nadhozu dalšímu pálkaři.

Hra pokračuje tak dlouho, pokud družstvo na pálce nemá vyautováno tři hráče. Tím končí polovina směny a obě družstva si vymění místa – na pálce a v poli.

Hra v poli (v obraně)

Družstvo čítající devět hráčů se rozmístí po hřišti s úkolem co nejrychleji vyautovat útočící hráče a nedovolit jim tak získat body. Hru začíná vždy nadhazovač. Spolupracuje s chytačem, který má postavení za domácí metou.

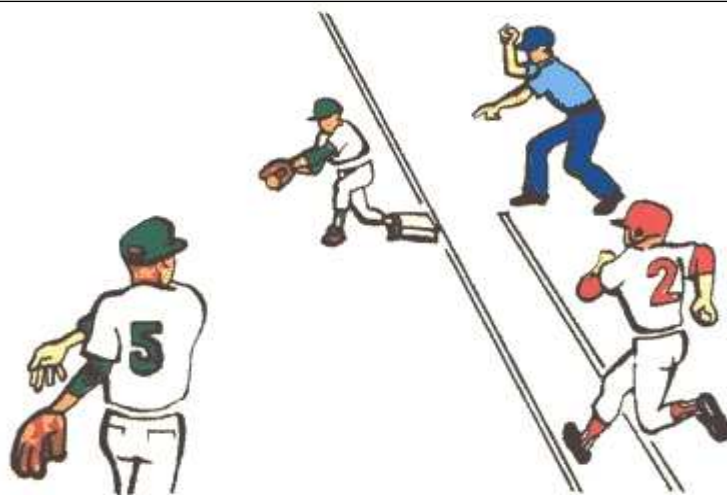
Základní způsoby autování:

- pálkař neodpálí tři dobré nadhozy
- bránící hráč chytne míč přímo ze vzduchu
- dotykem (hráče, který odpálil, běží a nedotýká se žádné z met, může obránce autovat tak, že se jej dotkne rukou ve které pevně drží míč)
- nucený aut (postupuje-li běžec na metu a nemůže-li se vrátit na metu předcházející, je vyautován, jestliže se obránce s míčem v ruce dotkne této mety dříve než běžec)



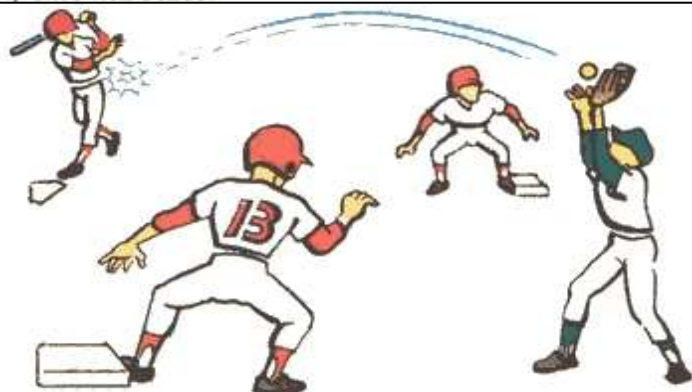
Dobrý nadhoz – strike

Dobrý nadhoz je ten, který proletí nad domácí metou, ve výšce mezi podpažím a koleny pálkaře, aniž se předtím dotkne země.



Nucený out

Postupuje-li běžec na metu a nemůže-li se vrátit na metu předcházející, je vyautován, jestliže se obránce s míčem dotkne mety dříve než běžec.



Odpal do vzduchu a běžci

Zdá-li se, že do vzduchu odpálený míč bude obránci chycen v letu, čekají běžci na metách až do prvního dotyku míče polářem. Vyběhnou-li dříve a míč je chycen v letu, musí se vrátit na metu a být přítom autování podle pravidla nuceného outu nebo dotykem.

III. Rozhodčí

Každý zápas řídí obvykle jeden až tři rozhodčí. Hlavní rozhodčí stojící za chytačem kontroluje především správnost nadhozu (je pro zápas nezbytný). Metový rozhodčí stojí na hřišti tak, aby mohl co nejlépe rozhodovat při hře na metách.

IV. Hlavní rozdíly mezi softballem a baseballlem

Softball se hraje:

- na menším hřišti
- s větším míčkem
- nadhazovač nadhazuje spodním obloukem (v baseballu toto omezení není – nadhazuje se většinou horním obloukem)
- běžci, kteří zůstali stát na některé z met (1., 2. nebo 3.), mohou znovu vyběhnout teprve v okamžiku dalšího nadhozu. Při baseballu toto pravidlo neplatí – běžci se mohou pokusit získat další metu kdykoli. Stejně tak nadhazovač může kdykoli přihodit míč dalším obráncům u met k autování běžce mezi metami.

V. T-ball: Pravidla pro softball hraný ze stativu

T-ball je průpravná hra pro softbal a baseball určená především dětským věkovým kategoriím.

