

DODATEK K PRAVIDLŮM SOFTBALLU 2019 – 2021 PLATNÝ PRO ROK 2022

Česká softballová asociace vydává **Dodatek k Pravidlům softballu 2019-2021**, který je **platný od 20. 4. 2022**.

Tento Dodatek obsahuje změny a doplnění vybraných ustanovení Pravidel softballu 2019-2021. Změny Pravidel publikované v tomto Dodatku vycházejí ze změn Pravidel softballu WBSC pro roky 2022-2025. WBSC zveřejnila nová pravidla pro roky 2022-2025 dne 13.4.2022 a dle nich se budou hrát i všechny světové šampionáty pořádané v roce 2022. ČSA přijímá tato nová pravidla bez prodlení a pro soutěžní rok 2022 je vydává formou dodatku k pravidlům minulým (2019-2021). Během roku 2022 bude český překlad nových pravidel zkompletován, aby mohl být v novém kabátě zveřejněn a vytištěn včas před soutěžním ročníkem 2023.

Upravená znění vybraných kapitol mění původní odpovídající části Pravidel. Kapitoly a odstavce Pravidel, kterých se tento Dodatek nedotýká, zůstávají v platnosti podle původního znění Pravidel softballu 2019-2021.

Tento Dodatek k Pravidlům byl zpracován Komisí rozhodčích České softballové asociace, která jako jediná poskytuje výklad k Pravidlům včetně tohoto Dodatku. Změny vybraných pravidel v tomto Dodatku jsou oproti původnímu znění Pravidel softballu vyznačeny **tučně kurzívou** a jsou obsaženy ve všech pěti kapitolách.

Červeně jsou vyznačeny komentáře a drobné výklady k jednotlivým bodům upravených pravidel.

Komise rozhodčích České softballové asociace

**CZECH
SOFTBALL**

1.HRA

1.2. PRAVIDLA PRO ŘÁDNOU HRU

1.2.4. TIE-BREAKER

a) Začíná na začátku osmé směny a každé další půlsměny, dokud zápas neskončí, družstvo v útoku začíná na pálce s běžcem na druhé metě, tímto běžcem je hráč, který by měl jít pálit v příslušné půlsměně jako devátý v pořadí pálkařů.

b) Běžec na druhé metě může být vystřídán v souladu s pravidly o střídání.

c) Jestliže je na druhé metě jiný běžec, než který je správný podle pořadí pálkařů, běžec je aut, pokud je řádně zahrána hra na výzvu. Hra na výzvu musí být zahrána po nadhozu (správném nebo nesprávném) nebo po uskutečněné rozehře. Hra na výzvu může být uplatněna, kdykoli je nesprávný běžec na metě. Jestliže tým v útoku umístí správného běžce na metu před tím, než je řádně zahrána hra na výzvu, není tato chyba penalizována.

Zpříšňují se resp. postihují se dříve „volné“ a benevolentní činy, kdy za chyby či omyly nebyly postihy realizovány.

Konkrétně nově je autem postihován nesprávný běžec, který se v úvodu tie breaku nasazuje na 2.metu. Jedná se o hru na výzvu.

Dříve za toto postih nebyl a situaci museli hlídat rozhodčí.

1.2.6. HRA NA VÝZVU

V případě hry na výzvu běžec není aut, dokud družstvo v obraně nezahraje hru na výzvu správně, tj. v souladu s ustanovením tohoto pravidla.

a) Hra na výzvu může být uplatněna, je-li míč ve hře nebo je míč mrtvý, avšak družstvo v obraně ztrácí možnost uplatnit hru na výzvu, pokud není uplatněna:

iv) jestliže je nesprávný běžec na metě v Tie-Breakeru nebo pokud nastoupí nesprávný dočasný běžec na metu místo chytače či nadhazovače.

Nový případ hry na výzvu.

1.2.6. HRA NA VÝZVU

e) Možnosti hry na výzvu jsou:

x) nastoupení nesprávného běžce na metě v Tie-Breakeru nebo pokud nastoupí nesprávný dočasný běžec na metu místo chytače či nadhazovače.

Nový případ hry na výzvu.

