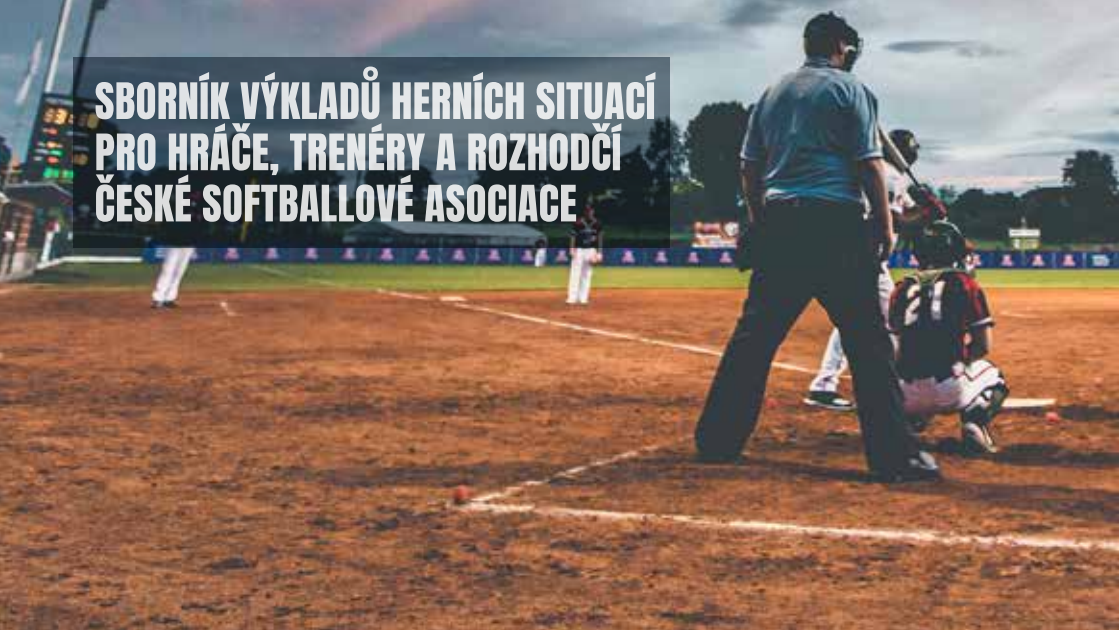


**CZECH**  
SOFTBALL

# CASE BOOK

**SBORNÍK VÝKLADŮ HERNÍCH SITUACÍ  
PRO HRÁČE, TRENÉRY A ROZHODČÍ  
ČESKÉ SOFTBALLOVÉ ASOCIACE**





## **ÚVOD:**

Kvalita vzdělávání členů každého sportovního svazu je jedním ze základních stavebních kamenů určujících, jak úspěšně se bude daný sport v budoucnosti rozvíjet. Výklad herních situací, tzv. Casebook, který se Vám dostává do rukou, je příspěvkem do programu výchovy členů ČSA s cílem zlepšit povědomí v oblasti pravidel a doplnit tak stávající formy vzdělávání. Primárním zaměřením této publikace je na základě popisu konkrétních situací podpořit konzistentnost a porozumění při interpretaci pravidel softballu. Čtenář zde nalezne v šesti kapitolách celkem 725 situací řazených dle formátu nově vydaných Pravidel softballu 2018-2021, doplněných grafickými přílohami a rejstříkem hesel.

Naší snahou bude tento sborník neboli CaseBook průběžně aktualizovat tak, aby poskytoval relevantní informace a zahrnoval pozměněné nebo nové výklady situací dle WBSC a ČSA. Zároveň budeme rádi, pokud nám zašlete své podněty či herní situace, které Vás zaujaly a jejichž zařazení do Casebooku by přispělo k jeho zlepšení.

## **Poděkování:**

Napsání této publikace bylo velkým úkolem, který by nebylo možné úspěšně zvládnout bez podpory ČSA. Na přípravě se podílela celá řada členů ČSA z řad rozhodčích, koučů, trenérů a hráčů. Poděkování tak patří všem, kteří byli ochotni se podílet svými věcnými připomínkami a podněty na přípravě této publikace. Na závěr patří dík i recenzentům, kterými byli Jan Hora, Vladimír Liss a Petr Marek.

Jiří Dostál

Milí čtenáři a příznivci softballu,

dovolte mi Vám jménem autorů představit česky psaný sborník zabývající se výkladem herních situací v softballu. Inspirací k české verzi se staly podobné publikace vydávané organizacemi World Baseball Softball Confederation (WBSC) <sup>(1)</sup>, Amateur Softball Association (ASA) <sup>(2)</sup> a Softball Canada <sup>(3)</sup>. Snahou autorů bylo formou příkladů sjednotit základní pohled na výklad pravidel softballu, přispět k osvětě, a především k větší konzistentnosti při jejich interpretaci v rámci České softballové asociace (ČSA). Lze předpokládat, že nejčastějšími čtenáři budou rozhodčí, snahou autorů však bylo přiblížit pravidla softballu nejen jim, ale co možná nejširšímu spektru zájemců, především reprezentačním koučům, trenérům, hráčům a komisařům. Čtenářům by se tak měl dostat do rukou účinný nástroj pro hlubší pochopení smyslu pravidel softballu pomocí konkrétních příkladů.

Výklady herních situací, které jsou zde popsány, vychází z aktuálně platných mezinárodních pravidel vydaných WBSC (Official Rules of Softball 2018-2021) <sup>(4)</sup> a jejich českého překladu vydaného ČSA v září 2018 (Pravidla softballu 2019-2021) <sup>(5)</sup>. Ačkoliv snahou autorů bylo zohlednit i starší znění pravidel či pohledy jiných softballových organizací, je důležité zdůraznit, že zde uvedená řešení se vztahují k dnešním platným pravidlům vydaných ČSA <sup>(5)</sup> a jsou v souladu s jejich oficiální interpretací dle WBSC <sup>(1)</sup> a soutěžními řády ČSA.

Samotný CaseBook je nutno vnímat jako příručku, jejímž cílem je poskytnout vysvětlení herních situací, jež odpovídá duchu a záměrům platných pravidel. Z tohoto pohledu nemá přímo závazný charakter, ale jeho význam spočívá v důvěryhodnosti použitých řešení, která jsou uznávána, přijímána a garantována Komisí rozhodčích ČSA.

## LEGENDA:

R – běžec (runner)

R1 – číslo udává pořadí na pálce (batting order)

BR – běžící pákkař (batter runner)

B – pákkař (batter)

B1 – číslo udává pořadí na pálce (batting order) B1, B2, B3 ..... B9

F – polař (fielder)

F1 – nadhazovač, F2 – chytač (catcher), F3 – první metař, F4 – druhý metař,

F5 – třetí metař, F6 – spojka (shortstop), F7 – levý vnější polař, F8 – střední vnější polař, F9 – pravý vnější polař

DP – suplující hráč (designated player) – hráč základní sestavy družstva v útoku, který chodí na pálku místo hráče FLEX

FLEX – hráč flex (flex player), hráč základní sestavy, který je uveden na desátém místě v seznamu členů družstva a za kterého chodí DP na pálku

OPO – hráč OPO (offensive player only), hráč v pořadí pákkařů, jiný než FLEX, místo kterého DP hraje v obraně

PU – rozhodčí na domácí metě (plate umpire)

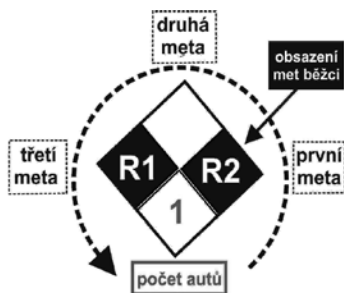
U1 – rozhodčí na první metě (first base umpire)

U2 – rozhodčí na druhé metě (second base umpire)

U3 – rozhodčí na třetí metě (third base umpire)

[PRAVIDLO/RULE] – citace uplatněného pravidla dle českého překladu WBSC pravidel softballu (Official Rules of Softball 2018 – 2021)

Piktogram výchozí situace:



## **Obsah:**

<b>1. HRA</b>	<b>1</b>
<b>1.1.1. a 1.2.6. Hra na výzvu (Appeal play)</b>	<b>1</b>
<b>1.1.4. Domácí družstvo a družstvo hostů (Home and Visiting team)</b>	<b>11</b>
<b>1.1.8. Porada před zápasem (Pre-game meeting)</b>	<b>12</b>
<b>1.1.10. TIME</b>	<b>12</b>
<b>1.2.1. Řádná hra (Regulation game)</b>	<b>14</b>
<b>1.2.2. Skreč zápasu (Forfeited game)</b>	<b>17</b>
<b>1.2.3. Pravidlo o rozdílu bodů (Run ahead rule, Mercy rule)</b>	<b>19</b>
<b>1.2.4. Tie breaker</b>	<b>20</b>
<b>1.2.5. Dosažení bodu (Scoring runs)</b>	<b>22</b>
<b>1.2.7. Vítěz zápasu (Winner of the game)</b>	<b>29</b>
<b>1.2.8. Důvody k protestu (Ground for protest)</b>	<b>30</b>
<b>1.2.10. Neplatné protesty (Invalid protests)</b>	<b>31</b>
<b>1.2.11. Podání protestu (Giving notice of a protest)</b>	<b>32</b>
<b>1.2.14. Výsledek protestu (Result of protest)</b>	<b>33</b>
<b>2. HŘIŠTĚ A VYBAVENÍ</b>	<b>34</b>
<b>2.1.1. Upravená pálka (Altered bat)</b>	<b>34</b>
<b>2.1.3. Území pálkaře (Batter's box)</b>	<b>38</b>
<b>2.1.4. Území chytače (Catcher's box)</b>	<b>39</b>
<b>2.1.8. Helma (Helmet)</b>	<b>39</b>

<b>2.1.9. Nesprávná pálka (Illegal bat)</b>	41
<b>2.1.12. Oficiální vybavení (Official equipment)</b>	42
<b>2.1.14. Hřiště (Playing field)</b>	44
<b>2.2.2. Oficiální hrací plocha (Official diamond)</b>	44
<b>2.2.3. Územní a zvláštní pravidla (Ground or special rules)</b>	46
<b>2.3.1. Pálka (Official bat)</b>	47
<b>2.3.2. Pálka na rozcvičení (Warm-up bat)</b>	48
<b>2.4.1. Rukavice (Gloves and mitts)</b>	49
<b>2.4.2. Obuv (Shoes)</b>	50
<b>2.4.3. Ochranné vybavení (Protective equipment)</b>	51
<b>2.5.1. Dresy hráčů (Player uniforms)</b>	53
<b>2.6. Dresy koučů (Coaches uniforms)</b>	56
<b>3. ÚČASTNÍCI</b>	58
<b>3.1.8. Nesprávný hráč (Illegal player)</b>	58
<b>3.1.9. Nesprávný návrat do hry (Illegal re-entry)</b>	59
<b>3.1.10. Nesprávné střídání (Illegal substitute)</b>	61
<b>3.1.11. Neoprávněný hráč (Ineligible player)</b>	62
<b>3.1.12. Neoprávněný zastupující hráč (Ineligible replacement player)</b>	63
<b>3.1.16. Hráč OPO (Offensive player only - OPO)</b>	64
<b>3.1.17. Návrat do hry (Re-entry)</b>	64
<b>3.1.21. Náhradník (Substitute)</b>	66
<b>3.1.24. Stažený hráč (Withdrawn player)</b>	67
<b>3.2.1. Seznam členů družstva (Line-up card)</b>	68

<b>3.2.2. Hráči (Players)</b>	69
<b>3.2.3. Hráči základní sestavy (Starting players)</b>	70
<b>3.2.4-5. Suplující hráč a FLEX (Designated player – DP and FLEX player)</b>	71
<b>3.2.6. Zastupující hráč (Replacement player)</b>	76
<b>3.2.7. Dočasný běžec (Temporary runner)</b>	80
<b>3.2.8. Nastoupení do hry – střídání (Substitution)</b>	84
<b>3.4. Kouči (Coaches)</b>	87
<b>3.4.3. Metoví kouči (Base coaches)</b>	88
<b>3.5. Členové a zástupci družstva (Team personnel)</b>	89
<b>3.6. Rozhodčí (Umpires)</b>	90
<b>3.6.2. Rozhodčí na domácí metě (Plate umpire)</b>	92
<b>3.6.5. Výměna rozhodčího (Change of umpires)</b>	93
<b>3.6.6. Rozhodnutí rozhodčího (Umpires' judgment)</b>	94
<b>3.6.7. Přerušování hry (Suspension of play)</b>	99
<b>4. NADHAZOVÁNÍ</b>	103
<b>4.1.1. Ohlášená porada v obraně (Charged defensive conference)</b>	103
<b>4.1.2. Crow Hop</b>	104
<b>4.1.3. Nesprávný nadhazovač (Illegal pitcher)</b>	104
<b>4.1.4. Skok (Leaping)</b>	105
<b>4.1.7. Stojná noha (Pivot foot)</b>	106
<b>4.1.8. Rychle opakovaný nadhoz (Quick return pitch)</b>	106



<b>4.2.1. Ohlášená porada v obraně (Charged defensive conference)</b>	107
<b>4.2.2. Co se nepovažuje za ohlášenou poradu v obraně (What is not a charged defensive conference)</b>	109
<b>4.3.1. Činnost před provedením nadhozu (Preliminaries before delivering a pitch)</b>	111
<b>4.3.2. Zahájení nadhozu (Starting the pitch)</b>	115
<b>4.3.3. Správné nadhození (Legal delivery)</b>	117
<b>4.3.4. Postavení v obraně (Defensive positioning)</b>	122
<b>4.3.5. Cizí substance (Foreign substance)</b>	123
<b>4.3.6. Chytač (The catcher)</b>	125
<b>4.3.1 - 4.3.7. Důsledky (Effects)</b>	126
<b>4.4. Nadhozy na rozcvičení (Warm-up pitches)</b>	128
<b>4.5. Nenadhozeno (No pitch)</b>	130
<b>4.6. Upuštěný nadhoz (Dropped ball)</b>	132
<b>4.7. Návrat nadhazovače (Return of pitcher)</b>	133
<b>4.8. Nesprávný nadhazovač (Illegal pitcher)</b>	133
<b>5. ODPALOVÁNÍ A BĚH PO METÁCH</b>	135
<b>5.1.3. Odpal (Batted ball)</b>	135
<b>5.1.7. Blokovaný míč (Blocked ball)</b>	135
<b>5.1.8. Náráz - ulejkva (Bunt)</b>	137
<b>5.1.9. Chycení míče (Catch)</b>	138
<b>5.1.12. Dočasně mrtvý míč (Delayed dead ball)</b>	142
<b>5.1.16. Dobrý odpal (Fair ball)</b>	142

<b>5.1.18. Míč v letu (Fly ball)</b>	145
<b>5.1.19. Nucený aut (Force out)</b>	145
<b>5.1.20. Chybný odpal (Foul ball)</b>	148
<b>5.1.21. Tečovaný odpal (Foul tip)</b>	151
<b>5.1.22. Zasažený pálkař (hit by pitch)</b>	154
<b>5.1.23. Nesprávně odpálený míč (Illegally batted ball)</b>	155
<b>5.1.24. Nesprávné chycení míče (Illegally caught ball)</b>	156
<b>5.1.26. Vnitřní chycený (Infield fly)</b>	156
<b>5.1.27. Nechráněný hráč (In jeopardy)</b>	163
<b>5.1.28. Úmyslná meta zdarma (Intentional base on balls or intentional walk)</b>	163
<b>5.1.30. Bránění ve hře (Interference)</b>	165
<b>5.1.32. Překážení (Obstruction)</b>	169
<b>5.1.35. Over slide</b>	172
<b>5.1.36. Přehoz (Overthrow)</b>	173
<b>5.1.39. Squeeze play</b>	173
<b>5.1.41. Strike zone</b>	174
<b>5.1.42. Tečování (Tag)</b>	175
<b>5.1.46. Odražený míč (Trapped ball)</b>	176
<b>5.1.50. Nechytatelná přihrávka (Wild throw)</b>	176
<b>5.2. Ohlášená porada v útoku (Charged offensive conference)</b>	177
<b>5.3. Připravující se pálkař (On-deck batter)</b>	179
<b>5.4.1. Pořadí pálkařů (Batting order)</b>	182

<b>5.4.2. Požadavky na odpalování (Batting requirements)</b>	187
<b>5.4.3. Špatné a dobré nadhozy (Balls and Strikes)</b>	187
<b>5.4.4. Pálkař je aut (The batter is out)</b>	194
<b>5.5.1. Pálkař se stane běžícím pálkařem (The batter becomes the batter runner)</b>	203
<b>5.5.2. Běžící pálkař je aut (The batter runner is out)</b>	211
<b>5.6. Dvojitá první meta (Double base)</b>	220
<b>5.7. Použití nesprávné rukavice (Using an illegal glove)</b>	224
<b>5.8. Sejmutí helmy (Removal of helmet)</b>	226
<b>5.9. Tečování met ve správném pořadí (Touching bases in legal order)</b>	228
<b>5.10.1. Běžci mohou postupovat a být autováni, když je míč ve hře (Runners may advance with jeopardy to be put out while the ball is live)</b>	231
<b>5.10.2. Přidělené mety běžcům za překážení (Bases awarded to runner(s) for obstruction)</b>	235
<b>5.10.3. Běžci jsou aut (Runners are out)</b>	243
<b>5.10.4. Běžec není aut (The runner is not out)</b>	262
<b>5.11.a. Důsledky běhu po metách - jiné než při překážení (Base running awards - other than for obstruction) - Přidělení jedné mety (One base award)</b>	268
<b>5.11.b. Důsledky běhu po metách - jiné než při překážení (Base running awards - other than for obstruction) - Přidělení dvou met (two base award)</b>	270

<b>5.11.c. Důsledky běhu po metách - jiné než při překážení (Base running awards - other than for obstruction) - Přidělení tří met (three base award)</b>	273
<b>5.11.d. Důsledky běhu po metách - jiné, než při překážení (Base running awards - other than for obstruction) - Přidělení čtyř met (Four base award)</b>	274
<b>6. GAME MANAGEMENT:</b>	276
<b>Posouzení, zda pálkař švihl (Check swing)</b>	276
<b>Dočasně mrtvý míč („Delayed dead ball“)</b>	277
<b>Zasažení pálkaře nadhozem (Hit by pitch)</b>	277
<b>Vyloučení (Ejections)</b>	277
<b>Odpovědnost za rozhodnutí a změny rozhodnutí rozhodčích (Call responsibilities and changed calls)</b>	278
<b>Preventivní rozhodování (Use of preventive umpiring) <sup>(10)</sup> <sup>(9)</sup></b>	279
<b>Přílohy:</b>	282
<b>Literatura:</b>	289
<b>Rejstřík:</b>	291

## **ETICKÝ KODEX ROZHODČÍHO (Fair Play Code):**

1. Při hře i mimo hru se budu řídit pravidly slušného chování a principy fair play <sup>(7)</sup>.
2. Budu rozhodovat zcela objektivně v duchu platných pravidel softballu.
3. Budu se snažit předejít každé situaci, která by mohla ohrozit zdraví hráčů.
4. Respektuji všechny právoplatné účastníky hry na hřišti a jednám s nimi jako se sobě rovnými.
5. Na hřiště se dostavím včas, plně a předpisově vybaven a připraven k výkonu rozhodcovské činnosti dle platných regulí.
6. Mé vystupování na hřišti i mimo něj necht' mě zavazuje být dobrým a příkladným vzorem celé softballové obce, zejména všem kolegům rozhodčím.
7. Budu respektovat kolegy rozhodčí a napomáhat jim v jejich rozhodování.
8. Jsem připraven být otevřen konstruktivní kritice a respektovat názory ostatních.
9. Trvale se budu snažit zdokonalovat své rozhodcovské schopnosti.



---

# 1. HRA

---

---

## 1.1.1. a 1.2.6. Hra na výzvu (Appeal play)

---

Hra na výzvu (appeal play) je hra nebo situace, o které rozhodčí nemůže rozhodnout, dokud o to není požádán vedoucím týmu, koučem nebo hráčem družstva.

**DO KDY:** Hra na výzvu (appeal play) musí být uplatněna před tím, než je správně či nesprávně nadhozeno dalšímu pálkaři (vyjma některých situací, které souvisí s nesprávným střídáním nebo nesprávným návratem do hry), než nadhazovač a ostatní polaři opustí pole (fair territory) nebo než rozhodčí po poslední rozechře zápasu opustí hřiště.

**JAK:** Hra na výzvu (appeal play) může být uplatněna, když je míč ve hře nebo když je míč mrtvý. Uplatňuje-li hru na výzvu polař, musí při tom být ve vnitřním poli. Je-li hra přerušena, kterýkoliv z členů družstva ve vnitřním poli může slovně uplatnit hru na výzvu.

Vedoucí družstva (coach) může dle pravidel uplatnit při mrtvém míči (dead ball) hru na výzvu pouze tehdy, vstoupí-li do hřiště [2.1.14]. Není povoleno uplatňovat hru na výzvu z lavičky (dugout).

Pokud je hra na výzvu (appeal play) uplatňována u rozhodčího, do jehož kompetence dané rozhodnutí nespadá (př. je dotazován metový rozhodčí u druhé mety na minutí domácí mety), rozhodčí ukáže na oprávněného rozhodčího, případně vyvolá poradou všech rozhodčích.

**POZOR NA POŘADÍ:** V situaci, kdy je možné zahrát hru na výzvu (appeal play) na vícero hráčů, je klíčové, aby bylo jednoznačně zřejmé a přehledné, kdo, v jakém pořadí a z jakého důvodu uplatňuje hru na výzvu. Jako poslední v pořadí by měla být uplatňována hra na výzvu na běžce, u kterého se **ruší nucený postup**. Takto a v tomto pořadí provedenou hrou na výzvu se ruší při třetím (nebo dalším) autu **dosazené body**. Při opačném postupu, kdy by hra na výzvu byla nejdříve na hráče, u něhož by byl zrušen nucený postup, a

až potom na ostatní hráče, kteří již nejsou v nuceném postupu, došlo by k započítání dosažených bodů.

**V JAKÝCH SITUACÍCH:** **a)** při minutí mety, **b)** při předčasném opuštění mety při chytání odpáleného míče ze vzduchu před prvním dotykem s míčem, **c)** při nesprávném pořadí na pálce, **d)** při pokusu o postoupení na druhou metu po dosažení první mety, **e)** při nesprávném střídání, **f)** při nastoupení neohlášeného hráče při použití pravidla o Zastupujícím hráči, **g)** při nesprávném návratu do hry, **h)** při nastoupení neohlášeného hráče při použití pravidla o Suplujícím hráči (DP), **ch)** při tom, když si běžci vymění postavení na metách, které obsadili.



**1.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí a obsadí druhou metu. Běžec R1 dosáhne třetí mety, ale při běhu mine druhou metu. Rozhodčí vidí minutí druhé mety běžcem R1, ale tým v obraně neuplatňuje hru na výzvu (appeal play). Posléze nadhazovač nadhodí dalšímu pálkaři v pořadí B3. Zůstává výsledek rozehry v platnosti?

**VÝKLAD:** Ano, výsledek rozehry zůstává v platnosti. Družstvo v obraně neuplatnilo hru na výzvu (appeal play) před tím, než bylo nadhozeno dalšímu pálkaři B3 a z tohoto důvodu ztrácí možnost uplatnit hru na výzvu pro minutí druhé mety běžcem R1 [1.2.6.a(i), 1.2.6.e].



**2.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí trojmetový odpal. Běžec R1 skóruje, ale při běhu mine druhou metu. Rozhodčí vidí minutí druhé mety běžcem R1, ale tým v obraně neuplatňuje hru na výzvu (appeal play). Platí bod běžce R1?

**VÝKLAD:** Ano. Předpokládá se, že se běžci dotknou met/y, když ji míjejí. Družstvo v obraně by muselo uplatnit hru na výzvu (appeal play), pokud by bod běžce R1 neměl platit. Rozhodčí jsou zodpovědní za to, aby sledovali,



zda se běžec dotkl nebo nedotkl mety tak, aby mohli rozhodnout v případě, že družstvo v obraně uplatní hru na výzvu [1.1.1, 1.2.6].



**3.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař odpálí vysoký míč do vnějšího pole. Běžec R1 se přestane dotýkat druhé mety před tím, než se letícího míče poprvé dotkne polař. Měl by rozhodčí okamžitě vyhlásit běžce R1 aut za „předčasný výběh“ z mety?

**VÝKLAD:** Ne, dle pravidel se nejedná o „předčasný výběh“, ale nesprávně vyběhnutí z mety [5.1.43]. Rozhodčí nemůže vyhlásit sám od sebe běžce R1 aut za to, že opustil metu před tím, než se míče chyceného ze vzduchu poprvé dotknul polař. Rozhodčí vyhlásí běžce R1 aut až v případě, že družstvo v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) pro nesprávný výběh z mety [5.10.3.a(vii), 1.2.6].

*POZNÁMKA:* Jestliže se běžec vrací na metu poté, co nesprávně vyběhl (opustil metu před tím, než se míče poprvé dotknul polař a míč byl chycen ze vzduchu), jedná se z hlediska uplatňování pravidla hra na výzvu (appeal play) o „time play“, nikoliv o nucený aut (force out). Pokud je tedy úspěšně zahrána hra na výzvu, jejímž výsledkem je třetí aut ve směně, všechny body dosažené v této rozeře (před uplatněním hry na výzvu) zůstávají v platnosti, vyjma bodu dosaženého běžcem, který byl autován v důsledku uplatnění hry na výzvu.

**4.** Pálkař B2 následuje pálkaře B1 v pálkařském pořadí. Ve třetí směně pálkař B1 odpalem obsadí první metu. Poté se do pálkařského boxu postaví pálkař B3. Rozhodčí vidí, že pálkař B3 je pálkař mimo pálkařské pořadí. Měl by rozhodčí vyhlásit pálkaře B2 aut za start mimo pálkařské pořadí?

**VÝKLAD:** Ne, pouze tým v obraně může uplatnit hru na výzvu (appeal play) za start pálkaře mimo pálkařské pořadí [5.4.1, 1.2.6.e(iii)].

**POZNÁMKA:** Důsledek pro pálkaře za start mimo pálkařské pořadí se odvíjí od fáze startu pálkaře (př. před nadhozem, po odpalu atd.), kdy je hra na výzvu (appeal play) na něj uplatněna [5.4.1].



5. Všechny mety obsazené (R1, R2, R3). Pálkař B4 obdrží čtvrtý chybný nadhoz (4 ball). Běžec R1 při nuceném posunu mine domácí metu a odejde rovnou na lavičku (do dugoutu). Může tým v obraně za této situace zahrát hru na výzvu (appeal play)?

**VÝKLAD:** Ano, tým v obraně má možnost zahrát hru na výzvu (appeal play) na běžce R1 do okamžiku, než bude nadhozeno (správně/nesprávně – illegal pitch) dalšímu pálkaři.

**POZNÁMKA:** Jakmile běžec R1 vstoupí na lavičku (do dugoutu), ztrácí možnost se legálně vrátit a dotknout se domácí mety, kterou minul. Běžec R1 je safe a jeho bod se počítá, dokud tým v obraně nezahraje hru na výzvu (appeal play) za minutí domácí mety. Jestliže domácí tým uplatní hru na výzvu před dalším nadhozem, je běžec R1 vyhlášen aut a jeho doběh (bod) neplatí [1.2.6].



6. Na odpal pálkaře B2 obsadí běžec R1 třetí metu, ale při běhu mine druhou metu. Rozehra je ukončena a míč má nadhazovač v kruhu. Polař F4 na druhé metě požádá rozhodčího o přerušení hry („TIME“) a jde požádat nadhazovače, aby zahrál hru na výzvu (appeal play) na běžce R1 za minutí druhé mety. Rozhodčí poté vyhlásí běžce R1 aut.

**VÝKLAD:** Když je míč mrtvý (rozhodčí vyhlásil „TIME“), jakýkoliv polař s míčem nebo bez míče stojící ve vnitřním poli může zahrát verbálně hru na výzvu (appeal play) na běžce, který při běhu minul metu nebo ji neoprávněně opustil.

**POZNÁMKA:** Vedoucí družstva (coach) může dle pravidel uplatnit při mrtvém míči (dead ball) hru na výzvu (appeal play) pouze tehdy, vstoupí-li do hřiště [2.1.14]. Není povoleno uplatňovat hru na výzvu z lavičky (dugout).

Pokud je hra na výzvu uplatňována u rozhodčího, do jehož kompetence dané rozhodnutí nespadá (př. je dotazován metový rozhodčí u druhé mety na minutí domácí mety), rozhodčí ukáže na oprávněného rozhodčího, případně vyvolá poradu všech rozhodčích.



**7.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, dva auty. Pálkař B3 odpálí třímetový odpal a obsadí třetí metu. Běžci R1 a R2 skórují. Běžec R2 při běhu mine třetí metu. Polař F6 chce zahrát hru na výzvu (appeal play) příhozem míče polaři F5 na třetí metu, ale příhozem hodí míč mimo hřiště. Rozhodčí přidělí běžci R3 (původně B3) domácí metu za přehoz. Poté, co chytač obdrží od rozhodčího nový míč do hry, zahraje hru na výzvu na běžce R2 pro minutí třetí mety.

**VÝKLAD:** Doběh běžce R1 se počítá, běžec R2 je vyhlášen aut a jeho bod neplatí. Doběh běžce R3 se nepočítá. Pokud rozhodčí posoudí příhoz míče na třetí metu jako nepopiratelný pokus o hru na výzvu (appeal play), běžec R2 je vyhlášen aut. Doběh běžce R3 se nepočítá, neboť předchozí běžec R2 byl aut na základě hry na výzvu za minutí třetí mety [1.2.5.c(iv), 1.1.1, 1.2.6, 5.10.3.a(viii)].

**8.** Pálkař B1 odpálí dvoumetový odpal a obsadí druhou metu. Při běhu mine první metu. Nadhazovač obdrží od polařů míč a postaví se na nadhazovací metu, odkud přihraje míč na první metu ve snaze zahrát hru na výzvu (appeal play).

**VÝKLAD:** Jedná se o nesprávný nadhoz (illegal pitch). Míč je mrtvý a družstvo v obraně ztrácí možnost zahrát hru na výzvu (appeal play). Běžci R1 je přiznána třetí meta a pálkaři B2 je přiznán jeden špatný nadhoz (1 ball) [4.3.7].

**POZNÁMKA:** V případě, že je rozehra ukončena a je zřejmé, že družstvo v obraně bude chtít uplatňovat hru na výzvu (appeal play), měl by rozhodčí v rámci citu pro hru přerušit hru a vyhlásit „TIME“. Předejde se tím znepřehlednění situace a vzniku nesprávného nadhozu (illegal pitch) nesouvisejícího s hrou samotnou – jedná se o preventivní rozhodování (preventative umpiring). Nadhazovač smí odstoupit vzad z nadhazovacího postavení odkročením za nadhazovací metu **předtím, než rozpojí** ruce.

**9.** Pálkař odpálí třímetový odpal a stane se běžícím pálkařem (BR). Mezi druhou a třetí metou si uvědomí, že minul druhou metu a úspěšně se stihne vrátit dříve, než hráči v obraně přihrají míč na druhou metu, aby mohli tečováním (mety/hráče) zahrát hru na výzvu (appeal play) při míči ve hře.

**VÝKLAD:** Běžec je safe, jedná se o „time play“.

**POZNÁMKA:** Jestliže není rozehra ukončena a míč tzv. zůstává ve hře, musí být hra na výzvu (appeal play) uplatněna tečováním (tag) mety, kterou běžec minul nebo tečováním samotného běžce dříve, než se tento běžec vrátí na metu, kterou minul. Uplatnění hry na výzvu při míči ve hře nemá za následek přerušení hry. Běžci mohou dále postupovat, pokud nebyli autováni hrou na výzvu.

Obdobně při mrtvém míči se může běžec pokusit vrátit na metu, kterou minul nebo neoprávněně opustil. [1.2.6.b VÝJIMKA]

**10.** Běžec na třetí metě vyběhne po nechyceném odpalu do vzduchu k domácí metě, kde skluzem usiluje o domácí metu, kterou mine. Chytač F2 (catcher) se jej poté pokusí tečovat, ale mine jej. Běžec se domnívá, že dosáhl domácí mety a odejde kolem chytače směrem k lavičce (dugoutu).

**VÝKLAD:** Běžec je safe [1.1.1, 5.10.3.a(x)].

**POZNÁMKA:** Pokud rozhodčí posoudí snahu chytače o tečování běžce na domácí metě poté, co ji minul, jako nezpochybnitelný signál rozhodčímu o uplatnění hry na výzvu (appeal play), měl by rozhodčí vyhlásit běžce aut. Jestliže všichni ostatní běžci dále nepostupují a nelze předpokládat pokračování roze hry, měl by rozhodčí přerušit hru („TIME“) a poté vyhlásit běžce aut v důsledku hry na výzvu.

Jedná se o typ preventivního rozhodování (preventative umpiring), jehož účelem je předcházet tomu, aby chytač F2 (catcher) s míčem nenásledoval běžce na lavičku při míči ve hře. Včasné rozhodnutí rozhodčího umožní zklidnění a zpřehlednění situace.

**Dodatek:** Běžec se nemůže vrátit dotknout domácí mety, kterou minul, jestliže opustil hřiště nebo následující běžec doběhl na domácí metu [1.1.1, 1.2.6, 5.10.3.a(xi)].



**11.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, bez autu. Pálkař B3 odpálí míč do vnějšího pole na polaře F9 a obsadí druhou metu. Běžec R2 obsadí třetí metu a běžec R1 skóruje, ale při běhu mine třetí metu. Roze hra je ukončena a míč je vrácen nadhazovači do nadhazovacího kruhu. Vedoucí týmu v obraně požádá z dugoutu (lavičky) o přerušeni hry („TIME“) a poté vstoupí do hřiště, kde slovně uplatňuje hru na výzvu (appeal play) na běžce R1 za minutí třetí mety. Jedná se o správný postup uplatnění hry na výzvu?

**VÝKLAD:** Ano. Hra na výzvu (appeal play) může být uplatněna tehdy, je-li míč mrtvý (je přerušena hra) a vedoucí družstva vstoupí na hřiště [1.1.1, 1.2.6.c].

**POZNÁMKA:** Aby bylo zřejmé a přehledné, kdo a z jakého důvodu uplatňuje hru na výzvu (appeal play), je vedoucí družstva povinen v době, kdy je hra přerušena, vstoupit na hřiště, a až poté verbálně uplatňovat hru na výzvu u příslušného rozhodčího.



**12.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, jeden aut. Vedoucí družstva v útoku požádá rozhodčího o přerušení hry („TIME“), aby se poradil s běžci na metách. Když je porada ukončena, běžci na metách se vymění (R1 jde na první metu, R2 jde na druhou metu). Následující nadhoz pálkaři B3 je nechtatelný nadhoz (wild pitch), na který se oba běžci posunou o metu. V tomto okamžiku družstvo v obraně zaznamená, že se běžci na metách po poradě vyměnili. Uplatňují tedy hru na výzvu (appeal play) u rozhodčího na domácí metě. Jedná se o situaci, kdy je možné uplatnit hru na výzvu?

**VÝKLAD:** Ano. Hru na výzvu (appeal play) lze v této situaci uplatnit, pokud všichni běžci, kteří si vyměnili postavení na metách, nejsou na lavičce (dugoutu) a není ukončena směna. Je-li na metě jeden z těchto běžců, pak on i ostatní běžci, kteří si vyměnili postavení na metách, budou vyhlášeni aut, i když mezitím dosáhli bodů (body takto dosažené jsou neplatné) [1.1.1, 1.2.6.e(ix), 5.10.3.a(xiii)].

**POZNÁMKA:** Pořadí autů se určí podle postavení běžců po výměně. Běžec, který je po výměně blíže domácí metě, bude vyhlášen aut jako první a běžec po výměně dále od domácí mety bude vyhlášen aut jako druhý.



**13.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí jednometový odpal. Běžec R1 mine třetí metu a usiluje o domácí metu. Tým v obraně přihraje míč na domácí metu a běžec R1 se rozhodne vrátit zpět na třetí metu. Při návratu je mu překáženo a zároveň je tečován (autován) před dosažením třetí mety. Rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a přidělí běžci R1 třetí metu v důsledku překážení. Může být v této situaci úspěšně uplatněna hra na výzvu (appeal play) za minutí třetí mety běžcem R1?

**VÝKLAD:** Ne, protože běžci R1 bylo překáženo při návratu na metu, kterou minul, a před tím, než byla uplatněna hra na výzvu (appeal play). Jedná se o „time play“ [1.1.1, 5.10.2.d].



**14.** V dohrávce sedmé směny běžec R1 skóruje na dvoumetový odpal a domácí tým tak vítězí. Rozhodčí vidí, že se běžec R1 nedotkl třetí mety při běhu na domácí, ale žádný hráč týmu hostů nenaznačuje, že by to viděl a chtěl uplatnit hru na výzvu (appeal play). Poté, co všichni hráči v obraně opustí pole (fair territory), je polař F5 upozorněn diváky na minutí třetí mety běžcem R1 a vrací se na třetí metu, aby uplatnil hru na výzvu.

**VÝKLAD:** Na uplatnění hry na výzvu (appeal play) je příliš pozdě. Tím, že všichni hráči v obraně opustili pole (fair territory), ztratili možnost zahrát hru na výzvu. Směna skončila, když všichni hráči v obraně opustili pole, přičemž žádný hráč nenaznačoval, že by měl zájem zahrát hru na výzvu. Stejný princip platí pro každou polovinu směny, včetně konce utkání [1.1.1, 1.2.6.a(ii)].

**15.** Kouč týmu „A“ křičí z lavičky, že předchozí pálkař týmu „B“ odpálil mimo pořadí. Rozhodčí kouče týmu „A“ ignoruje a povolí následujícímu pálkaři „C“, aby vstoupil do pálkařského území, kde mu je nadhozeno. Trenér týmu „A“ až nyní vstoupí na hřiště a dožaduje se uplatnění hry na výzvu (appeal play) na předchozího pálkaře za start mimo pálkařské pořadí.

**VÝKLAD:** Rozehra zůstává v platnosti, pálkař „C“ se stává správným pálkařem v pořadí pálkařů. Jelikož kouč týmu „A“ nepřišel na hřiště v souladu s pravidly včas, hra na výzvu (appeal play) je zamítnuta, neboť nebyla uplatněna správně, dle pravidel [1.1.1, 1.2.6.c].

**POZNÁMKA:** Aby bylo jednoznačně zřejmé a přehledné, kdo a z jakého důvodu uplatňuje hru na výzvu (appeal play), je vedoucí družstva povinen vstoupit na hřiště, a až poté verbálně uplatňovat hru na výzvu u příslušného

rozhodčího. Pokřikování z lavičky (dugout) není forma verbálního projevu uplatnění hry na výzvu, na kterou by měl rozhodčí reagovat.

V rámci citu pro hru by měl rozhodčí přerušit hru a dát možnost (časový prostor) vedoucímu družstva pro vstup na hřiště a správné uplatnění hry na výzvu.



**16.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, dva auty. Chytač (catcher) nechytí třetí dobrý nadhoz a míč skončí v zámezi u backstopu. Běžec R1 skóruje, běžec R2 je při postupu na domácí metu aut. Poté, co chytač (catcher) uvidí, že běžící pálkař BR zapomněl postupovat na první metu, přihodí míč polaři F3 na první metu, aby zahrál nucený aut BR.

**VÝKLAD:** Třetí aut běžce R2 ukončil směnu [1.1.5]. BR měl možnost postupovat na první metu na základě volby hráčů v útoku (fielder's choice), kteří zahráli třetí aut běžce R2 na domácí metě. BR tak ukončil svůj čas na pálce. Příhoz na první metu za účelem získání dodatečného autu není hra na výzvu (appeal play) [1.2.6.d, 1.2.6.e, Příloha 6B, Příloha 6C].

**POZNÁMKA:** Hra na výzvu (appeal play) může být zahrána po třetím autu pro získání dodatečného autu za účelem zrušení bodu/ů nebo obnovení správného pořadí pálkařů. To, že BR měl možnost postupovat a nepostupoval na první metu, však není důvod dle pravidel pro hru na výzvu.



**17.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, dva auty. Běžci R1 a R2 vyběhnou s nadhozem. Pálkař odpálí míč na polaře F5, který vidí, že nestihne zahrát aut BR na první metě, a tak autuje tečováním běžce R2. Běžec R1 mezitím skóroval. Polař F5 poté uvidí, že BR zakopl a doposud nedosáhl první mety, a tak přihraje míč na první metu.

**VÝKLAD:** Bod běžce R1 platí. Třetí aut běžce R2 ukončil směnu [1.1.5].



*POZNÁMKA:* Hra na výzvu (appeal play) může být zahrána po třetím autu pro získání dodatečného autu za účelem zrušení bodu/ů nebo obnovení správného pořadí pálkařů [1.2.6.d]. Příhoz na první metu však není v tomto případě v souladu s pravidlem pro hru na výzvu [1.2.6.e].



**18.** Běžec R1 na třetí metu, běžec R2 na první metu, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč do vnějšího pole, kde jej polař F8 chytí ze vzduchu. Oba běžci (R1, R2) vyběhli dříve, než se míče v letu poprvé dotkl polař F8. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) na běžce R2 a rozhodčí jej vyhlásí aut. Chytač F2 chce také zahrát hru na výzvu za účelem zrušení bodu na běžce R1, ale stojí při tom **(a)** v zámezí (foul territory) v území chytače nebo **(b)** v poli (fair territory).

**VÝKLAD:** Jakýkoliv hráč ve vnitřním poli může uplatnit v době, kdy je hra přerušena, hru na výzvu (appeal play). V situaci **(a)** se chytač F2 stojící v území chytače (ve svém standardním postavení) považuje, jako by stál v poli (fair territory). Rozhodčí umožní chytači zahrát hru na výzvu a zruší bod běžce R1 [1.2.6, 1.2.6.d]. V situaci **(b)** rozhodčí umožní chytači F2 zahrát hru na výzvu a zruší bod běžce R1 [1.2.6.d].

---

### 1.1.4. Domácí družstvo a družstvo hostů (Home and Visiting team)

---

**19.** Dva týmy se nemohou dohodnout, který z týmů by měl být domácím týmem.

**VÝKLAD:** O tom, kdo z týmů bude domácí a kdo host, rozhodne rozhodčí na domácí metu losováním pomocí hodu mincí za účasti zástupců obou týmů, pokud není v pravidlech pořádající organizace (př. Soutěžní řád, specifikace soutěží, termínová listina, rozpis turnaje atd.) uvedeno jinak [1.1.4.a].

---

## 1.1.8. Porada před zápasem (Pre-game meeting)

---

**20.** Oba vedoucí týmů předají na poradě před zápasem své seznamy členů družstva (line-up card) hlavnímu rozhodčímu ke kontrole. Domácí tým má na seznamu členů družstva uvedeno devět hráčů. Rozhodčí se v rámci kontroly zeptá vedoucího týmu domácích, zda chce použít během hry suplujícího hráče (DP). Odpověď zní „ano“, rozhodčí vrátí „line-up card“ vedoucímu týmu domácích, aby na něj doplnil desátého hráče (FLEX) a vrátil jej opět ke kontrole. Rozhodčí poté provede kontrolu „line-up card“ hostů hrajících v deseti a požádá jej, aby doplnil chybějící čísla hráčů a ujistil se, že jsou správná. Poté co oba vedoucí týmů po kontrole a doplnění údajů vrátí „line-up card“ hlavnímu rozhodčímu, ten je prohlásí za oficiální.

**VÝKLAD:** Ano. Při kontrole seznamu členů družstva (line-up card) by měl hlavní rozhodčí spočítat počet hráčů základní sestavy. Pokud jich je pouze devět, pro jistotu se zeptá vedoucího týmu, zda chce v průběhu hry používat suplujícího hráče DP nebo ne. Dále nechá oba vedoucí týmů zkontrolovat čísla, jména hráčů a jejich posty, a až poté prohlásí seznam členů družstva za oficiální [1.1.8].

---

### 1.1.10. TIME

---

„TIME“ je povel rozhodčího použitý k přerušení hry v utkání. Míč je mrtvý.

Pokud to nevyžaduje bezpečnost hráčů/účastníků utkání, měl by ve většině situací rozhodčí signalizovat přerušení hry „TIME“ až poté, co rozehra skončila. Správné načasování s citem pro hru jsou v tento moment klíčové, aby nedošlo ke zranění hráčů.

**21.** Okamžitě poté, co pálkař dostane čtvrtý špatný nadhoz (4 ball), požádá kouč v útoku o „TIME“.

**VÝKLAD:** Rozhodčí na žádost nereaguje a nařídí pákari postupovat na první metu. Až poté, co pákař dosáhne mety a rozehra je dle posouzení rozhodčího ukončena, lze přerušit hru na žádost kouče. Kouč nebo hráč může požádat o „TIME“ až poté, co byla ukončena rozehra. Rozhodčí pak může nařídít pozastavení hry, během které je míč mrtvý [1.1.10, 3.6.7.g].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí může vyhlásit „TIME“, až když je míč ve vnitřním poli a podmínky odůvodňují takovou akci [3.6.7]. V případě zranění rozhodčí nevyhlásí „TIME“, dokud není ukončena rozehra (vyjma situace, kdy se podle posouzení rozhodčího jedná o vážné zranění ohrožující život).

**22.** Rozhodčí vyhlásil „TIME“, aby si promluvil se zapisovatelem, hráčem, koučem nebo pořadatelem. Mezitím, když je hra přerušena, si jdou koučové obou týmů promluvit na hřiště se svými hráči. Poté, co je hlavní rozhodčí připraven pokračovat ve hře a vyhlásí „PLAY BALL“, koučové okamžitě opustí hřiště.

**VÝKLAD:** Pokud nehrající kouč okamžitě ukončí poradou, když je rozhodčí připraven pokračovat ve hře, nepovažuje se toto za ohlášenou poradou [1.1.10, 4.2.2.f, 5.2.a].

**23.** Rozhodčí rozhodne, že míč je pro hru nevhodný a podá polari F2 nový míč. Je míč ve hře?

**VÝKLAD:** Ne. Pokud rozhodčí přeruší hru z důvodu kontroly míče, zůstává míč mrtvý, dokud nadhazovač nemá míč a rozhodčí nevyhlásí „PLAY BALL“ [1.1.10, 1.1.7].



**24.** Běžec R1 na první metě. Pákař B2 svým odpalem zasáhne nadhazovače do hlavy.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí „TIME“ a přidělí běžci R1 a pálkaři B2 mety zdarma, na které by dle jeho posouzení postoupili, kdyby nedošlo ke zranění nadhazovače odpalem [1.1.10, 3.6.7.f].

*POZNÁMKA:* V případě zranění rozhodčí nevyhlásí „TIME“, dokud není rozehra ukončena (vyjma situace, kdy se podle posouzení rozhodčího jedná o vážné zranění ohrožující život).

**25.** Pálkař B1 je zasažen nadhozem a musí být ošetřen. Je nutné, aby pálkař před přerušением hry na ošetření dosáhl první mety?

**VÝKLAD:** Ne, míč je mrtvý. Hráč může být ošetřen nebo střídán náhradníkem před tím, než dosáhne/postoupí na první metu [5.1.22, 5.5.1.f, 1.1.10].

---

### 1.2.1. Řádná hra (Regulation game)

---

Řádná hra má sedm úplných směn a utkání je možné ukončit ve druhé polovině 7. směny, jestliže družstvo na pálce dosáhlo většího počtu bodů, i když ještě nemá třiauty. Pokud je utkání ukončeno dříve, než po sedmi směnách, výsledek předčasně ukončeného utkání platí, jestliže bylo utkání ukončeno alespoň po pěti úplných směnách nebo po čtyřech a půl, pokud domácí tým byl ve vedení.

*POZNÁMKA:* Pravidla pořádající organizace (např. Specifikace soutěží ČSA) mohou upravovat podmínky řádné hry (např. stanovovat hrací dobu, nebo počet směn).

Neexistuje žádný časový limit (pokud není stanoveno jinak pravidly pořádající organizace), do kdy musí hlavní rozhodčí rozhodnout o ukončení utkání. K určení, zda čekat na dokončení utkání, může pomoci řada faktorů, jako je intenzita počasí, stav pole, typ hry (běžná sezóna, turnaj, play off utkání) nebo denní doba. Prioritou a hlavním zájmem by zde měla být především **bezpečnost** všech účastníků.

**26.** Hlavní rozhodčí ukončí utkání na začátku čtvrté směny z důvodu nepříznivého počasí. Jedná se o řádnou hru?

**VÝKLAD:** Ne. Aby výsledek utkání platil (tzn. aby se jednalo o řádnou hru), musí být odehráno pět směn nebo čtyři a půl směny, pokud domácí tým vede [1.2.1.c].

**27.** Domácí tým prohrává o jeden bod po pěti a půl směnách. V dohrávce páté směny domácí tým skóroval **(a)** jedním bodem, **(b)** dvěma body. V dohrávce šesté směny je utkání ukončeno kvůli nepříznivému počasí před tím, než mohl domácí tým dokončit svůj čas na pálce. Kdo je vítězem utkání?

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je utkání nerozhodné a bude se opakovat od začátku. Výsledek utkání se nevrací zpět k poslední úplné směně, kdy hosté vedli, protože tým domácích skóre vyrovnal [1.2.1.d]. V situaci **(b)** je vítězem utkání domácí tým. Utkání bylo ukončeno, protože hostující tým již nemá příležitost bodovat v průběhu šesté směny [1.2.1.c].

*POZNÁMKA:* Pokud tým hostů měl více bodů (doběhů), než domácí tým v šesté nebo sedmé směně (pokud toto výslovně neupravují pravidla pořádatelů organizace (např. Specifikace soutěží ČSA)), a tým domácích neměl příležitost dokončit svůj čas na pálce, pak platí výsledek utkání z předchozí úplné směny.

**28.** Na konci šesté směny pálkař B7 domácího týmu odpálí home run a vyrovná utkání na stav 6:6. Poté začne silně pršet a hlavní rozhodčí přeruší utkání. Po uplynutí 1h je hřiště dle názoru hlavního rozhodčího nehratelné a utkání je ukončeno.

**VÝKLAD:** Utkání končí remízou [1.2.1.d] a musí se hrát znovu od začátku. V opakovaném utkání původní seznam členů družstva (line-up card) nemusí být stejný [1.2.1.f].

**POZNÁMKA:** Při rozhodování o přerušení utkání by mělo být prioritou a hlavním zájmem především **bezpečnost** všech účastníků.

**29.** Domácí tým vede o jeden bod po pěti odehraných směnách. Na začátku šesté směny tým hostů zaznamená dva body a ujme se vedení. V dohrávce šesté směny s jedním autem rozhodčí ukončí utkání kvůli dešti. Kdo je vítězem utkání?

**VÝKLAD:** Z pohledu pravidel se jedná o řádnou hru a domácí tým je vítězem utkání. Skóre se vrací zpět k poslední kompletní směně, protože domácí tým v šesté směně nedokončil svůj čas na pálce, nevyrovnal utkání a ani se nedostal do vedení [1.2.1.c, 1.2.1.a].



**30.** V dohrávce sedmé směny s běžci na první, druhé a třetí metě je stav utkání 5:5. Pálkař odpálí míč, který se v letu dotkne plotu, odrazí se k polaři a od něj odrazem dopadne za plot. Rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a přidělí běžícímu pálaři a běžcům dvě mety, které drželi v okamžiku nadhozu [5.11.b]. Jaké je konečné skóre utkání?

**VÝKLAD:** Konečné skóre je 6-5 pro tým domácích [1.2.1.a].

**31.** V utkání hraném na turnaji je po šesti úplných směnách domácí tým ve vedení 5-4. Na začátku sedmé směny tým hostů nedokáže skórovat a rozhodčí ukončí hru. Kouč domácího týmu chce pokračovat v útoku, aby mohl navýšit skóre svého týmu za účelem turnajového bodování.

**VÝKLAD:** Rozhodčí správně ukončil hru. Domácí tým se stal vítězem utkání, pokud byl nebo se ujal v dohrávce sedmé směny vedení [1.2.1.a].

---

## 1.2.2. Skreč zápasu (Forfeited game)

---

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

**32.** Považuje se utkání, které bylo ukončeno skrečí ve třetí směně z hlediska pravidel za řádnou hru?

**VÝKLAD:** Ano. Přestože nebylo odehráno alespoň pět směn, každé utkání, které je ukončeno skrečí, se považuje za řádnou hru v době vyhlášení skreče zápasu [1.2.2, 1.2.1.e].

**33.** Metový rozhodčí vyhlásí aut běžícího pálkaře na první metě. Divák, nespokojený s rozhodnutím rozhodčího, vstoupí na hřiště a fyzicky jej napadne. Hlavní rozhodčí předčasně ukončí utkání.

**VÝKLAD:** Ano. O výsledku utkání rozhodne zpětně pořádající organizace na základě zjištěných okolností [1.2.2, 3.6.1].

*POZNÁMKA:* V situaci, kdy dojde k hrubým nespportovním projevům obecenstva ohrožujících bezpečnost účastníků, musí rozhodčí ve spolupráci s vedoucími družstev a pořadatelskou službou<sup>(19)</sup> vyzvat diváky ke klidu. Dojde-li k obdobným projevům i přes opakované výzvy, nebo je-li diváky vážně ohroženo zdraví účastníků utkání, rozhodčí utkání ukončí.

**34.** Tým „A“ odmítá zahájit utkání v čase uvedeném v rozpisu zápasů, protože jim nedorazil nadhazovač. Na lavičce (dugoutu) má tým A deset přítomných hráčů. Co by měl rozhodčí dělat?

**VÝKLAD:** Rozhodčí skrečuje utkání ve prospěch týmu „B“ [1.2.2.b].

**35.** Po přerušení hry tým „B“, zpochybňuje rozhodnutí rozhodčího a odmítá pokračovat ve hře. Rozhodčí zahájí hru vyhlášením „Play ball“. Po dvou minutách tým „B“ stále odmítá pokračovat ve hře.

**VÝKLAD:** Po uplynutí dvou minut hlavní rozhodčí skrečuje utkání ve prospěch družstva „A“. [1.2.2.d]

**36.** Po čtyřech odehraných směnách se začíná zhoršovat počasí a blíží se bouřka. Tým domácích vede 6:4. Ve snaze rychle dokončit utkání, aby jej nebylo nutné opakovat od začátku a utkání tak bylo považováno za „řádnou hru“, vedoucí týmu hostů dá pokyn svým pálkařům, aby úmyslně vystupovali z pálkařského území během odpalu. Rozhodčí tento pokyn zaslechne. První dva pálkaři vystoupí z území pálkaře (batter's box) během svého odpalu a jsou vyhlášeni aut za nesprávně odpálený míč. Rozhodčí poté přeruší utkání a vyhlásí skreč utkání ve prospěch domácího týmu.

**VÝKLAD:** Ano. Protože tým hostů záměrně použil taktiku za účelem urychlení hry v rozporu s pravidly, měl by rozhodčí skrečovat utkání ve prospěch týmu domácích [1.2.2.e].

**37.** Nadhazovač týmu „A“ pokračuje v porušování pravidel o nadhazování. Hlavní rozhodčí po opakovaném vyhlášení nesprávného nadhozu (illegal pitch) oznámí vedoucímu týmu A, že vyřazuje nadhazovače z nadhazování do konce utkání.

**VÝKLAD:** Rozhodčí má možnost skrečovat utkání, pokud družstvo po upozornění rozhodčího úmyslně porušuje jakékoliv ustanovení pravidel. Vyjma situací, kdy nadhazovač pokračuje v porušování pravidel o nadhazování. V tomto případě má rozhodčí možnost vyřadit nadhazovače z nadhazování v souladu s pravidly [1.2.2.f].

**38.** V průběhu utkání došlo ke zranění hráče základní sestavy týmu „A“. Tým „A“ nemá již náhradníky, kteří by dle pravidel mohli nastoupit za zraněného hráče do hry. Rozhodčí skrečuje zápas ve prospěch týmu „B“.

**VÝKLAD:** Hra je skrečována [1.2.2.h], pokud se sníží nezbytný počet hráčů kteréhokoliv družstva na méně než devět (resp. 10 v případě použití DP).



**39.** Tým „A“ má na seznamu členů družstva (line-up card) deset hráčů včetně náhradníků. Vedoucí týmu „A“ se od začátku utkání rozhodl hrát s deseti hráči (použil DP a FLEX). V průběhu zápasu se zraní hráč týmu „A“ hrající na jiné pozici než DP a FLEX. Vedoucí týmu „A“ oznámí rozhodčímu, že stahuje hru na devět hráčů a hráč na pozici FLEX bude chodit v pálkařském pořadí za zraněného hráče. Rozhodčí změnu povolí.

**VÝKLAD:** Ne, hra je skrečována ve prospěch týmu „B“ [1.2.2.h], neboť se snížil počet hráčů, který je nezbytný pro pokračování hry. FLEX nesmí nastoupit na jiné místo v pořadí pálkařů, než kde byl původně uveden na začátku utkání (za DP) [3.2.3.e, 3.2.4].

---

### **1.2.3. Pravidlo o rozdílu bodů (Run ahead rule, Mercy rule)**

---

Toto pravidlo stanovuje ukončení zápasu, pokud jedno družstvo vede nad druhým o 15 bodů po třetí směně, o 10 bodů po čtvrté směně nebo o 7 bodů po páté a další směně. Bodové hranice mohou být upraveny zvláštními pravidly pořádající organizace.

**40.** Po čtyřech dokončených směnách se tým „B“ rozhodl již nepokračovat v utkání, neboť prohrává 16:0. Rozhodčí skrečuje utkání.

**VÝKLAD:** Ne, utkání je řádně ukončeno na základě pravidla o rozdílu bodů. Vítězem je tým „A“, protože vede nad týmem „B“ po čtyřech odehraných směnách o 10 bodů [1.2.3.a]. Výsledek utkání je 16:0.

**41.** Před dohrávkou třetí směny jsou hosté ve vedení 0:16 nad týmem domácích. Za tohoto stavu rozhodčí ukončí utkání.

**VÝKLAD:** Ne, utkání nemůže být ukončeno před dohrávkou třetí směny, pokud tým domácích není ve vedení o 15 bodů [1.2.3.a, 1.2.3.b].

**42.** V dohrávce šesté směny jde domácí tým do vedení 8:1. V tento okamžik rozhodčí ukončí hru.

**VÝKLAD:** Ano, pokud domácí družstvo dosáhne potřebného rozdílu 7 bodů po páté a další směně je utkání ukončeno [1.2.3.a].

*POZNÁMKA:* Žádné další body nad tento rozdíl se nezapočítávají do výsledku. S výjimkou, kdy rozdílu bodů bylo dosaženo odpalem za plot v poli (home run).

---

### 1.2.4. Tie breaker

---

„Tie breaker“ neboli zkrácená hra nastává, pokud je utkání nerozhodné po sedmi celých odehraných směnách. Na začátku osmé směny a každé další půlsměny, dokud zápas neskončí, nastupuje družstvo na pálce s běžcem na druhé metě.

**43.** Na konci sedmé směny je utkání nerozhodné a pokračuje osmou směnou za uplatnění pravidla „tie breaker“ s běžcem na druhé metě. Tým hostů postaví chybného běžce R5 na druhou metu. Hráč B9, který jako poslední ukončil svůj čas na pálce v předchozí sedmé směně a měl jít na druhou metu, jde na pátku. Poté, co mu je nadhozeno, tým domácích uplatňuje hru na výzvu (appeal play) a dožaduje se vyhlášení běžce R5 aut. Rozhodčí vyhlásí běžce R5 aut.

**VÝKLAD:** Ne, neexistuje žádný postih. Pokud v osmé a další směně nastoupí na druhou metu jiný běžec, než ten, který tam dle pořadí pálkařů měl nastoupit v souladu s pravidlem „tie breaker“ (hráč, který by měl jít pálit v příslušné půlsměně jako devátý v pořadí pálkařů). Jakákoliv hra před objevením chybného běžce na druhé metě v rámci pravidla „tie breaker“ zůstává v platnosti. Chybný běžec je nahrazen správným běžcem, jakmile je chyba objevena [1.2.4.c]. Pokud by družstvo v obraně zahrálo hru na výzvu (appeal play) na pálkaře B9 za start mimo pálkařské pořadí (batting order), musela by být chyba napravena tak, že by správný pálkař B1 zaujal místo v

pálkařském uzemí a přebral stav nadhozů chybného pálkaře B9, nikdo by nebyl vyhlášen aut za start mimo pálkařské pořadí [5.1.6., 5.4.1.d. Důsledek 5.4.1.a (i)].

*POZNÁMKA:* V rámci preventivního rozhodování by měl rozhodčí ve spolupráci se zapisovatelem zajistit, aby na druhé metě začínal vždy v průběhu „tie breaker“ správný běžec.

**44.** V dohrávce osmé směny je hráč Novák veden v pořadí pálkařů jako devátý a měl by jít na druhou metu jako běžec v rámci pravidla o „tie breaker“. Vedoucí týmu domácích oznámí rozhodčímu, že místo Nováka půjde na druhou metu náhradník Vaněk. Může v této situaci vedoucí týmu vystřídat běžce, který má jít na druhou metu v rámci pravidla o „tie breaker“?

**VÝKLAD:** Ano. Běžec, který má jít na druhou metu v rámci pravidla „tie breaker“, může být vystřídán v souladu s pravidly o střídání [1.2.4.b].



**45.** Na začátku sedmé směny je běžec R1 na druhé metě a běžec R2 na první metě, dva auty. Běžec R1 je autován při krádeži třetí mety před tím, než pálkař B3 dokončí svůj čas na pálce. Protože posledním autem v sedmé směně byl běžec R1, bude na začátku osmé směny běžec R1 běžcem na druhé metě v rámci pravidla „tie breaker“.

**VÝKLAD:** Ne, posledním pálkařem v aktuálním pálkařském pořadí je běžec R2, protože pálkař B3 nedokončil svůj čas na pálce a bude prvním pálkařem v osmé směně [1.2.4.a]. Běžec R1 byl třetím autem ve směně s běžcem R2 na první metě.

*POZNÁMKA:* V tie-breaker 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.

## 1.2.5. Dosažení bodu (Scoring runs)

**Nucený postup** (force play) je hra, kdy běžec ztratí právo držet metu a je nucen postupovat v důsledku toho, že se pálkař **stal běžícím pálkařem (BR)**. Nucený postup se ruší, pokud dojde k autu, který obnoví právo běžce držet metu (přeruší posloupnost běžců na metách).

**Časovost** (Time play) je hra při **zrušeném** nuceném postupu (force play), kdy o započtení bodu rozhoduje, **co bylo dříve**, zda třetí aut nebo bod běžce, na kterého se nehrálo.



**46.** Všechny mety obsazené (R1, R2, R3), jeden aut. Pálkař odpálí míč na polaře F8, který jej chytí ze vzduchu, dva auty. Běžci R1 ze třetí a R2 z druhé mety skórují. Běžci R1 a R2 se přestali dotýkat mety před tím, než se letícího míče poprvé dotkl polař F8. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) **(a)** na běžce R1, **(b)** na běžce R2, **(c)** na běžce R1 a R2.

**VÝKLAD:** **(a)** Běžec R1 ze třetí mety je aut a body běžců R1 a R2 se nepočítají. **(b)** Běžec R2 z druhé mety je aut, bod běžce R1 se počítá, pokud jej bylo dosaženo dříve, než byla zahrána hra na výzvu (appeal play). **(c)** Běžci R1 a R2 jsou aut a jejich body se nepočítají. Po třetím autu lze zahrát dodatečný aut (tzn. čtvrtý aut - viz. úvod do kapitoly 1.1.1. Casebook) za účelem zrušení bodu nebo dosažených bodů [1.2.5.c, 1.2.5.c(iv), 1.2.5.d].



**47.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B5 odpálí dvoumetový odpal a stane se běžícím pálkařem BR. Při běhu mine BR první metu a současně běžec R2 při běhu na třetí metu mine druhou metu. Běžec R1 skóruje. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) nejdříve **(a)** na běžícího pálkaře BR a poté na běžce R2, **(b)** na běžce R2 a poté na běžícího pálkaře BR. Počítá se bod běžce R1?

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí aut běžce R2 a aut běžícího pálkaře BR: **(a)** bod běžce R1 se počítá, protože nejdříve byl zahrán aut BR, čímž došlo k zrušení nuceného autu na první metě. **(b)** Bod běžce R1 se nepočítá, protože nejdříve byl zahrán aut běžce R2, a až poté nucený aut BR na první metě [1.2.5.c(i), 1.2.5.c(ii)].

*POZNÁMKA:* V této situaci je klíčové, aby bylo jednoznačně zřejmé a přehledné, kdo, v jakém pořadí a z jakého důvodu uplatňuje hru na výzvu (appeal play).



**48.** Všechny mety obsazené (R1, R2, R3), dva auty. Pálkař B6 odpálí za plot (home run) a při běhu mine **(a)** třetí metu, **(b)** druhou metu, **(c)** první metu. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play). Počítají se body běžců?

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** a **(b)** se body běžců R1, R2 a R3 počítají, protože jich bylo dosaženo dříve, než byl zahrán třetí aut [1.2.5 a]. V situaci **(c)** se body běžců nepočítají, protože se jedná o nucený aut běžícího pálkaře BR (původně B4) na první metě [1.2.5.c(i), 5.9.a].



**49.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na první metě, dva auty. Pálkař B6 odpálí míč po zemi na polaře F4, který se pokusí tečovat běžce R2 z první mety, ale mine jej. Běžec R1 mezitím skóruje. Běžec R2 je po doběhu běžce R1 autován mezi první a druhou metou. Počítá se doběh běžce R1?

**VÝKLAD:** Ne, protože se jedná o nucený aut. Běžec R2 byl nucen postupovat na druhou metu, protože pálkař B6 se stal běžícím pálkařem. [1.2.5.c(ii), 5.10.3.a(iii)]



**50.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí přímý odpal (line drive) do rukavice polaře F6. Ten, ve snaze zahrát aut běžce R2 na první metě, přehodí míč mimo hřiště (dead ball territory). Běžec R2 se přestal dotýkat mety před tím, než se odpáleného letícího míče poprvé dotkl polař F6, a aniž by se po přehození vrátil na první metu, pokračoval na třetí. Běžec R1 skóroval. Poté, co dá rozhodčí nový míč do hry, tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) pro neoprávněně vyběhnutí z mety. Počítá se doběh běžce R1?

**VÝKLAD:** Ano, bod běžce R1 se počítá, protože se z hlediska uplatňování pravidla hry na výzvu (appeal play) jedná o „time play“, nikoliv o nucený aut (force out). Běžec R2 nebyl nucen postupovat, protože pálkař B4 byl aut [1.2.5.a, 5.1.19].



**51.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na první metě, dva auty. Pálkař B4 odpálí míč po zemi na polaře F4. Ten se rozhodne tečovat běžce R2 **(a)** mezi první a druhou metou, **(b)** když stojí na první metě. Běžec R1, před tím, než je běžec R2 tečován, skóruje. Počítá se doběh běžce R1?

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je běžec R2 aut a doběh běžce R1 se nepočítá, protože pálkař B4 se stal běžícím pálkařem BR a běžec R2 byl díky tomu nucen postupovat na druhou metu [1.2.5.c(ii), 5.10.3.a(iii)].



**52.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě a R3 na první metě, žádný aut. Pálkař B4 odpálí míč na polaře F6, který zahraje aut běžce R3 na druhé metě, a příhozem polaři F3 také zahraje aut běžícího pálkaře BR na první metě. Běžci R1 a R2 mezitím skórují. Běžec R2 při běhu mine třetí metu. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) na běžce R2. Počítá se doběh běžce R1?

**VÝKLAD:** Ano, bod běžce R1 se počítá, protože se z hlediska uplatňování pravidla hry na výzvu (appeal play) jedná o „time play“, nikoliv o nucený aut. Běžec R2 nebyl nucen postupovat, protože běžec R3 a běžící pálkař BR byli aut [1.2.5.a].



**53.** V dohrávce sedmé směny je stav utkání vyrovnaný. Běžec R1 je na třetí metě, R2 na druhé metě a R3 na první metě, dva auty. Pálkař B6 obdrží čtvrtý špatný nadhoz (4 ball) a v domnění, že utkání je ukončeno, odejde na lavičku (dugout), místo aby postoupil na první metu.

**VÝKLAD:** Pálkař B6 se stane běžícím pálkařem BR, jakmile obdrží 4 špatný nadhoz (4 ball), a pokud vstoupí na lavičku (dugout), je automaticky vyhlášen aut. Bod běžce R1 se nepočítá, protože BR byl nucen postupovat na první metu [1.2.5.c(i)].



**54.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na první metě, dva auty. Pálkař B5 odpálí míč do vnějšího pole a obsadí první metu. Běžec R1 skóruje, běžec R2 obsadí třetí metu, ale při běhu mine druhou metu. Míč je přihrán na druhou metu, kde družstvo v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) a běžec R2 je vyhlášen aut. Platí doběh běžce R1?

**VÝKLAD:** Ne, běžec R2 byl nucen postupovat na druhou metu, protože pálkař B5 se stal běžícím pálkařem BR [1.2.5.c(ii), 1.2.6.e(i), 5.1.19].



**55.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě, dva auty. Pálkař B6 odpálí míč do vnějšího pole. Běžci R1 a R2 skórují a běžec R3 obsadí třetí metu. Běžec R2 při běhu minul třetí metu. Pálkař B6 dosáhl první mety a při postupu na druhou metu byl autován poté, co běžci R1 a R2 skórovali. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) na běžce R2 za

minutí třetí mety a běžec R2 je vyhlášen čtvrtým autem ve směně. Počítá se doběh běžce R1?

**VÝKLAD:** Ano, je možné uplatnit hru na výzvu (appeal play) na další dodatečný aut, aby tím došlo k nezapočítání bodu/bodů do výsledku. V popsané situaci se ruší bod běžce R2, ale bod běžce R1 se počítá, neboť pákař B6 dosáhl první mety a stal se běžcem R6, a až poté byl autován mezi první a druhou metou. Tím byl zrušen nucený postup (force out) a z hlediska uplatňování pravidla hry na výzvu se jednalo o „time play“ [1.2.5.c(ii), 1.2.5.a, 1.2.5.d, 1.2.6.e(i), 5.1.19].



**56.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě, dva auty. Pákař B6 odpálí míč do vnějšího pole. Běžci R1 a R2 skórují. Běžec R3 je autován na domácí metě. Přitom se **(a)** běžec R1 nedotkl domácí mety, **(b)** běžec R2 se nedotkl domácí mety. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) v obou situacích za účelem dodatečného autu, aby došlo ke zrušení bodu.

**VÝKLAD:** **(a)** Běžec R1 je čtvrtý dodatečný aut. Bod běžce R2 se nepočítá, protože k němu došlo poté, co byl předchozí běžec R1 čtvrtý dodatečný aut. **(b)** Běžec R2 je čtvrtý dodatečný aut. Bod běžce R1 se počítá. Běžec R3 byl aut až za druhou metou, čímž byl zrušen nucený postup. Z toho plyne, že z hlediska uplatňování pravidla hry na výzvu (appeal play) za minutí domácí mety běžcem R2 se jedná o „time play“. Bod běžce R1 se nebude započítávat, pokud hra na výzvu na běžce R2 bude zahrána dříve, než běžec R1 dosáhne domácí mety [1.2.5.a, 1.2.5.d, 1.2.6.e(i), 5.1.19].

**POZNÁMKA:** **(a)** Bod běžce se **počítá**, pokud dosáhl domácí mety **před** běžcem, který byl 3. nebo 4. dodatečný aut ve směně a současně byl zrušený nucený postup. **(b)** Bod běžce se **nepočítá**, pokud dosáhl domácí mety **za běžcem**, který byl 3. nebo 4. dodatečný aut ve směně.





**57.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě, jeden aut. Pálkař B5 odpálí míč do vnějšího pole a všichni běžci skórují. Běžec R3 mine druhou metu. Polař F7 přihodí míč na domácí metu, kde polař F2 dotykem autuje běžce R5 (pálkař B5) při pokusu dosáhnout domácí mety. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) na běžce R3 za minutí druhé mety. R3 je třetí aut, kolik bodů se počítá?

**VÝKLAD:** Body běžců R1 a R2 platí. Z hlediska uplatňování pravidla hry na výzvu (appeal play) za minutí druhé mety běžcem R3 se jednalo o „time play“. Pálkař B5 byl aut (v pořadí druhý) až poté, co dosáhl první mety, čímž došlo k zrušení nuceného postupu. [1.2.5.a, 1.2.5.d, 1.2.6.e(i), 5.1.19].



**58.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě, jeden aut. Pálkař B5 odpálí míč za plot (home run), běžec R2 mine třetí metu a běžec R3 mine druhou metu. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) nejdříve na běžce R2 za minutí třetí mety a poté na běžce R3 za minutí druhé mety. Běžci R2 a R3 jsou aut. Kolik bodů platí?

**VÝKLAD:** Žádné body neplatí. Jednotlivé hry na výzvu (appeal play) byly provedeny ve správném pořadí tak, že nebyl zrušen nucený postup.

**POZNÁMKA:** Pokud by tým v obraně nejdříve zahrál hru na výzvu (appeal play) na běžce R3, a až poté na běžce R2, byl by zrušen nucený postup a jednalo by se o „time play“. V tomto případě by se počítal pouze bod běžce R1. Bod pálkaře B5 by se nepočítal, protože nemůže skórovat, pokud je běžec před ním třetí nebo dodatečný čtvrtý aut ve směně [1.2.5.c(ii), 1.2.6.e(i), 5.1.19].



**59.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě, dva auty. Pálkař B6 odpálí míč za plot (home run). Běžec R3 mine druhou i třetí

metu. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) na běžce R3 za minutí třetí mety. Běžec R3 je vyhlášen aut a body běžců R1 a R2 se počítají. Poté, co si tým v obraně uvědomí, že běžec R3 minul také druhou metu, zahrají dodatečnou hru na výzvu za minutí druhé mety běžcem R3 za účelem zrušení bodů běžců R1 a R2.

**VÝKLAD:** Vzhledem k tomu, že běžec R3 již byl vyhlášen aut za minutí třetí mety, nelze uplatňovat na stejného hráče další aut [1.2.5.c(iv), 1.2.6.d, 5.1.19].

*POZNÁMKA:* Kdyby družstvo v obraně nejdříve zahrálo hru na výzvu (appeal play) na běžce R3 za minutí druhé mety, jednalo by se o nucený aut (force out) a body běžců R1 a R2 by neplatily.



**60.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě, dva auty. Pálkař B6 odpálí míč do vnějšího pole a při běhu na třetí metu, kde je autován, mine první metu. Běžci R1, R2 a R3 skórují. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) na pálkaře B6 za minutí první mety za účelem zrušení bodů běžců R1, R2 a R3.

**VÝKLAD:** Pálkař B6 již byl vyhlášen aut na třetí metě, a protože nelze uplatňovat na stejného hráče další aut (druhý) v jedné rozehrě, body běžců R1, R2 a R3 se počítají [1.2.5.c(iv), 1.2.6.d, 5.1.19].

**61.** Tým „A“ má na seznamu členů družstva (line-up card) deset hráčů včetně náhradníků. Od začátku utkání hraje tým „A“ s deseti hráči s využitím pravidla o DP a FLEX. V páté směně se zraní hráč (nehrající na pozici DP ani FLEX) a musí být odvezen na ošetření. Může tým „A“ stáhnout hru na devět hráčů a poslat hráče FLEX místo zraněného hráče?

