



Sedlčanský HOUMRAN – pravidla hry:

Úprava oficiálních pravidel slowpitch softballu pro účely amatérského turnaje.

V bodech, které nejsou němito pravidly upraveny, se postupuje podle oficiálních pravidel vydaných ČSA pro období od r. 2014.

- 1. Hráči:** V poli hraje **10 hráčů**, je možné hrát s méně hráči, pak je chybějící hráč v pořadí na pálce vždy aut. Hráči mohou být libovolně rozmístěni na hřišti (výseč mezi foulballovými čarami). Před každým nadhozem se musí nadhazovač dotýkat nadhazovací mety, zadák musí být ve svém vyhrazeném prostoru.
- 2. Nadhoz** musí mít převýšení mezi **1,8 m a 3,6 m** od země. Správný nadhoz (**strike**) je ten který proletí nad domácí metou ve výšce mezi kolenem přední nohy a ramenem zadní ruky (dopadne do vyznačeného obdélníku za metou).
- 3. Správný nadhoz (strike):**
 - a) je každý nadhoz, který projde strike zónou (nad domácí metou ve výšce mezi kolenem přední nohy a ramenem zadní ruky) nebo který pálkař prošvihne, po každém neodpáleném nadhozu je míč mrtvý (nesmí se krást mety).
 - b) Odpálení míče mimo výseč při 3. striku znamená aut (i odpálení ze stativu), neodpálení míče při **3. striku je aut**.
- 4. Špatný nadhoz (ball):**
 - a) je 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) je každý nesprávný nadhoz, který pálkař neprošvihl. Pokud pálkař švihne, pravidlo o nesprávném nadhozu neplatí.
 - c) Po 4. nesprávně nadhozeném míči **odpaluje pálkař ze stativu**
- 6. Pořadí pálkařů:**

Pořadí pálkařů je pevně dané pořadím předaným rozhodčímu před začátkem zápasu, v průběhu zápasu není možné měnit. Při zjištění pálkaře, který nastoupí ve špatném pořadí, je tento pálkař aut.
- 7. Pálkaři:**

Správný odpal je ten, který dopadne do vyznačené výše (foulballové čáry), pokud se vykutálí dříve, než překoná 1. nebo 3. metu, jde o chybný odpal. Dopadne-li odpálený míč do výše vyznačené ve vzdálenosti **2,5m od domácí mety**, jde o chybný odpal, pokud se z této výše vykutálí do hřiště, je to správný odpal.
- 8. Aut pro útočící hráče je při:**
 - a) chycení odpáleného míče přímo ze vzduchu
 - b) jakýchkoliv 3 chybných odpalech
 - c) předčasném výběhu – pokud běžec opustí metu dříve, než je odpálen míč.
 - d) dotykem běžce (běžícího pálkaře) míčem, který má polař v ruce (rukavici s míčem), pokud se běžec nedotýká mety.
 - e) dotykem mety (hráčem, který drží míč), na kterou je běžec nucen postoupit z důvodu tzv. nuceného postupu (útočící hráč za ním nuceně postupuje na metu, kterou měl v držení)
 - f) nešlápnutí nebo vynechání mety, na kterou má běžec správně postoupit a současně zahrání hry na výzvu (bránící hráč upozorní rozhodčího a zahraje aut dotykem).
- 9. Bod** je připsán útočícímu hráči po obsazení všech met ve správném pořadí (1., 2., 3., domácí).
- 10. Přerušeni hry:** Vždy, když je podle názoru rozhodčího rozehra evidentně ukončena, měl by přerušit hru.
- 11. Porada:** Každé družstvo má maximálně 1 poradu v útoku a v obraně za zápas, porada smí trvat max 2 minuty.
- 12. Směna:** Výměna hráčů v poli a na pálce je vždy po **3 autech nebo 6 bodech**. Celá směna končí až po vystřídání obou družstev v poli a na pálce.
- 13. Hrací čas:** Hraje se na **50 minut** + dohrávka, tzn., že po uplynutí 50 minut hracího času musí být dohrána celá směna. Směna se nemusí dohrávat, pokud je ve vedení družstvo v obraně.
- 14. Herní systém:** Hraje každý s každým jeden zápas + zápasy o umístění družstva na 1. – 4. místě. Za vítězství si družstvo připsá 2b., za remízu 1b., porážku 0b., nenastoupení k zápasu -1b. Při rovnosti bodů rozhoduje lepší skóre (kdo dal více bodů ve všech zápasech).