1. HŘIŠTĚ A VYBAVENÍ

2.1. DEFINICE

Nové definice - V pravidlech (ve více kapitolách) se objevují nově definované pojmy, které jsou tímto upřesněné a vhodné vzhledem k dalšímu použití v jiných kapitolách pravidel.

2.1.5. ÚZEMÍ KOUČE (COACHES' BOX)

Území, které je vyznačeno v zámezí u první a třetí mety, v němž musí svou pozici zaujmout kouč družstva v útoku.

(Rozměry v Příloze 1: Hřiště a jeho uspořádání – písmeno F)

Nová definice. O pohybu kouče mimo uvedené území hovoří další pravidla.

2.1.10. MITT

MITT se skládá z pevné části pro umístění prstů, z hlubšího koše než má klasická rukavice a bez jednotlivých dílů pro umístění prstů. Rukavice má oddělené přihrádky pro prsty na své vnější a zadní části. (Více v Příloze 4 – Specifikace rukavice, nákres a rozměry)

Nová definice. Definuje speciální druh rukavice, která je určena pro hru chytáče a nebo prvního metaře. Pouze tito hráči mohou mitt používat. Není uveden český název.

2.1.13. PŘÍPRAVNÝ KRUH (ON – DECK CIRCLE)

Území, které je vymezeno pro připravujícího se pálkaře v době, než na něj přijde řada k odpalování. (Rozměry v Příloze 1: Hřiště a jeho uspořádání – písmeno F)

Nová definice.

2.5. DRESY

2.5.1. DRESY HRÁČŮ

a) ČEPICE

- ii) Pro hráčky jsou čepice, štítky (vizors) a pásky kolem vlasů volitelné a mohou být i kombinovány. **Všechny pokrývky hlavy musí být v jednotných týmových barvách.** Plastové nebo tvrdé štítky jsou zakázané.

Pravidlo upřesňuje nošení pokrývek hlavy u dívek. Došlo k lepší formulaci. Předepisuje ale nově barvu týmu. To dříve nebylo, pokud měla jen jedna hráčka čepici, mohla mít prakticky jakoukoliv barvu. Kombinace druhů pokrývek u dívek zůstává v platnosti.

2.5.1. DRESY HRÁČŮ

b) SPODNÍ TRIKA

- ii) **Hráč může mít oblečen jeden nebo dva zahřívací (kompresní) rukávy za předpokladu, že jsou jednobarevné a oba mají stejnou týmovou barvu. Tyto rukávy musí být stejné barvy jako spodní trika všech hráčů, kteří je nosí.**

Pravidlo povoluje používání i jen jednoho kompresního (hřejivého) rukávu. Musí mít ale stejnou barvu jako mají rukávy spodních trik týmu. Dříve se povolovalo používání pouze obou stejně barevných rukávů na obou pažích.

DŮSLEDKY PRAVIDEL 2.4. - 2.6.

<u>Pravidlo 2.4.2.</u>	Použití nesprávné obuvi
<u>Důsledek</u>	Po upozornění rozhodčího, při opakovaném porušení pravidla člen družstva musí být vyloučen ze hry
<u>Pravidlo 2.4.3.a)</u>	Porušení pravidla o povinnosti chytáče nosit helmu, masku nebo chránič krku.
<u>Důsledek</u>	Po upozornění rozhodčího, při opakovaném porušení pravidla hráč musí být vyloučen ze hry
<u>Pravidlo 2.4.3.(c-d)</u>	Porušení hráče mít povinné vybavení
<u>Důsledek</u>	Hráč je vyřazen ze hry. Pokud pokračuje ve hře, hráč musí být vyloučen ze hry.
<u>Pravidlo 2.5.1.</u>	Nesprávný dres nebo nesprávné nošení dresu hráčem
<u>Důsledek</u>	Pokud hráč odmítne uvést svůj dres nebo jeho nošení do souladu s pravidly, musí být vyřazen ze hry.
<u>Pravidlo 2.6.</u>	Nesprávné oblečení kouče.
<u>Důsledek (2.4.-2.6.)</u>	<u><i>Po napomenutí od rozhodčího a při následném neuposlechnutí nebo při opakovaném porušení pravidla bude osoba, která se provinila, vyloučena ze hry.</i></u>

Důsledky porušení vyznačených bodů z pravidel 2.4.-2.6. (2.4.2, 2.4.3, 2.5.1., 2.6.) byly prakticky zjednodušeny a sjednoceny. Prakticky se jedná o napomenutí a při opakovaném porušení jde o vyloučení toho, kdo pravidlo porušil.