**VÝKLAD:** Ne. Utkáni je skrečováno ve prospěch týmu „B“ pro nedostatek hráčů týmu „A“. FLEX smí nastoupit do hry na pátku pouze místo DP. Pokud

družstvo nemá náhradníky, kteří mohou nastoupit do hry, je utkání skrečováno [1.2.2.h, 3.2.2.c, 3.2.5.c].



**62.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na první metě, dva auty. Pálkař B5 odpálí míč na polaře F4, který míč zpracuje a donutí běžce R2 vrátit se na první metu, kde jej poté tečuje. Běžec R1 mezitím skóruje. Počítá se bod běžce R1?

**VÝKLAD:** Ne. Bod běžce R1 se nepočítá, protože pálkař B5 se stal běžícím pálkařem a běžec R2 byl nucen postupovat na druhou metu [1.2.5.c(ii), 5.10.3.a(iii)].



**63.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč do vnějšího pole, kde jej polař F8 chytí ze vzduchu. Běžec R2 vyběhne dříve, než se míče v letu dotkne polař F8. Běžec R1 vyběhl správně a skóruje **(a)** dříve, než je zahrána hra na výzvu (appeal play) na běžce R2, **(b)** poté, co je na běžce R2 zahrána hra na výzvu. Běžec R2 je vyhlášen aut. Počítá se doběh běžce R1?

**VÝKLAD:** V obou popsanych situacích se jedná o „time play“, nikoliv o nucený aut (force out). V situaci **(a)** se bod běžce R1 počítá [1.2.5.a]. V situaci **(b)** se bod běžce R1 nepočítá [1.2.5.c(iv)].

---

## 1.2.7. Vítěz zápasu (Winner of the game)

---

Vítězem zápasu je družstvo, které získá v řádné hře více bodů, než soupeř.

**64.** Utkání je skrečováno ve prospěch týmu domácích, protože tým hostů má méně než devět hráčů (resp. 10 v případě použití DP) **(a)** na začátku utkání, **(b)** když prohrává 3:6 po šesti odehraných směnách. Jaký je výsledek utkání?

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** domácí tým vyhrál 7:0, jeden bod za každou směnu [1.2.7.c].

**65.** Na konci šesté směny je stav utkání 5:5. Na začátku sedmé směny tým hostů dvakrát skóruje, když začne pršet. Hlavní rozhodčí utkání ukončí. Vedoucí týmu hostů reklamuje rozhodnutí rozhodčího s tím, že utkání bude nutné díky vyrovnanému stavu v poslední odehrané směně hrát od začátku. Hlavní rozhodčí přesto utkání ukončí.

**VÝKLAD:** Hlavní rozhodčí má výhradní právo rozhodnout o předčasném ukončení hry, pokud jsou k tomu oprávněné důvody (např. pro trvalý déšť). Vedoucí týmu má naopak právo podat námitku (př. formou zápisu do zprávy o utkání) a požadovat odložení konečného ukončení hry, pokud existuje reálná možnost pokračovat v utkání, jakmile pominou důvody přerušení utkání. Jestliže je jednou utkání ukončeno za nerozhodného stavu, musí se celé opakovat od začátku [1.2.7.a, 1.2.7.b].

---

## 1.2.8. Důvody k protestu (Ground for protest)

---

Protest je činnost družstva v obraně nebo družstva v útoku, kdy uplatňuje svoji námitku u rozhodčího proti: **(a)** nesprávnému výkladu nebo použití konkrétního pravidla rozhodčím, **(b)** oprávněnost člena družstva být na seznamu členů družstva.

**66.** Tým „A“ podá protest proti započítání bodu běžce, kterého bylo dosaženo při nuceném třetím autu.

**VÝKLAD:** Protest je platný, protože se týká výkladu pravidla [1.2.8.a(i)].

**67.** Tým „A“ podá protest k hlavnímu rozhodčímu na hráče týmu „B“, který není uveden na seznamu registrovaných hráčů týmu B. Rozhodčí protest nepřijme a doporučí vedoucímu týmu „A“, aby prověřil registraci hráče týmu „B“ u pořádatelky organizace a zde případně podal protest.

**VÝKLAD:** Toto je správný postup. Rozhodčí nemá povinnost ověřovat, zda hráč týmu „B“ je na seznamu registrovaných hráčů týmu „B“. Toto je řešeno pořádkací organizací a tým „B“ bude v případě pochybení penalizován dodatečně rozhodnutím dle pravidel pořádkací organizace [1.2.8.c].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by měl zaznamenat skutečnost do zprávy o utkání tak, aby bylo možné ověřit, zda došlo či nedošlo k porušení pravidel pořádkací organizace <sup>(8)</sup> <sup>(9)</sup>.

**68.** Dva auty. Pálkař B6 má jít na konci šesté směny na pálku, ale místo něj jde pálkař B9, který je po odpalu aut na první metě. V dohrávce sedmé směny jde pálit jako první pálkař B1. Tým hostů podá protest na to, že dle jejich názoru má být správným pálkařem pálkař B7.

**VÝKLAD:** Protest i případná hra na výzvu (appeal play) jsou neplatné, protože by musely být podány v době, kdy alespoň jeden polař neopustil pole na konci šesté směny. Pálkař B1 zůstává prvním pálkařem v sedmé směně [ 1.2.8 b, Důsledek 5.4.1].

---

## 1.2.10. Neplatné protesty (Invalid protests)

---

Žádné protesty nemohou být podány proti rozhodnutím rozhodčích, která závisí na přesnosti pozorování a posouzení.

**69.** Tým „A“ podá protest **(a)** proti tomu, zda se běžec dotkl nebo nedotkl první mety dříve, než polař s míčem, **(b)** proti tomu, zda se jednalo o chybný odpal (foul ball) nebo dobrý odpal (fair ball).

**VÝKLAD:** Oba protesty jsou zamítnuty, protože se týkají pouze přesnosti pozorování a posouzení rozhodčího (umpire's judgment) [1.2.10.a, 1.2.10.b].



**70.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F4, který stojí na spojnici mezi první a druhou metou. Běžec R1 přeběhne před polařem F4, který následně nezpracuje odpálený míč. Dle metového rozhodčího nedošlo k bránění běžcem R1 a rozehra pokračuje. Když je rozehra ukončena, vedoucí týmu v obraně se dožaduje změny rozhodnutí (dle jeho názoru se jednalo o bránění) u hlavního rozhodčího, a podá protest proti rozhodnutí.

**VÝKLAD:** Protest je zamítnut, protože se týká pouze přesnosti pozorování a posouzení rozhodčího (umpire's judgment) [1.2.10.i].

---

### 1.2.11. Podání protestu (Giving notice of a protest)

---

Všechny protesty, vyjma oprávněnosti hráče ke hře, musí být podány výhradně hlavnímu rozhodčímu, a to: **(a)** ihned před následujícím správným nebo nesprávným nadhozem, **(b)** na konci směny před tím, než všichni polaři opustí pole (fair territory) směrem k lavičce (dugoutu), **(c)** po poslední rozehrě v zápase před tím, než rozhodčí opustí hřiště.

Protesty během turnaje musí být řešeny na místě komisařem turnaje nebo osobou pověřenou pořádající organizací **před dalším** nadhozem.



**71.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Chytač (catcher) nechytí třetí dobrý nadhoz a míč skončí v zázemí u backstopu. Než chytač sebere míč a je ukončena rozehra, běžec R1 dosáhne druhé mety a pálkař B3 první mety. Rozhodčí vyhlásí „safe“ a ponechá pálkaře B3 na první metě. Tým v obraně podá protest proti rozhodnutí rozhodčího ponechat pálkaře B3 na první metě **(a)** před prvním nadhozem pálkaři B4, **(b)** po prvním nadhozu pálkaři B4, **(c)** na konci utkání.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je protest platný. V situaci **(b)** a **(c)** je protest neplatný, protože nebyl podán před následujícím správným či nesprávným nadhozem [1.2.11.a].

---

### 1.2.14. Výsledek protestu (Result of protest)

---

**72.** Tým „A“ podá ve třetí směně protest proti výkladu pravidla. Utkání pokračuje a na jeho konci tým „A“ zvítězí. Je nutné protest projednávat?

**VÝKLAD:** Výsledek utkání platí a protest se neprojednává, pokud pravidla pořadající organizace nestanovují jinak [1.2.14.a].

**73.** Tým „A“ podá protest proti nesprávnému výkladu pravidla. Protest je uznán.

**VÝKLAD:** V situaci, kdy tým „A“ utkání prohraje a protest je uznán, utkání se hraje znovu od okamžiku, kdy došlo k nesprávnému rozhodnutí, a příslušné rozhodnutí musí být opraveno.

**74.** V utkání na turnaji tým „B“ podá protest proti startu neoprávněného (př. neregistrovaného, nedodržení věkové hranice) člena týmu „A“. Rozhodčí dovolí nahradit neoprávněného hráče oprávněným a pokračuje ve hře.

**VÝKLAD:** Podané protesty během turnaje musí být řešeny na místě komisařem turnaje nebo osobou pověřenou pořadající organizací před dalším nadhozem. Rozhodnutí rozhodčího bylo chybou, která bude mít za následek skreč utkání ve prospěch týmu „B“ [1.2.14.c].

---

## 2. HŘIŠTĚ A VYBAVENÍ

---

### 2.1.1. Upravená pálka (Altered bat)

---

Upravená pálka je pálka, u které byla změněna fyzikální struktura ať už dočasně či trvale.

*POZNÁMKA:* Povinností rozhodčích je předcházet (preventative umpiring) používání pálek, které neodpovídají pravidlům nebo regulím pořadající organizace <sup>(8)</sup> (př. Certifikace pálek v soutěžích ČSA). Rozhodčí je před začátkem hry povinen vizuálně zkontrolovat všechny pálky, které budou používány během nadcházející hry, a vyřadit všechny pálky (včetně pálek na rozcvičení - warm-up bat), které neodpovídají pravidlům nebo regulím pořadající organizace. Současně s tím je povinen informovat vedoucího týmu, o které pálky se jedná a co je důvodem jejich vyřazení.

Pokud v průběhu hry vstoupí pálkař do pálkařského území nebo použije (odpálí) upravenou pálku, měl by rozhodčí pálku automaticky vyřadit ze hry, vyhlásit aut pálkaře a vyloučit jej ze hry. Ve všech ostatních případech (tj. předtím, než pálkař vstoupí do pálkařského území, po nadhozu dalšímu pálkaři nebo mezi směnami) by měl rozhodčí pouze vyřadit pálku ze hry bez postihu pro hráče.

#### Příklady upravené pálky:

**a)** Pálka, která je záměrně ochlazena (př. v ledové lázni) nebo zahřáta (př. pomocí elektrických kamínek), se považuje za upravenou pálku.

**b)** Pálka je považována za upravenou, jestliže je rukojeť pálky nahrazena/doplněna jiným materiálem (př. kov dřevem, laminát dřevem atd.).

**c)** Pálka je považována za upravenou, jestliže je dutý vnitřek pálky doplněn jakýmkoliv materiálem.

**d)** Pálka je považována za upravenou, jestliže jsou na rukojeti pálky více jak dvě vrstvy ochranné pásky.



**e)** Pálka je považována za upravenou, jestliže je její původní nátěr od výrobce nahrazen jakýmkoliv jiným nátěrem.

**f)** Pálka je považována za upravenou, jestliže omotávka rukojeti pálky má volně vlající zakončení.

**g)** Pálka je považována za upravenou, jestliže omotávka na konci rukojeti pálky vytváří společně s užším zakončením pálky kónický charakter a nezaručuje bezpečné držení pálky.

**h)** Pálka je považována za upravenou, jestliže vykazuje známky úmyslné změny.

**i)** Za upravenou pátku se nepovažuje pátku, která má identifikační označení (barevné, ryté atd.) na spodní straně zakončení pálky. Naopak pátku, která má identifikační označení na hlavici pálky nebo na zátce uzavírající pátku, se za upravenou považuje.

*POZNÁMKA:* Laserové značení pálek je povoleno kdekoliv na pálce neboť při něm nevznikají ostré hrany ani se nemění pevnostní charakter materiálu pálky.

**75.** Pálkař použije pátku, která má nad rukojetí v oblasti rozšiřující se hlavičky pálky (mimo rukojeť pálky) nanesenou pryskyřici pro zvýšení přilnavosti. Tým v obraně na tuto skutečnost upozorní rozhodčího poté, co pálkař vstoupí do pálkařského území. Jaký je postup rozhodčího?

**VÝKLAD:** Pálkař je aut a je vyloučen ze hry za použití upravené pálky (altered bat). Toto není považováno za typ hry na výzvu (appeal play) z hlediska pravidel. Jedná se čistě o oznámení týmu v obraně.

Jakýkoliv hráč, který používá upravenou pátku, by měl být aut a vyloučen ze hry a to v době, kdy zahájil svůj čas na pálce, až do doby, než bylo nadhozeno (správně či nesprávně) následujícímu pálkaři.

**76.** Pálkař použil pátku, která měla kolík rukojeti dodatečně nastříkaný v barvách jeho týmu.

**VÝKLAD:** Identifikační označení (barevné, ryté atd.) na spodní straně zakončení pálky se nepovažuje za úpravu pálky. Naopak identifikační označení na hlavici pálky nebo na zátce uzavírající pálku se považuje za nepovolenou úpravu pálky [2.1.1].

**77.** Tým v obraně upozorní rozhodčího, že pálkař odpálil dvoumetový odpal s hliníkovou pálkou, která měla dřevěnou rukojeť.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař je aut a vyloučen ze hry. Běžci se musejí vrátit na mety, které drželi v okamžiku nadhozu [2.1.1, 5.4.4.b(iii)].

**78.** Tým v útoku má své pálky na lavičce (dugoutu) **(a)** v nádobě s ledem, **(b)** opřené o výhřevná elektrická kamínka.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** by měl dát rozhodčí pokyn vedoucímu družstvu k odstranění pálek z nádoby s ledem/z elektrických kamínek, nebo má možnost zakázat používání takto upravených pálek (altered bat) během utkání. Změna fyzikální struktury pálky, ať už dočasná či trvalá, je zakázána [2.1.1, 5.4.4.b(iii)].

**79.** Pálkař B1 odpálí dvoumetový odpal dřevěnou baseballovou pálkou, jejíž průměr byl změněn na softballovou velikost.

**VÝKLAD:** Jedná se o upravenou pálku (altered bat). Míč je mrtvý, pálkař je aut a vyloučen ze hry. Běžci se musejí vrátit na mety, které drželi v okamžiku nadhozu [2.1.1, 5.4.4.b(iii)].

**80.** Pálkař odpálí míč do vnějšího pole. Poté, co odhodí pálku na zem, uvidí rozhodčí, že na konci barelu pálky je vyryté jméno pálkaře.

**VÝKLAD:** Rozhodčí by měl vyhlásit pálkaře aut a vyloučit jej ze hry. Identifikační označení na barelu nebo zátce uzavírající pálku se považuje za nepovolenou úpravu pálky, neboť narušuje konstrukční integritu pálky a

ostré hrany mohou při odpalu způsobit trhání povrchu hracího míče [2.1.1, 5.4.4.b(iii)].

**81.** Může být pálka přestříkána novým nátěrem poté, co je původní nátěr opotřebován?

**VÝKLAD:** Ne, původní nátěr od výrobce nesmí být nahrazen jakýmkoliv jiným/žádným nátěrem. Ani odstranění původního nátěru barelu pískováním a opětovným nátěrem v původních barvách není povoleno [2.1.1].

**82.** Pálkař vstoupí do pálkařského území s pálkou, kde je kolík rukojeti kónický a nemá tak předepsaný minimální přesah 0.6 cm (1/4 -inches) ani nevystupuje z pátky v úhlu 90°.

**VÝKLAD:** Pálkař je aut a vyloučen ze hry za použití upravené pátky (altered bat) [2.1.1, 5.4.4.b(iii)].

**83.** Pálkař B1 použije upravenou pátku a obsadí první metu. Následující pálkař B2 sebere ze země pátku pálkaře B1 a vstoupí do pálkařského území. Rozhodčí je upozorněn, že pálkaři B1 a B2 použili/používají upravenou pátku.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B2 je aut a vyloučen ze hry za to, že vstoupil do území pálkaře (batter's box) s upravenou pálkou (altered bat). Upravená pálka je vyřazena ze hry [2.1.1, 5.4.4.b(iii)].

**POZNÁMKA:** V okamžiku, kdy pálkař s upravenou pálkou (altered bat) vstoupí do území pálkaře, začíná běžet jeho čas na pálce a pálkař je aut a vyloučen za použití upravené pátky. Čas běžícího pálkaře B1 je ukončen v okamžiku, kdy následující pálkař B2 vstoupí do území pálkaře. Tzn. běžící pálkař B1 může být aut a vyloučen ze hry za použití upravené pátky pouze **do okamžiku**, kdy následující pálkař B2 zaujme své postavení v pálkařském území.

---

### 2.1.3. Území pálkaře (Batter's box)

---

Území pálkaře (batter's box) je vymezené území pro pálkaře při jeho úmyslu odpalovat. Čáry vymezuující toto území jsou jeho součástí.

**84.** Nadhazovač zaujme své postavení na nadhazovací metě. Pálkař B1 má jednu nohu mimo území pálkaře.

**VÝKLAD:** Pokud nadhazovač nezahláží nadhoz, měl by rozhodčí přerušit hru a vyzvat pálkaře, aby se vrátil do pálkařského území. V případě, že čáry vymezuující pálkařské území nejsou zřetelné, měl by rozhodčí s citem pro hru vrátit pálkaře do předpokládaného území na základě znalosti rozměrů pálkařského území [2.1.3, 5.4.2.d, 5.4.4.b(iv), 3.6.7.d].

**85.** Pálkař před nadhozem stojí v pálkařském území částí chodidla na čáře ohraničující tento prostor a částí mimo. Je to v souladu s pravidly?

**VÝKLAD:** Postavení pálkaře není v souladu s pravidly. I když jsou čáry ohraničující území pálkaře jeho součástí, pálkař musí mít obě nohy uvnitř pálkařského území dříve, než začne nadhoz. Rozhodčí by měl přerušit hru (vyhlásí „TIME“) a informovat pálkaře, aby zaujal postavení v souladu s pravidly (uvnitř území pálkaře). Jestliže pálkař nezmění své postavení do deseti sekund od vyhlášení „play ball“, je vyhlášen „mrtvý míč“ a pálkaři je přidělen jeden dobrý nadhoz (strike) [2.1.3, 5.4.2.d, 5.4.4.b(iv), 3.6.7.d].

**POZNÁMKA:** Jestliže je pálkař v době kontaktu s míčem alespoň jednou nohou úplně mimo pálkařské území (nedotýká se žádnou částí čáry ohraničující území pálkaře) je vyhlášen „mrtvý míč“ a pálkař je aut.

**86.** Pálkař se postaví na konec pálkařského boxu (území pálkaře). **(a)** Před nadhozem posune zadní nohu mimo pálkařské území, **(b)** poté, co nadhazovač zahláží nadhoz, posune nohu mimo pálkařské území a zasáhne míč. V okamžiku kontaktu stojí pálkař jednou nohou mimo pálkařské území.

**VÝKLAD: (a)** Rozhodčí přeruší hru a upozorní pálkaře na chybné postavení v pálkařském území. Jestliže pálkař na výzvu rozhodčího nezmění své postavení, je vyhlášen „mrtvý míč“ a pálkaři je přidělen jeden dobrý nadhoz (1 strike) [2.1.3, 5.4.2.d, 5.4(v)]. **(b)** Je vyhlášen „mrtvý míč“ a pálkař je aut. Pálkař vystoupil ze svého území a v době kontaktu s míčem byl alespoň jednou nohou mimo pálkařské území [5.4.2.d, 5.4.4.b(iv)].

---

### 2.1.4. Území chytače (Catcher's box)

---

Území chytače je vymezené území, ve kterém musí chytač zůstat, dokud nadhazovač nevyпустí míč z ruky. Čáry vymezující toto území jsou jeho součástí.

**87.** Před tím, než nadhazovač vypustí míč z ruky, stojí chytač (catcher) **(a)** jednou nohou kompletně mimo území chytače, **(b)** částí nohy mimo území chytače.

**VÝKLAD: (a)** Pokud je nadhozeno, jedná se o nesprávný nadhoz (illegal pitch). **(b)** Chytač může být částí své nohy mimo území chytače [2.1.4, 4.3.6.a].

---

### 2.1.8. Helma (Helmet)

---

Helma, která je prasklá, promáčknutá, má ulomené chrániče uší nebo je jinak upravená a ztrácí tedy plně nebo částečně ochranné vlastnosti, je z hlediska pravidel nesprávnou helmou a neměla by být z bezpečnostních důvodů používána v průběhu utkání.

**88.** Pálkař B1 vstoupí do pálkařského území v cyklistické nebo lyžařské helmě bez ochrany uší a s ventilačními otvory. Je to v souladu s pravidly?

**VÝKLAD:** Ne, taková helma nespĺňuje dle pravidel specifikace a požadavky helmy určené na softball. Rozhodčí by neměl dovolit pokračování hry, dokud nebude mít pálkař helmu vyhovující pravidlům [2.1.8.a].

**89.** Pravý pálkař v pálkařském území (z pohledu od nadhazovače) má na hlavě nasazenou helmu **(a)** bez chráničů uší, **(b)** pouze s chráničem levého ucha. Co by měl rozhodčí udělat?

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** se jedná o nepovolenou helmu neodpovídající pravidlům. Pálkař musí mít helmu, která má chrániče obou uší. Rozhodčí by měl vyzvat pálkaře, aby si nasadil helmu odpovídající pravidlům. Pokud tak pálkař neučiní, je vyhlášen aut [2.1.8.a, 5.4.4.b(ii)].

**90.** Chytač F2 (catcher) při hře v obraně používá helmu tzv. skull typu bez chráničů uší. Je to v souladu s pravidly?

**VÝKLAD:** Ano [2.1.8.b].

**91.** Hráči v obraně (v poli) používají helmy bez chráničů uší. Je to v souladu s pravidly?

**VÝKLAD:** Ano [2.1.8.b].

**92.** Přípravující se pálkař stojí **(a)** v přípravném kruhu s helmou odloženou na zemi, **(b)** před lavičkou na hřišti s helmou v ruce a čeká, až na něj přijde řada na pálce.

**VÝKLAD:** **(a)** Přípravující se pálkař musí mít nasazenou helmu na hlavě. Rozhodčí by měl přerušit hru do doby, než si připravující pálkař helmu nasadí. **(b)** Kromě připravujícího se pálkaře, pálkaře v pálkařském území, koučů a běžců na metách by na hřišti neměl být nikdo jiný z týmu v útoku. Rozhodčí by měl vyzvat hráče k návratu na lavičku (dugout) nebo k zaujetí postavení v přípravném kruhu s nasazenou helmou na hlavě [2.1.8.a, 5.3.c(ii)].

**93.** Před zápasem během kontroly pálek a helem objeví rozhodčí dvě helmy, které mají praskliny v krytech uší. Rozhodčí vyřadí obě helmy ze hry.

**VÝKLAD:** Ano. Tyto helmy jsou podle pravidel nesprávné a měly by být z bezpečnostních důvodů vyřazeny ze hry. Jejich používání během hry není povoleno [2.1.8].

---

### **2.1.9. Nesprávná pálka (Illegal bat)**

---

Pálka, která nesplňuje parametry a požadavky podle pravidla 2.3.1., je nesprávnou pálkou (illegal bat).

**94.** Pálkař B1 vstoupí do pálkařského území s hliníkovou pálkou, která má promáčklou a zploštělou hlavici (koncový barel).

**VÝKLAD:** Jedná se o nesprávnou pátku (illegal bat). Pálkař B1 je aut a pálka je vyřazena ze hry [2.1.9, 2.3.1, Příloha 2A 6].

**95.** Za nesprávnou pátku (illegal bat) rozhodčí prohlásí pátku, uvnitř které chrastí (př. obsahuje uvolněné části pátky, kamínky atd.), přestože vyhovuje všem ostatním ustanovením pravidel [2.1.9, 2.3.1, Příloha 2A 12(ii)]

**VÝKLAD:** Ano, pálka je vyřazena ze hry.

*POZNÁMKA:* Míč je mrtvý a pálkař je aut, pokud použije nebo vstoupí do pálkařského území s nesprávnou pálkou. Rozhodčí by měl včasnou vizuální kontrolou pálek (před zápasem, před vstupem pálkaře do pálkařského území) předcházet používání nesprávných pálek. Pokud došlo ke vzniku nesprávné pátky vlivem odpalu, měl by rozhodčí odstranit pátku ze hry dříve, než ji použije další pálkař [5.4.4.b(iii)].

## 2.1.12. Oficiální vybavení (Official equipment)

Oficiální vybavení je jakékoliv vybavení, které používá družstvo v obraně nebo v útoku v průběhu hry. Za oficiální vybavení se nepovažuje vybavení, které nechá ležet družstvo v obraně na hřišti, když dochází ke střídání družstev ve směně.



**96.** Běžec R1 na třetí metě. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F6, ten míč zpracuje a příhozem polaři F2 na domácí metu se snaží autovat běžce R1. Polař F6 příhozem zasáhne na zemi ležící odhozenou pálku pálkaře B2, od které se míč odrazí k plotu. R1 skóruje a pálkař B2 obsadí druhou metu.

**VÝKLAD:** Bod běžce R1 platí, nikdo není aut. Odhozená pálka je součástí oficiálního vybavení družstva v útoku [2.1.12].

**97.** Na konci směny nechá polař F9 ležet svojí rukavici na hřišti, když jde jeho tým do útoku.

**VÝKLAD:** Rozhodčí nezahájí hru do doby, než bude rukavice odnesena z hřiště.

**98.** Na konci směny chytač F2 (catcher) týmu „A“ nechá ležet svoji masku na hřišti před lavičkou (dugout). Během směny, kdy je tým „A“ v útoku (na pálce), je příhozem zasažena odložená maska, od které se míč odrazí, což **(a)** zabrání pokusu o autování běžce, **(b)** zabrání další rozehrě.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, jakmile se dotkne odložené masky (neoficiálního vybavení). Běžci se musejí vrátit na mety, které drželi v době, kdy se míč dotkl odložené masky. V situaci **(a)** je navíc běžec, na kterého se hrálo, aut [2.1.12, 5.10.3.c(xii), 5.10.4.q].





**99.** Běžec R1 na druhé metě, jeden aut. Pálkař B3 odpálí míč do vnějšího pole. Přípravující se pálkař B4 jde sebrat pátku pálkaře B3, ale když vidí, že tým v obraně přihazuje míč na domácí metu, upustí pátku zpět na zem. Příhoz od polaře F7 zasáhne odloženou pátku před domácí metou, od které se odrazí k plotu. Běžec R1 dosáhne třetí mety a když vidí, jak se míč odrazil od ležící pátky, jednoduše postoupí na domácí metu a skóruje. Rozhodčí vyhlásí „mrtvý míč“ a vrátí běžce R1 na třetí metu a BR (pálkař B3) na první metu (pozn. B3 již pravděpodobně dosáhl první mety v době kontaktu míče s pátkou, ale nedosáhl druhé mety).

**VÝKLAD:** Pálkař B4 znovu odložil pátku a ta se tak stala neoficiálním vybavením. V případě kontaktu s míčem se tedy jednalo o blokovaný míč (blocked ball). Rozhodčí postupoval správně, když po kontaktu míče s pátkou vyhlásil „mrtvý míč“ [5.10.4.p]. Pokud by rozhodčí posoudil, že se jednalo o zřejmou snahu autovat běžce R1 před domácí metou, běžec R1 by byl aut. Pálkař B3 by získal první metu nebo by na ni byl vrácen v závislosti na tom, kterou metu měl v době, kdy byl míč blokován [5.10.3.c(xii)].



**100.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč a obsadí první metu. Běžec R1 se pokusí skórovat. Polař F6, ve snaze autovat běžce R1 příhozem polaři F2, zasáhne na metě ležící odhozenou pátku pálkaře B2, od které se míč odrazí k plotu. R1 skóruje. **(a)** Polař F2 měl možnost autovat běžce R1, **(b)** neměl možnost autovat běžce R1.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je míč ve hře, nikdo není aut. Kontakt míče s odhozenou ležící pátkou (oficiální vybavení) pálkaře nemůže vést k vyhlášení „mrtvého míče“. Výjimkou je situace, kdy pálkař po odpalu úmyslně hodí pátku na míč [2.1.12].

---

### 2.1.14. Hřiště (Playing field)

---

**Hřiště** je vymezený prostor, uvnitř kterého se hraje. Hřiště je tvořeno **zámezím (foul territory)** a **polem (fair territory)**.

**Pole (fair territory)** je část hřiště uvnitř pomeznic čar vedoucích z vrcholu domácí mety v pravém úhlu přes první a třetí metu až k úpatí plotu ve vnějším poli a kolmo vzhůru. Pomezni čáry (foul lines) jsou součástí pole.

**Zámezí (foul territory)** je jakákoliv část hřiště vně pole.

**101.** Polař F2 se postaví za backstop a chytne ze vzduchu míč mimo hřiště (dead ball territory).

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Prostor za backstopem není součástí hřiště, polař F2 nemůže hrát mimo hřiště [2.1.14, 2.2.1.d].

**102.** Polař stojící v hřišti (playing field) **(a)** chytne míč ze vzduchu rukou nataženou mimo hřiště (dead ball territory), **(b)** ve výskoku chytne míč ze vzduchu a předpadne s ním mimo hřiště (dead ball territory).

**VÝKLAD: (a)** Pálkař je aut a míč je ve hře. **(b)** Jedná se o neúmyslné vynesení míče. Pálkař je aut, míč je mrtvý a všichni běžci dostanou jednu metu navíc k té, kterou drželi v okamžiku, kdy byl míč vyneseno mimo hřiště [2.1.13, 2.2.1.d, 5.1.9.c, 5.11.a(ii) 3].

---

### 2.2.2. Oficiální hrací plocha (Official diamond)

---

Pojem oficiální hrací plocha definuje dispozici hřiště se všemi náležitostmi, které musí obsahovat, a jejichž rozměry a specifikace jsou uvedeny v pravidlech v Příloze 1: Hřiště a jeho uspořádání. Jedná se o: pomezni čáry (foul lines), jednometrovku (one meter line), postranní čáry (sidelines), území koučů (coaches boxes), území pálkaře (batter's box), území chytače

(catcher's box), přípravné kruhy (on-deck circles), nadhazovací kruh (pitcher's circle), mety (bases) a domácí metu (home plate).



**103.** Běžec R1 vyběhne po nadhozu z mety. PolařF2 přihrají míč nadhazovači F1, který stojí na čáře ohraničující nadhazovací kruh. Běžec R1 zůstane stát mezi metami, rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a běžce R1 aut. Vedoucí týmu v útoku protestuje, neboť nadhazovač F1 nestál uvnitř nadhazovacího kruhu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut. Čáry jsou součástí nadhazovacího kruhu. [2.2.2, Příloha 1F Nadhazovací kruh, 5.10.3.b(iii)]

**104.** V dohrávce druhé směny v soutěži juniorek, tým domácích upozorní rozhodčího, že nadhazovací vzdálenost je větší, než předepsaných 13,11 m.

**VÝKLAD:** Chybná nadhazovací vzdálenost musí být opravena po skončení druhé směny a před začátkem třetí směny [2.2.2.a, 2.2.2.b].

*POZNÁMKA:* Nadhazovací vzdálenost se měří od přední hrany nadhazovací mety až po vrchol domácí mety.

**105.** Rozhodčí v průběhu hry zjistí, že první, druhá a třetí meta nejsou bezpečně připevněny k zemi.

**VÝKLAD:** Rozhodčí přeruší hru (vyhlásí „TIME“) a nechá opravit nebo vyměnit uchycení met. Není nutné čekat na konec směny. [2.2.2.a, Příloha 1F Mety].

**106.** Diváci po zahájení hry obsadili místo v zámezí (foul territory) u pravého pomezního stožáru. Rozhodčí se domnívá, že pokud by do tohoto prostoru směřoval míč, diváci by mohli potenciálně bránit ve hře.

**VÝKLAD:** Rozhodčí přeruší hru a požádá pořadatelskou službu o spolupráci při vyvedení diváků mimo hrací plochu (hřiště).

*POZNÁMKA:* Pokud jsou diváci blízko hrací plochy (hřiště) a je důvodný předpoklad, že budou zasahovat do hry (př. chytat letící míče), měl by hlavní rozhodčí seznámit vedoucí obou týmů na předzápasové schůzce (nebo pokud to změna situace vyžaduje i v průběhu hry) o pravidlech, dle kterých se rozhodčí bude řídit v případě, že dojde k zasahování do hry ze strany diváků.

---

### **2.2.3. Územní a zvláštní pravidla (Ground or special rules)**

---

Územní a zvláštní pravidla stanovují omezení hřiště a pokud nejsou předem dána pořádající organizací, stanovují se před začátkem utkání rozhodnutím hlavního rozhodčího. Používají se tehdy, pokud se backstop, ploty, rozměry hřiště nebo jiné překážky nacházejí uvnitř hrací plochy a mění požadavky na hřiště stanovené pravidly.

**107.** Vzdálenost oplocení (homerunová vzdálenost) je v levé části hracího hřiště kratší než předepsaná minimální vzdálenost. Tato zkrácená vzdálenost je zřetelně ohraničena (vymezena) levým pomezním stožárem a tyčí umístěnou těsně za plotem v bodě, kde přechází oplocení na předepsanou minimální vzdálenost.

**VÝKLAD:** Hlavní rozhodčí sdělí na poradě před zápasem vedoucím týmů zvláštní územní pravidla. Př. v situaci, kdy dojde k odpalu míče za plot v úseku mezi pomezním stožárem a tyčí, přidělí běžcům dvě mety, od té, kterou drželi v době odpalu.

[2.2.3, 3.6.1, Příloha 1A].

---

### 2.3.1. Pálka (Official bat)

---

**108.** Pálkař B3 má stav nadhozů 2-2 (2 ball, 2 strike), když požádá hlavního rozhodčího o přerušeni hry. Rozhodčí vyhlásí „TIME“ a pálkař B3 si vymění původní dřevěnou pálku za kovovou.

**VÝKLAD:** Pálkař B3 může, pokud je hra přerušena, vyměnit pálku, kterou používá, za jinou. Nová pálka musí splňovat standardy WBSC-SD <sup>(8)</sup>(The World Baseball Softball Confederation—Softball Division) nebo splňovat standardy oficiální pálky dle pravidel pořádající organizace [2.3.1, Příloha 2A 3 a 4].

**109.** Pálkař B4 odpálí míč s pálkou dlouhou 88 cm (35 inches).

**VÝKLAD:** Dle pravidel se jedná o nesprávnou pálku (illegal bat). Míč je mrtvý a pálkař B4 je aut [2.3.1, Příloha 2A 7, 2.1.9, 5.4.4.b(iii)].

**110.** Pálkař vstoupí do pálkařského území s pálkou, která má **(a)** na jedné vrstvě originální omotávky nanesenou ještě jednu další vrstvu, **(b)** omotávkou vzniklý kónický tvar kolíku na konci rukojeti pálky, **(c)** originální omotávku nahrazenou dvěma vrstvami nové.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(c)** je pálka oficiální pálkou. Originální omotávku lze doplnit, případně nahradit za novou za podmínky, že na rukojeti pálky nebudou více jak dvě vrstvy omotávky. V situaci **(b)** se jedná o upravenou pálku (altered bat), která neodpovídá specifikaci pravidel [2.3.1, Příloha 2A 3 a 4, 2.1.1]. Míč je mrtvý, pálkař je aut a vyloučen ze hry. Pálka je vyřazena ze hry.

**111.** Rozhodčí vidí, že připravující se pálkař si před vstupem do pálkařského území čistil pálkou kovové hroty (spikes) na botách. Před tím, než pálkař vstoupí do pálkařského území, rozhodčí zkontroluje pálku a zjistí, že jsou na ní ostré hrany vzniklé od hrotů bot. Jak má rozhodčí postupovat?

**VÝKLAD:** Jedná se o upravenou pálku (altered bat). Pálka je vyřazena ze hry. Ostré hrany na pálce mohou představovat nebezpečí pro hráče a současně mohou způsobovat trhání hracích míčů. Rozhodčí postupoval správně v duchu preventivního rozhodování (preventative umpiring), když zkontroloval pálku před tím, než pálkař vstoupil do pálkařského území [2.3.1, Příloha 2A 9].

**112.** Kovová pálka má rukojeť krytou gumovým návlekiem. Je možné na gumový návlek přidat ještě jednu vrstvu omotávky?

**VÝKLAD:** Ano. V případě, že se nepoužije hladká plastová páska (př. typu izolepa) [2.3.1, Příloha 2A 11].

**113.** Může být pálka na konci barelu uzavřena gumovou zátkou?

**VÝKLAD:** Ano, pokud není pálka vyrobena konstrukčně z jednoho kusu, musí být na konci barelu uzavřena gumovou nebo plastovou zátkou schválenou WBSC-SD (The World Baseball Softball Confederation—Softball Division).

---

### 2.3.2. Pálka na rozcvičení (Warm-up bat)

---

Jako pálka na rozcvičení se smí použít pouze pálka odpovídající specifikaci standardů pro pálky na rozcvičení uvedené v příloze 2B. Musí být na konci barelu označena nápisem „warm-up“ o velikosti písmen 3,2 cm. Konec barelu musí být větší než 5,7 cm.

**114.** Připravující se pálkař používá v přípravném kruhu tři pálky na rozcvičení. Je to přípustné?

**VÝKLAD:** Ne. Povoleny jsou pouze dvě pálky, a obě musí držet pálkař v ruce. Pokud bude i přes upozornění rozhodčího hráč pokračovat v

používání tří pálek v přípravném kruhu, bude vyloučen ze hry [2.3.2, 5.3.c(iii)].

**115.** Přípravující se pálkař používá v přípravném kruhu pátku, která má plastové nebo kovové kroužkové závaží **(a)** volně nasazené, **(b)** mechanicky připevněné.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je využívání kroužkového závaží zakázané. Nejedná se o oficiální pomůcku schválenou WBSC-SD (The World Baseball Softball Confederation—Softball Division) [2.3.2, 5.3.c(iii)].

**116.** Během předzápasové kontroly pálek objeví rozhodčí na lavičce (dugoutu) nesprávnou pátku na rozcvičení (illegal warm-up bat). Rozhodčí vyřadí pátku ze hry a informuje o tom vedoucího týmu. Během hry rozhodčí uvidí, že připravující se pálkař používá v přípravném kruhu na rozcvičení tuto vyřazenou nesprávnou pátku.

**VÝKLAD:** Hráč, který používá v přípravném kruhu vyřazenou nesprávnou pátku na rozcvičení (illegal warm-up bat), je vyloučen ze hry [2.3.2, Důsledek 5.3.c(iii)].

---

## 2.4.1. Rukavice (Gloves and mitts)

---

**117.** Kdo může používat rukavici bez prstů (mitt)?

**VÝKLAD:** Pouze chytač F2 a polař na první metě F3 [2.4.1].

**118.** Polař F6 používá bílou rukavici se žlutým košíkem v barvě hracího míče.

**VÝKLAD:** Všichni hráči vyjma nadhazovače mohou používat rukavici jakékoliv barvy nebo kombinace barev [2.4.1.c].

**119.** Polař F6 si vezme do obrany rukavici s bílými, šedými nebo žlutými kruhy znázorněnými na vnější straně rukavice, které připomínají hrací míč.

**VÝKLAD:** Používání rukavice s bílými, šedými nebo žlutými kruhy na vnější straně rukavice, které budí zdání hracího míče, je pro všechny hráče hrající v obraně zakázané [2.4.1.d].

**120.** Na začátku první směny jdou všichni hráči týmu „A“ (včetně nadhazovače) do obrany s rukavicemi v barvě hracího míče. Co udělá rozhodčí?

**VÝKLAD:** Rozhodčí nařídí nadhazovači, aby si vzal do obrany jinou rukavici, která nebude mít kombinaci barev nebo barvu hracího míče [2.4.1.c].

**121.** Nadhazovač vstoupí do obrany s bílou rukavicí. Barva hracího míče je žlutá.

**VÝKLAD:** Nadhazovač může používat rukavici jakékoliv barvy za předpokladu, že tato barva není shodná s barvou míče [2.4.1.c].

---

## 2.4.2. Obuv (Shoes)

---

**122.** V průběhu hry se hráči na patě udělá puchýř. Hráč si sundá boty a dále pokračuje ve hře bez bot (naboso).

**VÝKLAD:** Dle pravidel není možné hrát bez bot. Všichni členové družstva musí být během utkání obuti [2.4.2.a].

**123.** V mládežnických soutěžích se mohou používat boty s kovovými hroty (spikes).

**VÝKLAD:** Ne, v dětských a mládežnických soutěžích je zakázána jakákoliv obuv s kovovými hroty (spikes) pro všechny úrovně soutěže. Pokud



rozhodčí na začátku nebo během hry zjistí, že hráč používá boty s kovovými hroty, měl by přerušit hru do doby, než si hráč vymění boty nebo do doby, než bude hráč vystřídán [2.4.2.f].

**124.** Čtyři hráči z týmu mají boty s hladkou podrážkou, zatímco zbytek týmu má boty s hroty (spikes) z tvrdé gumy.

**VÝKLAD:** Toto je povoleno [2.4.2.b, 2.4.2.d].

---

### 2.4.3. Ochranné vybavení (Protective equipment)

---

**125.** Chytač F2 (catcher) nepoužívá chránič krku, ale má **(a)** masku s chráničem krku, **(b)** masku brankáře ledního hokeje.

**VÝKLAD:** Chytač může používat masku, která má prodloužený chránič krku pevně spojený s maskou. Stejně tak může používat masku odvozenou od masky brankáře ledního hokeje. Pokud rozhodčí posoudí, že maska má nedostatečnou ochranu krku, musí být doplněna o chránič nebo nahrazena jinou, která ochranu krku má [2.4.3.a].

**126.** Mezi směnamí hází nadhazovač nadhozy na rozcvičení na **(a)** chytače F2, **(b)** polaře F5 stojícího ve svém normálním postavení v poli (tzn. u třetí mety), **(c)** polaře, který stojí v území chytače (catcher's box).

**VÝKLAD:** Každý hráč musí mít masku, chránič krku a helmu, pokud chytá nadhozy na rozcvičení. Jestliže si chytač (catcher) během střídání týmů v poli nasazuje ochranné vybavení, může jakýkoliv jiný hráč chytat nadhazovači míče na rozcvičení, pokud má na sobě masku, chránič krku a helmu. Nadhazovač může házet na polaře bez ochranného vybavení pouze v rámci rozcvičování horním obloukem [2.4.3.a].

**127.** Chytač F2 (catcher) v dospělé kategorii odmítne do obrany nosit **(a)** chránič holení, **(b)** chránič trupu.

**VÝKLAD:** Ve všech věkových kategoriích musí hráč na pozici chytače F2 nosit do obrany chránič trupu a holení, jinak nesmí hrát [2.4.3.c, 2.4.3.d].

**128.** Chytač F2 (catcher) používá masku bez chrániče krku.

**VÝKLAD:** Používání masky bez chrániče krku není povoleno. Maska chytače musí mít chránič krku nebo musí být prodloužena tak, aby poskytovala ochranu krku [2.4.3.a].

**129.** Chytač F2 (catcher) má na sobě nasazenou během přípravných nadhozů pouze plastovou obličejovou masku kryjící nos, lící kosti a oční oblouky, která není určená pro chytače. Před prvním nadhozem na začátku směny vrátí masku polaři na první metě.

**VÝKLAD:** Chytač F2 (catcher) nesmí používat masku bez chrániče krku místo běžné masky určené pro chytače [2.4.3.b].

**130.** Pálkař používá během svého startu na pálce chránič lokte. Odpálí míč a dosáhne první mety.

**VÝKLAD:** Používání ochranného vybavení nohou a paží u pálkařů je povoleno během jejich startu na pálce. Rozhodčí by měli vyžadovat jejich sundání, jakmile pálkař dosáhne první mety/met a rozehra je ukončena, a před tím, než je nadhozeno dalšímu pálkaři [2.4.3.e].

**131.** Chytač F2 (v jakékoliv věkové kategorii) si odmítne vzít chránič trupu.

**VÝKLAD:** Rozhodčí nesmí povolit hrát hráči, který odmítá používat předepsané ochranné vybavení. Hráč je vyloučen ze hry [2.4.3.c, 2.4.3.b-d Důsledek].

---

### 2.5.1. Dresy hráčů (Player uniforms)

---

Všichni hráči družstva musejí být oblečeni do jednotného dresu stejného střihu a barevné úpravy. Člen družstva může mít z náboženských důvodů specifickou pokrývku hlavy a oděv, který neodpovídá pravidlům.

**132.** Všechny hráčky mají kalhoty stejné barvy, ale pět nosí dlouhé kalhoty a čtyři nosí krátké kalhoty (šortky).

**VÝKLAD:** Všichni hráči jednoho týmu v průběhu utkání musí nosit dlouhé nebo krátké kalhoty. Výjimku z tohoto pravidla lze učinit, pokud k tomu existují legitimní náboženské důvody [2.5.1, 2.5.1.c].

**133.** Je povinnost, aby všichni hráči mužského týmu nosili čepice „baseballového“ typu?

**VÝKLAD:** Ano, všichni hráči mužského týmu musí nosit čepice „baseballového“ typu. Pokud si chce polář do obrany vzít helmu, musí být stejné barvy, jakou mají čepice hráčů [2.5.1.a(i, iii)].

**134.** Hráč Vaněk má na seznamu hráčů družstva (line-up card) uvedeno číslo dresu 5. Když vstoupí do pálkařského území, má dres s číslem 15.

**VÝKLAD:** Pokud hráč nastoupí do hry s jiným číslem dresu, než má uvedeno v seznamu členů družstva (line-up card), rozhodčí by měl přerušit hru a opravit si číslo dresu u hráče Vaňka v seznamu členů družstva. Opravu by měl také oznámit i oficiálním zapisovatelům.

**135.** Hráči týmu „A“ zaujmou pozice v obraně, když si rozhodčí všimne, že **(a)** všichni hráči mají podkladová trika s dlouhým rukávem, **(b)** pouze nadhazovač má podkladové triko s dlouhým rukávem, **(c)** nadhazovač má bílé podkladové triko s dlouhým rukávem a zbytek týmu používá modré podkladové triko s dlouhým rukávem.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** a **(b)** není dle pravidel povinné, aby všichni hráči měli podkladová trika s dlouhými nebo krátkými rukávy. Naopak v situaci **(c)** pravidla ukládají za povinnost mít podkladová trika všech spoluhráčů ve stejné barvě. Rozhodčí přeruší hru do doby, než si nadhazovač vymění podkladové triko za modré nebo než si bílé podkladové triko svezle [2.5.1.b].

**136.** Tři hráčky týmu „A“ v obraně mají pouze čelenky, tři hráčky používají štítky a zbylé hráčky mají baseballové čepice.

**VÝKLAD:** Hráčky mohou během hry používat více než jeden druh pokrývky hlavy. Všechny tyto pokrývky hlavy musejí být stejné barvy a stylu. Plastové nebo tvrdé štítky jsou zakázané [2.5.1.a(ii)].

**137.** Tři hráčky týmu „A“ v obraně používají štítky z tvrdého plastu.

**VÝKLAD:** Plastové nebo tvrdé štítky jsou z bezpečnostních důvodů zakázané. Rozhodčí přeruší hru do doby, než si je hráčky vymění za pravidly povolené pokrývky hlavy. Pokud hráč odmítne uvést svůj dres nebo jeho nošení do souladu s pravidly, je vyřazen ze hry [2.5.1.a(ii)].

**138.** Týmové barvy dresu jsou červená a bílá. Jedna z hráček používá během hry modré „slajdovací“ kalhoty a druhá používá červené.

**VÝKLAD:** Není povinné, aby všichni hráči nosili „slajdovací“ kalhoty. Pokud však má „slajdovací“ kalhoty více, jak jeden hráč týmu, musí být stejné barvy a stejného stylu. Výjimku zde tvoří odnímatelné, Snap-On nebo Velcro „slajdovací“ součásti výstroje (např. chrániče kolen) [2.5.1.c].

**POZNÁMKA:** Barevnou shodu podkladových částí dresu by měl rozhodčí řešit pouze za situace, kdy jsou zřetelně vidět skrze dres a působí nejednotným dojmem.

**139.** Na začátku první směny si rozhodčí všimne, že **(a)** nadhazovač má jednu ruku krytou kompresním rukávem, **(b)** polař F5 má kompresní rukáv

pouze na pravé ruce. Všichni ostatní hráči v obou situacích nepoužívají podkladová trika s dlouhým rukávem.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** rozhodčí přeruší hru do doby, než si nadhazovač nebo polař F5 nasadí kompresní rukáv i na druhou ruku, nebo si kompresní rukáv sundají. Zahřívací kompresní rukávy jsou povoleny, ale za stejných podmínek jako dlouhé rukávy u podkladového trika. Tyto rukávy musí být na obou rukách a musí mít stejnou barvu, jako podkladová trika s dlouhými rukávy ostatních hráčů.

**140.** Z důvodu nedostatku hráčů (aby nebylo nutné utkání skrečovat) vedoucí týmu požádá rozhodčího, zda by mohl do hry nastoupit hráč, který má ruku v sádrovém obvazu. Měl by rozhodčí žádosti vyhovět?

**VÝKLAD:** Ne, dokud sádrový obvaz neodstraní z ruky. Se sádrovým obvazem se utkání může účastnit pouze jako kouč.

**141.** Hráč nastoupí do utkání s kovovou bandáží kolena krytou měkkým materiálem. V průběhu utkání se část kovové bandáže uvolní a začne vyčnívat skrz krycí materiál.

**VÝKLAD:** Rozhodčí přeruší hru. Hráč může pokračovat ve hře, až když kovová část bandáže bude opět kryta měkkým materiálem [2.5.1.f].

**142.** Rozhodčí si všimne, že hráč v pálkařském území nosí **(a)** na krku řetízek schovaný pod dresem, **(b)** náušnice připevněné náplastí k uchu. Je toto povoleno?

**VÝKLAD:** Ano, pokud se dle posouzení rozhodčího nejedná o viditelné/výrazné ozdoby, které ruší soupeře. Pokud rozhodčí posoudí, že se jedná o rušivé ozdoby, může nařídit jejich sundání nebo zakrytí [2.5.1.g].

**143.** Rozhodčí si všimne, že hráč v pálkařském území má **(a)** pod dresem náhrdelník s lékařskými informacemi, **(b)** zdravotní náramek na zápěstí pravé ruky.

**VÝKLAD:** Pokud jsou zdravotní náramky nebo náhrdelníky dle mínění rozhodčího rušivé, musejí být připevněny k tělu tak, že informace na nich uvedené budou stále čitelné [2.5.1.g].

**144.** Na začátku první směny si rozhodčí všimne, že šest hráčů v obraně nosí červená podkladová trika s dlouhým rukávem, dva hráči nemají žádné podkladové triko a jeden hráč nosí modré podkladové triko s dlouhým rukávem. Rozhodčí informuje vedoucího týmu, že hráč, který nosí modré podkladové triko, jej musí sundat nebo nahradit červeným podkladovým trikem s dlouhými rukávy.

**VÝKLAD:** Postup rozhodčího je správný [2.5.1.b(i)].

**145.** Tři hráčky v obraně mají vlasy sepnuté plastovou sponou (skřípec).

**VÝKLAD:** Plastové nebo tvrdé materiály jsou z bezpečnostních důvodů zakázané. Rozhodčí by neměl povolit jejich používání v průběhu hry [2.5.1.a(ii), 2.7].

---

## **2.6. Dresy koučů (Coaches uniforms)**

---

Kouč musí být oblečen úhledně, včetně vhodné obuvi, nebo může být oblečen do dresu podle barevného provedení dresu družstva. Pokud si kouč rozhodne vzít čepici, musí tak učinit v souladu s pravidlem. Nesprávné oblečení koučů má za následek napomenutí a jakýkoliv **další** přestupek ve způsobu oblékání (dress code) kouče nebo vedoucího družstva bude mít za následek vyloučení hlavního kouče ze hry [2.5.1.a, 2.6].

**146.** Ženský tým „A“ používá v utkání krátké kalhoty. **(a)** Vedoucí ženského týmu „A“ nosí dlouhé kalhoty místo krátkých, které používá jeho tým, **(b)** vedoucí týmu „B“ nosí pracovní oděv (montérky).

**VÝKLAD:** **(a)** Vedoucí týmu „A“ může být oblečen v dlouhých kalhotách, pokud mají stejné barevné provedení jako dres týmu. **(b)** Pracovní oděv není považován za sportovní oděv, jedná se tedy o nesprávné oblečení kouče. Po upozornění rozhodčího by se měl vedoucí týmu převléci do vhodného sportovního oděvu. V případě neuposlechnutí je kouč vyloučen ze hry [2.6 Důsledek].

*POZNÁMKA:* Dres vedoucího družstva a kouče se může lišit od dresu hráčů, ale musí být ve stejném barevném provedení dresu týmu, který vedou. Oba by měli být oblečeni buď v krátkých nebo dlouhých kalhotách [2.6].

---

## 3. ÚČASTNÍCI

---



---

### 3.1.8. Nesprávný hráč (Illegal player)

---

Nesprávný hráč je hráč, který nastoupí do útoku nebo do obrany a nebyl ohlášen jako střídající hráč hlavnímu rozhodčímu (př. nesprávné střídání - illegal substitute), nebo zaujme postavení v útoku či v obraně a nemá k tomu oprávnění (př. nesprávný návrat do hry - illegal re-entry).

**147.** Ve druhé směně je hráč základní sestavy F5 střídán náhradníkem S2. Ve třetí směně se hráč F5 vrací do hry aniž by byl tento návrat ohlášen rozhodčímu na domácí metě. Hra pokračuje aniž by tým soupeře uplatnil hru na výzvu (appeal play).

**VÝKLAD:** Jakmile hráč F5 vstoupil bez ohlášení do hry a bylo nadhozeno (správně či nesprávně), stává se nesprávným hráčem (illegal player). Pokud rozhodčí toto porušení postřehne, nesmí podniknout žádné kroky vůči tomuto porušení pravidel do doby než: **1)** bude podána soupeřícím týmem hra na výzvu (appeal play) nebo **2)** bude dodatečně ohlášen rozhodčímu na domácí metě. [3.1.8.a, 3.1.17, 3.2.3.e, 3.2.8.c, Důsledek 3.2.8].



**148.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 je nesprávný hráč (illegal player). B2 odpálí míč do vnitřního pole, kde jej polaři zpracují a zahrají nucený aut (force out) běžce R1 na druhé metě. Tým v obraně poté zahraje hru na výzvu (appeal play) na start nesprávného hráče B2.

**VÝKLAD:** B2 a R1 jsou aut, B2 je navíc vyřazen ze hry. Rozhodčí zkontroluje seznam členů družstva (line-up card) a ujistí se, že B2 je nesprávný hráč (illegal player). Poté vyhlásí pálkaře B2 aut a prohlásí jej za neoprávněného hráče (ineligible player - hráč, který smí dále pokračovat ve hře pouze jako



kouč). Aut běžce R1 platí. Za pálkaře B2 musí nastoupit správný hráč/náhradník dle seznamu členů družstva (line-up card) [3.1.8, Důsledek 3.2.8, Důsledek a-e].

---

### 3.1.9. Nesprávný návrat do hry (Illegal re-entry)

---

Nesprávný návrat do hry (illegal re-entry) nastane, jestliže:

- (a) hráč základní sestavy (včetně DP a FLEX) se podruhé vrací do hry poté, co byl dvakrát vystřídán,
- (b) hráč základní sestavy (včetně DP a FLEX) se vrací do hry, ale nikoliv na svoji původní pozici v pořadí pálkařů,
- (c) náhradník, který byl střídán, se vrací do hry.

**149.** Hráč F1 základní sestavy týmu „A“ je střídán ve třetí směně a v páté se opět vrací do hry. V šesté směně je opět střídán, aby se v sedmé směně znovu vrátil do hry. Poté, co je nadhozeno (správně či nesprávně), zahraje vedoucí týmu soupeře hru na výzvu (appeal play) na hráče F1.

**VÝKLAD:** Hráč F1 a vedoucí týmu „A“ jsou vyloučeni ze hry. Jedná se o nesprávný návrat do hry hráče základní sestavy (illegal re-entry). Hráč základní sestavy, poté, co byl střídán, se může do hry vrátit pouze jednou. [3.1.9.b, 3.2.3.e, Důsledek 3.2.8 Illegal Re-entry c].



**150.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Následující pálkař B3 se neoprávněně vrátí do hry (illegal re-entry) a odpálí míč na polaře F6, který zahraje aut běžce R1 na druhé metě a pálkaře B3 na první metě. Před tím, než všichni hráči v obraně opustí pole (fair territory), vedoucí týmu „B“ v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) na pálkaře B3 za nesprávný návrat do hry (illegal re-entry).

**VÝKLAD:** Auty (R1, B3) z roze hry zůstávají v platnosti, pálkař B3 a vedoucí týmu „A“ jsou vyloučeni ze hry [3.1.9.b, 3.3.a(iii), Důsledek 3.2.8 Illegal re-entry a-c, Důsledek a, e].

**151.** Pálkař B5 se neoprávněně vrátil do hry (illegal re-entry) a má stav nadhozů 2-2 (2 ball, 2 strike). Před dalším nadhozen je rozhodčí upozorněn týmem soupeře, že u pálkaře B5 se jedná o nesprávný návrat do hry (illegal re-entry).

**VÝKLAD:** Pálkař B5 a vedoucí týmu jsou vyloučeni ze hry. Na místo pálkaře B5 musí nastoupit do hry správný náhradník, který přebírá stav nadhozů pálkaře B5. Všechny roze hry, které nastaly v době před objevením nesprávného hráče zůstávají v platnosti [3.1.9, 3.1.17, 3.3.a(iii), Důsledek 3.2.8. Illegal Re-entry a-e, Důsledek a-e].



**152.** Běžeč R1 na třetí metě, R2 na první metě. Do pálkařského území se postaví pálkař B3, který se neoprávněně vrátil do hry (illegal re-entry). Běžeč R2 s prvním nadhozem pálkaři B5 získá druhou metu. Další nadhoz pálkař B3 odpálí a na jeho odpal běžci R1 a R2 skórují. Tým soupeře uplatní na pálkaře B3 hru na výzvu (appeal play) za nesprávný návrat do hry **(a)** před tím, než je nadhozeno dalšímu pálkaři B4, **(b)** poté, co je nadhozeno dalšímu pálkaři B4.

**VÝKLAD:** **(a)** Pálkař B3 je aut a společně s vedoucím týmu je vyloučen ze hry. Běžci R1 a R2 se vrací na mety, které drželi před poslední roze hrou (tzn. R1 na třetí metu a R2 na druhou metu). Běžeč R2 se vrací na druhou metu, protože jí dosáhl v předchozí roze hře, tzn. „bez asistence“ pálkaře B5. **(b)** Nikdo není vyhlášen aut. Pálkař a vedoucí družstva jsou vyloučeni ze hry. Body běžců R1 a R2 se počítají. Na první metu za pálkaře B3 (nyní R3) nastoupí správný náhradník [3.1.9, 3.1.17, 3.3.a(iii), Důsledek 3.2.8 Illegal Re-entry a-e, Důsledek a-e].

**153.** Hráč základní sestavy Vaněk, hrající na pozici č. 7 v pálkařském pořadí, je ve třetí směně střídán náhradníkem Novákem. V páté směně s běžcem na druhé metě vedoucí týmu „A“ oznámí rozhodčímu návrat hráče Vaňka do hry za hráče Matouše na pozici č. 2 v pálkařském pořadí. Poté, co je mu nadhozeno, vedoucí týmu soupeře uplatňuje na hráče Vaňka hru na výzvu (appeal play) za nesprávný návrat do hry.

**VÝKLAD:** Jedná se o nesprávný návrat do hry (illegal re-entry), hráč Vaněk a vedoucí týmu „A“ jsou vyloučeni ze hry. Vyloučený vedoucí družstva musí jmenovat nového vedoucího družstva a náhradníka za vyloučeného hráče Vaňka. Náhradník přebírá stav nadhozů hráče Vaňka [3.1.9.a, 3.1.17, 3.2.3.e, 3.2.8.b, 3.3.a(iii), Důsledek 3.2.8.a, Důsledek].

**POZNÁMKA:** Rozhodčí by měl vědět, že hráč Vaněk se musí opět vrátit na pozici č. 7 v pálkařském pořadí a neměl by připustit střídání (návrat do hry) na jinou pozici v pálkařském pořadí, pokud je o tomto záměru vedoucím týmu informován - preventivní rozhodování (preventive umpiring).

---

### 3.1.10. Nesprávné střídání (Illegal substitute)

---

Nesprávné střídání nastane v okamžiku, kdy do hry nastoupí hráč, který nebyl ohlášen rozhodčímu jako střídající hráč.

**154.** Náhradník S1, který byl předtím prohlášen za neoprávněného hráče (ineligible player) v důsledku neohlášeného střídání, se vrací do hry jako hráč.

**VÝKLAD:** Utkání je skrečováno. Pokud se neoprávněný hráč (ineligible player) vrátí do hry, zápas je skrečován ve prospěch družstva, které se neprovinilo [3.1.10.c, 3.1.11, Důsledek 3.2.8, Důsledek f, 1.2.2.i].

### 3.1.11. Neoprávněný hráč (Ineligible player)

Neoprávněný hráč je hráč, který nesmí pokračovat ve hře, protože byl rozhodčím vyřazen ze hry. Může se do hry zapojit pouze jako nehrající kouč.



**155.** Běžec R1 na druhé metě, jeden aut. Neohlášený náhradník S2 (unreported substitute) střídá běžce R1 na druhé metě. S prvním nadhozem získá třetí metu. Po odpalu pálkaře B3náhradník S2 skóruje. Před dalším nadhozem tým v obraně uplatňuje na hráče/náhradníka S2 hru na výzvu (appeal play) za nesprávné střídání (illegal substitute).

**VÝKLAD:** Nikdo není aut, bod běžce/náhradníka S2 se počítá. Náhradník S2 je prohlášen za neoprávněného hráče (ineligible player) a vyřazen ze hry. Ve hře může dále pokračovat pouze jako kouč [3.1.11, 3.1.18, 3.2.8.d, Důsledek 3.2.8].

**156.** Ve druhé směně je hráč Vaněk vyřazen ze hry za neohlášené střídání. Ve čtvrté směně se hráč Vaněk postaví jako kouč ke třetí metě do území kouče (coaches box) a začne udílet pokyny hráčům svého týmu. Vedoucí týmu soupeře žádá rozhodčího, aby skrečoval utkání, protože Vaněk pokračuje ve hře jako kouč.

**VÝKLAD:** Ne, Vaněk může ve hře pokračovat, protože byl ze hry vyřazen, nikoliv vyloučen [3.1.11, 3.1.18].

*POZNÁMKA:* Vyloučení vz. vyřazení ze hry:

**a) Vyloučení ze hry** (ejection) – rozhodnutí rozhodčího vůči hráči, zástupci nebo členu družstva, které znamená příkaz, aby **opustil hru a hřiště** až do konce zápasu pro porušení Pravidel softballu.

**b) Vyřazení ze hry** (removal from the game) - nastane, jestliže rozhodčí prohlásí hráče za neoprávněného (ineligible player) dále pokračovat ve hře v důsledku porušení Pravidel softballu. Ten, kdo je vyřazen ze hry, **smí** dále

sedět na lavičce (dugoutu) a **působit** jako kouč. Nemůže však už nadále zasahovat do hry jako hráč.

---

### **3.1.12. Neoprávněný zastupující hráč (Ineligible replacement player)**

---

Neoprávněný zastupující hráč je hráč, který nesmí nastoupit do hry, aby nahradil staženého hráče (withdrawn player).

Neoprávněný zastupující je hráč, který **(a)** byl rozhodčím vyřazen ze hry pro porušení pravidel, **(b)** je aktuálně v pořadí pálkařů, **(c)** není aktuálně v pořadí pálkařů, ale je oprávněn se opět vrátit do hry (re-entry).

**157.** Hráč F5 se při zákroku u druhé mety zraní a krvácí. Vedoucí týmu do doby, než bude hráč F5 ošetřen, využije pravidla o zastupujícím hráči (replacement player). Na místo staženého hráče F5 (withdrawn player) pošle jako zastupujícího hráče (replacement player) nadhazovače (FLEX), který byl střídán na začátku utkání hráčem na pozici DP.

**VÝKLAD:** Ne. Rozhodčí by neměl povolit vstup do hry hráči (nadhazovači – FLEX), který je oprávněn vrátit se do hry (re-entry). Při návratu do hry hráče základní sestavy musí být pořadí pálkařů zachováno [3.1.12.c, 3.1.14, 3.2.6.e].

**158.** V páté směně se hráč A při zákroku zraní a krvácí. Vedoucí týmu „A“ požádá rozhodčího, jestli by nemohl zraněného hráče nahradit zastupujícím hráčem (replacement player), dokud nebude ošetřen. Jako zastupujícího hráče chce použít hráče základní sestavy, který byl ve třetí směně střídán a nyní je mezi náhradníky.

**VÝKLAD:** Ne. Rozhodčí vstup hráče základní sestavy zamítne, protože hráč základní sestavy se stále může vrátit do hry (re-entry). Jako zastupující hráč může být použit pouze náhradník, který ještě nebyl ve hře, hráč základní

sestavy, který již byl dvakrát střídán, nebo náhradník, který již byl ve hře a poté byl střídán [3.1.12.c, 3.1.14, 3.2.6.e].

---

### 3.1.16. Hráč OPO (Offensive player only - OPO)

---

**Hráč OPO** (Offensive player only) je hráč v pořadí pálkařů jiný než FLEX, místo kterého hraje DP v obraně.

**159.** Tým hraje v základní sestavě s hráčem DP na třetím místě v pořadí pálkařů. Hráč FLEX hraje v obraně na pozici F1. Ve druhé směně nastoupí hráč DP do obrany na pozici F3. Tato změna není ohlášena rozhodčímu na domácí metě. Poté, co je nadhozeno, tým v útoku uplatňuje hru na výzvu (appeal play) na neohlášené střídání v poli hráče na pozici DP. Rozhodčí hru na výzvu zamítne.

**VÝKLAD:** Ano. Pokud DP nastoupí do obrany za jiného hráče než FLEX, změna postu v obraně nemusí být ohlášena rozhodčímu na domácí metě, protože nedošlo ke změně pořadí pálkařů (batting order) ani do hry nevstoupil náhradník (tzn. nedošlo ke střídání) [3.1.16, 3.2.4, 3.2.5].

*POZNÁMKA:* Dle pravidel není nutné ohlásit jakoukoliv změnu postů v obraně. Současně neexistuje žádný postih, pokud se tak neučiní. Je ale zdvořilé a fair play o této změně informovat, a to nejen rozhodčího na domácí metě, ale i zapisovatele tak, aby se zamezilo případným budoucím nejasnostem.

---

### 3.1.17. Návrat do hry (Re-entry)

---

Návrat do hry nastane, jestliže se hráč základní sestavy uvedený na seznamu členů družstva (line-up card) na začátku utkání, vrací do hry poté, co byl vystřídán.

**160.** Vedoucí týmu oznámí hlavnímu rozhodčímu, že hráč Novák (S1) střídá v útoku (na pálce) hráče Vaňka (B1). Zároveň hlavnímu rozhodčímu oznámí, že do obrany půjde opět hráč Vaněk (re-entry).

**VÝKLAD:** Rozhodčí přijme střídání hráče Nováka za Vaňka. Opětovný návrat hráče Vaňka (re-entry) však nepřijme, dokud není střídání skutečně provedeno [3.1.17, 3.2.3.e, 3.2.8.c].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by měl informovat vedoucího družstva, aby oznámil návrat hráče do hry (re-entry) v okamžiku, kdy k němu skutečně dojde. Není povinností rozhodčího přijmout oznámení návratu do hry před tím, než se tak stane.

**161.** Ve třetí směně náhradník Vaněk (S1) střídá v útoku (na pálce) hráče Nováka (B1). Hráč Novák (B1) se ve čtvrté směně vrací zpět (re-entry). V šesté směně se hráč Novák (B1) zraní a krvácí. Vedoucí týmu nahlásí rozhodčímu, že hráč Vaněk (S1) bude zastupující hráč (replacement player) za Nováka.

**VÝKLAD:** Ano, hráč Vaněk (S1) může nastoupit jako zastupující hráč za hráče Nováka. Náhradník, pokud byl již jednou střídán, může opět vstoupit do hry pouze jako zastupující hráč v případě, kdy dojde ke krvácivému zranění hráče [3.1.17, 3.2.6.e(ii), 3.2.8.f].

**162.** Hráč F1 (nadhazovač) je střídán v útoku náhradníkem S2. Poté, co náhradník S2 odpálí a dosáhne první mety, je střídán náhradníkem S3. Když se tým vrací do obrany, chce vedoucí týmu vrátit hráče F1 (re-entry) do hry, ale rozhodčí žádost zamítne.

**VÝKLAD:** Ne. Hráč základní sestavy se může opět vrátit do hry poté, co byl střídán, bez ohledu na počet náhradníků, kteří za něj hráli na stejné pozici v pořadí pálkařů. Při návratu do hry však hráč F1 musí vstoupit do hry na stejnou pozici v pálkařském pořadí [3.1.17, 3.1.21.b, 3.2.3.e].

---

### 3.1.21. Náhradník (Substitute)

---

Náhradník je hráč:

**(a)** který nebyl hráčem základní sestavy a současně ještě nebyl ve hře, s výjimkou hry jako zastupující hráč (replacement player).

**(b)** základní sestavy, který už jednou opustil hru a je oprávněn vrátit se do hry na stejné místo v pořadí pálkařů.

**163.** Náhradník S2, který nebyl ohlášen rozhodčímu na domácí metě, odpálí dvoumetový odpal a obsadí druhou metu. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) na start neohlášeného náhradníka S2. Rozhodčí vyhlásí náhradníka S2 aut a vyřadí jej ze hry. Tým v útoku již nemá další hráče na střídání, a protože hráč základní sestavy, kterého náhradník S2 střídal, odjel domů, rozhodčí skrečuje utkání pro nedostatek hráčů ve prospěch soupeřícího týmu.

**VÝKLAD:** Ano, postup rozhodčího byl správný [3.1.21, 3.2.8.d, 3.3.a(i), Důsledek 3.2.8, Důsledek a-d, 1.2.2.h].

**164.** Náhradník S1 je ohlášen rozhodčímu na domácí metě a zaujme postavení v pálkařském území za pálkaře B6, kterého střídá. Před tím, než mu je nadhozeno, se vedoucí týmu rozhodne vyměnit náhradníka S1 za náhradníka S2. Může se náhradník S1 vrátit do hry i poté, co je náhradníkovi S2 nadhozeno (správně či nesprávně)?

**VÝKLAD:** Ano, náhradník S1 není oficiálně ve hře, dokud není nadhozeno nebo se neuskutečnila rozehra. Rozhodčí na domácí metě by měl o všech změnách informovat zapisovatele [3.1.21, 3.2.8.c].

**165.** Pálkař B6 má jít na pátku, když jeho místo v pálkařském území zaujme neohlášený náhradník S1. Před tím, než mu je nadhozeno, tým v obraně



zahraje hru na výzvu (appeal play) na start neohlášeného náhradníka S1. Rozhodčí žádost zamítne.

**VÝKLAD:** Ano, dokud nebylo náhradníkovi S1 nadhozeno, nebyl oficiálně ve hře. Rozhodčí by měl nechat vedoucího týmu v útoku ohlásit střídání pálkaře B6 náhradníkem S1 a pokračovat dále ve hře [3.1.21, 3.2.8.c].

**166.** Neohlášený náhradník má stav na pálce 3-0 (3 ball, 0 strike). Nyní si uvědomí, že nebyl ohlášen rozhodčímu na domácí metě. Požádá o přerušení hry („TIME“) a ohlásí své střídání rozhodčímu. Protože tým soupeře nezahrál hru na výzvu (appeal play) před tím, než se neohlášený náhradník ohlásil rozhodčímu na domácí metě, stává se náhradník oprávněným hráčem.

**VÝKLAD:** Ano, tento postup je možný. Neohlášený náhradník se může ohlásit rozhodčímu na domácí metě a pokud tak učiní dříve, než na něj tým soupeře zahraje hru na výzvu (appeal play), stává se oprávněným hráčem [3.1.21, 3.2.8.e]

**167.** V dohrávce sedmé směny je stav utkání vyrovnaný. Neohlášený náhradník S1 (za B1) odpálí míč za plot (home run) a ukončí tak utkání. Před tím, než rozhodčí opustí hřiště, zahraje tým v obraně hru na výzvu (appeal play) na start neohlášeného náhradníka S1.

**VÝKLAD:** S1 je aut a vyřazen ze hry. Neohlášený náhradník S1 je prohlášen za neoprávněného hráče (illegal player). Následující pálkař v pálkařském pořadí je B2. Hru na výzvu (appeal play) lze uplatňovat do doby, než rozhodčí opustí hřiště [3.1.21, 3.2.8.d, Důsledek 3.2.8, Důsledek d(iii)].

---

### 3.1.24. Stažený hráč (Withdrawn player)

---

Stažený hráč je hráč, který musí opustit hru z důvodu krvácivého zranění, které se nedá zastavit v přiměřeném čase, nebo je to hráč, jehož dres je zakrvácený.

Hlavní rozhodčí by měl poskytnout přiměřenou dobu na ošetření a zakrytí rány, jakož i zakrytí či výměnu znečištěného dresu. Pokud nelze krvácení zastavit v přiměřeném čase, musí být hráč vyřazen ze hry a nesmí se do hry vrátit, dokud není krvácení zastaveno a poranění zakryto. Při výměně zakrváceného dresu není nutné požadovat původní hráčské číslo.

**168.** Náhradník S1 je stažen ze hry a nahrazen hráčem základní sestavy F1.

**VÝKLAD:** Nejedná se o stažení hráče, ale o návrat hráče základní sestavy (re-entry). O stažení hráče by se jednalo v případě, že by musel opustit hru z důvodu krvácivého zranění a byl by nahrazen zastupujícím hráčem (replacement player) [3.1.24, 3.2.3.e].

---

### **3.2.1. Seznam členů družstva (Line-up card)**

---

Seznam členů družstva je oficiální soupis členů družstva, kteří se účastní hry v útoku i v obraně, včetně suplujícího hráče (DP) a FLEX hráče.

Seznam členů družstva (line-up card) musí být vypracován a na začátku každého zápasu předán zapisovateli i rozhodčímu na domácí metě. Rozhodčí na domácí metě si seznam členů družstva ponechá po celou dobu trvání zápasu.

**169.** Seznam členů družstva (line-up card) byl předán na poradě před zápasem rozhodčímu na domácí metě. V šesté směně chce vedoucí týmu střídát hráče základní sestavy náhradníkem, který není uveden na seznamu členů družstva. Rozhodčí žádost zamítne.

**VÝKLAD:** Ne. Pokud je hráč uveden/registrován na seznamu/soupisce členů pořádjící organizace, může rozhodčí během hry doplnit hráče na seznam členů družstva (line-up card) a umožnit vedoucímu družstva střídání [3.1.14, 3.1.15, 3.2.1.c].

**170.** Ženský tým „A“ zahájil hru s devíti hráči. Ve čtvrté směně je hráč F5 střídán náhradníkem S1. Poté, co mu je několikrát nadhozeno, upozorní vedoucí týmu „B“ rozhodčího, že náhradník S1 je juniorský mužský hráč.

