

CZECH
SOFTBALL

WBSC



PRAVIDLA SOFTBALLU
2022–2025

 **Kappa**[®]

PRAVIDLA SOFTBALLU

2022-2025

PRAVIDLA SOFTBALLU 2022–2025 obsahují oficiální pravidla pro fast pitch softball, vydává je Česká softballová asociace (dále jen ČSA), jsou platná **od 13. 4. 2022** a řídí se podle nich všechny soutěže organizované a pořádané Českou softballovou asociací (dále jen „PRAVIDLA“).

Tato **PRAVIDLA** současně ruší platnost původních Pravidel softballu 2019–2021 včetně všech Dodatků k nim vydaných.

PRAVIDLA odpovídají obsahu mezinárodních pravidel „**2022-2025 OFFICIAL RULES OF SOFTBALL**“ vydaných WBSC [The World Baseball Softball Confederation] (dříve označované jako International Softball Federation – ISF).

Jakékoli zneužití nebo opis těchto **PRAVIDEL** bez předchozího písemného souhlasu ČSA je zakázáno.

Tato **PRAVIDLA** obsahují pravidla, důsledky a přílohy. Pravidla pro modified fast pitch softball nejsou v těchto **PRAVIDLECH** uvedena, pouze jsou někde označeny odstavce („MFP“), které se této modifikace týkají.

Přílohy a důsledky jsou součástí pravidla (pravidel), v němž jsou citovány, a mají stejný účinek jako pravidlo samotné. Obsah, v němž jsou pravidla řazena, Rejstřík definic a Rejstřík se seznamem klíčových slov a předmětů uvedených v **PRAVIDLECH** slouží jako odkazy a tvoří součást **PRAVIDEL**.

ČSA nepřijímá odpovědnost za vady nebo nedodržování ustanovení **PRAVIDEL** nebo selhání osob zapojených do hry, která se hraje při jakémkoliv nedodržení nebo porušení těchto **PRAVIDEL**, a nenes odpovědnost za jakékoli následky vyplývající ze hry softballu nebo zneužití **PRAVIDEL**.

Poděkování za nosný překlad české verze **PRAVIDEL** (2019-2021) patří Pavlu Východskému. Další poděkování za připomínky, doplnění a aktualizaci novinek (2022-2025) a za revize při překladu české verze **PRAVIDEL** z WBSC z originálu patří dále Vladimíru Lissovi, Janu Horovi, Michalu Židkovi a Miroslavu Dolejšovi.

OBSAH

REJSTRÍK DEFINIC	5
KAPITOLA 1. HRA.....	8
1.1. DEFINICE.....	8
1.2. PRAVIDLA PRO ŘÁDNOU HRU.....	9
KAPITOLA 2. HŘIŠTĚ A VYBAVENÍ	17
2.1. DEFINICE.....	17
2.2. HŘIŠTĚ.....	19
2.3. VYBAVENÍ PRO HRU.....	20
2.4. VYBAVENÍ HRÁČŮ.....	21
2.5. DRESY	22
2.6. DRESY KOUČŮ	24
2.7. VYBAVENÍ.....	24
KAPITOLA 3. ÚČASTNÍCI	25
3.1. DEFINICE.....	25
3.2. POŘADÍ PÁLKAŘŮ A SOUPISKY	28
3.3. HRA NA VÝZVU	33
3.4. KOUČI.....	36
3.5. ČLENOVÉ A ZÁSTUPCI DRUŽSTVA.....	37
3.6. ROZHODČÍ	38
3.7. ZAPISOVATELÉ	41
KAPITOLA 4. NADHAZOVÁNÍ.....	42
4.1. DEFINICE.....	42
4.2. PORADA V OBRANĚ	43
4.3. POŽADAVKY NA SPRÁVNÝ NADHOZ.....	45
4.4. NADHOZY NA ROZCVIČENÍ (Warm-up pitches)	50
4.5. NENADHOZENO (No pitch).....	50
4.6. UPUŠTĚNÝ NADHOZ (Dropped ball)	51

4.7.	NÁVRAT NADHAZOVAČE (Return of pitcher)	51
4.8.	NESPRÁVNÝ NADHAZOVAČ (Illegal pitcher)	52
KAPITOLA 5. ODPALOVÁNÍ A BĚH PO METÁCH		53
5.1.	DEFINICE	53
5.2.	OHLÁŠENÁ PORADA V ÚTOKU	63
5.3.	PŘIPRAVUJÍCÍ SE PÁLKAŘ	64
5.4.	ODPALOVÁNÍ	66
5.5.	BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ (Batter-runner)	71
5.6.	DVOJITÁ PRVNÍ META	77
5.7.	POUŽITÍ NESPRÁVNÉ RUKAVICE	78
5.8.	SEJMUTÍ HELMY	78
5.9.	TEČOVÁNÍ MET VE SPRÁVNÉM POŘADÍ	79
5.10.	BĚŽCI	80
5.11.	DŮSLEDKY BĚHU PO METÁCH (JINÉ NEŽ PŘI PŘEKÁŽENÍ)	89
PŘÍLOHA 1: HŘIŠTĚ A JEHO USPOŘÁDÁNÍ		93
A.	OFICIÁLNÍ ROZMĚRY HŘIŠTĚ	93
B.	OFICIÁLNÍ ROZMĚRY USPOŘÁDÁNÍ HŘIŠTĚ	94
C.	OFICIÁLNÍ ROZMĚRY MET	94
D.	OFICIÁLNÍ ROZMĚRY ÚZEMÍ PÁLKAŘE A CHYTAČE	95
E.	OFICIÁLNÍ ROZMĚRY DOMÁCÍ A NADHAZOVACÍ METY	96
F.	SEZNAM RYCHLÝCH ODKAZŮ	96
G.	VYZNAČENÍ POLE	98
PŘÍLOHA 2: SPECIFIKACE PÁLKY		99
A.	OFICIÁLNÍ PÁLKA	100
B.	PÁLKA NA ROZCVIČENÍ	100
PŘÍLOHA 3: STANDARDY PRO MÍČ		100
A.	OFICIÁLNÍ MÍČ	101
B.	ROZMĚRY A SPECIFIKACE	101
PŘÍLOHA 4: SPECIFIKACE RUKAVICE		103

PŘÍLOHA 5: ROZHODČÍ	104
A. VŠEOBECNÉ INFORMACE PRO ROZHODČÍ	104
B. SIGNÁLY	106
PŘÍLOHA 6: ZAPISOVÁNÍ	107
A. ZÁPIS	104
B. METOVÉ ODPALY SE NEZAPÍŠÍ	109
C. SEBEOBĚTOVACÍ ODPALY DO VZDUCHU	110
D. DOBĚHY (BODY) NA ODPAL	110
E. VÍTĚZNÝ NADHAZOVAČ	110
F. PORAŽENÝ NADHAZOVAČ	111
G. PŘEHLED ZÁPASU	111
H. KRÁDEŽE MET	112
I. ZÁZNAMY SKREČOVANÝCH ZÁPASŮ	112
REJSTŘÍK	113

REJSTŘÍK DEFINIC

BĚŽEC (Runner)	61
BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ (Batter-runner)	53
BLOKOVANÝ MÍČ (Blocked ball)	53
BRÁNĚNÍ VE HŘE (Interference)	59
ČAS NA PÁLCE (Turn at bat)	63
CHYBNÝ ODPAL (Foul ball)	57
CHYCENÍ MÍČE (Catch)	54
ČLEN DRUŽSTVA (Team member)	28
CROW HOP	42
DOBŘÝ ODPAL (Fair ball)	55
DOČASNĚ MRTVÝ MÍČ (Delayed dead ball)	55
DOČASNÝ BĚŽEC (Temporary runner)	28
DOMÁCÍ DRUŽSTVO A DRUŽSTVO HOSTŮ (Home and visiting Team)	8
DRUŽSTVO V OBRANĚ (Defensive Team)	8
DRUŽSTVO V ÚTOKU (Offensive Team)	8
DVOJAUT (Double play)	55
HELMA (Helmet)	18
HLAVNÍ KOUČ (Head coach)	25
HRA NA VÝZVU (Appeal)	8
HRÁČ FLEX (Flex player)	25
HRÁČ OPO (Offensive player only – OPO)	27
HRÁČI ZÁKLADNÍ SESTAVY (Starting players)	28
HŘIŠTĚ (Playing field)	19
KOUČ (Coach)	25
KRADENÍ METY (Stealing)	61
LAVIČKA (Dugout)	18
META ZDARMA (Base on balls or Walk)	53
METOVÁ ČÁRA (Base line)	17
METOVÁ DRÁHA (Base path)	53
METOVÝ KOUČ (Base coach)	25
MÍČ V LETU (Fly ball)	56
MÍČ VE VZDUCHU (In flight)	58
MITT	19
MRTVÝ MÍČ (Dead ball)	55
NADHOZ (Pitch)	43

NADHOZ PRAKEM (Slingshot pitch).....	43
NÁHRADNÍK (Substitute).....	28
NÁRAZ – ULEJVKA (Bunt).....	54
NÁVRAT DO HRY (Re-entry).....	27
NAZNAČENÉ TEČOVÁNÍ (Fake tag).....	56
NECHRÁNĚNÝ BĚŽEC (In jeopardy).....	58
NECHYCENÝ NADHOZ (Passed ball).....	43
NECHYTATELNÁ PŘIHRÁVKA (Wild throw).....	63
NECHYTATELNÝ NADHOZ (Wild pitch).....	63
NEOHLÁŠENÉ STŘÍDÁNÍ (Unreported substitution).....	26
NEOPRÁVNĚNÝ HRÁČ (Ineligible player).....	26
NEOPRÁVNĚNÝ ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (Ineligible replacement player).....	26
NESPRÁVNÁ PÁLKA (Illegal bat).....	18
NESPRÁVNÁ RUKAVICE (Illegal glove).....	18
NESPRÁVNĚ CHYCENÍ MÍČE (Illegally caught ball).....	58
NESPRÁVNĚ ODPÁLENÝ MÍČ (Illegally batted ball).....	58
NESPRÁVNÝ NADHAZOVAČ (Illegal pitcher).....	42
NESPRÁVNÝ NÁVRAT DO HRY (Illegal re-entry).....	26
NUCENÝ AUT (Force out).....	56
ODPAL (Batted ball).....	53
ODRAŽENÝ MÍČ (Trapped ball).....	62
OFICIÁLNÍ VYBAVENÍ (Official equipment).....	19
OHLÁŠENÁ PORADA V OBRANĚ (Charged defensive conference).....	42
OHLÁŠENÁ PORADA V ÚTOKU (Charged offensive conference).....	55
OVER-SLIDE.....	60
PÁLKARĚ (Batter).....	53
PICK-OFF PLAY.....	60
PLAY BALL.....	9
POLAŘ (Fielder).....	25
POLE (Fair territory).....	18
PORADA PŘED ZÁPASEM (Pre-game Meeting).....	9
POŘADÍ NA PÁLCE (Batting order).....	53
POŘADÍ PÁLKARŮ (Line-up).....	27
PRAVIDLO TŘETÍHO DOBRÉHO (Third strike rule).....	62
PŘEHOZ (Overthrow).....	60
PŘEKÁŽENÍ (Obstruction).....	59
PŘEMÍSTĚNÁ META (Dislodged base).....	55
PŘIHRÁVKA (Throw).....	62
PŘÍMÝ ODPAL (Line drive).....	59
PŘÍPRAVNÝ KRUH (On-deck circle).....	19

PŘIPRAVUJÍCÍ SE PÁLKAŘ (On-deck batter)	60
PROTEST	9
ROZEHRA (Play).....	61
RYCHLE OPAKOVANÝ NADHOZ (Quick return pitch).....	43
SEZNAM ČLENŮ DRUŽSTVA (Line-up card)	27
SKOK (Leaping).....	42
SKREČ (Forfeit)	8
SLAP HIT (Slap hit)	61
SMĚNA (Inning)	8
SOUPISKA (Roster).....	27
SQUEEZE PLAY	61
STAŽENÝ HRÁČ (Withdrawn player).....	28
STOJNÁ NOHA (Pivot foot).....	43
STRIKE ZONE	61
SUPLUJÍCÍ HRÁČ (Designated player – DP)	25
TEČOVÁNÍ (Tag)	62
TEČOVANÝ ODPAL (Foul tip)	57
TIME	9
TROJAUT (Triple play)	63
ÚMYSLNÁ META ZDARMA (Intentional base on balls or Intentional walk).....	58
ÚMYSLNĚ UPUŠTĚNÝ ODPAL ZE VZDUCHU (Intentionally dropped fly ball).....	59
UPRAVENÁ PÁLKA (Altered bat).....	17
ÚZEMÍ CHYTAČE (Catcher's box).....	17
ÚZEMÍ KOUČE (Coach's box).....	17
ÚZEMÍ PÁLKAŘE (Batter's box)	17
VNĚJŠÍ POLE (Outfield)	19
VNITŘNÍ CHYCENÝ (Infield fly)	58
VNITŘNÍ POLAŘ (Infielder)	27
VNITŘNÍ POLE (Infield)	18
VOLBA VE HŘE (Option play).....	60
VYBAVENÍ A DRES, KTERÉ NEJSOU NA SVÉM MÍSTĚ (Detached equipment or uniform).....	55
VYBĚHNUTÍ Z METY (Tagging up)	62
VYLOUČENÍ ZE HRY (Ejection).....	25
VYŘAZENÍ ZE HRY (Removal from the game)	27
ZÁMEZÍ (Foul territory).....	18
ZASAŽENÝ PÁLKAŘ (Hit by pitch)	57
ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (Replacement player).....	27

KAPITOLA 1. HRA

1.1. DEFINICE

1.1.1. HRA NA VÝZVU (Appeal) – při MÍČI VE HŘE NEBO při MRTVÉM MÍČI

Hra na výzvu, pokud je míč ve hře nebo je míč mrtvý, je rozehra nebo situace, o které rozhodčí nemůže rozhodnout, dokud o to není požádán vedoucím družstva, koučem nebo hráčem družstva, které neporušilo pravidla.

1.1.2. DRUŽSTVO V OBRANĚ (Defensive Team)

Družstvo v obraně je družstvo v poli.

1.1.3. SKREČ (Forfeit)

Skreč je rozhodnutí rozhodčího na domácí metě o ukončení hry a vyhlášení vítězem zápasu družstvo, které se neprovinilo.

1.1.4. DOMÁCÍ DRUŽSTVO A DRUŽSTVO HOSTŮ (Home and Visiting Team)

- a) Domácí družstvo může být určeno několika způsoby, a to losem pomocí mince, vzájemnou dohodou, rozpisem turnaje nebo rozpisem soutěže.
- b) Domácí družstvo začíná zápas hrou v obraně, odpalovat jde ve druhé polovině každé směny a obsadí lavičku u třetí mety.
- c) Družstvo hostů začíná zápas hrou v útoku, odpalovat jde v první polovině každé směny a obsadí lavičku u první mety.

1.1.5. SMĚNA (Inning)

Směna je část zápasu, kdy se obě družstva vystřídají v půlsměnách na pálce i v poli a zůstávají na pálce nebo v poli, dokud nenastanou tři auty. Nová půlsměna začíná ihned po posledním autu předchozí půlsměny.

1.1.6. DRUŽSTVO V ÚTOKU (Offensive Team)

Družstvo v útoku je družstvo na pálce.

1.1.7. „PLAY BALL“

Rozhodčí na domácí metě vyhlásí a signalizuje pokyn ke hře „play ball“ („hra“) na začátku zápasu nebo při pokračování ve hře po jejím přerušení za předpokladu, že:

- nadhazovač má míč v nadhazovacím kruhu; a
- chytač je ve svém území; a
- všichni ostatní polaři jsou v poli, aby mohli zahájit hru

1.1.8. PORADA PŘED ZÁPASEM (Pre-game Meeting)

Porada před zápasem je porada v prostoru domácí mety v předem stanoveném čase za účasti rozhodčích, hlavních koučů, vedoucích nebo zástupců obou družstev. Na této poradě dojde k potvrzení a vzájemné výměně seznamů členů obou družstev (line-up cards) a rozhodčí na domácí metě oznámí jakákoliv zvláštní (např. územní) pravidla.

1.1.9. PROTEST

Protest je činnost družstva v obraně nebo družstva v útoku, na rozdíl od hry na výzvu, kdy namítá:

- nesprávný výklad nebo nesprávné použití konkrétního pravidla rozhodčím; nebo
- oprávněnost člena družstva na soupisce družstva.

1.1.10. „TIME“

„Time“ je pokyn rozhodčího k přerušení hry v zápasu. Během přerušení je míč mrtvý.

1.2. PRAVIDLA PRO ŘÁDNOU HRU

1.2.1. ŘÁDNÁ HRA (Regulation Game)

Řádná hra má sedm úplných směn, s následujícími výjimkami:

- Plných sedm směn se nemusí odehrát v případě, že domácí družstvo získalo více bodů po šesti a půl směnách nebo před třetím autem v druhé polovině sedmé směny.
- Zápas, jehož výsledek je na konci sedmé směny nerozhodný, bude pokračovat dalšími směnami, dokud jedno z družstev dosáhne většího počtu bodů než druhé družstvo na konci úplné směny nebo pokud domácí družstvo

získá více bodů předtím, než je dosaženo třetího autu ve druhé polovině rozehrané směny.

- c) Zápas, který rozhodčí ukončí předčasně, bude považován za řádnou hru, jestliže je odehráno pět nebo více úplných směn nebo pokud domácí družstvo získalo více bodů než družstvo hostů v pěti nebo více směnách nebo pokud je možné použít pravidlo o rozdílu bodů. Rozhodčí na domácí metě je oprávněn ukončit hru kdykoliv z důvodu setmění, deště, ohně, paniky nebo jiného důvodu, **kteřý klade organizační překážky k odehrání zápasu nebo může způsobit fyzické ohrožení členů družstev.**
- d) Za řádnou nerozhodnou hru se považuje zápas, ve kterém je výsledek nerozhodný a současně je zápas ukončen po úplné páté nebo další směně, nebo pokud domácí družstvo vyrovná počet bodů družstva hostů v neúplné směně.
- e) Tato ustanovení se nepoužijí v případech jakéhokoliv jednání hráčů nebo diváků, které by mohlo vést ke skreči zápasu. Rozhodčí na domácí metě může vyhlásit skreč zápasu v případech, že jakýkoliv člen družstva nebo divák fyzicky napadne rozhodčího.
- f) Zápas, který se nepovažuje za řádnou hru nebo se považuje za řádnou nerozhodnou hru, se musí hrát znovu od začátku. Původní pořadí na pále družstva (line-up) může být pro nový zápas změněno.

1.2.2. SKREČ ZÁPASU (Forfeited Game)

Skreč zápasu ve prospěch družstva, které se neprovinilo, může nastat, jestliže:

- a) družstvo nenastoupí na hřiště;
- b) družstvo přítomné na hřišti odmítne ve stanoveném čase zahájit zápas, do kterého je organizátorem rozepsán nebo odmítá nastoupit v určené časové lhůtě, kterou určí organizátor soutěže, ve které družstva hrají, pod hrozbou skreče;
- c) po zahájení zápasu družstvo odmítne pokračovat ve hře předtím, než je zápas přerušen nebo ukončen rozhodčím na domácí metě;
- d) po přerušení hry rozhodčím na domácí metě družstvo nezahájí pokračování ve hře do dvou minut po vyhlášení rozhodčího na domácí metě „PLAY BALL“;
- e) družstvo záměrně zdržuje nebo urychluje hru;
- f) po upozornění rozhodčího na domácí metě družstvo úmyslně porušuje kterékoliv ustanovení PRAVIDEL; výjimkou je situace, kdy nadhazovač pokračuje v opakovaném porušování pravidel pro nadhazování - takový nadhazovač bude vyřazen z nadhazování do konce zápasu a bude prohlášen za nesprávného nadhazovače;

- g) hráč nebo jiná osoba oprávněná sedět na lavičce neuposlechne pokyn vyřazení (removal) nebo vyloučení (ejection) ze hry do jedné minuty;
- h) v důsledku vyřazení (removal) nebo vyloučení (ejection) hráče ze hry rozhodčím nebo z jakéhokoliv jiného důvodu se sníží počet hráčů kteréhokoliv družstva na méně než devět (resp. 10 v případě použití DP);
- i) neoprávněný hráč se vrátí do hry a je nadhozeno;
- j) se zjistí, že vyloučený (ejected) hráč, kouč nebo vedoucí družstva se znovu účastní zápasu.

1.2.3. PRAVIDLO O ROZDÍLU BODŮ (Run ahead Rule)

- a) Toto pravidlo se použije v každém zápasu v turnajích a soutěžích v situaci, kdy jedno družstvo vede nad druhým o 15 bodů po třetí (3.) směně nebo o 10 bodů po čtvrté (4.) směně nebo o 7 bodů po páté (5.) směně.
- b) Úplné směny se hrají, dokud domácí družstvo nevede o požadovaný počet bodů a jestliže je na pálce. Pokud družstvo hostů dosáhne potřebného rozdílu bodů v první polovině směny, domácí družstvo jde na pálku ve druhé polovině směny. Všechny rozechry musejí být ukončeny předtím, než je zápas ukončen podle pravidla o rozdílu bodů. Pokud je ve druhé polovině směny dosaženo požadovaného rozdílu bodů, žádné další body nad tento rozdíl se nezapočítávají do výsledku, s tou výjimkou, že hra končí home-runem, potom všechny body dosaženém tímto home-runem se započítávají do výsledku.

1.2.4. TIE-BREAKER

- a) Začíná na začátku osmé směny a každé další půlsměny, dokud zápas neskončí. Družstvo v útoku začíná na pálce s běžcem na druhé metě. Tímto běžcem je hráč, který by měl jít pálit v příslušné půlsměně jako devátý v pořadí pálkařů.
- b) Běžec na druhé metě může být vystřídán v souladu s pravidly o střídání.
- c) ***Jestliže je na druhé metě jiný běžec, než který je správný podle pořadí pálkařů, běžec je aut, pokud je řádně zahrána hra na výzvu. Hra na výzvu musí být zahrána po nadhozu (správném nebo nesprávném) nebo po uskutečněné rozechře. Hra na výzvu může být uplatněna, kdykoli je nesprávný běžec na metě. Jestliže tým v útoku umístí správného běžce na metu před tím, než je řádně zahrána hra na výzvu, není tato chyba penalizována.***

1.2.5. DOSAŽENÍ BODU (Scoring Runs)

- a) Bod se započítává do výsledku pokaždé, když se běžec dotkne ve správném pořadí všech tří met a domácí mety předtím, než nastane třetí aut v příslušné půlsměně.
- b) Při použití pravidla „Tie-breaker“ se běžec začínající na druhé metě nemusí dotknout první mety, aby mu byl správně započten bod v případě jeho doběhu na domácí metu.
- c) Bod se nezapočítává do výsledku tehdy, kdy třetí nebo poslední aut ve směně nastane tím, že
 - i) běžící páleka je aut dříve, než dosáhne první mety;
 - ii) běžec je nucený aut, včetně hry na výzvu;
 - iii) běžec opustil metu dříve, než nadhazovač vypustil nadhozený míč;
 - iv) předchozí běžec je aut.
- d) Po třetím autu lze uplatnit hru na výzvu na další dodatečný aut, aby tím došlo k nezapočítání bodu nebo bodů do výsledku.

1.2.6. HRA NA VÝZVU (Appeal Play)

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

- a) Hra na výzvu může být uplatněna, je-li míč ve hře nebo je-li míč mrtvý, avšak družstvo v obraně ztrácí možnost uplatnit hru na výzvu, pokud není uplatněna:
 - i) před dalším správným nebo nesprávným nadhozem, s výjimkou nesprávného střídání (illegal substitute), neohlášeného hráče (unannounced player), nesprávného návratu do hry (illegal re-entry), nesprávného zastupujícího nebo staženého hráče (illegal replacement or withdrawn player), a běžců, kteří si vyměnili postavení na metách;
 - ii) předtím, než všichni hráči družstva v obraně opustili pole (fair territory) směrem k lavičce nebo do prostoru lavičky (dugout area); pokud polañ uplatňuje hru na výzvu, musí při tom být ve vnitřním poli;
 - iii) v případě poslední rozehry v zápasu předtím, než rozhodčí opustí hřiště.
 - iv) ***Jestliže je nesprávný běžec na metě v Tie-Breakeru nebo pokud nastoupí nesprávný dočasný běžec na metu místo chytače či nadhazovače.***

- b) Běžec může opustit svoji metu v průběhu uplatnění hry na výzvu při míči ve hře, pokud
- i) míč opustil nadhazovací kruh;
 - ii) nadhazovač nemá míč;
 - iii) nadhazovač provede pohyb související s přihrávkou nebo naznačí přihrávku.
- c) HRA NA VÝZVU PŘI MRTVÉM MÍČI (Dead ball appeal). Jakmile se míč vrátí do vnitřního pole a hra je přerušena („TIME“) nebo se míč stane mrtvým, kterýkoliv člen družstva v obraně ve vnitřním poli, a to s míčem nebo bez míče, může verbálně uplatnit hru na výzvu na běžce, který minul metu nebo který předčasně opustil metu před chycením odpáleného míče ze vzduchu. Kouč nebo vedoucí družstva může uplatnit hru na výzvu při mrtvém míči pouze poté, co vstoupí do hřiště. Příslušný rozhodčí vezme na vědomí uplatnění hry na výzvu a následně vydá rozhodnutí o dané rozehrě. V průběhu této doby žádný běžec nemůže postupovat po metách, protože míč zůstává mrtvý až do dalšího nadhozu.
- VÝJIMKA: Běžec, který předčasně opustil metu před chycením míče ze vzduchu nebo který minul metu, se může pokusit vrátit na původní metu, i když je míč mrtvý, a to
- i) jestliže míč přešel mimo hru, hra na výzvu při mrtvém míči nemůže být uplatněna, dokud rozhodčí na domácí metě nedá do hry nový míč;
 - ii) jestliže nadhazovač má míč a je v kontaktu s nadhazovací metou, a v tomto postavení uplatňuje verbálně hru na výzvu, není to nesprávný nadhoz;
 - iii) jestliže rozhodčí vyhlásí „PLAY BALL“ a poté nadhazovač uplatňuje hru na výzvu, rozhodčí znovu vyhlásí „TIME“ a umožní uplatnění hry na výzvu.
- d) Hra na výzvu pro získání dodatečného autu může být uplatňována po třetím autu tak dlouho, dokud není uplatněna správně a je uplatněna kvůli nezapočítání bodu do výsledku nebo kvůli obnovení správného pořadí pálkářů.
- e) Možnosti hry na výzvu jsou:
- i) minutí mety;
 - ii) předčasné opuštění mety při chytání odpáleného míče ze vzduchu před prvním dotykem s míčem;
 - iii) nesprávné pořadí na pálce;
 - iv) pokus o postoupení na druhou metu po dosažení první mety;
 - v) nesprávné střídání;

- vi) nastoupení neohlášeného hráče u pravidla o Zastupujícím hráči;
- vii) nesprávný návrat do hry;
- viii) nastoupení neohlášeného hráče u pravidla o Suplujícím hráči (DP);
- ix) běžci si vymění postavení na metách, které obsadili.
- x) ***nastoupení nesprávného běžce na metě v Tie-Breakeru nebo pokud nastoupí nesprávný dočasný běžec na metu místo chytače či nadhazovače.***

1.2.7. VÍTĚZ ZÁPASU (Winner of the Game)

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

- a) Výsledek řádné hry je výsledek na konci poslední úplné směny. Pokud domácí družstvo získá více bodů než družstvo hostů ve druhé polovině neúplné směny, výsledkem zápasu je výsledek takovéto neúplné směny.
- b) Výsledkem řádné nerozhodné hry je nerozhodný výsledek v okamžiku, kdy byl zápas ukončen.
- c) Výsledek skrečovaného zápasu je 7:0 ve prospěch družstva, které se neprovinilo.

1.2.8. DŮVODY K PROTESTU (Ground for a Protest)

- a) Protest, který je možné přijmout a řešit, se může vztahovat pouze:
 - i) k nesprávnému výkladu pravidla;
 - ii) k použití nesprávného pravidla rozhodčím v dané situaci;
 - iii) ke stanovení nesprávného postihu za dané porušení pravidel.
- b) Žádné rozhodnutí rozhodčího nemůže být změněno po provedení správného nebo nesprávného nadhozu.
- c) Protest proti oprávněnosti člena družstva na soupisce družstva lze podat kdykoliv příslušnému orgánu jinému než je rozhodčí na domácí metě.

1.2.9. PROTESTY (Protests)

Protest může zahrnovat jak vlastní rozhodnutí, tak i výklad pravidla.

Příklad situace při protestu:

Jeden aut, běžci na druhé a třetí metě, pálkař odpálil dobrý odpal do vzduchu a ten byl chycen. Běžec ze třetí mety opustil metu po chycení míče, ale běžec ze druhé mety opustil metu před chycením míče. Běžec ze třetí mety doběhl na domácí metu předtím, než byl míč zahráný na druhou metu pro získání třetího autu. Rozhodčí neumožnil započítat doběh do výsledku. Situace, zda běžci opustili mety před nebo po chycení míče ze vzduchu a jestli zahrání hry na

druhé metě proběhlo před nebo po doběhu běžce ze třetí mety, jsou výhradně na posouzení rozhodčího a nelze proti takovému rozhodnutí podat protest. Pochybení rozhodčího nemožnit započítat doběh do výsledku bylo nesprávným výkladem pravidla a bylo předmětem oprávněného protestu.

1.2.10. NEPLATNÉ PROTESTY (Invalid Protests)

Žádné protesty nemohou být přijaty a řešeny, pokud se vztahují výhradně k rozhodnutím založeným na přesnosti pozorování a posouzení rozhodčího nebo pokud tým podávající protest v zápase zvítězil.

Příklady situací, které se nemohou stát předmětem protestu:

- a) zda odpal byl dobrý nebo chybný (fair or foul);
- b) zda běžec byl safe nebo aut;
- c) zda nadhoz byl dobrý nebo špatný (strike or ball);
- d) zda nadhoz byl správný nebo nesprávný (legal or illegal);
- e) zda běžec tečoval nebo netečoval metu;
- f) zda běžec opustil metu předčasně před chycením odpalu ze vzduchu;
- g) zda odpálený míč byl nebo nebyl chycen ze vzduchu;
- h) zda odpálený míč byl nebo nebyl vnitřní chycený;
- i) zda došlo nebo nedošlo k bránění ve hře;
- j) zda došlo nebo nedošlo k překážení;
- k) zda hráč nebo míč ve hře přešel nebo nepřešel mimo hřiště anebo tečoval nebo netečoval předmět nebo osobu mimo hřiště;
- l) zda odpálený míč v letu přešel nebo nepřešel přes plot;
- m) zda hřiště je či není způsobilé k pokračování ve hře nebo k obnovení hry;
- n) zda je nebo není dostatečné světlo k pokračování ve hře;
- o) jakékoliv jiné situace, které závisí pouze na přesnosti pozorování a posouzení rozhodčího.

1.2.11. PODÁNÍ PROTESTU (Giving notice of a Protest)

- a) Všechny protesty, vyjma oprávněnosti hráče ke hře, musí být podány výhradně rozhodčímu na domácí metě, a to:
 - i) ihned před následujícím správným nebo nesprávným nadhozem;
 - ii) pokud je to na konci směny, pak předtím, než všichni polaři opustí pole směrem k lavičce nebo do prostoru lavičky;
 - iii) pokud je to po poslední roze hře v zápase, pak předtím, než rozhodčí opustí hřiště.

- b) Jakékoliv podání protestu v souladu s tímto pravidlem znamená, že zbytek zápasu se hraje pod protestem.
- c) Protest smí podat vedoucí nebo zastupující vedoucí protestujícího družstva. Rozhodčí na domácí metě musí vyrozumět o protestu vedoucího družstva soupeře a oficiálního zapisovatele.
- d) Všechny zúčastněné strany musí v protestu či ve vyjádření k němu uvést všechny okolnosti související se situací a s rozhodnutím rozhodčích, které mohou pomoci ke správnému a úplnému popisu protestované situace.

1.2.12. TERMÍN PRO SEPSÁNÍ OFICIÁLNÍHO PROTESTU (Deadline to file an official Protest)

Oficiální písemný protest musí být sepsán v přiměřené lhůtě.

- a) Pokud soutěžní řád ligy nebo turnaje neurčuje lhůtu pro sepsání protestu, protest by měl být sepsán v přiměřené lhůtě, a to v závislosti na povaze případu a obtížnosti získání informací, na kterých se protest zakládá.
- b) Obecně se za přiměřenou lhůtu považuje 48 hodin od času zahájení příslušného zápasu.

1.2.13. POŽADAVKY NA FORMÁLNÍ SEPSÁNÍ PROTESTU (Requirements for a formal written protest)

Formální platný písemný protest musí obsahovat následující informace:

- a) datum, čas a místo zápasu;
- b) jména rozhodčích a zapisovatelů;
- c) pravidlo nebo místní pravidlo, proti kterému se protestuje;
- d) rozhodnutí a podmínky spojené s rozhodnutím;
- e) všechny podstatné skutečnosti týkající se předmětu protestu.

1.2.14 VÝSLEDEK PROTESTU (Result of Protest)

Rozhodnutí o protestu musí vést k jednomu z následujících závěrů:

- a) Protest je shledán neoprávněným a výsledek zápasu zůstává nezměněný.
- b) Pokud je protest uznán jako oprávněný z důvodu nesprávného výkladu pravidla, zápas se musí hrát znovu od okamžiku, kdy došlo k nesprávnému rozhodnutí, a to po opravě příslušného rozhodnutí.
- c) Pokud je protest ve věci neoprávněnosti člena družstva na soupisce družstva uznán jako oprávněný, výsledkem zápasu je skreč pro družstvo, které se provinilo.

KAPITOLA 2. HRÍŠTĚ A VYBAVENÍ

2.1. DEFINICE

2.1.1. UPRAVENÁ PÁLKA (Altered bat)

Upravená pálka je pálka, u které byla změněna fyzikální struktura.

Příklady upravené pálky: nahrazení rukojeti kovové pálky dřevěnou rukojetí nebo rukojetí z jiného materiálu; vložení nepovoleného materiálu dovnitř pálky; použití nadbytečné ochranné pásky na rukojeti (více než ve dvou vrstvách); barvení pálky na jejím těle nebo rukojeti kvůli jiným než identifikačním důvodům; vyrývání identifikačního označení na těle kovové pálky; připevnění signálního nebo kuželovitého nástavce na rukojeť pálky.

Výměna ochranné pásky na držadle pálky za jinou správnou pásku se nepovažuje za úpravu pálky. Identifikační rytina pouze na kolíku rukojeti kovové pálky nebo laserové identifikační označení kdekoli na pálce se nepovažuje za úpravu pálky.

2.1.2. METOVÁ ČÁRA (Base line)

Přímá spojnice mezi dvěma sousedními metami.

2.1.3. ÚZEMÍ PÁLKAŘE (Batter's box)

Území, které je vyhrazeno pálkaři pro zaujetí postavení při úmyslu odpalovat nebo pomáhat družstvu v útoku dosáhnout bodu. Čáry území pálkaře jsou jeho součástí.

2.1.4. ÚZEMÍ CHYTAČE (Catcher's box)

Území, ve kterém musí chytač zůstat, dokud nadhazovač nevyпустí nadhozený míč. Čáry území chytače jsou jeho součástí. Chytač se považuje v postavení uvnitř území chytače s výjimkou, kdy se dotýká země vně území.

2.1.5. ÚZEMÍ KOUČE (COACH'S BOX)

Území, které je vyznačeno v zámezí u první a třetí mety, v němž musí svou pozici zaujmout kouč družstva v útoku. (Rozměry v Příloze 1: Hřiště a jeho uspořádání – písmeno F).

2.1.6. LAVIČKA (Dugout)

Prostor mimo hřiště (v území mrtvého míče) určený pouze pro členy družstev. V tomto prostoru se nesmí kouřit, konzumovat alkohol nebo užívat žvýkací tabák. Za kouření se považuje i inhalování tabákových produktů, používání e-cigaret a vaporizérů.

2.1.7. POLE (Fair territory)

Část hřiště uvnitř pomezních čar vedoucích z vrcholu domácí mety v pravém úhlu přes první a třetí metu až k úpatí plotu ve vnějším poli a kolmo vzhůru. Pomezní čáry (foul lines) jsou součástí pole.

2.1.8. ZÁMEZÍ (Foul territory)

Jakákoliv část hřiště vně pole.

2.1.9. HELMA (Helmet)

Helma, která je prasklá, promáčknutá, ulomená nebo upravená, bude prohlášena za nesprávnou a bude vyřazena ze hry.

- a) Přípravující se pákkař, pákkař, běžící pákkař, běžec, kouč mladší 18 let i bat boy musí mít helmu, která má kryty obou uší. Helma musí být takového druhu, aby měla bezpečnostní prvky stejné nebo vyšší úrovně, než které zajišťuje celoplastová pokrývka s vnitřním polstrováním. Samotná podšívka, která kryje uši, nesplňuje specifikaci správné helmy.
- b) Chytač a hráč v obraně může mít helmu tzv. typu „skull“ (lebka) bez chráničů uší.