Přeškrtnutím jsou pro ilustraci vyznačeny dřívější důsledky a jejich nejednotnost.

3. ÚČASTNÍCI

3.1. DEFINICE

3.1.6. FLEX PLAYER (FLEX)

Zde je pouze do závorky u názvu kapitoly kosmeticky přidáno slovo FLEX.

3.1.8. NESPRÁVNÝ NÁVRAT DO HRY (ILLEGAL RE-ENTRY)

Nesprávný návrat do hry nastane jestliže:

- a) *Hráč základní sestavy se vrací do hry na jiném místě v pořadí pálkařů*
- b) *Náhradník se vrací do hry, nikoliv jako zastupující hráč*
- c) *Hráč základní sestavy se vrací do hry podruhé, nikoliv jako zastupující hráč*
- d) *Neoprávněný zastupující hráč vstoupí do hry*
- e) *FLEX nastoupí do hry v útoku na místo jiného hráče, než je DP*

Jsou nově a přehledně vyjmenovány případy, kdy se jedná o nesprávný návrat do hry – illegal re-entry. A tedy kdy je nutno použít správný důsledek při porušení uvedeného pravidla. Což znamená vyloučení hráče i vedoucího / kouče psaného na lineupu.

Dříve to bylo uvedeno v důsledku porušení pravidel 3.2.8. Jde tedy o mírně nové uspořádání případů, a to přímo do definice Illegal re-entry.

Zmizel kompletně Illegal Player – dříve 3.1.8.

3.1.8. je tedy nyní illegal re-entry, což bylo dříve pravidlo 3.1.9.

3.1.9. je nyní pravidlo Unreported Substitution - dříve to bylo pod pravidlem č. 3.1.10. AN ILLEGAL SUBSTITUTE

Další pravidla navazují číslováním o 1 menší.

3.1.9. NEOHLÁŠENÉ STŘÍDÁNÍ (UNREPORTED SUBSTITUTION)

Neohlášené střídání nastává v okamžiku, kdy, aniž by byl nahlášen odpovědnému rozhodčímu, vstoupí do hry hráč jako:

- a) *Náhradník*
- b) *Hráč oprávněný vstoupit, vrátit se nebo setrvat ve hře jako zastupující hráč*
- c) *Neoprávněný hráč*
- d) *Hráč, který se neoprávněně vrací do hry*

Jsou nově a přehledně vyjmenovány případy, kdy se jedná o neohlášené střídání.

3.1.12. NEOPRÁVNĚNÝ ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (nově 3.1.11.)

Vstup neoprávněného zastupujícího hráče do hry je považován za nesprávný návrat do hry.

Upřesnění provinění.

U pravidla je vložena věta, že takový neoprávněný zastupující hráč, pokud vstoupí do hry, porušuje pravidlo o nesprávném návratu do hry s potřebnými důsledky. Tedy s tvrdším postihem (hráč + kouč).

3.1.19. SOUPISKA (ROSTER)

Seznam hráčů, kteří jsou oprávněni být uvedeni na Seznamu členů družstva (Line-up card).

Nová definice. Definuje soupisku, ze které jsou vybíráni hráči na line up.

3.1.22. DOČASNÝ BĚŽEC (TEMPORARY RUNNER) (nově 3.1.23.)

Hráč, který může nastoupit místo chytače **nebo nadhazovače** jako běžec na metách při dvou autech.

Nově povolen zastupující běžec i místo nadhazovače. Resp. za chytače nebo nadhazovače. Přesný výklad není uveden. Např. možnost či nemožnost současného využití dvou běžců.

3.2. POŘADÍ PÁLKAŘŮ A SEZNAM HRÁČŮ

3.2.3. HRÁČI ZÁKLADNÍ SESTAVY

e) Hráči základní sestavy, včetně DP a FLEX, mohou být vystřídáni a mohou se jednou vrátit do hry, ale musí se vrátit na stejné místo v pořadí pálkařů, kde byli původně uvedeni.

Porušení tohoto pravidla je považováno za nesprávný návrat do hry.