**VÝKLAD:** Utkání je skrečováno ve prospěch týmu „B“. Není povoleno hrát se smíšenými družstvy, pokud specifikace pořádající organizace toto pravidlo neupravují [3.2.1.d, 3.2.2.c, Důsledek 3.3.2.c, Důsledek].

---

### 3.2.2. Hráči (Players)

---

**171.** V době oficiálního začátku utkání má tým „A“ devět hráčů a tým „B“ pouze osm hráčů. Aby bylo utkání skrečováno, je nutné, aby tým „A“ nastoupil na hřiště a bylo nadhozeno.

**VÝKLAD:** Ne, není nutné, aby tým „A“ nastoupil na hřiště a bylo nadhozeno. Rozhodčí by si měl nechat předložit seznamy členů družstev (line-up card) a zkontrolovat, zda oba týmy mají předepsaný minimální počet přítomných hráčů. Pokud jeden z týmů má méně než předepsaný minimální počet hráčů, je utkání skrečováno ve prospěch soupeře [3.2.2.a, 3.2.2.c, Důsledek 3.2.2.a, Důsledek].

**POZNÁMKA:** Rozhodčí přiloží podepsané seznamy členů družstev ke zprávě o utkání a zaznamená výsledný stav utkání 7:0 ve prospěch týmu, který se neprovinil.

**172.** Vedoucí týmu chce všechny své hráče v obraně umístit ve vnějším poli.

**VÝKLAD:** Hráči mohou být kdekoliv v poli (fair territory) s výjimkou nadhazovače F1 a chytače F2, kteří musejí být ve svém území (F1 v nadhazovacím kruhu, F2 v území chytače) [3.2.2.b].

**173.** Tým „A“, který začíná v útoku, má na začátku utkání k dispozici osm přítomných hráčů. Vedoucí týmu „A“ předloží rozhodčímu na poradě před zápasem seznam členů družstva (line-up card), kde je jako devátý uveden

hráč Novák, který je ještě na cestě na hřiště. Po prvním nadhozu Novák dorazí na hřiště.

**VÝKLAD:** Na seznamu členů družstva mohou být uvedeni pouze hráči, kteří jsou přítomni na lavičce (dugoutu)/hřišti v době předložení seznamu hráčů rozhodčímu na domácí metě (na poradě před zápasem) [3.2.2.a, 3.2.1.b, 1.2.2.h, Důsledek 3.2.2.a, Důsledek].

**174.** Pálkař B9 se zraní při běhu na první metu (př. vymkne si koleno). Vedoucí týmu již nemá náhradníka, který by za pálkaře B9 mohl nastoupit do hry. Když jde tým do obrany, odnesou pálkaře B9 na pozici F9 a nechají jej ležet v poli (fair territory). Je toto povolené?

**VÝKLAD:** Ano, tento postup pravidla umožňují [3.2.2.c].

---

### 3.2.3. Hráči základní sestavy (Starting players)

---

Hráči základní sestavy jsou hráči uvedení na seznamu členů družstva (line-up card) na začátku zápasu ať už v poli nebo na pálce.

**175.** Třicet minut před začátkem utkání předá vedoucí týmu seznam členů družstva (line-up card) rozhodčím, kde je hráč Novák uveden jako hráč na první metě F3 a na páté pozici v pálkařském pořadí. Na poradě před zápasem oznámí rozhodčímu na domácí metě, že se hráč Novák během rozcvičování zranil a rád by jej nahradil v seznamu členů družstva hráčem Vaňkem.

**VÝKLAD:** Ano, toto je možné. Hráč Novák může nastoupit do hry jako náhradník (substitute) na jakoukoliv pozici v pořadí pálkařů. Hráč je oficiálně v základní sestavě od okamžiku, kdy je seznam členů družstva potvrzen zástupcem družstva a rozhodčím na domácí metě na poradě před zápasem [3.2.3.b,c,d].

**176.** Na poradě před zápasem vedoucí týmu zkontroluje seznam členů družstva (line-up card) svého týmu a potvrdí správnost údajů v něm uvedených. Rozhodčí po kontrole prohlásí seznam členů družstva za oficiální. O pár minut později, před prvním nadhozem utkání, přijde vedoucí týmu za rozhodčím na domácí metě s tím, že udělal chybu v seznamu členů družstva, a rád by nahradil jednoho hráče základní sestavy náhradníkem.

**VÝKLAD:** Pro hráče základní sestavy se v tomto okamžiku, již jedná o střídání. Základní sestava je oficiální, jakmile je zkontrolována a prohlášena za oficiální rozhodčím na domácí metě. Jakákoliv změna poté v seznamu členů družstva je již považována za střídání [3.2.3.a].

---

### **3.2.4-5. Suplující hráč a FLEX (Designated player – DP and FLEX player)**

---

**Suplující hráč**, označovaný jako „DP“, může hrát v útoku (na pálce) za kteréhokoliv hráče v obraně, jestliže je před začátkem utkání uveden v seznamu členů družstva (line-up card) jako jeden z devíti pálkařů v pálkařském pořadí (line-up).

**Hráč FLEX** je hráč, který hraje pouze v obraně, a za kterého chodí suplující hráč DP na pálku. Hráč FLEX je vždy uveden na desátém místě v seznamu členů družstva (line-up card).

**177.** Tým „A“ na začátku utkání hraje v základní sestavě s devíti hráči na seznamu hráčů družstva (line-up card). Ve třetí směně chce vedoucí družstva použít náhradníka jako FLEX hráče a zapsat jej na volnou desátou pozici na seznamu hráčů družstva (line-up card).

**VÝKLAD:** Toto není možné. Pokud chce tým používat DP/FLEX hráče, musejí být uvedeni na začátku utkání na seznamu členů družstva v základní sestavě. Tým nemůže zahájit utkání s devíti hráči v základní sestavě, a až poté přidat na seznam členů družstva hráče DP/FLEX [3.2.2.a].

**178.** Hráč FLEX na začátku utkání hraje v obraně na pozici F1. V páté směně jde na pálku za hráče DP.

**VÝKLAD:** FLEX smí nastoupit na pálku pouze na místo DP v pořadí pálkařů (batting order). Počet hráčů ve hře se mění na devět. Pro hráče DP se tato změna považuje za střídání a musí být ohlášena rozhodčímu na domácí metě [3.2.5.a, 3.2.5.c(ii)].

**179.** Hráč DP na začátku utkání nastupuje na pálce za hráče FLEX. Na začátku třetí směny je hráč FLEX střídán náhradníkem S1. V dohrávce směny vedoucí týmu oznámí rozhodčímu, že hráč FLEX se vrací do hry (re-entry) a půjde na pálku místo hráče DP.

**VÝKLAD:** Provedené změny jsou povolené, jsou-li nahlášeny rozhodčímu na domácí metě. FLEX je hráčem základní sestavy a pokud je střídán, může se jednou vrátit do hry (re-entry). Jestliže se hráč FLEX vrátí do hry a nastoupí na pálce místo hráče DP, jedná se o střídání jak pro náhradníka S1, tak i pro hráče DP. Tým dále pokračuje ve hře s devíti hráči [3.2.5.c(i,ii), 3.2.8.a, 3.2.3.e].

*POZNÁMKA:* Pokud by se hráč DP opět vrátil do hry (re-entry), hráč FLEX se posune na desátou pozici v seznamu členů družstva a tým dále pokračuje ve hře s deseti hráči nebo je střídán hráčem DP (tzn. DP bude chodit i do obrany) a tým dále pokračuje ve hře s devíti hráči.

**180.** Tým hraje s deseti hráči v základní sestavě s hráčem DP na třetím místě v pořadí pálkařů. Hráč FLEX hraje v obraně na pozici F9. V první a třetí směně hráč DP odpálí a obsadí první metu a je v útoku střídán hráčem FLEX na běh po metách.

**VÝKLAD:** Hráč DP byl v první směně střídán a může se vrátit (re-entry) jednou do hry. Pokud by nastoupil na pálku poté, co byl ve třetí směně podruhé střídán na metě hráčem FLEX, jedná se o nesprávný návrat do hry

(illegal re-entry). Tým může pokračovat ve hře v deseti hráčích, pokud za hráče DP základní sestavy nastoupí náhradník (S1) ze seznamu členů družstva (line-up card) [3.2.5.c(i,ii), 3.2.3.e].

**181.** Hráč FLEX se průběhu hry zraní a nemůže dále pokračovat ve hře. Hráč DP zaujme postavení v obraně místo hráče FLEX.

**VÝKLAD:** Ano, hráč DP může zaujmout jakékoliv postavení v obraně za hráče FLEX. Pro hráče FLEX se jedná o střídání, tým dále pokračuje ve hře s devíti hráči [3.2.4.b(ii,iii)].

*POZNÁMKA:* Pokud by místo hráče FLEX základní sestavy nastoupil do hry náhradník (S1), tým pokračuje ve hře s deseti hráči a hráč DP chodí dále pouze do útoku (na pálku).

**182.** Na poradě před zápasem je hráč týmu „A“ Novák uveden na seznamu hráčů družstva (line-up card) jako DP a hráč Vaněk jako FLEX. Když jde tým „A“ na začátku utkání poprvé do obrany, vedoucí týmu oznámí rozhodčímu, že hráč Novák jde nahazovat místo hráče Vaňka.

**VÝKLAD:** Ano, toto je možné. Tým „A“ dále pokračuje ve hře s devíti hráči. Pro hráče na pozici FLEX (Vaněk) se jedná o střídání. Pokud by se hráč Vaněk vrátil na pozici FLEX, tým by pokračoval ve hře s deseti hráči [3.2.4.b(ii,iii)].

**183.** Hráč DP **(a)** ve druhé směně hraje v obraně na pozici F5, ve čtvrté směně na pozici F8 a v šesté směně, **(b)** jde na pozici F1 místo hráče FLEX, který zůstane sedět na lavičce (v dugoutu).

**VÝKLAD:** Všechny změny jsou povoleny, pokud jsou řádně ohlášeny rozhodčímu na domácí metě. V situaci **(a)** hráč DP může hrát za kteréhokoliv hráče v obraně, přičemž tento hráč pokračuje ve hře pouze na pálce (v útoku) a je označen jako OPO (offensive player only). V situaci **(b)**

hráč na pozici FLEX opustil hru ve smyslu střídání a tým dále pokračuje ve hře s devíti hráči [3.2.4.b(i,ii,iii), 3.2.3.e, 3.1.16].

**184.** Hráč DP hraje v obraně za hráče „A“ (OPO - offensive player only). Ve třetí směně vedoucí týmu pošle na pátku (do útoku) hráče FLEX za hráče „A“. Poté, co je hráči FLEX nadhozeno, tým v obraně uplatní hru na výzvu (appeal play) za nesprávný návrat do hry hráče na pozici FLEX.

**VÝKLAD:** Hráč FLEX je prohlášen za nesprávného hráče (illegal player) a společně s koučem uvedeným na seznamu členů družstva (line-up card) je vyloučen ze hry. Hráč DP může do obrany nastoupit za kteréhokoliv hráče. Hráč na pozici FLEX smí nastoupit na pátku pouze na místo hráče DP v pátkářském pořadí (batting order) [3.2.4.b(i), 3.2.4.c, 3.1.8.b, Důsledek 3.2.8, Důsledek e].

**POZNÁMKA:** Hlavní rozhodčí by měl předcházet podobnému jednání a upozornit vedoucího týmu, že vstup („střídání“) hráče FLEX na jinou pozici v pátkářském pořadí (batting order) než za DP je porušení pravidel. Hráči DP a FLEX nikdy nemohou být v útoku současně.

Při používání DP/FLEX ve hře by si rozhodčí měl dát pozor na používání termínu „stahuji na devět hráčů“ a vždy by se měl ujistit, který z hráčů (DP nebo FLEX) opouští hru ve smyslu střídání, a zda je dodržováno pátkářské pořadí (batting order).

**185.** Ve třetí směně jde hráč DP do obrany jako F5. Hráč FLEX opouští hru v důsledku střídání a tým dále pokračuje ve hře s devíti hráči. Hráč DP nyní hraje jak v útoku, tak v obraně. V páté směně se hráč FLEX vrací do hry (re-entry) jako polař F5.

**VÝKLAD:** Ano, hráč FLEX základní sestavy se může vrátit do hry (re-entry) na desátou pozici v line-upu, pokud je ohlášen rozhodčím na domácí metě. Tým pokračuje dále ve hře s deseti hráči [3.2.4.b(iii), 3.2.4.c]].



**186.** Na poradě před zápasem oznámí vedoucí týmu „A“ rozhodčímu, že bude hrát v deseti (FLEX na pozici F1, DP v pálkařském pořadí jako B3). Když jde tým „A“ na začátku první směny poprvé do obrany, hráč na pozici DP se postaví na nadhoz (F1) a hráč na pozici FLEX zůstane sedět na lavičce (v dugoutu). Poté, co hráč na pozici DP poprvé nadhodí pálkaři B1, vedoucí týmu v útoku (tým „B“) požádá rozhodčího o přerušeni hry, aby zahrál hru na výzvu (appeal play) na neohlášené střídání hráče na pozici DP. Je v této situaci hráč na pozici DP neohlášeným náhradníkem (unreported substitute)?

**VÝKLAD:** Ano. Hráč na pozici DP je prohlášen za neoprávněného hráče (ineligible player) a je vyřazen ze hry. Jedná se o start neohlášeného náhradníka (unreported substitute) a porušení pravidel se řídí dle ustanovení Neohlášené střídání/nesprávný hráč. Za vyřazeného hráče na pozici DP musí nastoupit náhradník S1 (při zachování hry s deseti hráči) nebo hráč na pozici FLEX (pak dojde ke stažení na devět hráčů) [3.2.4.b(ii), 3.2.8, Důsledek 3.2.8.e].

*POZNÁMKA:* Hráči mohou hrát na jakékoliv pozici v obraně bez toho, aniž by bylo nutné změny v obraně oznamovat rozhodčímu na domácí metě.

**187.** Tým „A“ má na seznamu členů družstva (line-up card) deset hráčů včetně náhradníků. Od začátku utkání hraje tým „A“ s deseti hráči s využitím pravidla o DP a FLEX. V páté směně se zraní hráč (nehrající na pozici DP ani FLEX) a musí být odvezen na ošetření. Může tým „A“ stáhnout hru na devět hráčů a poslat hráče FLEX místo zraněného hráče?

**VÝKLAD:** Ne. Utkání je skrečováno ve prospěch týmu „B“ pro nedostatek hráčů týmu „A“. FLEX smí nastoupit do hry na pátku pouze místo DP. Pokud družstvo nemá náhradníky, kteří mohou nastoupit do hry, je utkání skrečováno [1.2.2.h, 3.2.2.c, 3.2.5.c].

---

### 3.2.6. Zastupující hráč (Replacement player)

---

Zastupující hráč může nastoupit do hry za staženého hráče (withdrawn player). Zastupujícím hráčem může být: **(a)** náhradník ze seznamu náhradníků, který ještě nebyl ve hře, **(b)** náhradník, který již byl ve hře a byl střídán a již není oprávněn se vrátit do hry, **(c)** hráč základní sestavy, který již není v pořadí pálkařů a současně již není oprávněn se opět vrátit do hry.

Zastupující hráč smí hrát místo staženého hráče do konce aktuální směny a následující úplné směny. Stažený hráč se smí vrátit do hry kdykoliv v průběhu této doby bez toho, aby to bylo považováno za střídání. Nastoupení zastupujícího hráče do hry musí být oznámeno rozhodčímu na domácí metě. Porušení tohoto pravidla je hra na výzvu (appeal play) a příslušný hráč je prohlášen za nesprávně střídajícího.

**188.** V páté směně se hráč „A“ zraní a krvácí. Krvácení se nedá zastavit v přiměřeném čase, proto vedoucí týmu požádá rozhodčího, zda by mohl použít hráče „B“ základní sestavy jako zastupujícího hráče. Hráč „B“ je nyní na seznamu náhradníků, protože byl střídán ve třetí směně náhradníkem S1. Rozhodčí žádost zamítne, protože hráč „B“ je jako hráč základní sestavy stále oprávněn se vrátit do hry (re-entry).

**VÝKLAD:** Ano, toto je správné rozhodnutí [3.2.6.e, 3.1.19].

**189.** Hráč Novák hraje na druhé metě a je ve třetí směně střídán náhradníkem S1. Ve čtvrté směně se vrací do hry (re-entry), aby byl v páté opět střídán náhradníkem S2. V šesté směně se zraní (krvácí) hráč Vaněk. Vedoucí týmu chce použít hráče Nováka jako zastupující hráče. Rozhodčí žádost zamítne, protože hráč Novák je hráč základní sestavy a nemůže se vrátit do hry více jak jednou.

**VÝKLAD:** Ne, toto je chybné rozhodnutí. Hráč Novák, jakožto hráč základní sestavy, se již nemůže vrátit do hry (re-entry), protože se už jednou vrátil a byl opět střídán. Z tohoto důvodu již není v pořadí pálkařů a není tedy

oprávněně vrátit se do hry vyjma situace, kdy nastoupí jako zastupující hráč (replacement player).

Hráč Vaněk musí být nahrazen zastupujícím hráčem nebo náhradníkem ze seznamu náhradníků [3.1.19, 3.2.6.e(iii)].

**190.** Hráč Novák nastoupil jako zastupující hráč (replacement player) za hráče Vaňka, který měl zakrvácený dres. Hráč Novák nebyl ohlášen rozhodčímu na domácí metě. Poté, co bylo hráči Novákovi nadhozeno, vedoucí týmu soupeře upozornil rozhodčího (podal hru na výzvu - appeal play), že vstup hráče Nováka do hry nebyl ohlášen.

**VÝKLAD:** Hráč Novák je nesprávný hráč (illegal player) a je prohlášen za neoprávněného hráče (ineligible player), protože nebyl ohlášen rozhodčímu na domácí metě. Hráč Novák je vyřazen ze hry a v utkání může pokračovat pouze jako kouč. Za hráče Nováka musí nastoupit oprávněný náhradník ze seznamu členů družstva (line-up card) [3.1.19, 3.2.6.d, 3.3.a(ii), Důsledek 3.2.8.b, Důsledek a-d)].

*POZNÁMKA:* Pravidla umožňují využití zastupujícího hráče (replacement player) za staženého hráče (withdrawn player) v situaci, kdy dojde ke zranění s krvácením nebo, kdy je dres hráče zakrvácený.

**191.** Hráč Novák je uveden na seznamu družstva (line-up card) jako náhradník (S1). Ve druhé směně střídá hráče základní sestavy Černého. Ve třetí směně se hráč Černý vrací do hry (re-entry) za hráče Nováka (S1). V páté směně se zraní (krvácí) hráč Vaněk. Vedoucí týmu se rozhodne použít hráče Nováka jako zastupujícího hráče (replacement player). Vedoucí týmu může použít hráče Nováka jako zastupujícího hráče, protože již není oprávněně nastoupit do hry jako hráč poté, co byl střídán. Zastupující hráč smí hrát místo staženého hráče do konce aktuální směny a následující úplné směny. Stažený hráč (Vaněk) se smí vrátit do hry kdykoliv v průběhu této doby bez toho, aby to bylo považováno za střídání [3.1.19, 3.2.6.e(ii)].

**192.** Na začátku druhé směny náhradník ze seznamu hráčů družstva Novák (S1) střídá hráče základní sestavy. V dohrávce (na konci) druhé směny se Novák zraní (krváčí) a je nahrazen zastupujícím hráčem (replacement player). Po ošetření se Novák vrací do hry **(a)** na konci třetí směny, **(b)** na začátku páté směny.

**VÝKLAD:** **(a)** Náhradník Novák (S1) se může vrátit do hry do konce aktuální směny a následující úplné směny [3.1.19, 3.2.6.e(i)]. Toto se nepovažuje za střídání. **(b)** Náhradník S1 Novák se již nemůže vrátit do hry, protože nebyl hráčem základní sestavy a jednalo by se tak o nesprávný návrat do hry (illegal re-entry). Doba, kdy tak mohl učinit, aniž by to bylo považováno za střídání v rámci pravidla o zastupujícím hráči, již vypršela (konec aktuální směny a následující úplné směny). Zastupující hráč se již stal regulérním hráčem, který střídal náhradníka S1 Nováka [3.1.19, 3.2.6.c, 3.1.9.b].

**193.** Během utkání si hráč vlivem zranění zakrvácí dres. Po upozornění rozhodčím si hráč vymění dres za nový, který má jiné číslo než původní dres. Vedoucí týmu soupeře namítá, že je to matoucí a hráč by měl hrát v dresu s původním číslem.

**VÝKLAD:** Použití dresu s jiným číslem není penalizováno. Rozhodčí na domácí metě o této změně musí být informován (zaznamenat si změnu do line-up card) společně s oficiálním zapisovatelem [3.1.19, 3.2.6.b].

**194.** Hráč Novák je uveden na seznamu družstva (line-up card) jako náhradník (S1). Na začátku druhé směny střídá hráče základní sestavy Černého (B1). Na konci druhé směny se hráč Černý vrací do hry (re-entry) za hráče Nováka. Na začátku čtvrté směny se zraní (krváčí) hráč Vaněk. Vedoucí týmu se rozhodne použít hráče Nováka jako zastupujícího hráče (replacement player). Zranění hráče Vaňka vyžaduje ošetření v nemocnici a do začátku šesté směny se nestihne vrátit na hřiště. Rozhodčí požádá vedoucího týmu, aby nahlásil jméno střídajícího hráče ze seznamu náhradníků družstva, který nastoupí místo zastupujícího hráče Nováka (S1).

Vedoucí družstva již žádného náhradníka, který by mohl nastoupit do hry nemá.

**VÝKLAD:** Utkání je skrečováno ve prospěch týmu soupeře. Hráč Novák (S1) byl ve hře jako náhradník a může do hry nastoupit pouze jako zastupující hráč na dobu jeden a půl směny. Na konci této doby musí být nahrazen staženým hráčem (Vaněk - withdrawn player) nebo náhradníkem. Protože ani jeden nebyl k dispozici, je utkání skrečováno [3.1.19, 3.2.6.c, 3.2.2.a, Důsledek 3.2.2, a Důsledek].

**195.** Ve třetí směně se hráč základní sestavy Novák zraní (krvácí). Je nahrazen zastupujícím hráčem Vaňkem (replacement player) ze seznamu náhradníků. Ve čtvrté směně odpálí třimetový odpal a posléze skóruje. Jakmile dojde na lavičku, vedoucí týmu oznámí rozhodčímu, že hráč Novák se po ošetření vrací do hry a hráč Vaněk (S1) střídá hráče B9, který jde nyní pálit. Poté, co hráč Vaněk odpálí, vedoucí týmu soupeře zahraje hru na výzvu (appeal play) pro nesprávný návrat do hry (illegal re-entry) hráče Vaňka (S1).

**VÝKLAD:** Ne, nejedná se o nesprávný návrat do hry (illegal re-entry). Hráč Vaněk byl zastupujícím hráčem (replacement player) a jeho nahrazení za hráče Nováka se nepovažuje za střídání. Střídání za hráče B9 je v souladu s pravidly o střídání [3.1.19, 3.2.6.c,e(i)].

**196.** Nadhazovač si během nadhazování poraní prst a krvácí. Rozhodčí, poté, co poskytl přiměřený čas na zastavení krváčení, informuje vedoucího týmu, že musí nahradit nadhazovače zastupujícím hráčem (replacement player) do doby, než se jej podaří ošetřit (zastavit krváčení). Protože zastupující hráč není nadhazovač, po několika nadhozech vedoucí týmu požádá o přerušení hry („TIME“), aby si mohl promluvit s „novým“ nadhazovačem a získal tak čas na ošetření původního nadhazovače. **(a)** Jedná se o poradu v obraně? **(b)** Pokud by se jednalo o čtvrtou poradu v obraně, který nadhazovač bude vyřazen z nadhazování?

**VÝKLAD:** (a) Ano, jedná se o poradu v obraně. (b) Z nadhazování bude vyřazen nadhazovač, který zastupuje zraněného nadhazovače [3.1.19, Příloha 6A, 4.2.1.a, Důsledek 4.2.1.a].

*POZNÁMKA:* Pokud by rozhodčí vyhlásil čtvrtou poradu v obraně před tím, než by bylo poprvé nadhozeno nadhazovačem v roli zastupujícího hráče, byl by vyřazen z nadhazování původní nadhazovač, který je ošetřován.

**197.** Hráč Novák nebyl na začátku utkání uveden na seznamu členů družstva (line-up card). Poté, co se zraní hráč F4 (krvácí), je hráč Novák zapsán na seznam členů družstva a nahradí hráče F4 jako zastupující hráč (replacement player).

**VÝKLAD:** Ano, toto je přípustné. Hráč může být dopsán kdykoliv v průběhu utkání na seznam členů družstva a použit jako zastupující hráč [3.1.19, 3.1.21.a, 3.2.6.e(i)].

---

### **3.2.7. Dočasný běžec (Temporary runner)**

---

Dočasný běžec je hráč, jenž může nastoupit jako běžec na metu za chytače (který byl chytačem v předchozí půlsměně) mimo pálkařské pořadí uvedené na seznamu členů družstva (line-up card) za situace, kdy jsou dva auty. Smyslem pravidla je zkrátit čas potřebný na ustrojení chytače do obrany.

**198.** Je nutné oznámit rozhodčímu na domácí metě použití dočasného běžce (temporary runner)?

**VÝKLAD:** Podle pravidel není nutné ohlásit použití dočasného běžce rozhodčímu na domácí metě. Přesto je nutné požádat o přerušeni hry „TIME“, aby bylo možné provést výměnu hráčů a zapisovatelé měli možnost změnu zaznamenat [3.2.7, 3.1.23].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí na domácí metě by se měl ujistit, zda za chytače na metu nastupuje jako dočasný běžec správný hráč, tzn. hráč, který byl v pořadí pálkařů poslední na pálce a není na metě v okamžiku volby využití dočasného běžce. Pokud do hry nastoupí chybný hráč jako dočasný běžec, toto porušení pravidla není penalizováno, ale musí být napraveno, jakmile je toto porušení objeveno.

**199.** Může se výklad pravidla o dočasném běžci (temporary runner) interpretovat analogicky jako v případě pravidla o zastupujícím běžci (replacement player) nebo při porušení žádný postih neexistuje?

**VÝKLAD:** Nastoupení chybného hráče do hry v rámci využití pravidla o dočasném běžci neznamená postih pro hráče v pálkařském pořadí (line-up), pokud se nejedná o neohlášené střídání (tzn. nástup hráče ze seznamu náhradníků do hry), nesprávný návrat do hry (illegal re-entry) nebo o start neoprávněného hráče (ineligible player) [3.2.7, 3.1.23].

*POZNÁMKA:* Jakmile se kouč rozhodne použít ve směně za chytače dočasného běžce (temporary runner), nemůže chytače poté, co bylo nadhozeno, opět vrátit na metu za dočasného běžce.

**200.** V první směně pálkař B1 odpálí a obsadí metu, pálkař B2 je aut. Pálkař B3 odpálí, je obsazena první a druhá meta. Následující pálkař B4 je aut. Chytač B5 odpálí a posune běžce, jsou obsazeny všechny mety a dva auty. Vedoucí týmu za chytače B5 pošle na první metu jako dočasného běžce pálkaře B4.

**VÝKLAD:** Ano, pálkař B4 je poté, co byl aut, v pořadí pálkařů posledním pálkařem, proto může zaujmout místo za pálkaře B5 (chytač) jako dočasný běžec (temporary runner) [3.1.23, 3.2.7].

**201.** V páté směně pálkař B4 obsadí první metu. Pálkař B5 (chytač) odpálí a posune pálkaře B4 na druhou metu. B6 je aut, B7 odpálí a posune všechny

běžce. Jsou obsazené všechny mety. B8 je aut. Vedoucí týmu chce za chytače B5 poslat na druhou metu dočasného běžce (temporary runner).

**VÝKLAD:** Využití dočasného běžce je pro vedoucího družstva v útoku volitelné. Hráč B8 je poté, co byl aut, v pořadí pálkařů posledním pálkařem a může zaujmout místo na druhé metě jako dočasný běžec [3.1.23, 3.2.7].



**202.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, jeden aut. Náhradník S1 střídá v útoku (na pálce) chytače F2 (pálkař B4 v pálkařském pořadí). Náhradník S1 (B4) poté odpálí a obsadí první metu. Běžec R1 skóruje a běžec R2 obsadí třetí metu. Následující pálkař B5 je aut. Nyní jsou dva auty. Vedoucí týmu ohlásí rozhodčímu na domácí metě návrat chytače F2 do hry (re-entry) a pošle pálkaře B5 jako dočasného běžce (temporary runner) na první metu.

**VÝKLAD:** Ne, nelze použít dočasného běžce, dokud nebude alespoň jednou nadhozeno pálkaři B6. V okamžiku návratu chytače F2 do hry (re-entry) nebyl náhradník S1 oficiálně chytačem předchozí půlsměny a chytač F2 není ve hře do doby, než bude nadhozeno dalšímu pálkaři (B6). Z tohoto důvodu nelze do doby, než bude alespoň jednou nadhozeno, použít dočasného běžce za hráče F2 na první metě [3.2.7, 3.2.8.c].



**203.** Běžec R1 na první metě, dva auty. Na začátku první směny vedoucí týmu hostů (v útoku) oznámí rozhodčímu na domácí metě, že pálkař B3 (druhý aut), který byl na poradě před zápasem uveden na seznamu členů družstva na pozici F2, jde nyní na pozici F6. Běžec R1, který je nyní na první metě, jde z pozice F6 na pozici F2. Poté, co je nadhozeno pálkaři B4 a před dalším nadhozem, vedoucí týmu hostů pošle na první metu za běžce R1 jako dočasného běžce (temporary runner) pálkaře B3.



**VÝKLAD:** Ne, toto není možné. Dočasný běžec je hráč, jenž může nastoupit jako běžec mimo zápis místo chytače (který byl chytačem v předchozí půlsměně), který je na metě a současně jsou dva auty. Pravidla přímo nedefinují, jak je tomu na začátku první směny, kdy družstvo hostů prozatím nenastoupilo v obraně. Teoreticky tak umožňuje libovolnou papírovou změnu postů hráčů hostů na seznamu členů družstva (line-up card) v průběhu první půlsměny. Tato interpretace je proti smyslu pravidel, neboť jednostranně zvýhodňuje tým hostů, což je nepřípustné a popírá tím tak základní princip pravidel, která zaručují stejné soutěžní podmínky pro oba týmy. Z tohoto důvodu je brán jako hráč, který byl chytačem v předchozí půlsměně, hráč schválený rozhodčím na domácí metě na poradě před zápasem (pre-game meeting) uvedený na postu F2 na seznamu členů družstva (line-up card). Ten může být jako jediný zastoupen dočasným běžcem (temporary runner) průběhu první půlsměny [3.2.7].



**204.** Pálkařské pořadí je následující: ABCDEFGHI. Hráč C je chytač F2. Běžec R1 (hráč B) na třetí metě, dva auty. Hráč C získá první metu za čtyři špatné nadhozy (4 ball) a může být tak nahrazen hráčem A jako dočasným běžcem (temporary runner). Hráč A je ale pomalý běžec a kouč týmu nemá zájem jej použít jako dočasného běžce. Následující nadhoz je nechytatelný nadhoz (wild pitch), na který běžec R1 (hráč B) skóruje. Hráč B se tak může stát dočasným běžcem za hráče C. Kouč požádá o „TIME“ a nahradí hráče C hráčem B jako dočasným běžcem. Je toto v souladu s pravidly?

**VÝKLAD:** Ano. Jakmile nastanou dva auty, smí kouč kdykoliv použít dočasného běžce (temporary runner). Dočasný běžec je hráč, který byl v pořadí pálkařů posledním na pálce a není na metě v okamžiku volby využití dočasného běžce [3.2.7].

---

### 3.2.8. Nastoupení do hry – střídání (Substitution)

---

Veškeré střídání musí být ohlášeno rozhodčímu na domácí metě, který následně oznámí změny oficiálnímu zapisovateli. Všechna jména náhradníků včetně čísel jejich dresů by měla být uvedena na seznamu členů družstva (line-up card), který po kontrole na poradě před zápasem schválí rozhodčí na domácí metě. Jestliže hráč není uveden na seznamu členů družstva, může být jako náhradník dopsán na seznam v průběhu hry, pokud splňuje podmínky pořádací organizace (např. platná registrace).

Jestliže náhradník nastoupí do hry bez ohlášení, je to považováno za neohlášené střídání (unreported substitute). Pokud je rozhodčí upozorněn týmem soupeře (hra na výzvu - appeal play) na start neohlášeného náhradníka **poté, co mu bylo nadhozeno** (správně či nesprávně), je náhradník prohlášen za **nesprávného hráče (illegal player)** a je **vyřazen ze hry**.

Jestliže se náhradník, který byl již ve hře a byl střídán, vrátí do hry, jedná se o **nesprávný návrat do hry (illegal re-entry)**. **Náhradník a vedoucí družstva jsou vyloučeni ze hry**. Náhradník ze seznamu členů družstva může do hry vstoupit pouze jednou.

Utkání je **skrečováno**, pokud hráč, který byl vyřazen nebo vyloučen ze hry, nastoupí opět do hry.

Porušení jakéhokoli pravidla o střídání je hra na výzvu (appeal play) viz. **Příloha 7**. nesprávné střídání (illegal substitute). V případě nesprávné střídacího hráče (illegal substitute), nesprávného návratu do hry (illegal re-entry), zastupujícího hráče (replacement player) nebo staženého hráče (withdrawn player) **může být** hra na výzvu (appeal play) **uplatněna** po celou dobu, kdy je takový hráč ve hře (v poli), ale **až poté**, co hráč vstoupil do hry a **bylo nadhozeno** (správně či nesprávně).

**205.** Na začátku první směny se podaří všem prvním osmi pálkařům v pálkařském pořadí odpálit, jeden aut. Jako devátý pálkař B9 jde pálit nadhazovač. Vedoucí týmu se jej rozhodne na pálce vystřídat náhradníkem S1. Musí být nadhazovači (B9, hráči základní sestavy) nejdříve nadhozeno,

když jde tým poprvé do obrany v dohrávce první směny, aby se mohl vrátit do hry (re-entry)?

**VÝKLAD:** Ne, pokud je hra přerušena, jakýkoliv hráč může být střídán v souladu s pravidly o střídání [3.2.8.a,c, 3.1.21].



**206.** Polař F7 je neohlášený náhradník (unreported substitute). Běžec R1 na třetí metě, R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč na polaře F7, který míč zpracuje a přihraje polaři na třetí metě F5, kde autují běžce R2 z první mety. Pálkař B4 obsadí druhou metu a běžec R1 skóruje. Vedoucí týmu v útoku, poté co je ukončena rozehra, zahraje hru na výzvu (appeal play) na start neohlášeného náhradníka F7.

**VÝKLAD:** Polař F7 je prohlášen za neoprávněného hráče (ineligible player) a je vyřazen ze hry. Vedoucí týmu v útoku má právo volby **(a)** přijmout výsledek rozehry (bod běžce R1, aut běžce R2 a obsazená druhá meta) nebo **(b)** nechat pálkaře B4 opět pálit za stavu nadhozů, které měl před objevením neohlášeného náhradníka. Všichni běžci se musejí vrátit na mety, které drželi před touto rozehrou [3.2.8.d, 3.1.21, Důsledek 3.2.8, Důsledek e].

**207.** Co nastane, pokud FLEX bez ohlášení rozhodčímu na domácí metě nastoupí v pálkařském pořadí jako dočasný běžec (temporary runner) **(a)** za DP, **(b)** za jiného hráče než DP?

**VÝKLAD:** Jestliže FLEX bez oznámení rozhodčímu na domácí metě nastoupí **(a)** za DP, jedná se o start neohlášeného náhradníka (unreported substitute) a porušení pravidel se řídí dle ustanovení: [3.2.8. Neohlášené střídání]. **(b)** Pokud FLEX nastoupí jako dočasný běžec na jiné místo v pořadí pálkařů než za DP, jedná se o nesprávný návrat do hry (illegal re-entry) [3.2.8].

*POZNÁMKA:* Na rozdíl od ostatních hráčů uvedených v pořadí pálkařů (batting order) je použití hráče FLEX v rámci pravidla o dočasném běžci (temporary runner) nutné oznámit rozhodčímu na domácí metě, neboť se

jedná o střídání. FLEX tak nastupuje do útoku za hráče DP, který je střídán a opouští hru. Tým dále pokračuje ve hře s devíti hráči.

**208.** Na začátku páté směny vedoucí týmu v útoku oznámí rozhodčímu, že příští pálkař B1 bude na start na pálce střídán náhradníkem S1, a až S1 odpálí, bude opět střídán hráčem B1 (re-entry).

**VÝKLAD:** Rozhodčí by měl vedoucího týmu informovat, že přijímá pouze oznámení o vstupu náhradníka S1 do hry za hráče B1. Opětný vstup do hry hráče B1 musí vedoucí týmu znovu ohlásit rozhodčímu na domácí metě v okamžiku, kdy k tomu dojde [3.2.8].

**209.** Na začátku páté směny vedoucí týmu v útoku oznámí rozhodčímu na domácí metě, že bude střídát následující tři pálkaře v pálkařském pořadí.

**VÝKLAD:** Rozhodčí by měl jednotlivá střídání přijmout postupně, až když střídající pálkař (náhradník) vstoupí do pálkařského území. Náhradník není oficiálně ve hře, dokud není nadhozeno nebo uskutečněna rozehra [3.2.8].



**210.** Všechny mety obsazené, jeden aut. Pálkař B5, který je neohlášeným náhradníkem (unreported substitute), odpálí míč a obsadí třetí metu. Všichni běžci skórují, přičemž běžec R3 mine třetí metu. Před dalším nadhozem tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) za minutu třetí mety běžcem R3 a za neohlášené střídání pálkaře B5.

**VÝKLAD:** Pálkař B5 je aut a vyřazen ze hry. Všichni běžci se musejí vrátit na mety, které drželi v okamžiku nadhozu. Hra na výzvu (appeal play) za minutu třetí mety běžcem R3 se ruší [3.3.a(i), 3.2.8.c Důsledek, 3.2.8.d(iii)].



**211.** Na začátku směny do obrany na pozici F9 nastoupil hráč, který nebyl oznámen rozhodčímu na domácí metě (unreported substitute). V

době, kdy má družstvo v útoku běžce R1 a R2 na metách a jeden aut, odpálí pálkař B4 míč po zemi na nesprávného hráče (illegal player). Nesprávný hráč F9 míč zpracuje a společně s polaři F9-F4-F2 zahrají aut běžce R2 na domácí metě. Vedoucí týmu v útoku po přerušení hry zahraje hru na výzvu (appeal play) za neohlášené střídání (unreported substitute) polaře F9.

**VÝKLAD:** Pokud je na nesprávného hráče (illegal player) v obraně zahrána hra na výzvu (appeal play) poté, co zahrál roze hry (dotkl se míče v roze hře), je prohlášen za neoprávněného hráče (ineligible player) a vyřazen ze hry. Družstvo v útoku má v této situaci právo volby: přijmout výsledek roze hry nebo se vrátit do stavu, jaký byl před nadhozem [3.1.11, 3.1.8, 3.2.8.d Důsledek, 3.2.8.e(iii)].

*POZNÁMKA:* Nesprávný hráč v obraně musí být zapojen do hry, aby družstvo v útoku mělo možnost volby při uplatnění hry na výzvu. Nezáleží při tom, zda výsledkem jeho činnosti bude aut či nikoliv. Pokud se nesprávný hráč nezapojí do roze hry, výsledek roze hry zůstává v platnosti a nesprávný hráč je pouze prohlášen za neoprávněného hráče (ineligible player) a vyřazen ze hry.

---

### 3.4. Kouči (Coaches)

---

Kouč je osoba odpovědná 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 nebo jedná-li se o hrajícího kouče. Pojmem „Vedoucí družstva“ je označován hlavní kouč.

**212.** Může kouč u třetí mety (v území kouče) mít během zápasu v ruce desky se zápisem zápasu, tužku a počítadlo?

**VÝKLAD:** Ano, jeden z koučů může mít s sebou v území kouče zápis zápasu, tužku a počítadlo (tzn. pomůcky pro vedení zápisu o utkání) [3.4.3.c].

**213.** Kouč u třetí mety **(a)** signalizuje běžci pohybem paže, aby šel do skluzu na třetí metu, **(b)** poté, co běžec přeběhne přes třetí metu, strhne jej pomocí rukou zpět.

**VÝKLAD:** **(a)** Kouč může signalizovat běžci, aby šel do skluzu, aniž by se jej fyzicky dotknul. **(b)** Míč je ve hře, běžec je aut. Kouč nesmí fyzicky pomáhat běžci [3.4.3.a(ii), 5.10.3.a(v)].

**214.** Kouč si všimne, že mu na lavičce (v dugoutu) zvoní telefon a jde jej zvednout (přijmout hovor).

**VÝKLAD:** Žádné komunikační zařízení se nesmí používat **(a)** mezi kouči na hřišti, **(b)** mezi koučem a lavičkou, **(c)** mezi koučem a hráčem, **(d)** mezi prostorem pro diváky a hřištěm, včetně lavičky, koučem a hráčem [3.4.1.c, Důsledek 3.4, Důsledek].

*POZNÁMKA:* Pokud si rozhodčí všimne hráče nebo trenéra, který telefonuje (používá jakékoli komunikační zařízení), měl by přerušit hru a informovat vedoucího týmu o tom, co viděl (nezáleží na tom, zda jde o soukromý hovor z vnějšku nebo komunikaci s jiným hráčem, trenérem nebo tribunami). Vedoucí týmu je napomenut a v případě opakování bude vyloučen ze hry.

---

### 3.4.3. Metoví kouči (Base coaches)

---

**215.** Musí mít tým v útoku před tím, než je zahájena hra, alespoň jednoho kouče přítomného v území kouče (u třetí nebo první mety)?

**VÝKLAD:** Ne, není povinné, aby byl kouč přítomný na hřišti v území kouče před zahájením hry [3.4.3.a].

**216.** V průběhu hry si rozhodčí všimne, že v území kouče stojí dva koučové.

**VÝKLAD:** V území kouče může stát pouze jeden kouč. Rozhodčí by měl přerušit hru a upozornit kouče, že není povoleno, aby dva koučové společně

stáli v jednom koučovském území. Pokud se to bude opakovat, bude jeden z nich vyloučen [3.4.3.a(i), Důsledek 3.4].

---

### 3.5. Členové a zástupci družstva (Team personnel)

---

**217.** Tým „A“ byl napomenut za komentování špatných a dobrých nadhozů (ball/strike) vyhlášených rozhodčím na domácí metě. Posléze rozhodčí vyloučí hráče, který nepřestal komentovat rozhodnutí rozhodčího a přikáže mu, aby odešel na lavičku. Vyloučený hráč, poté co odejde na lavičku, pokračuje ve zpochybňování rozhodnutí rozhodčího. Rozhodčí přikáže, aby hráč ihned opustil hřiště a odešel do šaten.

**VÝKLAD:** Ne. Rozhodčí postupoval chybně. Hráč, který je vyloučen ze hry, musí odejít přímo do šatny nebo opustit areál hřiště a tam setrvat do konce utkání [3.5.1.a, Důsledek 3.5.1.a,b, Důsledek c,b].

*POZNÁMKA:* Vyloučení jako nástroj rozhodčího je možnost řešení situace a mělo by být používáno s rozvahou a rozumem tam, kde to situace vyžaduje. Odmítnutí přestat v argumentaci a následné zdržování hry poté, co rozhodčí dali hráči nebo koučovi adekvátní prostor k argumentaci, je důvodem k vyloučení. Rozhodčí by měli takového hráče nebo kouče upozornit, že byl již vyslyšen (varován) a že se může vrátit na svou pozici nebo bude vyloučen.

Je důležité si uvědomit, že vyloučením diskuze končí. Rozhodčí, který vyloučil hráče nebo kouče, by neměl dále pokračovat v diskuzi a nechat, ať se o vyloučeného postarají ostatní (kolega, vedoucí týmu, spoluhráči vyloučeného). Pokud by rozhodčí chtěl v diskuzi pokračovat, neměl hráče či kouče vylučovat.

**218.** Kouč sedí před vstupem na lavičku (do dugoutu) na plastovém barelu s míči. Rozhodčí nařídí kouči, aby se posadil na lavičku družstva a vzal si barel sebou, protože při kontaktu s míčem ve hře by mohl způsobit

blokovaný míč (blocked ball). O dvě směny později rozhodčí vidí, že kouč opět sedí na barelu na stejném místě, odkud byl vykázán.

**VÝKLAD:** Kouč je vyloučen ze hry za opakované porušení pravidla. Člen družstva nebo jiná osoba oprávněná být na lavičce (v dugoutu) musí zůstat po celou dobu zápasu uvnitř vyhrazeného prostoru s výjimkou situací, kdy to pravidla dovolují [3.5.1.b, Důsledek, 3.5.1.b, Důsledek a,b].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by měl dostatečně důrazně a zřetelně dát na vědomí kouči/hráči, že opakované nerespektování jeho rozhodnutí bude znamenat postih ve formě vyloučení.

---

### 3.6. Rozhodčí (Umpires)

---

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 týmu nebo kouči cokoliv, co je podle jejich názoru nezbytné k tomu, aby bylo uplatněno kterékoliv z ustanovení pravidel, včetně postihů z nich plynoucích.

**219.** Je každý rozhodčí oprávněn činit rozhodnutí při porušení pravidel, k němuž dojde kdykoliv v průběhu hry, dokud utkání neskončí?

**VÝKLAD:** Ano, je [3.6.1, Příloha 5A h].

**220.** Má rozhodčí právo zrušit nebo zpochybnovat rozhodnutí jiného rozhodčího?

**VÝKLAD:** Ne [Příloha 5 A(i)].

**221.** Může rozhodčí změnit své rozhodnutí?

**VÝKLAD:** Ano, rozhodčí se může kdykoliv poradit se svým kolegou. Avšak závěrečné rozhodnutí zůstává na rozhodčím, v jehož výlučné pravomoci



příslušné rozhodnutí je, a který požádal o názor druhého rozhodčího [3.6.6.a,b, Důsledek 5A j].

**222.** Pálkař B1 se pokusí zadržet švih (swing) a rozhodčí vyhlásí **(a)** „no swing“ a špatný nadhoz (ball) nebo **(b)** „swing“ a dobrý nadhoz (strike). V situaci **(a)** tým v obraně požádá rozhodčího na domácí metě, zda by se neporadil s kolegou na metě, jestli pálkař B1 švihnul (check swing). V situaci **(b)** požádá pálkař B1 rozhodčího na domácí metě, zda by se neporadil s kolegou na metě, zda opravdu šlo o švih.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je žádoucí, aby se rozhodčí na domácí metě poradil s kolegou, zda pálkař B1 švihl či nikoliv. V situaci **(b)** rozhodčí nemůže požádat kolegu o posouzení, protože švih pálkaře viděl a proto vyhlásil dobrý nadhoz (strike) [3.6.1, Příloha 5A j].

**223.** Který z rozhodčích má pravomoc vyhlásit předčasný výběh běžce z mety?

**VÝKLAD:** Obvykle rozhodčí na metě, který má primárně povinnost sledovat běžce na metách. Rozhodčí na domácí metě však tuto možnost má také [3.6.1, Příloha 5A l(1)].

**224.** Který rozhodčí má pravomoc vyhlásit přerušeni hry (TIME)?

**VÝKLAD:** Rozhodčí na domácí metě a metový rozhodčí mají stejnou pravomoc vyhlásit přerušeni hry [3.6.1, Příloha 5A l(2), 3.6.7.a].

**225.** Který z rozhodčích má pravomoc vyloučit vedoucího družstva, kouče nebo hráče?

**VÝKLAD:** Rozhodčí na domácí metě a metový rozhodčí mají stejnou pravomoc vyloučit vedoucího družstva, kouče nebo hráče. [3.6.1, Příloha 5A l(3)]

**226.** Který rozhodčí má pravomoc vyhlásit nesprávný nadhoz (illegal pitch)?

**VÝKLAD:** Rozhodčí na domácí metě a metový rozhodčí mají stejnou pravomoc vyhlásit nesprávný nadhoz (illegal pitch) [3.6.1, Příloha 5A l(4)].



**227.** Běžec R1 na třetí metě po nadhozu nadhazovače F1 opustí metu. Nedojde k odpalu, nadhazovač dostane míč zpět od chytače F2 a běžec R1 se vrátí na třetí metu, míč je ve hře. Ačkoliv je míč ve hře, chytač F2 a nadhazovač F1 se setkají v nadhazovacím kruhu, aby se spolu poradili. Běžec R1, který to vidí, vyběhne ze třetí mety a skóruje. Vedoucí týmu v obraně se domáhá vyhlášení běžce R1 aut za předčasný výběh.

**VÝKLAD:** Rozhodčí žádost zamítne. Rozhodčí by měl vyhlásit „TIME“ až v době, kdy vidí, že rozehra nepokračuje a chytač se chce poradit s nadhazovačem. Pokud to neudělal před výběhem běžce R1 z mety, tak vyhlásí „TIME“ dodatečně a vrátí běžce R1 na třetí metu. Pokud by i poté běžec opět vyběhl a chtěl skórovat, tak jej vyhlásí aut [3.6.1, Důsledek 5A o].

---

### 3.6.2. Rozhodčí na domácí metě (Plate umpire)

---

**228.** Prší a hřiště je silně podmáčené. Pokud utkání ještě nezačalo, kdo rozhodne o způsobilosti hřiště pro hru?

**VÝKLAD:** Rozhodčí na domácí metě výhradně rozhoduje o způsobilosti hřiště ke hře. [3.6.2.a]

**POZNÁMKA: a)** Ačkoliv hlavní rozhodčí má výhradní právo rozhodnout o způsobilosti hřiště ke hře, měl by před konečným rozhodnutím o nezpůsobilosti hřiště znát názor svých kolegů a případně správce hřiště (areálu). Tento názor společně s rozhodnutím by měl být zaznamenán do zprávy o utkání. **b)** V utkáních pořádaných v rámci turnaje může být

pravidly organizace tato pravomoc delegována na zástupce organizace (např. technické komisaře turnaje).

**229.** Pálkař B1 odpálí míč do vnitřního pole za situace, kdy lze uplatnit pravidlo o „vnitřním chyceném míči“ (infield fly). Má rozhodčí na metě pravomoc vyhlásit „vnitřní chycený“?

**VÝKLAD:** Rozhodčí na domácí metě a metový rozhodčí mají stejnou pravomoc vyhlásit „vnitřní chycený“ [Příloha 5A l(5)].

**230.** Během utkání se zhorší na hřišti viditelnost vlivem přicházející mlhy. Může komisař/ředitel turnaje nařídit přerušování nebo ukončení utkání?

**VÝKLAD:** Ne, tuto pravomoc má výhradně rozhodčí na domácí metě [3.6.2.a].

**231.** Rozhodčí na domácí metě a metový rozhodčí mají stejnou pravomoc skrečovat utkání.

**VÝKLAD:** Ne, pouze rozhodčí na domácí metě má pravomoc skrečovat utkání [3.6.2.h].

---

### 3.6.5. Výměna rozhodčího (Change of umpires)

---

Rozhodčí nemůže být vyměněn v průběhu utkání ani na základě dohody soupeřů. Výjimkou je situace, kdy dojde ke zranění rozhodčího, které mu neumožňuje dále pokračovat v utkání.

**232.** Vedoucí týmů obou družstev se dohodnou, že vymění metového rozhodčího.

**VÝKLAD:** Ne, rozhodčí může být vyměněn pouze v případě zranění, které mu neumožňuje pokračovat ve hře [3.6.5].

### 3.6.6. Rozhodnutí rozhodčího (Umpires' judgment)

Rozhodnutí obou rozhodčích jsou konečná a nemůže se protestovat proti rozhodnutí, které závisí na přesnosti pozorování (zda byl odpal dobrý nebo chybný, zda byl běžec aut nebo zda obsadil metu, zda byl nadhoz dobrý nebo špatný atd.). Žádné rozhodnutí rozhodčího nelze změnit, vyjma když je sám rozhodčí přesvědčen, že nerozhodl v souladu s pravidly.

Rozhodčí mohou po konzultaci mezi sebou opravit každou situaci, při níž změna rozhodnutí rozhodčího nebo zpoždění rozhodnutí rozhodčího činí běžícího pálkaře nebo běžce nechráněným nebo znevýhodní družstvo v obraně.



**233.** Běžec R1 na druhé metě, dva auty. Pálkař B4 má stav nadhozů 1-1 (ball, strike). Další nadhoz rozhodčí na domácí metě vyhlásí jako dobrý nadhoz (strike) a pálkaře aut. Běžec R1 vystoupí z mety, protože se domnívá, že pálkař B4 je třetí aut a je tečován polařem F6.

**VÝKLAD:** Hráči v obraně i v útoku jakožto i kouči by měli mít vždy přehled o herní situaci a počtu autů. Rozhodčí na domácí metě udělal chybu, když vyhlásil aut pálkaře B4 po dvou dobrých nadhozech (2 strike). Po poradě s kolegou a ujistění se o správném stavu lze situaci napravit tak, že běžce R1 vrátí na 2 metu a pálkař jde pálit za stavu 1-2 (1 ball, 2 strike) [3.6.6.c].



**234.** Jeden aut, pálkař B3 odpálí míč do vnějšího pravého pole k plotu tvořeného pletivem. Metový rozhodčí signalizuje „home run“. Pálkař B3 (nyní běžec R3) vidí signalizaci rozhodčího a zpomalí po přeběhnutí druhé mety. Míč odpálený k plotu sebere polař F9 a přihraje jej na třetí metu. Polař F5 tečuje pálkaře B3 (běžce R3), který se domnívá na základě chybné signalizace rozhodčího, že odpálil míč za plot (home run).

**VÝKLAD:** Pálkař B3 je aut, přestože metový rozhodčí chybně signalizoval. Pálkař B3 a kouči měli vidět, že polař F9 sebral míč před plotem a snaží se zahrát aut běžce B3. Aut pálkaře/běžce na třetí metě zůstává v platnosti [3.6.6.a].



**235.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč po zemi na polaře F6, který se pokusí tečovat běžce R1 při pokusu dosáhnout třetí mety. Rozhodčí u třetí mety U3 signalizuje, že nedošlo k tečování „no-tag a safe“. Rozhodčí u první mety U1 naopak viděl tečování běžce R1 polařem F6 a vyhlásil „TIME“. Rozhodčí U1 poté vyvolá poradu s rozhodčím u třetí mety U3. Výsledkem porady je změna rozhodnutí a vyhlášení běžce R1 aut.

**VÝKLAD:** Rozhodčí U1 udělal hrubou chybu, když přerušil hru („TIME“) a vyvolal poradu s rozhodčím U3. Přestože rozhodčí U1 viděl tečování, neměl zpochybňovat rozhodnutí rozhodčího U3 tím, že přerušil utkání a vyvolal poradu. Rozhodčí U1 měl počkat do doby, než rozehra skončí a bude požádán rozhodčím U3 o názor, vyvolaný případným dotazem družstva v obraně. [3.6.6.b].



**236.** Běžec R1 na první metě, pálkař B3 má stav nadhozů 3-0 (3 ball, 0 strike), jeden aut. Běžec s nadhozem usiluje o druhou metu, chytač F2 poté, co chytil nadhozovaný míč, přihraje polaři F6 na druhou metu. Rozhodčí na domácí metě posoudí nadhoz jako špatný (4 ball) a přidělí pálkaři B2 první metu. Současně je běžec R1 tečován před druhou metou a metový rozhodčí jej vyhlásí aut. Běžec R1 na základě rozhodnutí rozhodčího opustí druhou metu a odchází na lavičku v domnění, že je aut. Cestou na lavičku je opět mimo metu tečován. Metový rozhodčí si nyní uvědomí, že běžec R1 poté, co pálkař B3 obdržel čtvrtý špatný nadhoz (4 ball), měl nárok na druhou metu. Má rozhodčí zrušit aut běžce R1 i poté, co byl opět tečován mimo metu při odchodu na lavičku?

**VÝKLAD:** Ano, R1 získá druhou metu a pálkař B3 první metu. Rozhodčí mohou po konzultaci mezi sebou opravit každou situaci, při níž zpoždění rozhodnutí rozhodčího činí běžícího běžce nechráněným (R1 byl aut poté, co opustil metu) [3.6.6.c].



**237.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, jeden aut. Výsledková tabule na hřišti ukazuje dva auty, když pálkař B4 odpálí míč na polaře F8. Polař F8 chytí míč ze vzduchu a v domnění, že se jedná o třetí aut, jej přihraje do nadhazovacího kruhu. Běžci R1 a R2 skórují. Družstvo v obraně reklamuje u rozhodčího na domácí metě započítání bodů běžců R1 a R2 s tím, že výsledková tabule před rozehrou ukazovala dva auty. Rozhodčí ponechají doběhy běžců R1 a R2 v platnosti.

**VÝKLAD:** Každý tým je odpovědný za to, aby měl jasný přehled o počtech autů a herní situaci. Jestliže si nejsou jistí nebo pokud tabule ukazuje chybné údaje, není to důvod pro to, aby doběhy běžců R1 a R2 nebyly započítány [3.6.6.a].



**238.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě, dva auty. Pálkař B6 má stav nadhozů 3-2 (3 ball, 2 strike), následující nechyatelný nadhoz (wild pitch) je vyhlášen jako špatný nadhoz (4 ball). Běžec R1 vyběhl s nadhozem a dosáhl skluzem domácí mety, ale až poté, co se na ní postavil nadhazovač s míčem přihraným od chytáče, který jej sebral u backstopu. Rozhodčí na domácí metě signalizuje safe běžce R1. Poté, co je rozehra ukončena, požádá tým v obraně rozhodčího na domácí metě, zda by se neporadil s kolegou na metě U3, zda pálkař B6 švihnul (check swing). Rozhodčí U3 vyhlásí dobrý nadhoz (strike) za švih pálkaře B6. Vzhledem k tomu, že se jednalo o třetí dobrý nadhoz (strike) při dvou autech, mohl pálkař B6 postupovat na první metu a ostatní běžci byli nuceni postupovat o metu dále, protože pálkař B6 se stal běžícím pálkařem. Jelikož nadhazovač chytil míč na domácí metě dříve, než jí dosáhl běžec R1, který byl v nuceném

postupu díky tomu, že B6 se stal běžícím pálkařem, je běžec R1 aut a jeho bod se nepočítá.

**VÝKLAD:** Ano, běžec R1 je aut. Toto se nepovažuje za zpožděné rozhodnutí, přestože se jedná o dodatečné rozhodnutí. Důvodem je fakt, že došlo ke změně použitých (aplikovaných) pravidel z přidělení mety (za 4 bally) na nucený aut (za 3 strike) [3.6.6.c].



**239.** Běžec R1 na první metě, pálkař B2 má stav nadhozů 3-2 (3 ball, 2 strike). Následující nadhoz vyhlásí rozhodčí na domácí metě jako špatný nadhoz (4 ball). Chytač F2 požádá rozhodčího na domácí metě, zda by se neporadil s kolegou na metě, jestli pálkař B2 švihnul (check swing). Rozhodčí, aniž by vyhlásil „TIME“ požádá signálem rozhodčího U1 o poradu a ten vyhlásí dobrý nadhoz (strike) za švih pálkaře B2. Chytač F2 v ten moment přihodí míč polaři F6, který tečuje běžce R1 před dosažením druhé mety.

**VÝKLAD:** Pálkař B2 je aut a běžec R1 se vrací na první metu. Rozhodčí může opravit každou situaci, při níž změna rozhodnutí rozhodčího nebo zpoždění rozhodnutí rozhodčího činí běžce nechráněným [3.6.6.c].



**240.** Běžec R1 na třetí metě, dva auty. Pálkař B4 má stav nadhozů 3-1 (3 ball, 1 strike). Následující nadhoz je vyhlášen jako špatný nadhoz (4 ball). Rozhodčí ani pálkař si neuvědomí, že se jedná o čtvrtý špatný nadhoz a dále pokračují ve startu na pálce. Následující nadhoz je vyhlášen jako chybný odpal (foul ball). **(a)** Vedoucí týmu v útoku požádá o „TIME“ a informuje rozhodčího, že pálkař by měl jít na první metu, protože předchozí nadhoz byl vyhlášen jako čtvrtý špatný nadhoz (4 ball) **(b)** Následující nadhoz pálkař B4 odpálí za plot (home run). Před nadhozem dalšímu pálkaři B5 reklamuje vedoucí týmu v obraně, že stav pálkaře B4 před odpalem byl chybný a měla mu být přidělena první meta za čtyři špatné nadhozy (4 ball).

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)**, výsledek rozehry zůstává v platnosti. Oprava chyby již není možná, neboť bylo nadhozeno (správně či nesprávně) [3.6.6.c].

**241.** Dva auty, pálkař B3 odpálí míč do plotu, od kterého se odrazí do rukavice polaře F8. Rozhodčí vidí chycení míče polařem F8 a signalizuje aut pálkaře B3. Pálkař B3 vidí signalizaci rozhodčího a před druhou metou zpomalí v domnění, že je aut. Polař F8 přihodí míč na druhou metu, kde polař F6 tečuje pálkaře B3 před metou. Rozhodčí vyhlásí běžce B3 aut.

**VÝKLAD:** Ne. Pálkař B3 je safe na druhé metě. Přestože rozhodčí chybně signalizoval aut pálkaře B3, může rozhodčí opravit každou situaci, při níž změna rozhodnutí nebo zpoždění rozhodnutí rozhodčího činí běžce nechráněným [3.6.6.c].



**242.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole mezi polaře F8 a F9. Běžec R1 se po vyběhnutí z první mety srazí s polařem F4 a upadne na zem. Rozhodčí signalizuje překážení běžci R1. Pálkař B2 pokračuje v běhu přes první metu na druhou metu a předběhne na zemi ležícího běžce R1. Vnější polaři stále ještě nesebrali odpálený míč. Jaké bude rozhodnutí rozhodčích?

**VÝKLAD:** Běžec R1 na druhé metě a pálkař B2 na první metě. V době, kdy došlo k překážení běžci R1, je vyhlášen dočasně mrtvý míč (delayed dead ball) a míč zůstává ve hře do konce rozehry [5.10.2.a]. Jakmile předběhne pálkař B2 na zemi ležícího běžce R1 je hra přerušena (vyhlášen „dead ball“) [Příloha 5A o, 5.10.3.a(vi)]. Rozhodčí poté přidělí mety běžci R1 a pálkaři B2, kterých by dosáhli, kdyby nedošlo k překážení běžci R1 [5.10.2.b].

**POZNÁMKA:** Rozhodčí nebude postihovat družstvo za porušení pravidla, pokud by postih měl přinést **výhodu družstvu, které se provinilo**.



**243.** Pálkař B1 odpálí míč do zámezí podél pomezí čáry spojující domácí a první metu. Míč je stále v pohybu v zámezí, když rozhodčí vyhlásí chybný odpal (foul ball). Míč se poté stočí do pole před první metou, kde zůstane ležet. Pálkař B1 mezitím dosáhne první mety.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Rozhodnutí rozhodčího, ač chybné, zůstává v platnosti a pálkař B1 se musí opět vrátit pálit [3.6.6.a].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí rozhodl situaci příliš rychle. Poté, co je vyhlášen chybný odpal, nelze již chybu opravit.



**244.** Běžec R1 na druhé metě, dva auty. Pálkař B4 odpálí míč na polaře F6, který míč zpracuje a přihraje na první metu polaři F3. Rozhodčí U1 vyhlásí běžícího pálkaře B4 aut. Vedoucí týmu, jenž byl v útoku, poté požádá o “TIME”, aby reklamoval aut pálkaře B4 na první metě z důvodu vyšlápnutí polaře F3 z první mety. Požadavek o “TIME” byl podán v době **(a)**, kdy hráči v obraně po třetím autu opouštěli pole (fair territory), **(b)** poté co všichni hráči opustili pole, **(c)** poté co jeho tým nastoupil do obrany. Mohou rozhodčí po konzultaci mezi sebou opravit situaci a změnit své rozhodnutí?

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** ANO, **(b)** NE, **(c)** NE. Oprava rozhodnutí není možná pokud všichni polaři opustí pole (fair territory). Z tohoto důvodu je rozhodující, kdy byla žádost podána a vyhlášen „TIME” na poradu. Naopak není rozhodující, kdy byla konzultace mezi rozhodčími ukončena a výsledně rozhodnuto [3.6.6.c].

---

### 3.6.7. Přerušení hry (Suspension of play)

---

Rozhodčí může přerušit hru, pokud podmínky tuto akci odůvodňují, a má výhradní právo rozhodovat o tom, kdy a v jakém rozsahu toto přerušení hry bude.

**245.** Pálkař B1 uleje míč (bunt) po čáře směrem k první metě. Polař F2 míč sebere a ve snaze autovat dotykem pálkaře B1 se po něm natáhne. Míč polaři F2 přitom vypadne tak, že uvízne v dresu pálkaře B1, který s ním pokračuje v běhu po metách.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec B1 je na první metě. Jestliže míč uvízne ve vybavení nebo oděvu rozhodčího nebo v dresu hráče v útoku, rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a běžci/běžcům přidělí mety dle svého uvážení/posouzení [3.6.7, 5.1.7.a, 5.11 Důsledek e(ii)].



**246.** Běžec R1 na třetí metě. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F7 a v domnění, že míč bude chycen, našťavaně odhodí pátku. Odpálený míč polař F7 tečuje a vyrazí za plot. Rozhodčí signalizuje „home run“ a nechá hru pokračovat (běžec R1 a pálkař B2 skórují). Jakmile je rozehra ukončena, rozhodčí přeruší hru „TIME“ a vyloučí pálkaře B2 ze hry za nespportovní chování.

**VÝKLAD:** Ano, toto je správný postup. Rozhodčí přeruší hru [3.6.7.e] až v době, kdy je rozehra ukončena, a až poté vyloučí pálkaře B2 za nespportovní chování [3.5.1.c(ii), Důsledek 3.5.1.c].

**247.** Pálkař B1 stojí v pálkařském území a nadhazovač je připraven nadhodit, když pálkaře začne obtěžovat včela. V důsledku toho pálkař B1 vystoupí ze svého území těsně před tím, než nadhazovač nadhodí (začne pohyb související s nadhozem).

**VÝKLAD:** Toto je oprávněný důvod, proč pálkař může opustit území pálkaře (batter's box) před nadhozem. Rozhodčí by měl okamžitě přerušit hru „TIME“, aby včas zabránil nadhazovači F1 zahájit nadhoz [3.6.7.c].

**POZNÁMKA:** Rozhodčí by měl okamžitě poté, co vyhlásí „TIME“ odstoupit od chytače na stranu, kde není pálkař, aby dal jasně najevo, že hra je přerušena. Pokud rozhodčí nestačí přerušit hru „TIME“ před začátkem nadhozu, vyhlásí následně „nenadhozeno“ (no pitch).



**248.** Všechny mety obsazeny. Pálkař B4 odpálí míč do vnějšího pole mezi polaře F7 a F8, kteří se snaží míč chytit v letu a přitom se vzájemně srazí. Při srážce dojde ke zranění obou hráčů. Tým v obraně žádá rozhodčí o přerušeni hry „TIME“, aby zabránili běžcům dosáhnout domácí mety. Všichni běžci skórují.

**VÝKLAD:** Je výhradně na posouzení rozhodčího, zda došlo k vážnému zranění hráče/hráčů, které vyžaduje přerušeni hry „TIME“. Jestliže rozhodčí vyhlásí „TIME“, míč je mrtvý, a rozhodčí přidělí běžcům mety, které by dle jeho úsudku získali, kdyby nedošlo ke zranění hráčů [3.6.7.f, Důsledek 3.6.7].



**249.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F3, od kterého se míč odrazí **(a)** na lavičku družstva, **(b)** do zámezí k plotu. Polař F3 byl zásahem míče zraněn a leží na zemi neschopen pokračovat ve hře. Kdy má rozhodčí přerušit hru a vyhlásit „TIME“?

**VÝKLAD:** Hra by neměla být přerušena do doby, než je rozehra ukončena nebo není zřejmé, k jak vážnému zranění došlo. V situaci **(a)** je míč mrtvý, jakmile projde vstupem na lavičku (do dugoutu). V situaci **(b)** hra pokračuje až do doby, než je ukončena rozehra a běžci R1/B2 dále nepostupují. Poté by měl rozhodčí přerušit hru „TIME“ a nechat případně ošetřit polaře F3 [3.6.7.f].

**250.** Pálkař B6 odpálí třímetový odpal mezi polaře F8 a F9. Při běhu mezi první a druhou metou zakopne a vážně se zraní. Rozhodčí signalizuje „TIME“

a přeruší hru. Zranění pálkaře B6 vyžaduje ošetření v nemocnici. Vedoucí týmu střídá pálkaře B6 náhradníkem S1. Rozhodčí přidělí náhradníkovi S1 třetí metu, protože dle jeho úsudku by to byla meta, které by dosáhl pálkař B6, kdyby se nezranil a nebyla přerušena hra. Náhradník S1 se postaví rovnou na třetí metu. Poté, co dá rozhodčí signál k zahájení hry (play ball), zahraje tým soupeře hru na výzvu (appeal play) za minutí druhé mety náhradníkem S1.

**VÝKLAD:** Náhradník S1 je aut. Je výhradně na posouzení rozhodčího, zda došlo k vážnému zranění hráče/hráčů, které vyžaduje přerušení hry „TIME“. Rozhodčí je oprávněn přidělit běžci (pálkaři B6) mety, které by dle jeho úsudku získal, kdyby nedošlo k jeho zranění. Náhradník S1 se za zraněného pálkaře B6 musí dotknout všech přidělených met ve správném pořadí [3.6.7.f, Důsledek 5.9.j, Důsledek 3.1.21].



**251.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Poté došlo k rozehře a pálkař B2 byl vyhlášen aut na první metě. Míč má polař F3 a běžec R1 je stále na třetí metě. Rozhodčí, aniž by přerušil hru (vyhlásil „TIME“), se otočí zády k nadhazovači a začne čistit domácí metu. V tento okamžik se běžec R1 rozhodne získat domácí metu a srazí se při běhu s rozhodčím na domácí metě.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 na třetí metě. Jakmile se rozhodčí postaví nad domácí metu a začne ji čistit, jedná se o přerušení hry „TIME“ [3.6.7].

**POZNÁMKA:** Rozhodčí může přerušit hru, pokud podmínky tuto akci odůvodňují, a má výhradní právo rozhodovat o tom, kdy a v jakém rozsahu toto přerušení hry bude. Toto přerušení by mělo být zřetelně a jednoznačně signalizováno, aby se tak zabránilo vzniku nepřehledných situací.

---

## 4. NADHAZOVÁNÍ

---

---

### 4.1.1. Ohlášená porada v obraně (Charged defensive conference)

---

Ohlášená porada v obraně nastane, jestliže tým v obraně požádá o přerušeni hry a zástupce družstva vstoupí na hřiště, aby komunikoval s kterýmkoliv polařem (hráčem), nebo jakýkoliv hráč v obraně dojde k lavičce (dugoutu), aby podle posouzení rozhodčího převzal instrukce z lavičky (nemusí být přerušena hra).

**252.** Rozhodčí na žádost týmu v útoku přeruší hru „TIME“. Vedoucí týmu v útoku křičí z lavičky (dugout) instrukce běžci na druhé metě, aby v případě odpalu postupoval až na domácí metu. Jedná se o poradu?

**VÝKLAD:** Ne, nejedná se o poradu, protože vedoucí týmu se sice dožadoval přerušeni hry „TIME“, ale své instrukce předával z lavičky (dugout) [4.1.1.a].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by neměl přerušit hru, dokud vedoucí družstva/kouč nevstoupí na hřiště - musí být zřejmé a přehledné, kdo žádá o přerušeni hry.

**253.** Rozhodčí přeruší hru „TIME“, aby si mohl promluvit se zapisovatelem. Mezitím, co rozhodčí mluví se zapisovatelem, vstoupí vedoucí týmu v obraně do hřiště a mluví s hráči. Když rozhodčí ukončí konzultaci se zapisovatelem a vrátí se na své původní místo, všimne si, jak se vedoucí týmu v obraně vrací z hřiště na lavičku poté, co si promluvil s hráči. Rozhodčí vyhlásí ohlášenou poradu pro družstvo v obraně.

**VÝKLAD:** Ne, rozhodčí se dopustil chyby, když vyhlásil ohlášenou poradu pro družstvo v obraně. Za ohlášenou poradu v obraně se nepovažuje, když bez vyžádání koučů/hráčů rozhodčí přeruší hru (např. aby si promluvil se

zapisovatelem, očistil metu atd.). Týmy by měly dle posouzení rozhodčího dostat dostatek času na přípravu ke hře poté, co je rozhodčí připraven opět zahájit hru [4.1.1.a, 4.2.2.f, 5.1.10].

---

## 4.1.2. Crow Hop

---

Crow Hop je definován jako pohyb, při kterém se nadhazovač odrazí z jiného místa, než je nadhazovací meta, nebo nejdříve odkročí z nadhazovací mety a z druhého místa se nově odrazí a dokončí nadhoz. Jedná se o nesprávný nadhoz (illegal pitch).

**254.** Nadhazovač F1 zaujme s míčem v rukavici postavení na nadhazovací metě. Spojí ruce a po uplynutí tří sekund posune stojnou nohu (pivot foot) dopředu z mety. Poté, co posune stojnou nohu mimo metu, rozpojí ruce a zahájí nadhoz.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch). Posunutí stojné nohy mimo nadhazovací metu a vytvoření nového bodu odrazu mimo nadhazovací metu se považuje za crow hop [4.1.2, 4.3.3.f,h, Důsledek 4.3.1 - 4.3.7].

---

## 4.1.3. Nesprávný nadhazovač (Illegal pitcher)

---

Nesprávný nadhazovač je hráč, který může pokračovat ve hře, ale nesmí nadhazovat, protože byl rozhodčím vyřazen z nadhazování za překročení povoleného počtu porad v obraně.

**255.** Během čtvrté směny vyřadí rozhodčí hráče Nováka z nadhazování za překročení povoleného počtu porad v obraně (illegal pitcher). V šesté směně se hráč Novák vrátí do hry jako nadhazovač a nadhodí. Vedoucí týmu v útoku upozorní rozhodčího na domácí metě, že hráč Novák opět nadhazuje.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyloučí hráče Nováka ze hry. Poté co rozhodčí oprávněně vyřadí nadhazovače za překročení povoleného počtu porad v obraně z nadhazování, není povoleno, aby se v průběhu utkání vrátil a opět nadhazoval. Jakmile jednou nadhodí (správně či nesprávně), je takový nadhazovač vyloučen ze hry [4.1.3, 4.8 Důsledek].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by si měl být vědom toho, že nesprávný nadhazovač (illegal pitcher) se chystá opět vstoupit do hry a nadhazovat. V rámci preventivního rozhodování (preventative umpiring), by měl rozhodčí informovat kouče před nadhozem, že pokud nadhazovač nastoupí do hry, bude vyloučen.

---

#### 4.1.4. Skok (Leaping)

---

Skok je pohyb nadhazovače, při kterém se po odrazu od nadhazovací mety ocitne ve vzduchu. Pohyb nadhazovače způsobí, že jeho celé tělo včetně stojné nohy (pivot foot) i výkročné nohy (non-pivot foot) jsou v jednom okamžiku ve vzduchu a pohybují se směrem k domácí metě. Stojná noha se může během nadhozu odrazit od nadhazovací mety nebo je při pohybu jen odtazena. Skok (leaping) je považován za povolenou součást správného nadhozu.