2.1.10. NESPRÁVNÁ PÁLKA (Illegal bat)

Pálka, která nesplňuje parametry a požadavky podle pravidla 2.3.1.

2.1.11. NESPRÁVNÁ RUKAVICE NEBO MITT (Illegal glove or mitt)

Rukavice, která neodpovídá rozměrům a specifikaci správné rukavice, nebo mitt (speciální rukavice bez prstů), kterou použije jiný polař než chytač nebo první metař.

2.1.12. VNITŘNÍ POLE (Infield)

Část pole, kterou obvykle pokrývají vnitřní polaři.

2.1.13. MITT

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

2.1.14. OFICIÁLNÍ VYBAVENÍ (Official equipment)

Jakékoliv vybavení (pálky, rukavice, mitt, helmy, atd.), které používá družstvo v obraně nebo družstvo v útoku v průběhu hry. Vybavení družstva v obraně (např. rukavice), které družstvo nechá ležet na hřišti v době, kdy hraje v útoku, se nepovažuje za oficiální vybavení.

2.1.15. PŘÍPRAVNÝ KRUH (ON – DECK CIRCLE)

Území, které je vymezeno pro připravujícího se pálkaře v době, než na něj přijde řada k odpalování. (Umístění kruhu a jeho rozměry jsou uvedeny v Příloze 1: Hřiště a jeho uspořádání – písmeno B)

2.1.16. VNĚJŠÍ POLE (Outfield)

Část pole, která je za vnitřním polem.

2.1.17. HŘIŠTĚ (Playing field)

Prostor, uvnitř kterého se hraje s míčem; nachází se mezi postranními čarami označující území mrtvého míče; postranní čáry jsou součástí hřiště.

2.2. HŘIŠTĚ**2.2.1. POŽADAVKY NA HŘIŠTĚ (Playing field requirements)**

- Hřiště musí být rovná plocha bez překážek s minimálními rozměry uvedenými v Příloze 1 (Hřiště a jeho uspořádání) a musí obsahovat všechny zobrazené součásti.
- Hřiště by mělo mít bezpečnostní pás (warning track). Pokud je na hřišti bezpečnostní pás, musí to být území uvnitř hřiště, přiléhající k jakémukoliv pevnému plotu ve vnějším poli a k postranním čarám.
- Není nutné zřizovat bezpečnostní pás na hřišti se stálým povrchem ve vnějším poli (např. tráva), pokud se používá přenosný plot (např. pokud se fast pitch zápas hraje na hřišti postaveném primárně pro slow pitch).
- Míč je „mimo hřiště“, pokud se dotkne země nebo osoby na zemi nebo předmětu, které jsou vně hřiště.

2.2.2. OFICIÁLNÍ HRACÍ PLOCHA (The official diamond)

- a) Dispozice oficiální hrací plochy musí být v souladu s rozměry a specifikací v Příloze 1 a musí obsahovat všechny zobrazené součásti – pomezí čáry (foul lines), jednometrovku (one meter line), postranní čáry (sidelines); území koučů, území pálkaře, území chytače; přípravné kruhy, nadhazovací kruh; mety a domácí metu.
- b) Jestliže se v průběhu zápasu zjistí, že vzdálenosti mezi metami nebo nadhazovací vzdálenost jsou nesprávné, chyba musí být opravena na začátku příští úplné směny a teprve poté se může ve hře pokračovat.

2.2.3. ÚZEMNÍ A ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA (Ground and special rules)

Územní a zvláštní pravidla stanovující omezení hřiště mohou být odsouhlasena před začátkem zápasu. Používají se tehdy, pokud se backstop, ploty, stojany, vozidla, diváci nebo jiné překážky nacházejí uvnitř definovaných prostorů a území.

- a) Jakákoliv překážka v poli ve vzdálenosti bližší, než je minimální vzdálenost pro plot ve vnějším poli uvedená v Tabulce vzdáleností (Příloha 1F), musí být zřetelně označena pro rozhodčí.
- b) Pokud se používá baseballové hřiště, nadhazovací kopec musí být odstraněn a backstop musí být umístěn v předepsané vzdálenosti od domácí mety.

2.3. VYBAVENÍ PRO HRU**2.3.1. PÁLKA (Official bat)**

Ve WBSC soutěžích se smí použít pouze oficiální páłka odpovídající standardům WBSC Komise pro standardy vybavení (The World Baseball Softball Confederation Equipment Standards Commission) a označená logem WBSC nebo dřívějším logem ISF 2005, které přijala a schválila Komise pro standardy vybavení. Seznam schválených pálek WBSC a schválené logo je možné najít na webové stránce WBSC www.wbcs.org; schválené standardy pro pálinky jsou uvedeny v Příloze 2A (Specifikace pálinky).

2.3.2. PÁLKA NA ROZCVIČENÍ (Warm-up bat)

Jako páłka na rozcvičení se smí použít pouze páłka odpovídající specifikaci standardů pro pálinky na rozcvičení uvedené v Příloze 2B (Specifikace pálinky).

2.3.3. MÍČ (Official softball)

V soutěžích WBSC lze použít pouze oficiální míč pro softball, odpovídající standardům WBSC Komise pro standardy vybavení a označený přijatou a schválenou značkou WBSC Komise pro standardy vybavení. Viz Příloha 3 (Standardy pro míč).

2.4. VYBAVENÍ HRÁČŮ

2.4.1. RUKAVICE A MITT (Gloves and mitts)

- a) Každý hráč smí použít rukavici, ale pouze chytač a první metař smí použít speciální rukavici bez prstů (mitt).
- b) Horní šněrování, košík nebo žádná jiná součást mezi palcem a tělem rukavice u rukavice pro polaře nebo u speciální rukavice pro chytače a prvního metaře (mitt) nesmí být delší než 12,7 cm (5 in).
- c) Rukavice nadhazovače smí mít jakoukoliv barvu nebo kombinaci barev za předpokladu, že tato barva (včetně šněrování na rukavici) není shodná s barvou míče. Všichni ostatní hráči mohou použít rukavici jakékoliv barvy nebo kombinace barev.
- d) Rukavice nebo mitt s bílými, šedými nebo žlutými optickými kruhy na vnější straně rukavice, které mohou připomínat vzhled míče, nejsou oficiálním vybavením a nesmí se použít.

Více v Příloze 4 (Specifikace rukavice, nákres a rozměry)

2.4.2. OBUV (Shoes)

- a) Všichni členové družstva musí být obuti. Obuv musí být na povrchu vyrobena z látky nebo kůže nebo podobného materiálu a musí být zcela uzavřená.
- b) Podrážky mohou být hladké nebo s výstupky z měkké nebo tvrdé gumy.
- c) Spodní část boty může být s kovovými výstupky na podrážce i na patě (spikes), pokud tyto výstupky na celé spodní části boty nejsou zaoblené a nevystupují z podrážky nebo z paty více než 1,9 cm (3/4 in).
- d) Pro všechny věkové i herní úrovně soutěží jsou zakázány výstupky (spikes) z tvrdého plastu, nylonu nebo polyuretanu podobné kovovým výstupkům (spikes) na podrážce i patě boty.
- e) Obuv s odnímatelnými kolíky, které se přišroubovávají na spodní část boty, je zakázána; avšak obuv s odnímatelnými kolíky, které se šroubují do otvorů v podrážce, je povolena.

- f) V mládežnických a dětských kategoriích (včetně MFP) je zakázána jakákoliv obuv s kovovými výstupky pro všechny úrovně soutěže.

2.4.3. OCHRANNÉ VYBAVENÍ (Protective equipment)

- a) **MASKY.** Všichni chytači musí mít masku, chránič krku a helmu. Chytači (nebo další členové družstva v obraně) musí mít masku, chránič krku a helmu, pokud chytají nadhozy na rozcvičení z nadhazovací mety nebo v prostoru pro rozcvičení. Osoba, který chytá nadhozy bez masky, chrániče krku a helmy, musí být vyměněna za osobu, která uvedenou výstroj má. Místo chrániče krku se může použít prodloužený chránič pevně spojený s maskou. Chytač může použít masku stylu brankáře ledního hokeje. Pokud zde není do masky zabudován chránič krku, je nutno samostatný chránič krku k masce před použitím připevnit.
- b) **OBLIČEJOVÉ MASKY.** Kterýkoliv hráč v obraně nebo v útoku může použít schválenou plastovou obličejovou masku nebo chránič. Obličejová maska nebo chránič, které jsou prasklé nebo deformované nebo jejichž vnitřní polstrování je poškozené nebo zcela chybí, jsou zakázané a musí se ze hry odstranit. Chytač nesmí použít plastovou obličejovou masku nebo chránič namísto regulérní masky s chráničem krku.
- c) **CHRÁNIČE TRUPU.** Všichni chytač (dospělí i mládež) musí mít chránič trupu.
- d) **CHRÁNIČE HOLENÍ.** Všichni chytači (dospělí i mládež), pokud jsou v obraně, musí mít chrániče holení, a to takové, které zajišťují i ochranu kolen.
- e) **CHRÁNIČE NOHOU/PAŽÍ.** Může je použít pákář a běžící pákář.

2.5. DRESY

2.5.1. DRESY HRÁČŮ (Player uniforms)

Všichni hráči v družstvu musí být oblečeni do jednotného dresu stejné barvy, střihu a úpravy. Člen družstva v dresu může nosit bez postihu z důvodů náboženských specifickou pokrývku hlavy a oděv, který neodpovídá PRAVIDLŮM.

- a) **ČEPICE**
- i) Čepice pro hru musí být stejné, jsou povinné pro všechny mužské hráče a musí být nošeny správně.
 - ii) Pro hráčky jsou čepice, štítky (vizors) a čelenky (headbands) volitelné a mohou být i kombinovány. Pokud hráčky v družstvu použijí více než jeden druh pokrývky hlavy, všechny tyto pokrývky hlavy musí být stejné barvy a každý samostatný typ takové pokrývky hlavy musí být

stejně barvy a stylu. **Všechny pokrývky hlavy musí být v jednotných týmových barvách.** Plastové nebo tvrdé štítky jsou zakázány.

- iii) Pokud hráč v obraně nosí schválenou helmu podobné barvy, jako je týmová čepice, nemusí čepici nosit.

b) SPODNÍ TRIKA

- i) Hráč může mít pod dresem spodní triko (může být barevné nebo bílé). Není povinné, aby všichni hráči měli spodní trika. Pokud více než jeden hráč má spodní triko, pak všechna spodní trika musí být stejné barvy. Žádný hráč nesmí mít oblečené spodní triko s roztrhanými, rozřepenými nebo prořezanými rukávy na viditelných místech.
- ii) **Hráč může mít oblečen jeden nebo dva zahřívací (kompresní) rukávy za předpokladu, že jsou jednobarevné a oba mají stejnou týmovou barvu. Tyto rukávy musí být stejné barvy jako spodní trika všech hráčů, kteří je nosí.**

- c) KALHOTY. Hráči musí mít kalhoty, a to buď všichni dlouhé, nebo všichni krátké stejného stylu. Hráči mohou použít k dresu jednobarevné „slajdovací“ kalhoty. Není povinné, aby všichni hráči nosili „slajdovací“ kalhoty. Pokud má „slajdovací“ kalhoty více než jeden hráč, musí být tyto kalhoty stejné barvy a stejného stylu, s výjimkou odnímatelných slajdovacích pomůcek - připínacích na druky („Snap-On“) nebo na suchý zip („Velcro“). Žádný hráč nesmí nosit „slajdovací“ kalhoty s roztrhanými, rozřepenými nebo prořezanými nohavicemi na viditelných místech.
- d) ČÍSLA. Na zádech dresu musí mít každý hráč číslo psané arabskými číslicemi kontrastní barvy minimálně 15,2 cm (6 in) vysoké. Vedoucí družstva, kouči nebo hráči ze stejného družstva nesmějí mít dres se stejným číslem (např. číslo 1 a 01 se považuje za stejné číslo). Použít se smí pouze celá čísla od 1 do 99. Hráči bez čísel nesmí nastoupit do hry.
- e) JMÉNA. Hráči mohou mít na zádech dresů nad číslem uvedena svá jména.
- f) OBVAZY, DLAHY. Hráči nesmějí mít na sobě v průběhu zápasu sádrové obvazy, dlahy z kovových nebo podobných tvrdých materiálů. Jakékoliv nechráněné kovové součásti výstroje musí být odpovídajícím způsobem kryté měkkým materiálem, připevněné a schválené rozhodčím.
- g) RUŠIVÉ OZDOBY. Hráči na sobě nesmějí mít žádné viditelné předměty (včetně šperků), které by podle posouzení rozhodčího rušily soupeře. Rozhodčí musí vyžadovat, aby takové předměty byly odstraněny nebo zakryty. Zdravotní varovné náramky nebo náhrdelníky, pokud jsou považovány za rušivé, musí být páskou připevněny k tělu, ale takovým způsobem, aby zdravotní varovná informace byla viditelná.

2.6. DRESY KOUČŮ

Kouč musí být úhledně oblečen, včetně vhodné obuvi, nebo může být oblečen do dresu podle barevného provedení dresu družstva. Pokud se kouč rozhodne vzít si čepici, musí tak učinit v souladu s pravidlem 2.5.1.a).

2.7. VYBAVENÍ

Bez ohledu na ustanovení těchto PRAVIDEL si WBSC Komise pro standardy vybavení vyhrazuje právo odmítnout nebo odvolat schválení jakéhokoliv vybavení, které podle výhradního rozhodnutí WBSC Komise pro standardy vybavení významně změní charakter hry, ovlivní bezpečnost účastníků nebo diváků či umožní, aby výkon hráče byl více produktem jeho vybavení než individuálních schopností a dovedností hráče.

DŮSLEDKY

Pravidlo 2.4.2.	Použití nesprávné obuvi
Pravidlo 2.4.3.a)	Porušení chytače nosit helmu, masku a chránič krku
Pravidlo 2.4.3.c)-d)	Porušení nosit povinné vybavení
Pravidlo 2.5.1.	Nesprávný dres nebo nesprávné nošení dresu hráčem
Pravidlo 2.6.	Nesprávné oblečení kouče
Důsledek	<i>Po napomenutí od rozhodčího a při následném neuposlechnutí nebo při opakovaném porušení pravidla bude osoba, která se provinila, vyloučena ze hry.</i>

KAPITOLA 3. ÚČASTNÍCI

3.1. DEFINICE

3.1.1. METOVÝ KOUČ (Base coach)

Člen družstva v útoku, který zaujme své postavení na hřišti v území kouče, pokud je jeho družstvo na pálce.

3.1.2. KOUČ (Coach)

Osoba zodpovědná za činnost družstva na hřišti a za oficiální komunikaci s rozhodčím a zástupcem soupeře. Koučem může být i hráč, buď jako náhrada za chybějícího kouče, nebo jako hrající kouč.

3.1.3. SUPLUJÍCÍ HRÁČ (Designated player – DP)

Hráč základní sestavy družstva v útoku, který chodí na pátku místo hráče FLEX.

3.1.4. VYLOUČENÍ ZE HRY (Ejection)

Úkon rozhodčího vůči hráči, zástupci nebo členu družstva, který znamená příkaz, aby opustil hru a hřiště až do konce zápasu pro porušení PRAVIDEL.

3.1.5. POLAŘ (Fielder)

Kterýkoliv hráč družstva v obraně, který je na hřišti.

3.1.6. HRÁČ FLEX (Flex player - FLEX)

Hráč základní sestavy, který je uveden na desátém (10.) místě v seznamu členů družstva a za kterého chodí DP na pátku. FLEX může hrát na kterékoliv pozici v obraně a může nastoupit i do útoku, ale pouze na místě DP v pořadí pákkařů.

3.1.7. HLAVNÍ KOUČ (Head coach)

Vedoucí družstva nebo kouč, který má primární odpovědnosti za kouče, je považován za hlavního kouče.

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

Nesprávný návrat do hry nastane jestliže:

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

3.1.9. NEOHLÁŠENÉ STŘÍDÁNÍ (UNREPORTED SUBSTITUTION)

Neohlášené střídání nastává v okamžiku, když bez nahlášení odpovědnému rozhodčímu, vstoupí do hry hráč jako:

- a) *Náhradník;*
- b) *Hráč oprávněný vstoupit, vrátit se nebo setrvat ve hře podle pravidla o zastupujícím hráči;*
- c) *Neoprávněný hráč;*
- d) *Hráč, který se neoprávněně vrací do hry.*

3.1.10. NEOPRÁVNĚNÝ HRÁČ (Ineligible player)

Hráč, který nesmí pokračovat ve hře, protože byl rozhodčím vyřazen ze hry. Neoprávněný hráč může dál pokračovat v zápasu jako kouč.

3.1.11. NEOPRÁVNĚNÝ ZASTUJÍCÍ HRÁČ (Ineligible replacement player)

Hráč, který nesmí nastoupit do hry, aby nahradil staženého hráče (Withdrawn player). ***Vstup neoprávněného zastupujícího hráče do hry je považován za nesprávný návrat do hry.*** Neoprávněný zastupující hráč 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 vrátit do hry.

3.1.12. VNITŘNÍ POLAŘ (Infielder)

Hráč v obraně, včetně nadhazovače a chytače, jenž obecně hraje v postavení kdekoliv blízko nebo uvnitř metových drah vyznačených metovými čarami, které vytvářejí pole (fair territory). Hráč, jenž běžně hraje ve vnějším poli, může být považován za vnitřního polaře, jestliže se přesune do prostoru, který běžně vykrývají vnitřní polaři.

3.1.13. SEZNAM ČLENŮ DRUŽSTVA (Line-up card)

Seznam hráčů základní sestavy, náhradníků a koučů, který se předává rozhodčímu na domácí metě (případně Umpire-in-Chief) a oficiálnímu zapisovateli před začátkem zápasu. Rozhodčí na domácí metě si seznam členů družstva ponechá po celou dobu zápasu.

3.1.14. POŘADÍ PÁLKAŘŮ (Line-up)

Skládá se z hráčů, kteří jsou aktuálně ve hře v útoku i v obraně, včetně DP a FLEX.

3.1.15. HRÁČ OPO (Offensive player only – OPO)

Hráč v pořadí pálkařů, jiný než FLEX, místo kterého DP hraje v obraně.

3.1.16. NÁVRAT DO HRY (Re-entry)

Nastane, jestliže se hráč základní sestavy vrátí do hry poté, co byl vystřídán.

3.1.17. VYŘAZENÍ ZE HRY (Removal from the game)

Nastane, jestliže rozhodčí prohlásí hráče za neoprávněného dále pokračovat ve hře v důsledku porušení PRAVIDEL. Ten, kdo je vyřazen ze hry, smí dál sedět na lavičce, ale nemůže už nadále zasáhnout do hry, může ale působit jako kouč.

3.1.18. ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (Replacement player)

Hráč, kterému je povoleno nastoupit do hry za staženého hráče (Withdrawn player).

3.1.19. SOUPISKA (ROSTER)

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

3.1.20. HRÁČI ZÁKLADNÍ SESTAVY (Starting players)

Ti hráči, kteří jsou uvedeni v seznamu členů družstva (Line-up card), že zahajují zápas v poli nebo na pálce.

3.1.21. NÁHRADNÍK (Substitute)

- a) Hráč, který není hráčem základní sestavy a který ještě nebyl ve hře, s výjimkou hry jako zastupující hráč.
- b) Hráč základní sestavy, který už jednou opustil hru a který je oprávněn se vrátit do pořadí pálkařů.

3.1.22. ČLEN DRUŽSTVA (Team member)

Osoba oprávněná sedět na lavičce družstva.

3.1.23. DOČASNÝ BĚŽEC (Temporary runner)

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

3.1.24. STAŽENÝ HRÁČ (Withdrawn player)

Hráč, který musí opustit hru kvůli zranění s krvácením, které se nedá zastavit v přiměřeném čase, nebo hráč, jehož dres je zakrvácený.

3.2. POŘADÍ PÁLKAŘŮ A SOUPISKY**3.2.1. SEZNAM ČLENŮ DRUŽSTVA (Line-up card)**

- a) Seznam členů družstva obsahuje
 - i) příjmení, jméno, post a číslo dresu hráčů základní sestavy;
 - ii) příjmení, jméno a číslo dresu každého náhradníka;
 - iii) příjmení a jméno hlavního kouče.
- b) Jméno hráče nemůže být uvedeno na seznamu členů družstva, pokud hráč není přítomen v dresu v prostoru družstva.
- c) Oprávněný hráč ze soupisky družstva může být doplněn na seznam náhradníků kdykoliv v průběhu zápasu.
- d) Mužská soupiska může obsahovat pouze mužské hráče a ženská soupiska může obsahovat pouze hráčky.
- e) Pokud je v seznamu členů družstva uvedeno nesprávné číslo dresu, může to být opraveno a tato oprava je bez penalizace. Pokud hráč oblečený do dresu

s nesprávným číslem poruší jakékoliv pravidlo, takové porušení pravidla má přednost před změnou čísla dresu a postih vůči takovému hráči musí být uplatněn. Pokud takový hráč, který porušil pravidlo, následně zůstává ve hře, pak číslo dresu musí být opraveno předtím, než bude hra pokračovat.

3.2.2. HRÁČI (Players)

- a) Každé družstvo musí mít v pořadí pákařů stále minimálně devět (9) hráčů. Při použití DP pak družstvo musí mít v pořadí pákařů minimálně deset (10) hráčů. DP musí být uveden v základní sestavě.
 - i) Posty hráčů v obraně: nadhazovač (F1), chytač (F2), první metař (F3), druhý metař (F4), třetí metař (F5), spojka (F6), levý polař (F7), střední polař (F8) a pravý polař (F9).
 - ii) Posty hráčů v obraně s deseti hráči jsou stejné jako v družstvu s devíti hráči plus pozice DP.
- b) Hráči družstva v poli smí mít postavení kdekoli v poli (fair territory) při zahájení každého nadhozu, s výjimkou chytače, který musí být ve svém území, a nadhazovače, který musí být ve správném nadhazovacím postavení nebo v nadhazovacím kruhu když rozhodčí uvádí míč do hry.
- c) Družstvo musí mít požadovaný počet oprávněných hráčů ve hře po celý průběh zápasu.

3.2.3. HRÁČI ZÁKLADNÍ SESTAVY (Starting players)

- a) Hráč je v základní sestavě od okamžiku, kdy je seznam členů družstva potvrzen zástupcem družstva a rozhodčím na domácí metě na poradě před zápasem u domácí mety (pre-game meeting).
- b) Jména, čísla dresů a posty hráčů musí být uvedeny v seznam členů družstva předtím, než je zahájena porada před zápasem (pre-game meeting).
- c) V případě zranění nebo nemoci může zástupce družstva provést změny v seznamu členů družstva přímo během porady před zápasem u domácí mety, a to předtím, než budou pákařská pořadí obou družstev prohlášena za oficiální. Náhradník ze seznamu náhradníků může být zaměněn za nemocného či zraněného hráče, jehož jméno je uvedeno v základní sestavě. Takový náhradník bude považován za hráče základní sestavy a původní hráč může být náhradníkem.
- d) Hráč základní sestavy, který byl vyměněn během porady před zápasem u domácí mety, může nastoupit do hry jako střídající hráč kdykoliv později v průběhu zápasu.
- e) Hráči základní sestavy, včetně DP a FLEX, mohou být vystřídáni a mohou se

jednou vrátit do hry, ale musí se vrátit na stejné místo v pořadí pálkařů, kde byli původně uvedeni. **Porušení tohoto pravidla je považováno za nesprávný návrat do hry.**

3.2.4. SUPLUJÍCÍ HRÁČ (Designated player – DP)

- a) DP smí jít na pálku za kteréhokoliv hráče v obraně, **kteřý je uveden jako FLEX.**
- b) DP smí hrát v obraně za kteréhokoliv hráče včetně FLEX.
 - i) Pokud DP hraje v obraně místo kteréhokoliv jiného hráče, než je FLEX, tento hráč pokračuje ve hře pouze na pálce a označí se jako OPO. OPO se nepovažuje za hráče, který opustil hru, a pokračuje ve hře na pálce, ale ne v obraně.
 - ii) Jestliže DP hraje v obraně místo FLEX, považuje se to za střídání pro hráče FLEX (nebo jeho náhradníky) a musí to být ohlášeno rozhodčímu na domácí metě. DP může hrát v obraně místo hráče FLEX kolikrát chce.
 - iii) Jestliže DP hraje v obraně místo FLEX, počet hráčů ve hře se mění na devět (9) a zápas se může dohrát do konce v devíti (9) hráčích.
 - iv) **Pořadí pálkařů týmu se může rozšířit na deset (10) hráčů**
1) vstupem náhradníka na pozici FLEX nebo
2) návratem do hry hráče FLEX ze základní sestavy, toto je možné pouze jedenkrát.
- c) DP a FLEX nesmějí být ve stejném okamžiku společně ve hře v útoku.

3.2.5. HRÁČ FLEX (Flex Player)

- a) Jestliže družstvo ohlásí použití DP, musí zároveň v seznamu členů družstva označit jednoho hráče jako FLEX.
- b) FLEX je uveden na „nepálkařské“ desáté (10.) pozici v pálkařském pořadí v základní sestavě hned za prvními devíti (9) pozicemi pálkařů a může hrát na jakémkoliv postu v obraně.
- c) FLEX smí nastoupit do hry v útoku pouze místo DP.
 - i) Počet hráčů ve hře se mění na devět (9), pokud FLEX nastoupí do hry v útoku. Družstvo může dohrát zápas v devíti (9) hráčích.
 - ii) FLEX smí nastoupit do hry v útoku pouze na pozici DP v pořadí pálkařů, a to kolikrát chce. Toto se považuje za střídání pro DP (nebo jeho náhradníky) a musí to být ohlášeno rozhodčímu na domácí metě.

- iii) **Pořadí pákkařů týmu se může rozšířit na deset (10) hráčů**
1) vstupem náhradníka na pozici DP nebo
2) návratem do hry hráče DP ze základní sestavy, toto je možné pouze jedenkrát.
- d) **Vstup hráče FLEX do útoku za jiného hráče v pořadí pákkařů, než je DP, je považován za nesprávný návrat do hry.**

3.2.6. ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (Replacement player)

- a) Zastupující hráč smí nastoupit do hry za staženého hráče.
- b) Stažený hráč se nesmí vrátit do hry, dokud veškeré krvácení není zastaveno, zranění není ošetřeno a zakryto. Pokud je to nutné, dres je vyměněn i v případě, že na novém dresu je jiné číslo. Takové použití dresu s jiným číslem není penalizováno, avšak rozhodčí musí být o změně čísla informován.
- c) Zastupující hráč smí hrát místo staženého hráče po dobu aktuální směny až do konce následující úplné směny. Stažený hráč se smí vrátit do hry kdykoliv v průběhu této doby bez toho, aby to bylo považováno za střídání. Zastupující hráč se nepovažuje za střídajícího hráče. Pokud se stažený hráč nemůže vrátit do hry do konce aktuální směny a následující úplné směny, musí být správně vystřídán.
- d) **Zástupce týmu musí oznámit rozhodčímu na domácí metě všechny změny v seznamu členů družstva. V případě nesplnění této povinnosti a při správném uplatnění hry na výzvu je toto považováno za neohlášené střídání.**
- e) Zastupujícím hráčem může být:
 - i) náhradník ze seznamu náhradníků, který ještě nebyl ve hře;
 - ii) náhradník ze seznamu náhradníků, který už byl ve hře a byl následně vystřídán ze hry; nebo
 - iii) hráč základní sestavy, který již není v pořadí pákkařů a který již není oprávněn vrátit se do hry.

3.2.7. DOČASNÝ BĚŽEC (Temporary runner)

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

- a) Využití dočasného běžce je pro družstva v útoku volitelné;
- b) Dočasný běžec se smí použít kdykoliv, když nastanou dva auty;

- c) Dočasný běžec je hráč, který je v okamžiku využití dočasného běžce uveden v pořadí pákkařů jako poslední a není na metě.

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

3.2.8. NASTOUPENÍ DO HRY – STŘÍDÁNÍ (Substitution)

- a) Náhradník ***uvedený v seznamu členů družstva*** může nastoupit do hry na místo kteréhokoliv hráče v pořadí pákkařů. Vícenásobné střídání může být provedeno za hráče základní sestavy, ale žádný náhradník se nemůže vrátit do hry poté, co byl ze hry vystřídán; může se účastnit hry pouze jako zastupující hráč. ***Pokud se náhradník vrátí do hry jako hráč, jedná se o nesprávný návrat do hry.***
- b) Hráč základní sestavy a jeho náhradník, který jej střídá, nemohou být ve hře ve stejném okamžiku.
- c) Střídání se může provést tehdy, když je míč mrtvý. Kouč nebo zástupce družstva musí včas před tím, než provede střídání, informovat rozhodčího na domácí metě. Náhradník není oficiálně ve hře, dokud není nadhozeno nebo se neuskuteční rozehra. Rozhodčí na domácí metě informuje o změnách zapisovatele.
- d) Pokud náhradník nastoupí do hry a není to ohlášeno rozhodčímu, jedná se o neohlášené střídání (unreported substitution).***
- e) Jestliže kouč, vedoucí nebo zástupce družstva nebo hráč, kterého se porušení pravidla týká, upozorní rozhodčího na tuto skutečnost dříve, než soupeř uplatní hru na výzvu, není to považováno za porušení pravidla.
- f) Pokud v důsledku zranění běžec nebo běžící pákkař nemůže postoupit na metu a míč je mrtvý, smí být dotyčný běžec nebo běžící pákkař vystřídán. Střídající náhradník bude moci dokončit dosažení přidělených met. Náhradník se musí dotknout všech přidělených nebo minulých met, které předtím nebyly správně dosaženy.
- g) Neoprávněný hráč se nemůže vrátit do hry jako hráč.***

3.3. HRA NA VÝZVU (Appeals)

- a) Hra na výzvu musí být uplatněna koučem, vedoucím družstva nebo hráčem předtím, než rozhodčí může rozhodnout o:
- i) neohlášeném střídání*
 - ii) nesprávném návratu do hry, nebo*
 - iii) neoprávněném hráči*
- b) Hra na výzvu pro výše uvedené případy může být uplatněna kdykoliv, kdy je takový hráč ve hře.

DŮSLEDKY

<i>Pravidlo 3.2.2. a, 3.2.3. c, 3.2.6. c</i>	<i>Nedokončení zápasu s požadovaným počtem hráčů</i>
<i>Důsledek</i>	<i>Skreč zápasu ve prospěch družstva, které se neprovinilo</i>
<i>Pravidlo 3.1.9. a-b, 3.2.4. b ii, 3.2.5. c ii, 3.2.6. d, 3.2.8. a-e</i>	<i>Neohlášené střídání: a) náhradníka; b) hráčů, kteří podléhají pravidlu o zastupujícím hráči (zastupující hráč, stažený hráč.)</i>
<i>Důsledek</i>	<p><i>a) Neohlášené střídání je hra na výzvu.</i></p> <p><i>b) Hra na výzvu musí být uplatněna u odpovědného rozhodčího v době, kdy je neohlášený náhradník ve hře.</i></p> <p><i>c) Pokud bylo nadhozeno nebo se uskutečnila rozehra, a pak bylo objeveno neohlášené střídání, je střídající hráč prohlášen za neoprávněného.</i></p> <p><i>d) Neoprávněného hráče musí vystřídat správný náhradník. Pokud družstvo nemá správného náhradníka, je zápas skrečován ve prospěch družstva, které se neprovinilo.</i></p> <p><i>e) Pokud je uplatněna hra na výzvu na neohlášené střídání hráče, který je na pálce, správný náhradník přebírá stav dobrých a špatných nadhozů.</i></p> <p><i>i. Všechny roze hry před uplatněním hry na výzvu z důvodu neohlášeného střídání jsou platné s výjimkou, kdy neohlášený náhradník odpálil, získal metu nebo skóroval, a teprve poté je objeven a je na něj uplatněna hra na výzvu v době před nadhozem následujícímu pálkaři, nebo na konci utkání před tím,</i></p>

	<p>než rozhodčí opustí hřiště. Všichni běžci se musí vrátit na mety, které drželi v okamžiku nadhozu a neohlášený náhradník je vyhlášen aut.</p> <p>ii. Všechny auty, které jsou ve hře zahrány během přítomnosti neohlášeného náhradníka, jsou platné.</p> <p>f) Pokud je neohlášený náhradník objeven v obraně a až poté, kdy bylo nadhozeno nebo se uskutečnila rozehra, a je správně uplatněna hra na výzvu, je hráč prohlášen za neoprávněného a družstvo v útoku má právo volby z možností: 1) Přijme výsledek rozehry; nebo 2) Vráť pálkaře na pálku se stavem dobrých a špatných nadhozů, který měl pálkař před objevením a uplatněním hry na výzvu na neohlášeného náhradníka. Všichni běžci se musí vrátit na mety, které drželi před nadhozem nebo rozehrou.</p> <p>g) Po uplatnění hry na výzvu na neohlášeného náhradníka nebo na nesprávný návrat do hry je původní hráč nebo jeho náhradník považován za hráče, který opustil hru.</p> <p>h) Náhradník, který se provinil porušením pravidla o nesprávném návratu do hry, podléhá postihům za porušení uvedeného pravidla.</p> <p>i) Náhradník, který je prohlášen za neoprávněného hráče, podléhá postihům za porušení uvedeného pravidla.</p>
<p>Pravidlo 3.1.8., 3.2.5.d 3.2.8.</p>	<p>Nesprávný návrat do hry</p>

<p>Důsledek</p>	<p>1. Jedná se o hru na výzvu, která může být uplatněna kdykoliv, kdy je hráč, který se neoprávně vrátil do hry, ve hře, a pokud nebyl proveden další nadhoz.</p> <p>a) Hlavní kouč družstva uvedený na seznamu členů družstva a hráč, který se nesprávně vrátil do hry, jsou vyloučeni.</p> <p>b) Místo hráče, který se nesprávně vrátil do hry a byl následně vyloučen, musí před tím, než bude hra pokračovat, nastoupit do hry správný náhradník.</p> <p>c) Místo hlavního kouče, který byl vyloučen za porušení výše uvedeného pravidla, musí být jmenován nový hlavní kouč.</p> <p>d) Pokud je nesprávný návrat do hry zároveň i neohlášeným střídáním, musí být uplatněny oba důsledky.</p> <p>e) Pokud není uplatněna hra na výzvu, znamená to, že jak hráč nesprávně se vracející do hry, tak i hráč původní, zůstávají ve hře, což má za následek, že další hráči v pákařském pořadí se postupně stávají nesprávně se vracejícími do hry;</p> <p>i. Hru na výzvu lze uplatnit pouze na posledního hráče, který se stal nesprávně vracejícím se do hry. Tento hráč a hlavní kouč budou vyloučeni;</p> <p>ii. Platí rovněž důsledky za neohlášené střídání.</p> <p>iii. Za vyloučeného hráče musí nastoupit správný náhradník. Za vyloučeného hlavního kouče musí být jmenován nový hlavní kouč.</p> <p>iv. Všechny ostatní hráči s nesprávnými návraty do hry, na které nebyla uplatněna hra na výzvu, se musí vrátit na svá původní místa v pákařském pořadí, aniž by byli považováni za hráče, kteří se do hry vrátili nesprávně. Veškerá hra je platná až na uvedené výjimky.</p> <p>Pokud FLEX nastoupí do útoku místo jiného hráče než DP, jedná se o jeden, dva či více případů nesprávného návratu do hry, a je zároveň v době uplatnění hry na výzvu běžcem na metě. I když FLEX v tomto případě není předmětem hry na výzvu, bude FLEX z mety odvolán a vrácen na 10. pozici na seznamu členů družstva. Nejedná se ale o vyaoutování hráče FLEX (další aut tímto nevzniká). FLEX, který je z mety odvolán, není nahrazen jiným běžcem.</p>
<p>Neoprávněný hráč</p> <p>Pravidlo 3.1.10. c, 3.1.11.</p>	<p>Neoprávněný hráč, který se vrací do hry</p>
<p>Důsledek</p>	<p>Pokud se hráč prohlášený za neoprávněného vrátí do hry, je utkání skrečováno ve prospěch družstva, které se neprovinilo.</p>

3.4. KOUČI

3.4.1. OBECNÁ USTANOVENÍ (In general)

- a) Za ohlášení všech změn rozhodčímu na domácí metě, které jsou provedeny v pořadí pálkařů, je odpovědný kouč nebo zástupce družstva.
- b) Kouč nesmí užívat nevhodné výrazy tak, aby to negativně ovlivňovalo hráče, rozhodčí nebo diváky.
- c) Žádné komunikační zařízení se nesmí používat mezi
 - i) kouči na hřišti;
 - ii) koučem a lavičkou;
 - iii) koučem a hráčem; nebo
 - iv) prostorem pro diváky a hřištěm, včetně lavičky, koučem a hráčem.
- d) Koučem družstva v obraně nebo vedoucím družstva v obraně může být nehrající kouč, který zůstává na lavičce, nebo hrající kouč, který nastupuje do hry jako hráč.
- e) Hrající kouč v zápase může předávat pokyny svému družstvu v průběhu hry.
- f) Kouč smí oslovovat členy pouze svého vlastního družstva.