Upřesnění provinění.

Je přidáno, že porušení pravidla 3.2.3. e), je považováno jako nesprávný návrat do hry.

Význam ale nijak změněn není. Platilo to i dříve, ale u tohoto pravidla to nebylo přímo psáno. Výklad se ale neměnil.

3.2.4. SUPLUJÍCÍ HRÁČ

a) DP smí jít na pátku za kteréhokoliv hráče v obraně, **kteřý je uveden jako FLEX**

Jen doplněn závěr věty – pro úplnost.

3.2.4. SUPLUJÍCÍ HRÁČ

b) iv) Pořadí pálkařů týmu se může rozšířit na deset hráčů vstupem:

a) náhradníka na pozici FLEX nebo

b) návratem do hry hráče FLEX ze základní sestavy, toto je možné pouze jedenkrát

Zde jsou upřesněny možnosti rozšíření pálkařského pořadí na 10 hráčů. Jedná se o zavedení nových odstavců u kapitol 3.24. DP a 3.2.5. FLEX. Nového nic, jen upřesnění.

Upřesnění možnosti rozšíření z 9 na 10 hráčů. 1x lez provést návrat jen s hráči základní sestavy. Další možnosti pak již jen s nově vstupujícími náhradníky (bez možnosti jejich návratu do hry). A to dle počtu takových hráčů.

3.2.5. HRÁČ FLEX

c) iii) Pořadí pálkařů týmu se může rozšířit na deset hráčů vstupem:

a) náhradníka na pozici DP nebo

b) návratem do hry hráče DP ze základní sestavy, toto je možné pouze jedenkrát

Upřesnění možnosti rozšíření z 9 na 10 hráčů. 1x lez provést návrat jen s hráči základní sestavy. Další možnosti pak již jen s nově vstupujícími náhradníky (bez možnosti jejich návratu do hry). A to dle počtu takových hráčů.

3.2.5. HRÁČ FLEX

d) Vstup hráče FLEX do útoku za jiného hráče v pořadí pálkařů, než je DP, je považováno za nesprávný návrat do hry.

Upřesnění provinění – dříve šlo jen o výklad. Jedná se o přísnější postih.

Jedná se o nový odstavec u kapitoly 3.2.5. FLEX. Je jen jasně napsáno, že je považováno za illegal re-entry.

3.2.6. ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ

d) Zástupce týmu musí oznámit rozhodčímu na domácí metě všechny změny v seznamu členů družstva. V případě nesplnění této povinnosti a při správném uplatnění hry na výzvu je toto považováno za neohlášené střídání.

Upřesnění v kapitole o zastupujícím hráči.

Pravidlo je jen upraveno, zakomponován pojem neohlášeného střídání.

3.2.7. DOČASNÝ BĚŽEC

Dočasný běžec je hráč, jenž může nastoupit jako běžec místo chytače **nebo nadhazovače**, který byl uveden na seznamu členů družstva v 1. polovině 1. směny nebo který byl chytačem nebo nadhazovačem v předchozí půlsměně a který je běžcem na metách při dvou autech.

- a) Využití dočasného běžce je pro družstvo v útoku volitelné;
- b) Dočasný běžec se může použít kdykoli po té, když nastanou dvaauty;
- c) Dočasný běžec je hráč, který je v okamžiku volby využití dočasného běžce uveden v pálkařském pořadí jako poslední a není na metě.

Jestliže je jako dočasný běžec použit nesprávný běžec, je tento běžec vyhlášen out, je-li správně uplatněna hra na výzvu týmem v obraně, a to po nadhozu nebo po rozehrě. Hra na výzvu může být správně uplatněna po celou dobu, kdy je nesprávný běžec na metách. Pokud tým v útoku umístí na metu správného běžce dříve, než je správně uplatněna hra na výzvu, není zde postih.

Nově povolen dočasný běžec i místo nadhazovače. Resp. za chytače nebo nadhazovače.

Přesný výklad není uveden.

Zpříšňují se resp. postihují se dříve „volné“ a benevolentní činy, kdy za chyby či omyly nebyly postihy realizovány.

Nově je autem postihován rovněž nesprávný běžec, který plní roli dočasného běžce – tedy běžce, který může jít běhat na mety místo chytače (a nově i za nadhazovače) při dvou autech. Jedná se nově o hru na výzvu. Dříve musel situaci kompletně hlídat rozhodčí.