**256.** Nadhazovač F1 provádí nadhoz tak, že po odrazu od nadhazovací mety se jak jeho stojná noha (pivot foot), tak i výkročná noha (non-pivot foot) nedotýkají země v době vypuštění míče a následného dopadu zpět na zem. Považuje se toto za nesprávný nadhoz (illegal pitch)?

**VÝKLAD:** Ne, jedná se o správný nadhoz. Pohyb nadhazovače, který má obě nohy ve vzduchu po odrazu z nadhazovací mety, se považuje za skok (leaping) [4.1.4.a].

**257.** Nadhazovač F1 provádí nadhoz tak, že po odrazu od nadhazovací mety má obě nohy ve vzduchu. Stojná noha (pivot foot) poté dopadne na zem a nadhazovač jí posouvá po zemi ve směru k domácí metě do doby, než

výkročná noha (non-pivot foot) dopadne na zem se současným vypuštěním míče z ruky. Považuje se toto za nesprávný nadhoz (illegal pitch)?

**VÝKLAD:** Ne, jedná se o správný nadhoz. Pohyb nadhazovače se považuje za skok a pokud dojde k rozpojení rukou před dokročením na zem, jedná se o správný nadhoz [4.1.4.a, 4.1.4.b, 4.3.3.f, 4.3.3.g].

---

#### 4.1.7. Stojná noha (Pivot foot)

---

**Stojná noha (pivot foot)** je noha, ze které se nadhazovač odráží od nadhazovací mety při nadhozu.

**Výkročná noha** (dříve švihová noha, **non-pivot foot**) je noha, kterou nadhazovač vykročí při nadhozu směrem k domácí metě.

**258.** Stojná noha (pivot foot) je noha, na které nadhazovač stojí v době odrazu z nadhazovací mety.

**VÝKLAD:** Ano [4.1.7].

---

#### 4.1.8. Rychle opakovaný nadhoz (Quick return pitch)

---

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

**259.** Pálkař B2 švihne a mine nadhozený míč. Chytač F2 vrátí míč nadhazovači F1, který stojí na nadhazovací metě. Pálkař B2 mezitím vystoupí jednou nohou z pálkařského území a přijímá signál od svého kouče v útoku. Nadhazovač nadhodí poté, co přijal signál od chytače, aniž by počkal, až bude pálkař B2 připraven ke hře. Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch).



**VÝKLAD:** Ne, rozhodčí vyhlásí nenadhozeno „no pitch“. Snaha nadhazovače překvapit nepřipraveného pálkaře je dle pravidel pokus o rychle opakující se nadhoz. Rozhodčí by měl varovat nadhazovače, aby se vyvaroval podobné činnosti, dokud pálkař nebude připraven. Rozhodčí může předcházet takovému jednání jasnou signalizací nadhazovači, kdy má zahájit nadhoz (play ball) [4.1.8, 4.5.b].

---

### 4.2.1. Ohlášená porada v obraně (Charged defensive conference)

---

V průběhu zápasu o sedmi směnách smí mít každým tým pouze tři ohlášené porady v obraně. V každé další směně následující po sedmé směně smí mít každým tým pouze jednu poradu v obraně.

**260.** Vedoucí týmu v obraně požádá o „TIME“ a jde si promluvit s nadhazovačem. Když ukončí rozhovor a jde zpět na lavičku, uvědomí si, že by rád ještě nadhazovači něco řekl. Před tím, než překročí pomezí čáru oddělující pole a zámezí, otočí se a jde opět za nadhazovačem. Rozhodčí vyhlásí druhou poradu v obraně.

**VÝKLAD:** Ne, původní porada v obraně ještě neskončila. Porada v obraně nekončí, dokud vedoucí týmu nepřekročí pomezí čáru při návratu na lavičku z pole [4.2.1.e].

**261.** Během prvních tří směn měl tým tři ohlášené porady v obraně. V páté směně požádá vedoucí týmu v obraně o „TIME“ a jde si promluvit s hráči.

**VÝKLAD:** Nadhazovač je prohlášen za nesprávného nadhazovače (illegal pitcher) a je vyřazen z nadhazování. Tým v obraně překročil povolený počet porad v obraně v průběhu prvních sedmi směn [4.2.1.a, Důsledek 4.2.1.a].

*POZNÁMKA:* Pokud kouč, vedoucí nebo člen družstva v obraně oznamuje změnu v poli nebo střídání nadhazovače před nebo po jakékoliv komunikaci s nadhazovačem, nejedná se o ohlášenou poradou v obraně.

**262.** V dohrávce třetí směny vedoucí týmu v obraně požádá o „TIME“ a jde si promluvit s nadhazovačem F1. Po odpalu následujícího pálkaře opět požádá o „TIME“ a tentokrát si jde promluvit s chytačem F2. Za stavu dva auty opět požádá o „TIME“ a tentokrát si jde promluvit na druhou metu se všemi hráči mimo nadhazovače. Rozhodčí vyřadí nadhazovače z nadhazování za třetí poradou ve směně.

**VÝKLAD:** Ne, družstvo má možnost maximálně tří ohlášených porad v obraně v průběhu prvních sedmi směn. Je pouze na rozhodnutí týmu, kdy a jak tento počet využije [4.2.1.b].

**263.** Po pěti odehraných směnách má tým „A“ již tři ohlášené poradou v obraně. V šesté směně vedoucí týmu „A“ střídá nadhazovače F1 náhradníkem S1. V sedmé směně vedoucí týmu „A“ požádá o „TIME“ a jde si promluvit s novým nadhazovačem S1. Rozhodčí poradou umožní, protože se jedná o nového nadhazovače.

**VÝKLAD:** Ne, jedná se o chybný postup. Tým „A“ již měl povolený počet porad v obraně. Nadhazovač je prohlášen za nesprávného nadhazovače (illegal pitcher) a do konce utkání již nemůže nadhazovat [4.2.1.b, Důsledek 4.2.1.a].

**264.** Po sedmi odehraných směnách je stav utkání vyrovnaný. Tým domácích v průběhu sedmi směn neměl žádnou poradou v obraně. Na začátku osmé směny vedoucí týmu domácích požádá o „TIME“ a jde si promluvit s nadhazovačem. Později ve stejné směně vedoucí týmu domácích opět požádá rozhodčího o „TIME“, aby si mohl promluvit s nadhazovačem. Rozhodčí žádost zamítne s tím, že v průběhu tie-breaku je povolena pouze jedna ohlášená poradou v obraně na směnu. Vedoucí týmu rozhodnutí rozhodčího zpochybňuje s tím, že v předešlých sedmi směnách nevyužil

žádnou ze tří možných porad v obraně a rád by nyní takto ušetřené porady využil.

**VÝKLAD:** Rozhodnutí rozhodčího je správné. Každé družstvo má nárok pouze na tři ohlášené porady v obraně v průběhu sedmi úvodních směn. Ohlášené porady v obraně, které se neuskutečnily v průběhu těchto směn, se nepřenášejí do hry v rámci směn v tie-breaku. V každé směně hrané v rámci tie-breaku má každý tým možnost pouze jedné ohlášené porady v útoku [4.2.1.d].

**265.** Hra nebyla přerušena, když jde polař F5 kolem lavičky (dugout) svého týmu a obdrží instrukce od kouče.

**VÝKLAD:** Jedná se o poradu v obraně. Za poradu se považuje, když hráč v poli opustí své postavení a odejde k lavičce (dugoutu) se zřejmou snahou předat/získat instrukce. Nerozhoduje při tom, zda bylo nebo nebylo požádáno o přerušeni hry „TIME“ [4.2.1.f].

---

#### **4.2.2. Co se nepovažuje za ohlášenou poradu v obraně (What is not a charged defensive conference)**

---

**266. Hrající kouč** (vedoucí družstva) požádá rozhodčího o „TIME“, aby si mohl promluvit s nadhazovačem F1. Rozhodčí přeruší hru (vyhlásí „TIME“), aby umožnil poradu, a oznámí vedoucímu, že se jedná o ohlášenou poradu v obraně.

**VÝKLAD:** Ne, rozhodčí se dopustil chyby. Pokud **hrající** kouč/vedoucí družstva nebo hráč požádá o přerušeni hry, aby se mohl poradit s ostatními hráči v poli, nejedná se dle pravidel o ohlášenou poradu v obraně. Ohlášená porada v obraně nastane, pokud **nehrající** zástupce týmu v obraně požádá o přerušeni hry, a poté vstoupí na hřiště, aby komunikoval s hráči v obraně [4.2.2.e].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí může řídit počet a délku takovýchto porad. Pokud je zřejmé, že se jedná o snahu zdržovat hru, rozhodčí nejdříve napomene a poté vyloučí hrajícího kouče či vedoucího družstva za zdržování hry [4.2.2.e].

**267.** Po třech odehraných směnách má tým „A“ již dvě ohlášené porady v obraně. V dohrávce čtvrté směny požádá vedoucí družstva „A“ o „TIME“, aby si mohl promluvit s nadhazovačem. Ve stejné směně o několik pálkářů později **(a)** z lavičky (dugout) volá na polaře F6, aby si vyměnil postavení v poli s polařem F1, **(b)** požádá o „TIME“ a jde si promluvit s nadhazovačem. Poté oznámí změnu v poli F6 za F1 rozhodčímu na domácí metě, **(c)** požádá o „TIME“ a oznámí rozhodčímu na domácí metě, že střídá nadhazovače F1 za náhradníka S1 a poté vstoupí do pole.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** kouč nevstoupil do pole (fair territory) a nedošlo k přerušení hry, z tohoto důvodu se nejedná o poradu v obraně, V situacích **(b)** a **(c)** pokud kouč, vedoucí nebo člen družstva v obraně oznamuje změnu v poli nebo střídání nadhazovače před nebo po jakékoliv komunikaci s nadhazovačem, nejedná se o ohlášenou poradu v obraně [4.2.2.d, 4.2.2.b, 4.2.2.a].

**268. Hrající kouč** požádá o „TIME“, aby si mohl promluvit s nadhazovačem F1. O dva pálkáře později znovu požádá o „TIME“ a jde si promluvit s nadhazovačem. Později opět ve stejné směně žádá rozhodčího o přerušení hry („TIME“), aby si mohl promluvit s nadhazovačem. Rozhodčí informuje hrajícího kouče, že v případě, že bude i nadále pokračovat ve zdržování hry, bude vyloučen.

**VÝKLAD:** Rozhodčí postupoval správně. Rozhodčí může řídit počet a délku takovýchto porad tím, že nejdříve napomene a poté vyloučí hrajícího kouče či vedoucího družstva za zdržování hry [4.2.2.e].

**269.** Vedoucí družstva požádá o „TIME“ a vstoupí do pole, aby si promluvil **(a)** s kapitánem družstva, který hraje na první metě F3, **(b)** s chytačem F2.

Poté, co si promluví, jde za nadhazovačem F1 a oznámí mu, že bude střídán. Střídání poté oznámí rozhodčímu na domácí metě. Když vedoucí družstva opustí pole, rozhodčí jej informuje, že se jedná o ohlášenou poradu v obraně, protože střídání nadhazovače měl oznámit dříve, než si promluvil s hráči v poli (F3, F2). Je rozhodnutí rozhodčího o přidělení ohlášené porady v obraně správné?

**VÝKLAD:** Ne, jedná se o chybné rozhodnutí. Oznámení o střídání nadhazovače ruší započítání ohlášené porady v obraně, a to bez ohledu na to, kdy bylo oznámení o střídání učiněno. O ohlášenou poradu v obraně by se jednalo v případě, že by vedoucí družstva mluvil s jakýmkoliv hráčem, aniž by poté provedl střídání nadhazovače [4.2.2.a].

---

### 4.3.1. Činnost před provedením nadhozu (Preliminaries before delivering a pitch)

---

**270.** Polař F9 stojí v zámezí v době, kdy nadhazovač nadhodí pálkaři B1. Polař F9 byl v zámezí již před nadhozem.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch) [4.3.1.a, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by měl předcházet vzniku podobných situací. Před zahájením hry by se měl ujistit, že všichni hráči jsou v poli a chytač je ve svém území. V případě, že tomu tak není, měl by informovat hráče, aby zaujali předepsané postavení v poli.

**271.** Nadhazovač F1 se postaví na nadhazovací metu tak, že se špičkou jedné z nohou dotýká středu mety a druhou nohou se dotýká ze strany boku nadhazovací mety.

**VÝKLAD:** Dotýkat se ze strany nadhazovací mety není povoleno a v případě nadhozu by se jednalo o nesprávný nadhoz (illegal pitch). Nadhazovač musí

stát oběma nohama uvnitř prostoru v šířce nadhazovací mety (61cm) a dotýkat se stojnou nohou (pivot foot) nadhazovací mety. Nadhazovač se nemusí dotýkat celým chodidlem stojné nohy nadhazovací mety, stačí být pouze v kontaktu s metou [4.3.1.c, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

**272.** Chytač F2 předá signály nadhazovači a posune se mimo území chytače (catcher's box), aby lépe zpracoval očekávaný nadhoz. Nadhazovač poté nadhodí míč. Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch).

**VÝKLAD:** Ano, před provedením nadhozu musí být všichni polaři v poli a chytač musí být v území chytače připraven k chycení nadhozu. [4.3.1.a, Důsledek 4.3.1-4.3.7 ]

**273.** Nadhazovač F1 se postaví oběma nohama před nadhazovací metu a přijme signál od chytače F2. Poté zaujme postavení na nadhazovací metě, sepne ruce a po uplynutí dvousekundové pauzy nadhodí.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch). Nadhazovač musí přijímat signály (nebo být připraven přijímat signály) od chytače F2, pokud stojí (je v kontaktu) na nadhazovací metě s rozpojenýma rukama a s míčem v rukavici nebo v nadhazovací ruce [4.3.1.d, Důsledek 4.3.1.d-4.3.7].

**POZNÁMKA:** Pokud se nadhazovač dívá směrem na chytače a není jednoznačně zřejmé, že přijímá signál, nejedná se o porušení pravidel. Obdobně pokud se nadhazovač postaví na metu a opět přijme signál od chytače, nejedná se porušení pravidel.

**274.** Nadhazovač F1 se postaví na nadhazovací metu se spojenýma rukama.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch). Nadhazovač může spojit ruce, až když vstoupí na nadhazovací metu a přijme signál od chytače F2 [4.3.1.d, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

**275.** Nadhazovač F1 se postaví na nadhazovací metu s rozpojenýma rukama. Přijme signál od chytače F2 a spojí ruce. Poté ruce opět rozpojí a počká dvě sekundy, a pokračuje v nadhozu.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch). Klidová fáze (2-5s) musí předcházet začátku nadhozu (tzn. rozpojení rukou nebo provedení jakéhokoliv pohybu, který je součástí náprahu) [4.3.1.e, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

**276.** Nadhazovač F1 po přijetí signálů spojí ruce před tělem a upraví si držení míče v rukavici. Poté, aniž by rozpojil ruce, posune ruce vedle těla (na bok), zastaví na dvě sekundy a zahájí nadhoz.

**VÝKLAD:** Toto je povoleno. Podmínkou je, že zastavení (uvedení těla do úplného klidu) před zahájením nadhozu musí trvat 2-5 sekund. Současně platí, že pohyb kdy nadhazovač posune spojené ruce vedle těla není součástí náprahu. Držení míče oběma rukama vedle těla se považuje jako držení před tělem [4.3.1.e, 4.3.2].



**277.** Bězeč R1 na druhé metě, R2 na první metě, bez autu. Nadhazovač F1 provede nadhoz pálkáři B3, aniž by před zahájením nadhozu uvedl tělo do klidu po dobu 2-5 sekund. Pálekář B3 odpálí míč do vnitřního pole a polaři zahrají aut běžce R2 na druhé metě a pálkáře B3 na první metě. Bězeč R1 skóruje.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch) a signalizuje dočasně mrtvý míč (delayed dead ball). Po ukončení rozehry rozhodčí nabídne vedoucímu týmu v útoku možnost volby **a)** přijmout výsledek rozehry, **b)** přijmout důsledek nesprávného nadhozu (tzn. špatný nadhoz pro pálkáře a posun všech běžců o jednu metu) [4.3.1.e, Důsledek 4.3.1-4.3.7, Důsledek b,d].

**278.** Nadhazovač F1 má stojnou nohu (pivot foot) na nadhazovací metě a výkročnou nohou (non-pivot foot) stojí za metou v šířce nadhazovací mety. Nadhazovač F1 drží míč oběma rukama na boku tak, že jeho ramena nejsou rovnoběžně se spojnicí první a třetí mety. Po uplynutí dvou sekund, kdy uvedl tělo do klidu, zahájí nadhoz.

**VÝKLAD:** Ano, toto je dle pravidel možné. Nadhazovač musí být v kontaktu stojnou nohou (pivot foot) s nadhazovací metou před zahájením nadhozu. Současně oběma nohama musí stát v šířce nadhazovací mety. Boky musí mít rovnoběžně se spojnicí první a třetí mety [4.3.1.c].

**279.** Nadhazovač F1 se postaví oběma nohama na nadhazovací metu. Poté, co přijme signál od chytače F2, zakročí výkročnou nohou (non-pivot foot) za metu a spojí ruce. Po uplynutí dvou sekund, kdy uvedl tělo do klidu, zahájí nadhoz.

**VÝKLAD:** Ano, toto je dle pravidel možné. Výkročná noha (non-pivot foot) nemusí být v kontaktu s nadhazovací metou před zahájením nadhozu. Musí však být v klidu při průběhu klidové fáze nadhozu (2-5 sekund) a po zahájení nadhozu se smí pohybovat pouze vpřed. Jakýkoliv pohyb výkročné nohy vzad v průběhu nebo po klidové fázi nadhozu je nesprávný nadhoz [4.3.1.e].

**280.** Nadhazovač F1 se postaví oběma nohama na nadhazovací metu. Poté, co přijme signál od chytače F2, zakročí výkročnou nohou (non-pivot foot) za metu a spojí ruce. Po uplynutí dvou sekund, kdy uvedl tělo do klidu, ještě více zakročí, aby získal lepší rovnováhu a zahájí nadhoz.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch). Jakýkoliv pohyb výkročné nohy (non-pivot foot) vzad v průběhu nebo po klidové fázi nadhozu (po uplynutí 2-5 sekund) je nesprávný nadhoz [4.3.1.e].



---

### 4.3.2. Zahájení nadhozu (Starting the pitch)

---

**281.** Nadhazovač F1 zahájil nadhoz, když rozhodčí uvidí v poli míč, který přiletěl z druhého hřiště. Přestože rozhodčí vyhlásí „TIME“ pálkař B1 odpálí nadhozený míč **(a)** obsadí první metu, **(b)** za plot (home run), **(c)** je aut po chycení míče ze vzduchu.

**VÝKLAD:** Rozehra neplatí. Jakmile rozhodčí přeruší hru „TIME“ neměla by rozehra pokračovat, přestože nadhazovač zahájil nadhoz [4.3.2, 1.1.10, 3.6.7.a].

*POZNÁMKA:* Ve většině situací by rozhodčí neměl přerušit hru (vyhlásit „TIME“), jakmile nadhazovač zahájí nadhoz. Pokud to nevyžaduje bezpečnost hráčů/účastníků utkání, měl by rozhodčí signalizovat přerušení hry „TIME“ až poté, co je rozehra ukončena. Správné načasování s citem pro hru je v tento moment klíčové, aby nedošlo ke zranění hráčů.

**282.** Nadhazovač F1 rozpojí ruce a udělá krok zpět z mety poté, co zaujal postavení na nadhazovací metě. Rozhodčí vyhlásí nesprávná nadhoz (illegal pitch).

**VÝKLAD:** Ano, rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch). Nadhazovač, poté co rozpojí ruce, může pouze nadhodit míč přímo pálkaři [4.3.3.a, Důsledek 4.3.1-4.3.7]. Pokud chce nadhazovač odstoupit z nadhazovací mety, poté co spojil ruce, musí tak učinit před tím, než opět rozpojí ruce. Odstoupení vpřed nebo stranou se považuje za nesprávný nadhoz [4.3.7].

*POZNÁMKA:* Jakmile nadhazovač odstoupí za nadhazovací metu, měl by rozhodčí přerušit hru „TIME“.

**283.** Nadhazovač F1 zaujal postavení na nadhazovací metě. Po přijetí signálu spojí ruce před tělem a posune je na bok. Uvede tělo do klidu po dobu

2 sekund. Poté si upraví chycení míče v rukavici, a aniž by rozpojil ruce, zahájí nadhoz odrazem z mety.

**VÝKLAD:** Toto je povoleno. Nadhoz začíná, když nadhazovač rozpojí ruce nebo provede jakýkoliv pohyb, který je součástí nápřahu [4.3.2.a].

**284.** Nadhazovač F1 zaujal postavení na nadhazovací metě, přijal signál od chytače F2 a spojil ruce. Před tím, než zahájil nadhoz, zvedl stojnou nohu (pivot foot) z nadhazovací mety a opět ji na ni položil. Poté zahájil nadhoz.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch). Stojná noha musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou až do zahájení nadhozu. Zvednutí stojné nohy z nadhazovací mety a její opětovné položení (rocking motion) na metu je nesprávný nadhoz [4.3.2.b, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

**285.** Nadhazovač F1 zaujme postavení na nadhazovací metě, spojí ruce, uvede tělo do klidu. Poté rozpojí a zahájí nápřah, aby nadhodil míč směrem k pálkaři. V který moment začíná nadhoz?

**VÝKLAD:** Nadhoz začíná, když nadhazovač rozpojí ruce nebo provede jakýkoliv pohyb, který je součástí nápřahu [4.1.6, 4.3.2].

**286.** Nadhazovač F1 má stojnou nohu (pivot foot) na nadhazovací metě a výkročnou nohou (non-pivot foot) stojí za metou v šířce nadhazovací mety. Po přijetí signálu spojí ruce před tělem uvede tělo do klidu po dobu 2 sekund. Poté posune stojnou nohu před metu a zpět a zahájí nadhoz. Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch).

**VÝKLAD:** Ano, jedná se nesprávný nadhoz (illegal pitch). Stojná noha musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou až do zahájení nadhozu. Zvednutí stojné nohy z nadhazovací mety a její opětovné položení nebo posunutí zpět (rocking motion) na metu je nesprávný nadhoz [4.3.2.b, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

**287.** Nadhazovač F1 má stojnou nohu (pivot foot) na nadhazovací metě a výkročnou nohou (non-pivot foot) stojí za metou v šířce nadhazovací mety. Po přijetí signálu spojí ruce před tělem a uvede tělo do klidu po dobu 2 sekund. Poté nadzvedne **(a)** patu stojné nohy tak, že špička zůstane v kontaktu se zemí mimo nadhazovací metu, nebo **(b)** špičku stojné nohy tak, že pata zůstane v kontaktu se zemí mimo nadhazovací metu, v obou situacích nedojde k posunu stojné nohy (nadhazovač pouze přešlápne ze špičky na patu nebo naopak).

**VÝKLAD:** Toto je povolené. Rozhodčí by měl důsledně dbát pouze na to, aby stojná noha (pivot foot) při přešlapu zůstala neustále v kontaktu se zemí, neposouvala se a nedošlo tak k tzv. rocking motion pohybu. Pak by se jednalo o nesprávný nadhoz (illegal pitch) [4.3.2.b].

**288.** Nadhazovač F1 zaujme postavení na nadhazovací metě, spojí ruce vedle těla a uvede tělo do klidu. Po dvou sekundách přemístí spojené paže před tělo a opět uvede tělo do klidu. Po uplynutí dvou sekund zahájí nadhoz. Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch) za dvojité zastavení těla do klidu.

**VÝKLAD:** Ne, rozhodnutí rozhodčího je chybné. Nadhoz začíná v okamžiku, kdy nadhazovač rozpojí ruce nebo provede jakýkoliv pohyb, který je součástí nápřahu. Druhé uvedení těla do klidu se v této popisované situaci považuje za povinné 2-5 sekundové zastavení, které předchází zahájení nadhozu [4.3.1.e, 4.3.2.a].

---

### 4.3.3. Správné nadhození (Legal delivery)

---

**289.** Nadhazovač F1 nadhodí první dva nadhozy spodním obloukem (windmill) podél těla čelem k domácí metě. Další nadhoz pak provede tzv. prakem (slingshot), kdy nadhazovač otočí tělo čelem k první nebo třetí metě a poté nadhodí.

**VÝKLAD:** Nadhoz spodním obloukem nebo prakem je povolený [4.3.3.c].

**290.** Nadhazovač F1 provede nadhoz tak, že výkročná noha (non-pivot foot) se po odrazu dotkne země dříve než stojná noha (pivot foot) a ztratí kontakt s nadhazovací metou.

**VÝKLAD:** Toto je povolené [4.3.3.f].

**291.** Nadhazovač F1 před tím, než rozpojí ruce, posune stojnou nohu po nadhazovací metě z jedné strany na druhou, aniž by s ní ztratil kontakt a poté nadhodí. Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz za posunutí stojné nohy po metě před nadhozem.

**VÝKLAD:** Ne, rozhodčí udělal chybu. Nadhazovač může posunout stojnou nohu po metě za předpokladu, že s ní neztratí kontakt [4.3.3.e].

**292.** Nadhazovač F1 nadhodí, aniž by se nohama pohnul z místa.

**VÝKLAD:** Toto je povolené. Výkrok během nadhozu není dle pravidel povinný [4.3.3.e].

**293.** Nadhazovač F1 rozpojí ruce a spustí ruku s míčem za sebe. Poté zahájí otáčivý pohyb rukou tak, že nadhazovací ruka projde kolem boku dvakrát (jednou na začátku, kdy spustil ruku vzad a podruhé, když opsala jeden kruh při samotném nadhozu).

**VÝKLAD:** Toto je povolené. Nadhazovací ruka může projít kolem boku dvakrát, pokud neopíše dva celé kruhy [4.3.3.b].

**294.** Nadhazovač F1 rozpojí ruce, otočí se tělem ke třetí metě, napřáhne ruku s míčem vzad a nadhodí. K uvolnění míče z nadhazovací ruky dojde při prvním průchodu ruky kolem boku.

**VÝKLAD:** Toto je povolené. Jedná se o tzv. nadhoz prakem (slingshot) [4.3.3.b,c].

**295.** Nadhazovač musí nadhodit další nadhoz do dvaceti sekund poté, co dostane míč od chytače F2, **(a)** když nejsou běžci na metách, **(b)** když jsou běžci na metách, **(c)** když dostane míč od polaře.

**VÝKLAD:** Ve všech uvedených situacích musí nadhazovač nadhodit do dvaceti sekund [4.3.3.k].

**296.** Rozhodčí vyhlásí špatný nadhoz (ball) pro pálkaře B1. Chytač F2 hodí míč zpět do kruhu nadhazovači F1. Ten nesouhlasí s výrokem rozhodčího, a aby se uklidnil, přihodí míč dvakrát polaři F6, než se opět postaví na nadhazovací metu. Vyhlásí rozhodčí nesprávný nadhoz (illegal pitch) za hod na polaře F6?

**VÝKLAD:** Ne. Jediný postih, který nadhazovači hrozí je, že nestihne nadhodit pálkaři do dvaceti vteřin, poté co obdržel míč od chytače F2. Pokud se tak stane, rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a nadhazovači udělí špatný nadhoz (ball) [4.3.3.k, Důsledek 4.3.3.k, Důsledek].

**297.** Nadhazovač F1 pokračuje v otáčivém pohybu nadhazovací rukou, poté co vypustil míč.

**VÝKLAD:** Jedná se o nesprávný nadhoz (illegal pitch). Nadhazovací ruka smí pokračovat ve směru pohybu vypuštěného míče za předpokladu, že nedojde k dalšímu otáčivému pohybu [4.3.3.i, Důsledek 4.3.1-4.3.7].



**298.** V dohrávce sedmé směny za stavu 6:6 s běžcem R1 na třetí metě, jde na pátku pálkař B2, který v utkání již odpálil míč dvakrát za plot (home run). Nadhazovač F1, aby zabránil vítěznému odpalu, úmyslně nadhodí pálkaři B2 míč o zem.

**VÝKLAD:** Jedná se o nesprávný nadhoz (illegal pitch), v důsledku čehož se běžec R1 posune o jednu metu a domácí tým vítězí 7:6. Nadhazovač nesmí

úmyslně nadhodit míč o zem, kutálet jej nebo upustit za účelem znemožnění odpalu pálkaři. Je na posouzení rozhodčího, zda se jednalo o úmysl nebo o chybu nadhazovače, když takto nadhodil míč [4.3.3.j, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

**299.** Nadhazovač F1 při kroku/skoku vpřed výkročnou nohou (non-pivot foot) došlápne za nadhazovací kruh. Vyhlásí rozhodčí nesprávný nadhoz (illegal pitch)?

**VÝKLAD:** Ne. V průběhu nadhozu smí nadhazovač udělat jeden krok/skok výkročnou nohou současně s vypuštěním míče z ruky. Tento krok/skok musí být proveden vpřed směrem k pálkaři v prostoru šířky nadhazovací mety 61 cm. Naopak povolená délka výkroku/skoku není pravidly stanovena [4.3.3.e].

**300.** Nadhazovač F1 provádí nadhoz tak, že se odrazí z nadhazovací mety a po odrazu směrem dopředu k domácí metě není v kontaktu se zemí.

**VÝKLAD:** Toto je povoleno. Stojná noha (pivot foot) musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou, nebo být tažena po zemi nebo být ve vzduchu před tím, než výkročná noha (non-pivot foot) dopadne na zem [4.3.3.f, 4.3.3.h, 4.1.4].

**301.** Nadhazovač F1 po odrazu táhne svojí stojnou nohu (pivot foot) po zemi do doby, než výkročnou nohou (non-pivot foot) došlápne na zem a uvolní míč.

**VÝKLAD:** Toto je povoleno [4.1.7, 4.3.3.f].

**302.** Nadhazovač F1 poté, co spojí ruce a uvede tělo do klidu na tři sekundy, zahájí nadhoz **(a)** tak, že nadhazovací ruku zdvihne nad hlavu, kde ji zastaví a s odrazem od stojné nohy opět zahájí rukou pohyb směrem dolů a dokončí nadhoz nebo **(b)** tak, že mírně rozpojí ruce, aniž by zahájil pohyb nadhazovací rukou, poté se odrazí od nadhazovací mety a s dopadem

výkročné nohy na zem zahájí pohyb nadhazovací ruky a uvolní míč. Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch).

**VÝKLAD:** Ano, jedná se o nesprávný nadhoz (illegal pitch). Každý pohyb nadhazovací ruky musí být plynulý spolu s krokem, odrazem nebo skokem nadhazovače z nadhazovací mety [4.3.3.g].

**303.** Nadhazovač F1 před tělem spojí ruce a uvede tělo do klidu. Poté **(a)** rozpojí ruce a opět je spojí na boku, **(b)** rozpojí ruce, zakročí výkročnou nohou (non-pivot foot) a opět spojí ruce, aby zahájil nadhoz.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** se jedná o nesprávný nadhoz (illegal pitch). Nadhoz začíná, když nadhazovač rozpojí ruce, poté musí nadhodit míč přímo pálkaři [4.3.3.a, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

**304.** Nadhazovač F1 poté, co uvedl tělo do klidu, zvedne spojené ruce nad hlavu, aby zahájil nadhoz, ale ztratí rovnováhu. Díky tomu vystoupí z nadhazovací mety, aniž by rozpojil ruce. Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch).

**VÝKLAD:** Ano, jedná se o nesprávný nadhoz (illegal pitch). Nadhoz začíná, když nadhazovač rozpojí ruce nebo zahájí pohyb, který rozhodčí posoudí jako součást náprahu. Poté musí nadhazovač nadhodit míč přímo pálkaři [4.3.3.a, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

**305.** Nadhazovač F1 provádí nadhozy spodním obloukem (windmill) podél těla čelem k domácí metě způsobem, že **(a)** spustí ruku s míčem za sebe a poté zahájí otáčivý pohyb rukou tak, že nadhazovací ruka projde kolem boku dvakrát (jednou na začátku, kdy spustil ruku vzad, a podruhé, když opsala jeden kruh při samotném nadhozu), **(b)** po vypuštění míče pokračuje v otáčivém pohybu nadhazovací rukou tak, že ruka projde kolem boku dvakrát.

**VÝKLAD:** (a) Toto je povoleno, (b) jedná se o nesprávný nadhoz (illegal pitch) [4.3.3.b,i].

**306.** Zvednutí paty nebo špičky stojné nohy (pivot foot) mimo kontakt s nadhazovací metou se nepovažuje za nesprávný nadhoz (illegal pitch), pokud nedošlo během přešlapu ze špičky na patu nebo obráceně k posunu stojné nohy vpřed či vzad.

**VÝKLAD:** Ano, (WBSC Technical Bulletin 2017-01 - Fast Pitch Pitching Points of Emphasis).

---

### 4.3.4. Postavení v obraně (Defensive positioning)

---

**307.** Ve snaze rozptylovat pálkaře stojí polař F4 vedle nadhazovače F1 a máváním rukama napodobuje nadhoz.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch) a polař F4 je vyloučen ze hry za nesportovní chování [4.3.4.a, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by měl předcházet podobnému chování. Pokud vidí (je zřejmé), k čemu se polař chystá, měl by přerušit hru a varovat polaře před jeho případným chováním.



**308.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, jeden aut. Běžci R1 a R2 s nadhozem usilují o další metu a pálkař B4 se snaží nadhozený míč ulít (bunt). Chytač F2, aby znemožnil krádež domácí mety běžcem R1, se postaví na domácí metu před pálkaře B4, čímž mu znemožní odpal (ulejvku).

**VÝKLAD:** Tým v útoku se pokusil o squeeze play. Míč je mrtvý, pálkaři B4 je příznána první meta za překážení, všichni běžci (R1 a R2) postoupí o jednu metu za nesprávný nadhoz [4.3.4, Důsledek 4.3.1-4.3.7, Důsledek 4.3.4.b].



---

### 4.3.5. Cizí substance (Foreign substance)

---

**309.** Nadhazovač nanese vysoušecí prášek (resin) přímo na míč a nadhodí před tím, než jej rozhodčí může zastavit.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch). Žádný polář nesmí nanášet vysoušecí prášek (resin) přímo na míč, na rukavici ani na žádné jiné místo, kde by mohlo dojít ke kontaktu takového prášku s míčem [4.3.5.d, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

**310.** Nadhazovač používá sáček **(a)** naplněný vazelínou, **(b)** s vysoušecím práškem naplněným práškovou kalafunou (powdered resin or resin), který má uložený na zemi v nadhazovacím kruhu nebo **(c)** průmyslově vyrobenou tkaninou napuštěnou vysoušecím práškem (př. Gorilla Gold) uloženou v zadní kapse u kalhot. Je toto povoleno?

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** není povoleno používat jako vysoušecí prášek vazelínu. V situaci **(b)** je povoleno používat jako vysoušecí prášek v sáčku práškovou kalafunou (powdered resin). **(c)** Ano, k vysoušení rukou může být použita tkanina napuštěná vysoušecím práškem (resin). Hráč ji musí mít uloženou v zadní kapse kalhot nebo vzadu za opaskem [4.3.5.b,c].

*POZNÁMKA:* Používání schválených průmyslově vyrobených vysoušecích prášků je povoleno pouze pod dohledem rozhodčího. Rozhodčí by měl kontrolovat, zda nadhazovač používá pouze pravidly povolené vysoušecí prášky. Pokud nadhazovač používá vysoušecí prášek v podobě sáčku (powdered resin), může jej mít během nadhazování odložený na zemi za nadhazovací metou.

**311.** Nadhazovač F1 naslíní **(a)** míč, **(b)** prsty nadhazovací ruky a nadhodí před tím, než rozhodčí může přerušit hru.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch) [4.3.5.a, Důsledek 4.3.1-4.3.7].

**312.** Nadhazovači F1 se v průběhu utkání udělá na prstě nadhazovací ruky puchýř. Aby zabránil strhnutí puchýře a následnému krvácení prstu, ošetří prst **(a)** nanesením tekuté průhledné náplasti, **(b)** nalepením látkové náplasti.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** ani **(b)** toto není povoleno. Nadhazovač nesmí mít zalepený nebo páskou ovázaný prst nadhazovací ruky [4.3.5.e].

**313.** Na začátku utkání má hrací míč originální žlutou barvu. Na konci první směny při střídání družstev v poli rozhodčí zjistí, že míč je lepkavý a z větší části pokrytý černou hmotou. Jak by měl rozhodčí postupovat?

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyřadí míč ze hry [4.3.5.a].

*POZNÁMKA:* Pokud si rozhodčí není jistý, kdo na míč nanesl cizí nepovolenou substanci, dá do hry nový míč. Poté varuje vedoucího týmu, že v případě opakování bude nadhazovač vyloučen ze hry. Pokud se na novém míči opět objeví cizí substance, je nadhazovač vyloučen ze hry. [4.3.1-4.3.7, Důsledek 4.3.5, Důsledek].

**314.** Nadhazovač si během rozcvičování strhne puchýř na prstu nadhazovací ruky. Před prvním nadhozem si stržený puchýř zakryje náplastí. Rozhodčí umožní nadhazovači pokračovat ve hře.

**VÝKLAD:** Ne. Nadhazovač nesmí mít zalepený nebo páskou obalený žádný prst nadhazovací ruky. Rozhodčí by neměl povolit pokračovat nadhazovači v nadhazování do doby, než odstraní náplast nebo bude nahrazen náhradníkem [4.3.5.e].

### 4.3.6. Chytač (The catcher)



**315.** Bez běžců, žádný aut. Pálkař B1 má stav nadhozů 1-1 (1 ball, 1 strike). Následující nadhoz, který se odrazí od rukavice chytače do zámezí, je vyhlášen jako dobrý (strike). Polař F5 míč v zámezí sebere a přihraje jej polaři F6, který stojí vedle nadhazovače F1. Rozhodčí vyhlásí špatný nadhoz (ball) pro pálkaře B1, protože míč nebyl vrácen polařem F5 přímo nadhazovači. Stav pálkaře B1 je nyní 2-2 (2 ball, 2 strike).

**VÝKLAD:** Ne, rozhodčí udělal chybu. Stav nadhozů by měl být 1-2. Pouze chytač F2 má povinnost vrátit míč nadhazovači po nadhozu, pokud nejsou obsazené mety [4.3.6.b(iii)].



**316.** Pálkař B1 má stav nadhozů 0-2 (0 ball, 2 strike). Následující nadhoz pálkař B1 **(a)** odpálí do zámezí těsně podél pomezí čáry, chytač F2 jej v zámezí sebere a přihraje polaři F3 na první metu ve snaze zahrát aut, **(b)** zadrží švih a chytač F2 upustí nadhozený míč. Ve snaze zahrát aut na první metě pálkaře B1 přihraje míč polaři F3.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** není žádný postih za to, že chytač F2 nepřihrál nadhozený míč přímo nadhazovači F1. Chytač může přihrávat míč na první metu s cílem autovat běžícího pálkaře v situaci upuštěného domnělého třetího dobrého nadhozu v důsledku zadrženého švihu nebo v situaci, kdy chybný odpal jde blízko pomezí čáry a je snaha zahrát aut [4.3.6.(iv,v)].

**317.** Ve druhé směně si hráči na postech F3 (první metař) a F2 (chytač) vzájemně vymění své posty v obraně. Tato změna není ohlášena rozhodčím na domácí metě. Poté, co je nadhozeno, vyhlásí rozhodčí nesprávný nadhoz (illegal pitch) neboť hráč uvedený na seznamu hráčů (line-up card) na postu F2 je nyní na postu F3 a není tak v území chytače (catcher's box).

**VÝKLAD:** Ne, jedná se o chybné rozhodnutí. Protože nedošlo ke změně pořadí pálkařů (batting order) ani do hry nevstoupil náhradník (tzn. nedošlo ke střídání), změna postu v obraně nemusí být ohlášena rozhodčímu na domácí metě. Rozhodčí si pouze změnu zaznamená do seznamu členů družstva (line-up card) [4.3.6.a, 3.2.2.a, 3.2.2.b].

*POZNÁMKA:* Dle pravidel není nutné ohlásit jakoukoliv změnu postů v obraně. Současně neexistuje žádný postih, pokud se tak neučiní. Je ale zdvořilé a fair play o této změně informovat, a to nejen rozhodčího na domácí metě, ale i zapisovatele.

---

### 4.3.1 - 4.3.7. Důsledky (Effects)

---



**318.** Pálkař B3 má stav nadhozů 0-2 (0 ball, 2 strike), běžec R1 na druhé metě, jeden aut. Nadhazovač nadhodí a rozhodčí signalizuje nesprávný nadhoz (illegal pitch), pálkař B3 nadhozený míč švihne a chytač F2 míč upustí. Pálkař B3 běží na první metu a je **(a)** aut na první metě, **(b)** dosáhne první mety. Běžec R1 se v obou situacích posune na třetí metu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** má vedoucí týmu v útoku možnost volby. Buď přijme výsledek rozehry (B3 aut, R1 na třetí metě) nebo důsledek nesprávného nadhozu (ball pro pálkaře B3, R1 na třetí metě). V situaci **(b)**, kdy pálkař dosáhne první mety a všichni běžci se posunou alespoň o jednu metu, se důsledek nesprávného nadhozu ruší a družstvo v útoku nemá právo volby. Běžci mohou dále postupovat po metách a nejsou chráněni [Důsledek 4.3.1-4.3.7, Důsledek 4.3.1.-4.3.7.c].

**319.** Nesprávný nadhoz (illegal pitch) zasáhne pálkaře B1, který se jej snaží odpálit (švihá).

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý. Pálkaři i přesto, že se pokusil míč odpálit (švihl) je přidělena první meta a všichni běžci se posunou o jednu metu. Družstvo v útoku nemá právo volby [Důsledek 4.3.1-4.3.7, Důsledek 4.3.1-4.3.7.e].



**320.** Pálkař B2 odpálí nesprávný nadhoz (illegal pitch) a dosáhne první mety. Běžec R1 je **(a)** aut na třetí metě, **(b)** aut na domácí metě, **(c)** safe na třetí metě.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je vyhlášen mrtvý míč a družstvo v útoku má právo volby, zda přijme důsledek nesprávného nadhozu nebo výsledek roze hry. V situaci **(b)** i **(c)** výsledek roze hry zůstává v platnosti, důsledek nesprávného nadhozu se ruší. Právo volby ani důsledek nesprávného nadhozu pro družstvo v útoku není, protože se běžci posunuli alespoň o jednu metu a pálkař B1 dosáhl první mety [4.3.1-4.3.7, Důsledek 4.3.1-4.3.7].



**321.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na první metě, pálkař B3 má stav na pálce 2-1 (2 ball, 1 strike). Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch), který pálkař B3 odpálí na polaře F5. Ten míč zpracuje, naznačí příhoz na třetí metu, aby zahnal běžce R1 zpět na metu a přihodí polaři F3 na první metu. Pálkař B3 stihne dosáhnout první mety dříve, než polař F5 míč přihodí polaři F3. Běžec R2 postoupí na druhou metu. Jaký je výsledek roze hry?

**VÝKLAD:** Jelikož o metu dále v roze hře postoupil pouze běžec R2 a pálkař B3, má vedoucí týmu v útoku možnost volby, buď přijmout výsledek roze hry (všechny mety obsazené, na pátku jde pálkař B4) nebo důsledek nesprávného nadhozu (bod běžce R1, běžec R2 na druhé metě, špatný nadhoz pro pálkaře B3) [Důsledek 4.3.1-4.3.7, Důsledek 4.3.1-4.3.7.b].



**322.** Běžec R1 na třetí metě, pálkař B3 má stav na pálce 2-2 (2 ball, 2 strike), jeden aut. Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch) a pálkař

B3 švihne. Chytač F2 míč nechytí, ale stihne jej sebrat a přiřadit na první metu, kde je pálkař B3 aut. Běžec R1 mezitím skóruje.

**VÝKLAD:** Jelikož o metu dále v rozebě postoupil pouze běžec R1 a pálkař B3 byl aut na první metě, má vedoucí týmu v útoku možnost volby buď přijmout výsledek rozebě (bod běžce R1, pálkař B3 aut) nebo důsledek nesprávného nadhozu (bod běžce R1, špatný nadhoz pro pálkaře B3) [Důsledek 4.3.1-4.3.7, Důsledek 4.3.1-4.3.7.c].



**323.** Běžec R1 na druhé metě vyběhne z mety dříve, než nadhazovač vypustí míč. Rozhodčí také vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch). Jak by měl rozhodčí v takové situaci postupovat?

**VÝKLAD:** Rozhodčí musí nejdříve rozhodnout, k jakému porušení pravidel došlo nejdříve, zda **(a)** k předčasnému výběhu nebo **(b)** k nesprávnému nadhozu (illegal pitch).

**(a)** Pokud nejdříve došlo k předčasnému výběhu, míč je mrtvý, je nenadhozeno (no pitch) a běžec R1 je aut [5.10.3.b(ii)].

**(b)** Pokud došlo nejdříve k nesprávnému nadhozu, míč je mrtvý, jakmile běžec R1 opustí metu. Družstvo v útoku ztrácí možnost volby a platí pouze důsledek nesprávného nadhozu (tzn. posun běžce R1 na třetí metu a špatný nadhoz pro pálkaře) [Důsledek 4.3.1.-4.3.7, Důsledek a-e].

---

## 4.4. Nadhozy na rozcvičení (Warm-up pitches)

---

**324.** Nadhazovač F1 je střídán náhradníkem S1. Kolik nadhozů na rozcvičení má náhradník S1 povoleno?

**VÝKLAD:** Při střídání má nově vstupující nadhazovač jednu minutu na nadhození ne více jak pěti cvičných nadhozů. Rozhodčí je však oprávněn povolit více cvičných nadhozů pokud **(a)** je počasí nepříznivé nebo náhradník neměl čas se rozcvičit před tím, než nastoupil jako nadhazovač,

**(b)** nebo pokud rozhodčí odloží zahájení hry z důvodu střídání, porady, zranění nebo jiného důvodu na základě svého rozhodnutí [4.4.a].

*POZNÁMKA:* Pokud nadhazovač nadhodí více cvičných nadhozů nad povolený limit, je mu přidělen za každý z nich jeden špatný nadhoz (ball) [4.4. Důsledek].

**325.** Nadhazovač F1 si v druhé směně vymění postavení v obraně s polařem F9. Poté se **(a)** ve stejné směně vrátí opět nadhazovat, **(b)** na začátku následující směny se vrátí nadhazovat. Kolik nadhozů na rozcvičení má vracející se nadhazovač F1 povoleno?

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** nadhazovač nemá povoleny žádné nadhozy na rozcvičení. V situaci **(b)** má jednu minutu na nadhození ne více jak pět cvičných nadhozů [4.4.c, 4.4.a].

*POZNÁMKA:* Pokud nadhazovač nadhodí více cvičných nadhozů nad povolený limit je mu přidělen za každý z nich jeden špatný nadhoz (ball) [4.4. Důsledek].

**326.** Pálkař B9 (nadhazovač) je třetí aut ve směně. Před nástupem do obrany si jde přezout boty na lavičku. Když po přezutí bot nastoupí do obrany, rozhodčí vyhlásí „play ball“. Nadhazovač nesouhlasí a argumentuje, že má nárok na jednu minutu na cvičné nadhozy poté, co vstoupil na hřiště.

**VÝKLAD:** Jednominutový časový limit začíná v okamžiku třetího autu v předchozí půlsměně. Nadhazovač F1 má po uplynutí nebo s koncem časového limitu nárok pouze na jeden cvičný nadhoz [4.4.a, 1.1.5].

**327.** Před tím, než nadhazovač zahájí cvičné nadhozy, vedoucí týmu v obraně mluví v nadhazovacím kruhu s nadhazovačem. Po minutě ukončí rozhovor a jde na lavičku. Rozhodčí povolí nadhazovači pouze jeden nadhoz na rozcvičení.

**VÝKLAD:** Ano, jestliže jedna minuta uplynula, rozhodčí přidělí nadhazovači pouze jeden nadhoz na rozcvičení [4.4.a, 1.1.5].

---

## 4.5. Nenadhozeno (No pitch)

---

Pokud nastane situace „nenadhozeno“, rozhodčí vyhlásí „mrtvý míč“ (dead ball) a všechny následující rozechry při takovém nadhozu se ruší.

**328.** Nadhazovač F1 spojí ruce, aby zahájil nadhoz. Pálkař B1 napřáhne pálkou vzad, aby se připravil na nadhoz a zasáhne rukavici chytače F2. Nadhazovač nadhodí a pálkař B1 je po odpalu aut ze vzduchu.

**VÝKLAD:** Pokud rozhodčí nestačí přerušit hru „TIME“ před začátkem nadhozu, měl by vyhlásit „nenadhozeno“. V této situaci **se nejedná** o překážení chytače F2. Z bezpečnostních důvodů by rozhodčí měl po kontaktu pálkaře s chytačem umožnit oběma hráčům zaujmout opět své postavení [4.5.a].

**329.** Pálkař B3 má stav nadhozů 3-0 (3 ball, 0 strike). Když přijímá signál od kouče, stojí jednou nohu mimo pálkařské území. Nadhazovač F1, aniž by zaregistroval, že pálkař B3 přijímá signály od kouče, spojí ruce a nadhodí.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí „nenadhozeno“. Rozhodčí by měl zřetelně signalizovat nadhazovači, že pálkař není ve svém území připraven přijmout nadhoz a hra proto nemůže začít [4.5.b(i)].



**330.** Běžec R1 na třetí metě. Kouč u třetí mety se snaží máváním a pokřikováním před nadhozem upoutat pozornost nadhazovače, aby způsobil nesprávný nadhoz. Nadhazovač F1 spojí ruce, zahájí nadhoz a zastaví, aby se podíval, co se děje u třetí mety. Rozhodčí vyhlásí nesprávný nadhoz (illegal pitch).



**VÝKLAD:** Ne, rozhodčí udělal chybu. Rozhodčí by měl vyhlásit „nenadhozeno“ a varovat kouče, že další podobné jednání bude mít za následek jeho vyloučení ze hry [4.5.e].



**331.** Běžec R1 na druhé metě, pálkař B2 má stav 2-2 (2 ball, 2 strike). Nadhazovač F1 nadhodí, rozhodčí na metě vyhlásí předčasný výběh z mety běžce R1 a rozhodčí na domácí metě vyhlásí dobrý nadhoz (strike pro pálkaře B2). Platí aut běžce R1 a pálkaře B2?

**VÝKLAD:** Ne, míč je mrtvý a je „nenadhozeno“, jakmile je běžec R1 vyhlášen aut za předčasný výběh. Pálkař B2 jde opět pálit se stavem 2-2 [4.5.c, 5.10.3.b(ii)].

**332.** Nadhazovač F1 je připraven zahájit nadhoz. Pálkař B2 má zdviženou ruku na znamení, že není připraven a snaží se zahrabat díru v pálkařském území vzniklou po předchozím pálkaři.

**VÝKLAD:** Rozhodčí by měl poskytnout dostatek času pálkaři, aby se mohl připravit v pálkařském území, a až poté by měl zahájit hru (dát signál k zahájení hry) [4.5.b(i), 4.1.8].

**333.** Pálkař B1 má stav nadhozů 2-1 (2 ball, 1 strike), následující nadhoz je hozen na vnitřní stranu domácí mety k tělu pálkaře. Ten v domnění, že bude míčem trefen, uskočí a ztratí rovnováhu v pálkařském území. Chytač F2 míč chytí a vrátí jej nadhazovači F1, který okamžitě opět nadhodí. Rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz (strike).

**VÝKLAD:** Ne, rozhodčí udělal chybu. Rozhodčí by měl vyhlásit „nenadhozeno“, jestliže se nadhazovač pokusí rychle opakovat nadhoz poté, co byl pálkař vyveden z rovnováhy v důsledku předchozího nadhozu [4.5.b(ii)].



**334.** Běžec R1 na druhé metě, pálkař B2 má stav nadhozů 2-2 (2 ball, 2 strike). Pálkař B2 odpálí míč do zámezí (foul ball). Před tím, než se běžec R1 vrátí zpět na druhou metu, nadhazovač F1 opět nadhodí.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí „nenadhozeno“. Rozhodčí by neměl zahájit hru (dát signál k zahájení hry), dokud se běžec/běžci po chybném odpalu (foul ball) nevrátí zpět na metu/mety, které drželi před nadhozem. [4.5.d]]



**335.** Běžec R1 na třetí metě. Vedoucí týmu v útoku v době, kdy nadhazovač rozpojí ruce (zahájil nadhoz), **(a)** ohlásí „TIME“, **(b)** napodobuje nadhazovače a snaží se upoutat jeho pozornost. Nadhazovač přeruší nadhoz.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** by rozhodčí měl vyhlásit „nenadhozeno“ a varovat kouče, že další podobné jednání bude mít za následek vyloučení osoby, která tímto způsobem zasahuje do hry [4.5.e].

---

## 4.6. Upuštěný nadhoz (Dropped ball)

---

Jestliže míč vyklouzne nebo upadne nadhazovači z ruky během nadhozu.

**336.** Nadhazovač F1 rozpojí ruce a napřáhne. Míč během nápřahu nadhazovači vypadne z ruky směrem **(a)** k domácí metě, **(b)** ke druhé metě, **(c)** do vzduchu a zpět do rukavice nadhazovače.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)**, **(b)** a **(c)** rozhodčí vyhlásí špatný nadhoz (ball), míč je ve hře a běžci mohou postupovat po metách na vlastní riziko. Při upuštěném nadhozu (dropped ball) není podstatné, jakým směrem nebo jak daleko nadhazovači míč vypadl. Nejedná se o nesprávný nadhoz (illegal pitch) [4.6].



**337.** Běžec R1 na druhé metě. Nadhazovač F1 rozpojí ruce a napřáhne. Míč během náprahu nadhazovači vypadne z ruky a než jej opět sebere, běžec R1 získá třetí metu.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí špatný nadhoz (ball), míč je ve hře a rozehra zůstává v platnosti [4.6].

---

## 4.7. Návrat nadhazovače (Return of pitcher)

---

Není nijak omezeno, kolikrát se může hráč vrátit nadhazovat v rámci změn v obraně (postavení hráčů v poli). Omezení se týká pouze změn, které podléhají pravidlům o nastoupení do hry – střídání [3.2.8].

**338.** Může se během jedné směny pětkrát vrátit na nadhoz nadhazovač F1 v rámci změn v obraně (postavení hráčů v poli)?

**VÝKLAD:** Ano, pokud neopustil seznam členů družstva (line-up card) v rámci střídání. Není omezeno, kolikrát se hráč může vrátit nadhazovat v rámci změn v postavení hráčů v poli. Pokud se však hráč vrací opět nadhazovat ve stejné směně, nemá již nárok na cvičné nadhozy [4.7, 4.4.c].

---

## 4.8. Nesprávný nadhazovač (Illegal pitcher)

---

Nesprávný nadhazovač je hráč, který byl vyřazen z nadhazování pro porušení pravidla o počtu ohlášených porad v obraně, který smí pokračovat ve hře v útoku nebo v obraně, ale nikoliv jako nadhazovač.

**339.** Vedoucí týmu „A“ měl během 1., 3. a 4. směny poradu v obraně. V páté směně opět došlo k poradě v obraně, v důsledku čehož byl nadhazovač F1 vyřazen z nadhazování a prohlášen za nesprávného nadhazovače (illegal pitcher). V sedmé směně nadhazovač F1 v rámci změn v postavení hráčů v poli nastoupil opět na nadhoz a nadhodil, aniž by to bylo oznámeno

rozhodčímu na domácí metě. Vedoucí týmu v útoku upozornil rozhodčího, že nadhazovač F1 je nadhazovač, který byl vyřazen z nadhazování.

**VÝKLAD:** Nesprávný nadhazovač (illegal pitcher) je vyloučen ze hry. Místo něj musí nastoupit do hry správný náhradník. Pokud tým již nemá náhradníka, který by mohl nastoupit za vyloučeného nadhazovače, utkání je skrečováno [4.8, Důsledek 4.8.a,b].

**340.** Ve čtvrté směně byl nadhazovač F1 (hráč základní sestavy) vyřazen z nadhazování za porušení pravidla o počtu ohlášených porad v obraně. V sedmé směně se nadhazovač F1 vrací nadhazovat a je na něj uplatněna hra na výzvu (appeal play) pro start nesprávného nadhazovače (illegal pitcher) **(a)** před tím, než poprvé nadhodil, **(b)** poté, co poprvé nadhodil.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** musí být nesprávný nadhazovač nahrazen jiným hráčem v obraně nebo střídán náhradníkem ze seznamu členů družstva. V situaci **(b)** je nesprávný nadhazovač vyloučen ze hry. Místo něj musí nastoupit do hry správný náhradník [4.8, Důsledek 3.1.21, 3.2.8.c, 4.1.3].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by měl předcházet podobnému jednání a informovat vedoucího týmu, že nastoupení nesprávného nadhazovače je porušení pravidel.

---

## 5. ODPALOVÁNÍ A BĚH PO METÁCH

---

---

### 5.1.3. Odpal (Batted ball)

---

Za odpal se považuje jakýkoliv nadhozený míč, který zasáhne pálku nebo je odpálen a dopadne do pole (fair territory) nebo do zámezí (foul territory). Není nutné, aby došlo k úmyslu odpálit míč.

**341.** Nadhazovač F1 nadhodí míč pálkaři B8. Míč dopadne na zem před domácí metu, odrazí se do vzduchu a zasáhne pálku pálkaře B8. Pálkař B8 se nesnažil míč odpálit. Rozhodčí vyhlásí dobrý odpal (fair ball) nebo chybný odpal (foul ball) podle toho, kam míč dopadne.

**VÝKLAD:** Ano, odpal (batted ball) je jakýkoliv nadhozený míč, který zasáhne pálku a dopadne do pole (fair ball) nebo do zámezí (foul ball). Není nutné, aby došlo k úmyslu odpálit míč [5.1.3].

---

### 5.1.7. Blokovaný míč (Blocked ball)

---

Blokovaný míč je odpálený, přihrávaný nebo nadhozený míč, který: **a)** uvízne v oplocení nebo oděvu nebo vybavení rozhodčího, **b)** je tečován, zastavený nebo držený osobou, která není součástí hry, **c)** se dotkne jakéhokoliv předmětu, který není součástí oficiální výzbroje nebo není součástí hřiště, **d)** je tečován polařem, jenž je v kontaktu se zemí, která není součástí hřiště (dead ball territory).

**342.** Blokovaný míč je vyhlášen tehdy, když přihrávaný míč zasáhne **(a)** kouče, který stojí v území kouče u třetí mety, **(b)** diváka v poli, **(c)** odloženou pálku v přípravném kruhu pro pálkaře (on-deck circle).

**VÝKLAD:** **(a)** Ne. **(b)** Ano. **(c)** Ano [5.1.7.e,5.1.7.b, 5.1.7.c].



**343.** Všechny mety obsazené, dva auty, pálkař B6 má stav nadhozů 3-2 (3 ball, 2 strike). Pálkař B6 mine nadhozený míč, ten se odrazí od rukavice chytače F2 a spadne rozhodčímu do pytle na míče (ball bag), který má pověšený u kalhot. Než rozhodčí vyndá míč, běžci R1 a R2 skórují. Platí doběhy obou běžců?

**VÝKLAD:** Ne, platí pouze doběh běžce R1. Míč je mrtvý, jakmile míč spadne rozhodčímu do pytle na míče (ball bag). Pálkař a běžci se posunou o jednu metu. [5.1.7.a, Důsledek 5.11.e(ii)].

**POZNÁMKA:** Pokud by byly **méně** jak dva auty a obsazená první meta, pálkař by byl navíc aut [5.4.4.a(ii)]

**344.** Pálkař B1 odpálí míč po zemi na polaře F6, který míč sebere a přihraje na první metu polaři F3. Příhoz je nepřesný a zasáhne kouče u první mety v jeho území. Od něj se odrazí do vnitřního pole a než polaři míč seberou, pálkař B1 dosáhne třetí mety.

**VÝKLAD:** Pálkař B1 je na třetí metě. Míč je ve hře, pokud přihrávaný míč zasáhne kouče uvnitř nebo vně území kouče [5.1.7.e].

**POZNÁMKA:** Pozor na situace, kdy kouč může úmyslně bránit příhozu. Příklad: kouč vidí, že běžec usiluje o domácí metu a postaví se zády do dráhy příhozu od polaře u třetí mety, který hraje odražený míč do zámezí na domácí metu [5.10.3.c(viii)].



**345.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do pravého vnějšího pole. Polař F9 míč zpracuje a nepřesně přihodí na první metu polaři F3. Ten přihozený míč nechytí a až nadhazovač F1 jej zastaví těsně před tím, než opustí míč hřiště. Polař F1 při tom stojí tak, že se dotýká jednou nohou

vnější části postranní čáry oddělující hřiště od diváků. Vedoucí týmu v útoku se dožaduje u rozhodčího vyhlášení mrtvého míče a přidělení dvou met za přehoz pro běžce R1 a pro pálkaře B2.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře. Postranní čára vymezuující hřiště se považuje za jeho součást. Pokud se hráč dotýká jakoukoliv částí své nohy postranní čáry, je to stejné, jako by stál uvnitř hřiště. Jestliže je hráč v době kontaktu s míčem alespoň jednou nohou zcela mimo hřiště, je míč mrtvý a běžci/běžcům je přidělena jedna meta od okamžiku, kdy se míč stal mrtvým (dotyk hráče stojícího mimo hřiště s míčem) za neúmyslné vynesení míče mimo hřiště [5.1.7.d, 5.11 Důsledek a(ii) 3].

**346.** Pálkař B1 odpálí míč k bočnímu ohraničení hřiště. Vnější polař se v zámezí (foul territory) snaží chytit míč v letu, když divák před ním chytí odpálený míč **(a)** v době, kdy je míč v hřišti, **(b)** v době, kdy je míč mimo hřiště (dead ball territory).

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je míč mrtvý. Pálkař B1 je aut, jestliže dle posouzení rozhodčího **mohl** polař chytit míč v letu. Rozhodčí přidělí běžcům mety, které by získali, kdyby nedošlo k bránění ze strany diváka [5.5.2.c(ii), 5.11.e(i)]. Jestliže rozhodčí posoudí, že polař míč **nemohl** chytit, míč je mrtvý a rozhodčí vyhlásí chybný odpal (foul ball) [5.1.20.d]. V situaci **(b)** je míč mrtvý a rozhodčí vyhlásí chybný odpal (foul ball) [5.1.20.d].

---

### 5.1.8. Náraz - ulejkva (Bunt)

---

Ulejkva je typ odpalu, kdy pálkař úmyslně srazí míč do pole pálkou tak, že ji pouze nastaví, aniž by švihl proti míči.

Slap-hit je odpálení míče, který je sražen úmyslně krátkým kontrolovaným pohybem pátky spíše než plným švihem. Slap-hit se **nepovažuje** za náraz (bunt).

*POZNÁMKA:* Slap-hit vs. náraz. Jedním z indikátorů, jak rozpoznat náraz od slap-hitu, je způsob držení pálky. U slap-hitu zpravidla pálkař drží ruce u sebe nebo na omotávce rukojeti pálky, kdežto u nárazu má jednu ruku mimo rukojeť.

**347.** Pálkař B1 **(a)** nastaví pátku tak, aby ztlumil náraz nadhozeného míče, **(b)** bez vynaložení síly lehce švihne proti míči.

**VÝKLAD:** **(a)** Ano, toto je ulejkva (bunt). **(b)** Ne, toto se nepovažuje za ulejkvu [5.1.8].

---

### 5.1.9. Chycení míče (Catch)

---

Chycení míče je chycení odpáleného nebo přihraného míče do ruky, rukou nebo rukavice.

**348.** Pálkař B1 odpálí přímý míč (line drive) na polaře F4, ten jej odrazí na rozhodčího, který stojí za ním, a od něj se míč odrazí k polaři F9, který jej chytí před dopadem na zem. Rozhodčí vyhlásí pálkaře B1 aut.

**VÝKLAD:** Ne, běžec není aut. Míč je ve hře, protože prošel vnitřními polaři, než zasáhl rozhodčího. Pokud míč v takové situaci zasáhne rozhodčího, je to stejné, jako kdyby dopadl na zem. Rozhodčí je v takové situaci považován za součást hřiště [5.1.9.e].

**349.** Polař F6 chytí přímý míč (line drive) do rukavice, ale míč mu vypadne poté, co **(a)** ztratí při chytání rovnováhu a spadne na zem, **(b)** poté, co se srazí při chytání s polařem F5.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** rozhodčí vyhlásí „no catch“, pokud posoudí, že polař F6 neměl míč pod kontrolou. Držení míče jakoukoliv dobu před tím, než vypadl z rukavice na zem vlivem srážky (s polařem, rozhodčím nebo plotem), není známkou toho, že hráč má míč pod kontrolou [5.1.9.d].



**350.** Pálkař odpálí míč na polaře F8, který jej chytí ze vzduchu. Při snaze přihrát míč vnitřním polařům mu vypadne míč z rukavice.

**VÝKLAD:** Pálkař je aut. Jestliže byl míč pod kontrolou polaře a vypadl až v důsledku úmyslné snahy přihrát míč dalšímu polaři nebo pouze při snaze vyndat míč z rukavice, jedná se o chycení míče (catch) [5.1.9.a].

**351.** Polaři F3 a F4 se srazí při chytání míče ze vzduchu. V důsledku srážky vypadne polaři F3 rukavice s míčem z ruky, ale je chycena před dopadem na zem polařem F4. Jedná se o chycení míče (catch) ze vzduchu?

**VÝKLAD:** Ano, pálkař je aut. Jestliže polař zachytí rukama rukavicí s míčem před pádem na zem, nejedná se o chycení míče vybavením, které není na svém místě, ale o legální chycení míče (catch) [5.1.9].

**352.** Polař F3 chytá na první metě příhoz od polaře F5 tak, že míč připlácne rukavicí k zemi **(a)** před tím, než běžící pálkař dosáhne první mety, **(b)** poté, co běžící pálkař dosáhne první mety.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je běžící pálkař aut, pokud polař F3 ukáže zvednutím míče ze země, že má míč pod kontrolou ještě před tím, než běžící pálkař dosáhne první mety. Pokud by zvednutí míče následovalo až poté, co běžící pálkař dosáhl první mety, jednalo by se o nezpracovaný/odražený míč (trapped ball) a běžící pálkař by byl safe. **(b)** Běžící pálkař je safe, protože dosáhl první mety před tím, než polař F3 chytil míč [5.1.9, 5.1.46, 5.5.2.a(iii)].

**353.** Polař F8 při chytání míče narazí na přenosnou část oplocení (díl plotu vymezující home run), povalí ji na zem ven z pole (fair territory) a dopadne na ni. I přesto stihne ještě chytil míč ze vzduchu, když leží na povalené části oplocení.

**VÝKLAD:** Pálkař je aut, míč je ve hře [5.1.9].

**POZNÁMKA:** Plot je rozšířenou částí hřiště, díky čemuž polař může chytit míč na plotě (ať už povaleném nebo stojícím), pokud se při tom nedotýká jakoukoliv částí těla území mimo hřiště (dead ball territory). Polař se nesmí dotknout během chytání jakoukoliv částí těla území mimo hřiště. Pokud by k tomu došlo, jednalo by se o home run [5.5.1.g.(iv)].

**354.** Pálkař B2 odpálí míč na polaře F8, který se míče dotkne a srazí si jej na tělo, kde rukama míč zastaví přitisknutím k tělu.

**VÝKLAD:** Dokud polař neukáže, že má míč pod kontrolou, tzn. neuchopí míč rukou nebo do rukavice, nejedná se o chycení míče (catch). Běžci mohou postupovat s prvním dotykem polaře s míčem [5.1.9.b].



**355.** Bez běžců. Pálkař B1 odpálí míč podél levé pomezí čáry na polaře F7, který se jej v letu snaží chytit u plotu. Míč polaři F7 po střetu s oplocením vypadne z rukavice.

**VÝKLAD:** No catch. Za správné chycení míče (catch) se nepovažuje, pokud polař v důsledku pádu na zem upustí míč [5.1.9.d].



**356.** Běžec R1 na první metě. Polař F6 se snaží zahrát nucený aut (force out) na druhé a první metě (double play). Při kontaktu s druhou metou mu vypadne míč z rukavice v okamžiku, kdy se jej snaží vyndat, aby mohl přihodit na první metu.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut. K pádu míče došlo až v následné akci po chycení míče. Za chycení míče (catch) se považuje i to, že polař upustí míč v době, kdy jej vyndává z rukavice za účelem přihrání dalšímu polaři [5.1.9.a].

**357.** Pálkař B1 odpálí míč na polaře F6. Ten míč zpracuje a přihodí jej polaři F3 na první metu. Ten si rukavicí odrazí míč na tělo a než jej opět dostane pod kontrolu, pálkař B1 dosáhne první mety.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí pálkaře B1 safe na první metě. No catch, míč byl pod kontrolou polaře až v době, kdy pálkař B1 bezpečně dosáhl první mety [5.1.9.b].

**358.** Pálkař B1 odpálí míč do zámezí směrem k backstopu. Chytač F2 ve snaze míč chytit vyšplhá po pletivu backstopu a zavěšený na něm chytne míč ze vzduchu do rukavice nad hranou backstopu. Chytač F2 by nemohl chytit odpálený míč bez toho aniž by vylezl po pletivu backstopu. Umožňují toto pravidla? Jedná se o chybný odpal (foul ball) nebo o chycení míče (catch)?

**VÝKLAD:** Ano, pravidla toto umožňují. Jedná se o chycení míče (catch) a pálkař je aut [5.1.9.a].

**359.** Pálkař B1 přímým odpalem (line drive) zasáhne nárt nohy polaře F1, od kterého se míč odrazí k polaři F4, který jej před dopadem na zem chytne.

**VÝKLAD:** Pálkař B1 je aut. Jedná se o chycení míče (catch) ze vzduchu neboť míč se po odpalu nedotkl země nebo jiného předmětu kromě polaře [5.1.25, 5.1.9].

**360.** Pálkař B1 odpálí míč na polaře F3. Polař F3 míč v letu vyrazí (v poli - fair territory) a ten zasáhne běžícího pálkaře B1 v zámezí (foul territory). Od něj se odrazí zpět a je chycen polařem F3 ze vzduchu. Běžící pálkař B1 mezitím dosáhne první mety.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžící pálkař B1 je safe na první metě [5.1.9.e].

---

### 5.1.12. Dočasně mrtvý míč (Delayed dead ball)

---

Dočasně mrtvý míč je herní situace, ve které míč zůstává ve hře až do ukončení roze hry. Poté, co je roze hra ukončena nebo pokud to situace vyžaduje (př. chráněný běžec je autován), rozhodčí vyhlásí „mrtvý míč“ (dead ball) a uplatní příslušné pravidlo.

**361.** Co se myslí pod pojmem „dočasně mrtvý míč“ (delayed dead ball)?

**VÝKLAD:** Tento termín se vztahuje na situace, kdy nedochází k okamžitému přerušení hry a současně nelze přehlížet/opomíjet přestupky proti pravidlům, v důsledku kterých jsou hráči dočasně zvyhodněni [5.1.12].

Poté, co rozhodčí vyhlásí „dočasně mrtvý míč“, existují dva možné scénáře:

1) Pokud **každý** z běžců **postoupí** o metu/mety, kterou by získali v důsledku uplatnění pravidla vztahujícího se k danému přestupku, ochrana v podobě „dočasně mrtvého míče“ se ruší. Běžci mohou dále postupovat na své riziko a míč zůstává ve hře.

2) Pokud **každý** z běžců **nepostoupí** o metu/mety, kterou by získali v důsledku uplatnění pravidla vztahujícího se k danému přestupku, vyhlásí rozhodčí mrtvý míč (dead ball) a přidělí běžci/bežcům metu/mety dle důsledku vztahujícímu se k danému porušení pravidel.

Situace, na které se vztahuje vyhlášení „dočasně mrtvého míče“:

**(a)** Nesprávný nadhoz (illegal pitch) [4.3.3], **(b)** překážení (obstruction) [5.1.32], **(c)** vybavení a dres, které nejsou na svém místě (detached equipment or uniform) [5.1.13], **(d)** bránění rozhodčího při pokusu chytače o přihrávku na aut běžce [5.1.30.b].

---

### 5.1.16. Dobrý odpal (Fair ball)

---

Dobrý odpal je správně odpálený míč, po němž míč: viz. **Příloha 2.**

**362.** Odpálený míč zůstane ležet na domácí metě.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí dobrý odpal (fair ball). Domácí meta je součástí pole (fair territory) [5.1.16.a].

**363.** Pálkař zasáhne míč koncem pálky. Míč dopadne na zem v zámezí (foul territory) mezi domácí a první metou a vlivem zpětné rotace se vkutálí do pole (fair territory), kde se jej poprvé dotknou polaři.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí dobrý odpal (fair ball). Skutečnost, že míč se poprvé dotkl země v zámezí mezi domácí a první metou není podstatná pro posouzení, zda se jedná o dobrý odpal nebo chybný odpal (foul ball). Pro posouzení je rozhodující poloha míče v době, kdy se jej poprvé dotknou polaři nebo kde zůstane po odpalu ležet [5.1.16.a].

**364.** Odpálený míč zasáhne v poli (fair territory) odhozenou pálku a odrazí se **(a)** k nadhazovači F1, který jej sebere v poli (fair territory), **(b)** do zámezí (foul territory), kde jej sebere chytač F2. Co rozhodčí vyhlásí?

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** se jedná o dobrý odpal (fair ball) [5.1.16.a, 5.4.4.b(vii)2]. V situaci **(b)** se jedná o chybný odpal (foul ball) [5.1.20.d, 5.4.4.b(vii 2)].

**365.** Chytač F2 se snaží zachytit míč ze vzduchu v zámezí (foul territory), při tom odhodí svou masku. Míč dopadne do zámezí na zem a aniž by byl chytačem tečován, **a)** vykutálí se do pole (fair territory), kde zasáhne ležící masku chytače nebo **b)** v zámezí zasáhne ležící masku chytače a odrazí se do pole. Polař F3 poté míč v poli sebere.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** rozhodčí vyhlásí dobrý odpal (fair ball) [5.1.16.d, 2.1.12]. V situaci **(b)** se jedná o chybný odpal (foul ball) [5.1.20.d, 5.4.4.b(vii 2)].

**366.** Pálkař odpálí míč do pole (fair territory) směrem k první metě. Míč se před první metou odrazí a přeskočí první metu do zámezí (foul territory) nad **(a)** bílou částí dvojité první mety, **(b)** oranžovou částí dvojité první mety.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** rozhodčí vyhlásí dobrý odpal (fair ball). V situaci **(b)** rozhodčí vyhlásí chybný odpal (foul ball). Pro posouzení, zda se jedná o dobrý nebo chybný odpal je rozhodující, nad kterou částí dvojité první mety míč prošel do zámezí [5.1.16.a, 5.1.20.b].

**367.** Odpálený míč zasáhne v poli (fair territory) **(a)** první, **(b)** druhou nebo **(c)** třetí metu a odrazí se do zámezí (foul territory).

**VÝKLAD:** V situaci **(a)**, **(b)** i **(c)** rozhodčí vyhlásí dobrý odpal [5.1.16.c].

**368.** Pálkař odpálí míč do vzduchu tak, že se v letu stočí a když míjí pomezí stožár, je ještě v poli (fair territory), ale za plot dopadne do pomyslného zámezí (foul territory) mimo hřiště.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí dobrý odpal (fair ball) – home run. Míč, který přeletí plot, je vyhlášen jako dobrý či chybný podle toho, kde se nachází v okamžiku, kdy opouští hřiště [5.1.16].