3.4.2. HLAVNÍ KOUČ (Head coach)

- a) Hlavní kouč podepisuje seznam členů družstva.
- b) V případě, že je hlavní kouč vyloučen ze hry, družstvo musí rozhodčímu na domácí metě předložit jméno osoby, která převezme povinnosti hlavního kouče do konce zápasu.

3.4.3. METOVÍ KOUČI (Base coaches)

- a) Maximálně dva metoví kouči smí předávat verbální pomoc a pokyny členům družstva, které je na pálce.
 - i) Každý metový kouč musí zůstat oběma nohama uvnitř ohraničené území kouče. Jedno území kouče je umístěno poblíž první mety a druhé poblíž třetí mety.
 - ii) Metový kouč může opustit území kouče, ale pouze na dobu nezbytně nutnou k tomu, aby se vyhnul a nebránil tak polaiři ve hře nebo aby signalizoval běžci slajdování, postup na další metu nebo návrat na metu.
- b) **Pokud je metový kouč v území kouče**, může mít s sebou **neelektronický, neblýskavý** zápis zápasu, tužku a počítadlo, vše smí používat pouze pro zápis zápasu a poznámky.

- c) Hráč do 18 let věku, který koučuje v území kouče u první nebo třetí mety, a zástupce družstva do 18 let věku, který je v roli bat-boy nebo bat-girl a současně se pohybuje na hřišti nebo v prostoru lavičky, musí mít schválenou helmu.

DŮSLEDKY

Pravidlo 3.4.	Porušení povinností kouče
Důsledek	Za první porušení pravidel musí přijít napomenutí. Jakékoliv další porušení pravidel koučem/vedoucím stejného družstva má za následek vyloučení hlavního kouče.
Pravidlo 3.4.3.c)	Pochybení hráče do 18 let věku, který koučuje v území kouče bez helmy.
Důsledek	Po napomenutí za opakované porušení pravidla musí být takový hráč do 18 let věku vyloučen ze hry.

3.5. ČLENOVÉ A ZÁSTUPCI DRUŽSTVA

3.5.1. OBECNÁ USTANOVENÍ (In general)

- a) Žádný člen ani zástupce družstva nesmí zpochybňovat jakékoliv rozhodnutí rozhodčího, které závisí na posouzení rozhodčího (judgement decision).
- b) Osoba uvedená na seznamu členů družstva nebo jiná osoba oprávněná být na lavičce musí zůstat po celou dobu zápasu uvnitř vyhrazeného prostoru lavičky s výjimkou situace, kdy to PRAVIDLA dovolují, nebo když to rozhodčí považuje za oprávněné. Toto ustanovení platí i pro hráče kromě připravujícího se pálkaře (ten musí zůstat v přípravném kruhu), a to na začátku zápasu, mezi směnamí nebo když nadhazovač provádí nadhozy na rozsvícení. Ve vyhrazeném prostoru lavičky se nesmí kouřit, konzumovat alkohol nebo užívat žvýkací tabák.
- c) Člen družstva nesmí:
- Neuctivě nebo urážlivě se vyjadřovat vůči hráčům soupeře, rozhodčím a jiným oficiálním zástupcům soutěže nebo divákům; současně takové chování nesmí ani umožnit nebo vyprovokovat;
 - Spáchat jakýkoliv čin, který je považován za nespportovní chování.

DŮSLEDKY

Pravidlo 3.5.1.a), 3.5.1.b)	Zpochybnování rozhodnutí rozhodčího a chování na lavičce
Důsledek	a) Za první porušení pravidla je družstva napomenuto. b) Opakované porušení se postihuje vyloučením příslušného člena družstva.
Pravidlo 3.5.1.c)	Nesportovní chování
Důsledek	a) Za první porušení pravidla je viník napomenut. i) Jestliže je první porušení pravidla vážné, rozhodčí viníka ihned vyloučí. ii) Za druhé porušení pravidla je viník vyloučen. b) Člen družstva vyloučený ze hry musí odejít přímo do šatny a setrvat tam do konce zápasu nebo odejít z areálu hřiště. c) Jestliže osoba, která byla vyloučena ze hry, neopustí hru ihned, se vystavuje riziku skrečování zápasu. d) Pokud je rozhodčí slovně, fyzicky nebo jakkoliv jinak urážlivě napaden kdykoliv po skončení zápasu, uvede toto nesportovní chování do zprávy o utkání nebo to oznámí v samostatném záznamu o nesportovním chování příslušnému řídicímu orgánu dané soutěže k disciplinárnímu řešení takového nesportovního chování.

3.6. ROZHODČÍ

3.6.1. PRAVOMOCI A POVINNOSTI (Power and duties)

Rozhodčí jsou zástupci řídicího orgánu soutěže nebo pořadatele, kteří je rozepisují na jednotlivé zápasy jako osoby pověřené uplatňovat a vyžadovat dodržování PRAVIDEL. Mají pravomoc nařídít hráči, kouči nebo vedoucímu družstva, aby učinil cokoli, co je podle posouzení rozhodčího nutné k uplatnění jakéhokoliv ustanovení z PRAVIDEL včetně důsledků tak, jak jsou v PRAVIDLECH uvedeny, nebo naopak nečinit nic, co by uplatnění PRAVIDEL bránilo. Rozhodčí na domácí metě je oprávněn rozhodnout o jakékoliv situaci, kterou PRAVIDLA výslovně nezmiňují.

3.6.2. ROZHODČÍ NA DOMÁCÍ METĚ (The Plate umpire)

Rozhodčí na domácí metě je pověřen následujícími povinnostmi:

- a) Výhradně rozhoduje o způsobilosti hřiště ke hře.
- b) Zaujímá postavení za domácí metou za chytačem.
- c) Má plnou zodpovědnost za řádné vedení a průběh zápasu.
- d) Vyhlašuje všechny špatné a dobré nadhozy (balls and strikes).
- e) Po dohodě a ve spolupráci s metovým rozhodčím rozhoduje o všech odpalech, jestli jsou dobré nebo chybné (fair or foul), vyhlašuje správné nebo nesprávné chycení míče. Pokud je ve hře nezbytné, aby metový rozhodčí opustil vnitřní pole, přebírá rozhodčí na domácí metě povinnosti metového rozhodčího v souladu s příslušným rozhodcovským systémem.
- f) Rozhoduje a vyhlašuje situace, zda
 - i) pálkař narazil (ulil) nebo odpálil míč;
 - ii) odpálený míč tečoval tělo nebo oděv pálkaře.
- g) Rozhoduje i na metách, pokud to situace vyžaduje.
- h) Rozhoduje, jestli má být zápas skrečován.
- i) Přebírá všechny povinnosti, pokud je v zápasu pouze jeden rozhodčí.

3.6.3. METOVÝ ROZHODČÍ (The Base umpire)

- a) Metový rozhodčí zaujímá na hřišti takové postavení, které je v souladu s příslušným systémem rozhodčích.
- b) Metový rozhodčí pomáhá rozhodčímu na domácí metě v uplatňování těchto PRAVIDEL po všech stránkách.

3.6.4. POVINNOSTI SAMOSTATNÉHO ROZHODČÍHO (Single umpire)

Pokud je rozepsán na zápas pouze jeden rozhodčí, jeho povinnosti a pravomoci jsou rozšířené na všechny případy a situace podle těchto PRAVIDEL. Základní postavení takového rozhodčího před každým nadhozem je vždy za domácí metou za chytačem. Po každém odpalu nebo každé rozeře se takový rozhodčí přesune z postavení za domácí metou do vnitřního pole, aby zaujal nejlepší postavení pro posouzení roze hry.

3.6.5. VÝMĚNA ROZHODČÍHO (Change of umpires)

Rozhodčí nemůže být vyměněn v průběhu zápasu ani na základě dohody soupeřů, ledaže nemůže dále pokračovat v zápasu kvůli zranění nebo nemoci.

3.6.6. ROZHODNUTÍ ROZHODČÍHO (Umpire's judgement)

- a) Nelze namítat ani protestovat proti žádnému rozhodnutí kteréhokoliv rozhodčího, které je založené na přesnosti jeho posouzení, zda odpal byl dobrý nebo chybný, zda běžec byl safe nebo aut, zda nadhoz byl dobrý nebo špatný, a proti jakémukoliv jinému rozhodnutí, které závisí na přesnosti jeho posouzení. Žádné rozhodnutí vydané kterýmkoliv rozhodčím nemůže být změněno, s výjimkou situace, kdy je sám příslušný rozhodčí přesvědčen, že by tím došlo k porušení PRAVIDEL. V případě, že vedoucí družstva nebo kouč kteréhokoliv ze soupeřů požaduje změnu rozhodnutí týkající se výhradně výkladu pravidla nebo použití nesprávného pravidla, rozhodčí, jehož se rozhodnutí týká, pokud má pochybnosti, před potvrzením nebo změnou rozhodnutí se nejdříve poradí se svými kolegy rozhodčími. Protestovat proti rozhodnutí rozhodčího a požadovat změnu rozhodnutí, které je v rozporu s těmito PRAVIDLY, je oprávněn pouze vedoucí družstva nebo kouč.
- b) Žádný rozhodčí nemůže za žádných okolností požadovat změnu rozhodnutí svého kolegy rozhodčího, nebo ho kritizovat nebo mu bránit ve výkonu jeho povinností, pokud ho o to jeho kolega rozhodčí sám nepožádá.
- c) Rozhodčí mohou po konzultaci mezi sebou opravit rozhodnutí pro každou situaci, ve které obrácené rozhodnutí rozhodčího nebo zpožděné vyhlášení rozhodnutí mohou způsobit, že je běžící pákař nebo běžec nechráněný, nebo které znevýhodní družstvo v obraně. Taková oprava není možná po následujícím správném nebo nesprávném nadhozu, nebo pokud všichni polaři opustili pole (fair territory).

3.6.7. PŘERUŠENÍ HRY (Suspension of play)

- a) Rozhodčí přeruší hru, pokud je k tomu podle jeho posouzení důvod.
- b) Hra bude přerušena, jestliže rozhodčí na domácí metě opustí své postavení, aby očistil domácí metu nebo aby plnil jiné povinnosti, které přímo nesouvisí s řízením hry.
- c) Rozhodčí přeruší hru vždy, když pákař nebo nadhazovač odstoupí ze svého postavení z oprávněných důvodů.
- d) Rozhodčí nevyhlásí „TIME“ poté, co nadhazovač zahájil nadhoz.
- e) Rozhodčí nevyhlásí „TIME“ v průběhu jakékoliv roze hry.
- f) V případě zranění rozhodčí nevyhlásí „TIME“, dokud nejsou všechny roze hry ukončené nebo běžci nejsou na svých metách; výjimkou je situace, kdy jde podle posouzení rozhodčího o vážné zranění (které může hráče vystavit nebezpečí).

- g) Rozhodčí nemůže přerušit hru na žádost hráče, kouče nebo vedoucího družstva, dokud nejsou všechny rozehry dokončené na straně obou družstev.

DŮSLEDEK

Pravidlo 3.6.7.	Přerušení hry. Vyhlášení „TIME“ v důsledku váženého zranění hráče v nebezpečí.
Důsledek	V případě zranění, když je vyhlášen „TIME“, míč je mrtvý, může být běžcům přidělena meta nebo mety zdarma, na které by podle posouzení rozhodčího postoupili, kdyby ke zranění nedošlo.

3.7. ZAPISOVATELÉ

3.7.1. POVINNOSTI OFICIÁLNÍCH ZAPISOVATELŮ

Oficiální zapisovatel

- a) musí být připraven vést a vede záznamy o zápasu, jak je stanoveno v těchto PRAVIDLECH;
- b) je výhradně oprávněnou osobou pro všechna rozhodnutí o tom, jak zaznamenat všechny nastalé situace včetně jejich posouzení pro zápis.
- c) rozhoduje o tom, zda postup pálkaře na první metu byl v důsledku odpalu nebo chyby; a
- d) nemůže učinit rozhodnutí o záznamu situace, pokud je v nesouladu nebo v konfliktu s těmito PRAVIDLY nebo s rozhodnutím rozhodčího.

KAPITOLA 4. NADHAZOVÁNÍ

4.1. DEFINICE

4.1.1. OHLÁŠENÁ PORADA V OBRANĚ (Charged defensive conference)

Rozhodčí přidělí čas na poradu družstvu v obraně nebo přeruší hru, aby poradu umožnil, jestliže

- a) zástupce družstva s obraně vstoupí na hřiště, aby komunikoval s kterýmkoliv polařem;
- b) polař odejde k lavičce, aby podle posouzení rozhodčího převzal instrukce.

4.1.2. CROW HOP

Crow hop nastane,

- a) jestliže se nadhazovač při nadhozu odrazí z jiného místa, než je nadhazovací meta, aby následně vypustil míč; nebo
- b) jestliže nadhazovač odkročí z nadhazovací mety, a tím vznikne druhý impuls nebo druhý bod, ze kterého se nově odrazí a následně dokončí nadhoz.

4.1.3. NESPRÁVNÝ NADHAZOVAČ (Illegal pitcher)

Hráč, který je správně ve hře, ale nesmí nadhazovat, protože byl rozhodčím vyřazen z nadhazování.

4.1.4. SKOK (Leaping)

Pro skok platí,

- a) že se nadhazovač při nadhozu v důsledku odrazu od nadhazovací mety ve svém úvodním pohybu ve výkroku dostane zcela do vzduchu a tento pohyb nezahrnuje crow hop;
- b) že stojná noha nadhazovače se smí v průběhu nadhozu odrazit nebo odtáhnout od nadhazovací mety a že smí následně pokračovat v souvislém pohybu s celým tělem nadhazovače (včetně stojné nohy a vykročení výkročné nohy) a být ve vzduchu při pohybu vpřed směrem k domácí metě;
- c) že nadhoz je dokončen, když nadhazovač dokročí na zem a v souvislém pohybu vypustí míč směrem k domácí metě.

4.1.5. NECHYCENÝ NADHOZ (Passed ball)

Nadhoz, který mohl chytač s přiměřeným úsilím chytit nebo mít pod kontrolou.

4.1.6. NADHOZ (Pitch)

Činnost nadhazovače, když nadhodí míč pálkaři.

4.1.7. STOJNÁ NOHA (Pivot foot)

Noha, kterou se nadhazovač odráží od nadhazovací mety při nadhozu (výkročná noha – non pivot foot – je noha, kterou nadhazovač vykročí při nadhozu směrem k domácí metě).

4.1.8. RYCHLE OPAKOVANÝ NADHOZ (Quick return pitch)

Nadhoz, který je provedený se zřejmým úmyslem zastihnout pálkaře nepřipraveného k nadhozu předtím, než pálkař zaujme požadované postavení v území pálkaře, včetně situace, kdy je pálkař vyveden z rovnováhy v důsledku předchozího nadhozu.

4.1.9. NADHOZ PRAKEM (SLINGSHOT PITCH)

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

4.2. PORADA V OBRANĚ**4.2.1. OHLÁŠENÁ PORADA V OBRANĚ (Charged defensive conference)**

- Družstvo v obraně má v zápasu o sedmi směnách pouze tři ohlášené porady.
- Ohlášené porady v obraně se počítají v průběhu zápasu a nezačínají se počítat znovu po nástupu nového nadhazovače do hry.
- Ohlášené porady v obraně, které se neuskutečnily v průběhu řádných sedmi směn, se nepřenáší do hry v následujících dodatečných směnách.
- V každé následující dodatečné směně smí proběhnout pouze jedna ohlášená porada v obraně. Ohlášená porada v obraně, která se neuskutečnila v příslušné dodatečné směně, se nepřenáší do hry v následující dodatečné směně.

- e) Ohlášená porada v obraně končí, když člen družstva v obraně překročí pomezí čáru při návratu z pole zpět na lavičku nebo se polař vrátí do pole.
- f) Za poradu se také považuje, když hráč v poli opustí své postavení a odejde k lavičce pro instrukce, přitom nerozhoduje, zda bylo nebo nebylo požadováno vyhlášení „TIME“.

DŮSLEDEK

Pravidlo 4.2.1.a)	Počet ohlášených porad v obraně
Důsledek	Za čtvrtou a každou další ohlášenou poradu v obraně v průběhu sedmi směn nebo za každou další ohlášenou poradu v obraně nad jednu v průběhu každé dodatečné směny je nadhazovač, který je ve hře v průběhu takové neoprávněné ohlášené porady v obraně, prohlášen za nesprávného nadhazovače; tento nadhazovač dále nesmí nadhazovat do konce zápasu, ale může se zapojit do hry na jakémkoliv jiném místě v obraně.

4.2.2. CO SE NEPOVAŽUJE ZA OHLÁŠENOU PORADU V OBRANĚ

Za ohlášenou poradu v obraně se nepovažuje,

- a) když kouč, vedoucí nebo člen družstva v obraně oznamuje rozhodčímu na domácí metě střídání nadhazovače před nebo po jakékoli komunikaci s nadhazovačem;
- b) Když kouč, vedoucí družstva **nebo hráč** oznamuje z lavičky rozhodčímu **střídání** a po provedení střídání vstoupí do pole, aby hovořil **s nadhazovačem nebo kterýmkoliv polařem**.
- c) když jeden nebo více členů družstva v obraně hovoří alespoň s jedním polařem v době ohlášené porady družstva v útoku, pokud jsou však současně všichni polaři včas připraveni pokračovat ve hře na svých postech, jakmile je družstvo v útoku po poradě připraveno ke hře;
- d) pokud jsou instrukce předávány na dálku z lavičky;
- e) pokud hrající kouč nebo hrající vedoucí družstva hovoří s polařem; rozhodčí může sledovat porady mezi hrajícím koučem nebo hrajícím vedoucím družstva a mezi nadhazovačem, aby hrajícího kouče nebo hrajícího vedoucího družstva upozornil na možné zdržování hry a v případě, že v tom pokračují, aby takového hrajícího kouče nebo hrajícího vedoucího družstva vyloučil; nebo
- f) pokud rozhodčí přeruší hru.

4.3. POŽADAVKY NA SPRÁVNÝ NADHOZ

4.3.1. ČINNOSTI PŘED PROVEDENÍM NADHOZU (Preliminary action before delivering a pitch)

Před provedením nadhozu musí být splněny tyto podmínky:

- a) Všichni polaři musí být v poli a chytač musí být v území chytače a musí být připraven k chycení nadhozu.
- b) Nadhazovač musí mít míč a musí zaujmout postavení na nadhazovací metě nebo v její blízkosti.
- c) Nadhazovač se musí stojnou nohou dotýkat nadhazovací mety a oběma nohama musí stát uvnitř prostoru v šířce nadhazovací mety 61 cm (24 in). Boky musí mít rovnoběžně se spojnicí první a třetí mety.
- d) Nadhazovač musí přijímat nebo být připraven přijímat signály od chytače, pokud stojí na nadhazovací metě s rozpojenýma rukama a s míčem v rukavici nebo v nadhazovací ruce.
- e) Po přijetí signálů musí být nadhazovač s míčem ve spojených rukou před tělem v úplném klidu nejméně dvě (2) a nejdéle pět (5) sekund před zahájením nadhozu (klidová fáze nadhozu). Držení míče v obou rukou vedle těla se považuje jako držení před tělem. Výkročná noha (non-pivot foot) musí být v klidu při zahájení nadhozu i v průběhu klidové fáze nadhozu. Výkročná noha (non-pivot foot) se smí se zahájením nadhozu pohybovat pouze vpřed. Jakýkoliv pohyb výkročné nohy vzad v průběhu nebo po klidové fázi nadhozu je nesprávný nadhoz.

4.3.2. ZAHÁJENÍ NADHOZU (Starting the pitch)

- a) Nadhoz začíná, když nadhazovač rozpojí ruce nebo provede jakýkoliv pohyb, který je součástí nápřahu. Poté co byl nadhazovač v nadhazovacím postavení s míčem v obou rukou, nesmí udělat žádný pohyb, při kterém by provedl dopředu nebo dozadu švih a vrátil se zpět do postavení s míčem ve spojených rukou před tělem.
- b) Stojná noha (pivot foot) musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou až do zahájení nadhozu. Zdvihnutí stojné nohy z nadhazovací mety a její opětovné položení na nadhazovací metu a vytváření kývavého pohybu je nesprávný nadhoz.

4.3.3. SPRÁVNÉ NADHOZENÍ (Legal delivery)

Pro správné nadhození musí být splněny všechny následující podmínky:

- a) Po zahájení nadhozu musí nadhazovač ihned nadhodit míč přímo pálkaři.
- b) Při otáčivém nadhazovacím pohybu smí nadhazovač opsat nadhazovací rukou pouze jeden kruh. Nadhazovač může pustit nadhazovací ruku s míčem do náprahu **dozadu podle těla** před tím, než provede nadhoz otáčivým pohybem **nebo nadhoz prakem**. Nadhazovací ruka může projít kolem boků dvakrát při otáčivém nadhozu, **ale pouze jednou při nadhozu prakem**.
- c) Nadhození musí být provedeno spodním švihovým pohybem ruky tak, aby při dokončení otáčivého pohybu ruky a vypuštění míče byla ruka níže než bok a zápěstí nebylo dále od těla než loket. Švihový pohyb ruky se nesmí zastavit a pohyb vpřed se nesmí změnit v pohyb opačný.
- d) Po vypuštění nadhozeného míče musí následný pohyb ruky a zápěstí směřovat vpřed ve přímé linii těla.
- e) V průběhu nadhozu smí nadhazovač udělat jeden krok výkročnou nohou (non-pivot foot) spolu s vypuštěním míče z ruky. Tento krok musí být proveden vpřed směrem k pálkaři v prostoru šířky nadhazovací mety 61 cm (24 in). Za krok se nepovažuje, když nadhazovač kteroukoliv nohou sklouzne napříč nadhazovací metou, za předpokladu že zůstane v kontaktu s metou a nedojde k žádnému odtažení nohy vzad mimo metu.
- f) Stojná noha musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou nebo se od ní odrazit nebo odtáhnout nebo být ve vzduchu předtím, než výkročná noha dopadne na zem. Nadhazovač může odskočit od nadhazovací mety, doskočit a plynulým pohybem nadhodit míč směrem k pálkaři. Stojná noha může pokračovat v plynulém pohybu nadhazovače.
- g) Každý pohyb nadhazovací ruky musí být plynulý spolu s krokem, odrazem nebo skokem nadhazovače z nadhazovací mety.
- h) Odraz, odtažení nebo odskok nadhazovače musí začít z nadhazovací mety. Nadhazovač nesmí provést „crow hop“ nebo se odrazit z jiného místa než z nadhazovací mety.
- i) Nadhazovací ruka smí pokračovat ve směru pohybu vypuštěného míče za předpokladu, že nebude pokračovat v dalším otáčivém pohybu.
- j) Nadhazovač musí nadhodit míč směrem k pálkaři, ale nesmí ho úmyslně upustit, kutálet nebo nadhodit s úderem o zem, aby tím pálkaři znemožnil odpal.
- k) Nadhazovač musí vypustit míč do dvaceti (20) sekund poté, co obdrží míč, nebo od pokynu rozhodčího „play ball“.

4.3.4. POSTAVENÍ V OBRANĚ (Defensive positioning)

- Polář nesmí projevovat jakékoliv nespornovní chování a zároveň nesmí zaujmout takovém postavení, kterým by úmyslně zneklidňoval nebo rozptyloval pálkaře.
- Je-li běžec na třetí metě, který se následně pokouší získat domácí metu pomocí squeeze play nebo krádeže, žádný polář nesmí stát na domácí metě nebo před ní bez míče nebo se dotknout pálkaře nebo pátky.

4.3.5. CIZÍ SUBSTANCE (Foreign substances)

- Žádný člen družstva v obraně nesmí nikdy v průběhu zápasu použít cizí substanci na úpravu míče. Pokud si nadhazovač olízne nebo naslíní prsty nadhazovací ruky, musí si je před kontaktem s míčem nejdříve osušit.
- Pod dohledem a **kontrolou rozhodčího se smí používat speciální pytlíček** s práškem na vysoušení ruky nadhazovače (resin bag); pokud se nepoužívá, musí být odložen na zemi za nadhazovací metu uvnitř nadhazovacího kruhu. **Při nepříznivém počasí nebo vlhkém povrchu hřiště si nadhazovač může se souhlasem rozhodčího tento pytlíček s práškem (resin bag) umístit do zadní kapsy**
- K vysoušení ruky se smí používat schválená průmyslově vyrobená tkanina napuštěná vysoušecím práškem (resin). Hráč ji musí mít uloženou v zadní kapse kalhot nebo vzadu za opaskem.
- Žádný polář nesmí nanášet vysoušecí prášek (resin) na míč, na rukavici ani na žádné místo, kde by mohlo dojít ke kontaktu takového prášku s míčem.
- Nadhazovač nesmí mít zalepený nebo páskou obalený žádný prst nadhazovací ruky a nesmí mít na zápěstí ani předloktí nadhazovací ruky žádné potítko, náramek nebo jakýkoliv předmět tomu podobný. Pokud nadhazovač potřebuje mít potítko, náplast nebo bandáž na nadhazovací ruce z důvodu zranění, musí mít obě paže zakryty spodním trikem.

4.3.6. CHYTAČ (The catcher)

- Chytač musí zůstat v území chytače, dokud nadhazovač nevyпустí míč.
- Chytač musí po každém nadhozu vrátit míč okamžitě a přímo nadhazovači, včetně chybného odpalu, s výjimkou těchto situací:
 - po autu bez odpalu (strike-out);
 - když se pálkař stane běžícím pálkařem;
 - pokud jsou běžci na metách;
 - pokud chytač sbírá chybný odpal blízko pomezí čáry a přihrává na kteroukoliv metu při pokusu zahrát aut;

- v) pokud chytač přihrává míč na první metu s cílem vyautovat běžícího pálkaře v situaci upuštěného domnělého třetího dobrého nadhozu v důsledku zadržného švihů.

4.3.7. PŘIHRÁVKA NA METU (Throwing to a base)

Jakmile nadhazovač zaujme nadhazovací postavení, nesmí přihrát nebo naznačit přihrávku na metu v době, kdy je míč ve hře a kdy je v kontaktu s nadhazovací metou. Pokud se to stane při pokusu uplatnit hru na výzvu při míči ve hře, je taková hra na výzvu zrušena. Nadhazovač smí odstoupit vzad z nadhazovacího postavení odkročením za nadhazovací metu předtím, než rozpojí ruce. Odstoupení vpřed nebo stranou se považuje za nesprávný nadhoz.

DŮSLEDKY (4.3.1. až 4.3.7.)

Pravidlo 4.3.3.k)	Nadhazovač nevyпустí míč do 20 sekund.
Důsledek	Pálkaři se přizná špatný nadhoz (ball). Míč je mrtvý.
Pravidlo 4.3.4.a)	Polář projevuje nesportovní chování nebo zaujme takové postavení, kterým úmyslně zneklidňuje nebo rozptyluje pálkaře. Nemusí být nadhozeno.
Důsledek	Hráč je vyloučen ze hry.
Pravidlo 4.3.4.b)	Polář stojí před domácí metou bez míče nebo se dotkne pálkaře nebo pátky při možné squeeze play.
Důsledek	Míč je mrtvý. Pálkaři se přizná první meta za překážení a všichni běžci postoupí o jednu metu za nesprávný nadhoz.
Pravidlo 4.3.5.	Člen družstva v obraně pokračuje v nanášení cizí substance na míč nebo pokračuje v porušování kteréhokoliv ustanovení pravidla 4.3.5.
Důsledek	Je vyhlášen nesprávný nadhoz. V případě pokračování uvedeného protiprávního jednání je nadhazovač je vyřazen ze hry. A je prohlášen za nesprávného nadhazovače.
Pravidlo 4.3.6.b)	Chytač nevrátí míč přímo nadhazovači, když nejsou běžci na metách.
Důsledek	Pálkaři se přizná špatný nadhoz (ball).

Pravidlo 4.3.1. až 4.3.7.	Za porušení pravidel 4.3.1.– 4.3.7. – Nesprávné provedení nadhozu (s výjimkou výše uvedených Důsledků k pravidlům 4.3.3.k), 4.3.5. a 4.3.6.b)) následuje vyhlášení nesprávného nadhozu (illegal pitch).
Důsledek	Je to dočasně mrtvý míč a platí následující ustanovení a důsledky:

- a) Jestliže nesprávný nadhoz není odpálen, pálkaři se přizná špatný nadhoz (a první meta, pokud je to čtvrtý špatný nadhoz), a všichni běžci postoupí o jednu metu. Pokud běžec sám postoupí po metách při nechyceném nebo nechytatelném nesprávném nadhozu, žádná další meta není přidělena. Po postupu o jednu metu v důsledku nesprávného nadhozu je běžec nechráněný a může být autován.
- b) Jestliže pálkař odpálí nesprávný nadhoz, družstvo v útoku má možnost volby – buď přijme důsledek nesprávného nadhozu, nebo výsledek rozehry. Jestliže pálkař odpálí nesprávný nadhoz a dosáhne první mety a současně všichni běžci postoupí alespoň o jednu metu v rozehře, důsledky nesprávného nadhozu se ruší, výsledek rozehry platí a družstvo v útoku nemá právo volby.
- c) Jestliže v situaci třetího dobrého nadhozu pálkař švihne a neodpálí nesprávný nadhoz, a je to upuštěný třetí dobrý nadhoz a pálkař je aut v důsledku přihrávky chytače na první metu, a všichni běžci postoupili alespoň o jednu metu, družstvo v útoku má právo volby – buď přijme důsledky nesprávného nadhozu, nebo výsledek rozehry. V případě, že běžící pálkař dosáhne první mety v důsledku upuštěného třetího dobrého nadhozu a současně všichni běžci postoupí alespoň o jednu metu v rozehře, důsledky nesprávného nadhozu se ruší, výsledek rozehry platí a družstvo v útoku nemá právo volby.
- d) Jestliže vedoucí družstva v útoku nepřijme výsledek rozehry, míč je mrtvý a rozhodčí přizná pálkaři špatný nadhoz (a první metu, pokud je to čtvrtý špatný nadhoz) a všichni běžci postoupí o jednu metu.
- e) Jestliže nesprávný nadhoz zasáhne pálkaře, míč je mrtvý; pálkaři se přidělí první meta a všichni běžci se posunou o jednu metu. Právo volby není.

4.4. NADHOZY NA ROZCVIČENÍ (Warm-up pitches)

- a) Na začátku první směny nebo při střídání nadhazovače má nadhazovač každého týmu jednu (1) minutu na nadhození ne více než pěti (5) nadhozů na rozcvičení na chytáče nebo jiného člena družstva v obraně. Na začátku každé půlsměny (následující po první směně) má nadhazovač, který hrál v předcházející směně, jednu (1) minutu na nadhození maximálně tří (3) nadhozů na rozcvičení. Jestliže jedna minuta uplynula nebo se blíží její uplynutí, rozhodčí omezí nadhazovače pouze na jeden (1) nadhoz na rozcvičení.
- i) S výjimkou situace, kdy chytač skončil v předchozí půlsměně na metě nebo na pálce nebo v přípravném kruhu a družstvo nemá žádného dalšího člena jako chytáče pro nadhozy na rozcvičení, nadhazovač je omezen pouze na jeden (1) nadhoz na rozcvičení. To neplatí pro nového nadhazovače.
 - ii) Toto omezení se nepoužije, pokud rozhodčí odloží zahájení nebo obnovení hry z důvodu střídání, porady, zranění nebo jiného důvodu na základě svého rozhodnutí.
- b) V průběhu nadhozů na rozcvičení je hra přerušena.
- c) Nadhazovač, který se vrací nadhazovat ve stejné půlsměně, nemá žádné nadhozy na rozcvičení.

DŮSLEDEK

Pravidlo 4.4.	Překročení počtu nadhozů na rozcvičení
Důsledek	Pálkaři se přizná špatný nadhoz (ball) za každý nadhoz na rozcvičení nad povolený limit.

4.5. NENADHOZENO (No pitch)

Situace „Nenadhozeno“ nastane, rozhodčí vyhlásí „Mrtvý míč“ („Dead ball“) a všechny následující rozechry při takovém nadhozu se ruší

- a) jestliže nadhazovač nadhodí v době, kdy je přerušená hra;
- b) jestliže se nadhazovač pokusí o rychle opakovaný nadhoz
 - i) před tím, než pálkař zaujme svůj postoj v území pálkaře;
 - ii) když je pálkař vyveden z rovnováhy v důsledku předchozího nadhozu;
- c) běžec je aut kvůli tomu, že předčasně opustil metu dřívě, než nadhazovač vypustil nadhozený míč z ruky;
- d) nadhazovač zahájil nadhoz dřívě, než se běžec vrátil na metu poté, co byl vyhlášen chybný odpal (foul ball);
- e) vedoucí družstva, kouč nebo hráč ohlásili „TIME“ nebo ho požadují pomocí jiného slova nebo fráze nebo provedou jakoukoliv jinou činnost, když je míč ve hře, aby se zjevně a úmyslně pokusili způsobit, že nadhazovač provede nesprávný nadhoz; v takovém případě, rozhodčí napomene družstvo, které se provinilo; při opakování takového chování kteréhokoliv člena napomenutého družstva bude takový člen družstva vyloučen ze hry.

4.6. UPUŠTĚNÝ NADHOZ (Dropped ball)

Jestliže míč vyklouzne nebo upadne nadhazovači z ruky při nadhozu,

- a) rozhodčí přizná pálkaři špatný nadhoz (ball);
- b) míč zůstává ve hře; a
- c) běžci mohou postupovat na vlastní riziko.

4.7. NÁVRAT NADHAZOVAČE (Return of pitcher)

Není nijak omezeno, kolikrát se může hráč vrátit nadhazovat, dokud neopustí pořadí pálkařů (line-up) nebo dokud není rozhodčím prohlášen za nesprávného nadhazovače.

4.8. NESPRÁVNÝ NADHAZOVAČ (Illegal pitcher)

Hráč, který byl prohlášen za nesprávného nadhazovače v důsledku porušení pravidla o počtu ohlášených porad v obraně nebo který byl rozhodčím vyřazen z nadhazování za opakované porušení nadhazovacích pravidel, se nesmí vrátit nadhazovat až do konce zápasu. Nesprávný nadhazovač může hrát na jakémkoliv jiném postu v obraně a pokračovat ve hře v útoku až do konce zápasu.

DŮSLEDEK

Pravidlo 4.8.	Nesprávný nadhazovač se vrátil na post nadhazovače a nadhodil jeden nadhoz, ať správný, nebo nesprávný.
Důsledek	<p>a) Nesprávný nadhazovač je vyloučen.</p> <p>b) Pokud je nesprávný nadhazovač objeven před dalším nadhozem, má vedoucí družstva v útoku právo volby:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) přijme výsledek rozehry; nebo ii) přijme zrušení rozehry, pákář se vrátí pálit se stavem nadhozů, které měl před objevením nesprávného nadhazovače; a iii) všichni běžci se vracejí na mety, které drželi v okamžiku nadhozu. <p>Nadhoz není považován za rozehru.</p>

KAPITOLA 5. ODPALOVÁNÍ A BĚH PO METÁCH

5.1. DEFINICE

5.1.1. META ZDARMA (Base on balls or Walk)

Jestliže rozhodčí na domácí metě posoudí čtyři nadhozy jako špatné nadhozy včetně nesprávných nadhozů, pálkaři je přidělena první meta. Míč je ve hře.

5.1.2. METOVÁ DRÁHA (Base path)

Přímá spojnice mezi metou a postavením běžce v okamžiku, kdy se polař snaží tečovat běžce.

5.1.3. ODPAL (Batted ball)

Jakýkoliv nadhozený míč, který zasáhne pálku nebo je odpálený pálkou a dopadne do pole nebo do zámezí. Není nutno, aby se jednalo o odpálení úmyslné.

5.1.4. PÁLKAŘ (Batter)

Hráč v útoku, který vstoupí do území pálkaře s úmyslem pomoci svému družstvu získat bod. Hráč je pálkařem do té doby, než je rozhodčím vyautován nebo se stane běžícím pálkařem.

5.1.5. BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ (Batter-runner)

Hráč, který ukončil čas na pálce, ale ještě nebyl vyautován nebo ještě nezískal první metu.

5.1.6. POŘADÍ NA PÁLCE (Batting order)

Oficiální seznam hráčů v útoku (line-up), kde jsou členové tohoto družstva uvedeni v pořadí, ve kterém musí chodit na pálku.