Pro hru ze stativu platí pravidla softballu a následující úpravy:

1. Hráč na pálce neodpaluje nadhozený míč, ale pálí míč ze stativu (pevného stojanu s pružným zakončením).
2. Dopadne-li odpálený (sražený) míč do kruhové výseče vyznačené do vzdálenosti 2,5 metru od stativu, je to chybný odpal.
3. Pokud se míč z této výseče vykutálí do pole, míč je ve hře.
4. Důsledkem porážení stativu je chybný odpal.
5. Míč chycený ze vzduchu znamená aut i když pálkař porazí stativ.
6. Jakékoliv 3 chybné odpaly znamenají aut pro pálkaře.
7. Běžec smí opustit metu až po odpalu, jinak se jedná o předčasný výběh.
8. Rozehra končí, jakmile se míč vrátí k nadhazovači. Vrácení míče chytači se nepovažuje za rozehru.
9. Míč na stativ pokládá rozhodčí a pálkař smí začít s odpalem až po slovním pokynu rozhodčího „HRA“.
10. Výšku stativu nastaví rozhodčí za účasti vedoucích družstev před zápasem a po celý zápas je neměnná.
11. Běžci musejí používat helmy.
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.

VI. Sedlčanská T-ballová liga (úprava pravidel)

Tato úprava se rovněž běžně používá pro turnaje v hale:

- Hraje se na čas, družstva se střídají po 4 minutách hrubého času na pálce a v poli (3 směny) bez ohledu na počet autů (hrací doba zápasu je přibližně 30 minut). Pro střídání v poli a na pálce max. 1 minuta. Hra končí v okamžiku, kdy zazní signál (hvizd, zvon, klakson apod.). Běžci, který doběhl na domácí metu při nebo po klaksonu, se bod ve směně již nezapočítává. Družstvo má v zápase nárok na max. 1 poradu v poli a 1 poradu na pálce, obojí max. 1 minutu, po dobu porady je měření času zastaveno.
- Obránci nepoužívají rukavice. Útočníci odpalují se ze stativu, ke hře se používají měkké míče (stlačený molitan). Používání helem u pálkařů a běžců není nařízeno.
- Hru zahajuje a každý odpal povoluje rozhodčí odstoupením od stojanu. Promáchnutí pálkou mimo stojan je strike a mrtvý míč, zásah pálkou do stojanu je foul ball, bez možnosti autovat pálkaře. Dobrý odpal musí dopadnout do výšeče aspoň 2,5 m od stojanu (vyznačeno čarou), jinak je to též foul ball. Je-li stojan zasažen za stavu "2 strike", je pálkař aut (strike aut).
- Hraje-li se v tělocvičně, pak míč odpálený a přímo odražený od stěny do pole je ve hře. Míč odražený do pole ze zámezí nebo z pole do zámezí je foul ball. Míč odražený od stropu je aut pro pálkaře. Je-li odražený míč od stěny chycen v letu, pálkař je aut.
- Běžci z met mohou vyběhnout v okamžiku, kdy páłka protne osu stojanu. Při kontaktu páłky s míčem mohou pokračovat v běhu, pokud není foul ball, v ostatních případech se vracejí. Není povoleno "kradení met". Pravidlo předčasného výběhu platí. Rozehra končí, drží-li chytač míč ve svém území nebo drží-li míč rozhodčí - zpravidla po zahrání nebo pokusu o aut na domácí metě. Neexistují přehozy, míč je buď ve hře nebo blokován.
- Pokud utkání skončí v řádném hracím čase (po ukončených směnách) remízou, následuje hned **rozpal**.

Rozpal: vedoucí družstev vyberou tři hráče/hráčky svého týmu a nahlásí jejich jména, čísla dresů a pořadí na pálce hlavnímu rozhodčímu. Poté se družstvo, které má pokračovat ve hře v obraně se rozestaví v poli. Označení tři hráči/hráčky útočícího družstva nastupují na páłku v předem určeném pořadí. Hraje se na tři auty nebo do ukončení rozehry po startu třetího pálkaře/pálkařky na pálce.

Družstvu v útoku se započítává jako bod každá meta získaná některým ze tří startujících hráčů/hráček. Běžci na získaných metách nezůstávají. Konečný zisk bodů (met) se provede po ukončení rozehry, po startu třetího pálkaře/pálkařky.

Po ukončení rozehry - po startu třetího pálkaře/pálkařky se družstva vymění a na páłku nastoupí určení pálkaři/pálkařky družstva majícího dohrávku. Pokud je stav bodů po ukončení rozpalu opět shodný, pokračuje další kolo do kterého musí vedoucí družstev nasadit jiné tři pálkaře/pálkařky. To vše až do konečného rozhodnutí.

(Další možnou variantou pro T-ball je střídání hráčů v poli a na pálce po třech autech či po pěti inkasovaných bodech.)