**369.** Pálkař odpálí míč tak, že dopadne za metovou čáru (spojnici) první a druhé mety. Vlivem zpětné rotace se odrazí od země a mezi domácí a první metu se vykutálí do zámezí (foul territory), kde se jej poprvé dotknou polaři.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí dobrý odpal (fair ball). Míč, který se poprvé dotkne pole za spojnici první a druhé mety nebo druhé a třetí mety se považuje za dobrý odpal [5.1.16.e].

**370.** Za dobrý odpal (fair ball) se považuje, jestliže se míč **(a)** odrazí z vnitřního pole do zámezí přes první nebo třetí metu nebo se **(b)** odrazí z pole do zámezí před první nebo třetí metou aniž by jej v poli tečoval polař.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** se jedná o dobrý odpal [5.1.16.c, 5.1.16.b]. V situaci **(b)** se jedná o chybný odpal [5.1.20.a].

---

### 5.1.18. Míč v letu (Fly ball)

---

Míč v letu je míč odpálený do vzduchu.



**371.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč do zámezí (foul territory) k plotu. Polař F9 v zámezí míč v letu (fly ball) chytí. Běžec R1 vyběhne z mety s prvním dotykem polaře F9 s míčem a skóruje.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, pálkař B2 je aut. Bod běžce R1 platí [5.1.18, 5.5.2.a(ii), 5.1.16].

---

### 5.1.19. Nucený aut (Force out)

---

Nucený aut se může uskutečnit pouze tehdy, pokud běžec ztratí právo na držení mety, protože se pálkař stal běžícím pálkařem (BR).

**JAK:** Nucený aut se musí zahrát dříve, než byl běžící pálkař nebo následující běžec autován. Polař se zpracovaným míčem v ruce (v rukách) jej může zahrát tak, že se dotkne mety nebo se dotkne mety míčem nebo tečuje běžce před tím, než se běžec při nuceném postupu dotkne mety, na kterou je nucen postupovat.

Při hře na výzvu (appeal play) vzniká nucený aut okamžikem uplatnění hry na výzvu, ne okamžikem porušení pravidel.

Jestliže se běžec v nuceném postupu po dosažení následující mety z jakéhokoliv důvodu vrací směrem k metě, kterou původně držel, nucený postup se tímto obnoví.



**372.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F3, který jej zpracuje, poté se dotkne první mety a následně tečuje běžce R1, který na ní stojí.

**VÝKLAD:** Pálkař B2 je aut. Tím, že se polař F3 nejdříve dotkl první mety a až poté běžce R1, došlo ke zrušení nuceného postupu na druhou metu, který vznikl tím, že se pálkař B2 stal běžícím pálkařem BR. Pokud chtěl polař F3 zahrát aut jak běžce R1, tak i pálkaře B2 (double play), měl nejdříve tečovat běžce R1 a až poté se dotknout první mety [5.1.19].



**373.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole. Běžec R1 přeběhne druhou metu a při pokusu o získání třetí mety je zastaven koučem a donucen vrátit se na druhou metu. Vnější polaři přihrají míč na druhou metu, kde polař F4 tečuje metu dříve, než se na ní stihne vrátit běžec R1. Rozhodčí vyhlásí běžce R1 safe.

**VÝKLAD:** Ano, běžec R1 je safe. Nucený postup běžce R1 byl zrušen v okamžiku, kdy získal/přeběhl druhou metu. Polař F4 mohl autovat běžce R1 pouze dotykem v době, kdy byl mimo metu [5.1.19].



**374.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč na polaře F3, ten jej zpracuje, dotkne se první mety a přihraje míč polaři F4, který stojí na druhé metě. Běžec R2 dosáhne druhé mety až poté, co polař F4 chytí přihraný míč od polaře F3. Běžec R1 skóruje.



**VÝKLAD:** Pálkař B4 aut, bod běžce R1 platí. Nucený postup běžce R2 na druhou metu byl zrušen v okamžiku, kdy polař F3 autoval běžícího pálkaře B4 dotykem první mety. Pokud by chtěl polař F4 autovat běžce R2, musel by jej tečovat před metou. O započítání bodu by poté rozhodovalo to, zda běžec R1 dosáhl domácí mety dříve, než došlo ke třetímu autu běžce R2. Jednalo by se o tzv. „time play“ [5.1.19, 1.2.5.a].



**375.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na první metě, dva auty. Pálkař B5 odpálí míč na polaře F6, ten jej napodruhé zpracuje a přihraje na druhou metu polaři F4. Běžec R2 jde do skluzu, dotkne se druhé mety, ale neudrží se na ní a je tečován mimo metu polařem F4. Běžec R1 skóruje před tím, než je běžec R2 tečován u druhé mety. Počítá se bod běžce R1?

**VÝKLAD:** Ano, bod běžce R1 se počítá. Nucený postup běžce R2 na druhou metu byl zrušen v okamžiku, kdy se dotkl druhé mety. Běžec R2 byl autován dotykem mimo metu poté, co ji získal a neudržel se na ní. O započítání bodu rozhodlo to, že běžec R1 dosáhl domácí mety dříve, než došlo k třetímu autu běžce R2. Jednalo se o tzv. „time play“ [5.1.19, 1.2.5.a].



**376.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vzduchu na polaře F7. Běžec R1 vyběhne a čeká 5 metrů od první mety, zda bude míč chycen polařem F7. V době, kdy čeká mezi první a druhou metou, je předběhnut běžícím pálkařem B2. Rozhodčí vyhlásí běžícího pálkaře B2 aut. Polař F7 poté míč nechytí a běžec R1 se rozhodne usilovat o druhou metu. Polař F7 nyní sebere míč ze země a přihraje jej polaři F4, který stojí na druhé metě dříve, než této mety dosáhne běžec R1.

**VÝKLAD:** Nucený postup běžce R1 na druhou metu byl zrušen v okamžiku, kdy běžící pálkař B2 předběhl běžce R1 a byl za to vyhlášen aut. Pokud by chtěl polař F4 autovat běžce R2, musel by jej tečovat před metou [5.1.19, 5.10.3.a(vi)].



**377.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole na polaře F7. Běžec R1 vyběhne z první mety s nadhozem, dosáhne druhé mety a pokračuje na třetí metu. Nyní si uvědomí, že by polař F7 mohl odpálený míč v letu chytit. Obrátí se a přes druhou metu běží zpět na první. Když je mezi první a druhou metou, polař F7 míč nechytí, ale sebere jej ze země a přihraje na druhou metu polaři F4 dříve, než ji dosáhne skluzem běžec R1. Rozhodčí vyhlásí běžce R1 safe, protože se nejednalo o nucený aut (force out) a běžec musel být tečován před metou, aby byl aut.

**VÝKLAD:** Ne, jedná se o chybné rozhodnutí. Nucený aut byl obnoven v okamžiku, kdy běžec R1 opustil druhou metu a rozhodl se běžet směrem k metě, kterou původně držel (první meta) [5.1.19, 5.10.3.a(iii)].

### 5.1.20. Chybný odpal (Foul ball)

Chybný odpal je správně odpálený míč, po němž míč: viz. **Příloha 3.**

**378.** Pálkaři B1 během odpalu z pálky upadne koncová zátka. Odpálený míč dopadne do zámezí (foul territory) ke třetí metě, kde se odrazí od uvolněné zátky zpět do pole (fair territory) před třetí metu. Polař F5 míč sebere a přihraje polaři F3 na první metu, kde je běžící pálkař B1 vyhlášen aut.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Chybný odpal je vyhlášen, pokud míč zasáhne v zámezí vybavení, které není na svém místě. Pálkař B1 nemůže být vyhlášen aut za to, že zasáhl podruhé pálkou odpálený míč v poli, neboť k poškození pálky došlo v důsledku odpalu [5.1.20.d].

**379.** Pálkař B1 odpálí míč směrem k nadhazovači a pálku odhodí do zámezí (foul territory). Odpálený míč se odrazí od země a vlivem zpětné rotace zasáhne v zámezí ležící pálku, od které se opět odrazí do pole, kde je sebrán chytačem F2 a hosen na první metu.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Chybný odpal je vyhlášen, pokud míč zasáhne vybavení, které je v zámezí nebo nad ním. Rozhodčí by měl okamžitě po kontaktu míče s pálkou v zámezí vyhlásit chybný odpal (foul ball) [5.1.20.d].

**380.** Pálkař B1 odpálí míč směrem k nadhazovači. Odpálený míč se odrazí od země a vlivem zpětné rotace zasáhne v poli (fair territory) odhozenou masku chytače F2, od které se odrazí do zámezí, kde zůstane ležet.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Pokud míč zasáhne masku v poli, zůstává ve hře, dokud se nedostane do zámezí (foul territory), kde se jej poprvé dotknou polaři nebo kde zůstane ležet. Odhozená maska chytače, kterou používá v průběhu hry, je považována za oficiální vybavení (official equipment). Za kontakt míče s takto odhozenou maskou není postih, podobně jako za odhozenou ležící pátku, které se dotkne míč v poli (fair territory). [5.1.20.d].

**381.** Odpálený míč zasáhne nadhazovací metu a nikým netečovaný se odrazí do zámezí (foul territory) mezi domácí a první metu, kde jej sebere chytač F2.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball) [5.1.20.g].

**382.** Pálkař B1 odpálí míč do pole (fair territory) podél pomezí čáry mezi domácí a první metu. Vlivem zpětné rotace se míč odrazí a zasáhne v zámezí (foul territory) běžícího pákaře před první metu.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Pálkař B1 jde znovu pálit se stavem nadhozů +1 dobrý nadhoz (+1 strike) [5.1.20.d].

**383.** Pálkař B1 odpálí přímý míč (line drive) podél levé pomezí čáry. Míč poprvé dopadne za třetí metu do zámezí (foul territory) a od kamene se odrazí do pole, kde jej sebere polař F7. Pálkař B1 obsadí druhou metu.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Pálkař B1 se vrací pálit [5.1.20.c].

**384.** Pálkař B8 má stav nadhozů 0-2 (0 ball, 2 strike). Následující nadhoz pálkař B8 odpálí tak, že míč zasáhne pálkařovu nohu (v pálkařském území) a odrazí se do pole (fair territory), kde jej polaři seberou a zahrají aut pálkaře B8 na první metě.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Jestliže odpálený míč zasáhne pálkaře, který stojí v pálkařském území, jedná se o chybný odpal. Míč je mrtvý v okamžiku kontaktu míče s pálkařem a všechny akce (rozehry), které poté následují, jsou neplatné do doby, než rozhodčí opět zahájí hru [5.1.20.e].

**385.** Pálkař B1 odpálí míč tak, že se odrazí od domácí mety, zasáhne podruhé pátku v rukou pálkaře B1 a dopadne do pole (fair territory). Pálkař B1 neopustil během odpalu pálkařské území.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Pálkař B1 zasáhl podruhé pátkou míč v poli v době, kdy stál v pálkařském území a držel pátku v rukou. Z tohoto důvodu dle pravidel nemůže být vyhlášen aut [5.1.20.e, 5.4.4.b(vii)1].

**386.** Pálkař B1 odpálí míč tak, že se odrazí přímo od pátky do masky chytače F2 a od ní dále do pole (fair territory), kde jej chytí ze vzduchu polař F5.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Jakýkoliv míč, který se odrazí rovnou od pátky, ne výše než nad hlavou pálkaře, do kterékoli části těla nebo vybavení chytače a je poté chycen kterýmkoliv polařem, je chybný odpal [5.1.20.f].

**387.** Pálkař B1 odpálí míč přímo do hrudního chrániče rozhodčího na domácí metě, od kterého se odrazí do rukavice chytače F2.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Míč je mrtvý, jakmile zasáhne rozhodčího (hrudní chránič) v zámezí za domácí metou [5.1.20.d].

**388.** Vápnem vyznačená pomezí čára prochází středem bílé části třetí mety. Odpálený míč zasáhne nebo projde do zámezí (foul territory) přes část mety, která je v zámezí. Rozhodčí vyhlásí chybný odpal (foul ball).

**VÝKLAD:** Ano. V situaci, kdy se část mety nachází v zámezí (foul territory), je pro posouzení, zda se jedná o dobrý odpal (fair ball) nebo chybný odpal (foul ball) rozhodující poloha míče a pomezí čáry [5.1.20.a,c,h].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by měl před začátkem utkání zkontrolovat hřiště a ujistit se, že splňuje požadavky dané pravidly pořádající organizace. Během hry by měl rozhodčí vizuálně kontrolovat polohu met, zda nedošlo k jejich posunutí během rozehry či vlivem odpalu.

**389.** Pálkař B1 odpálí míč do vzduchu kousek za první metu. Míč, nikým netečován, dopadne do zámezí (foul territory) a vlivem zpětné rotace se odrazí zpět do pole (fair territory) mezi první a domácí metou, kde zůstane ležet. Rozhodčí vyhlásí chybný odpal (foul ball).

**VÝKLAD:** Ano. Jedná se o chybný odpal (foul ball), pokud míč poprvé dopadne do zámezí za první nebo třetí metou [5.1.20.c].

---

### 5.1.21. Tečovaný odpal (Foul tip)

---

Tečovaný odpal je odpálený míč, **(a)** který se odrazí od pálky **přímo** do ruky nebo rukavice chytače, **(b)** který současně nevystoupá výše než nad hlavu pálkaře, **(c)** který je současně správně chycen chytačem.

Tečovaný odpal se počítá jako dobrý nadhoz a **míč zůstává ve hře**.

Za tečovaný odpal se nepovažuje, pokud se míč od čehokoliv odrazí před tím, než se dotkne ruky nebo rukavice chytače.

**390.** Je míč mrtvý, pokud pálkař odpálí tečovaný odpal (foul tip)? Musí být tečovaný odpal chycen ze vzduchu?

**VÝKLAD:** Ne, při tečovaném odpalu (foul tip) je míč ve hře a běžci mohou postupovat po metách a být autováni. Aby byl vyhlášen tečovaný míč, musí být míč chycen ze vzduchu chytačem F2 [5.1.21, 5.4.3.c(iii)].

**391.** Odpálený míč se odrazí přímo od pátky do chrániče chytače F2 (nebo rozhodčího) a poté do rukavice chytače F2.

**VÝKLAD:** Jedná se o chybný odpal (foul ball). Míč je mrtvý, jakmile zasáhne chránič chytače F2 (nebo rozhodčího). Aby byl vyhlášen tečovaný míč (foul tip), musí odražený míč směřovat od pátky **přímo** do rukavice chytače F2 [5.1.21.b, 5.1.20.f].



**392.** Běžec R1 na první metě usiluje s nadhozem o druhou metu. Pálkař B2 odpálí míč přímo do chrániče chytače F2. Míč se odrazí od chrániče do rukavice chytače F2, ten jej zpracuje a příhozem na druhou metu autuje běžce R1.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí chybný odpal (foul ball). Míč je mrtvý a běžec R1 se musí vrátit na první metu. Aby byl vyhlášen tečovaný míč (foul tip) musí odražený míč směřovat od pátky **přímo** do rukavice chytače F2 [5.1.21.b, 5.1.20.f].

**393.** Pálkař B2 má stav nadhozů 1-1 (1 ball, 1 strike). Následující míč odpálí nárazem/ulejkou (bunt) tak, že se odrazí dopředu do pole (fair territory) před domácí metu a je před dopadem na zem ve vzduchu chycen chytačem F2, který po něm skočí. Míč během odpalu nevystoupal nad hlavu pálkaře. Rozhodčí vyhlásil tečovaný odpal (foul tip) a vrátí pálkaře opět pálit za stavu 1-2.

**VÝKLAD:** Ne, to je chybné rozhodnutí. Pálkař B2 je aut. Nejedná se o tečovaný odpal (foul tip), protože míč nešel přímo od pálky do rukavice chytače, ale směřoval od pálky do pole (fair territory). Chytač musel díky tomu jít vpřed, aby zachytil míč. Jedná se o podobné chycení, jako kdyby naražený/ulitý míč chytil v letu polař F5 nebo F3 [5.1.21.a(i), 5.1.9].



**394.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí tečovaný odpal (foul tip). Běžec R1 s nadhozem postoupí na třetí metu. Je toto v souladu s pravidly?

**VÝKLAD:** Ano, tečovaný míč (foul tip) znamená míč ve hře a běžec R1 může postupovat po metách a být autován. Pokud by tečovaný míč nebyl chycen chytačem F2, jednalo by se o chybný odpal (foul ball) a běžec R1 by se musel vrátit na druhou metu [5.1.21.b].

**395.** Je jeden aut, pálkař B1 má stav nadhozů 1-2 (1 ball, 2 strike). Nadhozený míč se odrazí před domácí metou o zem. Pálkař B1 se přesto míč pokusí odpálit a tečuje jej přímo do rukavice chytače F2. Rozhodčí vyhlásí tečovaný míč (foul tip) a pálkaře B1 aut.

**VÝKLAD:** Ano, pálkař kontaktoval pálkou míč tak, že se přímo odrazil do rukavice chytače. Jedná se proto o tečovaný míč (foul tip). Pálkař je vyhlášen aut analogicky jako při chyceném třetím dobrém nadhozu (strike), neboť míč je ve hře. Pokud by pálkař při svihu nekontaktoval míč, jednalo by se o tzv. odražený míč (trapped ball) a pálkař by mohl běžet na první metu, míč by byl ve hře [5.1.46, 5.1.21.a,b, 5.4.3.c(iii), 5.4.4.a(i)].

**396.** Pálkař B1 zasáhne pálkou míč tak, že jej tečuje nad hlavou. Míč se odrazí od pálky přímo do rukavice chytače F2. Jedná se o tečovaný odpal (foul tip) nebo o chybný odpal (foul ball)?

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, pálkař B1 je aut. Jedná se o chybný odpal (foul ball), který je chycen ze vzduchu, protože míč byl odpálen/kontaktován nad hlavou pálkaře [5.1.21.a(ii), 5.5.2.a(ii)].

---

### 5.1.22. Zasažený pálkař (hit by pitch)

---

Pálkař je zasažený tehdy, pokud nadhozený míč zasáhne jakoukoliv část osoby pálkaře, včetně jeho rukou, nebo jeho oděv v okamžiku, kdy je pálkař v území pálkaře (batter's box) a nepokusí se odpálit nadhozený míč a není to dobrý nadhoz (strike). Nezáleží na tom, zda se míč nejdříve odrazí od země a teprve pak zasáhne pálkaře.

**397.** Pálkař B1 je zasažen nadhozeným míčem mimo „strike zone“ a přitom **(a)** zatne svaly a „ztuhne“, aby zmírnil (vyhnul se) případnému zranění, **(b)** zůstane jednoduše stát a míč jej přitom lehce treffi.

**VÝKLAD:** V obou situacích je míč mrtvý. V situaci **(a)** je pálkaři B1 přidělena první meta. Pokud nemá pálkař čas se nadhozenému míči vyhnout a rozhodčí posoudí zatnutí svalů jako snahu vyhnout se zranění, je pálkaři přidělena první meta. V situaci **(b)** je pálkaři přidělen špatný nadhoz (1 ball). Pokud rozhodčí posoudí, že pálkař měl dostatek času se nadhozenému míči vyhnout a neučinil tak, nepřidělí pálkaři první metu [5.1.22, 5.5.1.f].

**398.** Aby pálkař B1 získal první metu, chráničem lokte úmyslně zasáhne nadhozený míč směřující mimo „strike zone“.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkaři je přidělen špatný nadhoz (1 ball). Pokud je pálkař zasažen nadhozem a nepokusí se míči vyhnout, rozhodčí vyhlásí: mrtvý míč, špatný nadhoz a nepřizná pálkaři první metu [5.1.22, 5.5.1.f].



---

### 5.1.23. Nesprávně odpálený míč (Illegally batted ball)

---

**399.** Pálkař B1 odpálí míč do zámezí (foul territory). V době kontaktu s míčem stojí pálkař B1 jednou nohou mimo pálkařské území.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý a pálkař B1 je aut. Jedná se o nesprávně odpálený míč a není rozhodující, zda byl míč odpálen do pole (fair territory) nebo do zámezí (foul territory) [5.1.23.b, 5.4.4.b(iv)].

**400.** Nadhazovač F1 nadhodí míč pálkaři B1, který se dotýká jednou nohou domácí mety. Pálkař B1 míč švihne a mine.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz (strike). Protože pálkař neodpálil míč do pole (fair territory) či zámezí (foul territory), nejedná se dle pravidel o nesprávně odpálený míč [5.1.23b, 5.4.3.c(ii)].

**401.** Pálkař stojí na začátku nadhozu ve svém území. Aby se vyhnul trefení nadhozeným míčem v pálkařském území, uhne směrem k domácí metě. Míč poté zasáhne konec pálky pálkaře, když stojí na domácí metě.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý a pálkař je aut. Jakmile dojde ke kontaktu pálky s míčem v době, kdy pálkař stojí alespoň jednou nohou zcela mimo pálkařské území nebo se dotýká domácí mety, jedná se o nesprávně odpálený míč a není rozhodující, zda pálkař měl či neměl úmysl pálit [5.1.23.b, 5.4.4.b(iv)].



**402.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 nesprávně odpálí míč (v době kontaktu pálky s míčem stojí jednou nohou mimo pálkařské území) a současně je běžci R1 překáženo při postupu na druhou metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B2 je aut a běžec R1 se vrací na první metu [5.1.23, 5.4.4.b(iv), 5.1.11].

---

### 5.1.24. Nesprávné chycení míče (Illegally caught ball)

---

Nesprávné chycení míče nastane, jestliže polař chytí odpálený, přihraný nebo nadhozený míč pomocí své čepice, masky, rukavice nebo kterékoliv jiné části dresu, jež není dle pravidel na příslušném místě jako součást výstroje či výzbroje.



**403.** Běžec R1 na třetí metě. Pálkař B2 odpálí míč do vzduchu tak, že směřuje podél levé pomezni čáry a postupně se vytáčí do zámezí (foul territory). Polař F7, ve snaze míč chytit, po něm hodí rukavici. Rukavice míč ve vzduchu zasáhne v zámezí a ten v ní uvízne. Po dopadu na zem polař F7 sebere rukavici s míčem a dožaduje se u rozhodčího autu pálkaře B2 za chycení míče ze vzduchu.

**VÝKLAD:** Ne. Jedná se o nesprávné chycení míče výstrojí, která není na svém místě. Protože ke kontaktu rukavice s míčem došlo v zámezí (foul territory), rozhodčí vyhlásí chybný odpal (foul ball). Běžec R1 se vrací na třetí metu a pálkař B2 se vrací pálit s jedním dobrým nadhozem (+1 strike) navíc [5.1.24, 5.1.20, 5.4.3.d].

**404.** Správné chycení míče (catch) nastane tehdy, je-li míč chycen **(a)** do čepice, **(b)** do rukavice, **(c)** do ruky, **(d)** do dresu nebo do **(e)** části dresu, který nemá hráč na sobě.

**VÝKLAD:** **(a)** Ne. **(b)** Ano. **(c)** Ano. **(d)** Ne. **(e)** Ne. [5.1.24, 5.1.9]

---

### 5.1.26. Vnitřní chycený (Infield fly)

---

Vnitřní chycený je jakýkoliv dobrý odpal do vzduchu - vyjma přímého odpalu (line drive) nebo ulejkvy (bunt), který může s přiměřeným úsilím chytit **vnitřní polař**, pokud je první a druhá meta nebo první, druhá a třetí

meta obsazena a jsou méně než dva auty. Nadhazovač F1, chytač F2 a kterýkoliv vnější polař (F7, F8, F9), který se v této situaci nachází ve vnitřním poli, je pro uplatnění tohoto pravidla považován za vnitřního polaře.

**Vnitřní pole** je část pole, kterou obvykle pokrývají vnitřní polaři. Je znázorněno jako půlkruhový oblouk odděleného povrchu v poli o poloměru 18.29m, jenž je opsán ze středu přední hrany nadhazovací mety.

**Vnitřní polař** je hráč v obraně, včetně nadhazovače a chytače, jenž obecně hraje v postavení kdekoliv blízko nebo uvnitř metových drah vyznačených metovými čarami, které tvoří pole (fair territory). Vnější polař může být považován za vnitřního polaře, jestliže se přesune do prostoru, který běžně vykrývají vnitřní polaři.



**405.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 se postaví do pálkařského území a naznačuje před nadhozen snahu o ulejkvu (bunt). Nadhozený míč poté odpálí zkráceným švihem (slap hit), ten vystoupá cca 5-10 metrů vysoko a dopadne do pole (fair territory) před polaře F3, kde zůstane ležet.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí vnitřní chycený (infield fly). Pálkař B4 je aut, míč je ve hře. Zkrácený švih (slap hit) není dle pravidel považován za ulejkvu (bunt) [5.1.26, 5.5.2.a(v)].

**POZNÁMKA:** Vyjma požadavků na počet autů, obsazení met a způsobu odpalu, pravidlo o vnitřním chyceném míči (infield fly) nedefinuje, jak vysoko nebo jak daleko musí být míč odpálen, aby byl posouzen jako vnitřní chycený. K posouzení, zda se jedná o vnitřní chycený míč stačí pouze, aby byl míč odpálen do vzduchu a současně, aby vnitřní polař byl schopen chytit míč s vynaložením běžného úsilí.



**406.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč do vzduchu v zámezí (foul territory). Míč, nikým netečován, dopadne na zem v zámezí a odrazí se do pole (fair territory) mezi domácí první metou, kde jej sebere polař F4, který tečuje běžce R2 stojícího mimo metu.

**VÝKLAD:** Jedná se o vnitřní chycený (infield fly), pálkař B4 a běžec R2 jsou aut, míč je ve hře [5.1.26, 5.5.2.a(v), 5.10.3.a(ii)].



**407.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě, bez autu. Pálkař B4 uleje (bunt) míč do vzduchu mezi nadhazovače F1 a chytače F2. Míč, nikým netečován, dopadne do pole (fair territory) a odrazí se k chytači F2, který jej v poli sebere. Všichni běžci se posunou o metu a pálkař B4 obsadí první metu. Chytač F2 se domáhá u rozhodčího vyhlášení autu pálkaře B4 v důsledku uplatnění pravidla o vnitřním chyceném míči (infield fly).

**VÝKLAD:** V situaci, kdy pálkař odpálí míč pomocí ulejkvy (bunt), nelze dle pravidel vyhlásit vnitřní chycený (infield fly) [5.1.26].



**408.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě, jeden aut. Pálkař B5 odpálí přímý míč (line drive) na polaře F1. Ten míč sice zachytí do rukavice, ale neudrží jej a míč mu vypadne na zem. Všichni běžci se posunou o metu a pálkař B4 obsadí první metu. Rozhodčí vyhlásí pálkaře B5 aut v důsledku uplatnění pravidla o vnitřním chyceném míči (infield fly).

**VÝKLAD:** Ne, jedná se o chybné rozhodnutí. Při přímém odpalu (line drive) nemůže být dle pravidel vyhlášen vnitřní chycený míč [5.1.26].

**POZNÁMKA:** Přímý odpal (line drive) je odpal do vzduchu, kdy míč směřuje do hřiště prudce a přímo. Trajektorie letu míče nemá výrazný kulminační bod spojený se ztrátou rychlosti.



**409.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, jeden aut. Vnitřní polaři se posunou do pravého pole v očekávání odpalu do těchto míst. Polař F9 se postaví na první metu. Pálkař B4 odpálí míč do vzduchu na polaře F9, kterému při chytání v poli (fair territory) vypadne míč z rukavice na zem. Rozhodčí vyhlásí pálkaře B4 aut v důsledku uplatnění pravidla o vnitřním chyceném míči (infield fly).

**VÝKLAD:** Ano. Přestože byl míč chytán vnějším polařem (dle line-up card), je pro uplatnění pravidla o vnitřním chyceném rozhodující nikoliv jeho pozice v obraně uvedená na seznamu členů družstva, ale to, že se polař v době chytání míče nacházel ve vnitřním poli [5.1.26, 5.5.2.a(v)].



**410.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, jeden aut. V rámci reakce na očekávaný odpal se polař F4 posune do vnějšího pole. Pálkař B4 odpálí míč do vzduchu na polaře F4, který jej **(a)** chytí ze vzduchu, **(b)** při chytání upustí na zem.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je pálkař B4 aut, jedná se o chycení míče ze vzduchu. V situaci **(b)** je míč ve hře, nejedná se o vnitřní chycený (infield fly), protože polař F4 v době chytání míče nestál v obvyklém postavení pro polaře F4. Z tohoto důvodu nebyl považován za vnitřního polaře. [5.5.2.a(ii), 5.1.26, 3.1.13].

**411.** Rozhodčí vyhlásí vnitřní chycený (infield fly) v době, kdy odpálený míč v poli (fair territory) směřuje podél levé pomezí čáry a vlivem větru se postupně vytáčí do zámezí (foul territory), kam také nikým netečován dopadne a zůstane ležet.

**VÝKLAD:** Vyhlášení vnitřního chyceného míče se ruší a míč je prohlášen za chybný odpal (foul ball) [5.1.26, 5.1.20].



**412.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč na polaře F6. Rozhodčí vyhlásí vnitřní chycený (infield fly), polař F7 poté zakřičí na polaře F6, že míč chytá. Polař F6 ustoupí a přenechá místo polaři F7, aby mohl míč chytit. Tomu se to ale nepodaří a míč mu při chytání vypadne z rukavice. Všichni běžci postoupí o metu a pálkař B4 obsadí první metu.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí pálkaře B4 aut a postup běžců R1 a R2 ponechá v platnosti. Pro vyhlášení vnitřního chyceného (infield fly) je rozhodující, zda polař, který dle mínění rozhodčího chytal míč, se v době vyhlášení nacházel ve vnitřním poli [5.1.26, 5.5.2.a(v)].



**413.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě, jeden aut. Pálkař B5 odpálí míč a je vyhlášen vnitřní chycený (infield fly). Míč, nikým netečován, dopadne na zem a na pomezí čáře spojující domácí a první metu zasáhne běžícího pálkaře B5 v poli (fair territory). Chytač F2 poté sebere odražený míč a ve spolupráci s polařem F5 autuje běžce R1, který stojí mimo třetí metu. Bude vyhlášen běžec R1 a pálkař B5 aut?

**VÝKLAD:** Ne. Pálkař B5 je aut, míč je mrtvý. Pálkař B5 je aut v důsledku uplatnění pravidla o vnitřním chyceném míči (infield fly). Běžci R1, R2, a R3 se vrací na mety, které drželi v době odpalu. Rozhodčí vyhlásil vnitřní chycený době, kdy nebylo zřejmé, zda odpálený míč bude vyhlášen jako dobrý či chybný odpal (fair ball/foul ball), dokud nezasáhl běžícího pálkaře. V ten okamžik se míč stal mrtvým [5.1.26, 5.5.2.b, 5.1.30].



**414.** Jeden aut, běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, když odpal pálkaře B4 je vyhlášen jako vnitřní chycený (infield fly). Běžci v domnění, že jsou dva auty vyběhnou s nadhozem. Polař F4 odpálený míč nechytí a oba běžci mezitím skórují.

**VÝKLAD:** Pálkař B4 je aut, míč je ve hře a běžci mohou postupovat na vlastní riziko. Protože polař F4 nechytí míč ze vzduchu, běžci nejsou nuceni čekat s výběhem z met, než se míče poprvé dotkne polař [5.1.26, 5.5.2.a(v)].



**415.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč do vzduchu na polaře F4, který ve snaze míč chytit na rozhraní vnitřního a vnějšího pole (ohrazeného přechodem mezi antukou a trávou) musí couvat. Polař F4 nakonec **(a)** míč, aniž by se jej dotkl, nechytí, **(b)** míč místo polaře F4 chytí polař F9 na rozhraní vnějšího a vnitřního pole.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je pálkař B4 safe na první metě. Pokud dle posouzení rozhodčího nemohl vnitřní polař míč v letu chytit s vynaložením **přiměřeného** úsilí, nejedná se o vnitřní chycený (infield fly) [5.1.26]. V situaci **(b)** je pálkař B4 aut. Jedná se o chycení míče (catch) [5.1.9, 5.5.2.a(ii)].

**POZNÁMKA:** Pro účely pravidla o vnitřním chyceném míči (infield fly) je vnitřní pole definováno jako oblast, která je běžně pokrývána vnitřními polaři. Oblast vnitřního pole bývá obvykle vyznačena jako půlkruhový oblouk odděleného povrchu v poli o poloměru 18.29 m, jenž je opsán ze středu přední hrany nadhazovací mety.



**416.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč do vnitřního pole, rozhodčí signalizuje vnitřní chycený (infield fly). Míč, nikým netečován, zasáhne běžce R1, **(a)** když stojí na druhé

metě, **(b)** když stojí mimo druhou metu. V obou situacích míč neprošel vnitřními polaři a ti měli možnost míč jednoduše hrát.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pákkař B1 je aut v důsledku uplatnění pravidla o vnitřním chyceném míči (infield fly). V situaci **(a)** se běžci R1, R2 vracejí na mety, které drželi v době odpalu [5.10.4.g]. V situaci **(b)** je běžec R1 aut za bránění [5.1.26, 5.5.2.a(v), 5.10.3.c(i)].



**417.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, jeden aut. Pákkař B4 odpálí míč do vnitřního pole, rozhodčí signalizuje vnitřní chycený (infield fly). Míč chytí polař F4, přičemž použije nesprávnou rukavici (illegal glove). Vedoucí týmu v útoku upozorní rozhodčího na domácí metě, že polař F4 použil při chytání nesprávnou rukavici.

**VÝKLAD:** Pákkař B4 je aut v důsledku pravidla o vnitřním chyceném míči (infield fly). Vedoucí týmu v útoku nemá možnost volby dle pravidla o použití nesprávné rukavice, neboť její použití při chytání míče nerozhodovalo o tom zda pákkař bude aut dle pravidla o vnitřním chyceném míči. Nesprávná rukavice je vyřazena ze hry. [5.1.26, 5.5.2.a(v)].



**418.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, bez autu. Pákkař B3 odpálí míč do vnitřního pole, rozhodčí signalizuje vnitřní chycený (infield fly). Polař F6 chytá míč v letu na spojnici druhé a třetí mety, když do něj narazí běžec R1. Míč, nikým netečován, poté dopadne na zem.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pákkař B3 a běžec R1 jsou aut. Pákkař B3 je aut v důsledku vyhlášení vnitřního chyceného míče (infield fly), běžec R1 je aut v důsledku bránění. Běžec R2 se vrací na metu, kterou držel v době bránění [5.1.26, 5.5.2.a(v), 5.10.3.c(iii)].



---

### 5.1.27. Nechráněný hráč (In jeopardy)

---

Nechráněný hráč (in jeopardy) je situace, kdy je míč ve hře a hráč v útoku může být autován.



**419.** Běžec R1 usiluje s nadhozem o druhou metu, když pálkař B2 dostane čtvrtý špatný nadhoz (4 ball). Běžec R1, aniž by to věděl, **(a)** jde do skluzu na druhou metu, kterou dosáhne, ale neudrží se na ní, **(b)** postaví se na druhou metu a vystoupí z ní směrem ke třetí metě. V obou situacích je poté tečován mimo metu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je běžec R1 aut. Běžec R1 byl chráněn jen do doby, než dosáhl druhé mety. Přeběhnutí nebo neudržení se na metě v důsledku skluzu (over sliding) má za následek, že hráč se stane nechráněným (in jeopardy) a může být autován [5.1.27, 5.10.3.a(ii)].

---

### 5.1.28. Úmyslná meta zdarma (Intentional base on balls or intentional walk)

---

Úmyslná meta zdarma (intentional walk) je situace, kdy družstvo v obraně žádá rozhodčího o postoupení pálkaře na první metu bez nutnosti nadhození čtyř špatných nadhozů, přičemž míč je mrtvý.

**420.** Nadhazovač F1 požádá rozhodčího o přidělení úmyslné mety zdarma (intentional walk) následujícímu pálkaři. Rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a přidělí pálkaři první metu.

**VÝKLAD:** Ano. Úmyslná meta zdarma může být přidělena pálkaři, jakmile vstoupí do pálkařského území a kdykoliv v průběhu jeho startu na pálce bez ohledu na jeho pálkařský stav [5.1.28, 5.11.a(i)2].

**POZNÁMKA:** Nadhazovač, chytač nebo vedoucí týmu může informovat rozhodčího o záměru přidělit pálkaři úmyslnou metu zdarma.

**421.** Vedoucí týmu „A“ křičí z lavičky (dugout) na nadhazovače F1, aby dal pálkaři B4 úmyslnou metu zdarma (intentional walk). Chytač F2 oznámí rozhodčímu, že chce přidělit pálkaři B4 úmyslnou metu zdarma. Měl by rozhodčí počkat, až mu nadhazovač oznámí záměr přidělit úmyslnou metu zdarma?

**VÝKLAD:** Ne. Rozhodčí pouze informuje pálkaře B4 o přidělení první mety. Pokud družstvo v obraně zvolí úmyslnou metu zdarma (intentional walk) pro pálkaře, může rozhodčímu na domácí metě toto oznámit nadhazovač F1, chytač F2 nebo hlavní kouč [5.1.28, 5.5.1.c(ii)].



**422.** Běžec R1 na třetí metě, jeden aut. Vedoucí týmu „A“ požádá rozhodčího o přidělení úmyslné mety zdarma (intentional walk) pálkaři B3 a B4.

**VÝKLAD:** Oznámení o přidělení úmyslné mety zdarma by měl vedoucí týmu „A“ provést postupně, a až poté, co první pálkař (B3) dosáhne první mety. Předchází se tím situaci, kdy by první pálkař (B3) šel v rozporu s pravidly rovnou na druhou metu [5.1.28, 5.5.1.c(ii)2].

**423.** Pálkař B4 slyší, že pálkař B5 také dostal úmyslnou metu zdarma (intentional walk). Místo, aby šel na první metu a z ní pak na druhou, jde rovnou na druhou metu.

**VÝKLAD:** Rozhodčí by neměl dovolit, aby pálkař B4 šel rovnou na druhou metu a měl by mu nařídit, aby se nejdříve dotkl první mety. Pálkař B4 může dojít na druhou metu a pak se vrátit, aby se dotkl první mety. Pokud se však pálkař B4 postaví rovnou na druhou metu a rozhodčí zahájí hru (play ball), může družstvo v obraně zahrát hru na výzvu (appeal play) za minutí první mety pálkařem B4 [5.1.28, 5.5.1.c(ii)2].



**424.** Běžec na třetí metě, bez autu. Pálkař má stav nadhozů 3-0 (3 ball, 0 strike). Vedoucí týmu v obraně požádá rozhodčího o přidělení úmyslné mety zdarma pálkaři (intentional walk). Lze přidělit úmyslnou metu zdarma pálkaři, kterému již předtím bylo nadhozeno?

**VÝKLAD:** Ano. Přidělení úmyslné mety zdarma může být realizováno kdykoliv v průběhu startu pálkaře na pálce bez ohledu na jeho pálkařský stav [5.1.28, 5.5.1.c(ii)1].

### 5.1.30. Bránění ve hře (Interference)

Bránění ve hře je jednání hráče, člena družstva v útoku, rozhodčího nebo diváka, jímž brání ve hře.

Bránění běžce: pro posouzení, zda běžec bránil polaři ve hře, je klíčové, zda **reakce** polaře na situaci byla v **důsledku akce/jednání** běžce (polař reagoval na běžce, nikoliv na míč). O bránění se jedná pokud běžec svým pohybem omezil hru polaře <sup>(9)</sup>.



**425.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B3 odpálí míč do vzduchu na polaře F4. Běžec R1 vyběhne směrem na druhou metu a zastaví se před polařem F4, který chytá míč ze vzduchu. Běžec R1 začne mávat rukama před obličejem polaře F4, čímž způsobí, že polař F4 nechytí míč ze vzduchu.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut, míč je mrtvý a pálkaři B3 je přidělena první meta. Přestože nedošlo k fyzickému kontaktu polaře F4 a běžce R1, činnost běžce R1 měla za následek reakci polaře F4 na běžce R1, což v důsledku znamenalo nechycení míče. Jedná se o formu bránění (interference) [5.1.30.a, 5.10.3.c(iii)].



**426.** Běžec R1 na druhé metě. Rozhodčí vyhlásí třetí dobrý nadhoz (3 strike) pálkaři B2. Chytač F2 upustí míč na zem. Běžec R1 usiluje o třetí metu, když je běžící pálkař B2 zasažen v poli (fair territory) při běhu na první metu příhozem od chytače F2 na první metu.

**VÝKLAD:** Pálkař B2 je aut, míč je mrtvý a běžec R1 se musí vrátit na druhou metu [5.1.30.a, 5.5.2.b(iii)].



**427.** Běžec R1 na druhé metě, pálkař B2 v pálkařském území. Běžec R1 s nadhozem běží na třetí metu. Chytač F2, ve snaze zabránit běžci R1 dosáhnout třetí mety, trefí příhozem pálku v rukou pálkaře B2, od které se míč odrazí na lavičku. Běžec R1 skóruje.

**VÝKLAD:** Nejedná se o bránění (interference). K bránění nedošlo, protože pohyb pálkaře nevyvolal reakci polaře a ani se nejednalo o chybu pálkaře. Postup běžce R1 na domácí metu zůstává v platnosti v důsledku přidělení met za to že míč opustil hřiště [5.1.30, 5.4.4.c(iv)].



**428.** Běžec R1 je na první metě, pálkař B2 odpálí míč po zemi na polaře F4. Míč zasáhne polaře F4 do hrudi a odrazí se před něj na zem. Polař F4 se poté snaží míč sebrat a srazí se s běžcem R1 na metové čáře (base line) mezi první a druhou metou.

**VÝKLAD:** Jedná se o bránění (interference). Běžec R1 je aut a míč je mrtvý [5.1.30.a, 5.10.3.c(iii)].



**429.** Běžec R1 na druhé metě, pálkař B2 odpálí míč po zemi na polaře F6. Běžec R1 běží přímo po metové čáře (base line) na třetí metu, když je nucen přeskočit míč před polařem F6, aby se vyhnul kontaktu s míčem.

Polař F6, aniž by reagoval na běh běžce R1, míč nechytí a odpal projde přes metovou čáru do vnějšího pole.

**VÝKLAD:** Nejedná se o bránění, míč je ve hře [5.1.30.a, 5.10.3.c(iii)].



**430.** Běžec R1 na třetí metě, jeden aut. Pálkař B3 odpálí míč po zemi na polaře F6, který jej zpracuje a přihodí chytači F2 na domácí metu. Chytač F2 drží míč, když běžec R1 nejde do skluzu a srazí chytače na zem s úmyslem vyrazit mu míč z rukavice.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut a vyloučen ze hry za nesportovní chování. Pokud by bylo běžci překáženo před tím, než způsobil bránění, důsledek překážení (obstruction) se ruší ve prospěch postihu za bránění (interference) [5.1.30.a, 5.10.3.c(ix)].

**431.** Sběrač pálek (bat-boy) vběhne do hřiště, aby sebral odhozenou pátku pálkaře a způsobí, že chytač F2 ve snaze autovat běžce na domácí metě nechytí přihrávaný míč.

**VÝKLAD:** Běžec, který je v době bránění nejbližší domácí metě, je aut. Míč je mrtvý. O bránění (interference) se jedná, jestliže člen družstva, který je oprávněn být na lavičce týmu (bat-boy, zapisovatel, masér, kouč, fotograf týmu), vstoupí na hřiště a tam brání ve hře [5.1.30.a, 3.1.22, 5.10.3.c(viii)].



**432.** Běžec R1 na třetí metě, jeden aut. Pálkař B3 odpálí míč do vzduchu na polaře F5. Běžec R1 se při výběhu z mety omylem otře rukou o polaře F5, aniž by vyvolal reakci polaře F5, který chytá míč. Polař F5 poté míč chytne ze vzduchu. Běžec R1 se stihne vrátit na třetí metu dříve, než je autován.

**VÝKLAD:** Pálkař B3 je vyhlášen aut z důvodu chycení míče ze vzduchu, míč je ve hře. Jednání běžce R1 nebylo úmyslné a nemělo za následek reakci polaře na toto jednání. Polař jednoduše chytil míč v letu a byl schopen hrát. Z tohoto důvodu se nejedná o bránění (interference) [5.1.30,5.10.3.c(iii,iv)].

*POZNÁMKA:* Ne každý kontakt polaře a běžce automaticky znamená bránění. Pokud došlo ke kontaktu polaře a běžce, mluvíme o bránění za předpokladu, že kontaktovaný polař (bez ohledu na to o jak intenzivní kontakt šlo) nepokračuje ve hře. Rozhodčí by neměl váhat s rozhodnutím, oddalovat jej nebo čekat s rozhodnutím do ukončení roze hry.



**433.** Běžec R1 na třetí metě. Chytač F2, ve snaze zahrát pick-off běžce R1, zasáhne kouče, který stojí **(a)** v území kouče, **(b)** mimo území kouče.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je míč ve hře. Zasažení kouče přihrávaným míčem se nepovažuje za bránění, pokud kouč vědomě nevstoupil do dráhy přihrávaného míče [5.10.4.o].

*POZNÁMKA:* Kouč nemá povinnost se vyhýbat nepřesně přihrávanému míči, ale zároveň nemůže úmyslně vstoupit do dráhy příhozu se záměrem nechat se trefit a zabránit tak chycení míče. Aby se jednalo o bránění, musí být jednoznačně zřejmé, že jednání (tzn. pohyb) kouče bylo úmyslné. Bránění kouče může mít následující formy: **(I)** běží k domácí metě ve snaze vylákat na sebe roze hry, **(II)** brání hráči při pokusu chytit odpálený nebo přihrávaný míč, **(III)** fyzicky pomáhá běžci.

**434.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole. Polař F8 míč zpracuje a příhozem polaři F6 na druhou metu se snaží autovat pálkaře B1, který skluzem dosáhne druhé mety. Míč se odrazí od rukavice polaře F6 a zůstane ležet před druhou metou. Pálkař B1 se postaví na metu, zvedne míč ze země a podá jej polaři F6. Dopustil se pálkař B1 bránění tím, že zvednul míč ze země?

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý. Pálkař B1 by byl aut, pokud by svým jednáním bránil polaři ve hře na jiného běžce. Pokud ne, B1 není aut. Manipulace s „míčem ve hře“ hráčem v útoku není přímo zahrnuta v pravidlech a jednání pálkaře B1 může být posouzeno jako bránění, pokud zabránilo hře na jiného běžce [5.1.30.a].

---

### 5.1.32. Překážení (Obstruction)

---

Překážení ve hře je jednání polaře, který překáží hráči v útoku ve hře a nemá míč.

Překážení běžci nebo běžícímu pálkaři: pro posouzení, zda došlo k překážení, je klíčový pohyb polaře (hráče v obraně), který měl za následek reakci běžce/běžícího pálkaře. Běžec musí být činností polaře omezen při postupu na metu <sup>(9)</sup>.



**435.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 opálí míč do vnějšího pole, kde je polařem F9 chycen ze vzduchu. Před tím, než se míče poprvé dotkne polař F9 **(a)** kouč týmu soupeře zakřičí z lavičky (dugout) na běžce R1 „běž“, **(b)** polař F5 zakřičí na běžce R1 „běž“. Běžec R1 nato vyběhne před chycením míče v letu z mety a je poté úspěšně autován hrou na výzvu (appeal play) za neoprávněné opuštění mety.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je běžec R1 aut poté, co je na něj zahrána hra na výzvu (appeal play) za neoprávněné opuštění mety. Ačkoliv záměrem pokřiku na běžce R1 je zmást jej, není dle pravidel postih za to, když hráči či kouči křičí. Běžec má znát hlas svého kouče a signály, které používá jeho tým. [5.1.32.b, 5.10.3.a(vii), 1.1.1, 1.2.6.e(ii)].



**436.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Chytač F2 stojí před domácí metou směrem ke třetí metě, připraven chytit přihozený míč od polaře F7, aby mohl tečovat běžce R1 ze třetí mety. Běžec R1 nejde do skluzu a srazí se

s chytačem F2, který nemá míč. Oba hráči zůstanou ležet před domácí metou a běžec R1 je tečován polařem F1, který chytil přiložený míč místo chytáče F2.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je safe na domácí metě. Jedná se o překážení (obstruction), protože chytač F2 neměl v držení míč a svým postavením v poli překážel běžci v postupu na domácí metu [5.1.32.b(i), 5.10.2].

*POZNÁMKA:* Překážení nastane, jestliže hráč v poli překáží v postupu běžci nebo běžícímu pálkaři po metách. Aby k překážení došlo, musí být běžec činností polaře omezen při postupu na metách. Toto je klíčové pro vyhlášení překážení. Polaři v průběhu rozehry dělají mnoho činností, ale ne všechny lze považovat za překážení. Například pokud chytač bez míče blokuje domácí metu, ale rozehra probíhá u třetí mety, nejedná se o překážení. K překážení by došlo tehdy, pokud by se hrálo na domácí metě, chytač by dále blokoval metu bez míče a běžec by byl nucen jít do skluzu nebo (aby dosáhl na domácí metu) chytače obíhat. Chytač musí poskytnout úplný a nijak neblokovaný přístup k domácí metě, pokud nemá míč.

Pokud má běžec neblokovaný přístup k domácí metě a míč je chycen polařem na domácí metě současně s kontaktem běžce, jedná se o náhodný kontakt. Míč je ve hře a běžec se musí dotknout domácí mety, aby bylo rozhodnuto o tom, zda je safe nebo aut. Kontakt s polařem nesmí být úmyslný/flagrantní (zřejmá snaha o vyrazení míče a zranění hráče = nesportovní chování ohrožující zdraví hráčů).



**437.** Běžec R1 na první metě s nadhozem vyběhne z mety. Chytač F2, ve snaze zahrát pick-off běžce R1, přihrává míč na první metu. Běžec R1 vidí snahu chytáče F2 jej autovat a vrací se zpět na první metu, kde mu je při návratu překáženo (obstruction). Chytač F2 míč při pick-off přehodí do vnějšího pole, načež běžec R1 usiluje o druhou metu, kde je aut příhozem z vnějšího pole.



**VÝKLAD:** Jedná se o překážení, míč je mrtvý a běžec R1 se vrací na první metu. Běžec nemůže být vyhlášen aut mezi metami, kde mu bylo překáženo (obstruction). Pokud by dosáhl druhé mety, míč by byl ve hře a běžec R1 by zůstal na druhé metě. Protože mu bylo překáženo při návratu na první metu, je běžci R1 přidělena první meta [5.1.32.b1, 5.10.2.c,d].

**438.** Běžci R2 je překáženo (obstruction), když míjí třetí metu a pokračuje dále na domácí metu, kde úmyslně/flagrantně srazí chytače F2 stojícího s míčem v rukavici před domácí metou.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R2 je aut a vyloučen ze hry za úmyslné sražení hráče - chytače F2 (nesportovní chování). Překážení se ruší a běžec je aut v důsledku bránění chytači F2 [5.1.32.b, 5.10.3.c(ix)].

*POZNÁMKA:* Běžec, kterému bylo překáženo (obstruction), nemůže být aut mezi dvěma metami, mezi kterými mu bylo překáženo, s výjimkou situace, kdy způsobí bránění ve hře poté, co mu bylo překáženo. Dočasná ochrana běžce v podobě překážení mu nedává právo porušovat pravidla formou bránění. V takových situacích má postih/důsledek bránění přednost před důsledkem za překážení.

**439.** Běžci R2 je překáženo (obstruction), když míjí třetí metu a pokračuje dále na domácí metu, kde úmyslně/flagrantně srazí chytače F2, který blokuje domácí metu při chytání přihrávaného míče.

**VÝKLAD:** Jakmile běžec R2 úmyslně narazí do chytače F2, míč je mrtvý a běžec R2 je vyloučen ze hry. Bod běžce R2 se počítá, protože chytač F2 blokoval domácí metu, tzn. překázel (obstruction) běžci R2 v postupu [5.1.32.b, 5.10.3.c(ix), 3.5.1.c(ii)].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí má právo dle svého úsudku přidělit běžci/běžcům metu/mety, které by dosáhli, kdyby nedošlo k překážení.



**440.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole. Při běhu na druhou metu se pálkař B2 srazí s rozhodčím U1 u první mety a je poté aut příhozem z vnějšího pole.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, pálkař B2 je aut. Srážka/kontakt s rozhodčím nejsou považovány za formu překážení ani bránění [5.1.32, 5.1.30].

---

### 5.1.35. Over slide

---

Over slide je situace, kdy běžící pálkař nebo běžec při pokusu získat metu jde do skluzu, přejede metu a přestane se jí dotýkat a v důsledku toho se stane nechráněným běžcem.

**441. (a)** Běžící pálkař BR skluzem přejede první metu (over slide). **(b)** Běžec R, vracející se skluzem v důsledku pick-off na první metu, ji přejede (over slide). V obou situacích je běžec/běžící pálkař tečován mimo metu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je běžící pálkař safe, v situaci **(b)** je běžec aut [5.1.35, 5.10.3.a(ii)].

**442.** Běžec R1 jde do skluzu na druhou metu. Poté, co se dotkne druhé mety, ztratí kontakt s metou, protože **(a)** meta se uvolní ze svého uchycení v zemi, **(b)** zvedne nohu, kterou se dotýká mety. V obou situacích je běžec tečován mimo metu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je běžec safe, protože se má za to, že uvolněná meta je tzv. v rukou běžce a jde s běžcem [5.1.35, 5.10.4.n]. V situaci **(b)** se jedná o over slide a běžec je aut [5.1.35, 5.10.3.a(ii)].

---

### 5.1.36. Přehoz (Overthrow)

---

Přehoz je situace, kdy jeden polař přihrává míč jinému polaři a míč přitom přejde za postranní čáry ohraničující hřiště nebo je blokováný.

**443.** Pálkař B1 odpálí míč na polaře F6, ten jej zpracuje a přihodí na první metu polaři F3. Polař F3 míč, který mu jde nad hlavu nechytí a vyrazí jej na lavičku družstva (dugout).

**VÝKLAD:** Jedná se o přehoz (overthrow), míč je mrtvý, jakmile opustí hřiště a vletí na lavičku. Pálkaři B1 budou přiděleny dvě mety navíc od té, kterou držel v okamžiku, kdy míč opustil ruku polaře F6 [5.1.36, 5.11.b(ii)].

---

### 5.1.39. Squeeze play

---

Squeeze play je situace, kdy se tým v útoku s běžcem na třetí metě snaží skórovat v okamžiku, kdy pálkař odpálí (kontaktuje míč).



**444.** Běžec R1 na třetí metě, pálkař B2 má stav nadhozů 1-1 (1 ball, 1 strike). Následující nadhoz se pálkař B2 chystá ulejt (bunt) a běžec R1 s nadhozem usiluje o domácí metu (hraje squeeze play). Chytač F2 vidí snahu běžce R1 o squeeze play a postaví se před pálkaře B2, chytí nadhozený míč a tečuje běžce R1 před domácí metou.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 skóruje a pálkař B2 je na první metě. Pokud chytač nebo kterýkoliv jiný hráč v obraně znesnadňuje odpálení nadhozeného míče tím, že se dotkne pálkaře, pátky nebo se postaví před domácí metu, jedná se o překážení [5.1.39, 5.5.1.d, Důsledek 5.11.a(i)3, 4.3.4.b Důsledek 4.3.4. b].

### 5.1.41. Strike zone

Strike zone je prostor nad jakoukoliv částí domácí mety mezi spodní linií hrudní kosti a spodní linií kolenního kloubu pálkaře v jeho přirozeném pálkařském postavení.

**Přirozené pálkařské postavení** (natural stance) je dle pravidel definováno jako: postavení, které zaujme pálkař po vypuštění nadhozeného míče v okamžiku, kdy se rozhoduje švihnout nebo nešvihnout proti nadhozenému míči.

WBSC učí (Umpire Manual Fast Pitch) rozhodčí posuzovat přirozené pálkařské postavení jako postoj, který zaujme pálkař v době, kdy nadhazovač **vypouští** míč a pálkař se **připravuje** švihnout nadhozený míč. Někteří pálkaři se mohou snažit zaujmout před nadhozem přehnaně nízký pálkařský postoj. V takové situaci by měl rozhodčí předjímat/posuzovat jako přirozené pálkařské postavení takové, které by pálkař zaujal, aby byl schopen nadhozený míč reálně švihnout, popřípadě odpálit.

Přirozené pálkařské postavení určuje **vertikální rozměr - osa Y** (výšku) „strike zone“ a míč v něm musí být **celým** svým objemem, aby byl vyhlášen jako dobrý nadhoz (strike).

Domácí meta určuje **horizontální rozměr - osa X** (šířku) „strike zone“ a míč je považován za dobrý nadhoz (strike), pokud **jakákoliv část** míče projde **nad metou**.

**445.** Musí nadhozený míč celou svojí částí projít skrz „strike zone“, aby byl prohlášen rozhodčím za dobrý nadhoz?

**VÝKLAD:** Ne. Dobrý nadhoz (strike) je vyhlášen, když **jakákoliv** část míče projde **nad metou** ve „strike zone“ (rozměr mety stanovuje horizontální rozměr - osa X). [5.1.41, 5.4.3.c(i)].



**446.** Všechny mety obsazené. Běžec R1 na třetí metě je případný vítězný bod utkání. Pálkař B4, aby získal první metu za čtyři špatné nadhozy

(4 ball), sníží svoji „strike zone“ tak, že se přehnaně krčí. Nadhozený míč mu prolétne nad hlavou. Rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz (strike). Jaké má rozhodčí zdůvodnění dle pravidel pro takové rozhodnutí?

**VÝKLAD:** Rozhodčí v podobných situacích musí rozhodnout s citem pro hru a na základě zdravého rozumu. Pokud se nejedná o normální přirozený postoj pálkaře a cílem je pouze podvod, pak je rozhodčí oprávněn vyhlásit dobrý nadhoz (strike), pokud míč proletí místem, kde by za normálních okolností měl pálkař „strike zone“ [5.1.41].

---

### 5.1.42. Tečování (Tag)

---

Tečování je jednání polaře, který bezpečně drží míč v ruce, v rukách nebo v rukavici a: **a)** dotkne se běžícího pálkaře, který se nedotýká mety. Běžec musí být tečován rukou nebo rukavicí, ve které polař drží míč. **b)** V případě jakékoliv situace s nuceným autem nebo při hře na výzvu (appeal play) se dotkne mety rukavicí nebo kteroukoliv částí těla polaře.



**447.** Běžec R1 na první metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F4, který míč zpracuje a **(a)** tečuje prázdnou házecí rukou běžce R1 (míč má v rukavici) nebo **(b)** tečuje prázdnou házecí rukou druhou metu před tím, než jí běžec R1 dosáhne.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je běžec safe, v situaci **(b)** je běžec aut [5.1.42, 5.10.3.a(ii), 5.10.3.a(iii)].

**448.** Pálkař B1 odpálí míč po zemi na polaře F3, ten se dotkne první mety a při tom **(a)** „žongluje s míčem“, **(b)** míč mu vypadne z rukavice.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** se nejedná o tečování a pálkař je safe na první metě [5.1.42.a].

**449.** Polař F3 sebere v pádu po zemi odpálený míč ve vnitřním poli. Skokem se poté dotkne nataženou rukou s míčem běžícího pálkaře před první metou.

**VÝKLAD:** Běžící pálkař je aut. Pokud polař bezpečně drží míč v ruce a dotkne se jím běžícího pálkaře/běžce, jedná se dle pravidel o tečování (tag) [5.1.42, 5.10.3.a(ii)].

---

### 5.1.46. Odražený míč (Trapped ball)

---

Odražený míč je: **a)** správně odpálený míč v letu nebo přímý odpal (line drive), který se dotkne země nebo plotu předtím, než je chycen, **b)** správně odpálený míč v letu, který je chycen otevřenou rukavicí nebo rukou proti plotu, **c)** přihrávaný míč na kteroukoliv metu při nuceném autu, kdy je míč přikrytý rukavicí k zemi a tedy rukavice není na zemi pod míčem, **d)** dobrý nadhoz, který se dotkne země před tím, než ho chytač chytí.

**450.** Pálkař B3 odpálí přímý odpal (line drive) na polaře F5 a ten po míči skočí s nataženou rukou s rukavicí. Míč dopadne na zem těsně před rukavicí polaře F5 a odrazí se do ní. Rozhodčí vyhlásí chycení míče (catch) a aut pálkaře B3.

**VÝKLAD:** Ne. Jedná se o odražený míč (trapped ball), nikoliv o chycení míče (catch). Aby byl pálkař B3 aut, musel by polař F5 přihrát míč na první metu dříve, než by ji on dosáhl [5.1.46, Příloha 5: Rozhodčí B.k].

---

### 5.1.50. Nechytatelná přihrávka (Wild throw)

---

Nechytatelná přihrávka je situace, kdy jeden polař přihrává míč druhému polaři tak, že nemůže míč chytit nebo zpracovat a míč je při tom stále ve hře.



**451.** Běžec R1 na první metě. Chytač F2 vrací míč polaři F1 tak, že přehodí míč až do vnějšího pole. Běžec R1 díky tomu postoupí na druhou metu.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec R1 je na druhé metě. Přehozený míč neopustil hřiště a z tohoto důvodu rozehra pokračuje [5.1.50, 2.1.13].

---

## **5.2. Ohlášená porada v útoku (Charged offensive conference)**

---

Ohlášená porada v útoku je jednání družstva v útoku, které požaduje přerušení hry nebo zdržuje hru proto, aby vedoucí družstva nebo jiný zástupce družstva mohl hovořit s kterýmkoliv členem svého družstva. To zahrnuje pálkaře, běžce, připravujícího se pálkaře a kouče mezi sebou navzájem.

**452.** Kouč u třetí mety požádá o přerušení hry „TIME“, aby si mohl promluvit s pálkařem. Během přerušení si také vedoucí týmu v obraně jde promluvit s hráči.

**VÝKLAD:** Ohlášená porada je přidělena/započítána pouze týmu, který jako první požádal o přerušení hry „TIME“ [5.1.10, 5.2.b].

**453.** Kouč u třetí mety požádá o přerušení hry „TIME“, aby si mohl promluvit s pálkařem. V téže směně o několik pálkařů později kouč u první směny požádá rozhodčí o přerušení hry, aby si mohl promluvit s koučem u třetí mety.

**VÝKLAD:** Rozhodčí by měl požadavek zamítnout, protože by se jednalo o druhou ohlášenou poradou v útoku. Pokud kouč nebo vedoucí družstva trvá na druhé ohlášené poradě v útoku, je vyloučen ze hry [5.1.10, 5.2.b, Důsledek 5.2.b].

**454.** Na začátku třetí směny požádá vedoucí týmu v útoku o ohlášenou poradou v útoku. V dohrávce třetí směny opět požádá o přerušeni hry a jde si promluvit s nadhazovačem. Může mít tým během jedné směny jak poradou v útoku, tak i v obraně?

**VÝKLAD:** Ano. Tým má povolenou jednu ohlášenou poradou v útoku na směnu a tři ohlášené porady v obraně v průběhu úvodních sedmi směn [5.1.10, 4.2.1.a, 5.2.b].

**455.** Kouč u třetí mety požádá o přerušeni hry a jde si promluvit s koučem u první mety. Jedná se o ohlášenou poradou v útoku?

**VÝKLAD:** Ano. Za ohlášenou poradou v útoku se považuje vzájemná diskuze mezi pálkařem, běžcem, připravujícím se pálkařem a samotnými kouči, kteří požadují přerušeni hry nebo zdržují hru proto, aby jiný členem družstva v útoku mohl hovořit s jiným členem svého družstva [5.1.10, 5.2.b].

**456.** Kouč v útoku již měl ohlášenou poradou v útoku. Nyní požádá kouč v obraně o ohlášenou poradou v obraně. Během přerušeni hry si jde kouč v útoku promluvit s běžci na metách. Poté, co si promluví s běžci, opustí pole **(a)** před tím, než kouč v obraně ukončí poradou, **(b)** současně s koučem v obraně, **(c)** až poté, co kouč v obraně opustil pole a ukončil tak poradou v obraně.

**VÝKLAD:** Ve všech uvedených situacích by rozhodčí neměl kouči v útoku započítat ohlášenou poradou v útoku [5.1.10, 5.2.a].

**457.** Kouč v útoku požádá o přerušeni hry „TIME“, aby si mohl promluvit s běžcem R1 na druhé metě. Ve stejné směně pálkař B2 prošvihne vysoký míč a kouč v útoku přeruší hru, aby zklidnil pálkaře a promluvil si s ním.

**VÝKLAD:** Kouč je vyloučen ze hry za druhou ohlášenou poradou v útoku. [5.1.10, 5.2.b Důsledek].



**458.** Na konci druhé směny pálkař požádá o přerušeni hry „TIME“ a jde si promluvit s koučem u třetí mety. Rozhodčí poté informuje kouče o započítání ohlášené porady v útoku. Později ve stejné směně běžec žádá rozhodčího o přerušeni hry „TIME“, aby si mohl promluvit s koučem u první mety.

**VÝKLAD:** Rozhodčí by měl kouči na první metě připomenout, že jeho tým již měl v této směně ohlášenou poradu v útoku a pokud bude pokračovat v rozmluvě s běžcem, bude se jednat o druhou poradu v útoku. Jestliže i přes varování bude trvat na druhé ohlášené poradě, bude kouč vyloučen ze hry [5.1.10, 5.2.b, Důsledek].

**459.** Pálkař B1 je současně i nadhazovačem týmu „A“. Poté, co odpálí a obsadí první metu, kouč na první metě požádá rozhodčího o přerušeni hry, aby si pálkař B1 (nyní běžec R1) mohl vzít bundu. Mezitím, co si nadhazovač obléká bundu, tak spolu hovoří. Rozhodčí informuje kouče na první metě o započtení ohlášené porady v útoku.

**VÝKLAD:** Ne. Nejedná se o ohlášenou poradu v útoku, pokud si nadhazovač obléká bundu na zahřátí, když je na metě [5.1.10, 5.2.a].

---

### 5.3. Připravující se pálkař (On-deck batter)

---

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

**460.** Na začátku směny během nadhozů na rozcvičeni stojí první dva pálkaři B1 a B2 (v pořadí pálkařů) v blízkosti domácí mety a zkoušejí se cvičně časovat na nadhazovače. Jak by měl rozhodčí v této situaci postupovat?

**VÝKLAD:** Rozhodčí by měl vyzvat pálkaře B1 k návratu do přípravného kruhu a pálkaře B2 k návratu na lavičku, kde by měl být do okamžiku, než je pálkař B1 vyzván k zaujmutí postavení v pálkařském území [5.1.33, 5.3.a].

*POZNÁMKA:* Pokud hráč po varování odmítne zaujmout postavení v přípravném kruhu nebo se vrátit na lavičku, je vyloučen ze hry.

**461.** Přípravující se pálkař chce zaujmout postavení v přípravném kruhu soupeře.

**VÝKLAD:** Jakmile se **první** pálkař ve směně postaví do území pálkaře (batter's box), připravující se pálkař má možnost zaujmout postavení v přípravném kruhu soupeře pouze v situaci, kdy bude stát za **zády** pálkaře [5.1.33, 5.3.c(i)].

**462.** Přípravující se pálkař si vezme do přípravného kruhu tři pálky a rozvíčuje se s nimi.

**VÝKLAD:** Rozhodčí by měl informovat pálkaře, že v přípravném kruhu je povoleno používat na rozvíčení pouze dvě oficiální pálky (schválená pálka nebo pálka na rozvíčení warm-up bat) a ty je nutné držet v rukou. Není povoleno, aby jedna z pálek ležela v přípravném kruhu a s druhou se pálkař rozvíčoval [5.1.33, 5.3.c(iii)].

**463.** Během předzápasové kontroly najde rozhodčí na lavičce (v dugoutu) nesprávnou pálku (illegal bat) na rozvíčení (warm-up bat). Pálku vyřadí a informuje o tom vedoucího týmu. Během hry si rozhodčí všimne, že připravující se pálkař používá v přípravném kruhu rozhodčím vyřazenou pálku.

**VÝKLAD:** Hráč je vyloučen ze hry [5.1.33, Důsledek 5.3.c(iii)].

**464.** Přípravující se pálkař opustí v průběhu rozehry přípravný kruh, aby signalizoval běžci ze třetí mety, že má jít do skluzu na domácí metu.

**VÝKLAD:** Přípravující se pálkař může plnit úlohu kouče u domácí mety, kdy signalizuje běžci během rozehry, zda má jít do skluzu nebo ne. Podmínkou je, že svojí činností nijak nebrání ve hře u domácí mety. Pokud ano, jednalo by se obránění a rozhodčí by vyhlásil mrtvý míč a běžce nejbliže domácí metě aut [5.1.33, 5.3.c(iv)2].



**465.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě. Chytač F2 nadhozený míč vyrazí k připravujícímu se pálkaři v přípravném kruhu. Míč zůstane ležet poblíž přípravného kruhu. Běžec R1 mezitím usiluje o třetí metu. Chytač F2 míč sebere a při pokusu zahrát aut běžce R1 příhozem na třetí metu trefí pálkaře v přípravném kruhu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut, běžec R2 se vrací na první metu. Přípravující se pálkař se dopustil bránění tím, že zůstal v přípravném kruhu a nepokusil se vyhnout možné hře na třetí metu. Není podstatné, zda jeho jednání bylo úmyslné či nikoliv, tím, že hráči v obraně měli možnost hrát aut a bylo jim v tom činností připravujícího se pálkaře bráněno, je dle pravidel běžec nejbliže domácí metě (v okamžiku bránění) vyhlášen aut [5.1.33, 5.3.c(iv)3, Důsledek 5.10.3.c(xi)].



**466.** Pálkař odpálí míč do vzduchu do zámezí (foul territory) směrem k připravujícímu se pálkaři. Chytač F2 se snaží chytit míč v zámezí ze vzduchu. Přípravující se pálkař používá na rozcvičení v přípravném kruhu dvě pátky, a když vidí snahu chytače F2 o chycení míče ze vzduchu, opustí přípravný kruh, aby se vyhnul vzniku možného bránění. Při tom upustí jednu z rozcvičovacích pátek na zem. Chytač F2 o pátku zakopne a v důsledku toho míč nechytí, míč dopadne do zámezí, kde zůstane ležet.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžící pálkař je aut, všichni běžci se musejí vrátit na mety, které drželi v době nadhozu. Jedná se o bránění pálkaře v přípravném

kruhu, neboť ten je odpovědný za to, že bude mít pálky na rozcvičení pod kontrolou [5.1.33, 5.3.c(iv), Důsledek 5.5.2.b(vii)].

---

### 5.4.1. Pořadí pálkařů (Batting order)

---

Pořadí na pálce je sled pálkařů zapsaný před utkáním do seznamu členů družstva (line-up card), podle něhož musí pálkaři nastupovat na pálku. U každého hráče musí být vyznačeno jeho postavení v poli.

**467.** Pálkař B7 zaujme postavení v pálkařském území namísto pálkaře B5. Když má pálkař B7 stav nadhozů 3-2 (3 ball, 2 strike), upozorní na chybné pořadí pálkařů (batting order) **(a)** vedoucí týmu v obraně, **(b)** vedoucí týmu v útoku.

**VÝKLAD:** Chybný pálkař B7 nedokončil svůj čas na pálce (tzn. nestal se běžícím pálkařem), z tohoto důvodu v situaci **(a)** ani **(b)** neexistuje postih za start mimo pořadí pálkařů (batting order). Chyba musí být napravena tak, že správný pálkař B5 zaujme místo v pálkařském území a přebírá stav nadhozů chybného pálkaře B7 [5.1.6., 5.4.1.d, Důsledek 5.4.1.a(i)].



**468.** Běžec R1 na druhé metě, dva auty. Pálkař B5 jde pálit místo pálkaře B4. S prvním nadhozem běžec R1 získá třetí metu. Vedoucí týmu v obraně nyní upozorní rozhodčího na start pálkaře B5 mimo pálkařské pořadí (batting order).

**VÝKLAD:** Běžec R1 na třetí metě, správný pálkař B4 dle pořadí pálkařů (batting order) jde pálit místo pálkaře B5 a přebírá jeho stav nadhozů [5.1.6, 5.4.1.d, Důsledek 5.4.1.a(i,ii)].



**469.** Běžec R1 na první metě, žádný aut. Pálkař B3 jde chybně pálit místo pálkaře B2. Odpálí míč do vnitřního pole, kde polaři zahrají nucený

aut (force out) běžce R1 na druhé metě. Pálkař B3 obsadí první metu. Tým v obraně poté zahraje hru na výzvu (appeal play) na pálkaře B3 za start mimo pořadí pálkařů (batting order).

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut, pálkař B2 je aut za to, že měl jít pálit a nešel. Pálkař B3 jde znovu pálit [5.1.6, 5.4.1.d, Důsledek 5.4.1.b(i, ii, iii)].

**470.** Pálkařské pořadí (batting order) je následující: B1, B2, B3, B4, B5. Pálkař B3 jde na pálku místo pálkaře B1. Porušení pořadí pálkařů je objeveno, až když je nadhozeno pálkaři B4. Je nyní správným pálkařem v pálkařském pořadí pálkař B2 nebo B4?

**VÝKLAD:** Správným pálkařem v pořadí pálkařů je B4. Čas na pálce chybného pálkaře B3 je platný, další pálkař ve správném pořadí bude ten, jehož jméno následuje za tímto chybným pálkařem, tzn. B4. Pálkaři B1 a B2 ztrácejí svůj čas na pálce a mohou nastoupit, až na ně přijde opět řada ve správném pořadí pálkařů (batting order) [5.1.6, 5.4.1.d, Důsledek 5.4.1.c(i-v)].



**471.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 jde chybně pálit místo pálkaře B3. Pálkař B4 odpálí míč do vnitřního pole, kde polaři zahrají nucený aut (force out) běžce R1 na druhé metě a aut běžícího pálkaře B4 na první metě. Vedoucí týmu v útoku nyní zahraje hru na výzvu (appeal play) na svého pálkaře B4 za start mimo pořadí pálkařů (batting order).

**VÝKLAD:** Ne. **Tým v útoku** nemůže dle pravidel uplatnit hru na výzvu (appeal play) za start mimo pořadí (batting order) na svého pálkaře. V této situaci by mohl zahrát hru na výzvu pouze **tým v obraně** za účelem napravení nesprávného pořadí pálkařů. Protože však třetím autem ve směně byl **z rozhry** vyhlášen pálkař B4 (tzn. ukončil svůj čas na pálce), nemůže tak nastoupit na pálce ve stejné směně do doby, než všichni ostatní pálkaři ve správném pořadí dokončí svůj čas na pálce. Případné uplatnění hry na výzvu, které by znamenalo aut pálkaře B3, by tak nemělo vliv na

výsledné pořadí pálkařů. Dalším pálkařem v následující směně je pálkař B5 a byl by jím i při uplatnění hry na výzvu [5.1.6, 5.4.1.d, Důsledek 5.4.1.b(ii,iii), 1.1.1.].



**472.** Začátek třetí směny, běžec R1 na první metě, dva auty. Pálkař B5 odpálí míč na polaře F6, který zahraje aut běžce R1 na druhé metě. Jsou tři auty. Vedoucí týmu v obraně nyní zahraje hru na výzvu (appeal play) na start pálkaře B5 mimo pálkařské pořadí. Rozhodčí zkontroluje pořadí pálkařů (batting order) dle seznamu členů družstva a zjistí, že pálkař B5 šel chybně pálit místo pálkaře B4.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je třetím autem ve směně [1.2.5.d]. Uplatnění hry na výzvu (appeal play) neznamena další aut pálkaře B4 (pálkař, který měl jít pálit) [Důsledek 5.4.1.b(VI)a], ale napravuje pořadí pálkařů. Tzn. „obrazný čtvrtý aut“ pálkaře B4 znamená, že pálkař B5 (který **nebyl autem z roze hry**) bude prvním pálkařem v následující směně [5.1.6, 5.4.1.d, Důsledek 5.4.1.b(ii, vi)].