5.1.7. BLOKOVANÝ MÍČ (Blocked ball)

Blokovaný míč je odpálený, přihrávaný nebo nadhozený míč

- a) který uvázne v oplocení nebo v oděvu nebo vybavení rozhodčího;
- b) který je tečován, zastavený nebo držený osobou, která není součástí hry;
- c) který se dotkne jakéhokoli předmětu, který není součástí oficiální výzbroje nebo není součástí hřiště;

- d) který je tečován hráčem v obraně, jenž je v kontaktu se zemí, která není součástí hřiště; čáry jsou považovány za součást hřiště; nebo
- e) Přihrávaný míč, který náhodně zasáhne metového kouče (uvnitř nebo vně území kouče), není blokován míč a zůstává ve hře.

5.1.8. NÁRAZ – ULEJVKA (Bunt)

Odpálený míč bez švihnutí, ale pomocí úmyslně nastavené pátky, kdy míč je pomalu sražen do pole.

5.1.9. CHYCENÍ MÍČE (Catch)

Nastane, když polář chytí odpálený nebo přihrávaný míč do své ruky (svých rukou), rukavice nebo mitt.

- a) Pro uznání správného chycení míče musí polář držet míč tak dlouho, aby bylo zřejmé, že míč bezpečně drží a že jeho případné další zbavení se míče je vědomé a úmyslné. Za správné chycení míče se považuje i to, když hráč upustí míč po přijetí míče do rukavice a při následném vyndávání míče z rukavice nebo při následném přihrávání míče.
- b) Jestliže polář drží míč pouze pažemi nebo zabraňuje dopadu míče na zem některou částí těla výstroje nebo oděvu, nepovažuje se to za dokončené správné chycení, dokud polář neuchopí míč rukou, rukama, rukavicí nebo mitt.
- c) Aby bylo možné považovat chycení míče za správné, musí být přitom polářova noha uvnitř hřiště nebo se může dotýkat postranní čáry nebo může být ve vzduchu po opuštění hřiště. Jestliže polář má míč pod kontrolou předtím, než dopadne na zem mimo hřiště, je to správné chycení míče. Polář, který je mimo hřiště a vrací se do hřiště, musí mít obě nohy na zemi ve hřišti, předtím než se dotkne míče, aby to mohlo být považováno za správné chycení míče. Pokud má polář míč pod kontrolou ve své ruce, rukách, rukavicí nebo mitt a stojí přitom na spadlém přenosném plotě, jedná se o správné chycení a míč je ve hře.
- d) Za správné chycení míče se nepovažuje, jestliže se polář (zatímco chytá míč) srazí s jiným polářem, rozhodčím nebo plotem, nebo upadne na zem a upustí míč v důsledku uvedené srážky nebo pádu na zem.
- e) Jestliže odpálený míč v letu zasáhne cokoliv jiného než hráče v obraně, posuzuje se to stejně, jako by dopadl na zem.

5.1.10. OHLÁŠENÁ PORADA V ÚTOKU (Charged offensive conference)

Jednání družstva v útoku, které požaduje přerušení hry nebo zdržení hry 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.

5.1.11. MRTVÝ MÍČ (Dead ball)

Míč, který není ve hře, a žádná další rozehra se tedy nemůže uskutečnit.

5.1.12. DOČASNĚ MRTVÝ MÍČ (Delayed dead ball)

Herní situace, ve které míč zůstává ve hře až do ukončení rozehry; pokud je celá rozehra ukončena a pokud to situace vyžaduje, rozhodčí vyhlásí „Mrtvý míč“ („Dead ball“) a uplatní příslušné pravidlo.

5.1.13. VYBAVENÍ A DRES, KTERÉ NEJSOU NA SVÉM MÍSTĚ (Detached equipment or uniform)

Takto se označuje situace, kdy polář úmyslně tečuje nebo chytí dobře odpálený, přihrávaný nebo nadhozený míč pomocí své čepice, helmy, masky, chrániče, kapsy, sundané rukavice nebo mitt nebo jakékoliv části svého dresu, která se nenachází na příslušném místě.

5.1.14. PŘEMÍSTĚNÁ META (Dislodged base)

Meta, která je přesunutá a není na určeném, PRAVIDLY daném místě.

5.1.15. DVOJAUT (Double play)

Hra družstva v obraně, ve které jsou dva hráči družstva v útoku aut v průběhu jedné souvislé akce.

5.1.16. DOBRÝ ODPAL (Fair ball)

Správně odpálený míč ve hře,

- který zůstane nebo je tečován v poli (nebo nad ním) mezi domácí a první metou nebo mezi domácí a třetí metou;
- který se odrazí za první nebo třetí metu v pole (nebo nad ním); poté co přejde přes metu, už nezáleží na tom, kam míč dopadne;
- který se dotkne první, druhé nebo třetí mety;
- který zasáhne osobu nebo oděv rozhodčího nebo hráče, jenž je v poli;

- e) který poprvé dopadne do pole za první a třetí metou;
- f) který přeletí přes hřiště ven za plot ve vnějším poli, pokud přejde přes pole;
- g) který se v letu dotkne pomezního stožáru;
- h) který je posouzen jako dobrý odpal v letu v závislosti na tom, jaké je vzájemné postavení míče a pomezní čáry, včetně pomezního stožáru, v okamžiku, kdy polař tečuje míč, přičemž nezáleží na tom, kde se nachází polař, zda v poli nebo v zámezí; nezáleží na tom, zda se míč poprvé dotkne pole nebo zámezí, pokud nezasáhne jakýkoliv cizí předmět na přírodním povrchu v zámezí a odpovídá všem ostatním ustanovením pro dobrý odpal; pokud dojde k bránění ve hře, je pro posouzení, zda je odpal dobrý nebo chybný, rozhodující poloha míče v okamžiku bránění, bez ohledu na to, jestli se netečovaný míč kutálí do pole nebo do zámezí.

5.1.17. NAZNAČENÉ TEČOVÁNÍ (Fake tag)

Jedna z forem překážení, kdy polař bez míče naznačením tečování překáží v postupu běžci, který postupuje na metu nebo se vrací na metu. Běžec se nemusí zastavit ani jít do skluzu; už jen pouhé zpomalení běžce v důsledku naznačeného tečování znamená překážení.

5.1.18. MÍČ V LETU (Fly ball)

Míč odpálený do vzduchu.

5.1.19. NUCENÝ AUT (Force out)

Situace, kdy běžec ztratí právo držet metu a je nucen k postupu v důsledku toho, že se pálkař stal běžícím pálkařem a předtím, než je běžící pálkař nebo postupující běžec vyautován. Při hře na výzvu nucený aut v nuceném postupu určuje okamžik uplatnění hry na výzvu, a nikoliv okamžik porušení pravidel. Pokud byl nucený postup přerušen autem postupujícího běžce před uplatněním hry na výzvu, nadále už se nejedná o nucený aut. 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.

5.1.20. CHYBNÝ ODPAL (Foul ball)

Správně odpálený míč,

- a) který zůstane v zámezí mezi domácí a první metou nebo mezi domácí a třetí metou;
- b) který se odrazí za první nebo třetí metou do zámezí nebo přes zámezí;
- c) který poprvé dopadne do zámezí za první nebo třetí metou;
- d) který zasáhne osobu, vybavení (ať už je, či není na svém místě) nebo oděv rozhodčího nebo hráče, anebo jakýkoliv předmět cizí přírodnímu terénu, pokud jsou v zámezí nebo nad ním;
- e) který se podruhé dotkne pálkaře nebo pátky v ruce pálkaře, pokud je pálkař uvnitř svého území;
- f) který se odrazí přímo od pátky, ne výše než nad hlavu pálkaře, do kterékoliv části těla nebo vybavení chytáče a je chycen kterýmkoliv jiným poláhem;
- g) který zasáhne nadhazovací metu a netečovaný se odkutálí do zámezí před první nebo třetí metou;
- h) který je posouzen jako chybný odpal v letu v závislosti na tom, jaké je vzájemné postavení míče a pomezí čáry, včetně pomezího stožáru, v okamžiku, kdy polář teče míč. Současně nezáleží na tom, jestli polář stojí v poli nebo v zámezí. Pokud dojde k bránění ve hře, je pro posouzení odpalu, zda je dobrý nebo chybný, rozhodující pozice míče v okamžiku bránění, přičemž nezáleží na tom, zda se netečovaný míč kutálí do pole nebo do zámezí.

5.1.21. TEČOVANÝ ODPAL (Foul tip)

- a) Odpálený míč, který
 - i) se odrazí od pátky přímo do ruky nebo rukavice chytáče;
 - ii) současně nevystoupá výše než nad hlavu pálkaře;
 - iii) je současně správně chycen chytáčem.

Za chycení se nepovažuje, pokud se míč odrazí od čehokoliv předtím, než se dotkne chytáčovy ruky (rukou), rukavice nebo mitt.

5.1.22. ZASAŽENÝ PÁLKAŘ (Hit by pitch)

Pálkař je zasažen tehdy, pokud nadhozený míč zasáhne jakoukoliv část osoby pálkaře, včetně jeho rukou nebo oděvu v okamžiku, kdy je pálkař v území pálkaře a nepokusí se odpálit nadhozený míč a není vyhlášen dobrý nadhoz. Nezáleží na tom, zda se míč nejdříve odrazí od země a teprve pak zasáhne pálkař.

5.1.23. NESPRÁVNĚ ODPÁLENÝ MÍČ (Illegally batted ball)

Pokud pálkař odpálí dobrý nebo chybný odpal a současně

- a) při zasažení míče stojí na zemi alespoň jednou nohou zcela mimo území pálkaře;
- b) při zasažení míče se jakoukoliv částí nohy dotýká domácí mety;
- c) při zasažení míče použije nesprávnou, neschválenou nebo upravenou pátku; nebo
- d) vykročí kteroukoliv nohou mimo území pálkaře, poté se do území vrátí a následně zasáhne míč uvnitř území pálkaře.

5.1.24. NESPRÁVNĚ CHYCENÍ MÍČE (Illegally caught ball)

Nesprávné chycení míče nastane, jestliže polař chytí odpálený, přihrávaný nebo nadhozený míč pomocí své čepice, masky, rukavice, mitt nebo kterékoliv části dresu, jež není na svém správném místě.

5.1.25. MÍČ VE VZDUCHU (In flight)

Jakýkoliv odpálený, přihrávaný nebo nadhozený míč, který se ještě nedotkl země nebo nějakého předmětu kromě polaře.

5.1.26. VNITŘNÍ CHYCENÝ (Infield fly)

Dobrý odpal do vzduchu (mimo přímého odpalu – line-drive nebo nárazu – ulejkvy), 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, chytač a kterýkoliv vnější polař, který se nachází v této rozeře ve vnitřním poli, se pro uplatnění tohoto pravidla považují za vnitřní polaře.

5.1.27. NECHRÁNĚNÝ BĚŽEC (In jeopardy)

Situace, kdy je míč ve hře a hráč v útoku může být autován.

5.1.28. ÚMYSLNÁ META ZDARMA (Intentional base on balls or Intentional walk)

Družstvo v obraně žádá o postup pálkaře na první metu bez nutnosti nadhození čtyř špatných nadhozů, přičemž míč je mrtvý.

5.1.29. ÚMYSLNĚ UPUŠTĚNÝ ODPAL ZE VZDUCHU (Intentionally dropped fly ball)

Dobrý odpal do vzduchu, včetně přímého odpalu (line drive) a ulejkvy (bunt), pokud jsou méně než dvaauty a obsazená první meta a vnitřní polař může takový odpal s přiměřeným úsilím chytit, ovšem úmyslně ho upustí na zem poté, co je zpracován rukou nebo rukavicí. Odražený míč (trapped ball) nebo míč ve vzduchu, který může vypadnout nebo odskočit na zem se nepovažuje za úmyslně upuštěný míč. Pokud se uplatní pravidlo o vnitřním chyceném, pak se upřednostní před uplatněním úmyslně upuštěného odpalu ze vzduchu.

5.1.30. BRÁNĚNÍ VE HŘE (Interference)

Bránění ve hře je jednání

- a) hráče nebo člena družstva v útoku, který brání hráči v obraně v pokusu o provedení roze hry nebo se ho snaží zmást v jeho pokusu o roze hry;
- b) rozhodčího, který brání chytači v pokusu o přihrávku na aut běžce, který je mimo metu;
- c) rozhodčího nebo běžce, který je zasažen dobře odpáleným a netečovaným míčem:
 - i) předtím, než se míč dotkl polaře, včetně nadhazovače;
 - ii) předtím, než míč prošel vnitřním polařem, s výjimkou nadhazovače; nebo
 - iii) poté, co míč prošel polařem, vyjma nadhazovače, a podle posouzení rozhodčího jiný polař mohl zahrát aut; nebo
- d) diváka, který vstoupí nebo dosáhne do hřiště a brání polaři hrát s míčem nebo se dotkne míče, který se polař pokouší zahrát.

5.1.31. PŘÍMÝ ODPAL (Line drive)

Míč ve vzduchu, který je odpálený prudce a přímo do hřiště.

5.1.32. PŘEKÁŽENÍ (Obstruction)

Překážení je jednání:

- a) hráče nebo člena družstva v obraně, který znemožňuje nebo znesnadňuje pálkaři udeření nebo odpálení nadhozeného míče;
- b) polaře, který brání v postupu běžícího pálkaře nebo běžce, jenž oprávněně postupuje po metách, pokud:
 - i) nemá v držení míč;
 - ii) nezpracovává odpálený míč;

- iii) naznačuje tečování bez míče;
- iv) má v držení míč a vytlačuje běžce z mety; nebo
- v) má v držení míč, ale nehraje na běžícího pálkaře nebo běžce.

5.1.33. PŘIPRAVUJÍCÍ SE PÁLKAŘ (On-deck batter)

Hráč družstva v útoku, jehož jméno následuje v pořadí pálkařů za jménem hráče, který je právě na pálce.

5.1.34. VOLBA VE HŘE (Option play)

Situace, ve které má kouč nebo vedoucí družstva v útoku volbu přijmout důsledek porušení pravidla nebo výsledek rozehry. Jedná se o tyto situace:

- i) překážení chytače;
- ii) použití nesprávné rukavice nebo mitt;
- iii) nesprávné střídání;
- iv) nesprávný nadhoz; nebo
- v) nesprávný nadhazovač se vrátil do hry a nadhazuje.

5.1.35. OVER-SLIDE

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. Běžící pálkař může přejet první metu při skluzu bez toho, aby se stal nechráněným běžcem za předpokladu, že se okamžitě vrátí na první metu.

5.1.36. PŘEHOZ (Overthrow)

Jeden polář přihrává míč jinému polaři a míč přitom přejde za postranní čáry ohraničující hřiště nebo je blokován.

5.1.37. PICK-OFF PLAY

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

5.1.38. ROZEHRA (PLAY)

Po nadhozu a když je míč ve hře:

- a) pálkař přijme nadhoz v území pálkaře, švihne nebo odpálí nadhozený míč a běží na 1. metu;*
- b) běžec se pokusí postoupit na další metu poté, co míč opustil nadhazovačovu ruku (krádež mety) nebo v důsledku odpáleného míče; nebo*
- c) družstvo v obraně se pokusí vyautovat běžícího pálkaře nebo běžce.*

5.1.39. BĚŽEC (Runner)

Hráč družstva na pálce, který ukončil svůj čas na pálce, dosáhl první mety a ještě nebyl vyautován.

5.1.40. SLAP HIT

Odpálený míč, a není to ulejkva (bunt), který je sražen spíše krátkým kontrolovaným seknutým pohybem páčky než plným švihem. Ke slap úderu nejčastěji dojde, když pálkař:

- a) zaujme postavení jako pro ulejkvu, a poté buď směřuje míč do země pomocí rychlého krátkého švihu, nebo odpálí míč přes vnitřní pole pomocí zadržného švihu;
- b) použije náběhu (uvnitř území pálkaře) směrem k nadhazovači předtím, než zasáhne nadhozený míč pomocí rychlého krátkého švihu nebo zadržným švihem odpálí míč přes vnitřní pole.

5.1.41. SQUEEZE PLAY

Družstvo v útoku s běžcem na třetí metě se snaží získat domácí metu tímto běžcem současně s tím, kdy pálkař zasahuje nadhozený míč.

5.1.42. KRADENÍ METY (Stealing)

Běžec se snaží postoupit na další metu v průběhu nadhození nebo po nadhození míče pálkaři.

5.1.43. STRIKE ZONE

Prostor nad jakoukoliv částí domácí mety mezi spodní linií hrudní kosti (hrudníku) a spodní linií kolenního kloubu pálkaře v jeho přirozeném pálkařském postavení. Přirozené pálkařské postavení je postavení pálkaře, které zaujme po vypuštění nadhozeného míče a kdy se rozhoduje švihnout nebo nešvihnout nadhozený míč.

5.1.44. TEČOVÁNÍ (Tag)

Správné tečování je jednání polaře, který se dotkne:

- běžícího pálkaře nebo běžce, který se nedotýká mety, a jestliže současně polař bezpečně drží míč v ruce, v rukách nebo v rukavici; míč se nepovažuje že je bezpečně držení, pokud s ním polař „žongluje“ nebo pokud mu upadne na zem po tečování běžícího pálkaře nebo běžce, pakliže ho ale hráč úmyslně nevyrazí polaři z ruky, z rukou nebo z rukavice. Běžec musí být tečován rukou nebo rukavicí, ve které polař drží míč;
- mety, jestliže polař bezpečně drží míč v ruce, v rukách nebo v rukavici. Meta může být tečována kteroukoliv částí těla polaře (např. polař může tečovat metu nohou, rukou, nebo na metě může sedět atd.). Tento způsob tečování platí pro jakékoliv situace s nuceným autem nebo při hře na výzvu.

5.1.45. VYBĚHNUTÍ Z METY (Tagging up)

Vyběhnutí z mety je jednání běžce, který zůstává na své metě nebo se vrátí na svou metu předtím, než se odpáleného míče v letu poprvé dotkne polař, aby z ní následně správně postupoval na další metu.

5.1.46. PRAVIDLO TŘETÍHO DOBRÉHO (Third strike rule)

Pokud chytač nechytí třetí dobrý nadhoz předtím, než se míč dotkne země a:

- jsou méně než dva auty a první meta není obsazená; nebo
- jsou dva auty.

5.1.47. PŘIHRÁVKA (Throw)

Přihrávka je situace, kdy jeden polař přihrává míč jinému polaři.

5.1.48. ODRAŽENÝ MÍČ (Trapped ball)

- Je správně odpálený míč v letu nebo přímý odpal, který se dotkne země nebo plotu předtím, než je chycen.
- Je správně odpálený míč v letu, který je chycen otevřenou rukavicí, mitt nebo rukou proti plotu.
- Je přihraný míč na kteroukoliv metu při pokusu o nucený aut, kdy je míč přikrytý rukavicí, mitt nebo rukou shora k zemi a tedy rukavice není na zemi pod míčem.
- Je nadhozený míč, který se dotkne země před tím, než ho chytač chytí.

5.1.49. TROJAUT (Triple play)

Hra družstva v obraně, ve které jsou tři hráči družstva v útoku vyautováni v průběhu jedné souvislé rozehry.

5.1.50. ČAS NA PÁLCE (Turn at bat)

Čas na pálce začíná, když poprvé pálkař vstoupí do území pálkáře, a pokračuje, dokud není pálkař aut nebo se nestane běžícím pálkářem.

5.1.51. NECHYTATELNÝ NADHOZ (Wild pitch)

Nadhoz, který letí tak vysoko nebo tak nízko nebo tak stranou od domácí mety, že ho chytač s přiměřeným úsilím nemůže chytit, zpracovat ani zastavit.

5.1.52. NECHYTATELNÁ PŘIHRÁVKA (Wild throw)

Jeden polař přihrává míč druhému polaři tak, že ten nemůže míč chytit nebo zpracovat, a míč přitom zůstane ve hře.

5.2. OHLÁŠENÁ PORADA V ÚTOKU

- a) Za ohlášenou poradou se nepovažuje, pokud si nadhazovač oblékne bundu na zahřátí v případě, kdy je jako běžec na metě, nebo když se družstvo v útoku radí v době, kdy probíhá porad družstva v obraně, nebo když je hra přerušena, a to za předpokladu, že hráči v útoku jsou připraveni ke hře, když je družstvo v obraně připraveno ke hře nebo když rozhodčí znovu zahájí hru.
- b) V jedné směně je povolena pouze jedna ohlášená porad.

DŮSLEDEK

Pravidlo 5.2.b)	Druhá ohlášená porad.
Důsledek	Vyloučení kouče nebo vedoucího družstva, který trvá na druhé ohlášené poradě.

5.3. PŘIPRAVUJÍCÍ SE PÁLKAŘ

- a) Na začátku směny je to začínající pálkař, který musí zůstat v přípravném kruhu, dokud není vyzván k nastoupení do území pálkaře.
- b) Jakmile začne směna, je to hráč v útoku, který následuje v pořadí pálkařů za hráčem, jenž vstoupí do území pálkaře.
- c) Připravující se pálkař:
 - i) smí zaujmout postavení uvnitř jednoho nebo druhého přípravného kruhu tak, aby byl za zády pálkaře, a nikoliv čelem k pálkaři; **První pálkař v každé půlsměně musí použít přípravný kruh nejbližší u své lavičky.**
 - ii) musí mít nasazenou helmu;
 - iii) smí se rozcvičovat s ne více než dvěma oficiálními pálkami, se schválenou pálkou na rozcvičení (warm-up bat) nebo s kombinací obou, ale ne s více než dvěma pálkami. Pálka, se kterou se rozcvičuje připravující se pálkař, nesmí mít na sobě nasazenou nebo k sobě připojenou žádnou dodatečnou součást, vyjma takové, která je oficiálně schválena WBSC;
 - iv) smí opustit přípravný kruh:
 1. pokud se stane pálkařem;
 2. pokud usměřňuje postupující běžce ze třetí na domácí metu;
 3. aby se vyhnul možnému bránění při míči odpálenému do vzduchu nebo při přihrávce.
 - v) nesmí bránit ve hře (ani v pokusu o hru) hráčům v obraně.

DŮSLEDKY

Pravidlo 5.3.c) ii)	Pochybení při nasazení helmy, kdy to PRAVIDLA vyžadují
Důsledek	Rozhodčí nejdříve hráče upozorní, při nerespektování pokynu rozhodčího je následně hráč vyloučen.
Pravidlo 5.3.c) iii)	Nesprávné vybavení na rozcvičení
Důsledek	Nesprávné vybavení na rozcvičení musí být vyřazeno ze hry. Pokračování v používání vyřazeného vybavení znamená vyloučení hráče, který takové vybavení použije.

Pravidlo 5.3.c) v)	Brání ve hře nebo v pokusu o hru hráčům v obraně
Důsledek	<p>Míč je mrtvý. Pokud připravující se pálkař brání:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. hráči v obraně při pokusu vyautovat běžce. <ol style="list-style-type: none"> a. běžec nejbližší domácí metě v okamžiku bránění je aut; a b. ostatní běžci se vrátí na metu, kterou drželi v okamžiku bránění, nejsou-li k postupu nuceni, protože se běžící pálkař stal běžcem; 2. hráči v obraně při chytání míče v letu nebo se dotkne míče v letu, který se polař snaží chytit, <ol style="list-style-type: none"> a. běžící pálkař je aut; a b. běžci se vrátí na metu, kterou drželi v okamžiku nadhozu.

5.4. ODPALOVÁNÍ

5.4.1. POŘADÍ PÁLKAŘŮ (Batting order)

- a) Pořadí pákkařů musí být dodržováno v průběhu celého zápasu až do okamžiku, kdy je hráč vystřídán náhradníkem, který zaujme v pořadí pákkařů místo hráče, kterého vystřídal.
- b) První pákkař v každé směně musí být pákkař, jehož jméno následuje za pákkařem, který jako poslední dokončil čas na pálce v předchozí směně.
- c) Pokud nastane třetí aut ve směně předtím, než pákkař dokončil svůj čas na pálce, tento pákkař bude prvním pákkařem v následující směně. Jeho stav dobrých a špatných nadhozů se ruší.
- d) Hráč odpaluje mimo pořadí, jestliže svým nástupem na pálku poruší příslušnou posloupnost pákkařů, která je uvedena na seznamu členů družstva.

DŮSLEDEK

Pravidlo 5.4.1.	Odpal mimo pořadí
Důsledek	<p>Je to hra na výzvu, kterou smí uplatnit pouze kouč, vedoucí nebo hráč družstva v obraně. Družstvo v obraně ztratí právo uplatnit hru na výzvu v případě odpalu mimo pořadí, pokud všichni hráči v obraně opustili pole směrem k lavičce nebo k prostoru lavičky.</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Pokud je chyba objevena v době, kdy je chybný pákkař na pálce: <ol style="list-style-type: none"> i) Správný pákkař smí zaujmout své místo a přebírá stav dobrých a špatných nadhozů chybného pákkaře; a ii) Všechny body a posuny po metách dosažené v době, kdy byl chybný pákkař na pálce, jsou platné. b) Pokud je chyba objevena poté, co chybný pákkař dokončil svůj čas na pálce a předtím, než bylo správně nebo nesprávně nadhozeno dalšímu pákkaři: <ol style="list-style-type: none"> i) Hráč, který měl jít pálit ve správném pořadí, je aut; ii) Všechny body a posuny po metách dosažené v důsledku toho, že se chybný pákkař stal běžícím pákkařem, se ruší. Všechny auty zahrané před objevením chybného pákkaře zůstávají platné.

- iii) Následujícím pálkařem je hráč, jehož jméno následuje za hráčem, který byl aut z toho důvodu, že nenastoupil na pátku ve správném pořadí. Jestliže následujícím pálkařem by měl být chybný pálkař, který odpálil v nesprávném pořadí a byl vyautován v rozehře, na pátku nastoupí další pálkař v pořadí pálkařů;
 - iv) Jestliže je hráč, který nastoupil jako chybný pálkař v nesprávném pořadí, vyhlášen aut, nemůže znovu nastoupit na pátku ve stejné směně dříve, než všichni ostatní pálkaři ve správném pořadí dokončí svůj čas na pálce. Pokud by měl nastoupit na pátku dříve, nastoupí na pátku pálkař, jenž po něm následuje v pořadí pálkařů;
 - v) Jestliže je pálkař za těchto okolností třetím autem ve směně, pak správným pálkařem na začátku další směny bude pálkař, který by měl jít na pátku po hráči, který byl aut v důsledku toho, že nenastoupil na pátku ve správném pořadí při obvyklém pokračování hry;
 - vi) Pokud se třetí aut zahraje na běžícího pálkaře nebo běžce předtím, než je objeveno porušení pravidla o pořadí pálkařů, hra na výzvu může být přesto stále uplatněna, a to proto, aby došlo k napravení nesprávného pořadí pálkařů.
- c) Pokud je chyba objevena poté, co bylo správně nebo nesprávně nadhozeno dalšímu pálkaři:
- i) Čas na pálce chybného pálkaře je platný;
 - ii) Všechny body a postupy po metách jsou platné;
 - iii) Další pálkař ve správném pořadí bude ten, jehož jméno následuje za tímto chybným pálkařem;
 - iv) Nikdo není aut za porušení pořadí pálkařů;
 - v) Hráči, kteří neodpálili a nebyli vyhlášení aut, ztrácejí svůj čas na pálce a nastoupí na pátku, až na ně přijde řada ve správném pořadí pálkařů.
- d) Žádný běžec nesmí být odvolán z mety, kterou drží, aby nastoupil na pátku ve správném pořadí pálkařů. Pouze ztrácí svůj čas na pálce ve správném pořadí bez jakékoliv penalizace. Správným pálkařem je následující pálkař podle pořadí pálkařů. To neplatí pro běžícího pálkaře, který byl rozhodčím stažen z mety podle b) ii) viz výše.

5.4.2. POŽADAVKY NA ODPALOVÁNÍ (Batting requirements)

- a) Pálkař musí mít nasazenou schválenou helmu.
- b) Pálkař musí zaujmout své postavení v území pálkaře do 10 sekund poté, co rozhodčí vyhlásí „PLAY BALL“.
- c) **Žádná osoba nesmí mazat čáry území pálkaře během porady před zápasem nebo během hry.**
- d) Pálkař musí stát oběma nohama zcela uvnitř území pálkaře předtím, než je zahájen nadhoz. Pálkař se před nadhozem smí dotýkat čar v území, ale nesmí mít žádnou část nohy vně těchto čar.
- e) Poté co pálkař poprvé vstoupí do území pálkaře, musí mezi nadhozy zůstat alespoň jednou nohou zcela uvnitř území pálkaře, s výjimkou těchto situací:
 - i) poté co je míč dobře nebo chybně odpálen;
 - ii) pokud švihne nebo se pokusí švihnout včetně slapu nebo zadrženého švihů a pohyb švihů nebo pokusu o švih ho vynes mimo území pálkaře;
 - iii) je-li nucen opustit box kvůli nadhozu;
 - iv) pokud nastane nechycený nebo nechytatelný nadhoz;
 - v) kdy se polari pokusí o rozehru;
 - vi) je vyhlášen „TIME“;
 - vii) pokud nadhazovač opustí nadhazovací kruh nebo chytač opustí území chytače; nebo
 - viii) při stavu tří špatných nadhozů rozhodčí na domácí metě vyhlásí dobrý nadhoz a pálkař se domnívá, že to byl špatný nadhoz.

5.4.3. ŠPATNÉ A DOBRÉ NADHOZY (Balls and Strikes)

Každý správně nadhozený míč, který pálkař neodpálí, rozhodčí na domácí metě vyhlásí jako dobrý nebo špatný nadhoz.

- a) Špatný nadhoz je vyhlášen a míč je ve hře, dokud se z jakéhokoliv důvodu nestane mrtvým míčem:
 - i) pokud pálkař nešvihne nadhozený míč, který neprojde strike zónou nebo se dotkne domácí mety nebo se dotkne země předtím, než doletí nad domácí metu;
 - ii) pokud chytač nevrátí míč přímo nadhazovači, jak se vyžaduje; nebo
- b) Špatný nadhoz je vyhlášen a míč je mrtvý:
 - i) při každém nesprávném nadhozu, který pálkař neodpálí;

- ii) pokud si vedoucí družstva zvolí nepřijmout výsledek rozehry poté, co byl míč odpálen; nebo
 - iii) při každém nadhozu na rozcvičení navíc nad povolený počet;
 - iv) pokud nadhazovač nenadhodí míč do 20 sekund;
 - v) ***pokud kdykoli člen družstva v obraně maže čáry území pálkaře, bude vyhlášen špatný nadhoz (ball) pro nadcházejícího pálkaře anebo pro družstva v útoku maže čáry území pálkaře, bude vyhlášen dobrý nadhoz (strike) pro nadcházejícího pálkaře anebo pro pálkaře, který je aktuálně na pálce. Míč nemusí být nadhozen.***
- c) Dobrý nadhoz je vyhlášen, míč je ve hře a běžci mohou postupovat po metách a být autováni:
- i) pokud jakákoliv část nadhozeného míče proletí strike zónou předtím, než se dotkne země, a pálkař nešvihne, tzn. pokud je horní linie míče na úrovni nebo pod úrovní linie hrudní kosti pálkaře, nebo spodní linie míče je na úrovni nebo nad úrovní spodní linie kolenního kloubu pálkaře;
 - ii) při každém správném nadhozu, kdy pálkař švihne a mine míč; nebo
 - iii) při každém tečovaném odpalu (foul tip).
- d) Dobrý nadhoz je vyhlášen, míč je mrtvý a běžci se musí vrátit na mety a nemohou být autováni, ale nemusí se zpět dotknout met, po kterých postupovali:
- i) pokud nadhozený míč zasáhne pálkaře, když je míč ve strike zóně;
 - ii) při každém nadhozu, kdy pálkař švihne a mine, a kdy se míč dotkne jakékoliv části pálkaře;
 - iii) při každém chybném odpalu, pokud má pálkař stav dobrých nadhozů méně než dva;
 - iv) pokud je jakákoliv část osoby nebo oděvu pálkaře zasažena odpáleným míčem a pokud je pálkař uvnitř území pálkaře a má stav dobrých nadhozů méně než dva;
 - v) pokud pálkař nevstoupí do území pálkaře do 10 sekund poté, co rozhodčí na domácí metě vyhlásí „PLAY BALL“. Míč nemusí být nadhozen;
 - vi) pokud člen družstva v útoku úmyslně maže čáry území pálkaře, v tom případě platí:

1. pokud pálkař maže čáry, rozhodčí vyhlásí dobrý nadhoz. Míč nemusí být nadhozen;
 2. pokud kouč nebo nehrající člen družstva maže čáry, dobrý nadhoz bude vyhlášen a započítán do stavu následujícímu pálkaři podle pořadí pálkařů (nebo jeho střídajícímu náhradníkovi). Míč nemusí být nadhozen;
 3. pokud kdokoliv pokračuje v mazání čar po prvním provinění, bude vyloučen ze hry;
- vii) pokud pálkař vystoupí oběma nohama zcela mimo území pálkaře a zdržuje hru, a žádná z výjimek pro tuto situaci se neuplatní. Míč nemusí být nadhozen.

5.4.4. PÁLKAŘ JE AUT (The batter is out)

- a) a míč zůstává ve hře a běžci mohou postupovat na vlastní riziko s tím, že mohou být autováni, když:
- i) chytač chytí vyhlášený, švihnutý nebo tečovaný (foul tip) třetí dobrý nadhoz;
 - ii) je vyhlášen třetí dobrý nadhoz a první meta je obsazená při méně než dvou autech.
- b) a míč je mrtvý a běžci se musí vrátit na metu, kterou drželi v okamžiku nadhozu, ale nemusí se zpět dotknout met, po kterých postupovali, pokud pálkař:
- i) švihne třetí dobrý nadhoz a mine a míč zasáhne jakoukoliv část pálkaře, nebo nešvihne a nadhozený míč zasáhne pálkaře, když je míč ve strike zóně;
 - ii) si nenasadí helmu pro pálkaře poté, kdy to po něm požaduje rozhodčí;
 - iii) vstoupí do území pro pálkaře s upravenou nebo nesprávnou pálkou nebo je u pálkaře objeveno použití upravené nebo nesprávné pátky; v tom případě je taková pátko vyřazena ze hry. V případě použití upravené pátky je pálkař vyloučen ze hry;
 - iv) má nohu zcela vně čáry území pálkaře a dotýká se země nebo se jakoukoliv částí nohy dotýká domácí mety, když pálkou zasáhne míč;
 - v) opustí své území, aby zahájil náběh, a následně se vrátí do území, aby zasáhl míč. Pokud mine nadhozený míč, je to bez postihu;
 - vi) přestoupí přímo před chytačem z jednoho území pálkaře do druhého, když nadhazovač přijímá signály nebo je připraven přijímat signály na

nadhazovací metě, nebo kdykoliv potom, než vypustí nadhozený míč; nebo

- vii) odpálí dobrý odpal a zasáhne pálkou míč podruhé v poli, s výjimkou situace:
 1. kdy pálkař stojí v území pálkaře a kontakt s míčem byl s pálkou, kterou drží v rukách. Je to chybný odpal (foul ball); nebo
 2. kdy pálkař upustí pátku a míč se dokutálí k pálce v poli, a podle posouzení rozhodčího nejde o úmysl změnit směr míče. Odpal je vyhlášen jako dobrý nebo špatný podle toho, kde následně skončí nebo kde bude poprvé tečován hráčem.
- c) a míč je mrtvý a běžci se musí vrátit na metu, kterou podle posouzení rozhodčího naposledy drželi v okamžiku bránění, kdy pálkař:
 - i) brání chytači v chycení nebo příhrávce míče tím, že vystoupí z území pálkaře;
 - ii) úmyslně brání chytači, když stojí uvnitř území pálkaře;
 - iii) brání v rozeběhu na domácí metě. ***Pokud se podle rozhodnutí rozhodčího jedná o úmyslné bránění pálkaře, pak je aut také běžec, který usiluje o domácí metu; nebo***
 - iv) úmyslně brání příhrávanému míči, když je uvnitř nebo vně území pálkaře.

5.5. BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ (Batter-runner)

5.5.1. PÁLKAŘ SE STANE BĚŽÍCÍM PÁLKAŘEM (The batter becomes the batter-runner)

- a) pokud správně odpálí dobrý nebo chybný odpal. Míč je ve hře, pokud je odpal dobrý nebo pokud je chybný odpal chycen ze vzduchu. Míč je mrtvý, pokud se chybný odpal dotkne země.
- b) podle pravidla třetího dobrého (Third strike rule). Míč je ve hře.
- c) musí postoupit na první metu a dotknout se jí:
 - i) pokud rozhodčí na domácí metě ohlásí čtyři špatné nadhozy a míč je ve hře; nebo
 - ii) pokud družstvo v obraně zvolí pro pálkaře úmyslnou metu zdarma, kterou může rozhodčímu na domácí metě oznámit nadhazovač nebo chytač nebo hlavní kouč; míč je mrtvý.
 1. Oznámení rozhodčímu na domácí metě se považuje za nadhoz. Oznámení může nastat kdykoliv předtím, než pálkař zahájí a

dokončí svůj čas na pálce, bez ohledu na stav nadhozů.