Tyto hráče lze autovat – tedy přesněji uplatněnou hrou na výzvu – pouze během doby, kdy jsou uvedení běžci ve hře – resp. pokud jsou ještě na metách. Nelze to později, tedy pokud již skórovali nebo byli ve hře autováni.

3.2.8. NASTOUPENÍ DO HRY - STŘÍDÁNÍ

a) Náměrník uvedený **v seznamu členů družstva**, může nastoupit do hry na místo kteréhokoliv hráče v pořadí pákařů. Vícenásobné střídání může být provedeno za hráče základní sestavy, ale žádný náměrník se nemůže vrátit do hry poté, co byl ze hry vystřídán; může se účastnit hry pouze jako zastupující hráč. **Návrat náměrníka do hry jako hráče je považován za nesprávný návrat do hry.**

Upřesnění. Poslední věta je doplněna pro úplnost.

3.2.8. NASTOUPENÍ DO HRY - STŘÍDÁNÍ

g) Neoprávněný hráč se nemůže vrátit do hry jako hráč.

Doplněn nový odstavec g). Ve změnách psán jako h).

Pozor !! i odstavec d) měl změnu, ale není v seznamu změn.

Nově unreported místo illegal substitute – tak jak je dle nové logik popisováno.

DŮSLEDKY PRAVIDEL 3.1 A 3.2

<u>Pravidlo 3.2.2. a,</u> <u>3.2.3. c, 3.2.6. c</u>	<u>Nedokončení zápasu s požadovným počtem hráčů</u>
<u>Důsledek</u>	<u>Skreč zápasu ve prospěch družstva, které se neprovinilo</u>
<u>Pravidlo 3.1.10. a-b,</u> <u>3.2.4. b ii,</u> <u>3.2.5. c ii,</u> <u>3.2.6. d,</u> <u>3.2.8. a-e</u>	<u>Neohlášené střídání:</u> a) <u>náměrníka;</u> b) <u>hráčů, kteří podléhají pravidlu o zastupujícím hráči (zastupující hráč, stažený hráč,...)</u>
<u>Důsledek</u>	a) <u>Neohlášené střídání je hra na výzvu.</u> b) <u>Hra na výzvu musí být uplatněna u odpovědného rozhodčího v době, kdy je neohlášený náměrník ve hře.</u> c) <u>Pokud bylo nadhozeno nebo se uskutečnila rozehra, a pak bylo objeveno neohlášené střídání, je střídající hráč prohlášen za neoprávněného.</u> d) <u>Neoprávněného hráče musí vystřídat správný náměrník. Pokud družstvo nemá správného náměrníka, je zápas skrečován ve prospěch družstva, které se neprovinilo.</u> e) <u>Pokud je uplatněna hra na výzvu na neohlášené střídání hráče, který je na pálce, správný náměrník přebírá stav dobrých a</u>

	<p><u>špatných nadhozů.</u></p> <p><u>i. Všechny rozehry před uplatněním hry na výzvu z důvodu neohlášeného střídání jsou platné s výjimkou, kdy neohlášený náhradník odpálil, získal metu nebo skóroval, a teprve poté je objeven a je na něj uplatněna hra na výzvu v době před nadhozem následujícímu pálkaři, nebo na konci utkání před tím, než rozhodčí opustí hřiště. Všichni běžci se musí vrátit na mety, které drželi v okamžiku nadhozu a neohlášený náhradník je vyhlášen aut.</u></p> <p><u>ii. Všechny auty, které jsou ve hře zahrány během přítomnosti neohlášeného náhradníka, jsou platné.</u></p> <p><u>f) Pokud je neohlášený náhradník objeven v obraně a až poté, kdy bylo nadhozeno nebo se uskutečnila rozehra, a je správně uplatněna hra na výzvu, je hráč prohlášen za neoprávněného a družstvo v útoku má právo volby z možností: 1) Přijme výsledek rozehry; nebo 2) Vrátí pálkaře na pátku se stavem dobrých a špatných nadhozů, který měl pálkař před objevením a uplatněním hry na výzvu na neohlášeného náhradníka. Všichni běžci se musí vrátit na mety, které drželi před nadhozem nebo rozehrou.</u></p> <p><u>g) Po uplatnění hry na výzvu na neohlášeného náhradníka nebo na nesprávný návrat do hry je původní hráč nebo jeho náhradník považován za hráče, který opustil hru.</u></p> <p><u>h) Náhradník, který se provinil porušením pravidla o nesprávném návratu do hry, podléhá postihům za porušení uvedeného pravidla.</u></p> <p><u>i) Náhradník, který je prohlášen za neoprávněného hráče, podléhá postihům za porušení uvedeného pravidla.</u></p>
<p><u>Pravidlo 3.1.9., 3.1.12., 3.2.3.e, 3.2.5.d 3.2.8.</u></p>	<p><u>Nesprávný návrat do hry</u></p>
<p><u>Důsledek</u></p>	<p><u>1. Jedná se o hru na výzvu, která může být uplatněna kdykoliv, kdy je hráč.</u></p>