**473.** Běžec R1 na druhé metě, dva auty. Pálkař B4 odpálí míč do vzduchu na polaře F6. Běžec R1 běží na třetí metu a srazí se s polařem F6, který chytá odpálený míč. I přes srážku s běžcem polař F6 míč chytí. Kdo bude první pálkař v pořadí pálkařů (batting order) pro příští směnu?

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut. Aut pálkaře B4 ze vzduchu neplatí v důsledku bránění běžce R1. Pálkař B4 se stal odpalem do pole (fair territory) běžícím pálkařem (batter runner) a ukončil tak svůj čas na pálce. Prvním pálkařem v následující směně bude pálkař B5 [5.1.6, 5.4.1.b, 5.10.3.c(iii)].



**474.** Běžec R1 na třetí metě, dva auty. Pálkař B4 odpálí míč do vzduchu do zámezí (foul territory). Běžec R1 běží na domácí metu a srazí se s chytačem F2, který chytá odpálený míč. I přes srážku s běžcem chytač F2 míč v zámezí chytí. Kdo bude první pálkař v pořadí pálkařů (batting order) pro příští směnu?

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut. Pálkař B4 se odpalem do zámezí (foul territory) nestal běžícím pálkařem (batter runner) a neukončil tak svůj čas na pálce. Prvním pálkařem v následující směně bude pálkař B4 [5.1.6, 5.4.1.c, 5.10.3.c(iv)].

**475.** Pálkař B4 jde pálit místo pálkaře B1, bez autu. Odpálí míč a obsadí třetí metu. Další pálkař B2 je aut, poté pálkař B3 obsadí první metu za čtyři špatné nadhozy. Bude dalším pálkařem pálkař B5, když správný pálkař B4 dle pořadí pálkařů je nyní na třetí metě?

**VÝKLAD:** Ano. Dalším pálkařem bude pálkař B5. Žádný běžec nemůže být odvolán z mety, kterou drží, aby nastoupil na pálku ve správném pořadí pálkařů [5.1.6, 5.4.1.b, Důsledek 5.4.1.d].

**476.** Pálkař B4 jde chybně místo pálkaře B3 v pořadí pálkařů (batting order). Pálkař B4 odpálí a obsadí druhou metu. První nadhoz pálkaři B5 je vyhlášen jako nesprávný nadhoz (illegal pitch). Tým v obraně nyní zahraje hru na výzvu (appeal play) za start pálkaře B4 mimo pořadí pálkařů.

**VÝKLAD:** Nelze uplatnit hru na výzvu (appeal play) za start pálkaře B4 mimo pořadí pálkařů poté, co bylo nadhozeno pálkaři B5, ať už správně či nesprávně. [5.1.6, 5.4.1.a, Důsledek 5.4.1.c(i)].

**477.** Tým „A“ v šesté směně s běžcem R6 na první metě, jeden aut. Následující pálkař B9 jde pálit mimo pálkařské pořadí místo pálkaře B7. Odpálí a pole zahraje nucený aut (force out) běžce R6 na druhé metě a aut

běžícího pálkaře B9 na první metě. Kdo bude v sedmé směně prvním pálkařem, B8 nebo B1?

**VÝKLAD:** Prvním pálkařem v sedmé směně bude pálkař B1.

*POZNÁMKA:* Pokud by tým v obraně po třetím autu zahrál hru na výzvu (appeal play) na pálkaře B9 za start mimo pořadí pálkařů, prvním pálkařem v sedmé směně by byl pálkař B8. Rozhodčí by si měl ověřit u zapisovatele a v seznamu členů družstva správné pořadí pálkařů. Hra na výzvu by v tomto případě pouze napravovala správné pořadí pálkařů na pálce a neznamenalaby další aut navíc [5.1.6., 5.4.1.a, Důsledek 5.4.1.b(vi), 1.2.6.d].



**478.** Běžec R1 na první metě, dva auty. Pálkař B4 má stav na pálce 2-2 (2 ball, 2 strike). Následující nadhoz je vyhlášen jako špatný (ball), současně běžec R1, který se snaží ukrást druhou metu, je příhozem autován. Když jde v následující směně pálkař B4 jako první na pálku, požaduje tým v obraně, aby měl stav nadhozů 3-2, protože v předchozí směně nedokončil svůj čas na pálce.

**VÝKLAD:** Ne. B4 je v pořadí pálkařů prvním pálkařem, protože nedokončil svůj čas na pálce, jeho předchozí stav nadhozů se ruší [5.1.6, 5.4.1.c].

**479.** Bez autu. Pálkař B4 jde chybně místo pálkaře B3 v pořadí pálkařů (batting order). Pálkař B4 odpálí míč a je aut ze vzduchu. Tým v obraně nyní zahraje hru na výzvu (appeal play) za start pálkaře B4 mimo pořadí pálkařů. Rozhodčí vyhlásí pálkaře B3 aut. Kdo půjde jako další pálkař, B4 nebo B5?

**VÝKLAD:** Jako další na pálku půjde pálkař B5. Pálkař B4 sice následuje v pořadí pálkařů za pálkařem B3, ale protože byl **aut z rozechry**, nemůže jít ve stejné směně dříve než všichni ostatní pálkaři ve správném pálkařském pořadí [5.1.6, 5.4.1.d, Důsledek 5.4.1.b(i-iv)].



---

## 5.4.2. Požadavky na odpalování (Batting requirements)

---

**480.** Rozhodčí na domácí metě vidí, že pálkař, poté co zaujal pálkařské postavení, stojí jednou nohou mimo pálkařské území.

**VÝKLAD:** Za toto není postih. Rozhodčí by měl přerušit hru a informovat pálkaře, aby se postavil oběma nohama zcela do pálkařského území. Až poté by měl zahájit hru (play ball) [5.4.2.d].

---

## 5.4.3. Špatné a dobré nadhozy (Balls and Strikes)

---



**481.** Běžec R1 na první metě, bez autu. Pálkař B2 má stav nadhozů 1-1 (1 ball, 1 strike). Následující nadhoz směřuje nad hlavu pálkaře mimo „strike zone“. Pálkař jde do postavení na ulevku (bunt) s pálkou ve strike zone a aniž by s ní pohnul proti nadhozenému míči, nechá si jej proletět nad hlavou.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí špatný nadhoz (ball). Míč je ve hře. Pálkař má nyní stav na nadhozů 2-1 [5.4.3.a(i)].

**POZNÁMKA:** Držení pátky ve „strike zone“ neznamená automaticky dobrý nadhoz (strike). Aby rozhodčí vyhlásil v této situaci dobrý nadhoz, musel by pálkař pohnout pálkou směrem proti míči v okamžiku, kdy je míč nad domácí metou nebo v její blízkosti.

**482.** Nadhazovač F1 a chytač F2 jsou připraveni zahájit hru. Pálkař B1 stojí jednou nohou mimo pálkařské území a přijímá signály od kouče. Nakonec rozhodčí vyhlásí „play ball“ a dá signál ke hře. Pálkař B1 stále kouká na kouče a nechce zaujmout postavení v pálkařském území. Rozhodčí, aniž by bylo nadhozeno, po deseti sekundách vyhlásí mrtvý míč a dobrý nadhoz (strike).

**VÝKLAD:** Ano. Míč je mrtvý a pálkaři je připočten jeden dobrý nadhoz (strike). Pálkař musí zaujmout své postavení v území pálkaře (batter's box) do deseti sekund od té doby, co rozhodčí vyhlásí „play ball“ (zahájí hru). Pokud tak neučiní, rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a dobrý nadhoz (strike) pro pálkaře [1.1.7, 5.4.2.b, 5.4.3.d(v)].

**483.** Na začátku utkání pálkař B1 **(a)** před prvním nadhozem úmyslně maže čáry vymežující území pálkaře. **(b)** Když přijde pálkař B1 podruhé na pálku, opět maže čáry vymežující území pálkaře.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a dobrý nadhoz pro pálkaře B1. Nemusí být nadhozeno. V situaci **(b)** rozhodčí vyloučí pálkaře B1 ze hry [5.4.2.c, 5.4.3.d(vi)1,3].

**484.** Po poradě před zápasem vedoucí týmu domácích úmyslně maže čáry vymežující území pálkaře.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz pro prvního pálkaře v pořadí pálkařů (batting order). Žádný člen družstva nesmí kdykoliv při poradě před zápasem nebo v průběhu zápasu mazat čáry [5.4.2.c, 5.4.3.d(vi)2].

**485.** Nadhozený míč, aniž by byl prošvihnut nebo se dotkl před domácí metou země, bude vyhlášen jako dobrý nadhoz (strike), jestliže projde **jakoukoliv** svojí částí nad metou ve „strike zone“.

**VÝKLAD:** Ano. Dobrý nadhoz je vyhlášen, když **jakákoliv část** míče projde nad metou ve „strike zone“ **předtím**, než se dotkne země [5.4.3.c(i), 5.1.41].

**486.** Nadhazovač F1 při nadhozu upustí míč směrem k pálkaři. Míč se odrazí od země před metou a pálkař prošvihne.

**VÝKLAD:** Rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz a míč je ve hře. Běžci mohou postupovat po metách [5.4.3.c(ii)].

*POZNÁMKA:* Jedná se o odražený míč (trapped ball). Pokud by pálkař švihl odražený míč směřující po zemi směrem k domácí metě a stál přitom alespoň jednou nohou úplně mimo území pálkaře, byl by pálkař vyhlášen aut a míč by byl mrtvý [5.1.46.d].

**487.** Bez běžců, pálkař B1 má stav nadhozů 2-2 (2 ball, 2 strike), žádný aut. Nadhazovač nadhodí míč tak, že se odrazí od země před domácí metou a proletí „strike zone“. Pálkař B1 míč švihne a mine. Chytač F2 po odrazu míč chytí. Pálkař B1 se rozběhne na první metu, ačkoliv chytač F2 drží míč v rukavici.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, pálkař B1 není aut a může postupovat na první metu. Jedná se o podobnou situaci, jako kdyby chytač upustil třetí dobrý nadhoz (není rozhodující, zda se nadhozený míč dotkl země před nebo za metou) [5.4.3.c(ii), 5.5.1.b].

**488.** Rozhodčí na domácí metě rozhodne, že pálkař švihnul nadhozený míč a vyhlásí dobrý nadhoz. Pálkař požádá rozhodčího na domácí metě, zda by se neporadil s rozhodčím na metě o tom, zda šlo o švih (check swing).

**VÝKLAD:** Rozhodčí žádost zamítne. V této situaci rozhodčí nemůže požádat kolegu o posouzení, protože švih pálkaře viděl a proto vyhlásil dobrý nadhoz (strike). Nejednalo by se o posouzení, ale o změnu rozhodnutí [5.4.3.c(ii)].

*POZNÁMKA:* Žádost o posouzení švihu (check swing) je povolena pouze v situaci, kdy rozhodčí vyhlásí špatný nadhoz (ball). O žádost může požádat jakýkoliv člen týmu v obraně.

**489.** Pálkař odpálí míč tak, že nevystoupá výše než hlava pálkaře a je chycen do rukavice chytačem F2.

**VÝKLAD:** Jedná se o tečovaný odpal (foul tip). Rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz (strike) a míč je ve hře [5.4.3.c(iii)].

**490.** Pálkař švihne a mine pálkou míč, který jej zasáhne do ruky.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz pro pálkaře. Dobrý nadhoz je vyhlášen po každém nadhozu, kdy pálkař švihne, mine a míč zasáhne jakoukoliv část pálkaře [5.4.3.d(ii)].



**491.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 má stav nadhozů 0-1 (0 ball, 1 strike). Během nadhozu se pálkař B2 nahne nad domácí metu. Nadhozený míč zasáhne rukáv dresu pálkaře ve „strike zone“ a odrazí se do zámezí. Běžec R1 postoupí na druhou metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 se vrací na první metu, rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz (strike) pro pálkaře B2 [5.4.3.d(i)].

**492.** Nadhazovač nadhodí pomalý change-up, pálkař švihne a mine míč, ale má díky rychlosti nadhozu čas ještě jednou švihnout a míč odpálí do **(a)** zámezí (foul territory) nebo **(b)** do pole (fair territory).

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je míč mrtvý a rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz pro pálkaře. Jakmile pálkař švihne podruhé, bez ohledu na to, zda byl míč odpálen do zámezí nebo do pole, jedná se o chybný odpal (foul ball) [5.4.3.c(ii), 5.1.20.e].

**493.** Pálkař B1 má stav nadhozů 0-2 (0 ball, 2 strike). Pálkař švihne a mine míč, ale náhodně jej zasáhne za zády, když pálkou dokončuje švih (back swing). Míč tak odpálí do **(a)** zámezí (foul territory) nebo **(b)** do pole (fair territory).

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je míč mrtvý a pálkař je aut. Pálkař se stal běžícím pálkařem poté, co švihnul, díky třetímu dobrému nadhozu. Druhým

švihem (back swing), kdy kontaktoval míč, se dopustil bránění chytači F2 při třetím upuštěném dobrém nadhozu [5.4.3.c(ii), 5.1.20. e, 5.5.2.b(vii)].

**494.** Pálkař B1 má stav nadhozů 2-2 (2 ball, 2 strike). Pálkař se snaží **(a)** vyhnout nadhozenému míči mimo „strike zone“ a při tom je zasažen do prstů ruky svírající pátku, **(b)** švihne nadhozený míč a zasáhne jej prsty ruky svírající pátku.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a přidělí pálkaři B1 první metu. Pálkařovy ruce nejsou součástí pátky. V situaci **(b)** je míč mrtvý a pálkař je aut. I když pálkařovy ruce nejsou součástí pátky, pálkař se pokusil švihnout nadhozený míč, čímž se jedná o třetí dobrý nadhoz (strike) [5.4.3.d(ii), 5.4.4.b(i)].

**495.** Rozhodčí vyhlásí pálkaři B1 dobrý nadhoz (strike). Pálkař B1 vystoupí oběma nohama z území pálkaře, aby převzal signály od kouče. Chytač přihodí míč nadhazovači do kruhu a pálkař se vrátí jednou nohou zpět do svého území. Vedoucí týmu v obraně požádá rozhodčího na domácí metě, aby přidělil pálkaři B1 jeden dobrý nadhoz za zdržování hry. Rozhodčí žádost zamítne.

**VÝKLAD:** Ano, dle posouzení rozhodčího ke zdržování hry nedošlo [5.4.3.d(vii), 5.4.2.e].

**496.** Pálkař B1 má stav nadhozů 0-1 (0 ball, 1 strike). Pálkař B1 vystoupí oběma nohama z území pálkaře, aby převzal signály od kouče. Nadhazovač i chytač jsou připraveni ve svých územích zahájit nadhoz. Pálkař stále nechce zaujmout postavení v území pálkaře. Rozhodčí posoudí, že se jedná o zdržování hry a vyhlásí dobrý nadhoz pro pálkaře B1.

**VÝKLAD:** Ano. Míč je mrtvý a pálkaři B1 je přidělen jeden dobrý nadhoz (strike) za zdržování hry.

**497.** Pálkař B1 švihne a zasáhne míč rukou, ve které drží pátku.

**VÝKLAD:** Pálkařovy ruce nejsou součástí pálky. Když míč při švihů zasáhne ruce pálkaře, míč je mrtvý a pálkaři je přiznán dobrý nadhoz (strike). Pokud se jedná o třetí dobrý nadhoz, pálkař je aut [5.4.3.d(ii), 5.4.4.b(i)].

**498.** Pálkař B1 maže čáry vymežující území pálkaře, předtím nebo potom co rozhodčí dá signál k zahájení hry.

**VÝKLAD:** Rozhodčí by měl okamžitě přerušit hru, vyhlásit mrtvý míč a přidělit pálkaři dobrý nadhoz (strike). Zároveň by měl pálkaře varovat, že pokud bude opět mazat ohraničení pálkařského území, bude vyloučen ze hry [5.4.3.d(vi)1, 5.4.2.c].

**499.** Na turnaji (př. World Championship) se používá časomíra na odpočet 20 sekund pro nadhazovače. Pálkař B1 stojí jednou nohou mimo pálkařské území, přijímá signál od kouče a dle posouzení rozhodčího zdržuje hru.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý a pálkaři je přiznán dobrý nadhoz (strike) [WBSC Competition and Technical Code 11. 17].

*POZNÁMKA:* Pálkař musí zaujmout své postavení v území pálkaře do 10 sekund poté, co rozhodčí vyhlásí „Play ball“.



**500.** Běžec R1 na první metě. Chytač F2 žádá rozhodčího, aby se poradil s rozhodčím na metě, zda pálkař švihnul míč (check swing). Mezitím, co rozhodčí na domácí metě signálem žádá metového rozhodčího o rozhodnutí, běžec R1 usiluje o druhou metu.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře. Žádost o rozhodnutí, zda se jednalo o švih (check swing) neznamená přerušeni hry. Rozhodčí na domácí metě by měl počkat s žádostí o poradu, dokud není rozehra ukončena. Chytač žádající poradu by si měl být vědom toho, že míč je ve hře a běžci mohou postupovat [5.4.3.a(i), 5.4.3.c(ii), 1.2.6.b(ii), Příloha 5Aj].

**501.** Rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz (strike). Pálkař nesouhlasí s rozhodnutím, vystoupí z pálkařského území a hlasitě protestuje. Rozhodčí, poté co dal pálkaři adekvátní prostor k argumentaci, vyhlásí „play ball“ a vyzve pálkaře, aby se vrátil do svého území. Pálkař i nadále odmítá zaujmout postavení v území pálkaře. Jak by měl rozhodčí postupovat?

**VÝKLAD:** Pokud pálkař do deseti sekund nezaujme postavení v území pálkaře, rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a přidělí pálkaři dobrý nadhoz (strike) [5.4.3.d(v)].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by měli takového hráče upozornit, že byl již vyslyšen (varován), a že se může vrátit na svou pozici nebo bude vyloučen. Odmítnutí přestat v argumentaci a následné zdržování hry poté, co rozhodčí dal hráči nebo koučovi adekvátní prostor k argumentaci, je důvodem k vyloučení.



**502.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B3 zaujme postavení na ulejkvu (bunt) s pálkou nastavenou nad domácí metou. Během nadhozu pálkař B3 pálkou nepohne a míč **(a)** proletí vysoko nad „strike zone“, **(b)** proletí vedle „strike zone“. Během nadhozu nedošlo ke kontaktu míče s pálkou.

**VÝKLAD:** Pouhé držení pálky nad domácí metou ve „strike zone“ během nadhozu nebo po nadhozu se nepovažuje za pokus o odpal. Pokud míč neproletí „strike zone“, jakýkoliv pohyb směrem k nadhozenému míči v okamžiku, kdy je míč v blízkosti domácí mety, se při ulejkve (bunt) považuje za dobrý nadhoz (strike) [5.1.8, 5.1.41, 5.4.3.a(i), 5.4.3.c(i, ii)].

### 5.4.4. Pálkař je aut (The batter is out)



**503.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B3 má stav nadhozů 0-2 (0 ball, 2 strike). Pálkař B3 nadhozený míč švihne, mine a míč jej trefí do ruky s pálkou. Pak se odrazí od ruky pálkaře B3 k nadhazovači F1, který míč sebere a zahraje ve spolupráci s polaři F4 - F3 aut běžce R1 na druhé metě a aut pálkaře B3 na první metě.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B3 je aut, běžec R1 se vrací na první metu [5.4.4.b(i)].

**504.** Pálkař B1 odpálí míč s upravenou pálkou (altered bat) a obsadí první metu. Pálkař B2 sebere odhozenou pátku pálkaře B1 a vstoupí do území chytače. Rozhodčí si nyní všimne, že pálkaři B1 a B2 použili upravenou pátku.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B2 je aut a vyloučen ze hry za to, že vstoupil do území pálkaře (batter's box) s upravenou pálkou (altered bat). Pálka je vyřazena ze hry [5.4.4.b(iii)].

*POZNÁMKA:* V okamžiku, kdy pálkař s upravenou pálkou (altered bat) vstoupí do území chytače, začíná běžet jeho čas na pálce a pálkař je aut a vyloučen za použití upravené pátky [5.1.48]. Tzn. běžící pálkař B1 může být aut a vyloučen ze hry za použití upravené pátky pouze **do okamžiku**, kdy následující pálkař B2 zaujme své postavení v pálkařském území.

**505.** Pálkař B6 používá upravenou pátku (altered bat). Rozhodčí zjistí používání upravené pátky pálkařem B6 **(a)** před tím, než vstoupí do území pálkaře, **(b)** poté, co vstoupí do území pálkaře.



**VÝKLAD:** V situaci **(a)** rozhodčí přeruší hru, zabrání vstupu pálkaře do pálkařského území a odstraní upravenou pálku ze hry. V situaci **(b)** je pálkař B6 aut a vyloučen ze hry [5.4.4.b(iii)].



**506.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč s pálkou delší než 86,4 cm (34 in). Běžec R1 je aut na druhé metě, pálkař B2 obsadí první metu. Rozhodčí si nyní všimne, že pálkař B2 použil nesprávnou pálku (illegal bat).

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B2 je aut za použití nesprávné pálky (illegal bat), běžec R1 se vrací na první metu a jeho aut na druhé metě neplatí [5.4.4.b(iii), 5.1.23.c].

**507.** Pálkař B1 vstoupí do území pálkaře (batter's box) s pálkou, která má částečně strženou/chybějící pásku (omotávku) na držadle pálky.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B1 je aut za použití nesprávné pálky (illegal bat) [5.4.4.b(iii)].

**508.** Pálkař B1 se pokusí odpálit míč pomocí ulejkvy (bunt) nebo zadržného švihu (slap hit). Když zasáhne nadhozený míč, stojí jednou nohou mimo území pálkaře.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B1 je aut za nesprávně odpálený míč (illegally batted ball) [5.4.4.b(iv), 5.1.23.a].

**509.** Pálkař B1 stojí na začátku nadhozu v území pálkaře. Když poté zasáhne pálkou míč, je jednou nohou mimo své území, ale nedotýká se země.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, pálkař může být mimo území pálkaře (batter's box) v době kontaktu s míčem, ale nesmí se dotýkat země. Pokud by se pálkař v době kontaktu s míčem dotýkal země mimo území pálkaře nebo byl v kontaktu s domácí metou, je aut a míč je mrtvý [5.4.4.b(IV)].

**510.** Pálkař B1 odpálí míč po zemi na polaře F5. **(a)** Po odpalu pálkař B1 odhodí pátku na zem a odpálený míč do ní zpětnou rotací opět narazí, **(b)** polař F5 při zpracovávání odpáleného míče šlápne na odhozenou pátku, **(c)** páčka se při odpalu zlomí a její část zasáhne odpálený míč nebo polaře F5 při sbírání míče.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je míč ve hře. Zda se bude jednat o dobrý (fair ball) či chybný odpal (foul ball), rozhodne až postavení míče v okamžiku, kdy se jej dotknou polaři [5.4.4.b(vii)2].

*POZNÁMKA I.* k situaci **(a)**: Pokud by naopak páčka zasáhla míč, jednalo by se o bránění.

V situaci **(b)** je míč ve hře, nejedná se o bránění, pálkař B1 upustil/odhodil pátku na zem a ta se stala její součástí [2.1.12]. V situaci **(c)** není zlomení páčky během odpalu považováno za úmyslný čin pálkaře, ale jako náhodný důsledek únavy materiálu - nejedná se o bránění.

*POZNÁMKA II.* k situaci **(a)** a **(b)**: pokud by byla páčka dle posouzení rozhodčího **hozena** proti míči nebo pod nohy pálkaře, jednalo by se o bránění. Při posouzení je klíčové rozhodnout, zda se páčka pohybuje proti míči, či zda se míč pohybuje proti odhozené páčce. Pálkař je odpovědný za pohyb odhozené páčky do doby, než páčka zůstane nehybně ležet.

**511.** Pálkař B1 odpálí míč do země před domácí metu. Míč zpětnou rotací zasáhne v poli (fair territory) již ležící odhozenou pátku pálkaře B1. Jedná se o nesprávný odpal, protože odpálený míč zasáhl podruhé pátku? Je pálkař B1 aut? Co když se míč odrazí do zámezí (foul territory), aniž by se jej dotkl polař?

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, protože míč narazil do ležící páčky a ne páčka do míče. Nejedná se o bránění. Pokud by se míč odrazil od páčky do zámezí (foul territory), kde by se jej poprvé dotkl polař nebo by zde zůstal ležet, jednalo by se o chybný odpal (foul ball) [5.4.4.b(vii)2].

**512.** Pálkař B1 odpálí nadhozený míč pomocí ulejkvy (bunt) do pole (fair territory) podél pomezí čáry spojující domácí a první metu. Běžící pálkař při běhu na první metu upustí pátku na míč a ten se odrazí do pole mimo dosah chytače F2.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B1 je aut. Pálka při odhodu zasáhla míč. Pálkař je odpovědný za to, že bude mít při odhazování pátku pod kontrolou a ta nebude hozena proti nebo na odpálený míč. Pálkař je odpovědný za pohyb odhozené pátky do doby, než páłka zůstane nehybně ležet [5.4.4.b(vii)].

**513.** Pálkař B1 má stav nadhozů 0-2 (0 ball, 2 strike). Nadhazovač F1 je mimo nadhazovací kruh, když pálkař B1 přejde z levého území pálkaře (batter's box) do pravého. Je za to postih?

**VÝKLAD:** Ne. Postih v podobě autu pro pálkaře je pouze v situaci, kdy by pálkař před chytačem přestoupil z jednoho území do druhého v době, kdy nadhazovač přijímá signály nebo je připraven nadhodit [5.4.4.b(vi)].

**514.** Pálkař B1 vstoupí do levého území pálkaře. Nadhazovač F1 přijme signály od chytače F2 a je připraven nadhodit, když pálkař B1 přestoupí z levého do pravého území chytače.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B1 je aut. Pálkař nemůže změnit území pálkaře, když nadhazovač přijímá signály a je připraven nadhodit [5.4.4.b(vi)].

**POZNÁMKA:** Pokud by chtěl pálkař přestoupit do druhého pálkařského území, musel by požádat rozhodčího o přerušeni hry.



**515.** Běžec R1 na druhé metě usiluje s nadhozem o třetí metu. Chytač F2 chytí nadhozený míč a příhozem na třetí metu se snaží autovat běžce R1.

Pálkař B2 vystoupí z pálkařského území ve směru příhozu na třetí metu a je zasažen míčem od chytače F2 do helmy. Míč se odrazí do zámezí a běžec R1 bezpečně dosáhne třetí mety.

**VÝKLAD:** Jedná se o bránění, míč je mrtvý, pálkař B2 je aut a běžec R1 se vrací na druhou metu. Pálkař B2 se dopustil bránění tím, že **opustil/vystoupil** území pálkaře (batter's box) a **postavil se do směru** příhozu na třetí metu (není rozhodující, zda vystoupení z území bylo záměrné či nikoliv) [5.4.4.c(i)].



**516.** Běžec R1 na druhé metě. Chytač F2 nechytí nadhozený míč (passed ball) a běžec R1 mezitím postupuje na třetí metu. Chytač F2 míč sebere a příhozem na třetí metu zasáhne pálkaře B2 v pálkařském území.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře. Nejedná se o bránění, pokud rozhodčí posoudí, že pálkař neměl snahu/záměr zasahovat do příhozu chytače na třetí metu [5.4.4.c(i-iv)].



**517.** Jeden aut, běžec R1 na první metě se s nadhozem snaží získat druhou metu. Chytač F2 nechytí třetí dobrý nadhoz (strike) pálkaře B3. Poté, co pálkař B3 vidí upuštěný míč chytačem F2, rozběhne se na první metu. Chytač F2 při snaze zahrát aut na první metě přehodí míč do vnějšího pole.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, pálkař B3 je aut. Jestliže je první meta obsazena a jsou méně jak dva auty, je pálkař automaticky aut při prošvihnutém nebo prokoukaném třetím dobrém nadhozu. Míč nemusí být chycen chytačem F2 [5.4.4.a(ii)].

*POZNÁMKA:* Je důležité, aby rozhodčí za domácí metou v této situaci ihned a zřetelně informoval hráče o vyhlášení autu pálkaře. Pomůže tak hráčům v obraně i v útoku a zamezí tím vzniku možného bránění.

**518.** Pálkař B1 švihne a mine třetí dobrý nadhoz (strike). Míč se odrazí od rukavice chytače F2, zasáhne jeho hrudní chránič, odrazí se zpět do rukavice a je chytačem F2 chycen. Je pro vyhlášení autu pálkaře B1 nutné, aby byl tečován míčem nebo příhozem na první metu?

**VÝKLAD:** Ne, míč byl správně chycen a pálkař B3 je aut za třetí dobrý nadhoz [5.4.4.a(i)].



**519.** Běžec R1 na první metě. Chytač F2 upustí nadhozený míč, který se přikutálí k noze pálkaře B2. Ten jej zvedne a podá chytači F2. Běžec R1 mezi tím **(a)** ukradne druhou metu, **(b)** zůstane stát na první metě.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** se jedná o bránění a míč je mrtvý. Pálkař B2 je aut a běžec R1 se vrací na první metu [5.4.4.c(ii)]. V situaci **(b)** míč je mrtvý a není postih pro pálkaře B2.

*POZNÁMKA:* **(a)** Rozhodčí by měl vyhlásit mrtvý míč, jakmile pálkař B2 zvedne míč. Jedná se o bránění, protože pálkař B2 brání chytači ve hře (běžec R1 usiluje o druhou metu). O záměrné bránění se jedná z toho důvodu, že pálkař B2 by si měl být vědom toho, že jsou běžci na metách a zvedání (dotýkání se rukou/tělem) míče ve hře není povoleno. V situaci **(b)**, kdy nebylo ničemu zabráněno (běžec R1 neusiloval o další metu), by měl být pálkař B2 varován, aby takto nezasahoval do hry v době, kdy je míč ve hře.



**520.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, bez autu. Pálkař B3 za stavu 3-2 (3 ball, 2 strike) švihne a mine nadhozený míč. Chytač

F2 míč nechytí a vyrazí jej před sebe. Pálkař B3, když uvidí na zemi ležet upuštěný míč, se rozběhne na první metu. Chytač F2 míč sebere a přihraje polaři F5 na třetí metu. Polař F5 se dotkne třetí mety před tím, než na metu doběhne běžec R1. Rozhodčí vyhlásí běžce R1 aut.

**VÝKLAD:** Ne, pálkař B3 je aut, běžec R1 na třetí metě a běžec R2 na druhé metě jsou safe. Jestliže je první meta obsazena a jsou méně jak dva auty, je pálkař automaticky aut při prošvihnutém třetím dobrém nadhozu. Míč nemusí být chycen chytačem F2. Aut pálkaře/běžícího pálkaře ruší nucený postup ostatních běžců, autovat běžce tak lze pouze tečováním mimo metu/mety [5.4.4.a(ii)].



**521.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Následující nadhoz je vyhlášen jako špatný nadhoz (ball), přičemž běžec R1 krádeží získá druhou metu. Před dalším nadhozem pálkaři B3 rozhodčí zjistí, že pálkař B3 použil upravenou pálku (altered bat).

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B3 je aut a vyloučen ze hry za použití upravené pálky (altered bat). Pálka je vyřazena ze hry. Běžec R1 zůstává na druhé metě, neboť jeho postup na druhou metu nebyl výsledkem odpalu pálkaře B3 [5.4.4.b(iii)].

**522.** Polaři během rozehry na domácí metu nepřesně přihodí míč polaři F2. Míč zůstane ležet v zámezí (foul territory) u připravujícího se pálkaře, který jej přikopne chytači F2. V době kontaktu připravujícího se pálkaře s míčem žádný z běžců již dále po metách nepostupuje.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý a všichni běžci se musejí vrátit na mety, které drželi v době kontaktu připravujícího se pálkaře s míčem. Pro posouzení toho, zda se jednalo o bránění či nikoliv, je klíčové, zda polaři měli možnost další rozehry či nikoliv. Pokud neměli možnost rozehry (rozehra je u konce a běžci nemají zájem postupovat), míč je mrtvý a běžci zůstávají na metách, které drželi v době kontaktu připravujícího se pálkaře s míčem [5.4.4.c(ii)].

*POZNÁMKA:* Pokud by rozhodčí posoudil jednání připravujícího se pálkaře jako bránění, pak by byl míč mrtvý, běžec nejbližše domácí metě aut a ostatní běžci by se museli vrátit na metu, kterou drželi v okamžiku bránění.



**523.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na první metě, bez autu. Běžec R2 s nadhozem krade druhou metu, současně pálkař B3 švihne třetí dobrý nadhoz (3 strike) a mine. Při švihnutí ztratí rovnováhu a vystoupí z pálkařského území před domácí metu tak, že zabrání chytači F2 v příhozu na druhou metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B3 je strike aut, běžec R1 je aut, běžec R2 se vrací na první metu. Pokud pálkař (B3), který byl vyhlášen aut, brání pokusu polaře hrát aut, je běžec nejbližše domácí metě aut v okamžiku bránění. Ostatní běžci se musejí vrátit na mety, které drželi v době bránění [5.4.4.a(ii), 5.4.4.c(iv), 5.10.3.c(v)].



**524.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B3 se před nadhozem postaví do pálkařského území a zaujme postoj na ulevku (bunt) tak, aby znesnadnil možný příhoz polaři F2 na druhou metu. Běžec R1 na signál kouče s nadhozem usiluje o druhou metu. Aniž by se pálkař pokusil pálkou o švih, nadhozený míč proletí „strike zone“ a je vyhlášen jako dobrý nadhoz (strike). Pálkař stále drží pátku ve stejném místě nad domácí metou jako před nadhozem, když se chytač F2 ve snaze přihrát na druhou metu dotkne pátky a vyrazí si přitom míč z ruky.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B3 je aut. Běžec R1 se musí vrátit na první metu. Pálkař se dopustil bránění tím, že svým jednáním omezil hru polaře F2 [5.1.30.a, 5.4.4.c(ii, iv)].

*POZNÁMKA:* Pálkař je oprávněn během nadhozu držet pátku nad domácí metou. Jakmile však chytač míč chytí, je prostor nad domácí metou

považován za uzavřený a pálkař by neměl pokračovat v držení pálky nad metou ani nijak omezovat chytače ve snaze rozehrát míč v tomto prostoru. Pokud by nedošlo ke kontaktu chytače s pálkou nebo pokud by dle posouzení rozhodčího chytač nebyl omezen při rozehře, pak by se nejednalo o bránění a míč by byl ve hře.



**525.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Běžec R1 s nadhozem usiluje o druhou metu. Pálkař B3 nadhozený míč švihne a mine, při tom ztratí rovnováhu a vykročí z území pálkaře (batter's box) na domácí metu. Chytač F2 nadhozený míč chytí a ve snaze autovat přihrávkou běžce R1 na druhé metě **(a)** se srazí s pálkařem B3, **(b)** musí se vyhnout pálkaři B3, aby mohl přihrát míč na druhou metu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** se jedná o bránění. Míč je mrtvý, pálkař B3 je aut a běžec R1 se musí vrátit na první metu [5.1.30.a, 5.4.4.c(ii,iv)].



**526.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Chytač F2 nechytí nadhozený míč (passed ball), který projde k oplocení za domácí metu. Běžec R1 to uvidí a rozhodne se běžet na domácí metu. Chytač F2 sebere míč v zámezí a přihrávkou polaři F1 na domácí metu zasáhne pálkaře B2, který stále stojí v pálkařském území. Běžec R1 skóruje.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B2 je aut a běžec R1 se vrací na třetí metu. Pálkařské území nechrání pálkaře, neposkytuje „imunitu“ před tím, aby nezpůsobil bránění. Pálkař má odpovědnost za to, že si je vědom herní situace po každém nadhozeném míči, zvláště v situaci, kdy je běžec na třetí metě a snaží se skórovat [5.1.30.a, 5.4.4.c(iii)].

**POZNÁMKA:** V popsané situaci nejde automaticky o bránění, pokud je pálkař zasažen míčem v pálkařském území. Rozhodující pro posouzení, zda došlo k



bránění či nikoliv je, **(a)** zda příhoz směřuje přímo na polaře u domácí mety nebo **(b)** dochází ke hře u domácí mety s cílem autovat běžce.



**527.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč do vzduchu nad domácí metu a zůstane stát v území pálkaře (batter's box). Chytač F2 ve snaze chytit míč ze vzduchu se srazí s pálkařem B2. Míč, nikým netečován, dopadne do pole (fair territory), kde zůstane ležet. Pálkař B2 doběhne na první metu a běžec R1 postoupí na třetí metu.

**VÝKLAD:** Pokud rozhodčí posoudí, že chytač F2 měl možnost chytit míč ze vzduchu, jedná se o bránění. Míč je mrtvý a pálkař B2 je aut. Běžec R1 se vrací na druhou metu [5.5.2.b(ix)]. Pokud rozhodčí posoudí, že chytač F2 neměl možnost chytit míč ze vzduchu, jedná se o překážení běžícímu pálkaři B2. Míč je dočasně mrtvý. Jestliže se běžící pálkař stane běžcem (dosáhne první mety), překážení se ruší. Pokud běžící pálkař nedosáhne první mety (je aut na první metě), míč je mrtvý a BR (B2) je přidělena první meta. Všem ostatním běžcům jsou přiděleny mety, kterých by dosáhli, pokud by nedošlo k překážení BR (B2) [5.10.2].

---

### 5.5.1. Pálkař se stane běžícím pálkařem (The batter becomes the batter runner)

---

Běžící pálkař (batter runner) je hráč (pálkař), který ukončil čas na pálce, ale ještě nebyl vyautován nebo nezískal první metu.



**528.** Bez běžců. Chytač F2 upustí prošvihnutý třetí dobrý nadhoz (strike) pálkaře B1. Pálkař odchází směrem k lavičce (dugoutu), když si uvědomí, že může běžet na první metu. Chytač F2 jej netečuje ani nepřihraje míč na první metu a pálkař B1 tak dosáhne první mety.

**VÝKLAD:** Pálkař je safe na první metě [5.5.1.b].



**529.** Všechny mety obsazené, dva auty. Chytač F2 upustí třetí dobrý nadhoz (strike) pálkaře B6. Poté míč sebere a dotkne se domácí mety dříve než běžec R1 ze třetí mety.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut. Běžci mohou být autováni dotykem mety, protože pálkař B6 se stal běžícím pálkařem (batter runner) a nebyl tak zrušen nucený postup. Při dvou autech a obsazené první metě neplatí pravidlo o prošvihnutém třetím dobrém nadhozu. Pálkař se tak stává běžícím pálkařem, není automaticky aut a má v takové situaci možnost běžet na první metu [5.5.1.b, 5.1.19].



**530.** Všechny mety obsazené, pálkaři B4 je nadhozen čtvrtý špatný nadhoz (4 ball). Běžec R1 se při nuceném postupu zapomene dotknout domácí mety a jde na lavičku. Může být v této situaci zahrána hra na výzvu (appeal play) za minutí mety běžcem R1?

**VÝKLAD:** Ano. Po čtyřech špatných nadhozech se pálkař B4 stal běžícím pálkařem (batter runner), všichni ostatní běžci jsou tak nuceni postupovat a dotknout se met ve správném pořadí. Minutí domácí mety běžcem R1 je hra na výzvu (appeal play) a pokud bude uplatněna, je běžec R1 vyhlášen aut [5.5.1.c(i), 5.9.a, 1.2.6.e(i)].

**531.** Pálkař B1 obdrží **(a)** úmyslnou metu zdarma (intentional walk) nebo **(b)** metu zdarma za čtyři špatné nadhozy (4 ball). Hned poté, co se pálkař stal běžícím pálkařem (batter runner), se jde nadhazovač F1 poradit s chytačem F2. B1 to vidí a pokračuje v běhu přes první metu na druhou, které bezpečně dosáhne.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je míč je mrtvý, B1 se vrací na první metu. Při úmyslné metě zdarma je míč mrtvý a běžící pálkař může postupovat pouze na první metu [5.5.1.c(ii)3]. V situaci **(b)** je míč ve hře, B1 zůstává na druhé

metě. Při metě zdarma za čtyři špatné nadhozy (4 ball) je míč ve hře a běžící pálkař je chráněn pouze při postupu na první metu, dále může postupovat pouze na vlastní riziko [5.5.1.c(i)].



**532.** Bez běžců. Chytač sáhne rukavicí pálkaři B1 do odpalu. I přes překážení chytače pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole a je autován při postupu na druhou metu.

**VÝKLAD:** Pálkař B1 je aut. Běžící pálkař přestane být chráněn v důsledku překážení chytače, jakmile dosáhne první mety. Dále již není chráněn a může být autován [5.5.1.d, Důsledek 5.5.1.d, Důsledek 3].

**533.** Před nadhozem se pálkař B1 posune dopředu směrem k nadhazovači v pálkařském území. Chytač F2 se také posune ve svém území směrem k nadhazovači. Během nadhozu se pálkař posune dozadu v pálkařském území, švihne míč a současně zasáhne rukavicí chytače F2.

**VÝKLAD:** Jedná se o překážení chytače F2. Pálkař se během odpalu může pohybovat v pálkařském území a chytač je povinen se případnému kontaktu s pálkou pálkaře vyhnout [5.5.1.d, Důsledek 5.5.1.d].



**534.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 i přes to, že mu je chytačem F2 překáženo, odpálí a obsadí první metu. Běžec R1 je přihozem aut na domácí metě, ale mine při běhu třetí metu. Protože běžec R1 je aut a při běhu minul třetí metu, vedoucí týmu v útoku žádá rozhodčího o využití možnosti volby a přijetí důsledku překážení. Rozhodčí žádost zamítne.

**VÝKLAD:** Ano. Vedoucí družstva v útoku nemá možnost volby, neboť běžec R1 a pálkař B2 se posunuli o jednu metu. Pokud běžec mine metu aniž by se jí dotkl, je to jako by ji získal [5.5.1.d, Důsledek 5.5.1.d, Důsledek 3].



**535.** V dohrávce sedmé směny je stav utkání vyrovnaný. Družstvo v útoku má běžce R1 na třetí metě a jeden aut. Pálkař B3 švihne a mine míč, přičemž chytač F2 se rukavicí při švihu dotkne pálky pálkaře. Rozhodčí signalizuje dočasně mrtvý míč a překážení chytače F2. Jako důsledek překážení poté rozhodčí přidělí pálkaři B3 první metu a běžec R1 zůstává na třetí. Může vedoucí družstva přijmout důsledek rozehry (dobrý nadhoz/strike) místo přidělení první mety?

**VÝKLAD:** Ano, švih pálkaře B3 znamená dobrý nadhoz (strike) a míč je ve hře, podobně jako u odpalu do pole či do zámezí. Vedoucí týmu v útoku má možnost přijmout výsledek rozehry (dobrý nadhoz pro pálkaře B3 a běžec R1 na třetí metě) nebo důsledek překážení (B3 na první metě, R1 na třetí metě) [5.5.1.d, Důsledek 5.5.1.d, Důsledek 2].

**536.** Pálkař B1 při nápřahu pálkou zpět (back swing) zasáhne rukavicí chytače F2 **(a)** před tím, než nadhazovač F1 nadhodí, **(b)** poté, co nadhazovač F1 zahájil nadhoz.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** by měl rozhodčí okamžitě přerušit hru „TIME“ a umožnit pálkaři i chytači opět zaujmout svá postavení a až poté znovu zahájit hru [4.5.a]. V situaci **(b)** se jedná o překážení chytače F2 a není rozhodující, zda došlo ke kontaktu chytače s pálkou při nápřahu (back swing) nebo při švihu proti míči (forward swing) [5.5.1.d, Důsledek 5.5.1.d].



**537.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na první metě. Odpálený míč zasáhne rozhodčího, který stojí za vnitřními polaři.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, protože prošel vnitřními polaři (tzn. předpokládá se, že žádný jiný polař nemohl odpálený míč zpracovat) [5.5.1.e, Důsledek 5.5.1.e 2].

POZNÁMKA: Míč by byl mrtvý a běžcům by se přidělila jedna meta od okamžiku nadhozu, pokud by nikým netečovaný míč, který **neprošel** vnitřními polaři (vyjma nadhazovače), zasáhl rozhodčího [5.5.1.e, Důsledek 5.5.1.e.2, 5.11.a(i)4].

**538.** Pálkař B1 má stav nadhozů 2-2 (2 ball, 2 strike). Následující nadhozený míč se odrazí od země před domácí metou a zasáhne pálkaře, **(a)** když se snaží nadskočením vyhnout míči, **(b)** když stojí v území pálkaře (batter's box) a míč jej zasáhne do nohy.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je míč mrtvý a pálkaři B1 je přiznána první meta. V situaci **(b)** je míč mrtvý a rozhodčí vyhlásí špatný nadhoz (ball) pro pálkaře B1. Trefenému pálkaři není přiznána první meta, pokud se dle posouzení rozhodčího nepokusil vyhnout špatně nadhozenému míči [5.5.1.f].

**539.** Pálkař B1 se pokouší vyhnout špatně nadhozenému míči (míč směřuje mimo „strike zone“) a je zasažen míčem mimo „strike zone“ do ruky svírající pálku.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý a pálkaři B1 je přiznána první meta. Ruce nejsou součástí pálky [5.5.1.f].

**540.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole tak, že **(a)** zasáhne v poli (fair territory) plot ohraničující hřiště, odrazí se od něj do rukavice polaře a z rukavice za plot nebo **(b)** zasáhne rukavici polaře nad úroveň plotu, odrazí se od ní, zasáhne horní okraj plotu a odrazí se za něj nebo **(c)** zasáhne rukavici polaře pod úroveň plotu, odrazí se od ní, zasáhne horní okraj plotu a odrazí se za plot.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** jsou pálkaři přiznány/přiděleny dvě mety [5.5.1.g(iv)3, 5.11 Důsledek b(i)3]. V situaci **(b)** a **(c)** se jedná o home run [5.5.1.g(ii)].



**541.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole k levé pomezí čáře. Polař F7 tečuje míč v poli (fair territory) a vyrazí jej přes zámezí (foul territory) za plot ohraničující hřiště. Rozhodčí vyhlásí home run.

**VÝKLAD:** Ne. Pálkař B2 obdrží druhou metu, běžec R1 třetí metu. Jestliže odpal v letu zasáhne polařovu rukavici nebo jeho tělo a dopadne za plot do zámezí, pálkaři a běžcům jsou přiděleny dvě mety k těm, které drželi v době nadhozu [5.5.1.g(iv)2, 5.11 Důsledek b(i)2].

**542.** Kdy se při odpalu z pálkaře (batter) stane běžící pálkař (batter runner)?

**VÝKLAD:** Pálkař se stane běžícím pálkařem, jakmile odpálí míč do pole (fair territory) a není aut nebo nedosáhne první mety. Při odpalu do zámezí (foul territory) je pálkař běžícím pálkařem do doby, než je aut ze vzduchu nebo je vyhlášen chybný odpal (foul ball) [5.5.1].

**543.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole na polaře F8. Polař F8, ve snaze chytit míč ze vzduchu, přeskočí nízký plot ohraničující hřiště, postaví se na zem mimo hřiště (v dead ball territory), nahne se do hřiště přes plot a chytí míč. Dle posouzení rozhodčího **(a)** byl míč v poli (fair territory) a přeletěl by plot ohraničující hřiště nebo **(b)** míč byl v poli (fair territory) a nepřeletěl by plot ohraničující hřiště.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je vyhlášen home run [5.5.1.g(iv), 5.11 Důsledek d(i)]. V situaci **(b)** je pálkaři přidělena druhá meta. Pokud by byli běžci na metách, obdrželi by dvě mety k těm, které drželi v době nadhozu [5.5.1.g(iv)4, 5.11 Důsledek b(i)4].

**544.** Nadhazovač F1 informuje rozhodčího na domácí metě o záměru přidělit pálkaři B1 úmyslnou metu zdarma (intentional walk).

**VÝKLAD:** Oznamení udělit úmyslnou metu zdarma se považuje za nadhoz, míč je mrtvý a běžci nemohou postupovat, pokud nejsou nuceni z důvodu toho, že pálkař získal první metu.



**545.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Následující nadhoz pálkaři B2 rozhodčí vyhlásí jako nesprávný nadhoz (illegal pitch). Pálkař B2, i přesto, že mu je chytačem F2 překážno, odpálí míč do vnějšího pole a obsadí první metu. Běžec R1 zůstane stát na třetí metě. Jak by měl rozhodčí postupovat a co bude výsledkem rozehry?

**VÝKLAD:** Jako první musí rozhodčí řešit překážení chytače F2 [5.5.1.d, Důsledek 5.5.1.d, Důsledek 1-3]. Jestliže běžec R1 nepostoupil o metu dále, má vedoucí týmu v útoku právo volby buď přijmout výsledek rozehry nebo důsledek překážení (pálkař B2 na první metě, běžec R1 na třetí metě).

Pokud se rozhodne pro výsledek rozehry, rozhodčí přistoupí k řešení nesprávného nadhozu (illegal pitch) a vedoucí týmu v útoku opět dostane na výběr, zda přijmout výsledek rozehry (pálkař B2 na první metě, běžec R1 na třetí metě) nebo důsledek nesprávného nadhozu [Důsledek 4.3.1.-4.3.7., Důsledek a-e].

Pokud se vedoucí týmu v útoku rozhodne přijmout důsledek za nesprávný nadhoz (illegal pitch), je vyhlášen špatný nadhoz (ball) pro pálkaře B2 a doběh běžce R1 ze třetí mety.

*POZNÁMKA:* Pokud by běžec R1 na odpal pálkaře B2 skóroval, tak se důsledky za překážení a nesprávný nadhoz ruší. Běžec i pálkař se posunuli o metu dále.

**546.** Pálkař B1 odpálí míč před domácí metu. Chytač F2 míč sebere a ve snaze přihrát jej polaři F3 zasáhne před **dosažením začátku** jednometrovky (one meter line) běžícího pálkaře B1 v poli (fair territory).

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, jestliže je běžící pálkař BR zasažen přihrávaným míčem v poli (fair territory) před dosažením jednometrovky (one meter

line). O bránění by se jednalo pouze v situaci, kdy by BR úmyslně vběhl do dráhy přihrávaného míče [5.5.2.b(ii), Příloha 1F].



**547.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B3 má stav nadhozů 2-1 (2 ball, 1 strike). Následující nadhoz rozhodčí vyhlásí jako špatný nadhoz (3 ball). Pálkař, v domnění, že má čtvrtý špatný nadhoz (4 ball), odhodí pálku a běží na první metu. Hráči v obraně jsou zmateni během pálkaře B3 na první metu natolik, že umožní běžci R1 bezpečně dosáhnout druhé mety aniž by se jej snažili autovat.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je safe na druhé metě. Hráči v obraně by si měli být vědomi herní situace a pálkařského stavu. Z tohoto důvodu by je neměl neoprávněný postup pálkaře B3 na první metu zaskočit [5.5.1.c(i)].

*POZNÁMKA:* Pokud by běžec B3 vylákal rozehru na první metu, lze jeho jednání posoudit jako bránění.

**548.** Chytač F2 chytí odpálený míč ze vzduchu do masky **(a)** v zámezí (foul territory), **(b)** v poli (fair territory).

**VÝKLAD:** Za chycení (catch) se považuje, pokud polář chytí odpálený nebo přihrávaný míč do své ruky nebo rukavice. V situaci **(a)** se jedná o chybný odpal (foul ball), neboť odpálený míč zasáhl masku (byl chycen do masky) chytače F2 v zámezí (foul territory) [5.1.9, 5.1.20.d]. V situaci **(b)** se jedná o použití vybavení, které není na svém místě. Z tohoto důvodu je vyhlášen dočasně mrtvý míč. Běžícímu pálkaři a běžcům jsou přiděleny tři mety [5.5.1.e, 5.11.c].



## 5.5.2. Běžící páłkař je aut (The batter runner is out)

**549.** Pálkař B3 odpálí míč do zámezí (foul territory). Polař F3 se snaží míč chytit ze vzduchu a srazí se s koučem u první mety, který **(a)** stojí v území kouče, **(b)** je mimo území kouče.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** míč je mrtvý a páłkař B3 je aut. Členové družstva v útoku nemohou bránit polaři při pokusu o chytání odpáleného míče do zámezí (foul territory) [5.5.2.b(x)].

*POZNÁMKA:* Území kouče je prostor, kde kouč zůstává do doby, než nadhazovač nadhodí. Pokud je míč odpálen do zámezí, musí kouč v území kouče umožnit hráčům v obraně hrát odpálený míč.

**550.** Pálkař B1 odpálí míč do vzduchu na polaře F8. Polař F8 odrazí míč do plotu a od plotu se míč odrazí zpět do rukavice polaře F8. Míč se během chytání nedotkl země.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře. Nejedná se o chycení míče (catch), neboť míč se při chytání dotkl plotu (tzn. jiného předmětu), což se považuje jako by dopadl na zem [5.5.2.a(ii), 5.1.9.e].



**551.** Všechny mety obsazené, bez autu. Pálkař B4 odpálí míč na polaře F3. Rozhodčí signalizuje vnitřní chycený míč (infield fly). Míč, nikým netečován, dopadne do zámezí (foul territory), kde zůstane ležet.

**VÝKLAD:** Vyhlášení vnitřního chyceného míče (infield fly) neplatí. Jedná se o chybný odpal (foul ball) [5.5.2.a(v), 5.1.26].



**552.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, bez autu. Pálkař B3 naznačuje pokus o ulevku (bunt), ale v poslední chvíli pálku stáhne a do

míče udeří švihem. Míč odpálí do pole (fair territory) ne více jak tři metry do výšky. Rozhodčí vyhlásí vnitřní chycený míč (infield fly). Je rozhodnutí rozhodčího správné?

**VÝKLAD:** Ano. Pravidla nedefinují, jak vysoko musí míč vyletět, aby mohl být vyhlášen jako vnitřní chycený míč (infield fly). S ohledem na to, že se nejednalo o ulejkvu (bunt) ani o přímý odpal (line drive), je na citu a posouzení rozhodčího, zda míč mohl být vnitřním polařem jednoduše chycen [5.5.2.a(v), 5.1.26].

**553.** Odpálený míč je vyražen polařem F3 do zámezí (foul territory) mezi domácí a první metu. Chytač F2 míč sebere a snaží se jej přihodit polaři F4, který stojí v zámezí na oranžové části první mety. Příhozem však trefí v poli běžícího pálkaře B1.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře. V situaci, kdy se míč rozehrává ze zámezí mezi domácí a první metou se jednometrovka (one meter line) zdvojí na obě strany od pomezí čáry a běžec tak může běžet v poli (fair territory) [5.5.2.a(vi), 5.6.a(ii)].

**554.** Pálkař B1 odpálí míč po zemi na polaře F6, ten míč zpracuje a přihodí na první metu polaři F3. Pálkař B1 mezitím dosáhne první mety, ale dotkne se pouze její vnitřní bílé části. Vyhlásí rozhodčí pálkaře B1 safe?

**VÝKLAD:** Ano, pálkař B1 je vyhlášen safe. Pálkař B1 by byl aut, pouze pokud by tým v obraně zahrál hru na výzvu (appeal play) dříve, než by se pálkař B1 (nyní již běžec R1) po přeběhnutí první mety vrátil na její vnitřní část. Jedná se o podobný přístup, jako kdyby běžec minul metu [5.5.2.a(vi), 5.6.a(iii)].



**555.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč do vzduchu na polaře F3 k pomezí čáře spojující domácí a první metu. Rozhodčí signalizuje vnitřní chycený míč (infield fly if fair). Polař F3

odpálený míč mine, ten dopadne na zem, odrazí se a zasáhne běžícího pálkaře B4 **(a)** v poli (fair territory), **(b)** v zámezí (foul territory). Běžci R1 a R2 na odpal postoupí o jednu metu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je míč je mrtvý, pálkař B4 je aut a běžci R1, R2 se vracejí na mety, které drželi v době odpalu. Rozhodčí vyhlásil vnitřní chycený s poznámkou „if fair“, protože nebylo zřejmé, zda se bude jednat o dobrý odpal (fair ball) nebo chybný odpal (foul ball). K bránění běžícího pálkaře B4 došlo v okamžiku, kdy jej nikým netečovaný míč zasáhl v poli (fair territory). V tento moment se míč stává mrtvým a běžící pálkař je aut [5.1.26, 5.5.2.b(v), 5.1.30]. V situaci **(b)** se jedná o chybný odpal (foul ball) a míč je mrtvý. Běžci R1, R2 se vracejí zpět na mety, které drželi před nadhozem a pálkař B4 jde opět pálit [5.1.20.d].

**556.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole. Po odpalu mu pálka vyletí z rukou a zasáhne chytače F2. Existuje v pravidlech postih pro to, když pálkař nemá po odpalu odhození pátky pod kontrolou a ohrožuje tak hráče?

**VÝKLAD:** Neexistuje žádný konkrétní postih pro to, když pálkaři náhodně vyklouzne pálka z rukou, pokud však nezabrání polaři ve zpracování odpáleného míče. Pálkař B1 odpálil míč do vnějšího pole, tzn. zasažení chytače F2 pátkou nemělo vliv (nebránilo) zpracování/chytání odpáleného míče ve vnějším poli [5.5.2.b(viii)].

**POZNÁMKA:** Pálkař je odpovědný za svojí pátku a pokud rozhodčí posoudí jednání pálkaře jako nebezpečné, je na místě postih v podobě napomenutí, popřípadě jeho vyloučení ze hry, jestliže dojde k opakování.



**557.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč pomocí ulejkvy (bunt) směrem k první metě. Polař F3 míč zpracuje a na pomezí čáře čeká na pálkaře B2, aby jej mohl tečovat. Pálkař B2, aby dal čas běžci R1 doběhnout z druhé na třetí metu jde pomalu k polaři F3 a zastaví se těsně před ním. Polař F3 poté pálkaře B2 tečuje.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, pálkař B2 je aut. Pravidla umožňují, aby se běžící pálkař (batter runner) zastavil při postupu na první metu. Není však povoleno, aby běžící pálkař udělal krok zpět a tím se vyhnul nebo oddálil tečování [5.5.2.b(xii), 5.5.2.a(iii)].

**558.** Pálkař B1 dostane metu zdarma za čtyři špatné nadhozy (4 ball). Na půl cesty k první metě mu upadne na zem pálkařská rukavička. Pálkař se otočí, udělá dva kroky zpět k domácí metě a sebere ji. Poté pokračuje dále k první metě.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře. Běžící pálkař není vyhlášen aut, protože krok zpět neznamenal vyhýbání se nebo oddalování tečování [5.5.2.b(xii), 5.5.1.c(i)].

**559.** Běžící pálkař je aut, jestliže při méně jak dvou autech a s obsazenou první metou polař úmyslně upustí dobrý odpal v letu (včetně ulevky nebo přímého odpalu). Jak lze rozpoznat, že se jedná o úmyslně upuštěný míč?

**VÝKLAD:** Aby byl míč posouzen jako úmyslně upuštěný míč (intentionally dropped ball), musí být nejdříve polařem chycen a poté upuštěn. Pokud nechá polař spadnout míč na zem aniž by se jej dotknul, a poté se pokouší o hru, nejedná se o úmyslně upuštěný míč [5.5.2.b(xiv), 5.1.29].



**560.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu, pálkař B2 odpálí míč do zámezí (foul territory) k lavičce u třetí mety. Polař F5 se snaží v zámezí chytit opálený míč ze vzduchu, když náhradník soupeře, který sedí na lavičce (dugoutu), mu v tom zabrání (př. chytí míč dříve, než polař) [5.5.2.b(x)].

**VÝKLAD:** Pálkař B2 je aut, míč je mrtvý, běžec R1 se vrací na třetí metu. Pálkař/běžící pálkař je aut, jestliže člen družstva v útoku brání pokusu chytit chybný odpal v letu. Pokud je podle posouzení rozhodčího bránění zřejmým pokusem zabránit dvoujautu, je běžec nejbliže domácí metě aut.



**561.** Běžec R1 na první metě, bez autu, pálkař B2 odpálí míč pomocí ulejkvy (bunt). Nadhazovač F1 míč chytí a okamžitě upustí na zem před sebe. Následně jej sebere a ve spolupráci s polaři F6-F3 zahrají aut běžce R1 a pálkaře B2 na druhé a první metě. Rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a úmyslně upuštěný míč (intentionally dropped ball). Pálkař B2 je aut a běžec R1 se vrací na první metu. Vedoucí týmu v obraně protestuje proti rozhodnutí rozhodčího s tím, že pálkař B2 odpálil pomocí ulejkvy a proto se nemůže jednat o úmyslně upuštěný míč.

**VÝKLAD:** Rozhodnutí rozhodčího je správné. Nechycený/upuštěný míč po ulejkve (bunt) nebo po přímém odpalu (line drive) může být posouzen rozhodčím jako úmyslně upuštěný míč (intentionally dropped ball) [5.5.2.b(xiv), 5.1.29].

**562.** Běžec R1 běží ze třetí mety na domácí metu. Běžící pálkař po odpalu stojí u domácí mety a blokuje příhoz chytači F2 od polaře F6.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžící pálkař a běžec R1 jsou aut. Běžící pálkař BR úmyslně bránil při hře u domácí mety a znemožňoval tak zahrání autu běžce R1 [5.5.b(xiv), 5.1.29].



**563.** Běžec R1 na druhé metě, jeden aut. Pálkař B3 odpálí míč do zámezí k lavičce (dugout) týmu v útoku. Běžec R1 se domnívá, že jsou dva auty a vidí, že míč bude jednoduše chycen v zámezí polařem F5, tak jde volným krokem směrem ke třetí metě. Když toto uvidí hráč na lavičce družstva v útoku, vstoupí z lavičky (dugout) do hřiště a polaři F5 při chytání vyrazí míč mimo jeho dosah.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 a pálkař B3 jsou aut. Jedná se o úmyslné bránění člena družstva v útoku při pokusu chytit chybný odpal v letu se zřejmým pokusem zabránit dvoujautu [5.5.2.b(x)].



**564.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč na polaře F6. Rozhodčí vyhlásí vnitřní chycený míč (infield fly) a polař F6 úmyslně upustí míč (intentionally dropped ball). Běžci R1 a R2 mezitím vyčkávají na metách.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžci mohou postupovat po metách a pálkař B4 je aut. Vyhlášení vnitřního chyceného míče (infield fly) má přednost před vyhlášením úmyslně upuštěného míče (intentionally dropped ball) [5.5.2.a(v), 5.5.2.b(xiv)].



**565.** Všechny mety obsazené, bez autu. Pálkař B4 odpálí míč na polaře F6 a rozhodčí vyhlásí vnitřní chycený míč (infield fly). Polaři F6 při chytání ze vzduchu míč vypadne z rukavice.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, pálkař B4 je aut. Není podstatné, zda polař chytí míč při vyhlášeném vnitřním chyceném míči (infield fly) [5.5.2.a(v), 5.1.26].



**566.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč pomocí ulejkvy (bunt). Polaři F3 a F1 se srazí při sbírání míče v poli. Polař F4 je na druhé metě a čeká přihrávku. Polař F3 nakonec sebere míč a přihrávkou na první metu (kde není žádný polař, který by míč chytil) trefí v poli běžícího pálkaře do zad. Rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a aut pálkaře B2 za běh mimo jednometrovku (one meter line).

**VÝKLAD:** Ne, jedná se o chybné rozhodnutí. Pálkař B2 nemůže být aut, protože nedošlo k bránění, jelikož na první metě nebyl žádný hráč, který by přihrávkou od polaře F3 chytil. Rozehra měla dále pokračovat a míč měl být ve hře. Pokud rozhodčí vyhlásil mrtvý míč (dead ball) a přerušil tak rozehru,

měl by popsanou situaci napravit přidělením druhé mety běžci R1 a první mety pálkaři B2 [5.5.2.b(ii)2].

**567.** Pálkař B1 má stav nadhozů 3-2 (3 ball, 2 strike). Následující nadhozený míč švihne a mine. Míč se odrazí od rukavice chytače F2 a pálkař B1 jej zasáhne pálkou při došvihu, když se chytač F2 snaží míč ze vzduchu opět chytit.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý a pálkař B1 je aut. Jedná se o bránění, kdy běžící pálkař brání upuštěnému třetímu dobrému nadhozu (3 strike) [5.5.2.b(vii)].

**568.** Pálkař B1 má stav nadhozů 3-2 (3 ball, 2 strike). Následující nadhozený míč švihne a mine. Míč se odrazí od rukavice chytače F2 na zem před domácí metu. Běžící pálkař B1 běží na první metu a **(a)** srazí se s chytačem F2, který se snaží sebrat míč, **(b)** neúmyslně kopne/zasáhne do míče.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** ani **(b)** se nejedná o bránění po upuštění třetím dobrém nadhozu. Míč je ve hře. Upuštěný třetí dobrý nadhoz je chybou chytače, která by neměla omezovat pohyb běžícího pálkaře směrem k první metě. O bránění by se jednalo, pokud by bylo zjevné, že činnost běžícího pálkaře byla úmyslnou snahou zabránit opětovnému získání míče chytačem F2, a ne snahou o postup/běh na první metu [5.5.2.b(vii)].

**569.** Pálkař B1 odpálí míč na polaře F5, ten míč zpracuje a přihraje polaři F3 na první metu. Polař F3 míč chytí těsně před běžícím pálkařem B1, který se poté s polařem na první metě srazí, přičemž se oba v době kontaktu dotýkají vnitřní bílé části dvojité první mety. Polaři F3 po srážce vypadne míč z rukavice.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B1 je aut. Běžící pálkař způsobil bránění tím, že neběžel na vnější oranžovou část mety a způsobil tak srážku s polařem F3, který stál na vnitřní bílé části dvojité první mety. Pokud se běžící pálkař dotkne pouze vnitřní části dvojité první mety a srazí se s polařem, který

chytá přihrávaný míč, a který také použije vnitřní část dvojité první mety, jedná se o bránění [5.5.2.b(xiii)].

**570.** Pálkař odpálí míč do **(a)** vnitřního pole nebo **(b)** do vnějšího pole. Přitom neodhodí pálku a doběhne s ní až na první metu. Je běžící pálkař BR aut za neodhození pálky?

**VÝKLAD:** Ne. Není žádné pravidlo, které by přikazovalo běžícímu pálkaři odhodit pálku po odpalu/před dosažením první mety.

*POZNÁMKA:* Pokud běžící pálkař běží s pálkou na první metu a rozhodčí posoudí, že se jedná o nesportovní chování (př. záměrně ohrožuje protihráče), může být BR vyloučen [3.5.1.c Důsledek a]. Pokud BR pálkou brání polařům ve hře, lze uplatnit pravidla vztahující se k bránění [5.1.30.a, 5.5.2.b(iv, v, vi)].



**571.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu, pálkař B2 odpálí míč po zemi před domácí metu. Chytač F2 se ve snaze sebrat míč ze země srazí s běžícím pálkařem B2, který běží na první metu. Míč se poté vykutálí do zámezí (foul territory), kde zůstane ležet.

**VÝKLAD:** Pokud rozhodčí posoudí, že chytač F2 měl možnost zpracovat odpálený míč v poli (fair territory) a zároveň běžec měl možnost se vyhnout polaři při zpracovávání míče, jedná se o bránění. Míč je mrtvý, pálkař B2 je aut, běžec R1 se musí vrátit na třetí metu [5.5.2.b(iii)]. Naopak pokud rozhodčí posoudí, že chytač F2 neměl možnost zpracovat odpálený míč v poli, jedná se o překážení běžícímu pálkaři B2. Míč je dočasně mrtvý do doby, než je vyhlášen chybný odpal (foul ball) [5.1.20.a, 5.10.2].

**572.** Chytač F2 upustí třetí dobrý nadhoz (3 strike). Pálkař B1, v domnění, že je aut, odchází směrem k lavičce (dugoutu). Chytač F2 se nepokouší o přihrávku na první metu ani o tečování pálkaře. Kdy rozhodčí vyhlásí pálkaře B4 aut?



**VÝKLAD:** Míč je ve hře. Pálkař B4 (nyní běžící pálkař) se může pokusit postoupit na první metu, dokud nevstoupí mimo hřiště (dead ball territory) nebo dokud všichni hráči v poli neopustí pole (fair territory) [5.5.1.b, 5.5.2.a(iv)].



**573.** Všechny mety obsazené, bez autu. Pálkař B4 odpálí míč do vzduchu nad pomezní čáru mezi domácí a první metu. Polař F3 se při chytání míče srazí v jednometrovce (one meter line) s běžícím pálkařem B4. Míč, aniž by byl tečován polařem, dopadne do pole, kde zůstane ležet.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžící pálkař B4 je aut. Běžci se musejí vrátit na mety, které drželi před nadhozem. Běžící pálkař je aut, jestliže brání polaři při pokusu zpracovat odpálený míč. Aby se vyhnul bránění, může polař v této situaci běžet mimo jednometrovku (one meter line) [5.5.2.b(iii)].

*POZNÁMKA:* Pokud rozhodčí posoudí jednání běžícího pálkaře jako zřejmé nesportovní jednání, je hráč navíc vyloučen ze hry.



**574.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč po zemi podél pomezní čáry na polaře F3. Polař F3 míč zpracuje a snaží se jej přihrát na domácí metu. Běžící pálkař B2 chce ztížit přihrávku na domácí metu a při běhu začne mávat rukama ve snaze zasáhnout přihrávaný míč ve směru příhozu od polaře F3.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžící pálkař B2 a běžec R1 jsou aut. Běžec je také aut, pokud běžící pálkař úmyslně brání při hře na domácí metu, aby tím zabránil autu na domácí metě [5.5.2.b(xi)].

---

## 5.6. Dvojitá první meta (Double base)

---

**575.** Pálkař B1 odpálí míč po zemi a ten zasáhne **(a)** vnitřní bílou část (fair territory) dvojitě první mety, **(b)** vnější oranžovou část (foul territory) dvojitě první mety, **(c)** spojnicí mezi vnější a vnitřní částí dvojitě první mety.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** se jedná o dobrý odpal (fair ball). V situaci **(b)** se jedná o chybný odpal (foul ball). V situaci **(c)** se jedná o dobrý odpal (fair ball), neboť spojnice vnější a vnitřní části dvojitě první mety tvoří pomyslnou pomezí čáru. Míč, který zasáhne jakoukoliv vnitřní část dvojitě první mety, se považuje za dobrý odpal [5.6.a(i)].

**576.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole. Poté **(a)** se při běhu na druhou metu dotkne buď pouze vnitřní nebo vnější části dvojitě první mety nebo **(b)** se po proběhnutí dvojitě první mety vrátí na její vnější část.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** může při odpalu do vnějšího pole běžící pálkař použít jakoukoliv část dvojitě první mety. V situaci **(b)** se po přeběhnutí mety běžící pálkař musí vrátit na vnitřní část první mety [5.6.a(v), 5.6.a(iv)].

**POZNÁMKA:** Pokud se běžec vrátí na vnitřní část dvojitě první mety a následně stojí pouze na vnější části dvojitě první mety, posuzuje se to, jako by se mety nedotýkal a běžec může být vyhlášen aut [5.6.b(iv)].

**577.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole a obsadí druhou metu. Při běhu na druhou metu se dotkl vnější oranžové části dvojitě první mety. Poté, co je rozehra ukončena, zahraje tým v obraně hru na výzvu (appeal play) za minutí první mety s tím, že se měl pálkař při běhu dotknout vnitřní části dvojitě první mety.

**VÝKLAD:** Pálkař B1 je safe na druhé metě. Po odpalu do vnějšího pole, kdy se nehraje na první metu, může běžící pálkař použít jakoukoliv část dvojitě první mety [5.6.a(v)].

**578.** Pálkař B1 odpálí míč na polaře F5, ten míč zpracuje a přihraje polaři F3 na první metu. Pálkař B1 dosáhne první mety dříve, než přihozený míč od polaře F5, ale dotkne se pouze vnitřní bílé části dvojité první mety. Rozhodčí vyhlásí pálkaře B1 aut.

**VÝKLAD:** Ne. Běžec je safe, dokud na něj není zahrána hra na výzvu (appeal play) za tzv. minutí první mety. V této situaci lze hru na výzvu uplatnit do doby, než se pálkař po přeběhnutí dvojité první mety vrátí na její vnitřní bílou část [5.6.a(iii)].

**579.** Pálkař B1 odpálí míč na polaře F4. Polař F4 míč zpracuje a přihraje polaři F3 na první metu. Před tím, než běžící pálkař B1 dosáhne první mety, chytne polař F3 míč a při tom **(a)** se dotýká jednou nohou vnitřní bílé i vnější oranžové strany dvojité první mety, **(b)** dotýká se pouze vnější oranžové strany dvojité první mety.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je běžící pálkař B1 aut, protože polař byl v kontaktu s vnitřní částí dvojité první mety. V situaci **(b)** je běžící pálkař B1 safe [5.6.a(ii)].

**580.** Pálkař B1 odpálí míč do pole (fair territory) na polaře F3. Polař F3 vyrazí míč do zámezí (foul territory) mezi domácí a první metu, opět jej sebere a skokem se dotkne vnější oranžové části dvojité první mety dříve, než běžící pálkař B1.

**VÝKLAD:** Běžící pálkař B1 je aut. Běžící pálkař i polař mohou v případě rozehry ze zámezí mezi domácí a první metou použít vnější i vnitřní část dvojité první mety [5.6.a(ii)].

**581.** Chytač F2 upustí míč při třetím dobrém nadhozu. Míč zůstane ležet v zámezí (foul territory) mezi domácí a první metou, kde jej chytač F2 sebere a přihodí polaři F4, který stojí v zámezí na oranžové části první mety. Příhozem však trefí v poli (fair territory) běžícího pálkaře B1.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře. V situaci, kdy se míč rozehrává ze zámezí mezi domácí a první metou, se jednometrovka (one meter line) zdvojnásobí na obě strany od pomezí čáry a běžec tak může běžet v poli (fair territory) [5.6.a(ii)].

*POZNÁMKA:* V této situaci existuje termín „first base foul territory“. Jedná se o prostor v zámezí, který vymezuje prodloužená spojnice pomezí čáry mezi domácí a první metou k oplocení za chytačem (back-stopu). Pokud přihrávaný míč směřuje z tohoto prostoru, může běžící pálkař i polaři použít jakoukoliv část dvojitě první mety.

**582.** Chytač F2 se snaží příhozem (pick-off) autovat běžce R1, který vyběhl z první mety. Běžec R1 se pokusí skluzem vrátit na první metu a je tečován, když se dotýká vnější oranžové části dvojitě první mety.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut. Při pokusu o pick-off se běžec musí vrátit na vnitřní bílou část dvojitě první mety [5.6.b(iii)].

**583.** Po odpalu do vzduchu a následném chycení míče (tag up) vyběhne běžec R1 z vnější oranžové části dvojitě první mety. Poté, co je rozehra ukončena a běžec R1 dosáhl druhé mety, polař F3 zahraje hru na výzvu (appeal play) za výběh (tag up) z vnější části dvojitě první mety.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut. Pokud běžec vybíhá z mety při odpalu do vzduchu, musí použít vnitřní bílou část dvojitě první mety [5.6.b(ii)].

**584.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole a přeběhne první metu. Po přeběhnutí mety se běžec R1 (pálkař B1) vrátí na vnější oranžovou část dvojitě první mety a polař F3 jej tečuje.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je safe, protože se ještě nevrátil na bílou vnitřní část dvojitě první mety [5.6.b(i,iv)].