2. Jestliže dvěma pálkařům je přiznána úmyslná meta zdarma, druhému z nich nemůže být úmyslná meta zdarma přidělena dříve, než první běžící pálkař dosáhne první mety. Pokud rozhodčí chybně přidělí dvě úmyslné mety současně a první pálkař mine první metu, nemůže být přiznána hra na výzvu pro minutí první mety prvního běžce.
 3. Míč je mrtvý a běžci nemohou postupovat, pakliže k tomu nejsou nuceni.
- d) pokud chytač nebo kterýkoliv jiný hráč v obraně překáží pálkaři nebo mu znemožňuje nebo znesnadňuje udeřit nebo odpálit nadhozený míč.
- e) pokud dobře odpálený netečovaný míč zasáhne osobu, vybavení na svém místě nebo oděv rozhodčího nebo běžce.
- f) pokud je pálkař zasažen nadhozem. Pálkařovy ruce nejsou součástí pálky. Míč je mrtvý a pálkaři je přiznána první meta bez možnosti být autován. Pokud se pálkař nepokusí vyhnout zasažení nadhozeným míčem, míč je mrtvý a rozhodčí na domácí metě vyhlásí špatný nadhoz a nepřizná první metu.
- g) oběh (home run) je vyhlášen v situacích, kdy dobrý odpal v letu:
- i) přeletí přes plot v poli;
 - ii) se odrazí od polařovy rukavice nebo těla přímo přes plot v poli, nebo se odrazí od vrcholu plotu a přeletí přes plot v poli;
 - iii) se dotkne pomezního stožáru nad úrovní plotu; nebo
 - iv) se dotkne polaře, který je mimo hřiště, a míč by podle posouzení rozhodčího přeletěl přes plot v poli.
- Za oběh (home run) se nepovažuje:
1. když dobrý odpal přejde mimo hřiště ve vzdálenosti kratší, než jaká je stanovena v Kapitole 2, v Příloze 1A a v Příloze 1F (měla by být označena pro orientaci rozhodčího);
 2. když se dobrý odpal v letu odrazí od polařovy rukavice nebo těla přes plot v zámezí;
 3. když se dobrý odpal nejdříve dotkne plotu, odrazí se k polaři a následně se odrazí od polaře a přeletí přes plot; nebo
 4. když je dobrý odpal tečován polařem, který je mimo hřiště, a podle posouzení rozhodčího by míč nepřeletěl přes plot v poli.
- h) pokud kdokoliv jiný než člen družstva vstoupí do hřiště a brání:
- i) dobrému odpalu po zemi;

- ii) polaři ve zpracování odpáleného nebo přihrávaného míče;
- iii) polaři v přihrávání míče; nebo
- iv) míči přihrávanému polařem.

DŮSLEDKY

Pravidlo 5.5.1.d)	Hráč v obraně znemožňuje pálkaři udeřit nebo odpálit nadhozený míč.
Důsledek	<ol style="list-style-type: none"> 1) Rozhodčí signalizuje dočasně mrtvý míč, kdy míč zůstává ve hře až do ukončení rozehry. 2) Vedoucí družstva v útoku má možnost volby přijmout důsledek překážení nebo přijmout výsledek rozehry. 3) Pokud pálkař odpálí míč a získá bezpečně první metu, a všichni ostatní běžci se posunou alespoň o jednu metu díky odpalu, překážení se ruší. Pokud běžec přeběhl metu, aniž by se jí dotkl, považuje se to v tomto případě, jako by ji získal. Výsledek celé rozehry související s odpalem platí. Není žádná možnost volby. 4) Pokud vedoucí družstva nepřijme výsledek rozehry, je pálkaři za „překážení chytače“ přidělena první meta a běžci se posunou po metách pouze tehdy, pokud jsou k tomu nuceni.
Pravidlo 5.5.1.e)	Dobře odpálený netečovaný míč zasáhne osobu, vybavení na svém místě nebo oděv rozhodčího nebo běžce.
Důsledek	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pokud se tak stane poté, co míč tečoval polař, včetně nadhazovače, míč je ve hře. 2) Pokud se tak stane poté, co míč prošel polařem, vyjma nadhazovače, a žádný další polař nemohl zahrát aut, míč je ve hře. 3) Pokud se tak stane předtím, než netečovaný míč prošel polařem, vyjma nadhazovače, míč je mrtvý.

5.5.2. BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ JE AUT (The batter-runner is out)

- a) Míč zůstává ve hře a běžci mohou postupovat na vlastní riziko, že budou autováni, jestliže:
- i) chytač upustí třetí dobrý nadhoz a běžící páłkař je správně tečován s míčem, když je mimo metu, nebo je autován přihrávkou na první metu předtím, než jí dosáhne;
 - ii) polař správně chytí odpálený míč v letu předtím, než se míč dotkne země nebo jiného předmětu nebo osoby jiné, než je hráč v obraně;
 - iii) je běžící páłkař po dobrém odpalu a před dosažením první mety tečován, je-li mimo metu, nebo je autován přihrávkou na první metu;
 - iv) páłkař nepostoupí na první metu a místo toho vstoupí do prostoru lavičky:
 1. poté, co odpálí dobrý odpal;
 2. poté, co je mu přiznána meta zdarma za čtyři špatné nadhozy; nebo
 3. kdykoliv jindy, kdy musí správně postoupit na první metu,

s výjimkou zranění, kdy musí být ošetřen, a míč je mrtvý;
 - v) je vyhlášen vnitřní chycený;
 - vi) páłkař odpálí dobrý odpal, při svém prvním pokusu dosáhnout první mety se dotkne pouze vnitřní části dvojité první mety a polaři hrají rozehru na tuto metu. Jedná se o hru na výzvu pro minutí mety. Družstvo v obraně ztrácí právo autovat běžícího páłkaře, pokud po jeho přeběhnutí mety neuplatní hru na výzvu předtím, než se běžící páłkař vrátí na vnitřní část první mety;
 - vii) běžící páłkař běží mimo jednometrovku proto, aby se vyhnul tečování polařem s míčem v ruce (rukách); nebo
 - viii) kdokoliv, kromě jiného běžce, fyzicky pomáhá běžci, když je míč v letu; běžící páłkař je aut, pokud je míč v letu chycen.
- b) Míč je mrtvý a běžci se musí vrátit na metu, kterou drželi v okamžiku nadhozu, ale nemusí se zpět dotknout met, po kterých postupovali, pokud běžící páłkař:
- i) si nenasadí schválenou helmu, pokud byl na to upozorněn rozhodčím;
 - ii) běží mimo jednometrovku a podle posouzení rozhodčího brání:
 1. polaři v přihrávce na první metu; nebo
 2. přihrávanému míči, aby tím znemožnil polaři hrát na první metu. Pokud přihrávaný míč zasáhne běžícího páłkaře, neznamená to nutně jeho bránění ve hře;
 - iii) brání polaři při pokusu zpracovat odpálený míč. Běžící páłkař může

běžet mimo jednometrovku, aby se tím vyhnul polaři v pokusu zpracovat odpálený míč;

- iv) brání polaři v pokusu o přihrávku;
 - v) úmyslně brání přihrávanému míči;
 - vi) brání dobře odpálenému míči (mimo území pálkaře) předtím, než dosáhne první mety;
 - vii) brání upuštěnému třetímu dobrému nadhozu;
 - viii) odhodí svou pátku po odpálení míče takovým způsobem, že to zabráni polaři v možnosti zahrát aut;
 - ix) připravující se pákář brání polaři v pokusu chytit odpálený míč v letu, nebo brání odpálenému míči v letu, který se polař pokouší chytit;
 - x) člen družstva v útoku, který není pákář, běžící pákář, běžec nebo připravující se pákář, brání polaři v pokusu chytit chybný odpal v zámezí, nebo brání odpálenému míči v letu v zámezí, který se polař pokouší chytit. Pokud je podle posouzení rozhodčího bránění zřejmým pokusem zabránit dvojjautu, bude vyhlášen aut také běžec, který je nejbližší domácí metě v okamžiku bránění;
 - xi) úmyslně brání při hře na domácí metě, aby tím znemožnil zahrát aut na domácí metě. Pokud je bránění podle posouzení rozhodčího úmyslným bráněním ve hře na domácí metě, běžec je také aut;
 - xii) provede krok zpět směrem k domácí metě, aby se tím vyhnul tečování nebo oddálil tečování polařem;
 - xiii) se při nuceném postupu 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;
 - xiv) při méně než dvou autech a s obsazenou první metou, polař úmyslně upustí dobrý odpal v letu (včetně přímého odpalu a ulejkvy), který by vnitřní polař mohl chytit s přiměřeným úsilím poté, co jej zpracoval rukou nebo rukavicí;
 - xv) chybně narazí (uleje) po dvou dobrých nadhozech, jestliže běžec nebrání polaři při pokusu chytit naražený míč v letu v zámezí nebo nebrání chybně naraženému míči v letu, který se polař pokouší chytit. Pokud měl pákář méně než dva dobré nadhozy předtím, než chybně narazil míč, běžící pákář se vrátí na pátku s dalším dobrým nadhozem ve stavu nadhozů za chybný odpal. Pokud je naražený míč (ulejvka) chycen, míč zůstává ve hře.
- c) Míč je mrtvý a běžci se musí vrátit na mety, které podle posouzení rozhodčího naposledy drželi v okamžiku bránění, pokus:

- i) bezprostředně předcházející běžec, který dosud není aut, podle posouzení rozhodčího úmyslně brání polaři při pokusu:
 1. chytit přihrávaný míč; nebo
 2. přihrát míč při pokusu polaře dokončit rozehru;
- ii) kdokoliv jiný než člen družstva, vstoupí na hřiště a brání:
 1. polaři, který chytá míč v letu; nebo
 2. míči v letu, který může podle posouzení rozhodčího polař chytit.

DŮSLEDKY

Pravidlo 5.5.2.a)v)	Je vyhlášen vnitřní chycený.
Důsledek	<p>Míč je ve hře a běžci mohou postupovat na vlastní riziko, že míč může být chycen, nebo se mohou vrátit na metu a postupovat až po dotyku míče stejně jako při jakémkoliv jiném odpáleném míči v letu. Pokud se odpal při vyhlášeném vnitřním chyceném stane chybným odpalem, řeší se to stejně jako při jakémkoliv jiném chybném odpalu.</p> <p>Pokud je vyhlášen vnitřní chycený a netečovaný míč dopadne do pole a vykutálí se do zámezí předtím, než přejde za první nebo třetí metu, je to chybný odpal.</p> <p>Pokud je vyhlášen vnitřní chycený a netečovaný míč dopadne do zámezí a vkutálí se do pole předtím, než přejde za první nebo třetí metu, je to vnitřní chycený.</p>
Pravidlo 5.5.2.b) ii)–xi)	Běžící pálkař způsobí bránění ve hře.
Důsledek	<p>VÝJIMKA: Pokud se rozehra na jiného běžce uskuteční dříve, než dojde k bránění běžícího pálkaře,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) a běžec je v této rozehře autován, výsledek rozehry platí; 2) a běžec není v této rozehře autován, výsledek rozehry platí, s výjimkou situace, kdy je běžící pálkař v důsledku

	bránění třetím autem. Ostatní běžci, na které se nehraje, se musí vrátit na mety, které drželi v okamžiku nadhozu.
Pravidlo 5.5.2.c) i)	Bezprostředně předcházející běžec způsobí bránění.
Důsledek	Míč je mrtvý a běžec je také aut.

5.6. DVOJITÁ PRVNÍ META

Následující ustanovení platí, pokud se použije dvojitá první meta.

- a) Pro běžícího pálkaře platí následující ustanovení.
- i) Pokud odpálený míč zasáhne vnitřní část dvojitě první mety, je vyhlášen dobrý odpal, a pokud odpálený míč zasáhne pouze vnější část dvojitě první mety, je vyhlášen chybný odpal.
 - ii) Hráč v obraně musí použít pouze vnitřní část dvojitě první mety ve všech případech, s výjimkou rozehry ze zámezí u první mety. V tomto případě mohou běžící pálkař i polař použít jakoukoliv část dvojitě první mety. Pokud polař použije vnější část dvojitě první mety, běžící pálkař může běžet uvnitř pole, a pokud ho v tomto případě zasáhne přihrávaný míč ze zámezí u první mety, není to bránění ve hře. Pokud rozhodčí posoudí situaci jako úmyslné bránění ve hře, běžící pálkař je vyhlášen aut. V této situaci, kdy se přihrává ze zámezí u první mety, se jednometrovka zdvojí na kteroukoliv stranu od pomezí čáry.
 - iii) Pokud se hraje na první metu po jakémkoliv odpalu nebo když běžící pálkař běží po upuštěném třetím dobrém nadhozu, a pokud se přitom běžící pálkař dotkne pouze vnitřní části dvojitě první mety, a pokud družstvo uplatní hru na výzvu dříve, než se běžící pálkař vrátí na vnitřní část první mety, běžící pálkař je aut. Tento případ se posuzuje stejně jako minutí mety a je to hra na výzvu.
 - iv) Po přeběhnutí mety se běžící pálkař musí vrátit na vnitřní část první mety.
 - v) Při odpalu do vnějšího pole, a pokud se nehraje na první metu, běžící pálkař může použít jakoukoliv část dvojitě první mety.
- b) Pro běžce platí následující ustanovení.
- i) Po přeběhnutí mety se běžec musí vrátit na vnitřní část dvojitě první mety.

- ii) Pokud běžec vybíhá z mety při odpalu do vzduchu, musí použít vnitřní část dvojité první mety.
- iii) Při pokusu o „pick-off“ se běžec musí vrátit na vnitřní část dvojité první mety.
- iv) Pokud se běžec vrátí na vnitřní část dvojité první mety a následně stojí pouze na vnější části dvojité první mety, posuzujete se to, jako by se mety nedotýkal, a běžec může být vyhlášen aut, pokud:
 - 1. je tečován s míčem; nebo
 - 2. pokud stojí na vnější části dvojité první mety v okamžiku, kdy nadhazovač má míč uvnitř nadhazovacího kruhu.

5.7. POUŽITÍ NESPRÁVNÉ RUKAVICE NEBO MITT

Pokud polář uskuteční rozehru na běžícího pálkaře nebo běžce a používá nesprávnou rukavici, vedoucí družstva v útoku má právo volby:

- a) přijmout výsledek rozehry;
- b) v případě běžícího pálkaře se nechá hráč pokračovat v odpalování se stavem dobrých a špatných nadhozů, který měl před nadhozem, a všichni běžci se vrátí na metu, kterou naposledy drželi v okamžiku nadhozu; nebo
- c) v případě běžce je rozehra zrušena, přičemž všichni běžci se vrátí na metu, kterou naposledy drželi v okamžiku, kdy hráč použil nesprávnou rukavici. Pokud rozehra byla důsledkem toho, že pálkař ukončil svůj čas na pálce, hráč se vrátí odpalovat se stavem dobrých a špatných nadhozů před ukončením svého času na pálce, a všichni běžci se vrátí na mety, které naposledy drželi v okamžiku nadhozu. Nadhoz se v této souvislosti nepovažuje za rozehru.

5.8. SEJMUTÍ HELMY

- a) Pokud je míč ve hře, pálkař, běžící pálkař nebo běžec je vyhlášen aut, pokud má úmyslně helmu nasazenou nesprávně nebo si helmu úmyslně sejme z hlavy v době, kdy je míč ve hře, vyjma odpalu za plot (home run). Vyhlášení běžícího pálkaře nebo běžce aut za úmyslné sejmutí helmy hlavy neruší jakýkoliv nucený postup. Pokud je však helma náhodně přemístěna ze správného místa na hlavě pálkaře, běžícího pálkaře nebo běžce, je to bez postihu.
- b) Míč je mrtvý, běžci se musí vrátit na mety, které naposledy drželi v okamžiku kontaktu:

- i) pokud přihrávaný nebo odpálený míč zasáhl úmyslně sejmudou helmu nebo polář se dotkl úmyslně sejmuté helmy při pokusu o rozehru; nebo
- ii) pokud přihrávaný nebo odpálený míč zasáhne náhodně přemístěnou helmu, a tím dojde k bránění ve hře; nebo pokud se polář střetne s helmou, která je na zemi, a to mu zabrání ve hře; běžící pálkař nebo běžec, kterému tato náhodně přemístěná helma patřila, je aut. Pokud takový běžec skóroval, jeho doběh neplatí.

5.9. TEČOVÁNÍ MET VE SPRÁVNÉM POŘADÍ

- a) Běžící pálkař a všichni ostatní běžci se musí dotknout met ve správném pořadí (tj. první, druhé, třetí a domácí mety), s výjimkou situace, kdy je jim překáženo se mety dotknout, nebo pokud zahajují svou hru na metách na druhé metě podle pravidla „Tie-breaker“.
- b) Běžec, který se vrací na metu za situace, kdy je míč ve hře a kdy je nechráněný a může být autován, se musí vrátit na:
 - i) metu, kterou opustil předtím, než byl odpálený míč v letu při jeho chytání poprvé tečován; nebo
 - ii) mety, které minul; při tom se musí dotknout met v opačném pořadí.
- c) Pokud se běžec vrací na metu, kdy je míč mrtvý, nemusí se dotknout met, po kterých postupoval, s výjimkou situace, kdy minul metu, a může proto na něj být uplatněna hra na výzvu, dokud se nedotkne mety, kterou minul.
- d) Pokud běžec nebo běžící pálkař získá metu tím, že se jí dotkne dříve, než je autován, je oprávněn metu držet, dokud se správně nedotkne následující mety, nebo pokud není nucen metu uvolnit pro postupujícího běžce. Míč je ve hře a běžci mohou postupovat na vlastní riziko, že budou autováni.
- e) Pokud běžec přemístí metu z jejího správného umístění, ani on a ani další postupující běžci ve stejné rozehře nejsou povinni následovat metu, která je bezdůvodně mimo své umístění. Míč je ve hře a běžci mohou postupovat na vlastní riziko, že budou autováni.
- f) Dva běžci nemohou držet stejnou metu současně v jednom okamžiku. Běžec, který obsadil metu jako první, je oprávněn držet metu, pokud však není nucen k postupu. Další běžec může být autován dotykem s míčem.
- g) Pochybení předchozího běžce, který se nedotkl mety ve správném pořadí nebo opustil metu dříve, než byl míč v letu chycen, přičemž za to byl vyhlášen aut, nemá žádný vliv na následujícího běžce, která se dotýká met ve správném pořadí. Jestliže je běžec aut za minutí mety nebo

opuštění mety před chycením odpalu v letu a je současně třetím autem ve směně, žádný následující běžec nemůže skórovat.

- h) Žádný běžec se nemůže vrátit dotknout mety, kterou minul nebo kterou opustil neoprávněně poté, co opustil hřiště, nebo poté co následující běžec dosáhl bodu.
- i) Pokud běžec opustil metu neoprávněně předtím, než byl míč v letu chycen, musí se vrátit, aby se jí dotkl předtím, než postoupí na mety, které mu přidělil rozhodčí.
- j) Přidělených met se běžci musí dotknout ve správném pořadí.

DŮSLEDEK

Pravidlo 5.9.b), g-j)	Tečování met.
Důsledek	Běžec je aut, jestliže družstvo v obraně správně uplatní hru na výzvu z důvodu minutí mety nebo opuštění mety předtím, než je odpálený míč v letu poprvé tečován při jeho chytání.

5.10. BĚŽCI

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),

- a) jakmile nadhazovač vypustí míč z ruky při nadhozu;
- b) pokud není přihrávaný nebo dobře odpálený míč blokován;
- c) pokud přihrávaný míč zasáhne rozhodčího nebo hráče v útoku nebo metového kouče;
- d) pokud je správně chycený míč v letu poprvé tečován;
- e) pokud dobře odpálený netečovaný míč:
 - i) zasáhne rozhodčího nebo běžce poté, co míč prošel polařem vyjma nadhazovače, a současně za předpokladu, že žádný další polař neměl možnost zahrát aut;
 - ii) je tečován polařem, včetně nadhazovače; nebo
 - iii) zasáhne fotografa, technický personál, policistu atd., kteří jsou oprávněně součástí hry; míč zůstává ve hře;

- f) pokud míč ve hře uvázne v dresu nebo vybavení hráče v obraně;
- g) jestliže se kdykoliv přestanou dotýkat mety, kterou oprávněně drží, při pokusu získat další metu;
- h) jestliže přeběhnou první metu a pokusí se pokračovat na druhou metu;
- i) jestliže se po přemístění mety pokusí pokračovat na další metu;
- j) jestliže nesprávný nadhoz není odpálen a současně je to nechycený nebo nechytatelný nadhoz, a běžci se pokusí pokračovat na další metu poté, co dosáhli mety, na kterou mají nárok v důsledku nesprávného nadhozu;
- k) jestliže postupují dále za metou, kterou jsou oprávněni držet z důvodu, že:
 - i) polař úmyslně tečoval přihrávaný míč pomocí vybavení, které není na svém místě; nebo
 - ii) polař úmyslně tečoval dobře odpálený míč pomocí vybavení, které není na svém místě;
- l) jestliže postupují dále za metou, na které jsou chráněni, protože jim bylo překáženo; nebo
- m) jestliže postupují dále za metou, na kterou jsou nuceni postoupit, protože pálkař dostal metu zdarma za čtyři špatné nadhozy.

DŮSLEDEK

Pravidlo 5.10.1.g,h)	Běžec se přestane dotýkat mety nebo pokračuje na druhou metu.
Důsledek	Běžec je aut, jestliže družstvo v obraně správně uplatní hru na výzvu.

5.10.2. PŘIDĚLENÉ METY BĚŽCŮM ZA PŘEKÁŽENÍ (Bases awarded to runner(s) for obstruction)

Pokud nastane překážení, včetně obranného trojúhelníku (rundown):

- a) rozhodčí signalizuje dočasně mrtvý míč a míč zůstává ve hře až do ukončení roze hry;
- b) běžci, kterému bylo překáženo, a každému dalšímu běžci, jehož postup byl překážením ovlivněn, bude přidělena taková meta, které by podle posouzení rozhodčího dosáhl, kdyby mu nebylo překáženo. Pokud to rozhodčí shledá jako oprávněné, může polaře naznačujícího tečování bez míče (fake tag) vyloučit ze hry;

- c) jestliže běžec, kterému je překáženo, je autován dříve, než dosáhl mety, které by dosáhl, kdyby mu nebylo překáženo, je vyhlášen mrtvý míč. Běžec, kterému bylo překáženo, a každý další běžec, jehož postup byl ovlivněn překážením, dostane přidělenou metu nebo mety, které nebo kterých by podle posouzení rozhodčího dosáhl, kdyby jim nebylo překáženo;
- d) běžec, kterému bylo překáženo, nemůže být nikdy aut mezi dvěma metami, mezi kterými mu bylo překáženo, s výjimkou situace, kdy běžec, kterému bylo překáženo,
- i) způsobí bránění ve hře poté, co bylo uplatněno překážení, nebo poté, co na něj byla uplatněna hra na výzvu z důvodu:
 1. minutí mety, s výjimkou situace, kdy bylo běžci na této metě překáženo a překážení mu znemožnilo se mety dotknout;
 2. opuštění mety předtím, než byl odpálený míč v letu tečován; nebo
 3. po přeběhnutí mety, které by dosáhl, kdyby mu nebylo překáženo, může být vyhlášen aut a míč zůstává ve hře;
 - ii) bezpečně získá metu, která mu byla podle posouzení rozhodčího přidělena, a dojde k následné rozehře na jiného běžce, pak běžec, kterému bylo překáženo, již nadále není chráněn mezi dvěma metami, mezi kterými mu bylo překáženo, a může být autován. Míč zůstává ve hře. Běžec, kterému bylo překáženo, je již dále povinen se dotknout všech met ve správném pořadí, jinak by mohl být vyhlášen aut při správném uplatnění hry na výzvu družstva v obraně, s výjimkou situace, kdy bylo běžci překáženo v dotyku této mety.

5.10.3. BĚŽEC JE AUT (Runner is out)

- a) Běžec je aut a míč zůstává ve hře, pokud:
- i) běžec běží na jakoukoliv metu ve správném nebo opačném pořadí dále než jeden (1) metr (tři /3/ ft.) od metové dráhy, s cílem vyhnout se tečování;
 - ii) je míč ve hře, běžec se nedotýká mety a je tečován;
 - iii) polař se zpracovaným míčem v ruce (v rukách) se dotkne mety nebo se míčem dotkne mety nebo tečuje běžce předtím, než se běžec při nuceném postupu dotkne mety, na kterou je nucen postoupit. Jestliže běžec v nuceném postupu, poté co se dotkl následující mety, ustoupí z jakéhokoliv důvodu směrem k metě, kterou naposledy držel, nucený postup se tím obnoví;

- iv) se běžec nevrátí dotknout předchozí mety, kterou držel nebo jí minul, a je na něj správně uplatněna hra na výzvu;
 - v) kdokoliv, kromě jiného běžce, fyzicky pomáhá běžci, když je míč ve hře. To platí i v případech, kdy se míč stane mrtvým po oběhu (home run) nebo po nechyceném chybném odpalu v letu nebo po přidělení met, v těchto případech míč zůstává mrtvý;
 - vi) fyzicky předběhne předchozího běžce předtím, než byl tento běžec vyhlášen aut. Míč zůstává ve hře. Běžec není aut, pokud se míč stal chybným odpalem nebo nechyceným chybným odpalem v letu, nebo pokud běžec předběhne předchozího běžce v rozeře, kdy je míč mrtvý. Míč zůstává mrtvý;
 - vii) opustí metu, aby postupoval na další metu předtím, než polař tečuje míč v letu při jeho chytání;
 - viii) mine metu nebo mety, po kterých postupuje ve správném nebo v opačném pořadí, pokud mu v tom není překáženo;
 - ix) se běžící pálkař stane běžcem poté, co se dotkne první mety, přeběhne ji, a pak se pokusí běžet na druhou metu a je tečován, když je mimo metu;
 - x) se nedotkne domácí mety při běhu nebo skluzu na domácí metu, nepokusí se na ni vrátit a polař drží zpracovaný míč, zároveň se dotýká domácí mety, a tím uplatňuje hru na výzvu u rozhodčího;
 - xi) opustí metu a vstoupí do prostoru lavičky svého týmu nebo opustí hřiště, když je míč ve hře;
 - xii) je v postavení za metou, které se nedotýká, aby mohl provést letný start při jakémkoliv míči v letu; nebo
 - xiii) jestliže si běžci vymění svá postavení na metách.
- b) Běžec je aut a míč je mrtvý pokud,
- i) si nenasadí schválenou helmu pro pálkaře, když je k tomu rozhodčím vyzván;
 - ii) se nedotýká mety, kterou je oprávněn držet, až do okamžiku, kdy nadhozený míč opustí ruku nadhazovače; rozhodčí vyhlásí „Nenadhozeno“ („No Pitch“) a běžci se musí vrátit na metu, kterou naposledy drželi v okamžiku nadhozu;
 - iii) je oprávněně mimo metu po nadhozu nebo v důsledku toho, že pálkař dokončil svůj čas na pálce, a jestliže má nadhazovač míč uvnitř nadhazovacího kruhu a běžec se ihned nevrátí na svou metu nebo se nepokusí postoupit na další metu;

- iv) se běžec z jakéhokoliv důvodu vrátí na metu, bude vyhlášen aut, pokud uvedenou metu opustí. Běžec nebude vyhlášen aut, pokud:
1. se na něj nebo jiného běžce skuteční rozehra (naznačení přihrávky se považuje za rozebru);
 2. nadhazovač už nemá míč uvnitř nadhazovacího kruhu; nebo
 3. nadhazovač vypustí míč z ruky při nadhození pálkaři;
- v) meta zdarma při čtyřech špatných nadhozech nebo upuštěný třetí dobrý nadhoz se v tomto případě řeší stejně jako odpal. Běžící pálkař může pokračovat přes první metu a je oprávněn běžet směrem ke druhé metě do té doby, než se nezastaví na první metě. Pokud se v tomto pohybu zastaví až po přeběhnutí první mety, musí se ihned vrátit na první metu nebo ihned pokračovat na druhou metu;
- vi) je **pálkař** nebo běžící pálkař vyhlášen aut za **úmyslné** bránění ve hře na domácí metě při pokusu znemožnit zjevný aut běžce postupujícího na domácí metu. Tento postupující běžec je aut a ostatní běžci se musí vrátit na metu, kterou naposledy drželi v okamžiku nadhozu;
- c) Běžec je aut, míč je mrtvý a ostatní běžci se musí vrátit na metu, kterou naposledy oprávněně drželi v okamžiku bránění či blokování míče nebo vyhlášení autu s výjimkou situace, kdy jsou k postupu nuceni v důsledku toho, že se pálkař stal běžícím pálkařem, pokud:
- i) je běžec zasažen v poli netečovaným dobrým odpalem, když je mimo metu, a podle posouzení rozhodčího jakýkoliv jiný polař mohl zahrát aut;
 - ii) běžec úmyslně kopne do míče, který polař minul;
 - iii) běžec brání polaři v pokusu o zpracování dobrého odpalu bez ohledu na to, zda byl míč nejdříve tečován polařem nebo některým jiným polařem, včetně nadhazovače, nebo brání polaři v přihrávce, nebo úmyslně brání přihrávanému míči;
 - iv) běžec brání polaři při pokusu chytit chybný odpal v letu nebo brání chybně odpálenému míči v letu, který se polař pokouší chytit. Jestliže toto bránění je podle posouzení rozhodčího i zjevným pokusem znemožnit zahrát dvojaut, bezprostředně následující běžec je také aut. Běžící pálkař se vrátí na pátku s dalším dobrým nadhozem ve svém stavu nadhozů za chybný odpal, za předpokladu že stav dobrých nadhozů před odpalem byl menší než dva. Pokud je toto bránění třetím autem, běžící pálkař se vrátí na pátku jako začínající pálkař v další směně a původní stav nadhozů se ruší;

- v) běžec, pálkař nebo běžící pálkař byl vyhlášen aut nebo poté, co běžec skóroval, a takový běžec, pálkař nebo běžící pálkař brání polaři v pokusu hrát na jiného běžce, pak běžec nejbližší domácí metě v okamžiku bránění je aut. Jednání běžce, který po svém vyautování nebo skórování pokračuje v běhu a vyláká tak na sebe přihrávku, se považuje za bránění ve hře;
 - vi) jeden nebo více členů družstva v útoku stojí nebo se shromáždí okolo mety, na kterou postupuje běžec, aby tím zmátli polaře a ztížili tím jeho rozehru. Za člena družstva se považuje i bat-boy (bat-girl) nebo jakákoliv další osoba oprávněná sedět na lavičce družstva;
 - vii) se polař pokouší zahrát odpálený nebo přihrávaný míč, kouč u třetí mety běží ve směru k domácí metě nebo blízko metové čáry, aby tím na sebe vylákal přihrávku na domácí metu. Běžec, který je nejbližší domácí metě, je vyhlášen aut;
 - viii) kouč, který stojí ve svém území nebo mimo něj, nebo kterýkoliv člen družstva v útoku, který není pálkařem, běžícím pálkařem, připravujícím se pálkařem nebo běžcem, úmyslně brání přihrávanému míči nebo brání polaři v pokusu hrát na běžce nebo běžícího pálkaře. Běžec, který je nejbližší domácí metě v okamžiku bránění, je vyhlášen aut;
 - ix) polař má míč a čeká na běžce, a běžec ve vzpřímené poloze úmyslně vrazí do polaře. Pokud je toto jednání zvláště závažné a hrubé, běžec bude vyloučen;
 - x) běžec běží po metách v opačném směru nebo běží mimo metovou čáru, a nepokouší se tak postoupit, ať už proto, aby zmátl polaře, nebo aby znevažoval hru;
 - xi) připravující se pálkař brání polaři v pokusu vyautovat běžce; běžec nejbližší domácí metě je vyhlášen aut;
 - xii) jestliže odložené vybavení družstva v útoku, které není součástí hry, způsobí blokování míče, a tím způsobí bránění ve hře na běžce. Pokud takový běžec skóruje před tím, než došlo k blokování míče, běžec nejbližší domácí metě je vyhlášen aut.
- d) Jestliže rozhodčí na domácí metě nebo jeho oděv brání chytači při pokusu autovat běžce při krádeži nebo při pokusu autovat běžce při vyběhnutí z mety (pick-off). Jestliže při nechyceném nebo nechytatelném nadhozu přihrávaný míč od chytače zasáhne rozhodčího, není to bránění rozhodčího a míč zůstává ve hře.

DŮSLEDKY

Pravidlo 5.10.3.a)vii-x)	Opuštění mety předčasně při míči v letu, minutí mety, pokus o postup na druhou metu nebo minutí domácí mety
Důsledek	Běžec není vyhlášen aut, dokud družstvo v obraně správně neuplatní hru na výzvu. VÝJIMKA: Běžec, který opustil metu předčasně při chycení míče v letu nebo minul metu, se může pokusit vrátit na příslušnou metu, i když je míč mrtvý.
Pravidlo 5.10.3.a)xiii)	Běžci si vymění postavení na metách.
Důsledek	Je to hra na výzvu. Pokud je hra na výzvu uplatněna, každý běžec, u kterého se zjistí, že si vyměnil své postavení na metách, je vyhlášen aut, a hlavní kouč je vyloučen za nesporné chování. Pořadí autů bude stanoveno podle umístění běžců bezprostředně po výměně postavení na metách. Běžec, který si vyměnil své postavení na metách a je po výměně svého postavení nejbliže domácí metě, je vyhlášen aut jako první. Jako druhý je vyhlášen aut běžec, který si vyměnil své postavení na metách a je druhý nejbliže domácí metě, atd. Hra na výzvu může být uplatněna kdykoliv, dokud nejsou všichni běžci, kteří si vyměnili postavení na metách, na lavičce nebo není konec směny. Pokud je jeden z běžců, kteří si vyměnili postavení na metách, stále na metě, oba nebo všichni běžci, kteří si vyměnili postavení na metách, jsou aut, i když už skórovali, a každý bod získaný takovým nesprávným běžcem se ruší.
Pravidlo 5.10.3.c) i-iii);	Pokud je toto bránění podle posouzení rozhodčího zjevným pokusem znemožnit dvojaut, bezprostředně následující běžec je také vyhlášen aut.
Pravidlo 5.10.3.d)	Bránění rozhodčího
Důsledek	Rozhodčí signalizuje dočasně mrtvý míč a míč zůstává ve hře, dokud není ukončena rozehra. i) Pokud je vyautován běžec, na kterého se hraje, tento aut platí a míč zůstává ve hře.

	ii) Pokud běžec, na kterého se hraje, není vyautován, míč je mrtvý a všichni běžci se musí vrátit na metu, kterou naposledy drželi v okamžiku přihrávky.
--	--

5.10.4. BĚŽEC NENÍ AUT (The Runner is not out)

Běžec není aut:

- a) jestliže běží mimo metovou dráhu za nebo před polařem, aby se tím vyhnul možnému bránění polaře, který je v metové dráze, při jeho pokusu zpracovat odpálený míč;
- b) jestliže neběží na metu po přímé metové čáře za předpokladu, že na metové čáře stojí polař bez míče;
- c) jestliže se více než jeden polař pokouší zpracovat odpálený míč a běžec se střetne s tím z nich, který podle posouzení rozhodčího nebyl oprávněn ke zpracování míče;
- d) jestliže je zasažen netečovaným dobrým odpalem, když je mimo metu, a podle posouzení rozhodčího žádný polař neměl šanci zahrát aut;
- e) jestliže je zasažen netečovaným dobrým odpalem v zámezí a podle posouzení rozhodčího žádný polař neměl šanci zahrát aut;
- f) jestliže je zasažen dobrým odpalem poté, co byl míč tečován kterýmkoli polařem, včetně nadhazovače, a neměl možnost se kontaktu s míčem vyhnout;
- g) jestliže je zasažen netečovaným dobrým odpalem, když se dotýká mety, s výjimkou situace, kdy úmyslně brání míči nebo polaři v rozehrě. **Míč se stane mrtvým nebo zůstane ve hře v závislosti na postavení polaře nejbližšího této metě v okamžiku, kdy míč zasáhne běžce:**
 1. **Míč zůstane ve hře, jestliže je polař nejbližší metě v postavení před metou; nebo**
 2. **Míč se stane mrtvým, jestliže je polař nejbližší metě v postavení za metou.**
- h) jestliže je tečován, když je mimo metu:
 1. míčem, který polař nadrží bezpečně; nebo
 2. rukou nebo rukavicí polaře, který drží míč ve druhé ruce;

- i) jestliže družstvo v obraně neuplatní u rozhodčího hru na výzvu do té doby, než je správně nebo nesprávně nadhozen další nadhoz, než všichni hráči družstva v obraně opustí pole směrem k prostoru lavičky
nebo v případě poslední rozehry v zápase, než rozhodčí opustí hrací plochu;
- j) jestliže se běžící pálkař stane běžcem tím, že se dotkne první mety, přeběhne ji a pak se vrátí přímo na metu;
- k) jestliže nedostane dostatečný čas na to, aby se vrátil na metu. V tomto případě není vyhlášen aut za to, že je mimo metu předtím, než nadhazovač vypustí nadhozený míč z ruky, může tedy postupovat na další metu a situace se posuzuje tak, jako by metu opustil správně;
- l) jestliže správně vyběhl z mety. Běžec nemůže být zastaven tím, že nadhazovač dostane míč, když je na nadhazovací metě, ani tím, že se nadhazovač postaví na nadhazovací metu, když drží míč;
- m) jestliže se dotýká mety do té doby, než se poprvé poláží dotkne míče v letu, a pak se pokusí postupovat;
- n) jestliže jde do skluzu na metu, a přitom se meta přemístí ze svého správného místa. U takové mety platí, že její místo následuje běžce. Běžec, který bezpečně dosáhl mety, nemůže být aut kvůli tomu, že je mimo metu, je-li meta přemístěna. Běžec se může vrátit na metu bez toho, že by byl nechráněný a že by mohl být autován, pokud je meta přemístěna. Běžec se stane nechráněným, jestliže se pokusí postupovat dále za metou, která byla přemístěna předtím, než je vrácena zpět na své správné místo;
- o) jestliže kouč, který je v území kouče, neúmyslně brání přihrávanému nebo odpálenému míči; nebo
- p) jestliže se míč dotkne odloženého vybavení družstva v útoku, které není součástí hry, a žádná zjevná rozehra není zřejmá;

Pravidlo 5.10.4.p)	Dotyk míče s odloženým vybavením družstva v útoku, které není součástí hry, a žádná rozehra není zřejmá
Důsledek	Míč je mrtvý a každý běžec se musí vrátit na metu, kterou držel v okamžiku, kdy byl míč prohlášen za mrtvý; ve svém pohybu zpět na příslušnou metu se ale nemusí dotknout všech met, po kterých postupoval.

