



## T-BALL: PRAVIDLA PRO SOFTBALL HRANÝ ZE STATIVU

### PRO HRU ZE STATIVU PLATÍ PRAVIDLA SOFTBALLU A NÁSLEDUJÍCÍ ÚPRAVY:

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

### SEDLČANSKÁ T-BALLOVÁ LIGA (ÚPRAVA VÝŠE UVEDENÝCH PRAVIDEL):

Tato úprava se rovněž běžně používá pro turnaje v hale:

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

**Rozpal:** vedoucí družstev vyberou tři hráče/hráčky svého týmu a nahlásí jejich jména, čísla dresů a pořadí na pálce hlavnímu rozhodčímu. Poté se družstvo, které má pokračovat ve hře v obraně, rozestaví v poli.





## SOFTBALLOVÝ KLUB

Označení tři hráči/hráčky útočícího družstva nastupují na pátku v předem určeném pořadí. Hraje se na tři auty nebo do ukončení roze hry po startu třetího pátkáře/pátkářky na pátku.

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

Po ukončení roze hry - po startu třetího pátkáře/pátkářky se družstva vymění a na pátku nastoupí určení pátkáři/pátkářky družstva majícího dohrávku.

Pokud je stav bodů po ukončení rozpalu opět shodný, pokračuje další kolo, do kterého musí vedoucí družstev nasadit jiné tři pátkáře/pátkářky. To vše až do konečného rozhodnutí.

## CO Z PRAVIDEL ZDŮRAZNIT?

### Obrana:

- Aut na první metě je vždy šlapací (zašlapnu-li metu s míčem v ruce dříve, než na ní pátkář doběhne, je pátkář aut),
- při nuceném postupu běžců (viz útok) stačí tečovat metu (stačí se mety dotknout s míčem v ruce - např. na ni šlapnout),
- běžce mimo metu můžeme kdykoliv **autovat dotykem** ruky ve které držíme míč (tedy i pokud přeběhne druhou či třetí metu).

### Útok:

- Na správný odpal máme pouze 3 pokusy (švihy),
- naučte děti, aby pátku po odpalu pokládaly na žíněnku vpravo od metové čáry směrem k 1. metě (pátku neodhazovat → bezpečnost). Pokud pátkář pátku odhodí, je aut!!!
- první metu můžeme po odpalu proběhnout a bezpečně se vrátit, při přeběhnutí ostatních met nám hrozí riziko vyautování dotykem,
- běžci vybíhají z met až při správném odpalu (předčasné výběhy či postup na špatné (netrefené) odpaly není dovolen,
- běžci jsou nuceni postupovat po metách vždy, když mají za sebou obsazené všechny mety a míč je odpálen do země (**nucený postup**),
- při odpalu do vzduchu všichni běžci (bez ohledu na obsazenost met za nimi) čekají na metě až do okamžiku, kdy míč bude chycen či puštěn a až pak mohou postupovat (pokud je míč chycen) či musí postupovat (pokud je míč puštěn na zem a všechny mety za běžcem jsou obsazené).