**POZNÁMKA:** Neexistuje žádný časový limit, ve kterém by se měl běžec po přeběhnutí první mety vrátit na vnitřní část dvojité první mety. Pravidla mluví pouze o tom, že běžec se musí vrátit na vnitřní část dvojité první mety. Hráč, který se ještě nevrátil na vnitřní část dvojité první mety, nemůže být tečován/autován, pokud se nepokusil postoupit na druhou metu nebo se nepostavil na vnitřní část a z ní poté na vnější část dvojité první mety. Dále může být běžec aut, pokud nadhazovač zahájil nadhoz a běžec se nevrátil na vnitřní bílou část dvojité první mety. Rozhodčí by měl předcházet podobným situacím a upozornit běžce, aby se postavil na správnou část první mety.

**585.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole a při běhu na druhou metu se srazí s polařem F3, který stojí na vnitřní bílé části dvojité první mety.

**VÝKLAD:** Dočasně mrtvý míč (delayed dead ball), překážení běžícímu pákaři B1. Po odpalu do vnějšího pole, kdy se nehraje na první metu, může běžící pákař použít jakoukoliv část dvojité první mety [5.10.2.a, 5.6.a(v)].

**586.** Chytač F2 upustí třetí dobrý nadhoz. Míč zůstane ležet v zámezí mezi domácí a třetí metou. Chytač F2 míč sebere a přihraje polaři F3 na první metu. Polař F3 stojí při chytání míče od polaře F2 na vnější oranžové části dvojité první mety, čímž způsobí, že běžící pákař zpomalí, aby se vyhnul srážce na první metě. Polař F3 míč těsně před běžícím pákařem chytí a dotkne se vnitřní bílé části dvojité první mety.

**VÝKLAD:** Jedná se o překážení běžícímu pákaři BR. Jakmile polař F3 chytí míč, rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a přidělí BR první metu. Ostatní běžci postoupí o mety, kterých by dosáhli, kdyby nedošlo k překážení (obstruction) běžícímu pákaři BR. Pravidla stanovují, že hráč v obraně musí ve všech případech použít pouze vnitřní část dvojité první mety (s výjimkou rozehry ze zámezí u první mety). Pokud rozhodčí posoudí, že jednání polaře jednoznačně ovlivnilo běžícího pákaře, jedná se o překážení [5.6.a.(ii)].

**POZNÁMKA:** Jestliže se hráč v obraně snaží na první metě chytit přihrávaný míč ze zámezí, stojí při tom na vnější oranžové části dvojité první mety a běžící pálkař zpomalí z obavy před možnou srážkou a podle posouzení rozhodčího by byl safe na první metě, kdyby nezpomalil, jedná se o překážení.

Hráč v obraně nemůže blokovat vnější oranžovou část dvojité první mety, pokud nemá míč. Pokud dojde ke kontaktu běžce a polaře bez míče, jedná se o překážení. Obdobně polař na první metě nemůže stát na pomezí čáře bez míče („chytat přihrávaný míč“) a způsobit tak kontakt s běžícím pálkařem BR, zpomalit BR nebo přimět BR aby polaře oběhl při postupu na první metu.

Naopak pokud by byl běžící pálkař BR jednoduše aut tak, že by polař míč chytil a stačil se přesunout z oranžové na vnitřní bílou část dvojité první mety, nejednalo by se o překážení a BR by byl aut.

**VÝJIMKA:** V situaci, kdy se míč rozehrává ze zámezí mezi domácí a první metou, se jednometrovka (one meter line) zdvojí na obě strany od pomezí čáry a běžec tak může běžet v poli (fair territory). Současně běžící pálkař i polaři mohou použít jakoukoliv část dvojité první mety.

---

## 5.7. Použití nesprávné rukavice (Using an illegal glove)

---



**587.** Běžec R1 na třetí metě, dva auty. Pálkař B4 odpálí míč na polaře F8 a je aut ze vzduchu. Tým v útoku poté informuje rozhodčího, že polař F8 použil při chytání nesprávnou rukavici (prvometařskou nebo pro chytače – mitt) a požadují, aby šel pálkař B4 znovu pálit.

**VÝKLAD:** Aut pálkaře B4 a postup běžců se ruší a pálkař jde znovu pálit za stavu nadhozů, který měl před odpalem. Rukavice je vyřazena ze hry. Vedoucí týmu v útoku má právo volby buď přijmout výsledek rozehry nebo

se vrátit do stavu, jaký byl před nadhozem/odpalem. Rukavici bez prstů (mitt) může používat pouze chytač F2 a první metař F3 [5.7.b, 5.5.1.a, 2.1.10, 5.1.34(ii)].

**588.** Pálkař B1 odpálí míč po zemi na polaře F6, který používá rukavici s namalovanými kruhy na vnější části vzbuzující zdání míče. Rozhodčí si toho všimne až během odpalu, ale dovolí pokračovat v rozehrě a pálkař B1 je poté aut příhozem polaře F6 na první metu.

**VÝKLAD:** Rozehra byla provedena pomocí nesprávné rukavice (illegal glove). Vedoucí týmu má možnost volby **(a)** přijmout výsledek roze hry nebo **(b)** pálkař se vrací pálit se stavem nadhozů, který měl před odpalem. Nesprávná rukavice je vyřazena ze hry [5.7.a,b, 5.5.1a, 2.4.1.d, 2.1.10, 5.1.34(ii)].



**589.** Běžec R1 na třetí metě, dva auty. Pálkař B4 odpálí míč do vnějšího pole na polaře F9. Polař F9 míč po odrazu od země chytí do holé ruky a přihraje na první metu, kde je pálkař B4 aut. Tým v útoku poté informuje rozhodčího, že polař F9 má nesprávnou rukavici (illegal glove) a chtějí, aby šel pálkař B7 opět pálit.

**VÝKLAD:** Rozhodčí by měl zkontrolovat rukavici polaře F9 a rozhodnout, zda se jedná o nesprávnou rukavici (illegal glove) či nikoliv [2.1.10, 2.4.1.a]. Nezáleží na tom, zda při zpracování míče polař použil rukavici nebo holou ruku. Rozhodující je, zda měl nesprávnou rukavici či nikoliv. Vedoucí týmu v útoku má právo volby buď přijmout výsledek roze hry nebo důsledek hry s nesprávnou rukavicí [5.1.34.(ii)]. Pokud si zvolí důsledek hry s nesprávnou rukavicí, pálkař B4 se vrací pálit se stavem nadhozů, který měl před odpalem a běžec R1 se vrací na třetí metu [5.7.b]. Nesprávná rukavice je vyřazena ze hry.

**590.** Vedoucí týmu v obraně informuje rozhodčího o změnách v poli. Hráči F3 a F9 si vymění pozice. Rozhodčí na domácí metě si všimne, že původní

hráč na pozici F3 jde na pozici F9 s prvometářskou rukavicí (mitt). Informuje proto hráče, že není povoleno používat na pozici F9 prvometářskou rukavicí.

**VÝKLAD:** Ano, postup rozhodčího je správný. Pokud rozhodčí vidí, že hráč vstupuje do pole nebo je v poli s nesprávnou rukavicí, měl informovat hráče, že používá nesprávnou rukavicí (illegal glove) a rukavice by měla být vyřazena ze hry (polař by si měl vzít správnou rukavicí) [2.1.10, 2.4.1.a-d)].

**POZNÁMKA:** Pokud by se jednalo o rukavicí neodpovídající Pravidlům (Příloha 4.- Specifikace rukavice) rozhodčí vyřadí takovou rukavicí ze hry. Pokud se jedná pouze o výměnu prvometářské rukavice (mitt) za polařskou, rozhodčí pouze zkontroluje, že si polař vyměnil rukavicí a používá v poli správnou. Samotnou rukavicí nevyřazuje ze hry.



**591.** Běžec R1 na první metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F6, který ve spolupráci s polařem F3 zahrají aut na druhé a první metě. Vedoucí týmu v útoku poté upozorní rozhodčího na domácí metě, že polař F1 použil rukavicí stejné barvy jako má míč.

**VÝKLAD:** Rozehra zůstává v platnosti. Polař F1 se svým nadhozem nepodílel na autování běžců. Nesprávná rukavice (illegal glove) je vyřazena ze hry [5.7.c].

---

## 5.8. Sejmutí helmy (Removal of helmet)

---

**592.** Home run, pálkař si sundá helmu a obíhá mety. Jaké bude rozhodnutí rozhodčího?

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý. Není žádný postih za to, když si běžící pálkař nebo běžec při odpalu za plot (home run) sundá helmu z hlavy [5.8.a].



**593.** Pálkař B1 odpálí míč za plot (home run) a když míjí třetí metu, sundá si helmu z hlavy. Rozhodčí vyhlásí pálkaře B1 aut.

**VÝKLAD:** Ne. Smyslem pravidla zakazujícího sundávání helmy během hry (kdy je míč ve hře) je bezpečnost a ochrana běžců. Při odpalu za plot (míč je mrtvý) se nepředpokládá, že by běžec mohl být zraněn míčem do hlavy. Z tohoto důvodu při mrtvém míči pravidlo zakazující úmyslné sundávání helmy z hlavy neplatí [2.1.8.a, 5.8.a].

**594. (a)** Pálkař B4 dosáhne první mety, postaví se na ní, sundá si helmu a otře si pot z čela nebo **(b)** za situace, kdy jsou všechny mety obsazené, pálkař B4 za čtvrtý špatný nadhoz (4 ball) získá první metu zdarma. Běžec ze třetí mety si sundá helmu a jde skórovat na domácí metu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)**, kdy není míč ve hře a nehrozí tak zranění hráče, by neměl být hráč vyhlášen aut za úmyslné sundání helmy. Rozhodčí by měl použít zdravý rozum a cit pro hru a umožnit běžci **(a)** otřít si pot, **(b)** skórovat, aniž by jej vyhlásil aut za úmyslné sundání helmy [2.1.8.a, 5.8.a].



**595.** Běžec R1 na první metě, dva auty. Pálkař B4 odpálí míč do vnějšího pole. Před tím, než je míč chycen ze vzduchu polařem F8, rozhodčí vidí, jak si běžec R1 úmyslně sundal helmu a vyhlásí jej aut. Kdo bude v následující směně začínajícím pálkařem?

**VÝKLAD:** Běžec R1 je třetím autem ve směně. Pálkař B4 dokončil svůj čas na pálce, protože běžec R1 byl aut z „rozehry“. V následující směně bude začínajícím pálkařem B5 [2.1.8.a, 5.8.a].

**596.** Při pokusu zpracovat odpálený míč před domácí metou chytač F2 zakopne o helmu pálkaře B1, **(a)** která mu neúmyslně spadla z hlavy při odpalu nebo **(b)** kterou si úmyslně sundal po odpalu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je míč mrtvý a pálkař B1 je vyhlášen aut. Není rozhodující, zda helma spadla z hlavy náhodně nebo si ji pálkař sundal. Pokud se polař při zpracovávání odpáleného míče dostane do kontaktu s odhozenou helmou, která mu znemožňuje rozehru, míč je mrtvý a běžící pálkař nebo běžec, kterému helma patřila, je aut. Pokud takový běžec skóroval, jeho doběh neplatí [2.1.8.a, 5.8.b(ii)].

---

## 5.9. Tečování met ve správném pořadí (Touching bases in legal order)

---

**597.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole k plotu. Při běhu po metách na domácí metu mine první metu. Po proběhnutí domácí mety křičí spoluhráči na pálkaře B1, že minul první metu. Ten si chybu uvědomí a aby ji napravil, běží opět nejdříve na první metu a dále na druhou, kde se zastaví.

**VÝKLAD:** Pálkař B1 je aut, pokud družstvo v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) za minutí první mety. Pokud tým v obraně nezahraje hru na výzvu, pálkař B1 zůstává na druhé metě. Běžec, který se vrací na metu, kterou minul, se musí dotknout met v opačném pořadí [5.9.b(ii)].



**598.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, bez autu. Pálkař B3 odpálí míč na polaře F5, který jej zpracuje a ve snaze tečovat běžce R1 jej zažene zpět na druhou metu. Běžec R2 mezitím také postoupí na druhou metu a pálkař B1 obsadí první metu. Nyní polař F5 tečuje jak běžce R1, tak běžce R2, kteří oba stojí na druhé metě. Rozhodčí vyhlásí běžce R1 aut.

**VÝKLAD:** Ano. Běžec R1 je aut, protože pálkař B3 se stal běžícím pálkařem a běžec R1 tak ztratil právo držet druhou metu a byl nucen postupovat na třetí metu [5.9.d, 5.9.f, 5.1.19, 5.10.3.a(iii)].



**599.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole. Běžec R1 postoupí na druhou metu a pokračuje na třetí, když vidí, že polař F5 má míč a chystá se jej tečovat. Otočí se a skluzem se vrací zpět na druhou metu, kterou mine (over-slide). Polař F5, ve snaze přihrát míč polaři F4 na druhé metě, přehodí míč do vnějšího pole. Běžec R1 to vidí a aniž by se dotkl druhé mety, doběhne na třetí metu. Tým v obraně nyní zahraje hru na výzvu (appeal play) za minutí druhé mety běžcem R1. Rozhodčí hru na výzvu zamítne.

**VÝKLAD:** Ano. Běžec R1 se legálně vrátil na druhou metu, a přestože jí přitom minul, jednalo se o poslední metu, které se oprávněně dotkl. Při jeho postupu na třetí metu nedošlo k porušení pravidel a postup je platný [5.9.d].

**600.** Běžec R1 skluzem mine třetí metu aniž by se jí dotkl. Nepřesně přihrávaný míč na třetí metu mezitím opustil hřiště a rozhodčí vyhlásil mrtvý míč. Tým v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) za minutí třetí mety běžcem R1 **(a)** poté, co se běžec R1 postaví, dotkne se třetí mety a postupuje na domácí metu v důsledku přidělení met při přehození, **(b)** dříve, než se běžec R1 postaví a dotkne se třetí mety. Rozhodčí vyhlásí běžce R1 aut.

**VÝKLAD:** Ne. V situaci **(a)** i **(b)** je běžec R1 safe. Míč je mrtvý, jestliže míč opustil hřiště. Při mrtvém míči nemůže být hra na výzvu (appeal play) uplatněna, dokud rozhodčí na domácí metě nedá do hry nový míč. Běžec se do té doby může pokusit vrátit na mety, které minul [5.9.d, 1.2.6.c, Výjimka 1.2.6.c(i)].



**601.** Běžec R1 na druhé metě, jeden aut. Pálkař B3 odpálí míč do vnějšího pole na polaře F8, který jej ze vzduchu chytí. Běžec R1 po chycení míče polařem F8 usiluje o třetí metu a skluzem vykopne metu z ukotvení

v zemi. Běžec zůstane ležet na místě původní mety a je tečován polařem F5. Uvolněná meta leží v zámezí (foul territory) mimo dosah běžce R1.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je safe. Jestliže se meta přemístí ze svého správného místa, platí, že její místo následuje běžce. Běžec nemůže být aut kvůli tomu, že je mimo metu, pokud se nepokusí postupovat dále [5.9.e, 5.10.4.n].



**602.** Běžec R1 je na první metě. Pálkař B2 odpálí míč a doběhne na druhou metu, kde stojí i běžec R1. Míč se vrátí nadhazovači F1 do nadhazovacího kruhu a ten se nyní dožaduje u rozhodčího vyhlášení buď běžce R1 nebo pálkaře B2 aut za to, že drží stejnou metu současně v jednom okamžiku.

**VÝKLAD:** Aby bylo možné vyhlásit aut jednoho z běžců stojících současně na stejné metě, musejí být tečováni. Pak by byl pálkař B2 vyhlášen aut, protože běžec R1 není v nuceném postupu a obsadil druhou metu jako první a je tedy oprávněn ji držet [5.9.f].



**603.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč do vnějšího pole a oba běžci skórují. Běžec R1 si poté uvědomí, že při běhu minul třetí metu. Před tím, než družstvo v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) za minutí třetí mety, se běžec R1 vrátí, dotkne se třetí mety a doběhne zpět na domácí metu.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut a jeho doběh se nepočítá, pokud družstvo v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) za minutí třetí mety běžcem R1. Žádný běžec se nemůže vrátit dotknout mety, kterou minul, poté co následující běžec dosáhl bodu nebo běžec opustil hřiště [5.9.h].



**604.** Běžec R1 ze třetí mety skóruje na odpal pálkaře B2, ale mine domácí metu a odejde na lavičku družstva. Zde ho spoluhráči upozorní, že minul domácí metu. Běžec R1 se z lavičky (dugout) vrátí a dotkne se domácí mety. Chytač F2 se s míčem nyní postaví na domácí metu a zahraje hru na výzvu (appeal play) za minutí domácí mety běžcem R1.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut. Běžec se nemůže vrátit dotknout mety, kterou minul, poté co opustí hřiště [5.9.h].

**605.** Pálkař B1 odpálí míč na polaře F9, ten jej zpracuje a nepřesným příhozem na první metu hodí míč na lavičku týmu hostů. Rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a přidělí pálkaři B1 (nyní již běžci R1) za přehoz třetí metu. Běžec R1 místo toho, aby se nejdříve dotkl druhé mety, jde rovnou vnitřním polem na třetí metu.

**VÝKLAD:** Aby rozhodčí mohl vyhlásit pálkaře B1 aut, musel by tým v obraně zahrát hru na výzvu (appeal play) za minutí druhé mety pálkařem B1. Pokud tak neučiní a bude nadhozeno (správně či nesprávně) dalšímu pálkaři, hru na výzvu za minutí druhé mety pálkařem B1 nebude možné uplatnit [5.9.j].

---

### 5.10.1. Běžci mohou postupovat a být autováni, když je míč ve hře (Runners may advance with jeopardy to be put out while the ball is live)

---



**606.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí přímý míč (line drive) na polaře F4, ten rukavicí vyrazí míč za sebe, kde jej ze vzduchu chytí polař F9. Běžec R1 se přestal dotýkat první mety až poté, co se míče dotkl polař F4 a před tím, než jej chytil polař F9.

**VÝKLAD:** Běžec může vyběhnout z mety v okamžiku, kdy je správně chycený míč v letu poprvé tečován polařem [5.10.1.d, 5.5.2.a(ii)].



**607.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař odpálí přímý míč (line drive), který poté, co je tečován nadhazovačem F1, zasáhne běžce R1 při běhu mezi druhou a třetí metou.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře. Běžec R1 může dále postupovat po metách, pokud se míč neodrazil mimo hřiště. [5.10.1.e(ii), 5.10.4.f].

**608.** Polař F4 zpracovává odpálený míč a ten mu uvízne v dresu. Než se polaři podaří míč vyndat, pálkař B1 postoupí až na třetí metu.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře a běžci mohou postupovat po metách, pokud míč uvízne v dresu nebo vybavení hráče v obraně [5.10.1.f].

**609.** Pálkař B1 odpálí míč na polaře F6, který míč zpracuje a přihraje na první metu. Polař F3 na první metě míč nechytí a vyrazí jej do zámezí (foul territory). Běžící pálkař B1 přeběhne první metu a zastaví se **(a)** v zámezí a otočí se na levou stranu do pole (fair territory), **(b)** zastaví se v zámezí a otočí se na pravou stranu do zámezí, **(c)** zastaví se v poli a otočí se na levou stranu k druhé metě nebo **(d)** se zastaví v poli a otočí se na pravou stranu k zámezí. Polař F3 jej poté tečuje míčem, který sebral v zámezí. Ve všech situacích, dle posouzení rozhodčího, běžec R1 (dříve pálkař B1) neusiloval o druhou metu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)**, **(b)**, **(c)** i **(d)** je běžící pálkař B1 safe na první metě. Nezáleží na tom, jakým směrem se běžící pálkař (nyní již běžec R1) v zámezí (foul territory) nebo v poli (fair territory) otočí, pokud se dle posouzení rozhodčího nejednalo o zřejmý pokus pokračovat na druhou metu [5.10.1.h].

**610.** Pálkař B1 po odpalu do vnitřního pole přeběhne první metu a otočí se v zámezí (foul territory) směrem k druhé metě. V tento okamžik uvidí, že polař F3 doposud nezpracoval přihozený míč a udělá dva rychlé kroky směrem ke druhé metě a dostane se tak do pole (fair territory). Poté usoudí, že by nestihl včas doběhnout na druhou metu a při návratu na první metu je tečován polařem F3. Co vyhlásí rozhodčí?

**VÝKLAD:** Běžec R1 (pálkař B1) je aut. Jednalo se o zřejmý pokus pokračovat na druhou metu [5.10.1.h, Důsledek 5.10.1.h,i, 5.10.3.a(ix)].



**611.** Běžec R1 z první mety krađe druhou metu a při skluzu vykopne metu z uchycení v zemi. Chytač F2, ve snaze zahrát aut běžce R1 na druhou metě, přehodí míč do vnějšího pole. Běžec R1 to uvidí a rozhodne se běžet na třetí metu. Když si mezi druhou a třetí metou uvědomí, že by to pravděpodobně na třetí metu nestihl, otočí se zpět. Při návratu je tečován dříve, než se dotkne vykopnuté mety nebo místa, kde byla meta původně. Vedoucí týmu v útoku namítá, že běžec R1 nemůže být aut neboť meta byla přemístěna ze svého správného umístění.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut. Ačkoliv byla meta posunuta ze svého správného umístění, běžec R1 přestal být chráněn, jakmile se pokusil dosáhnout třetí mety [5.10.1.i, 5.10.3.a(ii), 5.9.e].

**612.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole a rozhodne se po přeběhnutí první mety pokračovat na druhou. Polař F8 odpálený míč zpracuje a příhozem na druhou metu trečí rozhodčího U2. Pálkař B1 tak bezpečně obsadí druhou metu.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, pálkař B1 je safe na druhé metě. Nejedná se o bránění, jestliže je rozhodčí zasažen přihrávaným míčem [5.10.1.c].

**POZNÁMKA:** Rozhodčí (zejména metový rozhodčí, když se pohybuje během rozehry s běžci) musí mít přehled, kde je míč a „tzv. mít hru před sebou“. Je chybou rozhodčího, pokud je zasažen příhozem od polaře.



**613.** Běžec R1 je chycen do „run down play“ mezi první a druhou metou. Když se vrací na první metu, je zasažen příhozem do zad. Míč se odrazí do zámezí a než jej polaři opět seberou, běžec R1 doběhne na třetí metu.

**VÝKLAD:** Pokud přihrávaný míč zasáhne hráče v útoku nebo rozhodčího, míč je ve hře a běžec/běžci mohou postupovat [5.10.1.c].

**614.** Pálkař B1 odpálí míč do první mety, od které se odrazí a zasáhne oficiálního/delegovaného fotografa v zámezí. Polař F1 míč v zámezí sebere a přihraje na druhou metu, kde polař F4 autuje pálkaře B1.

**VÝKLAD:** Pálkař B1 je aut. Jestliže dobrý odpal (fair ball) zasáhne fotografa, technický personál, policistu, novináře atd., kteří jsou oprávněně součástí hry (jsou oficiálně delegováni na zápas/turnaj), míč zůstává ve hře [5.10.1.e(iii), 5.10.3.a(ii)].



**615.** Běžec R1 se s nadhozem pálkaři B2 pokouší z první mety získat druhou. Rozhodčí signalizuje nesprávný nadhoz (illegal pitch), pálkař B1 míč mine a chytač F2 vyrazí míč do zámezí. Když běžec R1 vidí, že chytač F2 míč nechytil, rozhodne se pokračovat na třetí metu. Chytač F2 míč sebere a příhozem na třetí metu ve spolupráci s polařem F5 autuje běžce R1 před třetí metou. Platí aut běžce R1?

**VÝKLAD:** Ano. Míč je ve hře. Běžec R1 je aut. Běžec může být autován, pokud nechycený nesprávný nadhoz (illegal pitch) není odpálen a běžec se pokusil



pokračovat na další metu poté, co dosáhl mety, na kterou měl nárok v důsledku nesprávného nadhozu [5.10.1.j].

---

## 5.10.2. Přidělené mety běžcům za překážení (Bases awarded to runner(s) for obstruction)

---



**616.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole. Běžec R1 dosáhne třetí mety a rozhodne se pokračovat na domácí metu. Polař F7 zpracuje odpálený míč a přihraje jej na domácí metu chytači F2. Běžec R1 si nyní uvědomí, že by již nestihl doběhnout na domácí metu, otočí se a při návratu na třetí metu je mu překáženo polařem F5. Běžec R1, poté co je mu překáženo, **(a)** dosáhne třetí mety, **(b)** nedosáhne třetí mety a zůstane stát mimo metu. Chytač F2 vidí, že pálkař B2 běží na druhou metu a rozhodne se jej autovat přihrávkou F2-F4. Pálkař B2 je aut na druhé metě. Běžec R1 uvidí rozehru na druhé metě a rozběhne se z postavení **(a)** nebo **(b)** na domácí metu, kde je příhozem F4-F2 autován.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je běžec R1 aut. Běžec může být autován, když dosáhl mety, která by mu byla přidělena v důsledku překážení a současně došlo k rozehře na jiného běžce. Běžec v takové situaci již nadále není chráněn [5.10.2.d(ii)]. Ačkoliv v situaci **(b)** došlo k rozehře na jiného běžce, běžec R1 se nevrátil na třetí metu a z toho důvodu je stále chráněn při postupu mezi metami, kde mu bylo překáženo [5.10.2.d].



**617.** Běžec R1 na druhé metě, chytač F2 se pokusí o příhoz (pick off) na druhou metu. Běžec R1 je chycen do „run down play“ mezi druhou a třetí metou, během které je rozhodčím U3 signalizováno překážení běžci R1 polařem F6. Rozhodčí na domácí metě PU je přesvědčen, že běžec R1 úmyslně narazil do polaře F6, aby si vynutil překážení. Jak by měl rozhodčí dále postupovat?

**VÝKLAD:** Rozhodčí na domácí metě by v žádném případě v průběhu rozehry neměl měnit rozhodnutí metového rozhodčího (rozhodčího, který vyhlásil/signalizoval překážení). Poté, co je rozehra ukončena a metový rozhodčí požádá o poradu, měl by mu popsat, co viděl. Za konečné rozhodnutí je odpovědný metový rozhodčí (rozhodčí, který signalizoval/vyhlásil překážení).

*POZNÁMKA:* Řada trenérů učí své hráče, aby se v podobných situacích, kdy se dostanou do „run down play“, snažili narazit do polaře, který nemá míč a docílili tak překážení. Při rozhodování, zda běžec úmyslně narazil do polaře či nikoliv, by si měl rozhodčí odpovědět na následující otázky: 1) Hledal si běžec legitimní přímý směr/cestu na metu? 2) Změnil běžec směr, když zjevně existoval přirozenější a přímější směr postupu na metu? 3) Hledal běžec polaře, který neměl míč? Pokud odpovědi vedou k závěru, že čin byl úmyslný, **nejedná se** o překážení a míč je ve hře [5.10.2.a, 3.6.6.a,b].



**618.** Jeden aut, běžec R1 z první mety vyběhne s nadhozem. Pálkař B3 odpálí míč na polaře F8. Ten jej ze vzduchu chytí a ve snaze zahrát aut běžce R1 přihodí míč polaři F3 na první metu. Běžec R1 vidí, že míč byl chycen polařem F8 a vrací se na první metu, kde je mu při návratu polařem F4 překáženo. Polař F3 přihozený míč od polaře F8 nechytí a ten skončí na lavičce (dugoutu) mimo hřiště.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý. Běžec R1 na třetí metě. Jestliže přihrávaný míč opustí hřiště v době, kdy došlo k překážení, jsou běžci/běžcům přiděleny dvě mety od okamžiku, kdy míč opustil polařovu rukavici. Běžec R1 se vracel na první metu, z toho důvodu je první meta považována za tu, kterou držel v době přehození [5.10.2.a, 5.1.36, 5.11.b(ii)].



**619.** Běžec R1 na druhé metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí po zemi míč na polaře F4. Mezitím, co polař F4 hraje aut F4-F3 běžícího pálkaře B2 na první metě, je běžci R1 překáženo při běhu mezi druhou a třetí metou. Běžec R1 dosáhne třetí mety, přeběhne ji směrem k domácí metě a při návratu na třetí metu je autován příhozem F3-F2-F5.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut. Je na posouzení rozhodčího, jakých met by běžec dosáhl, kdyby mu nebylo překáženo. K překážení běžci došlo mezi druhou a třetí metou a běžec byl autován až při návratu na třetí metu od domácí mety. Postup běžce byl tedy omezen pouze směrem od druhé mety ke třetí metě a popřípadě k domácí, nikoliv však při návratu na třetí metu [5.10.2.d(ii)].



**620.** Běžec R1 na druhé metě, dva auty. Pálkař B4 odpálí míč do vnějšího pole. Běžci R1 je překáženo mezi třetí a domácí metou. Před tím, než R1 dosáhne domácí mety, je pálkař B4 příhozem z vnějšího pole aut na druhé metě. Počítá se doběh běžce R1?

**VÝKLAD:** Bod běžce R1 se počítá, pokud rozhodčí posoudí, že k třetímu autu pálkaře B4 by došlo až poté, co by běžec R1 dosáhl domácí, kdyby mu nebylo překáženo. Uznání bodu pouze na základě překážení není možné [5.10.2.b].



**621.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí po zemi míč na nadhazovače F1, ten míč zpracuje a přihraje polaři F5 na nucený aut (force out) běžce R1 na třetí metě. Před tím, než byl běžec R1 aut na třetí metě, mu bylo překáženo v postupu mezi druhou a třetí metou polařem F6.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, B4 na první metě. Jakmile je běžec R1 aut, míč je mrtvý a je mu přidělena třetí meta

v důsledku překážení. Běžec, kterému bylo překáženo, nemůže být aut mezi dvěma metami, mezi kterými mu bylo překáženo [5.10.2.c,d].



**622.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na druhé metě, bez autu. Pálkař B3 odpálí po zemi míč na nadhazovače F1 a běžec R1 je chycen do „run down play“ mezi domácí a třetí metou. Když se běžec R1 vrací na třetí metu, je mu překáženo a následně je také tečován/autován. Běžec R2 mezitím dosáhne třetí mety a stojí na ní.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, R3 na první metě. Jakmile je běžec R1 aut, míč je mrtvý a je mu přidělena třetí meta v důsledku překážení, protože se jednalo o metu, o kterou usiloval. Běžec R2 se vrací na druhou metu [5.10.2.b].

**623.** Běžec R1 jde skluzem na druhou metu a polař F4 ve výskoku chytá přihozený míč od chytače F2 nad druhou metou. Polař F4 míč nechytí, tečuje jej do vnějšího pole a dopadne na běžce R1, který dojel/dosáhl druhé mety. Než se oba hráči zvednou z mety, polaři přihrají míč zpět do vnitřního pole. Metový rozhodčí posoudí, že kdyby nebylo běžci R1 překáženo, dosáhl by třetí mety. Běžec R1 neprojevili žádnou snahu usilovat o třetí metu.

**VÝKLAD:** Běžec R1 na třetí metě. Kontakt polaře bez míče s běžcem, i když neúmyslný, je považován za překážení. Přidělení třetí mety je na posouzení rozhodčího a není závislé na tom, zda běžec usiloval či neusiloval o danou metu, ale na tom, zda by jí dosáhl nebo nedosáhl, kdyby mu nebylo překáženo [5.10.2.b].



**624.** Všechny mety obsazené, bez autu. Pálkař B4 odpálí míč, na který běžec R1 skóruje. Běžec R2 se také pokouší získat domácí metu a je chycen do „run down play“. Když se běžec R2 vrací na třetí metu, je mu překáženo a následně je tečován/autován polařem F5. Běžec R3 mezitím dosáhl třetí

metry (stojí na ní) a je také tečován polařem F5. Rozhodčí vyhlásí: běžec R2 na třetí metě v důsledku překážení, běžec R3 aut.

**VÝKLAD:** Ne. Rozhodčí se dopustil chyby. Překážení znamená dočasně mrtvý míč a jakmile je běžec, kterému bylo překáženo (R2) aut, míč se stává mrtvým a běžec R3 nemůže být tečován/autován. Výsledkem roze hry jsou všechny mety obsazené (R2, R3, R4) a bod běžce R1 [5.10.2.c].

**625.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole. Po přeběhnutí první mety je mu překáženo polařem F3. Pálkař B1 (nyní běžec R1) postupuje až na domácí metu, kde je aut příhozem z vnějšího pole.

**VÝKLAD:** Pokud dle posouzení rozhodčího běžec R1 postupoval za metu, které by dosáhl, kdyby mu nebylo překáženo, je běžec R1 aut. Pokud by dle posouzení rozhodčího běžec R1 získal domácí metu, kdyby mu nebylo překáženo, míč je mrtvý a běžci je přidělena domácí meta [5.10.2.a, 5.10.2.b].



**626.** Přihrávaný míč na chytače F2 jde přímo do dráhy běžce R1 ze třetí mety, který běží na domácí metu. Výsledkem je srážka běžce R1 a chytače F2 před domácí metou přesně v okamžiku, kdy se chytač dotkne míče. Míč poté vypadne chytači F2 z rukavice.

**VÝKLAD:** Jedná se o překážení a dočasně mrtvý míč. Běžec R1 je safe na domácí metě. Chytač F2 nemůže čekat na míč v dráze běžce postupujícího na metu [5.10.2.b, 5.1.32.b(1)].

**POZNÁMKA:** Pokud má běžec neblokovaný přístup k domácí metě (tzn. stojí mimo metovou dráhu) a míč je chycen polařem na domácí metě současně s kontaktem běžce, jedná se o náhodný kontakt. Míč je ve hře a běžec se musí dotknout domácí mety, aby bylo rozhodnuto o tom, zda je safe nebo aut.



**627.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě. Na začátku nadhozu stojí vnitřní polaři přímo na spojnici první a druhé mety (base line), druhé a třetí mety.

**VÝKLAD:** Není postih za to, když se polaři na začátku rozehry postaví na metové čáry (base line). O překážení by se jednalo až poté, co by byl běžec nucen obíhat stojícího poláře, který by neměl míč nebo nezpracoval odpálený míč [5.10.2.b, 5.1.32.b(1)].

**628.** Chytač F2 stojí v dráze běžce R1 ze třetí mety a čeká na příhoz od vnitřního poláře. Běžec R1 se při postupu na domácí metu srazí s chytačem F2 před domácí metou.

**VÝKLAD:** Dočasně mrtvý míč, běžec R1 safe na domácí metě. Jedná se o překážení [5.10.2.b, 5.1.32.b(1)].



**629.** Běžec R1 na první metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole. Běžec R1 doběhne na odpal na třetí metu a dále nepostupuje. Pálkař B2 přeběhne druhou metu a po srážce s polářem F6 upadne na zem. Zvedne se, a protože vidí, že běžec R1 se zastavil na třetí metě, vrátí se na druhou metu. Rozhodčí ponechá běžce R1 na třetí metě a pálkaře B2 na druhé.

**VÝKLAD:** Pokud by rozhodčí posoudil, že pálkař B2 by dosáhl třetí mety, kdyby mu nebylo překáženo, mohl by přidělit běžci R1 domácí metu a pálkaři B2 třetí metu [5.10.2.b].

**630.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole. Při běhu na druhou metu mine první metu, protože se vyhýbá srážce s polářem F3, který ji blokuje. Rozhodčí signalizuje překážení. Pálkař B1 dosáhne druhé mety a rozehra je

ukončena. Poté polař F3 zahraje hru na výzvu (appeal play) za minutí první mety pálkařem B1.

**VÝKLAD:** Pálkař B1 je safe na druhé metě. Běžící pálkař a běžci se musí dotknout met ve správném pořadí s výjimkou situace, kdy jim je překáženo. V takové situaci nemají povinnost se mety dotknout [5.9.a].

**631.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole. Když přebíhá první metu, je mu polařem F3 překáženo, takže polaře F3 vědomě srazí na zem a pokračuje v běhu na druhou metu. Jak rozhodčí posoudí danou situaci?

**VÝKLAD:** Rozhodčí signalizuje dočasně mrtvý míč. Poté, co je hra přerušena a pálkař obsadí metu, kterou by získal, kdyby mu nebylo překáženo, rozhodčí vyloučí pálkaře B1 ze hry za nesportovní chování. Místo něj musí na metu nastoupit náhradník [5.10.2.a, 3.5.1.c(ii)].

*POZNÁMKA:* Rozhodčí by neměl přerušit hru, dokud nebude rozehra ukončena. Dojde-li však k fyzické potyčce mezi hráči, měl by okamžitě přerušit hru a postupovat dle pravidel. Hráči by si měli být neustále vědomi herní situace, a pokud rozhodčí z jednání/pohybu hráče jednoznačně cítí snahu o nesportovní jednání, neměl by takové jednání tolerovat.



**632.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Běžec R1 vyběhne s nadhozem a je mu překáženo polařem F4. Pálkař B3 odpálí míč na polaře F6, který míč zpracuje a zahraje nucený aut (force out) běžce R1 na druhé metě a běžícího pálkaře B2 na první metě.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 na druhé metě, pálkař B3 na první metě. Míč je mrtvý, pokud je běžec, kterému bylo překáženo, aut dříve, než dosáhne mety, která by mu byla přidělena v důsledku překážení. Běžci R1 a každému dalšímu běžci, jehož postup byl ovlivněn překážením, jsou přiděleny mety, kterých by dosáhli, kdyby nedošlo k překážení [5.10.2.c].



**633.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Běžec R1 vyběhne s nadhozem a je mu překáženo polařem F4. Pálkař B3 odpálí míč na polaře F6, který míč chytne ze vzduchu a přihraje polaři F3 na první metě. Běžec R1 se po chycení míče v letu polařem F6 nevrací na první metu a pokračuje v běhu na metu druhou.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B2 aut, běžec R1 na první metě. Dočasně mrtvý míč je do okamžiku, než polař F6 přihodí míč polaři F3 na první metu. Poté rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a přidělí běžci první metu, protože se jedná o metu, které by měl dosáhnout, kdyby mu nebylo překáženo [5.10.2.c].

**POZNÁMKA:** Běžec R1 je aut, pokud družstvo v obraně zahraje hru na výzvu (appeal play) za opuštění první mety dříve, než byl míč v letu tečován (chycen) polařem F6 a dříve, než se běžec R1 dotkne přidělené první mety [5.10.2.d(i)2].



**634.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole a při běhu na druhou metu je mu překáženo. Vnější polař odpálený míč zpracuje a příhozem na druhou metu autuje běžícího pálkaře B2. Běžec R1 je v době tečování pálkaře B2 mezi třetí a domácí metou.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 na domácí metě, pálkař B2 na druhé metě. Jestliže je běžec, kterému bylo překáženo, aut, míč je mrtvý. Běžec, kterému bylo překáženo a každý další běžec, jehož postup byl ovlivněn překážením, dostane přidělenou metu/mety, které by podle posouzení rozhodčích dosáhli, kdyby nedošlo k překážení [5.10.2.c].

**POZNÁMKA:** Rozhodčí by měl přidělit běžci metu, na kterou směřuje, pokud je běžec v polovině nebo za polovinou metové vzdálenosti.



**635.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole. Při běhu je mu před první metou překáženo. Před tím, než dosáhne druhé mety, podjede odpálený míč pod plotem mimo hřiště. Rozhodčí vyhlásí mrtvý míč (dead ball) a přidělí pálkaři B1 druhou metu.

**VÝKLAD:** Ano, běžícímu pálkaři se přidělí dvě mety od okamžiku nadhozu. Přidělení met v důsledku toho, že míč opustil hřiště má přednost před přidělením met běžcům v důsledku překážení [5.11.b(i)5].

---

### 5.10.3. Běžci jsou aut (Runners are out)

---



**636.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na druhé metě, bez autu. Pálkař B3 odpálí míč po zemi na polaře F5 a zasáhne odpalem běžce R1 při postupu na domácí metu v poli (fair territory). Běžec R2 doběhne na třetí metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut v důsledku bránění, běžec R2 se vrací na druhou metu. Pálkař B3 získává první metu [5.10.3.c(i), 5.1.30.c(ii)].



**637.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na druhé metě, bez autu. Pálkař B3 se při stavu nadhozů 0-2 (0 ball, 2 strike), pokouší o „squeeze play“ pomocí ulevky (bunt). Míč je odpálen do zámezí (foul territory) na polaře F5, který se jej snaží chytit ze vzduchu. Běžec R1 se vrací na třetí metu a vidí, že běžec R2 by mohl být aut poté, co by byl míč polařem F5 v zámezí chycen. Úmyslně proto narazí do polaře F5, který míč ze vzduchu nechytí. Rozhodčí vyhlásí aut pálkaře B3 za chybný pokus o ulevku při dvou dobrých nadhozech, aut běžce R1 za bránění a aut běžce R2 za to, že se běžec R1 zjevně bránil pokusu o dvojaut.

**VÝKLAD:** Ne. Pálkař B3 se vrací pálit se stavem nadhozů 0-2. Jakmile došlo k bránění běžcem R1, míč je mrtvý a běžec R1 je aut. Běžec R2 je také aut za to, že běžec R1 bránil zjevnému dvojautu [5.10.3.c(iv)].



**638.** Běžec R1 na první metě se s nadhozem pokouší ukrást druhou metu. Rozhodčí za domácí metou brání chytači F2 ve snaze autovat běžce R1 přihrávkou na druhou metu. **(a)** Chytač vlivem bránění přehodí míč do vnějšího pole a běžec R1 doběhne až na třetí metu, **(b)** běžec R1 i přes bránění rozhodčího chytači F2 v příhozu je aut.

**VÝKLAD:** Jedná se o bránění rozhodčího za domácí metou. [5.10.3.d] Jakmile dojde k bránění, které způsobí rozhodčí na domácí metě, měl by rozhodčí signalizovat dočasně mrtvý míč (delayed dead ball), dokud není rozehra ukončena. V situaci **(a)**, kdy běžec nebyl autován, rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a vrátí běžce na první metu. V situaci **(b)**, kdy byl běžec R1 aut, míč zůstává ve hře a aut běžce R1 platí [Důsledek 5.10.3.d].



**639.** Běžec R1 na první metě se s nadhozem pokouší ukrást druhou metu a při tom běží mimo metovou dráhu (base path - spojnice mezi metou a postavením běžce v okamžiku, kdy se jej snaží polař tečovat). Příhoz od chytače F2 na polaře F4 je díky tomu nepřesný a skončí ve vnějším poli.

**VÝKLAD:** Není postih za to, že běžec běží mimo metovou dráhu a při tom se nesnaží vyhnout tečování od polaře [5.10.3.a(i)].



**640.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 opálí míč pomocí ulejkvy (bunt) na polaře F5, ten jej zpracuje a chytí běžce R1 do „run down play“ mezi třetí a domácí metou. Pálkař B2, který je v půlce cesty mezi domácí a první metou to vidí, otočí se a jde zpět k domácí metě, aby docílil vyhlášení mrtvého míče. Běžec R1 je mezitím tečován/aut, pálkař B2 se proto otočí a doběhne na první metu.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec R1 je aut a pálkař B2 safe na první metě [5.10.3.a(ii)].

*POZNÁMKA:* Běžící pálkař nemůže vyvolat vyhlášení mrtvého míče dle ustanovení pravidel [5.5.2.b(xii)], pokud se současně s krokem zpět k domácí metě nevyhýbá tečování nebo neoddaluje aut.



**641.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, bez autu. Pálkař B3 odpálí míč po zemi na polaře F6, ten jej zpracuje a přihraje polaři F4 na druhé metě na nucený aut (force out) běžce R2. Polař F4 se poté snaží zahrát aut příhozem na první metu, ale je podražen běžcem R2, který šel skluzem na druhou metu. Běžec R1 mezitím postoupil na třetí metu a pálkař B3 na první metu.

**VÝKLAD:** Běžec R2 je aut z roze hry na druhé metě. Běžec R1 a pálkař B3 jsou safe na třetí a první metě. S ohledem na fakt, že běžec R2 usiloval o druhou metu skluzem a nebylo zřejmé, že by se snažil úmyslně bránit/zasahovat do roze hry na první metu, míč je ve hře a nejedná se o bránění [5.10.3.a(iii)].

*POZNÁMKA:* Pokud by rozhodčí posoudil jednání běžce R2 jako bránění, byl by také běžec nejbližší domácí metě aut, tzn. běžec R1. Pálkař B3 by získal první metu.



**642.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole. Běžec R1 před druhou metou zakopne a zůstane ležet na zemi. Pálkař B2 k němu doběhne, zvedne jej a pomůže mu dojít na druhou metu. Poté se vrátí zpět na první metu.

**VÝKLAD:** Nikdo jiný kromě běžce nemůže fyzicky pomáhat jinému běžci za předpokladu, že jej při této pomoci nepředběhne [5.10.3.a(v)].

**643.** Pálkař B4 odpálí míč za plot (home run). Když běží mezi třetí a domácí metou, spoluhráči jej poplácávají a gratulují mu k odpalu. Tým v obraně namítá, že se jedná o nepovolenou fyzickou pomoc běžci a domáhá se autu pálkaře B4.

**VÝKLAD:** Ne, doběh pálkaře B4 platí. Tento kontakt není dle pravidel považován za fyzickou pomoc běžci, protože reálně žádná pomoc poskytována nebyla [5.10.3.a(v)].



**644.** V dohrávce sedmé směny je stav utkání vyrovnaný. Běžec R1 je na druhé metě, R2 na první metě, dva auty. Pálkař B5 odpálí míč do vnějšího pole, na který běžec R1 skóruje. Běžec R2 se v domnění, že je konec utkání, zastaví kousek za první metou a sleduje odpal pálkaře B5. Pálkař B5 poté, co dosáhne první mety, pokračuje na druhou a předběhne stojícího běžce R2. Polař F6 chytí přihrávku z vnějšího pole a dotkne se druhé mety, aby zahrál nucený aut (force out) běžce R2.

**VÝKLAD:** Pálkař B5 je aut za předběhnutí běžce R2, nucený aut (force out) běžce R2 na druhé metě neplatí. Bod běžce R1 platí, pokud jej bylo dosaženo před tím, než pálkař B5 předběhl běžce R2 [5.10.3.a(vi), 1.2.5.a].



**645.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F9, který jej chytí ze vzduchu. Běžec R1 vyběhne z mety dříve, než se míče poprvé dotkne polař F9. Polař F9 poté přihodí míč polaři F5 na třetí metu, ten míč chytí a aniž by něco řekl, zřetelně naznačuje rozhodčímu zvednutou rukavicí s míčem, že podává hru na výzvu (appeal play) na běžce R1.

**VÝKLAD:** Běžec R1 je aut. Hru na výzvu (appeal play) není nutné podávat slovně [5.10.3.a(vii)].



**646.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F7. Polař F7 ve vzduchu míč tečuje a odrazí na polaře F8, který jej ze vzduchu chytí. Běžec R1 vyběhl z mety poté, co se míče poprvé dotkl polař F7 a skóroval.

**VÝKLAD:** Běžec může oprávněně opustit metu až poté, co se míče v letu poprvé dotkne polař, nikoliv až když je chycen [5.10.3.a(vi)].



**647.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na druhé metě, bez autu. Pálkař B3 je aut ze vzduchu po odpalu na polaře F7. Oba běžci vyběhli z met dříve, než se míče poprvé dotkl polař F7. Poté polař F7 přihodí míč na třetí metu polaři F5, který zahraje hru na výzvu (appeal play) jak na běžce ze třetí mety, tak i na běžce z druhé mety, přičemž stojí na třetí metě. Je možné, aby jeden polař podal hru na výzvu na oba běžce během jedné rozehry?

**VÝKLAD:** Ano, pokud je zřejmé, že polař si je jistý, že oba běžci vyběhli neoprávněně, je možné, aby jeden polař podal hru na výzvu (appeal play) na oba běžce během jedné rozehry. Pokud by ale rozhodčí usoudil, že polař pouze hádá/tipuje (tzv. zkouší, jestli to náhodou nevyjde), tak by rozhodčí neměl přijmout druhou hru na výzvu [5.10.3.a(vii), 1.2.6].



**648.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, bez autu. Pálkař B3 odpálí míč do vnějšího pole a obsadí druhou metu. Oba běžci skórují, ale běžec R2 při běhu mine třetí metu. Polaři přihrají míč na třetí metu, kde polař F5 žádá rozhodčího o hru na výzvu (appeal play). Polař F5 si není jistý, který běžec minul třetí metu a proto raději zahraje hru na výzvu na oba běžce R1 i R2. Rozhodčí neuzná hru na výzvu, protože polař F5 hádal a nevěděl, který z běžců minul třetí metu.

**VÝKLAD:** Ano, za hádání/tipování se považuje, pokud oba běžci běžící přes stejnou metu, přičemž jeden z nich mine metu a obrana poté hraje hru na výzvu (appeal play) na oba běžce. Tzn. obrana, aniž by si byla jista, který z běžců minul metu, chce mít jistotu, že jeden z nich bude aut [5.10.3.a(viii), 1.2.6].

*POZNÁMKA:* V situaci, kdy dva běžci přeběhnou přes stejnou metu a obrana poté uplatňuje hru na výzvu (appeal play), by se měl rozhodčí nejdříve zeptat, na kterého z běžců hru na výzvu uplatňují. Pokud obrana udá špatného běžce, neměla by být připuštěna další hra na výzvu na druhého běžce. Pokud řeknou, že oba a dotkl se pouze jeden běžec, pak se jedná o hádání a opět by neměla být hra na výzvu přijata. Pokud oba běžci minou metu a hra na výzvu je oprávněná, nejedná se o hádání a měla by být přijata.

**649.** Pálkař B1 odpálí míč po zemi na polaře F6 a dosáhne první mety dříve, než polař F3 chytí přihrávaný míč od polaře F6. Při běhu na první metu běžícímu pálkaři B1 nevyjde krok a mety se nedotkne. Je běžící pálkař B1 **(a)** automaticky aut za to, že minul první metu nebo **(b)** je aut až poté, co na něj polař F3 zahraje hru na výzvu (appeal play) za minutí první mety?

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je pálkař B1 safe. V situaci **(b)** je pálkař B1 aut, pokud se polař F3 dotkne první mety a zahraje hru na výzvu (appeal play) nebo pokud tečuje pálkaře vracejícího se na první metu a to dříve, než ji dosáhne [5.10.3.a.(viii), 1.2.6].

**650.** V šesté směně má tým „A“ při jednom autu na první metě pálkaře B6. Místo pálkaře B7 jde mimo pálkařské pořadí na pálku pálkař B9. Pálkař B9 odpálí míč a polaři zahrají dvojaut (B6 a B9 aut z roze hry). Pokud před opuštěním pole tým v obraně nepodá za start mimo pálkařské pořadí hru na výzvu (appeal play) na pálkaře B9, bude v další směně prvním pálkařem pálkař B1. Pokud však tým v obraně zahraje hru na výzvu za start mimo pořadí na pálkaře B9, kdo bude prvním pálkařem v následující směně?

**VÝKLAD:** Pálkař B6 a B9 jsou aut [5.10.3.a(iii)]. Rozhodčí by si měl ověřit (u zapisovatele, v seznamu členů družstva), že pálkař B9 šel pálit mimo pálkařské pořadí (batting order). Poté by měl informovat oba týmy, že v následující směně bude prvním pálkařem týmu „A“ **pálkař B8**, čímž bude obnoveno správné pořadí pálkařů. Pálkař B7 ztratil svůj čas na pálce, když místo něj nastoupil pálkař B9 [Důsledek 5.4.1.b(ii,vi)].

**651.** Pálkař B1 odpálí míč za plot (home run). Při běhu mine domácí metu a odejde na lavičku. Poté dá rozhodčí nadhazovači F1 do hry nový míč a zahájí hru pokynem „play ball“. Nadhazovač se ale dožaduje hry na výzvu (appeal play) a nadhodí míč chytači F2 na domácí metě, aby mohl zahrát hru na výzvu. Pálkař B2 nadhozený míč odpálí za plot (home run).

**VÝKLAD:** Nenadhozeno, odpal pálkaře B2 neplatí, pálkař B1 je aut. Nadhazovač F1 chtěl poté, co byl dán míč do hry, uplatňovat hru na výzvu (appeal play), rozhodčí by ji měl tedy přijmout a včasným přerušením hry nedovolit pálkaři B2 odpálit [5.10.3.a(x), Důsledek 5.10.3.a(vii, x), 1.2.6.c(iii)].



**652.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 hraje „squeeze play“ pomocí ulejkvy (bunt). Odpálený míč zůstane ležet před domácí metou v poli (fair territory). Běžec R1, který vyběhl s nadhozem, jde do skluzu a zasáhne nohou míč ležící na zemi před domácí metou dříve, než se jí dotkne. Odpáleného míče se do té doby nedotkl žádný z polařů. Rozhodčí vyhlásí safe běžce R1 na domácí metě a pálkaři B2 přidělí první metu.

**VÝKLAD:** Ne. Míč je mrtvý. Běžec R1 je aut a pálkař B2 je na první metě safe. Běžec R1 se dopustil bránění tím, že se dotkl nikým netečovaného správně odpáleného míče (fair ball) v poli [5.10.3.c(i), 5.1.30.c(ii), 5.5.1.e].



**653.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč po zemi směrem na polaře F4. Odpálený míč zasáhne běžce R1, který běží na druhou metu a odrazí se k polaři F4. Polař F4 jej zpracuje a zahraje ve spolupráci s polaři F6 a F3 dvojaut.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, jakmile zasáhne běžce R1. Běžec R1 je aut, pálkař B2 je na první metě. Zahraný dvojaut neplatí [5.10.3.c(i), 5.1.30.c(ii)].



**654.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč po zemi na polaře F6. Míč projde vedle polaře F6 a žádný jiný polař dle posouzení rozhodčího nemá možnost míč zahrát, když běžec R1, který běží na třetí metu, záměrně kopne do míče, aby dosáhl bezpečně třetí mety.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý. Běžec R1 je aut. Běžec je aut, jestliže úmyslně kopne do míče, který polař minul [5.10.3.c(ii)].



**655.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč po zemi na polaře F5. Míč projde polaři F5 mezi nohama aniž by jej polař tečoval. Polař F6 se při pokusu zahrát míč, který prošel skrz polaře F5, srazí s běžcem R1, který běží na třetí metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut, pálkař B2 je safe na první metě. Běžec je aut, jestliže brání polaři v pokusu o zpracování dobrého odpalu bez ohledu na to, zda byl míč nejdříve tečován polařem nebo ne. [5.10.3.c(iii)]

**POZNÁMKA:** Skutečnost, že míč prošel polařem (ať už se ho dotkl nebo ne), nerozhoduje o tom, zda běžec bránil či nebránil při zpracování dobrého odpalu, pokud jiný další polař tuto možnost měl.





**656.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B3 odpálí míč na polaře F4, který míč zpracuje a přihodí na druhou metu polaři F6. Polař F6 zahraje nucený aut (force out) běžce R1, ale nestihne příhozem polaři F3 zahrát aut pálkaře B3 na první metě. Běžec R1 (je již aut) pokračuje v běhu na třetí metu a polař F3 v domnění, že běžec R1 nebyl vyhlášen aut, přehodí míč mimo hřiště příhozem na třetí metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B3 je aut. Pokud běžec, který byl vyhlášen aut, pokračuje v běhu a vyláká tak na sebe přihrávku, považuje se toto jednání za bránění ve hře (interference). Běžec nejbližše domácí metě je v důsledku jednání běžce vyhlášen aut [5.10.3.c(v)].

**657.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole a vidí, že by díky délce odpalu mohl dosáhnout domácí mety. Když běží mezi třetí a domácí metou, vyběhnou jeho spoluhračí z lavičky (dugout) a seběhnou se kolem domácí mety, aby pálkaři pogratalovali k dosažení bodu. Polaři však míč ve vnějším poli seberou a po ose F9-F4-F2 přihodí chytači F2 na domácí metu. Ten se snaží pálkaře B1 tečovat, ale díky přítomnosti spoluhračů soupeře u domácí mety se mu to nepodaří.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B1 je aut. Pokud jeden nebo více členů družstva (př. bat-boy) v útoku stojí nebo se shromáždí okolo mety a ztíží tím rozehru, považuje se toto jednání za bránění ve hře [5.10.3.c(vi)].



**658.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, bez autu. Pálkař B3 odpálí míč po zemi na polaře F8. Běžci postoupí na odpal o jednu metu dále. Kouč u třetí mety počká, než polař F8 začne zpracovávat míč, a rozběhne se směrem k domácí metě. Polař F8 vidí, jak kouč, kterého považuje za běžce (jsou podobně oblečeni), běží k domácí metě a tak ve snaze zahrát aut přihodí nepřesně míč polaři F2, který jej nechytí a vyrazí do zámezí. Běžec R1 na to skóruje a běžec R2 se posune na třetí metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut, běžec R2 se vrací na druhou metu, pálkař B3 na první metu. Pokud kouč běží směrem k domácí metě, aby tím vylákal příhrávku na domácí metu, považuje se toto jednání za bránění ve hře. Běžec nejbližší domácí metě je aut [5.10.3.c(vii)].



**659.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 má stav nadhozů 3-0 (3 ball, 0 strike), když nadhazovač nadhodí nechyatelný nadhoz (wild pitch - 4 ball). Běžec R1 vyběhne s nadhozem, dosáhne druhé mety a pokračuje na třetí. Pálkař B2 běží na první. Mezitím bat-boy vyjde z lavičky (dugout), jde sebrat odhozenou pátku pálkaře B2 a způsobí, že **(a)** se dostane do cesty chytači F2 a ten v obavách, aby jej netrefil příhozem na třetí metu raději míč nepřihraje, **(b)** se dostane do cesty chytači F2 a ten jej trefí příhozem na třetí metu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je míč mrtvý, běžec R1 je aut, pálkař B2 je na první metě safe. Bat-boy/bat-girl je člen družstva a jakožto člen družstva nesmí bránit polaři při pokusu hrát na běžce nebo běžícího pálkaře. V takové situaci je běžec, který je nejbližší domácí metě, aut [5.10.3.c(viii), 5.1.30.a].



**660.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F6, ten jej zpracuje a přihraje o zem polaři F3, kterému míč při chytání vypadne z rukavice. Pálkař B2 po přeběhnutí první mety pokračuje na druhou. Polař F3 sebere míč a uvidí běžce R1 běžet na domácí metu. Ve snaze autovat běžce R1 zasáhne příhrávkou chytači F2 kouče soupeře u první mety, který mu vstoupil do cesty.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut, pálkař B2 je na první metě safe. Pokud kouč brání polaři při pokusu hrát na běžce nebo běžícího pálkaře,

považuje se toto jednání za bránění ve hře. V takové situaci je běžec nejbližší domácí metě aut [5.10.3.c(viii)].



**661.** Chytač F2 má míč a čeká připraven tečovat běžce před domácí metou. Běžec R1 úmyslně vrazí do chytáče a vyrazí mu tak míč z ruky.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut. Pokud rozhodčí posoudí, že jednání běžce bylo úmyslné a hrubé (ohrožující zdraví), vyloučí jej také ze hry [5.10.3.c(ix)].



**662.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 pomocí ulejkvy (bunt) odpálí pomalý míč do pole (fair territory) podél pomezí čáry mezi domácí a první metou. Běžec R1, aby na sebe vylákal rozehru, vyběhne směrem k druhé metě. Pólkař F3 to uvidí, sebere míč a přihraje jej polaři F6 na druhou metu. Běžec R1 se mezitím stihne vrátit na třetí metu a pálkař B2 obsadí první metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 aut, pálkař B2 je safe na první metě. Pokud běžec běží po metách v opačném směru a nepokouší se tak postoupit, ať už pro to, aby zmátl polaře nebo znevažoval hru, považuje se takové jednání za bránění ve hře [5.10.3.c].

**663.** Pálkař B1 odpálí míč za plot (home run). Při běhu se mezi druhou a třetí metou zastaví a v domnění, že se nedotkl první mety (ve skutečnosti se jí dotkl), se přes druhou metu vrátí zpět. Dotkne se první mety a doběhne přes druhou a třetí metu na domácí metu. Tým v obraně požaduje u rozhodčího aut pálkaře B1 za běh po metách v opačném směru.

**VÝKLAD:** Doběh pálkaře B1 se počítá. Jednání pálkaře B1 se nepovažuje za běh po metách v opačném směru ve smyslu pravidla [5.10.3.c(x)].



**664.** Běžec R1 na druhé metě, bez autu. Běžec R1 vyběhne z mety a zastaví se, když rozhodčí vyhlásí pálkaře B2 aut za tři dobré nadhozy (3 strike). Chytač F2 vrátí nadhozený míč nadhazovači F1 do nadhazovacího kruhu. Běžec R1 stále stojí mimo druhou metu a nepokouší se postupovat ani vrátit.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut. Pokud je běžec po nadhozu mimo metu v době, kdy pálkař dokončil svůj čas na pálce a nadhazovač má míč v nadhazovacím kruhu, pak je povinností pálkaře **se ihned** vrátit na svou metu nebo postoupit na další [5.10.3.b(iii)].

**665.** Na čtvrtý špatný nadhoz (4 ball) běží pálkař B1 na první metu a aniž by se zastavil, pokračuje dále na druhou. Nadhazovač měl míč v kruhu ještě dříve, než pálkař B1 dosáhl první mety. Je pálkař B1 aut?

**VÝKLAD:** Ne, míč je ve hře. Pokud se pálkař B1 nezastaví na první metě, může pokračovat na druhou a být autován [5.10.3.b(iii)].



**666.** Běžec R1 na první metě, bez autu. Nadhazovač F1 je v nadhazovacím kruhu a zavazuje si tkaničky u bot, přičemž má na zemi položenou rukavici s míčem. Běžec R1 vyběhne z první mety a získá druhou metu. Je běžec R1 aut?

**VÝKLAD:** Ne, nadhazovač nedrží míč v nadhazovacím kruhu. Běžec může postupovat, odložený míč v rukavici se nepovažuje za držení míče nadhazovačem v kruhu dle ustanovení pravidla [5.10.3.b(iii)2].

**667.** Běžec se na odpálený míč v letu do vnějšího pole postaví za metu (cca. jeden metr) a vyběhne tak, aby se dotkl mety s prvním dotykem polaře s míčem (tzv. letný start).

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec je aut. Rozhodčí by měl běžce vyhlásit aut, jakmile se postaví za metu a je zřejmé, že se pokusí o letný start [5.10.3.a(xii)].



**668.** Všechny mety obsazené, dva auty. Vedoucí týmu v útoku požádá o přerušení, aby se mohl poradit s běžci (charged offensive conference). Jeho tým potřebuje na vyrovnání utkání dva body, proto prohodí běžce R2 a R3 na metách. Když je porada ukončena, běžec R3 jde na druhou metu a běžec R2 na první metu. Na odpal pálkaře B6 poté skórují běžci R1 a R3. Následující pálkař B7 je aut (strike out). Nyní tým v obraně upozorní rozhodčího, že běžec R2 je na třetí metě, když přitom před poradou byl na druhé metě.

**VÝKLAD:** Jedná se o hru na výzvu (appeal play). Běžci R2 a R3 jsou aut, doběh běžce R3 se nepočítá. Bod běžce R1 platí. Vedoucí týmu v útoku, který požádal o poradou, je vyloučen ze hry [5.10.3.a(xiii), Důsledek 5.10.3.a(xiii)].



**669.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B3 odpálí míč po zemi mezi polaře F4 a druhou metu. Polař F4 ve snaze míč zpracovat přikopne míč polaři F6 na druhé metě. Polař F6 kopnutý míč chytí, zahraje nucený aut (force out) běžce R1 na druhé metě a ve spolupráci s polařem F3 i aut pálkaře B3 na první metě.

**VÝKLAD:** Neexistují žádná pravidla, která by zakazovala polařům přihrávat si míč kopáním [5.10.3.a(iii)].



**670.** Nadhazovač F1 má míč v nadhazovacím kruhu, běžec R1 je na první metě, jeden aut. Běžec R1 vyběhne z mety dříve, než nadhazovač F1 vypustí během nadhozu míč z ruky. Pálkař B3 nadhozený míč odpálí a ten je ze vzduchu chycen polařem F3.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, je nenadhozeno (no pitch), běžec R1 je aut. Pálkař B3 se vrací pálit se stavem nadhozů, jaký měl před nadhozem [5.10.3.b(ii)].



**671.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí přímý míč (line drive), který zasáhne běžce R1 při běhu na třetí metu. Míč neprošel vnitřními polaři a polař F6 měl možnost hrát míč.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut, pálkař B2 je na první metě. Pokud je běžec zasažen v poli (fair territory) netečovaným dobrým odpalem, když je mimo metu a podle posouzení další polař mohl zahrát aut, považuje se toto jednání za bránění ve hře. Běžec je aut [5.10.3.c(i), 5.10.30.c(ii)].



**672.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na druhé metě. Pálkař B3 odpálí míč do vnějšího pole na polaře F7. Běžec R1 se postaví na pomezí čáru cca jeden metr za třetí metu. Poté, co je míč polařem F7 chycen ze vzduchu, běžec R1 vyběhne, dotkne se třetí mety a pokračuje na domácí.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec R1 je aut. Rozhodčí by měl běžce vyhlásit aut, jakmile se postaví za metu a je zřejmé, že se pokusí o letmý start. [5.10.3.a (xii)].



**673.** Všechny mety obsazené, jeden aut. Během přerušení hry si běžci R2 a R3 vymění postavení na metách. Pálkař B5 odpálí míč za plot (home run). Když pálkař B5 doběhne na domácí metu, spoluhráči a všichni běžci zde čekají a gratulují mu k odpalu. Před tím, než všichni odejdou na lavičku, vedoucí týmu v obraně podá hru na výzvu (appeal play) na to, že si běžci R2 a R3 vyměnili postavení na metách. Rozhodčí na domácí metě hru na výzvu přijme a vyhlásí: běžci R2 a R3 jsou aut, všechny dosažené body se ruší a vyloučí vedoucího týmu v útoku ze hry.

Nyní vedoucí týmu v útoku protestuje u rozhodčího s tím, že rozhodnutí je chybné, neboť běžci již skórovali a dané pravidlo se na ně již nevztahuje.

**VÝKLAD:** Rozhodčí postupoval správně. Tým v obraně může uplatnit hru na výzvu (appeal play), dokud běžci, kteří si vyměnili svá postavení, nejsou na lavičce (v dugoutu). Skutečnost, že jeden nebo oba běžci již skórovali, nevylučuje právo týmu v obraně na ně zahrát hru na výzvu [5.10.3.a (xiii), Důsledek 5.10.3.a (xiii)].



**674.** Běžec R1 na první metě. Běžec R1 s nadhozem krade druhou metu, pálkař B2 švihne a mine míč. Chytač F2 poté nadhozený míč nechytí (passed ball). Běžec R1 dosáhne druhé mety a postaví se na ní, když mu polař F6 řekne, že se jednalo o chybný odpal (foul ball). Na základě této informace se běžec vydá zpět a před první metou je tečován. Metový rozhodčí slyšel, co polař F6 říkal běžci R1, aby jej vrátil na první metu. Lze považovat jednání polaře F6 za překážení (obstruction) nebo by měl běžec R1 poslouchat pouze pokyny svého kouče a rozhodčích?

**VÝKLAD:** Jednání polaře se nepovažuje za překážení. Slovní sdělení typu „to byl foul ball“ nezbavuje běžce odpovědnosti za to, aby si ověřil, že tomu tak je. Běžec by se měl v této situaci spoléhat pouze na rozhodčího nebo svého kouče [5.1.32.b, 5.10.3.a(ii)].



**675.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč po zemi na polaře F4. Polař F4 míč vyrazí před sebe a při sbírání mu do něj neúmyslně kopne běžec R1, který běží na druhou metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut, pálkař B2 je safe na první metě. Přestože polař F4 nezpracoval míč a vyrazil si jej, stále je jeho snaha dle pravidel považována za pokus o zpracování odpáleného míče. Pokud tedy

běžec kopne do míče při jeho zpracovávání polařem, považuje se takové jednání za bránění ve hře. Nejedná se tedy o situaci, kdy je běžec zasažen odpáleným míčem, který prošel vnitřními polaři [5.10.3.c(iii)].



**676.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole na polaře F8, který míč zpracuje a příhozem na domácí metu polaři F2 se snaží autovat běžce R1. Polař F8 příhozem zasáhne v zámezí u domácí mety na zemi ležící odhozenou pátku na rozvičení (warm-up bat) připravujícího se pálkaře B3 (signalizuje běžci R1 u domácí mety), od které se míč odrazí k plotu. R1 skóruje a pálkař B2 obsadí druhou metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý a běžec R1 je aut. Pálkař B2 (nyní běžec R2) se musí vrátit na metu, kterou držel v době, kdy se míč dotkl pátky na rozvičení (warm-up bat). Jedná se o bránění pálkaře v přípravném kruhu, neboť ten je odpovědný za to, že bude mít pátky na rozvičení pod kontrolou [2.1.12, 5.1.33, 5.3.c(iv), 5.10.3.c(xii)].

*POZNÁMKA:* Pokud by nedošlo ke hře na běžce R1 a žádná další rozehra by nebyla zřejmá, míč by byl mrtvý a běžci by se museli vrátit na mety, které drželi v době, kdy se míč dotkl pátky na rozvičení (warm-up bat) [5.10.4.p].



**677.** Běžec R1 na třetí metě. Připravující se pálkař se postaví do cesty chytači F2 (mezi míč a chytače), který se snaží sebrat po nadhozu vyražený míč v zámezí. Když běžec R1 vidí, jaké má chytač F2 potíže se sbíráním míče, pokusí se získat domácí metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut. Hráči v obraně měli možnost hrát aut a bylo jim v tom činností připravujícího se pálkaře bráněno. Dle pravidel běžec nejbližší domácí metě (v okamžiku bránění) je vyhlášen aut [5.1.33, 5.3.c(iv), Důsledek 5.10.3.c(xi)].





**678.** Odpálený míč prošel polařem F6 a žádný jiný polař neměl možnost hrát aut. Běžec R1 při běhu na třetí metu a ve snaze získat domácí metu úmyslně kopne do míče a vykopne jej mimo hřiště.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut. Běžec je aut, jestliže úmyslně kopne do míče, který polař minul. Pálkař se vrací na metu, kterou naposledy oprávněně držel v okamžiku bránění [5.10.3.c(ii)].



**679.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na druhé metě, bez autu. Pálkař B3 odpálí po zemi míč na polaře F5. Ten míč zpracuje a tečuje běžce R1 mimo metu. Při snaze zahrát aut běžícího pálkaře B3 mu běžec R1 vyrazí míč z ruky.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R2 je aut, pálkař B3 na první metě. Jestliže běžec, poté co byl aut, brání polaři ve hře, je běžec nejbliže domácí metě v okamžiku bránění aut [5.10.3.c(v)].



**680.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole. Při běhu na druhou metu předběhne běžce R1, který čeká mezi první a druhou metou, zda bude míč chycen ze vzduchu. Pálkař B2 předběhl běžce R1 dříve, než míč v letu chytil vnější polař.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, pálkař B2 je aut za předběhnutí běžce R1. Běžec R1 je aut, pokud se nestihne vrátit na první metu před tím, než na ni polaři přihrají míč [5.10.3.a(vi)].



**681.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole. Běžec R1 vyběhne z nadhozem a zastaví se mezi první a druhou metou. Míč dopadne na zem těsně před rukavicí polaře F8. Běžec R1 se domnívá, že míč byl chycen polařem F8 a rozběhne se zpět na první metu, přičemž se mine s

pálkařem B2, který běží na druhou metu. Vyhlásí rozhodčí pálkaře B2 aut za předběhnutí běžce R1?

**VÝKLAD:** Ano. Míč je ve hře a pálkař B2 je aut [5.10.3.a(vi)].



**682.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč za plot vnějšího pole (home run). Při běhu na druhou metu předběhne běžce R1, který čeká mezi první a druhou metou, zda bude míč chycen ze vzduchu nebo přeletí za plot. Vyhlásí rozhodčí pálkaře B2 aut za předběhnutí běžce R1?

**VÝKLAD:** Ne. Míč je mrtvý. Běžec není aut, pokud předběhne předchozího běžce v rozehře, kdy je míč mrtvý [5.10.3.a(vi), 5.11.Důsledek d(i)]. Rozhodčí vyhlásí pálkaře B2 aut v případě, že nedojde k obnově správného pořadí běžců a běžec R2 dosáhne druhé mety před běžcem R1 [WBSC Bulltetin 13<sup>(18)</sup>].

*POZNÁMKA:* Běžec, který předběhne předchozího běžce během odpalu za plot (home run), musí obnovit správné pořadí běžců (R1, R2, R3 atd.) dříve, než dosáhne následující mety. Běžci se musí dotknout všech met ve správném pořadí <sup>(18)</sup>.



**683.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole na polaře F7. Běžec R1 vyběhl z mety před prvním dotykem polaře F7 s míčem v letu. Kouč u třetí mety chytne běžce R1 za ruku, aby jej upozornil, že se musí vrátit na metu a počkat na dotek polaře F7 s míčem. Rozhodčí vyhlásí běžce R1 aut, míč je ve hře.

**VÝKLAD:** Ano. Míč je ve hře, běžec R1 je aut za fyzickou pomoc kouče. Jednání kouče, který dotykem signalizuje běžci, kdy má opustit při odpalu metu, se považuje za fyzickou pomoc [5.10.3.a(v)].



**684.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč do zámezí (foul territory) na polaře F7. Kouč u třetí mety dá poklepáním rukou na záda běžci R1 signál, aby vyběhl z mety s prvním dotykem polaře F7 s míčem. Polař F7 **(a)** chytí míč v letu nebo **(b)** míč nechytí a ten dopadne do zámezí. Běžec R1 na signál kouče skóruje.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je běžec R1 aut za fyzickou pomoc kouče. Jednání kouče, který dotykem signalizuje běžci, kdy má opustit při odpalu metu, se považuje za fyzickou pomoc. Toto platí i v situacích, kdy se míč stane mrtvým po oběhu (home run) nebo po nechyceném chybném odpalu v letu (foul ball) [5.10.3.a(v)].



**685.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč za plot (home run). Běžec R1 mine při běhu domácí metu a když jde na lavičku, je fyzicky zastaven spoluhráči, kteří jej poté postrčí zpět, aby se stihnul dotknout domácí mety dříve, než pálkař B2.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 je aut za fyzickou pomoc hráčů, kteří nejsou běžci v dané rozehře [5.10.3.a(v)].



**686.** Běžec R1 na druhé metě, dva auty. Na odpal pálkaře B4 běžec R1 skóruje. Při běhu však mine domácí metu a když jde na lavičku, tak jej fyzicky zastaví připravující se pálkař B5 a upozorní jej na minutí domácí mety. Běžec R1 se poté vrátí a dotkne se domácí mety.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec R1 je aut za fyzickou pomoc hráčů, kteří nejsou běžci v dané rozehře [5.10.3.a(v)].



**687.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč na polaře F7 stojícího u plotu. Běžec R1 po odpalu zůstává stát v blízkosti druhé mety a sleduje, kdy se míče v letu poprvé dotkne polař F7. Zatímco běžec R1 čeká u druhé mety, předběhne jej běžec R2. Polař F7 poté odpálený míč nechytí a ten dopadne do pole (fair territory), kde se odrazí přes plot. Jaké bude rozhodnutí?

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžci R1 je přidělena domácí meta, běžci R2 je přidělena třetí meta, pálkaři B4 je přidělena druhá meta. Běžec R2 není vyhlášen aut za předběhnutí běžce R1, neboť míč se stal mrtvým poté, co se odrazil od země přes plot (dead ball territory). Běžcům jsou přiděleny dvě mety k těm, které drželi v okamžiku nadhozu [5.10.3.a(vi), 2020 Bulletin 13 -Runner passing a Preceding Runner<sup>(18)</sup>].