5.11. DŮSLEDKY BĚHU PO METÁCH (JINÉ NEŽ PŘI PŘEKÁŽENÍ)

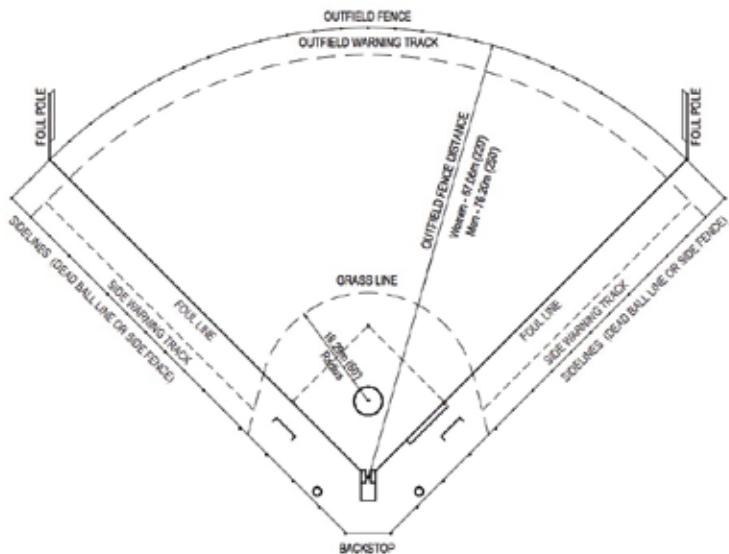
Důsledek	Pravidlo nebo událost
a) Přidělení jedné mety	<p>i) Běžícímu pálkaři je přidělena první meta za předpokladu, že se jí dotkne, a všichni ostatní běžci postoupí o jednu metu od okamžiku nadhozu, pokud jsou k tomu nuceni, v následujících případech:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) jestliže jsou rozhodčím na domácí metě vyhlášeny čtyři špatné nadhozy; míč zůstává ve hře; 2) jestliže je přidělena úmyslná meta zdarma; míč je mrtvý; 3) jestliže je pálkaři překáženo a družstvo v útoku přijme volbu v podobě důsledku překážení, tj. přidělení první mety pálkaři; míč je mrtvý; 4) jestliže se odpálený míč dotkne rozhodčího nebo běžce předtím, než prošel polařem, vyjma nadhazovače; míč je mrtvý; 5) jestliže je pálkař zasažen nadhozem; míč je mrtvý; <p>ii) Běžci je přidělena jedna meta v následujících případech; míč je mrtvý, s výjimkou situace bodu 6., viz níže:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) při nesprávném nadhozu, pokud pálkař neodpálí, nebo pokud pálkař odpálí a vedoucí družstva v útoku přijme raději volbu v podobě důsledku nesprávného nadhozu než výsledek rozehry; 2) jestliže je míč nadhozený a následně opustí hřiště nebo je blokován v backstopu, mety se přidělí od okamžiku nadhozu; 3) jestliže polař neúmyslně vynese míč mimo hřiště, mety se přidělí od okamžiku, kdy polař opustil hřiště; jestliže polař vynese míč ve hře na lavičku nebo do prostoru lavičky, aby tečoval hráče, považuje se to za neúmyslné vynesení míče mimo hřiště;

- 4) jestliže hráč ztratí kontrolu nad míčem a míč následně přejde mimo hřiště, mety se přidělí od okamžiku, kdy míč přešel mimo hřiště;
- 5) jestliže vybavení družstva v obraně způsobí blokování nadhozeného míče, mety se přidělí od naposledy držené mety v okamžiku nadhozu;
- 6) jestliže se vybavení, které není na svém místě, dotkne nadhozeného míče.

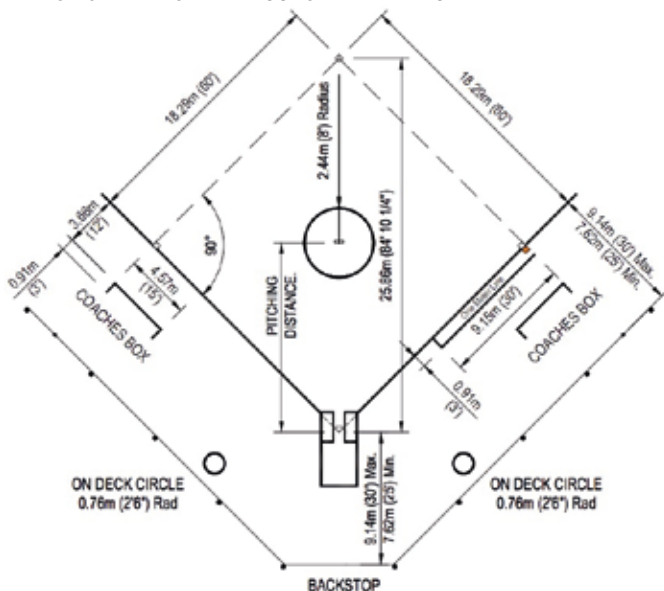
Jestliže nadhozený míč unikne chytáči a ten ho získá zpět pomocí vybavení, které není na svém místě, když běžci nepostupují a žádná rozehra není zjevně možná nebo nikdo nezíská žádnou výhodu. Žádnému běžci není přidělena meta, míč zůstává ve hře a pálkař může postoupit na první metu pouze v důsledku čtyř špatných nadhozů nebo podle pravidla třetího dobrého. Běžci mohou dále postupovat na vlastní riziko s tím, že mohou být autováni.

b) Přidělení dvou met	<p>i) Běžícímu pálkaři a běžcům se přidělí dvě mety od okamžiku nadhozu v následujících případech; míč je mrtvý:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) jestliže dobrý odpal přejde mimo hřiště ve vzdálenosti kratší, než jsou rozměry regulérního hřiště; 2) jestliže dobrý odpal v letu zasáhne polařovu rukavici nebo jeho tělo a dopadne přes plot v zámezí; 3) jestliže se dobrý odpal v letu dotkne plotu, odrazí se od polaře a dopadne za plot; 4) jestliže se dobře odpáleného míče v letu dotkne polař, který je mimo hřiště, a podle posouzení rozhodčího by míč nepřešel přes plot v poli; 5) jestliže se dobrý odpal odrazí od země přes plot nebo se vykutálí pod plotem nebo projde skrz plot nebo přejde přes postranní čáru mimo hřiště; 6) jestliže se dobrý odpal odrazí mimo od: <ol style="list-style-type: none"> a) hráče v obraně; nebo b) běžce nebo rozhodčího poté, co míč prošel polařem kromě nadhazovače, a za předpokladu, že žádný jiný polař nemohl zahrát aut, a míč přešel mimo hřiště v zámezí; <p>ii) Jestliže přihrávaný míč opustí hřiště nebo je blokován, mety se přidělí od okamžiku, kdy míč opustil polařovu ruku. Pokud jsou dva běžci mezi stejnými dvěma metami, přidělení met se odvozuje od pozice vedoucího běžce. Pokud se běžec dotkne následující mety a vrátí se na svou původní metu, tato původní meta se považuje za „metu, které se naposledy dotkl“ pro případ přidělení mety při přehození.</p> <p>iii) Jestliže vybavení družstva v obraně způsobí blokování míče, mety se přidělí:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) od mety, které se běžec naposledy dotkl v okamžiku přihrávky; nebo 2) od mety, které se běžec naposledy dotkl v okamžiku nadhozu, pokud k blokování došlo po dobrém odpalu.
-----------------------	---

b) Přidělení dvou met	<p>iv) Jestliže přihrávaný míč zasáhne vybavení, které není na svém místě, jedná se o dočasně mrtvý míč. Met se přidělují od okamžiku hodů.</p> <p>Běžcům se přidělí pouze dvě mety a míč je mrtvý, pokud podle posouzení rozhodčího polář úmyslně vynese, vykopne, vytlačí nebo hodí mimo hřiště míč, který byl ve hře. Mety se přidělí od okamžiku vykopnutí, vytlačení nebo hodu, nebo od okamžiku, kdy je míč vyneseno mimo hřiště.</p>
c) Přidělení tří met	<p>Běžícímu pálkaři a běžcům se přidělí tři (3) mety, jestliže dobře odpálený míč zasáhne vybavení, které není na svém místě. Jedná se o dočasně mrtvý míč. Met jsou přiděleny od okamžiku nadhozu. Běžci jsou chráněni až po dosažení met, které jim mají být přiděleny. Za těmito již chráněni nejsou a mohou být autováni.</p>
d) Přidělení čtyř met	<p>Běžícímu pálkaři a běžcům se přidělí domácí meta a míč je mrtvý v následujících případech:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) jestliže rozhodčí vyhlásí oběh (home run); a ii) jestliže dobře odpálený míč zasáhne vybavení, které není na svém místě, a podle posouzení rozhodčího by míč v letu přeletěl přes plot.
e) Přidělení počtu met podle posouzení rozhodčího	<p>Běžícímu pálkaři a běžcům se přidělí meta nebo mety, které by získali podle posouzení rozhodčího, kdyby nedošlo k bránění, míč je mrtvý:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) jestliže kdokoliv, kromě člena družstva, brání míči nebo polář, který zpracovává odpálený míč po zemi, přihrávku nebo chytá míč v letu. <p>Jestliže by podle posouzení rozhodčího mohl polář míč zahrát nebo chytnout, kdyby k bránění nedošlo, běžící pálkař je aut a běžci se musí vrátit na mety, kterých se naposledy dotkli v okamžiku bránění; nebo</p> <ul style="list-style-type: none"> ii) jestliže míč uvízne ve vybavení nebo oděvu rozhodčího nebo v dresu hráče v útoku.

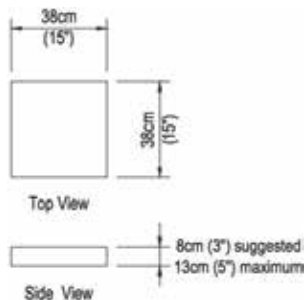
PŘÍLOHA 1: HŘIŠTĚ A JEHO USPOŘÁDÁNÍ**A. OFICIÁLNÍ ROZMĚRY HŘIŠTĚ**

B. OFICIÁLNÍ ROZMĚRY USPOŘÁDÁNÍ HŘIŠTĚ

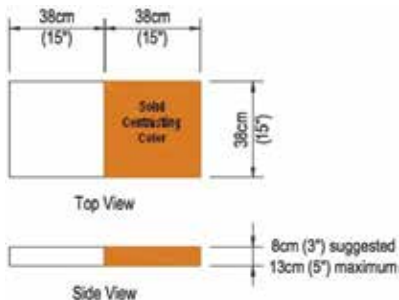


C. OFICIÁLNÍ ROZMĚRY MET

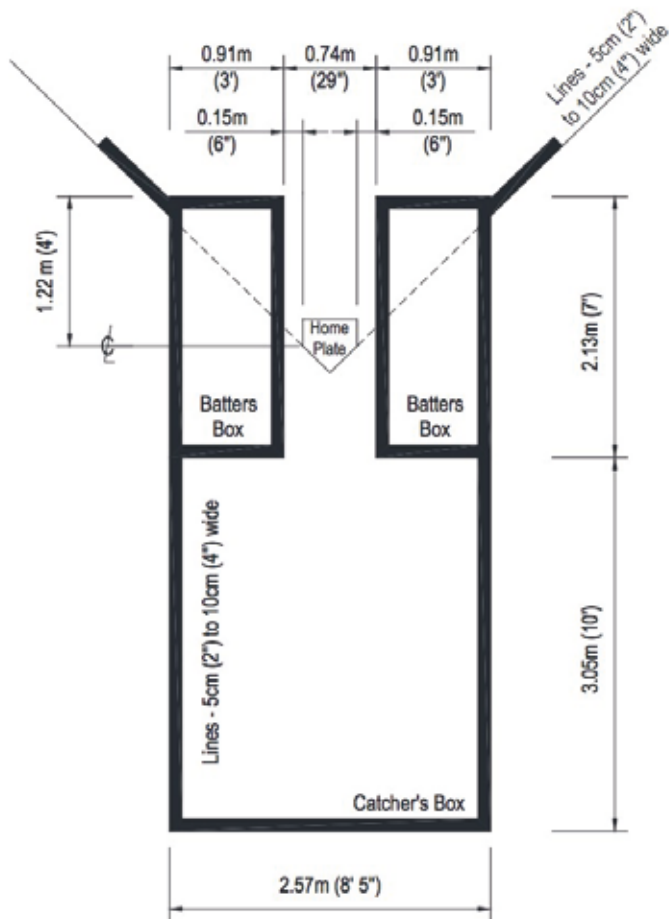
DRUHÁ A TŘETÍ META



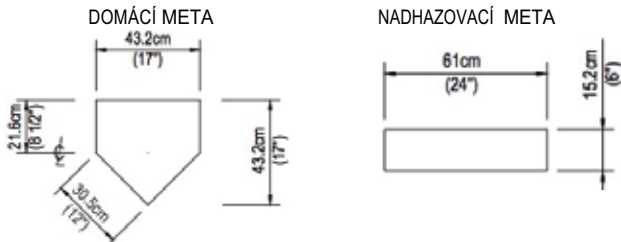
PRVNÍ (DVOJITÁ) META



D. OFICIÁLNÍ ROZMĚRY ÚZEMÍ PÁLKAŘE A CHYTAČE



E. OFICIÁLNÍ ROZMĚRY DOMÁCÍ A NADHAZOVCÍ METY



F. SEZNAM RYCHLÝCH ODKAZŮ

BACKSTOP A POSTRANNÍ ČÁRY (POSTRANNÍ ČÁRY/POSTRANNÍ PLOT) (Backstop and sidelines /Dead ball line/Side fence/)

Backstop a postranní čáry jsou umístěny minimálně 7,62 m (25 ft.) a maximálně 9,41 m (30 ft.) vně od pomeznic čar. Prostor mezi pomeznicemi čarami (foul lines) a backstopem a postranními čarami (dead ball lines, side lines) musí být bez překážek.

METY (Bases)

Vzdálenost od vrcholu domácí mety k zadní straně první nebo třetí mety je 18,29 m (60 ft.). Vzdálenost od vrcholu domácí mety do středu druhé mety je vzdálenost 25,86 m (84 ft. 10 ¼ in). Mety jsou vyrobené z plátna nebo podobného materiálu a bezpečně připevněné ke svému místu.

Dvojitá první meta je umístěna jednou polovinou uvnitř pole a druhou polovinou (odlišně výrazně kontrastní barvy) v zámečí.

ÚZEMÍ PÁLKAŘE (Batter's box)

Obě území pálkaře, každé z jedné strany domácí mety, je široké 0,91 m (3 ft.) a dlouhé 2,13 m (7 ft.). Vnitřní hrana území pálkaře je vzdálená od domácí mety 15,2 cm (6 in). Přední hrana území pálkaře je od středu domácí mety vzdálená 1,22 m (4 ft.). Čáry jsou uvnitř území pálkaře.

ÚZEMÍ CHYTAČE (Catcher's box)

Území chytače je dlouhé 3,05 m (10 ft) od zadní hrany obou území pálkaře a je široké 2,57 m (8 ft. 5 in). Čáry jsou uvnitř území chytače.

ÚZEMÍ KOUČE (Coach's boxes)

Území kouče jsou vyznačena v zámezí v délce 4,57 m (15 ft.). Čáry území kouče vedou paralelně s metovými čarami u první a třetí mety a jsou vzdálené od metových čar 3,66 m (12 ft.) v prodloužení od první nebo třetí mety směrem k domácí metě.

TABULKA VZDÁLENOSTÍ (Distance table)

KATEGORIE	NADHAZOVAČÍ VZDÁLENOST	PLOT VE VNĚJŠÍM POLI (minimálně)
Juniorky U16	12,19 m (40 ft.)	67,06 m (220 ft.)
Juniorky U19	13,11 m (43 ft.)	67,06 m (220 ft.)
Ženy	13,11 m (43 ft.)	67,06 m (220 ft.)
Junioři U16	14,02 m (46 ft.)	76,20 m (250 ft.)
Junioři U19	14,02 m (46 ft.)	76,20 m (250 ft.)
Muži	14,02 m (46 ft.)	76,20 m (250 ft.)

DOMÁCÍ META (Home plate)

Domácí meta je pětiúhelník široký 43,2 cm (17 in), jehož čelní strana směřuje k nadhazovači. Boční strany jsou paralelní s vnitřními hranami území pákafé a mají délku 21,6 cm (8 ½ in). Strany směřující do vrcholu směrem k chytači jsou dlouhé 30,5 cm (12 in).

VNITŘNÍ POLE (Infield)

Vnitřní pole je seříznutá část plochy kruhového oblouku o poloměru 18,29 m (60 ft.), jenž je opsán ze středu přední hrany nadhazovací mety.

ČÁRY (Lines)

Čáry jsou široké od 50 mm do 100 mm (2 až 4 in).

PŘÍPRAVNÝ KRUH (On-deck circle)

Přípravný kruh je kruh o průměru 1,52 m (5 ft.) s poloměrem 0,76 m (2 ft. 6 in) umístěný v zámezí a přiléhá ke konci lavičky hráčů nebo ke konci prostoru pro lavičku (dugout area) bližšímu k domácí metě.

JEDNOMETROVKA (One meter line)

Jednometrovka je vyznačená v zámezí paralelně jeden (1) metr (3 ft.) od metové čáry směrem k první metě, která začíná v polovině vzdálenosti mezi domácí metou a první metou.

NADHAZOVACÍ KRUH (Pitcher's circle)

Nadhazovací kruh je kruh o průměru 4,88 m (16 ft.) vyznačený od středu přední hrany nadhazovací mety v poloměru 2,44 m (8 ft.). Čáry jsou uvnitř kruhu.

NADHAZOVACÍ META (Pitcher's plate)

Nadhazovací meta je vyrobená z tvrdé gumy, je dlouhá 61 cm (24 in) a široká 15,2cm (6 in). Horní hrana mety musí být ve stejné úrovni jako povrch země.

BEZPEČNOSTNÍ PÁS (Warning track)

Bezpečnostní pás je široký nejméně 3,66 m (12 ft.) a nejvíce 4,57 m (15 ft.). Přiléhá k plotu ve vnějším poli a/nebo k postranním plotům. Jeho povrch je z písku, šterku nebo z podobného materiálu, ale odlišný, než je povrch hrací plochy. Materiál, z něhož je vyroben, musí být rozlišitelný od materiálu povrchu ve vnějším poli, aby tak byl jasným fyzicky vnímatelným signálem pro hráče, že se blíží k plotu.

G. VYZNAČENÍ POLE (Laying out a diamond)

Zde je poskytnut příklad, jak vyznačit pole s rozměry: metovou vzdáleností 18,29 m (60 ft.) a nadhazovací vzdáleností 14,02 m (46 ft.).

1. Je třeba stanovit umístění domácí mety a vyznačit osu, v jejímž směru bude umístěno hřiště. Do vrcholu domácí mety nejbližše chytači se umístí kolík, na který se připevní lano, na němž se vytvoří uzly nebo jinak vyznačí vzdálenosti o rozměru 14,02 m (46 ft.), 18,29 m (60 ft.), 25,86 m (84 ft. 10 ¼ in) a 36,58 m (120 ft).
2. Lano se položí podél osy (bez natahování) a vyznačí se vzdálenost 14,02m (46 ft.). To je střed přední hrany nadhazovací mety. Ve stejném směru ve vzdálenosti 25,86 m (84 ft. 10 ¼ in) se vyznačí střed druhé mety.
3. Do středu druhé mety se umístí vzdálenostní značka 36,58 m (120 ft.) a z ní se doprava natáhne lano se značkou ve vzdálenosti 18,29 m (60 ft.). To je vnější roh první mety a lano nyní ukazuje čáru mezi první a druhou metou.

4. Stejným způsobem se vlevo vyznačí vnější roh třetí mety opět ve vzdálenosti 18,29 m (60 ft.). Domácí meta, první meta a třetí meta jsou zcela uvnitř pole.
5. Pro kontrolu správnosti vyznačení pole se umístí kolík z vrcholu nadhazovací mety na značku vnějšího rohu první mety a s vyznačenou vzdáleností 36,58 m (120 ft.) se umístí na vnější roh třetí mety. Vzdálenostní značka 18,29 m (60 ft.) by měla dosáhnout na domácí a druhou metu.
6. Všechny vyznačené vzdálenosti se zajistí kovovými kolíky všude, kde je to možné.

PŘÍLOHA 2: SPECIFIKACE PÁLKY

A. OFICIÁLNÍ PÁLKA (Official bat)

1. Pálka musí být konstrukčně z jednoho kusu nebo z více kusů permanentně spojených nebo ze dvou zaměnitelných kusů.
2. Jestliže je pálka vyrobena s vyměnitelnými částmi, musí splňovat následující podmínky:
 - a) spárované komponenty musí mít unikátní zamykací klíč, aby se na hřišti předešlo kombinacím neschváleného vybavení;
 - b) všechny kombinace dílů musí splňovat stejné standardy, jako kdyby se jednalo o pálku z jednoho kusu, když jsou spojené, nebo jako část pálky z jednoho kusu, když jsou oddělené.
3. Pálka může být vyrobena z jednoho kusu tvrdého dřeva nebo sestavená jako jeden kus ze dvou nebo více kusů dřeva, slepených dohromady lepidlem vrstveným paralelně podél pálky.
4. Pálka může být kovová, bambusová, z plastu, grafitová, karbonová, magnesiová, laminátová, keramická nebo z jiného kompozitního materiálu; musí být schválená WBSC Equipment Standards Commission (komisí pro standardy vybavení).
5. Pálka může být laminovaná, ale musí být pouze ze dřeva a lepidla. Musí mít jasně a čistě opracovaný povrch.
6. Válcová část pálky (od začátku kuželu až k zátce na konci) musí být kruhového průřezu a hladká, jemná zrnitost je povolena.
7. Pálka nesmí být delší než 86,4 cm (34 in) a těžší než 1077,0 g (38 oz).

8. Žádná páłka nesmí být v průměru v nejširší části širší než 5,7 cm (2 ¼ in). Povolená tolerance na roztažení materiálu je 0,80 mm (1/32 in).
9. Páłka, která má viditelné spoje, hroty, hrubé nebo ostré hrany nebo jakékoliv vnější upevňovací prvky, které jsou nebo by mohly být nebezpečné, je pálkou nesprávnou. Páłka nesmí mít otřepy a praskliny.
10. **Nedřevěná** páłka nesmí mít dřevěnou rukojeť.
11. Páłka musí mít rukojeť bezpečně obalenou korkem, páskou (nikoliv hladkou plastovou páskou) nebo kompozitním materiálem. Bezpečnostní obalení rukojeti nesmí být kratší než 25,4 cm (10 in.) a nesmí být delší než 38,1 cm (15 in.) od užšího konce páłky. Vysoušecí prášek (resin), pryskyřice nebo rozprašovací látky pro vyšší přilnavost jsou povolené pouze na rukojeti páłky. Páska, kterou je obalena rukojeť jakékoliv páłky, musí vytvářet spojitou spirálu. Nemusí vytvářet pevnou vrstvu pásky. Páska nesmí být na rukojeť nanesena ve více než dvou vrstvách.
12. Jestliže je páłka **nedřevěná** a není vyrobena z jednoho kusu včetně uzavření válce na konci, musí být na konci válce uzavřena gumovou nebo plastovou zátkou, nebo zátkou z podobného materiálu schváleného WBSC - ESC (komisí pro standardy vybavení). Zátka musí být pevně a bezpečně vsunutá dovnitř na širším konci páłky.
 - a) Vložená zátka na konci páłky musí být pevně a trvale utěsněna tak, aby nebylo možné ji vyjmout kýmkoliv jiným než výrobcem bez možnosti poškození nebo zničení uzavírací zátky nebo barelu páłky.
 - b) Páłka nesmí uvnitř chrastit, jinak je považována za nesprávnou páłku.
 - c) Páłka nesmí mít známky temperování, jinak je považována za upravenou páłku.
13. Páłka musí mít bezpečnostní hlavici, která minimálně o 0,6 cm (¼ in) přesahuje v úhlu 90° přes průměr rukojeti páłky a nemá žádné ostré hrany. Bezpečnostní hlavice může být lisovaná, soustružená nebo svařovaná a musí být trvale připevněná k rukojeti páłky. Hlavice může být krytá páskou z rukojeti nebo nástavcem rukojeti pro lepší uchopení – zesilovačem úchopu.
14. Jestliže je označení o schválení páłky nečitelné v důsledku používání páłky, páłka zůstává oficiální pálkou a může být používána, pokud je nadále v souladu s PRAVIDLY ve všech ostatních ohledech, což s přiměřenou jistotou určuje rozhodčí.
15. Hmotnost, rozložení hmotnosti nebo délka páłky musí být trvale stanoveny od výroby a nesmí být nikdy poté upravovány. Výjimky mohou být dány pouze

ustanovením těchto PRAVIDEL nebo specifikací schválenou WBSC komisí pro standardy vybavení.

B. PÁLKA NA ROZCVIČENÍ (The Warm-up bat)

Pálka na rozcvičení je jiná než oficiální pálka, musí být konstrukčně z jednoho kusu. U prvků jako je bezpečnostní rukojeť a bezpečnostní hlavice musí odpovídat všem nařízením jako jsou u oficiální pálky. Musí být na konci barelu označena nápisem „warm-up“ o velikosti písmen 3,2 cm (1 ¼ in). Konec barelu musí být větší než 5,7 cm (2 ¼ in).

PŘÍLOHA 3: STANDARDY PRO MÍČ

A. OFICIÁLNÍ MÍČ (An Official softball)

1. musí být pravidelná koule s hladkým povrchem, který musí být sešit hladkými nebo skrytými švy;
2. musí mít vnitřní jádro z vysoce kvalitního dlouhovláknitého kapoku, směsi korku a gumy, polyuretanové směsi nebo jiného materiálu schváleného WBSC komisí pro standardy vybavení;
3. jádro může být ručně nebo strojově ovinuté kroucenou přízí a zatmelené latexem nebo gumou;
4. povrch musí mít přilepený k podkladu jádra a sešitý pomocí voskované bavlněné nebo lněné niti, nebo může mít povrch odlitý a přilepený k jádru, nebo může mít povrch odlitý přímo s jádrem a mít autentickou kopii švů; vše musí být schváleno WBSC komisí pro standardy vybavení; a
5. musí mít povrch z vysoce kvalitní chromem vyčíněné koňské nebo hovězí kůže, nebo ze syntetického materiálu či z materiálu schváleného WBSC komisí pro standardy vybavení.

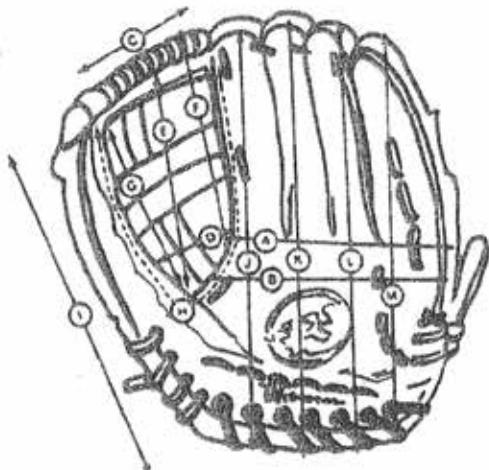
B. ROZMĚRY A SPECIFIKACE (Dimensions and specifications)

1. Obvod 30,5 cm (12 in) míče smí být mezi 30,2 cm (11 7/8 in) a 30,8 cm (12 1/8 in), a hmotnost míče smí být mezi 178,0 g (6 ¼ oz.) a 198,4 g (7 oz.). Ploché švy musí mít nejméně 88 stehů na každé straně povrchu, šitých metodou dvou jehel.

2. Míč musí mít koeficient pružnosti a deformace stanovený WBSC komisí pro standardy vybavení.
3. COR znamená koeficient pružnosti míče (Coefficient of Restitution); tento koeficient se měří zkušební metodou ASTM (American Society for Testing and Materials) pro měření koeficientu pružnosti softballových míčů.
4. Pro WBSC SD šampionáty mužů, žen, juniorů a juniorek se použije míč 30,5 cm (12 in) s koeficientem COR .47 nebo nižším, s bílým povrchem s bílými nebo červenými švy, nebo se žlutým signálním povrchem s červenými švy. Míč bude označen logem WBSC.
5. U míčů použitých na WBSC šampionátech nesmí zátěž nutná ke stlačení míče o 0,64 cm (0,25 in) překročit 170,1 kg (375 pounds), pokud jsou tyto míče měřeny v souladu s metodou ASTM pro měření pružnosti-deformace softballových míčů, která je schválena WBSC komisí pro standardy vybavení.

V tabulce jsou standardy stanovené pro každý míč:

Softball	Barevné provedení míče	Barva švů	Min. velikost (obvod)	Max. velikost (obvod)	Min. hmotnost	Max. hmotnost
30,5 cm (12")	bílé nebo žluté kontrastní s logem WBSC-SD	bílé nebo červené stehy	30,2 cm (11 7/8")	30,8 cm (12 1/8")	178,0 g (6 ¼ oz.)	198,4 g (7 oz.)

PŘÍLOHA 4: SPECIFIKACE RUKAVICE**SPECIFIKACE ROZMĚRŮ (Dimension specifications)**

(A)	Šířka dlaně (nahore)	20,3 cm	8 inn
(B)	Šířka dlaně (dole)	21,6 cm	8 ½ inn
(C)	Horní hrana otevřeného košíku	12,7 cm	5 inn
(D)	Spodní rozměr otevřeného košíku	11,5 cm	4 ½ inn
(E)	Výška košíku	18,4 cm	7 ¼ inn
(F)	Délka 1. prstu od rozdělení prstů ke šňěrování	19 cm	7 ½ inn
(G)	Délka palce od rozdělení prstů ke šňěrování	19 cm	7 ½ inn
(H)	Rozdělení palce ke šňěrování	44,5 cm	17 ½ cm
(I)	Palec od šňěrování ke spodní hraně	23,5 cm	9 ¼ inn
(J)	1. prst od šňěrování ke spodní hraně	35,6 cm	14 inn
(K)	2. prst od šňěrování ke spodní hraně	33,7 cm	13 ½ inn
(L)	3. prst od šňěrování ke spodní hraně	31,1 cm	12 ¼ inn
(M)	4. prst od šňěrování ke spodní hraně	27,9 cm	11 inn

PŘÍLOHA 5: ROZHODČÍ

A. VŠEOBECNÉ INFORMACE PRO ROZHODČÍ (General information for umpires)

- a) Rozhodčí nesmí být členem žádného z obou družstev, např. jako hráč, kouč, vedoucí družstva, funkcionář, zapisovatel nebo sponzor.
- b) Rozhodčí by si měl být jistý datem, časem a místem konání zápasu a měl by se dostavit na hřiště nejméně 20-30 minut před začátkem, měl by zahájit zápas ve stanovený čas a opustit hřiště, až když zápas skončí.
- c) Rozhodčí (žena i muž) musí mít následující oděv:
 1. Světle modrou košili s krátkými nebo dlouhými rukávy.
 2. Tmavě modré (navy blue) ponožky.
 3. Tmavě modré (navy blue) kalhoty.
 4. Tmavě modrou (navy blue) čepici vpředu s bílými písmeny WBSC s modrým zdobením.
 5. Tmavě modrý (navy blue) sáček na míče (pouze rozhodčí na domácí metě).
 6. Tmavě modrou (navy blue) bundu a/nebo svetr.
 7. Černé boty a opasek.
 8. Bílé spodní triko pod světle modrou košilí.
- d) Rozhodčí nesmí nosit jakékoliv viditelné šperky, které mohou být nebezpečné, s výjimkou zdravotních varovných náramků nebo náhrdelníků.
- e) Rozhodčí na domácí metě musí mít černou obličejovou masku s černým nebo s béžovým (tělovým) polstrováním a černým chráničem krku, chránič trupu a chrániče holení s ochranou kolen. Prodloužený drátěný chránič může být použit místo chrániče krku připevněného k masce.
- f) Rozhodčí by se měli představit kapitánům, vedoucím družstev a zapisovatelům.
- g) Rozhodčí by měli zkontrolovat ohraničení hřiště, vybavení a ujasnit územní pravidla oběma týmům a jejich koučům.
- h) Každý rozhodčí je oprávněn činit rozhodnutí při porušení PRAVIDEL, k němuž dojde kdykoliv v průběhu hry nebo při přerušení hry, dokud zápas neskončí.
- i) Žádný rozhodčí nemá pravomoc zrušit nebo zpochybňovat rozhodnutí jiného rozhodčího učiněné v mezích jeho povinností uvedených v těchto PRAVIDLECH.

- j) 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.
- k) Rozdělení rozhodčích podle jejich povinností je obecně následující: rozhodčí, který rozhoduje o dobrých a špatných nadhozech, se označuje jako „rozhodčí na domácí metě“; rozhodčí, který vydává rozhodnutí na metách se označuje jako „metový rozhodčí“.
- l) Rozhodčí na domácí metě a metový rozhodčí mají stejnou pravomoc:
1. vyhlásit běžce aut za předčasné opuštění mety;
 2. vyhlásit „TIME“ pro přerušení hry;
 3. vyřadit nebo vyloučit hráče, kouče nebo vedoucího družstva ze zápasu pro porušení PRAVIDEL;
 4. hlásit všechny nesprávné nadhozy;
 5. rozhodnout a vyhlásit vnitřní chycený. Pokud je zjevné, že odpálený míč bude vnitřní chycený, rozhodčí ihned vyhlásí „VNITŘNÍ CHYCENÝ, JE-LI DOBRÝ, PÁLKAŘ JE AUT“ („INFIELD FLY, IF FAIR THE BATTER IS OUT“), jako výhodu pro běžce.
- m) Rozhodčí vyhlásí aut pálkaře, běžícího pálkaře nebo běžce bez čekání na výzvu k rozhodnutí ve všech případech, kdy má být hráč vyautován v souladu s těmito PRAVIDLY.
- n) Pokud k tomu není rozhodčí vyzván, nevyhlásí hráče aut nebo nestanoví postih v následujících případech: minutí mety, předčasné opuštění mety při chytání míče v letu, odpal mimo pořadí, neohlášené střídání, nesprávný návrat do hry, neohlášený zastupující hráč nebo vracející se stažený hráč, při výměně postavení běžců na metách nebo při pokusu postoupit na druhou metu po získání první mety, jak je stanoveno v těchto PRAVIDLECH.
- o) Rozhodčí nebude postihovat družstvo za porušení pravidla, pokud by postih měl přinést výhodu provinilému družstvu.
- p) Pochybení rozhodčího při dodržování ustanovení „PŘÍLOHY 5“ není důvodem k protestu. Toto jsou pokyny pro rozhodčí.