který se neoprávně vrátil do hry, ve hře, a pokud nebyl proveden další nadhoz.

- a) Kouč / vedoucí družstva uvedený na seznamu členů družstva a hráč, který se nesprávně vrátil do hry, jsou vyloučeni.
- b) Místo hráče, který se nesprávně vrátil do hry a byl následně vyloučen, musí před tím, než bude hra pokračovat, nastoupit do hry správný náhradník.
- c) Místo kouče / vedoucího družstva, který byl vyloučen za porušení výše uvedeného pravidla, musí být jmenován nový kouč / vedoucí družstva.
- d) Pokud je nesprávný návrat do hry zároveň i neohlášeným střídáním, musí být uplatněny oba důsledky.
- e) Pokud není uplatněna hra na výzvu, znamená to, že jak hráč nesprávně se vracející do hry, tak i hráč původní, zůstávají ve hře, což má za následek, že další hráči v pálkařském pořadí se postupně stávají nesprávně se vracejícími do hry;
 - i. Hru na výzvu lze uplatnit pouze na posledního hráče, který se stal nesprávně vracejícím se do hry. Tento hráč a kouč / vedoucí družstva bude vyloučen;
 - ii. Platí rovněž důsledky za **neohlášené střídání.**
 - iii. Za vyloučeného hráče musí nastoupit správný náhradník. Za vyloučeného kouče / vedoucího družstva musí být jmenován nový kouč / vedoucí družstva.
 - iv. Všechny ostatní hráči s nesprávnými návraty do hry, na které nebyla uplatněna hra na výzvu, se musí vrátit na svá původní místa v pálkařském pořadí, aniž by byli považováni za hráče, kteří se do hry vrátili nesprávně. Veškerá hra je platná až na uvedené výjimky.

Pokud FLEX nastoupí do útoku místo jiného hráče než DP, jedná se o jeden, dva či více případů nesprávného návratu do hry, a je zároveň v době uplatněné hry na výzvu běžcem na metě. I když FLEX v tomto případě není předmětem hry na výzvu, bude FLEX z mety odvolán a vrácen na 10. pozici na seznamu členů družstva. Nejedná se ale o vyautování hráče FLEX (další aut tímto nevzniká). FLEX, který je z mety odvolán, není nahrazen jiným běžcem.

<u>Neoprávněný hráč</u>	
<u>Pravidlo 3.1.10. c, 3.1.11.</u>	<u>Neoprávněný hráč, který se vrací do hry</u>
<u>Důsledek</u>	<u>Pokud se hráč prohlášený za neoprávněného vrátí do hry, je utkání skrečováno ve prospěch družstva, které se neprovinilo.</u>

Zjednodušení vyjmenování důsledků.

Popis dominového efektu – návraty na nesprávná místa. Způsobeno nesprávným zařazením FLEX do pálařského pořadí a následnými pálaři. Ti se pak všichni postupně nesprávně vrací do hry. Popis důsledků – možnost výzvy vždy jen na jednoho hráče.

U důsledku ii zůstal chybně pojem illegal substitution, měl by být nově uveden pojem **unreported substitution**.