**POZNÁMKA:** Pokud by se běžec R2 dotkl třetí mety dříve, než běžec R1, byl by běžec R2 vyhlášen aut za předběhnutí běžce R1 i přes to, že se míč stal mrtvým [2020 Bulletin 13 -Runner passing a Preceding Runner<sup>(18)</sup>].

---

#### 5.10.4. Běžec není aut (The runner is not out)

---



**688.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč těsně kolem nadhazovače F1 a zasáhne běžce R1 vzdáleného jeden krok od druhé mety. Míč se odrazí do vnějšího pole. Žádný jiný hráč neměl možnost míč zahrát.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec R1 není aut a může postupovat dále [5.10.4.d].

**POZNÁMKA:** Jestliže by byl běžec zasažen na metě, byl by míč mrtvý nebo živý v závislosti na postavení polařů nejbližší metě, kde stojí zasažený běžec (příklad situace **690**, **693**, **694**). Ve většině případů, kdy je odpalem zasažený běžec na druhé metě, by byl míč mrtvý, protože polaři F6 a F4 hrají za spojnicí met.



**689.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč po zemi na polaře F6. Polař F6 při zpracovávání míče stojí v metové dráze (base path). Běžec R1 běží na třetí metu, přeskočí odpálený míč před polařem F6 a pokračuje dále. Polař F6 nezpracuje míč a vedoucí týmu v obraně se po skončení rozehry dožaduje autu běžce R1 za to, že běžel před polařem, když zpracovával odpálený míč.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, rozhodčí neposoudil jednání běžce jako bránění. Běžec může běžet před polařem mimo metovou dráhu (base path), aby se vyhnul bránění polaři při pokusu zpracovat odpálený míč v metové dráze [5.10.4.a].

**POZNÁMKA:** Pro posouzení, zda se jedná o bránění či nikoliv, je klíčové, zda reakce polaře na situaci byla v důsledku akce/jednání běžce. Tzn. reagoval polař na běžce nebo se soustředil na chytání míče? Pokud běžec svým pohybem omezil hru polaře (polař reagoval na běžce a nikoliv na míč), jedná se o bránění. Nechycení míče polařem tak automaticky neznamená, že došlo k bránění, pokud polař reagoval na míč a nikoliv na běžce.



**690.** Běžec R1 na třetí metě, běžec R2 na druhé metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč po zemi do mezery mezi polaře F5 a F6. Oba polaři se snaží míč zpracovat, když se polař F6 na metové dráze srazí s běžcem R2 z druhé mety. Polař F5 dosáhne na míč, ale pouze jej vyrazí. Než polaři seberou míč v poli, běžci postoupí o metu dále.

**VÝKLAD:** V situaci, kdy se dva polaři současně snaží zpracovat odpálený míč, má pouze jeden z nich nárok být chráněn proti bránění. Protože se polař F5 dotkl míče, byl tedy příslušný ke zpracování míče. Z tohoto důvodu kontakt/srážka polaře F6 s běžcem R2 není bránění, ale jedná se o překážení běžci R2 [5.10.4.c, 5.10.2.a].



**691.** Odpálený míč projde netečován mezi nohama polaře F3 a zasáhne za ním běžce R1 běžícího na druhou metu. Dle posouzení rozhodčího žádný jiný polář neměl možnost míč zahrát.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec R1 není aut a může pokračovat v běhu [5.10.4.d].



**692.** Běžec R1 na třetí metě, bez autu. Pálkař B2 odpálí míč po zemi podél pomezí čáry. Míč zasáhne třetí metu, odrazí se do zámezí (foul territory) a zasáhne běžce R1 běžícího na domácí metu. Dle posouzení rozhodčího polář F5 neměl možnost zahrát aut.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec R1 není aut a může pokračovat v běhu. Pokud je běžec zasažen dobře odpáleným míčem (fair ball) v zámezí a žádný polář nemůže zahrát aut, míč je ve hře a běžec není aut [5.10.4.e].



**693.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč po zemi na polaře F4. Ten jej zpracuje, vyndá z rukavice do ruky a prázdnou rukavicí tečuje běžce R1, který běží kolem něj na druhou metu. Poté přihraje míč poláři F3 na první metu. Rozhodčí vyhlásí aut běžce R1 a pálkaře B2.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec R1 není aut a může pokračovat v běhu. Běžec není aut, pokud polář, který má míč, tečuje běžce mimo metu prázdnou rukavicí nebo rukou bez míče [5.10.4.h(ii)].

**694.** Pálkař B1 odpálí míč po zemi na polaře F4. Běžící pálkař B1 přeběhne po odpalu první metu (je safe) a při návratu na první metu je tečován polářem F3.

**VÝKLAD:** Pálkař B1 je safe na první metě. Běžec (před dosažením první mety běžící pálkař) je safe, pokud se nepokusí po přeběhnutí první mety běžet na druhou metu [5.10.4.j, 5.10.3.a(ix)].



**695.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, bez autu. Vnitřní polaři F4 a F6 stojí **(a)** v postavení před spojnicí met (metovou čarou), **(b)** v postavení za spojnicí met, tzn. v normálním postavení. Pálkař B3 odpálí přímý míč (line drive), který zasáhne běžce R2 stojícího na druhé metě. Míč se od něj odrazí a než jej polaři zpracují, běžci R1 i R2 skórují a pálkař B3 obsadí první metu.

**VÝKLAD:** Neexistuje postih pro běžce, který je zasažen dobře odpáleným míčem, když stojí na metě. Míč se stane mrtvým nebo zůstane ve hře v závislosti na postavení polářů nejbližší této metě. V situaci **(a)**, kdy jsou polaři F6 a F4 **před** spojnicí met, je míč ve hře a běžci mohou postupovat a být autováni. V situaci **(b)**, kdy jsou polaři F6 a F4 **za** spojnicí met, je míč mrtvý a běžci nemohou postupovat. Pálkař získá první metu [5.10.4.g].



**696.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B3 má stav nadhozů 2-2 (2 ball, 2 strike). Následující nadhoz pálkař B3 švihne a mine. Chytač F2 míč chytí a v domnění, že jsou tři auty, hodí míč při cestě na lavičku kouči soupeře u třetí mety. Kouč přihozený míč **(a)** chytí, **(b)** nechá jej spadnout na zem. Běžec R1 mezitím postoupí na třetí metu.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** je míč mrtvý a běžec R1 se vrací na první metu. V situaci **(b)** je míč ve hře a běžec R1 může postupovat po metách [5.10.4.o].



**697.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč po zemi a zasáhne nadhazovače F1. Od něj se míč odrazí a zasáhne běžce R1, který běží na třetí metu.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec R1 není aut a může postupovat dále. Běžec není aut, jestliže je zasažen dobrým odpalem poté, co byl míč tečován polařem včetně nadhazovače a nemohl se kontaktu s míčem vyhnout [5.10.4.f].

*POZNÁMKA:* Pokud rozhodčí posoudí, že běžec úmyslně tečoval odpálený míč, jedná se o bránění, míč je mrtvý a běžec je aut [5.10.3.c(ii)].



**698.** Běžec R1 na první metě. Odpálený míč projde netečován mezi nohama polaře F3 a zasáhne za ním běžce R1 stojícího na první metě. Od něj se odrazí k polaři F4, který míč zpracuje. Poté tečuje běžce R1 a první metu před tím, než ji dosáhne pálkař B2.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžec R1 a pálkař B2 jsou aut. Běžec není aut, pokud je zasažen nikým netečovaným míčem a přitom se dotýká mety. Míč zůstává ve hře, protože prošel vnitřním polařem F3, který byl nejbliže k první metě (tzn. F3 měl možnost hrát aut). Běžci tak mohou postupovat po metách [5.10.4.g].



**699.** Běžec R1 na třetí metě. Polař F5 nejbliže třetí metě stojí v postavení za spojnicí třetí a druhé mety. Pálkař B2 odpálí míč do pole (fair territory) a zasáhne běžce R1 stojícího na třetí metě. Od něj se míč odrazí a zůstane ležet v zámezí (foul territory).

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 na třetí metě, pálkař B2 na první metě. Běžec není aut, pokud je zasažen nikým netečovaným míčem a při tom se dotýká mety. Míč je mrtvý, protože neprošel vnitřním polařem F5 a ten tak měl možnost hrát aut [5.10.4.g].





**700.** Běžec R1 na druhé metě, běžec R2 na první metě, jeden aut. Pálkař B4 odpálí míč do vzduchu nad první metu. Rozhodčí signalizuje vnitřní chycený (infield fly). Míč, aniž by byl tečován polařem před dopadem na zem, zasáhne běžce R2 stojícího na první metě. Míč dle posouzení rozhodčího neprošel vnitřním polařem a ani běžec R2 se nepokusil úmyslně zasáhnout míč. V době kontaktu běžce R2 s míčem byl běžec R1 mezi druhou a třetí metou.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B4 je aut. Běžci R1 a R2 se vrací na mety, které drželi v době odpalu [5.10.4.g].



**701.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč do vzduchu směrem nad první metu. Polař F3 se snaží míč chytit ze vzduchu nad první metou a přitom se srazí s běžcem R1, který se dotýká první mety a snaží se polaři F3 uhnout. Polař F3 v důsledku srážky s běžcem R1 míč nechytí a ten dopadne do pole (fair territory), kde zůstane ležet.

**VÝKLAD:** Míč je ve hře. I když došlo ke kontaktu běžce s polařem v době, kdy se snažil chytit míč v letu, nejedná se o bránění, pokud byl běžec v kontaktu s metou a snažil se kontaktu vyhnout [5.10.4.m].



**702.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí po zemi mezi první a druhou metu. Běžec R1 je **(a)** zasažen odpáleným míčem mezi metami před tím, než míč prošel vnitřním polařem nebo poté, co prošel vnitřním polařem a jiný polař měl možnost hrát aut, **(b)** aut na druhé metě a následně brání při pokusu hrát aut běžícího pálkaře B2 na první metě.

**VÝKLAD:** V obou situacích je míč mrtvý. V situaci **(a)** je běžec R1 aut a pálkař B2 má první metu [5.10.3.c(i)]. V situaci **(b)** je běžec i pálkař B2 aut. Pokud

běžec, který byl vyhlášen aut, brání při pokusu hrát na dalšího běžce, pak je běžec nejlépe domácí metě v okamžiku bránění aut [5.10.3.c(v)].

---

### 5.11.a. Důsledky běhu po metách - jiné než při překážení (Base running awards - other than for obstruction) - Přidělení jedné mety (One base award)

---

**703.** Nadhozený čtvrtý špatný míč (4 ball) pálkaři B1 projde pod oplocením tvořící backstop mimo hřiště. Pálkaři je přidělena první meta za čtyři špatné nadhozy. Vedoucí tým v útoku se dožaduje ještě jedné mety navíc za to, že míč opustil hřiště.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkaři B1 je přidělena pouze první meta za čtyři špatné nadhozy (4 ball) [5.11.Důsledek a.(i)1, 5.11. Důsledek a (ii)2].



**704.** Běžec R1 je na první metě, když nadhazovač F1 při nadhozu upustí míč. Rozhodčí na domácí metě se snaží vyhnout upuštěnému míči, omylem do něj kopne a vyrazí jej na lavičku mimo hřiště.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžci R1 je přidělena jedna meta k té, kterou držel v době nadhozu. Na vykopnutí míče rozhodčím mimo hřiště je nahlíženo stejně, jako na míč, který opustil hřiště po nechyatelném nadhozu (wild pitch) [5.11.Důsledek a(ii)2].



**705.** Běžec R1 na druhé metě, jeden aut. Pálkař B3 odpálí míč do vnějšího pole k plotu. Polař F9 výskokem nad plot míč v letu chytí a s míčem v rukavici dopadne za plot mimo hřiště. Rozhodčí potvrdí, že míč byl chycen polařem F9 a vyhlásí pálkaře B3 aut. Běžci R1 přidělí třetí metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkař B3 je aut, běžci R1 je přidělena jedna meta navíc k té, kterou držel v okamžiku, kdy polař s míčem opustil hřiště. Jedná

se o neúmyslné vynesení míče ze hry. Chycení míče polařem F9 se považuje za správné, neboť měl míč pod kontrolou dříve, než dopadl mimo hřiště [5.11. Důsledek a(ii)3, 5.1.9.c, 5.1.11].



**706.** Běžec R1 s nadhozem vyběhne z první mety. Chytač F2, ve snaze zahrát pick-off běžce R1, přihraje míč na první metu polaři F3. Polař F3 se snaží tečovat vracejícího se běžce R1 a při tom mu vypadne míč z rukavice. Míč se poté vykutálí mimo hřiště.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžci R1 je přidělena jedna meta navíc k té, kterou držel v okamžiku, kdy míč opustil hřiště. Jedna meta navíc se přidělí běžci, jestliže polař ztratil kontrolu nad míčem a míč prošel mimo hřiště [5.11.Důsledek a(ii)4].



**707.** Běžec R1 na první metě. Chytač F2 nechytí nadhozený míč a rozhodčí na domácí metě, při snaze vyhnout se chytači a umožnit mu tak sebrat upuštěný míč, omylem kopne míč na lavičku.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý. Běžci R1 je přidělena jedna meta k té, kterou držel v době nadhozu, jestliže nadhozený míč opustí hřiště nebo je blokován v backstopu. Podle výkladu se nejedná o bránění rozhodčího dle pravidla [5.1.30.b], ale o blokování míč [Důsledek 5.11.a(ii)2].



**708.** Běžec R1 na třetí metě, R2 na druhé metě, bez autu. Pálkař B3 nadhozený míč švihne a mine. Chytač F2 míč vyrazí směrem k lavičce (dugoutu). Aby míči zabránil vykutálet se na lavičku, hodí chytač F2 po míči masku a vyrazí jej do zámezí (foul territory) ke třetí metě. Polař F5 míč v zámezí sebere a tečuje běžce R2 usilujícího o třetí metu.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžec R1 skóruje, běžec R2 na třetí metě. Pokud vybavení družstva v obraně způsobí blokování míče po nadhozu a současně probíhala rozehra, při které běžci postupovali, míč je mrtvý a běžcům je přidělena jedna meta k té, kterou drželi před nadhozem [5.11.a(ii)5, 5.11.a(ii)6].

---

### 5.11.b. Důsledky běhu po metách - jiné než při překážení (Base running awards - other than for obstruction) - Přidělení dvou met (two base award)

---



**709.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B3 je aut ze vzduchu. Běžec R1 vyběhl dříve, než se polař F9 poprvé dotkl míče. Při pokusu o nucený aut (force out) vracejícího se běžce R1 na první metu přehodí polař F9 míč mimo hřiště.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžci R1 je přidělena třetí meta (pozn. běžec se musí vrátit na první metu, jinak na něj může být uplatněna hra na výzvu (appeal play) za neoprávněné opuštění mety) [5.11. Důsledek b(ii), 5.1.7].

**710.** Pálkař B1 odpálí míč po zemi na polaře F6. Ten jej zpracuje a nepřesně přihodí na první metu tak, že trefí spoluhráče stojícího ve dveřích na lavičku (dugout). Od něj se míč odrazí do zámezí, kde zůstane ležet. Pokud by míč nezasáhl hráče ve dveřích na lavičku, byl by mimo hru.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, pálkaři B1 je přidělena druhá meta. Hráč je mimo hřiště, pokud stojí ve dveřích/vstupu na lavičku. Míč, který zasáhne takto stojícího hráče, se počítá jako míč mimo hřiště a je mrtvý [5.11. Důsledek b(ii), 5.1.7].



**711.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč na polaře F6. Polaři F6 se míč podaří zpracovat až tehdy, když pálkař B2 obsadí první

metu. Ve snaze zahrát aut běžce R1 běžícího na třetí metu, hodí míč mezi diváky mimo hřiště. Míč je mrtvý. Jaké mety budou přiděleny běžci R1 a pálkaři B2?

**VÝKLAD:** Běžci R1 bude přidělena domácí meta a pálkaři B2 třetí meta [5.11.Důsledek b(ii)].



**712.** Běžec R1 na druhé metě, R2 na první metě, bez autu. Pálkař B3 odpálí míč do vnějšího pole. Polař F9 míč zpracuje a ve snaze zahrát aut na třetí metě jej přehodí mimo hřiště. V době hodu je běžec R2 a pálkař B3 **(a)** mezi první a druhou metou, **(b)** mezi druhou a třetí metou. V obou situacích běžec R1 skóruje.

**VÝKLAD:** Pokud jsou dva běžci mezi stejnými dvěma metami, přidělení met se odvozuje od pozice vedoucího běžce. Díky tomu, že vedoucí běžec R1 skóroval, stává se vedoucím běžcem běžec R2. V situaci **(a)** je běžci R2 přidělena třetí meta a pálkaři B3 druhá meta. V situaci **(b)** oba běžci získají domácí metu [5.11.Důsledek b(ii)].



**713.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč po zemi do vnějšího pole. Míč se z pole vykutálí do zámezí a projde pod plotem mimo hřiště.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý. Běžci R1 je přidělena třetí meta a pálkaři B2 druhá meta. Jestliže se dobrý odpal (fair ball) odrazí od země a přes plot, skrz plot nebo projde čáru ohraničující hřiště, běžícímu pálkaři a běžcům se přidělí dvě mety od okamžiku nadhozu [5.11.Důsledek b(i)5].



**714.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí přímý míč (line drive) na polaře F5. Polař F5 míč nechytí a vyrazí jej mimo hřiště. Když míč opustí

hřiště, je běžec R1 **(a)** mezi druhou a třetí metou, **(b)** mezi třetí a domácí metou.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je míč mrtvý a běžícímu pálkaři a běžcům se přidělí dvě mety od okamžiku nadhozu. Běžci R1 je přidělena třetí meta a pálkaři B2 druhá meta [5.11. Důsledek b(i)6a].



**715.** Běžec R1 na první metě. Pálkař B2 odpálí míč po zemi mezi první a druhou metu. Míč zasáhne rozhodčího, který stojí za polařem F4 a odrazí se od něj do zámezí, kde projde pod plotem ohraničujícím hřiště.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý, běžci R1 je přidělena třetí meta a pálkaři B2 druhá meta. Jestliže se dobrý odpal odrazí od rozhodčího mimo hřiště, běžícímu pálkaři a běžcům se přidělí dvě mety od okamžiku nadhozu [5.11. Důsledek b(i)6a].

**716.** Hřiště je oploceno po celém svém obvodu a vstupy na lavičky (dugout) družstev jsou vybaveny dveřmi. Připravující se pálkař nechá dveře otevřené a jde do přípravného kruhu. Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole a na odpal se snaží doběhnout na třetí metu. Polař F8, ve snaze zahrát aut pálkaře B1 na třetí metě, hodí míč otevřenými dveřmi na lavičku. Rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a přidělí pálkaři B1 domácí metu.

**VÝKLAD:** Ano, rozhodčí postupoval správně. Skutečnost, že hráč v útoku nechal otevřené dveře u jinak uzavřeného hřiště neznámá, že míč nemůže opustit hřiště [5.11.Důsledek b(ii)].

**717.** Pálkař B1 odpálí míč na polaře F3, který odpal v poli tečuje (fair territory) a vyrazí do zámezí před lavičku družstva v obraně. Kouč družstva v obraně, který stojí ve vstupu na lavičku, vyjde do zámezí a vyražený míč přikopne polaři F3 na první metu tak, že stihne zahrát aut pálkaře B1 na první metě. Platí aut pálkaře B1?

**VÝKLAD:** Mrtvý míč, pálkař B1 získá druhou metu. Jedná se o blokový míč. Blokový míč je přihraný míč, který je tečován osobou, která není součástí hry [5.1.7.b]. Běžícímu pálkaři a běžcům jsou přiděleny dvě mety od okamžiku, kdy míč opustil polařovu ruku, jestliže je přihrávaný míč blokový [5.11.b(ii)].

**718.** Pálkař B1 odpálí míč do vnějšího pole k pomeznímu stožáru. Polař F7, při pokusu chytit míč v letu, vyrazí míč mimo hřiště **(a)** přes boční oplocení, **(b)** přes plot v poli.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** rozhodčí přidělí pálkaři B1 dvě mety od okamžiku nadhozu [5.11 Důsledek b(i)2]. V situaci **(b)** rozhodčí přidělí pálkaři B1 domácí metu (home run) [5.5.1.g(ii), 5.11 Důsledek d(i)].

---

### **5.11.c. Důsledky běhu po metách - jiné než při překážení (Base running awards - other than for obstruction) - Přidělení tří met (three base award)**

---

**719.** Pálkař B1 odpálí míč, po kterém polař F7 hodí rukavici a zasáhne jej v letu **(a)** nad zamezím (foul territory), **(b)** nad polem (fair territory).

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** činí kontakt míče a hozené rukavice nad zámezím (foul territory) z odpalu chybný odpal (foul ball). Pálkař B1 jde znovu pálit [5.1.20.d]. V situaci **(b)**, pokud je míč v letu zasažen rukavicí nad polem (fair territory), rozhodčí by vyhlásil dočasně mrtvý míč. Běžící pálkař a běžci jsou v takové situaci chráněni v rozsahu tří met od té mety, kterou drželi v okamžiku odpalu [5.11. Důsledek c].

**720.** Pálkař B1 odpálí míč po zemi na polaře F6. Ten po míči hodí rukavici a odrazí jej na polaře F5, který pak příhozem na první metu zahraje aut pálkaře B1.

**VÝKLAD:** Míč je mrtvý a pálkaři B1 je přidělena třetí meta [5.11. Důsledek c].

**721.** Pálkař B1 odpálí přímý míč (line drive) kolem hlavy polaře F5. Ten po míči vyskočí ve snaze jej chytit. Během výskoku mu vypadne z ruky rukavice a zasáhne letící míč.

**VÝKLAD:** Pokud rozhodčí posoudí, že rukavice nebyla úmyslně hozena proti míči, ale vypadla polaři při snaze chytit míč, nejedná se o porušení pravidel. Pokud však posoudí, že se jednalo o úmysl zasáhnout míč hozenou rukavicí, je pálkař B1 chráněn až na třetí metu [5.11. Důsledek c].

---

### 5.11.d. Důsledky běhu po metách - jiné, než při překážení (Base running awards - other than for obstruction) - Přidělení čtyř met (Four base award)

---

**722.** Pálkař B8 odpálí míč do vnějšího pole. Když polař F8 vidí, jak mu míč letí nad hlavou, hodí po něm rukavici a srazí jej na zem do pole (fair territory). Dle posouzení rozhodčího by míč dopadl za plot, pokud by nebyl sražen.

**VÝKLAD:** Home run, pálkař B1 získá domácí metu [5.11. Důsledek d(ii)].



**723.** Běžec R1 na druhé metě. Pálkař B2 odpálí míč do vnějšího pole, který zasáhne pomezní stožár (foul pole) a od něj se odrazí **(a)** zpět do pole (fair territory), **(b)** přes plot mimo hřiště do prostoru, kam by pokračovalo zámezí.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je vyhlášen home run, běžec R1 a pálkař B2 skórují. Pomezní stožár (foul pole) se nachází mimo hřiště a kdykoliv jej míč



zasáhne, jedná se o odpal za plot (home run) a není rozhodující, kam se míč poté odrazí [5.11.Důsledek d(i), 5.5.1.g(iii)].

**724.** Pálkař B1 odpálí míč k plotu na polaře F8. Vnější polař se snaží chytit míč v letu, když divák před ním chytí míč **(a)** v době, kdy je míč před plotem v hřišti, **(b)** v době, kdy je míč nad plotem v hřišti, **(c)** v době, kdy je míč za plotem mimo hřiště.

**VÝKLAD:** V situaci **(a)** i **(b)** je míč mrtvý. Pálkař B1 je aut, jestliže dle posouzení rozhodčího **mohl** polař chytit míč v letu. Rozhodčí přidělí běžcům mety, které by získali, kdyby nedošlo k bránění ze strany diváka [5.5.2.c(ii), 5.11. e(i)]. Jestliže rozhodčí posoudí, že polař míč **nemohl** chytit, míč je mrtvý a rozhodčí přidělí běžícímu pálkaři a běžcům mety, které by získali, kdyby nedošlo k bránění ze strany diváka. V situaci **(c)** vyhlásí rozhodčí oběh (home run) [5.5.1.g(i), 5.11.d(i)].



**725.** Běžec R1 na první metě, jeden aut. Pálkař B3 je vyhlášen aut za třetí dobrý nadhoz (strike out). Chytač F2, v domnění, že jsou tři auty hodí/podá míč rozhodčímu a odchází na lavičku. Rozhodčí míč chytne do ruky a okamžitě pustí na zem. Kouč v útoku žádá o přerušeni hry „TIME“. Jak by měl v této situaci rozhodčí postupovat?

**VÝKLAD:** Míč je ve hře, běžci mohou postupovat po metách a být autováni. Rozhodčí by neměl přerušit hru, dokud není rozehra ukončena. Pokud rozhodčí chytne nebo si vezme podaný míč od chytače (hráče v obraně) a poté jej pustí na zem, nejedná se o bránění a míč je ve hře. Naopak míč je mrtvý, jestliže rozhodčí zvedne odhozený míč ze země, aniž by mu jej hráč v obraně hodil či podal. Rozhodčí v takové situaci přidělí běžcům mety, které by získali, kdyby nedošlo k bránění rozhodčího [5.11.e(ii)].

**POZNÁMKA:** Rozhodčí by si měl zvyknout nechytat míč hozený od chytače jeho směrem, i když jsou již tři auty. Měl by v podobné situaci míč odrazit nebo ho nedotknutý nechat dopadnout na zem.

---

## 6. GAME MANAGEMENT:

---

---

### Posouzení, zda pálkař švihl (Check swing)

---

Posouzení, zda pálkař švihl (check swing): jestliže rozhodčí na domácí metě vyhlásí **špatný nadhoz (ball)**, může o posouzení, zda se pálkař pokusil odpálit míč či nikoliv, požádat rozhodčího na metě, **(a)** pokud o to požádá chytač (catcher) nebo **(b)** když si sám rozhodčí na domácí metě není jistý. Míč v takové situaci zůstává ve hře a běžci během dotazu mohou postupovat po metách na vlastní riziko. Hráči v obraně, v útoku, i kouči by si měli být neustále vědomi herní situace, počtu autů a pálkařského stavu. Po rozhodnutí, zda se jednalo o švih nebo nikoliv, a před dalším nadhozem, by měl rozhodčí informovat hráče o pálkařském stavu a počtu autů.

O posouzení, zda došlo ke švihů či nikoliv, žádá rozhodčí na domácí metě **pouze** v situaci, kdy **vyhlásil špatný nadhoz (ball)**, tzn. švih neviděl. Pokud jej viděl a vyhlásil dobrý nadhoz (strike), není již důvod se ptát – pak by se jednalo o změnu rozhodnutí.

*POZNÁMKA:* Jak posuzovat, zda se jedná o švih? Rozhodčí by si měl odpovědět na následující otázky a pokud bude u jedné z nich jeho odpověď znít ano, jedná se o švih <sup>(9)</sup> <sup>(10)</sup>:

Prošla pálka částí „strike zone“?

Přetočil pálkař zápěstí a otočil boky?

Byla pálka před tělem pálkaře?

Prošla pálka před metu?

Přesvědčil vás pohyb pálkaře o jeho úmyslu švihnout?

---

## Dočasně mrtvý míč („Delayed dead ball“)

---

Dočasně mrtvý míč je herní situace, ve které míč zůstává ve hře:

**(a)** Až do okamžiku, kdy je nutné uplatnit příslušné pravidlo a přerušit hru vyhlášením mrtvého míče (dead ball).

**(b)** Až do okamžiku, kdy běžci postoupí o metu nebo za metu, kde byli chráněni v důsledku uplatnění příslušného pravidla. Hra dále pokračuje a běžci mohou postupovat dále na své vlastní riziko a nejsou již dále chráněni.

**(c)** Všichni běžci nepostoupí o metu nebo za metu, která jim byla přidělena jako důsledek porušení pravidla, pak rozhodčí vyhlásí mrtvý míč a uplatní příslušné pravidlo (dead ball).

Situace, při kterých se vyhlašuje dočasně mrtvý míč:

**(I)** nesprávný nadhoz (illegal pitch), **(II)** překážení pálkaři, **(III)** bránění rozhodčího na domácí metě, **(IV)** překážení běžci/běžícímu pálkaři, **(V)** tečování dobře odpáleného, přihraného nebo nadhozeného míče výstrojí nebo výzbrojí, která není na svém místě.

---

## Zasažení pálkaře nadhozem (Hit by pitch)

---

Je-li pálkař ve svém území zasažen nadhozeným míčem směřujícím zřetelně mimo „strike zone“, je vyhlášen mrtvý míč (dead ball). Pálkaři je přidělena první meta **vyjma** situací, kdy: **(a)** je zasažen ve „strike zone“, **(b)** pokusí se míč švihnout, **(c)** nepokusí se nadhozenému míči vyhnout (příklady situací **397, 398**).

---

## Vyloučení (Ejections)

---

Rozhodčí by neměl vylučovat, dokud není hra přerušena. Jakmile se však jednou rozhodne vyloučit v době, kdy probíhá rozehra, tak by to měl udělat okamžitě.

Pokud rozhodčí přeruší **probíhající rozehru** a vyloučí:

**1)** Běžícího pálkaře (BR) **(a)** v okamžiku, kdy se nedotkl první mety, pak je BR aut a všichni ostatní běžci se musejí vrátit na mety, které drželi v době

přerušeni hry. **(b)** V okamžiku, kdy se již BR dotkl první mety, musí být BR střídán náhradníkem a všichni ostatní běžci se musejí vrátit na mety, které drželi v době přerušeni hry.

**2)** Hráče v útoku (běžce), který není běžícím pálkařem. Běžícímu pálkaři je přidělena první meta. Všichni ostatní běžci se musejí vrátit na mety, které drželi v době přerušeni hry, pokud nejsou nuceni k postupu v důsledku přidělení první mety běžícímu pálkaři. Hráč, který byl vyloučen, musí být střídán náhradníkem.

**3)** Hráče v obraně, pak jsou běžícímu pálkaři a běžcům přiděleny mety dle posouzení rozhodčího. Hráč, který byl vyloučen, musí být střídán náhradníkem.

---

## **Odpovědnost za rozhodnutí a změny rozhodnutí rozhodčích (Call responsibilities and changed calls)**

---

**1) Chybný odpal (foul ball):** Pokud rozhodčí vyhlásí chybný odpal (foul ball), nemůže své rozhodnutí již změnit. Výjimkou je situace, kdy je míč odpálený za oplocení hřiště vyhlášen jako foul ball rozhodčím, který k tomu není oprávněn (viz. WBSC umpire system). V takové situaci rozhodčí, který je k tomuto rozhodnutí oprávněn, může po poradě s rozhodčími změnit rozhodnutí na odpal za plot (home run).

**2) Změna rozhodnutí z dobrého odpalu (fair ball) na chybný odpal (foul ball):** Rozhodčí po poradě může změnit své rozhodnutí o vyhlášení dobrého odpalu na špatný odpal.

**3) Vnitřní chycený míč (infield fly):** Hráči a kouči by si měli být vědomi herní situace a pokud rozhodčí vyhlásí nesprávně vnitřní chycený míč (př. pouze při obsazené druhé a třetí metě), měli by pokračovat ve hře, jako kdyby nedošlo k chybnému vyhlášení vnitřního chyceného míče. V takové situaci neplatí vyhlášený vnitřní chycený míč a rozehra dále pokračuje (příklady situací **412, 416**).

**4) Dvojí rozhodnutí (conflicting calls):** Pokud dva rozhodčí vyhlásí rozdílná rozhodnutí pro stejnou situaci, měli by se poradit. Rozhodčí, který je oprávněn (viz. WBSC umpire system) <sup>(11)</sup> <sup>(12)</sup> <sup>(9)</sup> danou situaci rozhodnout, vyhlásí konečné rozhodnutí.

**5) Změna rozhodnutí (changed calls):** Hráči a kouči jsou odpovědní za to, že si v každém okamžiku budou vědomi herní situace, pálkařského stavu a počtu autů.

**a)** Pokud rozhodčí udělá chybu na základě použití nesprávného pravidla k dané situaci, kterou nejsou hráči v obraně ani v útoku ovlivněni, míč zůstává ve hře, dokud rozehra neskončí. Chybné rozhodnutí bude po poradě následně opraveno.

**b)** Jestliže rozhodčí na domácí metě chybně vyhlásí pálkaře aut, který znamená třetí aut ve směně, může toto rozhodnutí změnit. Rozhodčí mohou po konzultaci mezi sebou opravit každou situaci, při níž změna rozhodnutí rozhodčího nebo zpoždění rozhodnutí rozhodčího činí běžícího pálkaře nebo běžce nechráněným nebo znevýhodní družstvo v obraně (příklady situací **233-244**).

**c)** Pokud rozhodčí udělá chybné rozhodnutí, může být posléze opraveno na základě **(I)** aplikace správného pravidla pro danou situaci, **(II)** požadavku vedoucího týmu nebo kapitána o použití správného pravidla pro danou situaci, **(III)** po poradě rozhodčích, pokud změna rozhodnutí rozhodčího nebo zpoždění rozhodnutí rozhodčího činilo běžícího pálkaře nebo běžce nechráněným nebo znevýhodnilo družstvo v obraně. Tato oprava musí být provedena dříve, než je nadhozeno (správně či nesprávně dalšímu pálkaři) nebo tým v obraně opustí pole (fair territory) (příklad situace **244**).

**6) Nenadhozeno (no pitch):** Pokud dojde ke kontaktu pátky a chytače během přípravy pálkaře v pálkařském území, měl by rozhodčí přerušit hru (vyhlásit „TIME“) a umožnit oběma hráčům zaujmout opět své postavení (příklady situací **328, 332, 333**).

---

## **Preventivní rozhodování (Use of preventive umpiring) <sup>(10)</sup>**

(9)

---

### **Rozhodčí na domácí metě (plate umpire):**

**a)** Rozhodčí na domácí metě by neměl připustit, aby po třech špatných nadhozech (3 ball) pálkař omylem běžel na první metu. Včasným přerušením hry „TIME“ a vrácením pálkaře zpět do pálkařského území

předejde situaci, kdy běžec z první mety jde na druhou metu v domnění, že jsou čtyři špatné nadhozy a hráči v obraně jsou zmateni v důsledku běhu pálkaře na první metu.

**b)** Rozhodčí na domácí metě by měl při upuštěném třetím dobrém nadhozu (3 strike) s obsazenou první metou jasně a zřetelně signalizovat chytáči i pálkaři, že pálkař je aut. Předejde tak možné situaci, kdy pálkař, který je aut, běží na první metu a vyláká na sebe rozehru týmu v obraně, čímž způsobí bránění.

**c)** Pokud dojde ke střídání hráče základní sestavy, je vhodné při jeho opětovném návratu (re-enter) do hry upozornit kouče, že je nutné návrat opět nahlásit (pokud tak neučinil). Předejde se tak možné situaci, kdy se do hry vrací neohlášený hráč základní sestavy (příklady situací **208, 209**).

**d)** V průběhu ohlášené porady (v obraně nebo v útoku) by se měl rozhodčí na domácí metě přesunout do oblasti v zámezí k pomezí čáře týmu, který žádá o poradu. Po ukončení porady je nezbytné informovat vedoucího týmu o započtení ohlášené porady do počtu povolených porad během utkání. Zároveň by se měl rozhodčí informovat, zda došlo ke střídání či nikoliv.

**e)** Rozhodčí na domácí metě by měl včasnou vizuální kontrolou pálek předcházet používání nesprávných pálek (illegal bat). Pokud rozhodčí vidí, že se pálkař chystá vstoupit do pálkařského území s pálkou, která nemá certifikační štítek (neprošla certifikací v rámci požadavků stanovených pořádající organizací), měl by jej varovat, aby nevstupoval do pálkařského území. Předejde tak situaci, kdy pálkař bude vyhlášen aut za vstup do pálkařského území s nesprávnou pálkou (příklady situací **504, 505, 506, 507**).

#### **Rozhodčí na metě (base umpire):**

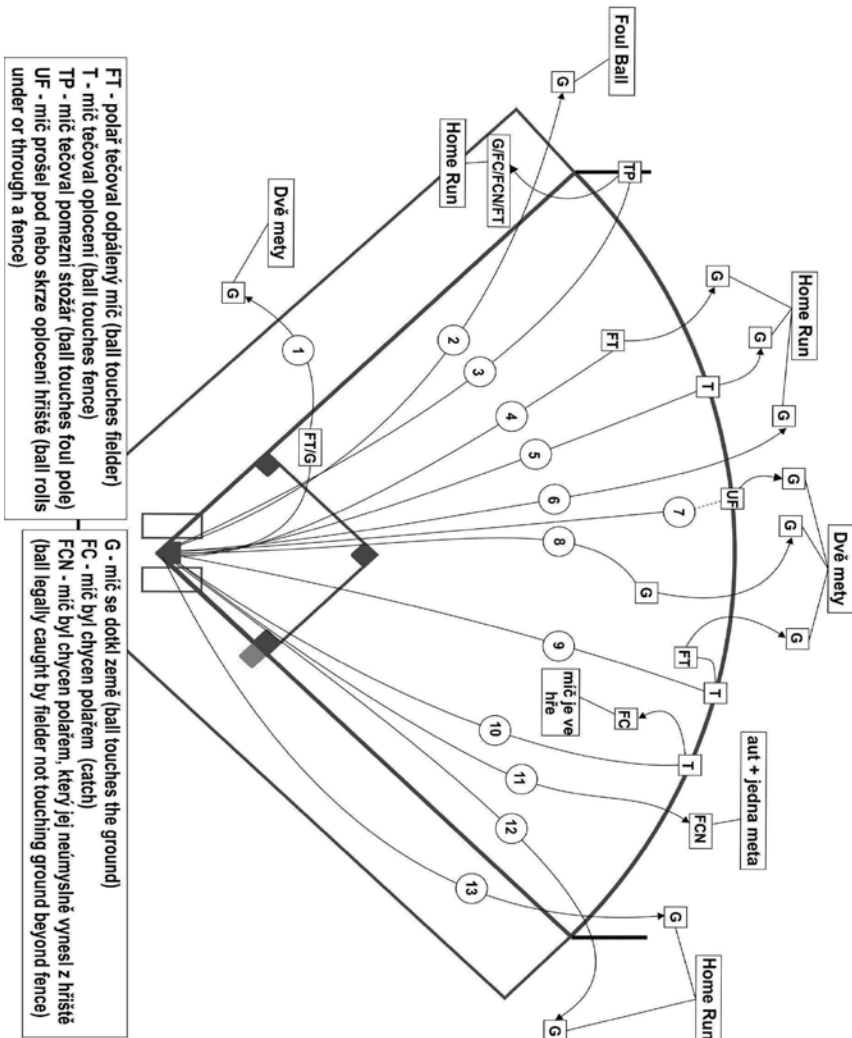
**a)** Pokud běžec dosáhne první mety a po přeběhnutí se vrátí zpět na vnější část dvojité první mety (foul portion), měl by rozhodčí informovat běžce, aby se postavil na vnitřní část dvojité první mety (fair portion) (příklad situace **584**).

**b)** Pokud dojde během rozehry ke skluzu (slide) běžce na metu, měl by rozhodčí přerušit hru („TIME“), jakmile je rozehra ukončena. Zaručí tak běžci, že nebude autován během vstávání ze země, když se nedotýká mety.

**c)** Pokud herní situace vyvolá vzájemnou konfliktní reakci hráčů, měl by se rozhodčí pokusit promluvit s hráči a s pomocí koučů zklidnit situaci. V takové situaci je nezbytné poskytnout dostatečný čas na opadnutí emocí a celkové zklidnění situace.

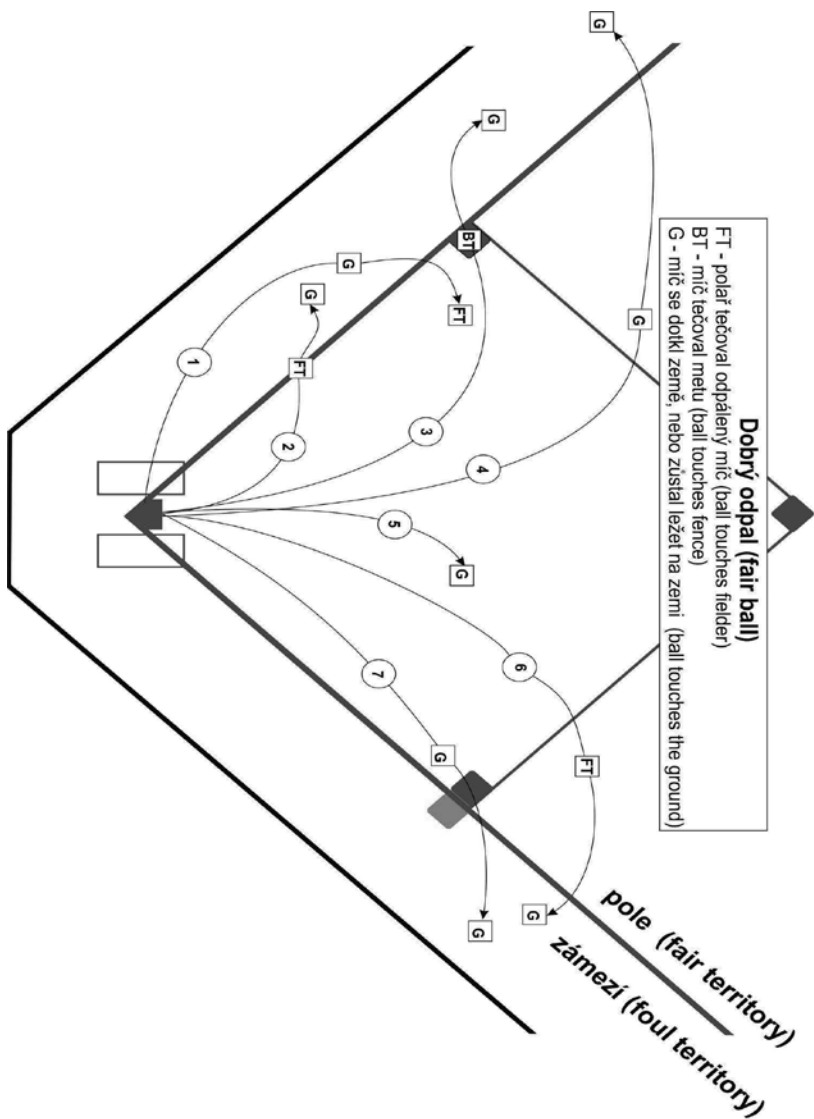
## Přílohy:

### Příloha 1. Přidělení met po odpalu (Ball park rule)

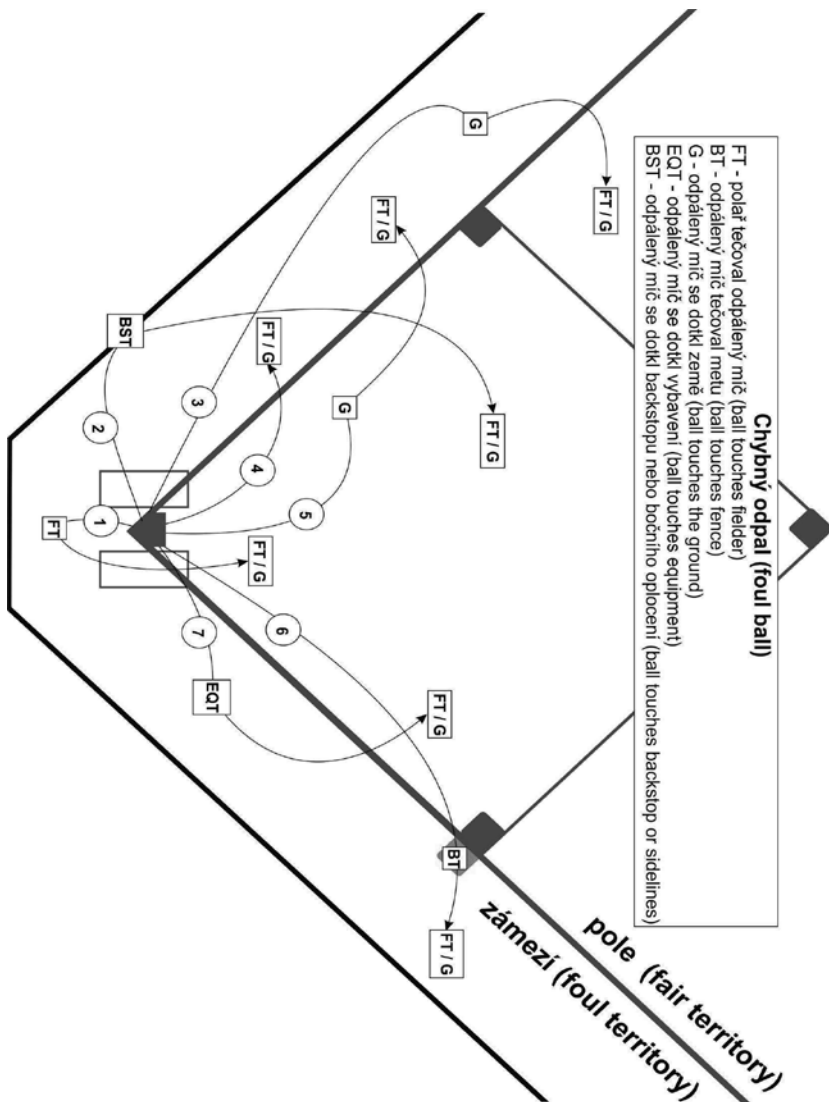




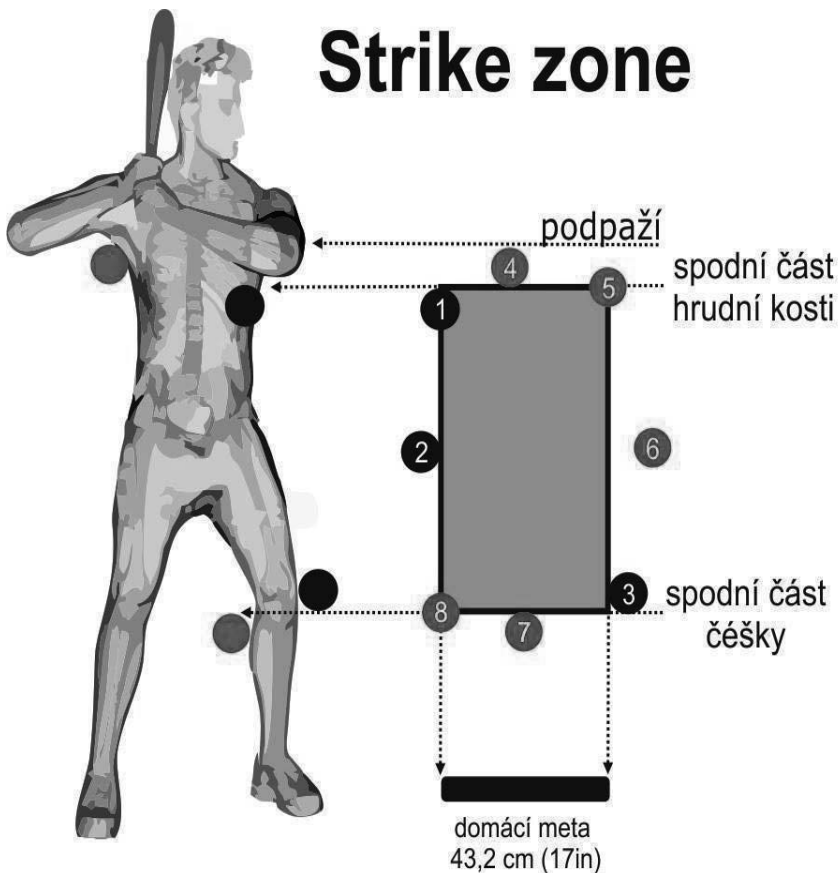
## Příloha 2. Dobrý odpal (fair ball)



### Příloha 3. Chybný odpal (foul ball)



## Příloha 4. Strike zone <sup>(13)</sup>



dobrý nadhoz (strike) - 1, 2, 3

špatný nadhoz (ball) - 4, 5, 6, 7, 8

# Příloha 5. Nastoupení do hry - Střídání (Substitution)

**Seznam členů družstva**

**LINE - UP CARD**

páskové pořadí (batting order)

č./#	jméno a příjmení	post	střídání
1.	22 B1	F2	
2.	23 B2	DP	
3.	24 B3	F4	
4.	25 B4	F5	
5.	26 B5	F6	
6.	20 B6	F3	
7.	27 B7	F7	
8.	28 B8	F8	
9.	29 B9	F9	
10.	21 FLEX	F1	

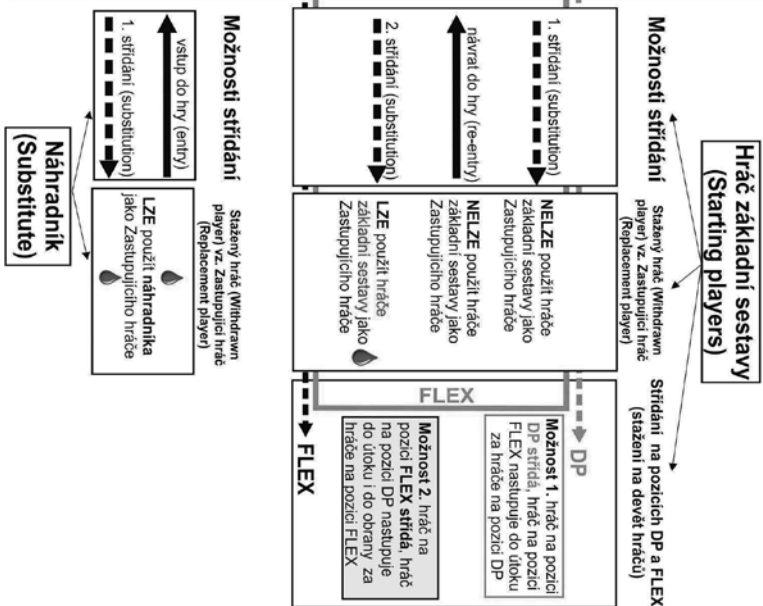
hráči základní sestavy (starting players)

náhradník (substitute)

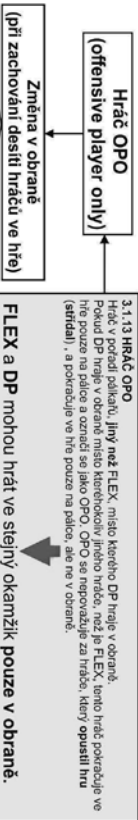
č./#	jméno a příjmení	post	střídání
11.	13 S1	S4	
12.	20 S1	S5	
13.	75 S2	S6	
14.	15 S3	S7	
15.		S8	
16.		S9	
17.		S10	
18.		S11	
19.		S12	
20.		S13	
21.		S14	
22.		S15	
23.		S16	
24.		S17	
25.		S18	
26.		S19	
27.		S20	
28.		S21	
29.		S22	
30.		S23	
31.		S24	
32.		S25	
33.		S26	
34.		S27	
35.		S28	
36.		S29	
37.		S30	
38.		S31	
39.		S32	
40.		S33	
41.		S34	
42.		S35	
43.		S36	
44.		S37	
45.		S38	
46.		S39	
47.		S40	
48.		S41	
49.		S42	
50.		S43	
51.		S44	
52.		S45	
53.		S46	
54.		S47	
55.		S48	
56.		S49	
57.		S50	
58.		S51	
59.		S52	
60.		S53	
61.		S54	
62.		S55	
63.		S56	
64.		S57	
65.		S58	
66.		S59	
67.		S60	
68.		S61	
69.		S62	
70.		S63	
71.		S64	
72.		S65	
73.		S66	
74.		S67	
75.		S68	
76.		S69	
77.		S70	
78.		S71	
79.		S72	
80.		S73	
81.		S74	
82.		S75	
83.		S76	
84.		S77	
85.		S78	
86.		S79	
87.		S80	
88.		S81	
89.		S82	
90.		S83	
91.		S84	
92.		S85	
93.		S86	
94.		S87	
95.		S88	
96.		S89	
97.		S90	
98.		S91	
99.		S92	
100.		S93	
101.		S94	
102.		S95	
103.		S96	
104.		S97	
105.		S98	
106.		S99	
107.		S100	

Jméno redakce týmu

Podepis redakce týmu



# Příloha 6. Hráč OPO (Offensive player only)



**Varianta 1.: hráč na pozici DP**  
nastupuje do obrany místo jiného hráče na pozic 1-9 v palčáckém pořadí

**Varianta 2.: hráč na pozici DP**  
nastupuje do obrany místo hráče na pozici FLEX

**DP a FLEX nesmějí být ve stejném okamžiku společně ve hře v útoku**

Seznam členů družstva  
LINE - UP CARD

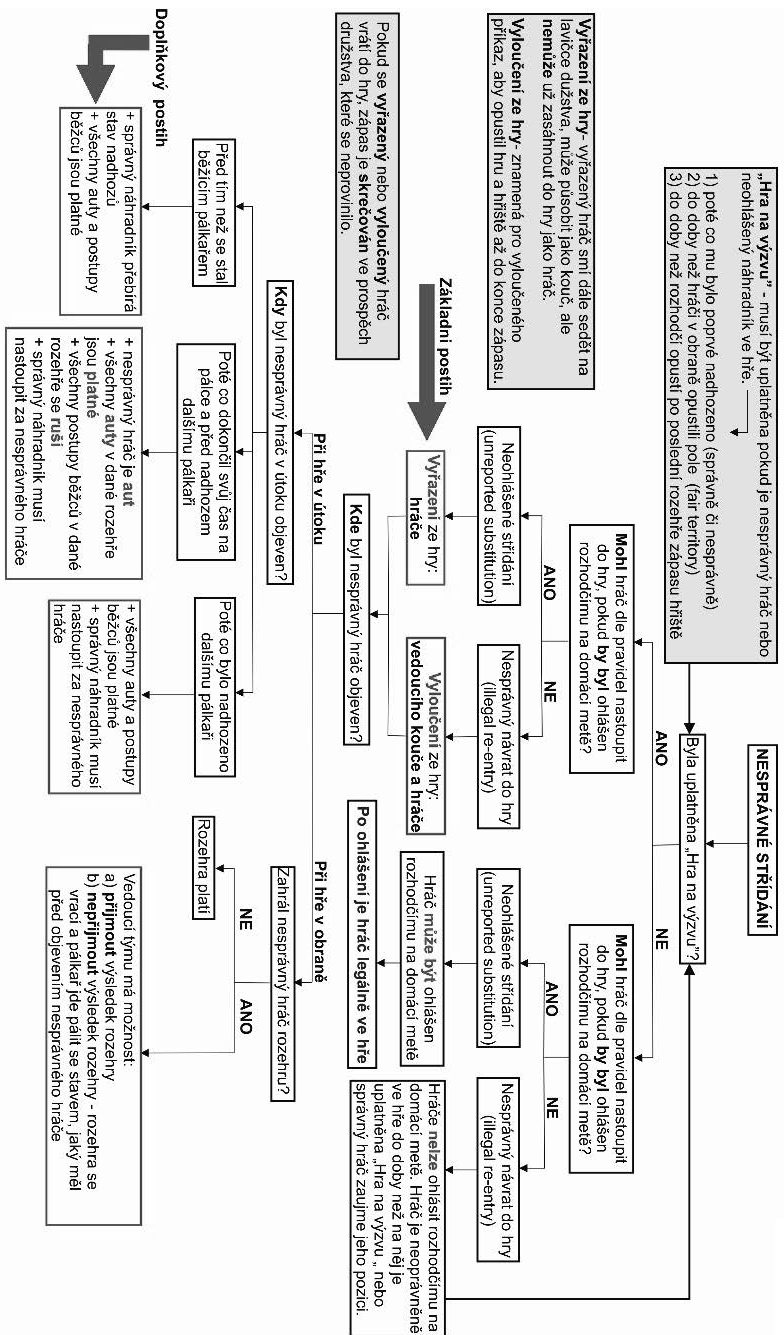
palčácké pořadí (batting order)

č./#	jméno a příjmení	post	střídání
1.	22 B1	F2	
2.	23 B2	DP	
3.	24 B3	F4	
4.	25 B4	F5	
5.	26 B5	F6	
6.	20 B6	PO	
7.	27 B7	F7	
8.	28 B8	F8	
9.	29 B9	F9	
10.	21 FLEX	F1	

1.  2.  3.  4.  5.  6.  7.  8.  9.  10.  11.  12.  13.  14.  15.  16.  17.  18.  19.  20.  21.  22.  23.  24.  25.  26.  27.  28.  29.  30.  31.  32.  33.  34.  35.  36.  37.  38.  39.  40.  41.  42.  43.  44.  45.  46.  47.  48.  49.  50.  51.  52.  53.  54.  55.  56.  57.  58.  59.  60.  61.  62.  63.  64.  65.  66.  67.  68.  69.  70.  71.  72.  73.  74.  75.  76.  77.  78.  79.  80.  81.  82.  83.  84.  85.  86.  87.  88.  89.  90.  91.  92.  93.  94.  95.  96.  97.  98.  99.  100.  101.  102.  103.  104.  105.  106.  107.  108.  109.  110.  111.  112.  113.  114.  115.  116.  117.  118.  119.  120.  121.  122.  123.  124.  125.  126.  127.  128.  129.  130.  131.  132.  133.  134.  135.  136.  137.  138.  139.  140.  141.  142.  143.  144.  145.  146.  147.  148.  149.  150.  151.  152.  153.  154.  155.  156.  157.  158.  159.  160.  161.  162.  163.  164.  165.  166.  167.  168.  169.  170.  171.  172.  173.  174.  175.  176.  177.  178.  179.  180.  181.  182.  183.  184.  185.  186.  187.  188.  189.  190.  191.  192.  193.  194.  195.  196.  197.  198.  199.  200.  201.  202.  203.  204.  205.  206.  207.  208.  209.  210.  211.  212.  213.  214.  215.  216.  217.  218.  219.  220.  221.  222.  223.  224.  225.  226.  227.  228.  229.  230.  231.  232.  233.  234.  235.  236.  237.  238.  239.  240.  241.  242.  243.  244.  245.  246.  247.  248.  249.  250.  251.  252.  253.  254.  255.  256.  257.  258.  259.  260.  261.  262.  263.  264.  265.  266.  267.  268.  269.  270.  271.  272.  273.  274.  275.  276.  277.  278.  279.  280.  281.  282.  283.  284.  285.  286.  287.  288.  289.  290.  291.  292.  293.  294.  295.  296.  297.  298.  299.  300.  301.  302.  303.  304.  305.  306.  307.  308.  309.  310.  311.  312.  313.  314.  315.  316.  317.  318.  319.  320.  321.  322.  323.  324.  325.  326.  327.  328.  329.  330.  331.  332.  333.  334.  335.  336.  337.  338.  339.  340.  341.  342.  343.  344.  345.  346.  347.  348.  349.  350.  351.  352.  353.  354.  355.  356.  357.  358.  359.  360.  361.  362.  363.  364.  365.  366.  367.  368.  369.  370.  371.  372.  373.  374.  375.  376.  377.  378.  379.  380.  381.  382.  383.  384.  385.  386.  387.  388.  389.  390.  391.  392.  393.  394.  395.  396.  397.  398.  399.  400.  401.  402.  403.  404.  405.  406.  407.  408.  409.  410.  411.  412.  413.  414.  415.  416.  417.  418.  419.  420.  421.  422.  423.  424.  425.  426.  427.  428.  429.  430.  431.  432.  433.  434.  435.  436.  437.  438.  439.  440.  441.  442.  443.  444.  445.  446.  447.  448.  449.  450.  451.  452.  453.  454.  455.  456.  457.  458.  459.  460.  461.  462.  463.  464.  465.  466.  467.  468.  469.  470.  471.  472.  473.  474.  475.  476.  477.  478.  479.  480.  481.  482.  483.  484.  485.  486.  487.  488.  489.  490.  491.  492.  493.  494.  495.  496.  497.  498.  499.  500.  501.  502.  503.  504.  505.  506.  507.  508.  509.  510.  511.  512.  513.  514.  515.  516.  517.  518.  519.  520.  521.  522.  523.  524.  525.  526.  527.  528.  529.  530.  531.  532.  533.  534.  535.  536.  537.  538.  539.  540.  541.  542.  543.  544.  545.  546.  547.  548.  549.  550.  551.  552.  553.  554.  555.  556.  557.  558.  559.  560.  561.  562.  563.  564.  565.  566.  567.  568.  569.  570.  571.  572.  573.  574.  575.  576.  577.  578.  579.  580.  581.  582.  583.  584.  585.  586.  587.  588.  589.  590.  591.  592.  593.  594.  595.  596.  597.  598.  599.  600.  601.  602.  603.  604.  605.  606.  607.  608.  609.  610.  611.  612.  613.  614.  615.  616.  617.  618.  619.  620.  621.  622.  623.  624.  625.  626.  627.  628.  629.  630.  631.  632.  633.  634.  635.  636.  637.  638.  639.  640.  641.  642.  643.  644.  645.  646.  647.  648.  649.  650.  651.  652.  653.  654.  655.  656.  657.  658.  659.  660.  661.  662.  663.  664.  665.  666.  667.  668.  669.  670.  671.  672.  673.  674.  675.  676.  677.  678.  679.  680.  681.  682.  683.  684.  685.  686.  687.  688.  689.  690.  691.  692.  693.  694.  695.  696.  697.  698.  699.  700.  701.  702.  703.  704.  705.  706.  707.  708.  709.  710.  711.  712.  713.  714.  715.  716.  717.  718.  719.  720.  721.  722.  723.  724.  725.  726.  727.  728.  729.  730.  731.  732.  733.  734.  735.  736.  737.  738.  739.  740.  741.  742.  743.  744.  745.  746.  747.  748.  749.  750.  751.  752.  753.  754.  755.  756.  757.  758.  759.  760.  761.  762.  763.  764.  765.  766.  767.  768.  769.  770.  771.  772.  773.  774.  775.  776.  777.  778.  779.  780.  781.  782.  783.  784.  785.  786.  787.  788.  789.  790.  791.  792.  793.  794.  795.  796.  797.  798.  799.  800.  801.  802.  803.  804.  805.  806.  807.  808.  809.  810.  811.  812.  813.  814.  815.  816.  817.  818.  819.  820.  821.  822.  823.  824.  825.  826.  827.  828.  829.  830.  831.  832.  833.  834.  835.  836.  837.  838.  839.  840.  841.  842.  843.  844.  845.  846.  847.  848.  849.  850.  851.  852.  853.  854.  855.  856.  857.  858.  859.  860.  861.  862.  863.  864.  865.  866.  867.  868.  869.  870.  871.  872.  873.  874.  875.  876.  877.  878.  879.  880.  881.  882.  883.  884.  885.  886.  887.  888.  889.  890.  891.  892.  893.  894.  895.  896.  897.  898.  899.  900.  901.  902.  903.  904.  905.  906.  907.  908.  909.  910.  911.  912.  913.  914.  915.  916.  917.  918.  919.  920.  921.  922.  923.  924.  925.  926.  927.  928.  929.  930.  931.  932.  933.  934.  935.  936.  937.  938.  939.  940.  941.  942.  943.  944.  945.  946.  947.  948.  949.  950.  951.  952.  953.  954.  955.  956.  957.  958.  959.  960.  961.  962.  963.  964.  965.  966.  967.  968.  969.  970.  971.  972.  973.  974.  975.  976.  977.  978.  979.  980.  981.  982.  983.  984.  985.  986.  987.  988.  989.  990.  991.  992.  993.  994.  995.  996.  997.  998.  999.  1000.  1001.  1002.  1003.  1004.  1005.  1006.  1007.  1008.  1009.  1010.  1011.  1012.  1013.  1014.  1015.  1016.  1017.  1018.  1019.  1020.  1021.  1022.  1023.  1024.  1025.  1026.  1027.  1028.  1029.  1030.  1031.  1032.  1033.  1034.  1035.  1036.  1037.  1038.  1039.  1040.  1041.  1042.

# Příloha 7. Nesprávné střídání (Illegal substitute)

## Porušení pravidel o střídání



## Literatura:

1. **WBSC-Fast pitch casebook.** [Online] 28. 4 2020. <https://wbsc-bucket.s3-eu-west-1.amazonaws.com/umpires/softball/documents/2020+April+Fast+Pitch+Case+Book.pdf>.
2. **ASA Umpire Case Book.** [Online] 2007. [https://drive.google.com/file/d/1ZZqI\\_nKO2NOnSt4RCoBvQtfxjsDBAUHM/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1ZZqI_nKO2NOnSt4RCoBvQtfxjsDBAUHM/view?usp=sharing)
3. **Softball Canada - Umpire Casebook.** [Online] 2018. <https://drive.google.com/open?id=1QUYEGZOrv2IZKyUHjIRStczYOLFIWffr>.
4. **WBSC.** WBSC - World baseball softball confederation. [Online] <https://www.wbsc.org/documents/c/softball-umpire>.
5. **ČSA-Pravidla softballu 2019-2021.** [Online] 22. 3 2019. <https://www.softball.cz/modules.php?op=modload&name=download&file=index&do=getit&lid=1996>.
6. **WBSC- 2018-2021 softball rule changes.** [Online] 21. 10 2019. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static-staging.wbsc.org/assets/cms/documents/b42b791b-f762-a86c-ecb-a8ae0dc3103d.pdf>.
7. **play, Český klub fair.** <http://www.olympic.cz/text/22--cesky-klub-fair-play>. [Online]
8. **WBSC-Technical bulletin-14-Multiple Consecutive Illegal Re-entries.** [Online] 1. 12 2020. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static.wbsc.org/assets/cms/documents/e133959d-b5f8-57d0-8b61-cb6b6af96bc1.pdf>.
9. **WBSC-Fast pitch umpire manual.** [Online] 30. 3 2020. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static.wbsc.org/assets/cms/documents/8afc03ba-1129-44a4-7e96-f530dcbdbebe.pdf>.
10. **Příručka rozhodčího ČSA - Standard rozhodování softballu 2015-2017.** [Online] 10. 11 2015. <https://www.softball.cz/modules.php?op=modload&name=download&file=index&do=getit&lid=1449>.
11. **WBSC-2 umpire system fast pitch.** [Online] 30. 3 2020. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static.wbsc.org/assets/cms/documents/d8e10be3-b088-9631-db6a-ac056f6ea078.pdf>.
12. **WBSC- 3 and 4 umpire system fast pitch.** [Online] 30. 3 2020. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static.wbsc.org/assets/cms/documents/71548729-ab35-3d0b-f5bd-75db2bec8216.pdf>.
13. **WBSC- Technical bulletin 2017-02 Fast Pitch Strike Zone.** [Online] 14. 10 2020. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static-staging.wbsc.org/assets/cms/documents/6efd3811-cf7c-3d7e-62b5-7f011842a1a8.pdf>.
14. **WBSC-Technical bulletin - 2019-09 - Interpretation of Interference and Obstruction.** [Online] 18. 12 2019. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static.wbsc.org/assets/cms/documents/746c5896-9a7f-11d3-59aa-c0d544c34d5a.pdf>.

15. **WBSC-Technical bulletin - 2017-01- Fast Pitch Pitching Points of Emphasis.** [Online] 20. 3 2020. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static.wbse.org/assets/cms/documents/ad01f011-276e-9056-5ad0-b055d13af59b.pdf>.
16. **WBSC-Softball Bat List.** [Online] 4. 2 2021. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static.wbse.org/assets/cms/documents/a67d760a-4bf2-ccc2-5691-37fd689f5ee6.pdf>.
17. **WBSC-2018-2021 Fast pitch softball playing rules.** [Online] 6. 10 2020. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static-staging.wbse.org/assets/cms/documents/e77d989a-a798-e635-f180-a94a6cae20ff.pdf>.
18. **WBSC- Technical bulletin-2020-13 - Runner Passing a Preceding Runner.** [Online] 1. 12 2020. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static.wbse.org/assets/cms/documents/8458c4d2-474b-fc02-bd84-7e62ff52a4cc.pdf>.
19. **Technický řád ČSA.** [Online] 31. 1 2017. <https://www.softball.cz/modules.php?op=modload&name=download&file=index&do=getit&lid=1681>.
20. **Soutěžní řád ČSA.** [Online] 20. 9 2017. <https://www.softball.cz/modules.php?op=modload&name=download&file=index&do=getit&lid=1814>.
21. **Registrační řád ČSA.** [Online] 1. 1 2016. <https://www.softball.cz/modules.php?op=modload&name=download&file=index&do=getit&lid=1650>.



## Rejstřík:

### A

altered bat, 25, 26, 33, 34, 138, 142

appeal play, 1, 2, 4, 6, 7, 15, 22, 41, 53, 60, 61, 62, 96, 120, 132, 145, 156, 162, 175, 190

### B

base line, 118, 169

base path, 172, 185

batted ball, 7, 96, 110, 138

batter's box, 12, 26, 31, 71, 109, 128, 133, 138, 139, 140, 143, 144, 147

batting order, 14, 45, 50, 52, 53, 90, 129, 130, 131, 132, 134, 175

blocked ball, 30, 64

bunt, 71, 87, 98, 108, 111, 112, 123, 133, 137, 138, 139, 143, 150, 151, 152, 153, 172, 176, 178

### C

catch, 99, 100, 101, 111, 125, 149

### D

dead ball, 7, 8, 1, 3, 16, 31, 70, 81, 93, 96, 98, 100, 101, 147, 153, 155, 158, 171, 172, 195, 196

DP, 4, 6, 1, 8, 13, 20, 41, 44, 45, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 61

### E

ejection, 44

### F

fair ball, 22, 96, 102, 103, 107, 114, 139, 151, 156, 165, 176, 186, 191, 197, 201

fair play, 1

fair territory, 1, 6, 8, 22, 31, 42, 49, 70, 79, 96, 99, 102, 103, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 114, 118, 131, 135, 139, 144, 147, 148, 149, 150, 151, 155, 156, 157, 159, 164, 172, 176, 178, 181, 187, 188, 192, 193, 197

fielder's choice, 7

FLEX, 4, 6, 8, 13, 20, 41, 44, 45, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 61

fly ball, 7, 103

force out, 2, 17, 18, 20, 105

force play, 15

forward swing, 146

foul ball, 22, 31, 69, 70, 94, 96, 98, 100, 102, 105, 106, 107, 108, 109, 111, 113, 114, 135, 139, 147, 149, 150, 151, 155, 156, 181, 184, 192, 196, 197, 202  
foul lines, 31  
foul territory, 8, 31, 32, 96, 98, 101, 102, 103, 105, 106, 107, 110, 111, 112, 113, 129, 131, 135, 139, 142, 147, 149, 150, 151, 152, 154, 156, 157, 162, 164, 172, 184, 186, 187, 190, 192  
foul tip, 108, 109, 135

## H

home run, 11, 14, 16, 19, 47, 67, 69, 71, 82, 85, 99, 100, 103, 147, 148, 160, 173, 176, 179, 181, 183, 184, 192, 193, 197

## I

illegal bat, 29, 33, 128, 138, 198  
illegal glove, 8, 115, 159, 160  
illegal pitch, 3, 4, 13, 27, 65, 74, 75, 76, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 90, 91, 93, 95, 101, 131, 148, 166, 196  
illegal pitcher, 75, 77, 95, 96  
illegal player, 41, 47, 52, 53, 55, 60, 62  
illegal re-entry, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 56, 57, 58, 60, 61  
illegal substitute, 41, 44, 60  
ineligible player, 41, 43, 44, 54, 55, 58, 61, 62  
infield fly, 66, 112, 113, 114, 115, 150, 153, 188, 197  
interference, 118, 119, 177

## L

leaping, 75, 76  
line drive, 98, 99, 101, 106, 111, 112, 113, 125, 152, 164, 180, 186, 191, 193  
line-up card, 8, 11, 13, 20, 38, 41, 45, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 90, 95, 129, 198

## M

mitt, 35, 159, 160

## N

Natural Stance, 123  
non-pivot foot, 75, 76, 81, 83, 86

## O

obstruction, 8, 101, 119, 121, 122, 158, 166, 181, 188, 190, 192, 193  
Offensive player only, 6, 45, 205

on-deck circle, 97  
over slide, 122, 123

**P**

pitcher's circle, 31  
pivot foot, 75, 76, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 87  
Play ball, 12  
playing field, 31  
preventative umpiring, 4, 5, 24, 34, 75

**R**

re-entry, 6, 41, 42, 44, 45, 46, 48, 51, 52, 53, 55, 56, 59, 60, 61  
replacement player, 6, 44, 45, 46, 48, 55, 56, 57, 58, 60  
resin, 88

**S**

sidelines, 31  
slingshot, 84, 85  
spikes, 33, 36  
swing, 8, 65, 69, 134, 135, 137, 146, 195

**T**

tag, 4, 67, 125, 157  
temporary runner, 57, 58, 59, 61  
tie breaker, 14, 15  
TIME, 3, 4, 5, 9, 10, 32, 33, 47, 57, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 77, 78, 79, 82, 93, 94, 126,  
127, 146, 194, 197, 198  
Time play, 2, 4, 6, 15, 17, 18, 19, 20, 104, 105  
trapped ball, 99, 109, 125, 134

**U**

umpire's judgment, 22

**W**

warm-up bat, 24, 34, 35, 128, 182  
wild pitch, 5, 59, 68, 178, 189  
windmill, 84, 87  
withdrawn player, 44, 54, 56, 60

## **Poznámky:**



„Na rádcích CaseBooku jsem se společně s dalšími autory pokusil setřídít střípky zkušeností s interpretací pravidel softballu, které jsem nasbíral během mého mnohaletého působení v roli softballového rozhodčího a předat je dále. Doufám, že tento CaseBook nebude jen jednou z dalších, více či méně povedených publikací o softballu, ale stane se opravdovým pomocníkem čtenářů, kteří mají zájem o hlubší porozumění pravidel softballu a jejich správnou aplikaci v samotné hře. „

Jiří Dostál



„CaseBook je zdařilým dokumentem, který může být vhodným doplňkem pro potřeby koučů ohledně osvěty ve světě pravidel ukazující na konkrétní příklady ze hry. Je psán dobrým, snadno pochopitelným jazykem, kde je kladen důraz na zjednodušení textu, nejedná se o strohý až právnícký výklad pravidel, ale o lehčí formu. Zvolená forma je ideální, jazyk snadno pochopitelný a situace dobře a přehledně formulované.“

Petr Marek



„V prvé řadě bych rád uvedl, že celý dokument na mne působí velice kvalitně a jeho přínos pro rozhodčí, hráče a trenéry softballu bude dle mého názoru značný a pozitivní. Celý dokument je velkého rozsahu nicméně i přes tento rozsah je kvalitně zpracován každý jednotlivý případ a detailně popsána každá jednotlivá situace.“

Jan Hora

# CASEBOOK

Autoři textů: Jiří Dostál a kolektiv  
Odborná spolupráce: Martin Kubík, Lenka Richterová a Pavel Řepa  
Recenze: Jan Hora, Vladimír Liss a Petr Marek  
Jazyková korektura: Johanka Folejtarová, Alena Duspěvová  
Sazba a obálka: Peter Borovský, [paintboard.cz](http://paintboard.cz)  
Fotografie: Grega Valančíč, Jan Beneš  
Vydavatel: Česká softballová asociace  
Zátopkova 100 / 2  
160 17 Praha 6  
[www.softball.cz](http://www.softball.cz)

© Praha 2021 / první vydání / 100 výtisků  
ISBN: 978-80-908440-0-1

**CZECH  
SOFTBALL**



ISBN 978-80-908440-0-1



9 788090 844001 >