B. SIGNÁLY (Signals)

- a) Pro zahájení hry nebo pro opětovné zahájení hry po jejím přerušení rozhodčí vyhlásí „PLAY BALL“ a ve stejném okamžiku pokyne nadhazovači, aby nadhodil míč.
- b) Dobrý nadhoz - STRIKE - signalizuje rozhodčí zvednutím pravé ruky vzhůru nad rameno v úhlu 90° a ve stejném okamžiku vyhlásí „STRIKE“ jasným a rozhodným hlasem.
- c) K signalizaci špatného nadhozu BALL se nepoužije žádný pohyb ruky.
- d) Při signalizaci celkového stavu špatných a dobrých nadhozů COUNT se ohlásí nejdříve počet špatných a pak počet dobrých nadhozů.
- e) Pro signalizaci chybného odpalu FOUL rozhodčí vyhlásí „FOUL BALL“ a zvedne obě ruce vzhůru nad hlavu.
- f) Pro signalizaci dobrého odpalu FAIR BALL rozhodčí opakovaně několikrát ukáže rukou směrem do středu pole.
- g) Pro signalizaci, že je pálkař nebo běžec OUT, rozhodčí zdvihne pravou ruku vzhůru nad rameno se zavřenou pěstí.
- h) Pro signalizaci, že je běžec SAFE, rozhodčí upaží obě ruce s dlaněmi otočenými k zemi.
- i) Pro signalizaci přerušení hry rozhodčí vyhlásí „TIME“ a ve stejném okamžiku zvedne obě ruce vzhůru nad hlavu. Ostatní rozhodčí se ihned připojí se stejnou signalizací.
- j) Pro signalizaci dočasně mrtvého míče DELAYED DEAD BALL rozhodčí upaží levou ruku se zavřenou pěstí.
- k) Pro signalizaci odraženého míče TRAPPED BALL rozhodčí upaží obě ruce s dlaněmi otočenými k zemi.
- l) Pro signalizaci dvoumetového odpalu GROUND RULE DOUBLE rozhodčí zvedne pravou ruku nad hlavu a ve stejném okamžiku ukáže dvěma prsty počet příznanych met.
- m) Pro signalizaci oběhu HOME RUN rozhodčí zdvihne pravou ruku s uzavřenou pěstí a nad hlavou s ní krouží ve směru hodinových ručiček.
- n) Pro signalizaci vnitřní chycený INFIELD FLY rozhodčí vyhlásí „INFIELD FLY, IF FAIR, THE BATTER IS OUT“. Rozhodčí zdvihne jednu ruku nad hlavu.
- o) Pro signalizaci nenadhazovat NOT TO PITCH rozhodčí zdvihne jednu ruku s dlaní otevřenou k nadhazovači. Pokud nadhazovač nadhodí, je-li rozhodčí s rukou v této pozici, pak rozhodčí vyhlásí nenadhozeno „NO PITCH“.

PŘÍLOHA 6: ZAPISOVÁNÍ

A. ZÁPIS (The box score)

Jméno a post každého hráče nebo post, na kterém bude konkrétní hráč hrát, musí být uvedeno v pořadí, ve kterém má tento hráč odpalovat, nebo ve kterém by měl odpalovat, dokud není správně vystřídán, vyloučen nebo vyřazen ze hry, nebo když zápas skončí dříve, než se dostane dle pořadí na pátku. Všechny statistiky získané zastupujícím hráčem v době, kdy je ve hře, jsou tomuto hráči připsány, i přesto že je se jedná o náhradníka, který nakonec nenastoupí do hry jako střídající náhradník za jiného hráče.

Všechny statistiky získané dočasným běžcem budou připsány hráči, místo kterého dočasný běžec nastoupil na metu.

1. Nastoupení suplujícího hráče (DP) je volitelné, ale je-li využito, musí to být zřejmé před zahájením zápasu a takový hráč musí být uveden na seznamu členů družstva ve správném pákařském pořadí. V pořadí bude uvedeno deset jmen a na desátém místě bude hráč FLEX, místo kterého chodí DP na pátku.
Každý záznam odpalu nebo zpracování míče musí být uveden v příslušném řádku a sloupci v tabulce zápisu u příslušného hráče.
2. V prvním sloupci se uvádí, kolikrát hrál příslušný hráč na pálce, ale čas na pálce nebude hráči započítán, pokud hráč:
 - a) odpálil sebeobětovací odpal do vzduchu, na který běžec skóroval;
 - b) dostal první metu za čtyři špatné nadhozy;
 - c) dostal první metu z důvodu překážení;
 - d) narazil sebeobětovací ulejkvu; nebo
 - e) je zasažen nadhozem.
3. Ve druhém sloupci se uvádí počet bodů (doběhů), které každý hráč dosáhl.
4. Ve třetím sloupci se uvádí počet metových odpalů každého hráče. Metový odpal je odpálení míče, které pákaři umožní bezpečně dosáhnout mety.
 - a) Pokud běžící pákař dosáhne bezpečně první mety nebo některé další mety pomocí dobrého odpalu, který dopadne na zem, přeletí přes plot nebo narazí do plotu předtím, než je tečován polařem.
 - b) Pokud běžící pákař dosáhne bezpečně první mety pomocí dobrého odpalu, který je odpálen tak silně nebo tak pomalu nebo který získá

tak nepřírozený odskok, že není možné ho zpracovat s přiměřeným úsilím a v čase potřebném pro vyautování běžícího pálkaře.

- c) Pokud se dobrý odpal, který není netečován polařem, stane mrtvým míčem, protože zasáhl osobu nebo oděv běžce nebo rozhodčího.
- d) Pokud se polař neúspěšně pokusí vyautovat předchozího běžce a podle posouzení zapisovatele by běžící pálkař nemohl být vyautován na první metě pomocí bezchybného zpracování míče.
- e) Pokud pálkař ukončí zápas metovým odpalem, pomocí kterého jeho tým získá dostatečný počet bodů k vítězství v zápasu, pálkaři bude zapsáno jen tolik met získaných odpalem, které stihne oběhnout, než běžec dosáhne vítězného bodu za předpokladu, že pálkař odpálil odpal podobné hodnoty počtu met.

VÝJIMKA: Pokud pálkař ukončí zápas home-runem odpáleným za oplotení hřiště, запиše se mu home-run a všechny body, včetně jeho, se počítají do výsledku.

5. Ve čtvrtém sloupci se uvádí počet soupeřových autů zahraniých každým hráčem:

- a) Zahrany aut se započte polaři pokaždé, pokud:
 - 1) chytí odpálený míč v letu nebo přímý odpal;
 - 2) chytí přihrávaný míč, čímž vyautuje pálkaře nebo běžce;
 - 3) tečuje s míčem běžce, který je mimo metu, na kterou má nárok;
 - 4) je nejbliže míči, když je běžec vyhlášen aut z důvodu, že byl zasažen dobrým odpalem nebo že bránil polaři;
 - 5) je nejbliže neohlášenému náhradníkovi, který je vyhlášen aut v souladu s pravidlem 3.2.8.d) iii); nebo
 - 6) je nejbliže běžci, který je vyhlášen aut pro běh mimo metovou dráhu.
- b) Uskutečněný aut se započte chytači, pokud
 - 1) je vyhlášen třetí strike;
 - 2) se pálkař proviní odpalem mimo pořadí;
 - 3) pálkař brání chytači;
 - 4) je pálkař vyhlášen aut kvůli nesprávnému odpalu;
 - 5) je pálkař vyhlášen aut z důvodu neúspěšnému pokusu narazit míč (zahrát olejvku) při třetím dobrém nadhozu;
 - 6) je pálkař vyhlášen aut z důvodu použití nesprávné nebo upravené pálky; nebo

- 7) je pálkař vyhlášen aut z důvodu přestoupení do druhého území pálkaře.
6. V pátém sloupci se uvádí počet asistencí zahraných každým hráčem. Asistence se zapíše každému hráči:
- a) který hraje s míčem v jakékoliv části roze hry, jejímž výsledkem je vyautování běžce. Pouze jedna asistence, a ne více, bude přiznána každému hráči, který hraje s míčem v každém vyautování. Hráč, který pomáhá při obranném trojúhelníku (rundown) nebo v jiné roze hry podobného typu, může mít započítanu jak asistenci, tak vyautování;
 - b) který hraje s míčem nebo přihrává míč takovým způsobem, že by to vyústilo ve vyautování, vyjma chyby (error) spoluhráče;
 - c) který zasažením nebo odražením odpáleného míče napomůže k vyautování;
 - d) který hraje s míčem v roze hry, jejímž výsledkem je vyhlášení běžce aut za bránění nebo za běh mimo metovou čáru.
7. V šestém sloupci se uvádí počet chyb (errors) každého hráče. Chyba se zapíše:
- a) každému hráči, který způsobí chybu v roze hry, jež prodlouží čas na pálce pálkaře nebo setrvání přítomného hráče ve hře;
 - b) polaři, který se nedotkne mety poté, co dostal míč k vyautování běžce v nuceném postupu nebo běžce povinného se vrátit na metu;
 - c) chytači, pokud pálkař dostane první metu za překážení;
 - d) polaři, který nedokončí dvojaut kvůli upuštění míče;
 - e) polaři, jestliže běžec postoupí na metu, protože chyboval tím, že zastavil nebo se pokusil zastavit míč, který byl přesně přihráván na metu, pokud byl důvod přihrávat. Pokud více než jeden polař mohl přijmout přihrávku, zapisovatel rozhodne o tom, kterému polaři se chyba (error) připíše.

B. METOVÉ ODPALY SE NEZAPÍŠÍ (Base hits shall not be recorded)

Metový odpal se nezapočítá v následujících případech.

- a) Pokud je běžec nucený aut při odpalu, nebo by byl nuceným autem, vyjma chyby polaře při zpracování.
- b) Pokud hráč zpracovávající odpálený míč vyautuje předchozího běžce s přiměřeným úsilím.

- c) Pokud polař chybje při pokusu vyautovat předchozího běžce a podle posouzení zapisovatele běžící pákkař by mohl být autován na první metě.
- d) Pokud běžící pákkař dosáhne bezpečně první mety v důsledku vyautování předchozího běžce za jeho bránění odpálenému míči nebo hráči v obraně.

VÝJIMKA: Pokud by podle posouzení zapisovatele pákkař bezpečně dosáhl první mety, i kdyby k bránění nedošlo, pákkaři se zapíše metový odpal.

C. SEBEOBĚTOVACÍ ODPALY DO VZDUCHU (Sacrifice fly balls)

Sebeobětovací odpal do vzduchu se započítá, jsou-li méně než dva auty:

- a) pákkaři, jehož odpal byl chycen v letu, a na který běžec skóroval; nebo
- b) míč nebo přímý odpal, který zpracovává vnější polař (nebo vnitřní polař, který běžel do vnějšího pole) je upuštěn, a běžec přitom skóruje a podle posouzení zapisovatele by běžec mohl skórovat i po chycení, kdyby byl míč v letu chycen.

D. DOBĚHY (BODY) NA ODPAL (Runs batted in)

Doběh na odpal (Run Batted In – RBI) je bod, který se započítává tehdy, když se jedná:

- a) o metový odpal,
- b) o sebeobětovací ulejkku nebo slap nebo sebeobětovací odpal do vzduchu,
- c) o chycený chybný odpal v letu,
- d) o vyautování ve vnitřním poli nebo při volbě v obraně,
- e) o dosažení bodu běžce v nuceném postupu na domácí metu, a to v důsledku překážení nebo zasažení pákkaře nadhozem nebo získání mety zdarma za čtyři špatné nadhozy,
- f) o home-run a všechny doběhy jako jeho důsledek.

E. VÍTEŽNÝ NADHAZOVAČ (Pitcher credited with a win)

Nadhazovač bude zapsán jako vítězný v následujících případech:

- a) Nadhazovač nadhazuje od začátku zápasu alespoň čtyři směny a jeho družstvo nejenže vede v době, kdy je střídán, ale zůstává ve vedení až do konce zápasu.

- b) Zápas skončí po pěti směnách a začínající nadhazovač nadhazoval alespoň 3 směny a jeho družstvo získá více bodů než soupeř v době, kdy je zápas přerušen.

F. PORAŽENÝ NADHAZOVAČ (Pitcher charged with a lose)

Nadhazovač bude zapsán jako poražený bez ohledu na to, kolik směn nadhazoval, jestliže je vystřídán v době, kdy jeho družstvo prohrává, a nepodaří-li se jeho družstvu výsledek vyrovnat nebo zvrátit ve vedení.

G. PŘEHLED ZÁPASU (Game summary)

Přehled obsahuje následující položky v tomto pořadí:

- a) Výsledek po jednotlivých směnách a konečný výsledek.
- b) Doběhy na odpal a na čí odpal to bylo.
- c) Dvojmetové odpaly a kdo je odpálil.
- d) Trojmetové odpaly a kdo je odpálil.
- e) Home-runy a kdo je odpálil.
- f) Sobeobětovací odpaly do vzduchu a kdo je odpálil.
- g) Dvojauty a kdo se na nich podílel.
- h) Trojauty a kdo se na nich podílel.
- i) Počet met zdarma každého nadhazovače.
- j) Počet pálkařů, kteří byli strike-out každého nadhazovače.
- k) Počet odpalů a bodů umožněných každým nadhazovačem.
- l) Jméno vítězného nadhazovače.
- m) Jméno poraženého nadhazovače.
- n) Doba zápasu.
- o) Jména rozhodčích a zapisovatelů.
- p) Počet ukradených met a kým.
- q) Sebeobětovací ulejkvy.
- r) Jména pálkařů zasažených nadhozem a nadhazovače, který je zasáhl.
- s) Počet nechytatelných nadhozů každého nahazovače.
- t) Počet nechycených nadhozů každého chytače.

H. KRÁDEŽE MET (Stolen bases)

Ukradené mety jsou zapsány běžci, který kdykoliv v průběhu hry postoupil o jednu metu, aniž by mu k tomu pomohl odpal, vyautování, chyba, nucený aut, volba v obraně, nechycený nadhoz, nechytatelný nadhoz nebo nesprávný nadhoz.

I. ZÁZNAMY SKREČOVANÝCH ZÁPASŮ (Records of forfeited games)

Všechny záznamy ze skrečovaného zápasu budou zahrnuty do oficiálních statistik, vyjma záznamů o vítězném a poraženém nadhazovači.

REJSTŘÍK**AUT (Out)**

Běžící pálkař.....	5.5.2.
Odpal mimo pořadí (Batting out-of-order).....	5.4.1. Důsl.
Pálkař	5.4.4.
Signalizace	Příloha 5 B g)
BANDÁŽE (Casts)	2.5.1. f)
BAT BOY/GIRL musí mít nasazenou helmu	3.4.3. c)
BĚŽEC (Runner)	5.1.37.
Běží mimo metovou dráhu	5.10.3. a) i)
.....	5.10.4. b)
Běží po metách v opačném směru.....	5.10.3. c) x)
Brání odpálenému míči.....	5.10.3. c) iv)
Brání polaři v pokusu zpracovat nebo přihrát míč.....	5.10.3. c) iii)
Brání polaři v pokusu zpracovat dobře odpálený míč	5.5.2. b) iii)
Brání přihrávanému míči	5.10.3. c) iii)
Brání ve hře poté, co byl vyhlášen aut nebo skóroval.....	5.10.3. c) v)
Dostane se do kontaktu s polařem, který není příslušný zpracovávat míč	5.10.4. c)
Dva běžci na metě ve stejném okamžiku.....	5.9. f)
Hráči v útoku se shromáždí kolem mety, aby zmátli polaře.....	5.10.3. c) vi)
Je aut	5.10.3.
Je aut po překážení	5.10.2. d) i) 1.-3.
Je aut při bránění běžícího pálkaře	5.10.3. c) v)
Je aut při fyzické pomoci kýmkoliv jiným než běžcem	5.10.3. a) v)
Je aut při nuceném postupu	5.10.3. a) iii)
Je aut při sejmutí helmy.....	5.8. a)
Je aut při výměně postavení na metách po poradě v útoku	5.10.3.a)xiii) + Důsl.
Je aut v důsledku hry na výzvu	5.10.3.a)vii-x),Důsl.
Je mimo metu, když má nadhazovač míč v kruhu	5.10.3. b) iii)
Je mu překáženo	5.1.32. b)
Je mu překáženo, ale může být autován	5.10.2. d) ii)
Je mu překáženo, ale nemůže být aut	5.9. a)
.....	5.10.2. c)
Je oprávněn držet metu.....	5.9. d)
Je ve zápase nesprávně	3.2.8. Důsl.
Mine domácí metu.....	5.10.3. a) x)

Mine metu.....	5.10.3. a) vii), Důsl.
.....	5.10 2. d) i) 1.
Musí se dotknout přidělených met ve správném pořadí	5.9. j)
Musí se vrátit na metu	5.9. b) i)
Musí si nasadit helmu	5.10.3. b) i)
Může krást mety	5.1.40.
Může postupovat a může být autován.....	5.10.1.
Může se vrátit na metu, kterou minul, když je míč mrtvý.....	5.10.3. a) Důsl. Výj.
Nejblíže domácí metě je aut	5.3. c) Důsl. 1.a)
.....	5.5.2. b) x)
Nemůže se vrátit na metu, kterou minul po skórování následujícího běžce	5.9. h)
.....	5.9. h)
Není aut.....	5.10.4.
Není chráněn a může být aut.....	5.10.1. g)
Nesmí opustit metu, dokud nadhazovač nevyпустí míč.....	5.10.3. b) ii) + iii)
Nesprávná rukavice je použita ve hře.....	5.7. b-c)
Nevrátí se na metu, když je míč ve hře.....	5.10.3. a) iv)
Nevrátí se nebo nepostoupí na metu, když je míč v kruhu	5.10.3. b) iii)
Odrazí se od něj dobře odpálený míč	5.11. b) i) 6) b)
Opustí metu a odejde	5.10.3. a) xi)
Opustí metu předčasně	5.10.3. b) ii)
.....	5.10.3. a) vii)
Postupuje při nesprávném nadhozu.....	Důsl. 4.3.1.-7. a)
Provede letný start při míči v letu	5.10.3. a) xii)
Předběhne jiného běžce	5.10.3. a) vi)
Přemístí metu	5.9. e)
.....	5.10.1. i)
Přidělení met při kontaktu míče s vybavením, které není na svém místě	5.11. Důsl. c)
.....	5.11. Důsl. c)
Přidělení met při přehození mimo hru	5.11. Důsl. b) ii)
Přidělení met při vynesení míče mimo hru.....	5.11. Důsl. b) v)
Smí opustit metu, když je míč v letu poprvé tečován.....	5.10.1. d)
.....	5.10.4. m)
Smí opustit metu při hře na výzvu.....	1.2.6. b)
Smí použít plastovou obličejovou masku/chránič	2.4.3. b)
Úmyslně vrazí do polaře s míčem.....	5.10.3. c) ix)
Úmyslně kopne do míče.....	5.10.3. c) ii)
Vstoupí do prostoru lavičky, když je míč ve hře	5.10.3. a) xi)
Vyloučen za úmyslné vražení.....	5.10.3. c) ix)

Zasažen dobrým odpalem v zámezí	5.10.4. e)
Zasažen dobrým odpalem, když se dotýká mety.....	5.10.4. g)
Zasažen chybným odpalem.....	5.1.20. d)
Zasažen odpáleným míčem	5.10.3. c) i)
.....	5.10.1. e) i)
.....	5.10.4. d)
.....	5.5.1. e)
Zranění	3.6.7. f)
Zraněný běžec smí být vystřídán	3.2.8. f)
BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ (Batter-runner)	5.1.5.
Běží mimo jednometrovku	5.5.2. b) ii)
Brání dobře odpálenému míči	5.5.2. b) vi)
Brání polaři na první metě	5.5.2. b) ii)
.....	5.5.2. b) xiii)
Brání polaři při přihrávání míče	5.5.2. b) iv)
Brání polaři při zpracování odpáleného míče	5.5.2. b) iii)
Brání při hře na domácí metě	5.5.2. b) xi)
Brání přihrávanému míči	5.5.2. b) ii)
.....	5.5.2. b) v)
Brání upuštěnému třetímu dobrému nadhozu	5.5.2. b) vii)
Dotkne se chybně pouze vnitřní části dvojitě první mety	5.5.2. a) vi)
Dotkne se špatné části mety při běhu na první metu	5.5.2. a) vi)
Je aut	5.5.2.
Je aut, když bezprostředně předcházející běžec brání	5.5.2. c) i)
Je aut, když člen družstva v útoku brání ve hře.....	5.5.2. b) x)
Je aut, když je vyhlášen vnitřní chycený	5.5.2. a) v)
Je aut, když kdokoliv jiný než člen družstva brání ve hře	5.5.2. c) ii)
Je aut, když polař úmyslně upustí míč v letu.....	5.5.2. b) xiv)
Je aut kvůli sejmutí helmy.....	5.8. a)
Je aut při úmyslném bránění při použití dvojitě první mety	5.5.2. b) ii) 1.
Je aut při upuštěném třetím dobrém nadhozu	5.5.2. b) vii)
Je mu překáženo	5.5.1. d)
Neběží přímo na první metu	5.5.2. a) iv)
Použití nesprávné rukavice družstva v obraně.....	5.7. a-c)
Provede krok zpět směrem k domácí metě.....	5.5.2. b) xii)
Přeběhne první metu	5.10.3. a) ix)
.....	5.10.4. j)
BLOKOVANÁ META (Blocking a base)	
Polař nemůže blokovat metu, když má míč.....	5.1.32. b) iv-v)

Polař nemůže blokovat metu, když nemá míč.....	5.1.32. b) i)
BLOKOVANÝ MÍČ (Blocked ball)	5.1.7
Míč se stane mrtvým.....	5.1.11.
Přidělení met.....	5.11. Důsl. a), b)
Způsobený vybavením družstva v útoku na hřišti	5.10.3. c) xii)
BODY NA ODPAL – zápis (RBI – Runs batted in – scoring) Příloha 6 G b)	
BODY SE NEZAPOČÍTÁJÍ DO VÝSLEDKU (Runs do not score)	1.2.5. c)
Postupující běžec nemůže skórovat	5.9. g)
BODY SE ZAPOČÍTÁJÍ DO VÝSLEDKU (Runs legally score)	1.2.5. a)
.....	Příloha 6 D
BRÁNĚNÍ (Interference)	5.1.30.
Běžce	5.10.3. b) iv)
.....	5.10.3. c) i-vi)
.....	5.10.3. c) ix-x)
Běžci se musí vrátit	5.4.4. b)
Běžci se musí vrátit, pokud k tomu nejsou nuceni	5.3. c) v) Důsl.1.b.
Běžící pálkař se vrátí na pálku.....	5.10.3. c) iv)
Běžícího pálkaře	5.5.2. b) ii-xiii)
Bezprostředně následujícího běžce	5.5.2. c) i) + Důsl.
Bránění následující po překážení	5.10.2. d) i)
Člena družstva na pálce	5.5.2. b) x)
Kohokoliv jiného než člena družstva.....	5.5.2.c) ii)
Metového kouče.....	5.10.3. c) vi-viii)
Míči ve hře	5.10.3. c) iv)
Mrtvý míč.....	5.3. d) Důsl.
Odpálený míč zasáhne rozhodčího	5.5.1. e)
Pálkaře	5.4.4. b) vi-vii)
.....	5.5.2. b) vii-viii)
Při upuštěném třetím dobrém nadhozu	5.5.2. b) vii)
Připravujícího se pálkaře.....	5.5.2. b) ix)
Rozhodčího na domácí metě	5.10.3. d) + Důsl.
Zasažení odpáleného míče podruhé.....	5.4.4. b) vii)
Způsobené vybavením družstva v útoku	5.10.3. c) xii)
BRÁNĚNÍ CIZÍ OSOBY (Non-team member interfere).....	5.5.2. c) ii)
Běžci mohou postupovat po metách	5.11. e) i)
Běžící pálkař je aut	5.5.2. c) ii)
Míč je mrtvý	5.5.2. c) ii)
Způsobí blokování míče	5.10.3. c) xii)

CIZÍ SUBSTANCE NANESENÁ NA MÍČ (Foreign substance)	4.3.5. a)
.....	Důsledek 4.3.5.
Borová pryskyřice je zakázána na míči a ruce nadhazovače	4.3.5. a), d)
Borová pryskyřice je povolena na rukojeti pátky	Příloha 2 A 11.
CROW HOP	4.1.2.
Je nesprávný	4.3.3. f), h)
ČAS NA PÁLCE (Turn at bat)	5.1.48.
Hráč ztratí svůj čas na pálce.....	5.4.1. Důsl. d)
Zápis	Příloha 6 A 2.
ČELENKA DO VLASŮ (Head Bands)	2.5.1. a) ii)
ČEPICE (Caps)	2.5.1. a)
ČÍSLA (Numbers – Uniform)	2.5.1. d)
Nesprávné číslo na seznamu členů družstva	3.2.1. e)
ČLEN DRUŽSTVA (Team member)	3.1.22.
DIVÁK (Spectator)	
Brání.....	5.1.7. b)
.....	5.1.30. d)
Napadení rozhodčím.....	1.2.1. e)
Způsobí skreč	1.2.1. e)
DOBRÝ NADHOZ (Strike)	5.4.3. c-d)
Mazání čas území pákaře.....	5.4.3. b)
Nadhoz zasáhne pákaře při švihu	5.4.3. d) ii)
Nadhoz zasáhne pákaře při třetím dobrém nadhozu	5.4.3. d) i)
.....	5.4.4. b) i)
Pravidlo třetího dobrého.....	5.1.44.
Signalizace	Příloha 5 B b)
Vyhlášen rozhodčím.....	5.4.3. c-d)
Vystoupení z území pákaře	5.4.3. d) vii)
DOBRÝ ODPAL (Fair ball)	5.1.16.
Běžící pákař brání dobrému odpalu.....	5.5.2. b) vi)
Je odpalu bráněno	5.5.1. e)
Posouzení odpalu podle postavení míče	5.1.16. h)
Signalizace	Příloha 5 B f)
Zasáhne běžce.....	5.5.1. e)
.....	5.10.4. d-g)
Zasáhne pomezni stožár	5.1.16. g)
Zasáhne rozhodčím.....	5.5.1. e)
DOČASNĚ MRTVÝ MÍČ (Delayed dead ball)	5.1.12.
Překážení chytače	5.5.1. d) +Důsledek
Míč se dotkne vybavení, které není na svém místě	5.11. a) ii) 6)

Nesprávný nadhoz	4.3.1.-7. Důsl. a-e)
Překážení	5.1.32.
Rozhodčí na domácí metě brání přihrávce	5.10.3. d) + Důsl.
Signalizace	5.5.1. d) Důsl.
.....	5.10.3. d) Důsl.
.....	4.3.1.-7. Důsl. a-e)
.....	Příloha 5 B j)
DOČASNÝ BĚŽEC (Temporary runner).....	3.1.23.
.....	3.2.7.
DOMÁCÍ DRUŽSTVO A DRUŽSTVO HOSTŮ (Home and visiting Team).....	1.1.4.
DOMÁCÍ META (Home plate)	Příloha 1 E, F
DRESY (Uniforms)	
Nesprávné číslo dresu na seznamu členů družstva	3.2.1. e)
Nestandardní dres a pokrývka hlavy	2.5.1.
Pro hráče	2.5.1.
Pro kouče	2.6.
Pro rozhodčí	Příloha 5 A c)
Stažený hráč si musí změnit číslo dresu.....	3.2.6. b)
DRUŽSTVO (Team)	1.1.2.
.....	1.1.6.
Počet hráčů potřebný k zahájení hry a pokračování ve hře	3.2.2. a)
Skreč	1.1.3.
DRUŽSTVO V OBRANĚ (Defensive Team).....	1.1.2.
DRUŽSTVO V ÚTOKU (Offensive Team).....	1.1.6.
Pokusí se způsobit nesprávný nadhoz	4.5. e)
DVOJAUT (Double play)	5.1.15.
DVOJITÁ PRVNÍ META (Double base, /if used/)	5.6.
Když je rozehra na metě po odpalu	5.5.2. a) vi)
Když je rozehra na metě ze zámezí u 1.mety.....	5.6. a) ii)
Když není rozehra na metě	5.6. b) i)
Odpal zasáhne metu	5.6. a) i)
Upuštěný třetí dobrý nadhoz.....	5.6. a) iii)
DVOJMETOVÝ ODPAL (Double, ground rule).....	5.11. b) i)
Signalizace	Příloha 5 B l)
HELMA (Helmet)	2.1.9.
Helma pro chytače nemusí mít chrániče uší.....	2.1.9. b)
Hráč v obraně může mít helmu	2.1.9. b)
Je povinná	5.8.a)
Musí mít chrániče obou uší.....	2.1.9. a)

Náhodně přemístěná	5.8. b) ii)
Poškozená helma je zakázaná.....	2.1.9.
Přihrávaný míč zasáhne helmu	5.8. b) i-ii)
Úmyslně sejmutá helma v průběhu hry.....	5.8. a)
Hlavní kouč (Head coach).....	3.1.7.
Je odpovědný za podepsání seznamu členů družstva	3.4.2. a)
Jeho jméno musí být uvedeno na seznamu členů družstva	3.2.1. a) iii)
Musí být uvedeno jméno nového hlavního kouče	3.4.2. b)
HOME RUN	5.5.1. g)
Sejmutá helma při home-runu	5.8. a)
Signalizace	Příloha 5 B m)
HRA NA VÝZVU (Appeal play).....	1.1.1
.....	1.2.6.
Běžci mohou opustit metu při hře na výzvu při míči ve hře	1.2.6. b) i-iii)
Běžci mohou opustit metu při hře na výzvu při mrtvém míči	1.2.6. a)
Běžci se nemohou vrátit	5.9. h)
Běžec je aut.....	5.10.3. a) vii-x)
Běžící pákkař použije nesprávnou část dvojité první mety	5.5.2. a) vi)
Člen družstva v útoku může uplatnit hru na výzvu.....	1.2.6. e)
.....	3.2.8.
.....	3.3.
Dodatečný aut při hře na výzvu	1.2.5. d)
.....	1.2.6. d)
Druhy hry na výzvu	1.2.6. e)
Hra na výzvu při mrtvém míči.....	1.2.6. c)
Kouč nebo vedoucí družstva	5.4.1. Důsledek
Může být uplatněna pro napravení pořadí pákkařů.....	5.4.1. Důsl. b) vi)
Nemusí mít za následek dodatečný aut.....	5.4.1. Důsl. b) vi)
Nemůže být uplatněna	1.2.6. c) Výj. i-iii)
Nesprávný běžec v Tie-breakeru.....	1.2.6. a) iv) + e) x)
Nesprávný dočasný běžec.....	1.2.6. a) iv) + e) x)
Nesprávný návrat do hry (re-entry).....	3.2.8. Důsledek
Odpal mimo pořadí	5.4.1. Důsledek
Po přerušení hry.....	1.2.6. c)
Tečování (Příklad)	1.2.9.
HRA ZAHRANÁ NEOHLÁŠENÝM NÁHRADNÍKEM	3.2.8. Důsl. c)
HRÁČ FLEX (Flex player)	3.1.6.
Může hrát v obraně i v útoku.....	3.2.5. b-c)
Může nastoupit do útoku místo DP	3.2.5. c)
Může se vrátit do hry.....	3.2.3. e)

Rozšíření počtu hráčů na 10.....	3.2.5. c) iii
Uvedení na 10. místě v seznamu členů družstva.....	3.2.5. b)
HRÁČ OPO (Offensive player only – OPO).....	3.1.15.
HRÁČI (Players).....	3.2.2.
Družstvo musí mít požadovaný počet hráčů pro hru	3.2.2. c)
Je oficiálně ve hře	3.2.3. a)
Minimální počet hráčů ke hře.....	3.2.2. a)
Musí opustit hru a hřiště při vyloučení.....	3.5.1. c) Důsl. b)
Může být vystřídán	3.2.3. e)
.....	3.2.1. c)
Může nosit nestandardní dres.....	2.5.1.
Může použít helmu, když je v obraně.....	2.1.8. b)
Může použít obličejovou masku/chránič.....	2.4.3. b)
Může působit jako kouč.....	3.1.11.
.....	3.1.18.
Může sedět na lavičce po vyřazení ze hry.....	3.1.18.
Nastoupí do hry jako Zastupující hráč	3.1.19.
Nesmí nosit rušivé ozdoby a šperky	2.5.1. g)
Pokusí se způsobit nesprávný nadhoz	4.5. e)
Postavení v obraně	3.2.2. a) i)
.....	4.3.4.
Postavení v obraně před nadhozem.....	4.3.1. a)
Stanou se hráči základní sestavy.....	3.1.20.
Trest za porušení PRAVIDEL	3.1.4.
Vyloučení za naznačování tečování – fake tag	5.10.2. b)
Vyloučení za nesprávný návrat do hry – illegal re-entry	Důsl. 3.2.8. b)
Vyloučení za pokus o způsobení nesprávného nadhozu	4.5. e)
Vyloučení za použití nesprávné pálky na rozcvičení.....	5.3. c) iii) Důsl.
Vyloučení za vyrušování pákáře.....	4.3.4. a) Důsl.
Vyřazení ze hry poté, co byl vyhlášen neoprávněným hráčem.....	3.1.11.
Vyřazení ze hry pro odmítnutí odložení nesprávného dresu	2.5.1. Důsl.
Vystřídán ze hry	3.2.6. e) ii)
Změna čísla dresu	3.2.6. b)
.....	2.5.1. d)
.....	2.5.1. Důsl.
HRÁČI ZÁKLADNÍ SESTAVY (Starting players).....	3.2.3.
.....	3.1.20.
Jsou oficiálně v zápase.....	3.2.3.
Není již v pořadí pákářů a může být Zastupujícím hráčem.....	3.2.6. e)

HŘIŠTĚ (Playing field)	2.1.17.
.....	2.2.
.....	Příloha 1 A, B
Bezpečnostní pás	2.2.1. b-c)
Použití baseballového hřiště.....	2.2.3. b)
Připravenost ke hře	3.6.2. a)
Součásti hřiště.....	Příloha 1 F
Územní pravidla k určení omezení	2.2.3.
CHRÁNIČE HOLENÍ (Shin guards)	2.4.3. d)
Pro rozhodčí	Příloha 5 A e)
CHRÁNIČE KRKU (Throat protectors – mask)	2.4.3. a)
Pro rozhodčí	Příloha 5 A e)
CHRÁNIČE TRUPU (Body protectors)	2.4.3. c)
Musí mít všichni chytači.....	2.4.3. c)
Pro rozhodčí	Příloha 5 A e)
CHYBNÝ ODPAL (Foul ball)	5.1.20.
Signalizace	Příloha 5 B e)
CHYBY (Scoring of errors)	Příloha 6 A
CHYCENÍ MÍČE (Catch)	5.1.9.
Nesprávné chycení míče	5.1.24.
Správné chycení míče	5.1.9.
Úmyslné upuštění	5.1.29.
.....	5.5.2. b) xiv)
Zpracování míče	5.1.9.
CHYTAČ (Catcher)	
Musí být v postavení chytit nadhoz.....	4.3.1. a)
.....	4.3.6. a)
Musí mít helmu.....	2.4.3. a)
Musí mít chránič trupu	2.4.3. c)
Musí mít chrániče holení	2.4.3. d)
Musí vrátit míč přímo nadhazovači	4.3.6. b)
Nesmí mít plastovou obličejovou masku/chránič	2.4.3. b)
Překáží pálkaři.....	5.5.1. d)
Způsobí dočasně mrtvý míč	5.5.1. d) Důsledek
JEDNOMETROVKA (One metr – 3 foot line)	Příloha 1 F
Běžící pálkař je aut	5.5.2. b) iii)
Běžící pálkař smí běžet mimo	5.6. a) ii)
JMÉNA (Names – Uniform)	2.5.1. e)
Musí být uvedena na seznamu členů družstva.....	3.2.3. b)

JUNIORSKÝ HRÁČ DO 18 LET VĚKU MUSÍ MÍT HELMU, JESTLIŽE KOUČUJE NEBO JE V ROLI BAT BOY/GIRL3.4.3. d) Důsl.