3.3. HRA NA VÝZVU

a) Hra na výzvu musí být uplatněna koučem, vedoucím družstva nebo hráčem předtím, než rozhodčí může rozhodnout

- a) ***o nenahlášeném střídání***
- b) ***o nesprávném návratu do hry, nebo***
- c) ***o neoprávněném hráči***

Upřesnění hry na výzvu v kapitole 3 dle nového uspořádání.

3.4. KOUČI

3.4.3. METOVÍ KOUČI

c) ***Pokud je metový kouč v koučovském boxu***, může mít s sebou ***ne-elektronický, neblýskavý*** zápis zápasu, tužku a počítadlo, vše smí používat pouze pro zápis zápasu a poznámky.

Specifikace, co smí mít kouč v koučovském boxu. Pouze upřesnění, lepší formulace. Nově asi formulováno: non-electronic, non-reflective.

4. NADHAZOVÁNÍ

4.1. DEFINICE

4.1.9. NADHOZ PRAKEM (SLINGSHOT PITCH)

Nadhoz, kdy nadhazovač pustí nadhazovací ruku s míčem do náprahu dozadu vedle těla před tím, než urychlí míč rychlým švihovým pohybem ruky směrem dopředu. Aby se jednalo o správný nadhoz, musí nadhazovač vypustit nadhozený míč již při prvním pohybu ruky vpřed podle boků a nesmí dokončit celou otočku nadhazovací rukou. Nadhoz prakem je povolen pouze pro fastpitch (nikoliv pro modified pitch).

Nová definice. Definuje nadhoz prakem.

4.2. PORADA DRUŽSTVA V OBRANĚ

4.2.2. CO SE NEPOVAŽUJE ZA OHLÁŠENOU PORADU V OBRANĚ

b) Když kouč, vedoucí družstva **nebo hráč** oznamuje z lavičky rozhodčímu **střídání** a po provedení střídání vstoupí do pole, aby hovořil **s nadhazovačem nebo kterýmkoliv polařem**.

Je upřesněno, kdy se nejedná o ohlášenou poradou družstva v obraně. Po provedeném střídání není poradou ohlášenou poradou.

Nově je tedy substitution místo change. Zdůrazněn nadhazovač.

4.3.3. SPRÁVNÉ NADHAZOVÁNÍ

b) Při otáčivém nadhazovacím pohybu smí nadhazovač opsat nadhazovací rukou pouze jeden kruh. Nadhazovač může pustit nadhazovací ruku s míčem do náprahu **dozadu vedle těla** před tím, než provede nadhoz otáčivým pohybem **nebo nadhoz prakem**. Nadhazovací ruka může projít kolem boků dvakrát při otáčivém nadhozu, **ale pouze jednou při nadhozu prakem**.

Upřesněno pro nadhazování prakem.

4.3.5. CIZÍ SUBSTANCE

b) Pod dohledem a **kontrolou rozhodčího se smí používat speciální pytlíček** s práškem na vysoušení ruky nadhazovače (resin bag); pokud se nepoužívá, musí být odložen na zemi za nadhazovací metou uvnitř nadhazovacího kruhu. **Při nepříznivém počasí nebo vlhkém povrchu hřiště si nadhazovač může se souhlasem rozhodčího tento pytlíček s práškem (resin bag) umístit do zadní kapsy**.

Povoleno umístění pytlíčku – resin bag i do kapsy nadhazovače při vlhkých podmínkách.

5. ODPALOVÁNÍ A BĚH PO METÁCH

5.1. DEFINICE

5.1.37. PICK-OFF PLAY

Pokus družstva v obraně přímo vyautovat běžce, který je mimo metu v důsledku nadhozeného míče.

Nová definice.

5.1.38. ROZEHRA (PLAY)

Po nadhozu a když je míč ve hře:

- a) Pálkař přijme nadhoz v území pálkaře, švihne nebo odpálí nadhozený míč a běží na 1. metu;*
- b) Běžec se pokusí postoupit na další metu poté, co míč opustil nadhazovačovu ruku (krádež mety) nebo v důsledku odpáleného míče; nebo*
- c) Družstvo v obraně se pokusí vyautovat běžícího pálkaře nebo běžce;*
- d) Samotný nadhoz není považován za rozehru.*

Nová definice pojmu rozehra.

5.4. ODPALOVÁNÍ

5.4.2. POŽADAVKY NA ODPALOVÁNÍ

c) Žádný *vedoucí družstva, kouč nebo hráč* nesmí mazat čáry území pálkaře.

Vztaženo nově i na družstvo v obraně.

5.4.3. ŠPATNÉ A DOBRÉ NADHOZY

5.4.3. b) Špatný nadhoz je vyhlášen a míč je mrtvý:

iv) Kdykoli člen družstva v obraně maže čáry území pálkaře, bude vyhlášen špatný nadhoz (ball) pro nadcházejícího pálkaře a nebo pro pálkaře, který je aktuálně na pálce. Míč nemusí být nadhozen.

Kdykoli člen družstva v útoku maže čáry území pálkaře, bude vyhlášen dobrý nadhoz (strike) pro nadcházejícího pálkaře a nebo pro pálkaře, který je aktuálně na pálce. Míč nemusí být nadhozen.

Nově postih pro družstvo v obraně, zapsán i postih pro družstvo v útoku.

5.4.4. PÁLKAŘ JE AUT

c) Pálkař je aut a míč je mrtvý a běžci se musí vrátit na metu, kterou, podle posouzení rozhodčího, naposledy drželi v okamžiku bránění, kdy pálkař:

- i) brání chytači v chycení nebo přihrávce míče tím, že vystoupí z území pálkaře;
- ii) úmyslně brání chytači, když stojí uvnitř území pálkaře;
- iii) brání v rozehře na domácí metě; ***Pokud se podle rozhodnutí rozhodčího jedná o úmyslné bránění pálkaře, pak je aut také běžec, který usiluje o domácí metu.***
- iv) úmyslně brání přihrávanému míči, když je uvnitř nebo vně území pálkaře.

Připsán bod o úmyslném bránění pálkaře. Mohou vzniknout dva auty.

5.10 BĚŽCI

5.10.3. BĚŽCI JSOU AUT

b) Běžec je aut a míč je mrtvý,

iv) jestliže je **pálkař** nebo běžící pálkař vyhlášen aut za **úmyslné** bránění ve hře na domácí metě při pokusu znemožnit zjevný aut při postupu běžce na domácí metu. Postupující běžec je aut a ostatní běžci se musí vrátit na metu, kterou naposledy drželi v okamžiku nadhozu.

Doplnění – k bodu o úmyslném bránění pálkaře. Mohou vzniknout dva auty + zapsán důsledek.

5.10.4. BĚŽEC NENÍ AUT

g) jestliže je zasažen netečovaným dobrým odpalem, když se dotýká mety, s výjimkou, kdy úmyslně brání míči nebo polaři zpracovávajícímu míč. Míč se stane mrtvým nebo zůstane ve hře podle postavení polaře nejbližšího této metě:

- 1. Míč zůstane ve hře, jestliže je polař nejbližší metě v postavení před metou;**
- 2. Míč se stane mrtvým, jestliže je polař za metou.**

Upřesnění již zavedeného výkladu – trefení běžce odpáleným míčem na metě. Hra se zmrtnuje nebo zůstává živá ve vztahu k postavení polařů. Běžec není nikdy autován.

PŘÍLOHA 2: SPECIFIKACE PÁLKY

A. OFICIÁLNÁ PÁLKA

9. Pálka nesmí mít viditelné spoje, hroty, hrubé nebo ostré hrany nebo jakékoliv vnější upevňovací prvky, které jsou nebo by mohly být nebezpečné. **Nedřevěná** pálka nesmí mít otřepy a praskliny.

10. **Nedřevěná** pálka nesmí mít dřevěnou rukojeť.

12. Jestliže je pálka **nedřevěná** a není konstrukčně vyrobena z jednoho kusu, na uzávěru na konci barelu musí být uzavřena gumovou nebo plastovou zátkou nebo zátkou z podobného materiálu; vždy se musí jednat o zátku schválenou WBSC-SD – komisí pro standardy vybavení. Zátka musí být pevně a bezpečně vsunuta dovnitř na širším konci pálky.

Charakterizováno a upřesněno na pálky „**nedřevěné**“. Nedřevěná pálka nesmí mít dřevěnou rukojeť. Dříve se to vztahovalo na pálky **kovové**. Jedná se tedy o upřesnění dodatku ve vztahu s používáním různých druhů materiálů.