KOMUNIKAČNÍ VYBAVENÍ (Communication equipment)

Není povoleno.....	3.4.1. c)
KOUC (Coach).....	3.1.2.
.....	3.1.1.
.....	3.1.7.
Brání příhrávce.....	5.10.3. c) viii)
Brání v pokusu o rozehru.....	5.10.3. c) viii)
Dva koučové smejí být na hřišti	3.4.3. a)
Hráč může být v pozici kouče	3.1.2.
Je vyloučen ze hry	2.6. Důsledek
.....	3.2.8. Důsl. b), d)
.....	3.4.2. b)
.....	5.10.3. a) xiii) Důsl.
Kouč družstva v obraně	3.4.1. d)
Kouč družstva v útoku	3.4.3.
Nesmí používat komunikační vybavení	3.4.1. c)
Nesmí používat nevhodné výrazy	3.4.1. b)
.....	3.5.1.c) + Důsledek
Pokouší se způsobit nesprávný nadhoz	4.5. e)
Pomáhá běžci	5.5.2. a) viii)
.....	5.10.3. a) v)
Vedoucí družstva je v pozici hlavního kouče	3.1.7.
Vyláká na sebe příhrávku od polaře	5.10.3. c) vii)
KOURENÍ JE ZAKÁZÁNO V DUGOUTU (Smoking not permitted)..	2.1.5.
KRADENÍ METY (Stealing).....	5.1.41.
Rozhodčí brání chytači v pokusu autovat běžce.....	5.10.3. d)
Zápis	Příloha 6 H
KROK MŮŽE NADHAZOVAČ UDĚLAT (Stepping by pitcher)	4.3.3. e)
LAVIČKA (Dugout).....	2.1.6.
Chování na lavičce.....	3.5.1. b)
LOS MINCÍ (Coin toss)	1.1.4. a)
MASKY A CHRÁNIČE KRKU (Masks and throat protectors)	2.4.3. a)
Rozhodčí je musí mít.....	Příloha 5 A e)
META ZDARMA (Base on balls or Walk)	5.1.1.
Meta zdarma se řeší stejně jako odpal	5.10.3. b) iii)
Pálkař se stane běžícím pálkařem.....	5.5.1. c)
Úmyslná meta zdarma (Walk)	5.1.28
.....	5.5.1. c) ii)

METOVÁ ČÁRA (Base line)	2.1.2.
METOVÁ DRÁHA (Base path)	5.1.2.
Běh mimo metovou dráhu	5.5.2. a) vii)
Běžec není aut	5.10.4. a)
METOVÝ KOUČ (Base coach)	3.1.1.
.....	3.4.3.
METY (Bases)	Příloha 1 C, E, F
Tečování met ve správném pořadí	5.9.
MÍČ (Ball)	2.3.3.
Koeficient pružnosti míče (Compression, COR).....	Příloha 3 B
Míč je mimo hřiště při ztrátě kontroly nad míčem.....	5.11. Dúsl. a) ii), c)
Míč vyklouzne nadhazovači z ruky.....	4.6.
Oficiální míč.....	Příloha 3 A
Přešel mimo hřiště (úmyslně).....	5.11. b) v)
Přešel mimo hřiště (neúmyslně).....	5.11. a) ii) 3)
Situace při mrtvém míči.....	1.2.6. c)
Situace při dočasně mrtvém míči	5.5.1. d) Dúsl.1-4
Uvedení míče do hry	1.1.7.
Velikost míče	Příloha 3 B
Žlutý signální povrch míče	Příloha 3 B 4.
MÍČ V LETU (Fly ball)	5.1.18.
Bránění míči v letu	5.3. c) iv) 3)
.....	5.3. c) v + Dúsl.
.....	5.5.2. b) ix-x)
Úmyslně upuštěný.....	5.1.29.
.....	5.5.2. b) xiv)
Vynesený mimo hřiště	5.11. Dúsl. b) v)
MÍČ VE HŘE (Live ball)	1.1.1.
Vynesený mimo hřiště	5.11. Dúsl. b) v)
MÍČ VE VZDUCHU (In flight)	5.1.25.
MITT	2.1.13.
.....	2.4.1.
MRTVÝ MÍČ (Dead ball)	5.1.11.
NADHAZOVAČÍ KRUIH (Pitcher's circle)	Příloha 1 F
NADHAZOVAČÍ META (Pitcher's plate)	Příloha 1 E,F
Nadhazovač musí udržovat kontakt s metou	4.3.1. c)
.....	4.3.3. e)
.....	4.3.2. b)
NADHAZOVAČÍ POSTAVENÍ (Pitching position)	4.3.1.
NADHAZOVAČÍ VZDÁLENOST (Pitching distances)	Příloha 1 F

NADHAZOVAČ (Pitcher)

Běžec se musí vrátit zpět, když má nadhazovač míč v kruhu	5.10.3. b) iii)
Bránění pálkaři v odpalu	4.3.4. a) Důsl.
Cizí substance na nadhazovací ruce	4.3.5. a)
Crow hop	4.1.2.
Důsledek za další nadhozy na rozcvičení	4.4. Důsl.
Houpavý pohyb stojné nohy je nesprávný	4.3.2. b)
Hráč základní sestavy (nadhazovač)	3.1.20.
Musí nadhodit do 20 sekund	4.3.3. k)
Musí přijmout signály od chytače	4.3.1. d)
Musí vykročit vpřed, pokud je to výkrok při nadhozu	4.3.3. e)
Musí úplně zastavit celé své tělo	4.3.1. e)
Nadhozy na rozcvičení	4.4. a)
Nadhozy v průběhu přerušení hry	4.5. a)
Nenadhodí ve stanoveném čase	5.4.3. a) iii)
Není zapsán jako vítězný nebo poražený (v zápisu)	Příloha 6 E
Nepovažuje se v nadhazovacím postavení	4.3.1.
Nesmí mít potítka	4.3.5. e)
Nesmí pokračovat v otáčení ruky po nadhození míče	4.3.3. i)
Nesmí přihrát na metu, pokud se dotýká nadhazovací mety	4.3.7.
Nesprávný nadhazovač se vrátí nadhazovat	4.8. Důsl.
Označen jako poražený nadhazovač (v zápisu)	Příloha 6 F
Označen jako vítězný nadhazovač (v zápisu)	Příloha 6 E
Potítko na zápěstí nebo předloktí nadhazovací ruky	4.3.5. e)
Před provedením nadhozu	4.3.1.
Přihrávky z nadhazovací mety	4.3.7.
Smí použít resin na vysušení rukou	4.3.5. b-c)
Smí se vrátit do nadhazovacího postavení	4.7.
Smí správně odstoupit z nadhazovací mety	4.3.7.
Správný nadhoz	4.3.3.
Stane se nesprávným nadhazovačem	4.8.
Tape na prstech nadhazovací ruky	4.3.5. e)
Vyřazení z nadhazování pro další poradu v obraně	4.2.1. a) Důsl.
Zasáhne nadhozem pálkaře ve strike zóně	5.1.22.
.....	5.4.3. d) i)
Zasáhne pálkaře nesprávným nadhozem	Důsl. 4.3.1.-7. e)
Zasáhne pálkaře správným nadhozem	5.1.22.
NADHOZ (Pitch)	4.1.6.
Dobry nadhoz (Strike)	5.4.3. c-d)
Míč musí být vrácen chytačem přímo nadhazovači	4.3.6. b)

Nadhoz prakem.....	4.1.9.
Nadhození na chytače, který není ve svém území.....	4.3.1. a)
.....	Důsl.4.3.1.-7.
.....	3.2.2. b)
Nadhozy na rozcvičení.....	4.4.
Nadhozy na rozcvičení pro navracejícího se nadhazovače.....	4.4. Důsl.
Nadhozy na rozcvičení v prostoru pro rozcvičení.....	2.4.3. a)
Nenadhozeno je vyhlášeno	4.5.
Nesprávné činnosti při nadhozu	4.3.7., Důsl.
Nesprávný nadhoz při squeeze play	4.3.4. b) Důsl.
Nesprávný nadhoz zasáhne pálkaře	Důsl. 4.3.1.-7. e)
Rychle opakovaný nadhoz	4.5. b)
Správné nadhození (Legal delivery).....	4.3.3.
Špatný nadhoz (Ball)	5.4.3. a-b)
Úmyslná meta zdarma.....	5.1.28.
Úmyslně upuštěný nebo kutálený	4.3.3. j)
Vyklouzne nadhazovači z ruky.....	4.6.
Zahájení nadhozu	4.3.2.
Zasažený pálkař ve strike zóně	5.1.22.
.....	5.4.3. d) i)
Žádná signalizace nadhozu	Příloha 5 B c)
NÁHRADNÍCI (Substitutes)	3.1.21.
.....	3.2.1. a) ii)
Musí být ohlášen rozhodčímu, když vstupuje do hry	3.2.8. c)
Může být použitý jako Zastupující hráč	3.2.6. e) i-ii)
Může vstoupit do hry na poradě před zápasem.....	3.2.3. c)
Náhradník se považuje v zápase.....	3.2.8. c)
Nemůže se dále zúčastnit hry jako hráč	3.2.8. a)
Nemůže se vrátit do hry	3.1.17.
Neohlášené střídání	3.1.9.
.....	3.2.8. d)
Nesprávné střídání se musí uplatnit jako hra na výzvu	Důsledek 3.2.8.
Oprávněný člen družstva ze soupisky může být doplněn.....	3.2.1. c)
Vícenásobné střídání je možné.....	3.2.8. a)
Výměna zraněného hráče v seznamu členů družstva	3.2.3. c)
Žádný použitelný náhradník	Důsl. 3.2.8. d) i)
Zastupující hráč se nepovažuje za střídání	3.2.6. c)
NÁRAZ – ULEJVKA (Bunt)	5.1.8.
Neřeší se jako vnitřní chycený	5.1.26.
Pálkař je aut za chybnou ulejkou při dvou dobrých.....	5.5.2. b) xv)

Úmyslně upuštěný.....	5.1.29.
.....	5.5.2. b) xiv)
NÁVRAT DO HRY (Re-entry)	3.1.16.
.....	3.2.3. e)
Nesprávný návrat do hry	3.2.8. a), g) + Dúsl.
Suplující hráč (DP) se smí vrátit do hry	3.2.3. e)
NAZNAČENÉ TEČOVÁNÍ (Fake tag)	5.1.17.
Způsobí překážení	5.1.32. b) iii)
NECHRÁNĚNÝ BĚZEC (In jeopardy)	5.1.27.
NECHYCENÝ NADHOZ (Passed ball)	4.1.5.
Běžci jsou oprávněni postoupit	5.10.1. j)
Další mety mohou být dosaženy při nesprávném nadhozu	Dúsl. 4.3.1.-7. a)
NECHYTATELNÁ PŘIHRÁVKA (Wild throw)	5.1.50.
NECHYTATELNÝ NADHOZ (Wild pitch).....	5.1.49.
Přejde mimo hřiště	5.11. Dúsl. a) ii) 2)
NENADHOZENO (No pitch)	4.5.
Signalizace	Příloha 5 B o)
NEOHLÁŠENÉ STRÍDÁNÍ (Unreported substitution).....	3.2.8. & Dúsl.
.....	3.1.9.
Zastupující hráč.....	3.2.6. d)
NEOPRÁVNĚNÝ HRÁČ (Ineligible player)	3.1.10.
Je vyhlášen aut.....	Dúsl. 3.2.8. e) i)
Vyloučen ze hry.....	Dúsl. 3.2.8. a) - e)
Způsobí skreč	Dúsl. 3.2.8. d)
NEOPRÁVNĚNÝ ZASTUPOJÍCÍ HRÁČ (Ineligible replacement player).....	3.1.11.
Neohlášený.....	Dúsl. 3.2.6.
NEROZHODNÉ ZÁPASY (Tie games).....	1.2.1. b), d), f)
.....	1.2.7. b)
Zápas pokračuje	1.2.1. b)
Nerozhodný zápas se musí hrát znovu	1.2.1. f)
Vyhlášení řádné nerozhodné hry.....	1.2.1. d)
NESPRÁVNÁ PÁLKA (Illegal bat)	2.1.10.
Pálkař je v boxu s nesprávnou pálkou	5.4.4. b) iii)
Pálkař je aut za použití nesprávné pálky.....	5.4.4. b) iii)
NESPRÁVNÁ PÁLKA NA ROZVIČENÍ (Illegal warm-up bat)	2.3.2.
Specifikace	Příloha 2 B
Postih za použití nesprávné pálky.....	5.3. c) iii) Dúsl.
NESPRÁVNÁ RUKAVICE (Illegal glove).....	2.1.11.
Běžící pálkař není aut.....	5.7. b)
Běžec není aut.....	5.7. c)

NESPRÁVNÉ ČÍSLO DRESU NA SEZNAMU ČLENŮ DRUŽSTVA.....	3.2.1. e)
NESPRÁVNÉ CHYCNÍ MÍČE (Illegally caught ball)	5.1.24.
Běžci mohou postupovat a být autováni	5.10.1. k)
NESPRÁVNĚ ODPÁLENÝ MÍČ (Illegally batted ball).....	5.1.23.
Běžci se musí vrátit	5.4.4. b)
Míč je mrtvý	5.4.4. b)
Pálkař je aut	5.4.4. b)
NESPRÁVNÝ NADHAZOVAČ (Illegal pitcher).....	4.1.3.
.....	4.8.
Je vyhlášen, když družstvo v obraně překročí počet porad.....	4.2.1. a) Důsl.
Vrátí se do nadhazovacího postavení	4.8. Důsl.
NESPRÁVNÝ NADHOZ (Illegal pitch)	Důsl. 4.3.1.-7.
Nadhazovač přihraje na metu z nadhazovací mety.....	4.3.7.
Právo volby	Důsl. 4.3.1.-7. b-c)
Při squeeze play	Důsl. 4.3.4. b)
Ruší se	Důsl. 4.3.1.-7. b-c)
Zasáhne pálkaře	Důsl. 4.3.1.-7. e)
NESPRÁVNÝ NÁVRAT DO HRY (Illegal re-entry).....	3.1.8.
DP odpaluje na nesprávném místě v pořadí pálkařů.....	3.1.8. a)
Návrat hráčů DP a FLEX.....	3.2.3. e) + 3.2.5. d)
Návrat náhradníka do hry.....	3.2.8. a)
Postih za nesprávný návrat do hry.....	Důsl. 3.2.8. a-e)
Použití neoprávněného zastupujícího hráče	Důsl. 3.2.8. a-e)
NEÚPLNÝ ZÁPAS (Incomplete game)	1.2.1. f)
NEVHODNÉ POZNÁMKY (Disparaging remarks)	3.5.1. c) i)
Kouči nesmí používat nevhodné poznámky	3.4.1. b)
NUCENÝ AUT (Force out)	5.1.19
.....	5.10.3. a) iii)
Body se nezapočítávají do výsledku	1.2.5. c) ii)
OBLIČEJOVÉ MASKY (Face masks)	2.4.3. b)
Chytači je nesmí použít.....	2.4.3. b)
Poškozená obličejová maska je zakázaná	2.4.3. b)
OBUV	2.4.2. a)
OBUV, KOVOVÉ KOLÍKY (Shoes, Cleats).....	2.4.2.
ODMÍTNUTÍ HRÁT NEBO POKRAČOVAT VE HŘE	1.2.2. b-c)

ODPAL (Batted ball)	5.1.3.
Stane se dobrým odpalem	5.1.16.
Stane se chybným odpalem	5.1.20.
Zasáhne metu	5.1.16. c)
Zůstane na domácí metě	5.1.16. a)
ODPALOVÁNÍ MIMO POŘADÍ (Batting out of order)	5.4.1. Důsledek
Dvou nebo více autů může být dosaženo.....	5.4.1. Důsl. b) ii-iii)
Pokud je objeven, když je na metě	5.4.1. Důsl. b-c)
ODRAŽENÝ MÍČ (Trapped ball)	5.1.46.
Nepovažuje se za úmyslně upuštěný.....	5.1.29.
Signalizace	Příloha 5 B k)
OFICIÁLNÍ VYBAVENÍ (Official equipment)	2.1.14.
Blokovaný míč	5.1.7. c)
Na hřišti	2.1.14.
OFICIÁLNÍ ZAPISOVATEL (Official scorekeeper)	3.7.1.
OHLÁŠENÁ PORADA (Charged conference)	5.1.10.
Druhá ohlášená porada	5.2. b)
Není ohlášenou poradou.....	4.2.2.
Počet porad v obraně je omezena na tři za sedm směn	4.2.1. a), d)
Porada končí	4.2.1. e)
Porada končí, když jdou polaři na lavičku.....	4.2.1. e)
Porada v obraně	4.1.1.
.....	4.2.1.
Porady v obraně se kumulují	4.2.1. b)
Porada v útoku	5.1.10.
.....	5.2.
OPRÁVNĚNOST HRÁČE MŮŽE BÝT PROTESTOVÁNA	1.1.9. b)
Kdy protestovat	1.2.11. a)
Výsledek protestu	1.2.14. c)
OSOBA PŘÍSLUŠEJÍCÍ K ZÁPASU (Person assignet to game)	
Brání polaři nebo míči.....	5.10.3. d)
Zasažená míčem ve hře.....	5.1.9. e)
OVER-SLIDE	5.1.35.
Běžec je aut.....	5.10.3. a) iv)
Běžec není aut.....	5.10.4. n)
Hra na výzvu na domácí metě	5.10.3. a) x)
PÁLKA (Official bat)	2.3.1.
Nasazená součást na pálce	5.3. c) iii), Důsl.
Nepovažuje se za upravenou pálku	Příloha 2 A 12 ii)

Pálka na rozcvičení (warm-up bat)	2.3.2.
.....	Příloha 2 B
.....	5.3. c) iii)
Pálka zasáhne míč podruhé	5.4.4. b) vii)
Páska na rukojeti pálky	2.1.1.
.....	Příloha 2 A 11
Rozprašovací látky (spray) na rukojeti pálky	Příloha 2 A 11
Rytina osobního „ID“ na pálce.....	2.1.1.
Specifikace pálky	Příloha 2 A
Vyřazená ze hry.....	5.4.4. b) iii)
PÁLKAŘ (Batter)	5.1.4.
Brání polari v rozehře poté, co byl vyhlášen aut	5.10.3. c) v)
Brání při hře na domácí metě	5.4.4. c) iii)
Brání ve hře chytači	5.4.4. c) i-ii)
Dostane úmyslnou metu zdarma (walk).....	5.5.1. c) ii)
Je aut	5.4.4.
Je aut za porušení pravidla o nasazení helmy	5.3. c) ii)
Je mu překáženo	5.5.1. d)
Je nesprávně ve hře	5.4.1. Důsledek
Je úmyslně rozptylovaný obranou	4.3.4. a)
Je vyloučen ze hry	5.4.4. b) iii)
Je zasažen nadhozem	5.1.22.
.....	5.11. Důsl. a) i) 5)
Je zasažen správným nadhozem.....	5.5.1. f)
Je zasažen nesprávným nadhozem.....	Důsl. 4.3.1.-7. e)
Může mu být vyhlášen „STRIKE“ jako postih	5.4.3. d) v)
Narazí chybně po dvou dobrých	5.5.2. b) xv)
Nezaujme postavení do 10 sekund.....	5.4.2. b)
.....	5.4.3. d) v)
Odpálí míč pálkou podruhé	5.4.4. b) vii)
Odpálí nesprávně	5.4.4. b) iv-v)
Opustí své území, aby provedl nabíhaný start před odpalem....	5.4.4. b) v)
Pokud nastane třetí aut, než dokončí čas na pálce	5.4.1. c)
Postavení v území pálkaře	5.4.2. d)
Použije nesprávnou pálku.....	5.4.4. b) iii)
Použije upravenou pálku	5.4.4. b) iii)
Provede nabíhaný start před odpalem	5.4.4. b) v)
Připravující se pálkař	5.3.
Stane se běžícím pálkařem	5.5.1.

Úmyslně brání přihrávanému míči	5.4.4. c) iv)
Úmyslně maže čáry území pálkaře	5.4.3. d) vi)
Vstoupí do území pálkaře s upravenou pálkou	5.4.4. b) iii)
Vstoupí do území pálkaře s nesprávnou pálkou.....	5.4.4. b) iii)
Vystoupení z území pálkaře	5.4.2. e)
.....	5.4.3. d) vii)
Vystoupení z území přes domácí metu před chytačem	5.4.4. b) vi)
PICK-OFF PLAY	5.1.37
PLAY BALL	1.1.7.
Družstvo nezahájí hru po přerušení po vyhlášení rozhodčím	1.2.2. d)
Nadhazovač musí být v postavení, aby uvedl míč do hry.....	1.1.7. a)
Pálkař musí zaujmout postavení po vyhlášení rozhodčím	5.4.2. b)
Signalizace	Příloha 5 B a)
POLARĚ (Fielder)	3.1.5.
Je nesprávně ve hře	3.1.8. a-b)
Odrazí odpálený míč mimo hřiště.....	5.11. Důsl. b) i)3)
.....	5.11. Důsl. b) i)6)a)
Postavení v poli.....	3.2.2. a-b)
Rozptyluje nebo zneklidňuje pálkaře.....	4.3.4. a)
Vykopne úmyslně míč mimo hřiště	5.11. Důsl. b) v)
Vynese neúmyslně míč mimo hřiště.....	5.11. Důsl. a) ii)3)
Vynese úmyslně míč mimo hřiště.....	5.11. Důsl. b) v)
Způsobí překážení	5.1.32. b)
Ztratí kontrolu nad míčem při tečování.....	5.11. Důsl. a) ii)4)
POLE (Fair territory)	2.1.7.
PORADA PŘED ZÁPASEM (Pre-game Meeting)	1.1.8.
.....	3.2.3. a)
PORAŽENÝ NADHAZOVAČ (Loss, charged to pitcher – Scoring)	Příloha 6 F
POŘADÍ NA PÁLCE (Batting order)	5.4.1.
POŘADÍ PÁLKAŘŮ (Line-up)	5.1.6.
.....	3.1.14.
.....	5.4.1.
Pokud se použije DP.....	3.2.4. a), c)
PRAVIDLO O ROZDÍLU BODŮ (Run ahead Rule)	1.2.3.
PRAVIDLO TŘETÍHO DOBRÉHO (Third strike rule)	5.1.44.
.....	5.5.1. b)
PRAVIDLO NADHAZOVACÍHO KRUHU (Eight foot circle rule)	5.10.3. b) iii)
PROTEST	1.1.9
.....	1.2.8.
.....	1.2.9.

Co se nepovažuje za protest	1.2.10.
Co se považuje za protest	1.2.8. a)
Podání protestu	1.2.11.
Požadované informace.....	1.2.13.
Termín pro podání protestu.....	1.2.12.
Výsledek protestu	1.2.14.
PŘEBĚHNUTÍ PRVNÍ METY (Overrunning first base)	
Běžec není aut.....	5.10.4. j)
Běžec se pokusí pokračovat na druhou metu.....	5.10.1. h)
PŘEHLED ZÁPASU (Scorekeeper's summary)	Příloha 6 G
PŘEHOZ (Overthrow)	5.1.36.
Běžci jsou oprávněni postupovat.....	5.11. Důsl. b) ii)
Přidělení met.....	5.11. Důsl. b) ii)
PŘEKÁŽENÍ (Obstruction)	5.1.32.
Běžec nemůže být aut.....	5.10.2. d)
Běžec může být aut.....	5.10.2. d) i) 1.-3.
Chytače	5.5.1. d) Důsl. 4)
Polař nemůže blokovat metu bez míče.....	5.1.32. b) v)
Bránění má přednost	5.10.2. d) i)
Při squeeze play	4.3.4. b)
PŘEMÍSTĚNÁ META (Dislodged base)	5.1.14.
Běžec může být autován.....	5.10.1. i)
.....	5.10.4. n)
Běžec není aut, když přemístí metu.....	5.10.4. n)
Běžec pokračující v postupu se jí nemusí dotknout	5.9. e)
PŘERUŠENÍ HRY (Suspension of play)	3.6.7.
Družstvo odmítne pokračovat ve hře po přerušení.....	1.2.2. c)
Signalizace	Příloha 5 B i)
PŘIHRÁVKA (Throw)	5.1.45.
PŘIHRÁVKA NA METU, KDYŽ JE NADHAZOVAČ NA NADHAZOVACÍ METĚ	4.3.7.
PŘÍMÝ ODPAL (Line drive)	5.1.31.
Není vnitřní chycený.....	5.1.26.
Úmyslně upuštěný.....	5.1.29.
PŘIPRAVUJÍCÍ SE PÁLKAŘ (On-deck batter)	5.1.33.
.....	5.3.
Musí mít helmu.....	5.3. c) ii)
Nesmí bránit	5.3. c) iv)-v)
Používá nesprávnou pátku na rozcvičení	5.3. c) iii)
Smí opustit přípravný kruh	5.3. c) iv)

PŘÍPRAVNÝ KRUH PÁLKAŘE (Batter's on-deck circle)	2.1.15.
.....	Příloha 1 F
Připravující se pálkař musí použít přípravný kruh	5.3. c) i)
Připravující se pálkař může opustit kruh	5.3. c) iv)
RESIN	
Nadhazovač jej použije	4.3.5. b-c)
Může se použít na pátku	Příloha 2 A 11.
ROZEHRA (Play)	5.1.38
ROZHODČÍ (Umpires)	3.6.
Metový rozhodčí	3.6.3.
.....	Příloha 5 A k)
Míč se odrazí od rozhodčího mimo hru	5.11. Důsl. b) i)6)a)
Míč uvízne ve vybavení nebo oděvu rozhodčího.....	5.11. Důsl. e) ii)
Mohou opravit rozhodnutí	3.6.6. c)
Nemůže změnit rozhodnutí jiného rozhodčího	3.6.6. b)
Nesmí nosit viditelné šperky	Příloha 5 A d)
Rozhodčí na domácí metě	3.6.2.
.....	Příloha 5 A k)
Rozhodčí na domácí metě brání chytači v pokusu o přihrávku..	5.1.30. b)
.....	5.10.3. d)
Rozhodnutí o způsobilosti hřiště	3.6.2. a)
Rozhodnutí, posouzení (judgement)	3.6.6.
Samostatný rozhodčí - odpovědnosti.....	3.6.4.
Se může poradit se svým kolegou	3.6.6. c)
Signalizace rozhodčích.....	Příloha 5 B
Vybavení, uniforma	Příloha 5 A c-e)
Výměna rozhodčích	3.6.5.
Zasažený dobře odpáleným míčem	5.1.16. d)
.....	5.5.1. e)
Zasažený chybným odpalem.....	5.1.20. d)
Zasažený přihrávaným míčem	5.10.1. c)
RUCE NEJSOU SOUČÁSTÍ PÁLKY (Hands not part of bat)	5.5.1. f)
RUKAVICE (Gloves)	2.4.1.
.....	Příloha 4
Bílé kruhy nebo obrazce na rukavici	2.4.1. d)
Použití nesprávné rukavice	2.1.10.
.....	5.1.34. ii)
.....	5.7.
Mitt – (Speciální rukavice)	2.4.1. a)
.....	2.1.13.

Vícebarevná rukavice.....	2.4.1. c)
RYCHLE OPAKOVANÝ NADHOZ (Quick return pitch).....	4.1.8.
Nastane Nenadhozeno	4.5. b)
ŘÁDNÁ HRA (Regulation game)	1.2.1. a-f)
SAFE SIGNALIZACE (Safe signal).....	Příloha 5 B h)
SEBEOBĚTOVACÍ ODPAL – zápis (Sacrifice fly – scoring)	Příloha 6 A 2.a)
SEZNAM ČLENŮ DRUŽSTVA (Line-up card & Line-up).....	3.1.13.
.....	3.1.14.
.....	3.2.1.
Musí být podepsán hlavním koučem.....	3.4.2. a)
Musí být pouze mužský nebo pouze ženský.....	3.2.1. d)
Nesprávné číslo dresu uvedené v seznamu.....	3.2.1. e)
Oprávněný člen družstva může být připsán kdykoliv	3.2.1. c)
Pořadí pálkařů se musí dodržet.....	5.4.1.
Neoprávněný člen na soupisce může být předmětem protestu... 1.1.9. b)	
.....	1.2.14. c)
Vyloučení kouče/vedoucího uvedeného v seznamu	Důsl. 3.2.8. a), c)
SEZNAM HRÁČŮ ZÁKLADNÍ SESTAVY (Starting line-up).....	3.1.20.
.....	3.1.13
.....	3.2.3. a)
Návrat do hry (Re-entry).....	3.2.3. e)
Pořadí pálkařů.....	3.2.3. e)
Suplující hráč (DP)	3.2.2. a)
.....	Příloha 6 A 1
SKOK (Leaping)	4.1.4.
SKREČ (Forfeit).....	1.1.3.
Družstvo má nedostatečný počet hráčů.....	3.2.2. a) Důsl.
Družstvo použilo člena, který není oprávněn být na soupisce..... 1.1.9. b)	
.....	1.2.14.
Důvody pro skreč	1.2.2. a-j)
Nedokončení zápasu s potřebným počtem hráčů.....	3.2.2. a), Důsl.
Neoprávněný hráč se vrátí do hry	1.2.2. i)
.....	Důsl. 3.2.8. f)
Rozhodnutí rozhodčího na domácí metě	1.1.3.
Vyřazený nebo vyloučený člen družstva neodejde ze hřiště	3.5.1. c) Důsl. c)
Výsledek skrečovaného zápasu	1.2.7. c)
Záznamy v zápisu	Příloha 6 I
Žádný náhradník není k dispozici.....	Důsl. 3.2.8. d)
SLAP HIT.....	5.1.38.
Nepovažuje se za ulejkvu.....	5.1.38.

SMĚNA (Inning)	1.1.5.
SOUPISKA (Rooster)	3.1.19.
Oprávněnost být na soupisce.....	1.1.9. b)
SPORNÁ ROZHODNUTÍ (Disputed calls)	3.5.1. a)
.....	3.5.1. a) Důsl. a,b)
SQUEEZE PLAY	5.1.41.
STAŽENÝ HRÁČ (Withdrawn player)	3.1.24.
Musí si vyměnit dres.....	3.2.6. b)
Ustanovení pro použití Zastupujícího hráče.....	3.2.6. a-c)
STOJNÁ NOHA (Pivot foot)	4.1.7.
Musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou	4.3.2. b)
STRIKE ZONE	5.1.43.
SUPLUJÍCÍ HRÁČ (Designated player – DP)	3.1.3
.....	3.2.4.
Hra může pokračovat s 9 nebo s 10 hráči.....	3.2.4. b) iii)
Minimální počet hráčů při použití DP	3.2.2. a)
Může být nahrazen hráčem FLEX	3.2.5. c)
Může hrát v útoku i v obraně.....	3.2.4. b) i)
Nastoupí do obrany a není to střídání	3.2.4. b) i)
Rozšíření počtu hráčů na 10.....	3.2.4. b) iv)
Smí se vrátit do hry	3.2.3. e)
Zápis	Příloha 6
ŠPERKY, RUŠIVÉ OZDOBY (Distracting adornments)	2.5.1. g)
Hráč je vyloučen ze hry.....	Důsl. 2.5.1.
ŠTÍTKY (Visors)	2.5.1. a) ii)
TEČOVÁNÍ (Tag)	5.1.44.
Běžec je aut.....	5.1.44. a)
.....	5.10.3. a) ii)
Běžící pálkař je aut	5.1.44. a)
.....	5.5.2. a) iii)
Nesprávné tečování	5.10.4. h)
TEČOVANÝ ODPAL (Foul tip)	5.1.21.
Je dobrý nadhoz.....	5.1.21. b)
TIEBREAKER	1.2.4.
Nesprávný běžec na metě.....	1.2.4. c)
Tečování met ve správném pořadí.....	5.9. a)
TIME	1.1.10.
Mrtvý míč	1.2.6. c)
Přerušení hry.....	3.6.7. d-f)
Signalizace	Příloha 5 B i)

TROJAUT (Triple play)	5.1.49.
UKONČENÍ ZÁPASU ROZHODČÍM (Game called by umpire)	1.2.1. c)
ÚMYSLNÁ META ZDARMA (Intentional base on balls - walk)	5.1.28.
.....	5.5.1. c) ii)
Míč je mrtvý	5.1.28.
ÚMYSLNĚ UPUŠTĚNÝ ODPAL ZE VZDUCHU (Int. drop. fly ball)	5.1.29.
Běžci se musí vrátit	5.5.2. b) xiv)
Běžící pálkař je aut	5.5.2. b) xiv)
Odražený a vypadnutý míč se nepovažuje za upuštěný	5.1.29.
Vnitřní chycený má přednost	5.1.29.
UPRAVENÁ PÁLKA (Altered bat)	2.1.1.
Mrtvý míč	5.4.4. b) iii)
Pálkař je aut při použití upravené pálky	5.4.4. b) iii)
Pálkař v území s upravenou pálkou	5.4.4. b) iii)
Signální nebo kuželovitý nástavec na rukojeť pálky	2.1.1.
Specifikace pálky	Příloha 2 A
UPUŠTĚNÝ MÍČ PŘI OTÁČENÍ RUKY NADHAZOVAČE	4.6.
UPUŠTĚNÝ TŘETÍ DOBRÝ NADHOZ (Dropped third strike)	
Běžící pálkař je aut	5.6. a) iii)
Běžící pálkař smí použít jakoukoliv část dvojitě první mety	5.6. a) ii)
Pálkař je aut	5.4.4. a) ii)
URÁŽLIVÉ POZNÁMKY VŮČI HRÁČŮM NEBO ROZHODČÍM	3.5.1. c) i)
ÚZEMÍ CHYTAČE (Catcher's box)	2.1.4.
Rozměry území chytače	Příloha 1 D, F
ÚZEMÍ KOUČE (Coach's box)	2.1.5.
Rozměry území kouče	Příloha 1 B, F
ÚZEMÍ PÁLKAŘE (Batter's box)	2.1.3.
Rozměry území pálkaře	Příloha 1 D, F
ÚZEMNÍ PRAVIDLA (Ground rules)	Příloha 5 A g)
VÍTĚZ ZÁPASU (Winner of game)	1.2.7.
VNĚJŠÍ POLE (Outfield)	2.1.16.
VNITŘNÍ CHYCENÝ (Infield fly)	5.1.26.
Běžící pálkař je aut	5.5.2. a) v)
Má přednost před úmyslně upuštěným míčem	5.1.29.
Míč zůstává ve hře	5.5.2. a) v) Důsl.
Rozhodnutí	Příloha 5 A l) 5.
Signalizace	Příloha 5 B n)
VNITŘNÍ POLAŘ (Infielder)	3.1.12.
VNITŘNÍ POLE (Infield)	2.1.12.

VOLBY VE HŘE (Option plays)	5.1.34.
Neohlášené střídání	3.2.8. Důsl. e)
Nesprávný nadhazovač se vrátí nadhazovat	Důsl. 4.8. b)
Nesprávný nadhoz	Důsl. 4.3.1.-7. b-d)
Překážení chytače	Důsl. 5.5.1. d) 2)
Zahraný aut pomocí nesprávné rukavice.....	5.7.
VRÁCENÍ NADHOZU CHYTAČEM (Return of pitch)	4.3.6. b)
VYBAVENÍ (Equipment)	2.3.
Odložené na hřišti.....	5.10.3. c) xii)
Oficiální vybavení	2.1.12.
Vybavení, které není na svém místě (detached).....	5.1.13.
Zasažení neoficiálního vybavení družstva v útoku	5.10.4. p)
VYBĚHNUTÍ Z METY (Tagging up)	5.1.45.
Běžec může správně postupovat.....	5.1.45.
Běžec není aut.....	5.10.4. l)
Běžec nesprávně vyběhne z mety při míči v letu.....	5.9. g)
VYKROČENÍ Z ÚZEMÍ PÁLKAŘE (Stepping out of batter's box)	5.4.3. d) vii)
.....	5.4.4. b) vi)
Pálkař odpálí míč nesprávně.....	5.1.23. a)
.....	5.1.23. d)
Pálkař přestoupí z jednoho území pálkaře do druhého	5.4.4. b) vi)
VYLOUČENÍ ZÁSTUPCE DRUŽSTVA (Team officials ejected)	5.2. b)
Za druhou ohlášenou poradu v útoku	5.2. b) Důsl.
Za nesprávný návrat do hry	3.2.8. Důsl.
Za pokus způsobit nesprávný nadhoz.....	4.5. e)
Za porušení povinností kouče.....	3.4. Důsl.
VYLOUČENÍ ZE HRY (Ejection)	3.1.4.
Běžci si vymění postavení na metách	5.10.3. a) xiii) Důsl.
Cizí substance nanesená na míč	4.3.5. Důsl.
Člen družstva maže čáry území pálkaře.....	5.4.3. d) vi) 3.
Člena družstva.....	3.5.1. a-c) Důsl.
Další ohlášená porada v útoku.....	5.2. b) Důsl.
Kouče	3.4. Důsl.
.....	Důsl. 3.2.8. b)
.....	Důsl. 5.2. b)
Nesprávný nadhazovač se vrátí do hry	4.8. Důsl. a)
Pálkař použije upravenou pálku	5.4.4. b) iii)
Polař překáží pomocí naznačení tečování (fake tag)	5.10.2. b)
Polař zneklidňuje pálkaře.....	4.3.4. a) Důsl.
Použití taktiky, která způsobí nesprávný nadhoz	4.5. e)

Připravující se pálkař použije nesprávnou pálku na rozcvičení .. 5.3. c) iii)	
Připravující se pálkař si nenasadí helmu..... 5.3. c) ii)	
Rozhodčí může vyloučit za porušení pravidel	Příloha 5 A I) 3.
Skreč v důsledku nastoupení vyloučeného hráče do hry	1.2.2. j)
Skreč v důsledku vyloučení	1.2.2. g-h)
Úmyslné vrazení běžce do polaře	5.10.3. c) ix)
Vedoucího družstva	Důsl. 3.2.8. b)
.....	Důsl. 5.2. b)
VYŘAZENÍ Z NADHAZOVÁNÍ (Removal from pitching position)	
Pro další poradu v obraně nad povolený počet.....	4.2.1. a) Důsl.
VYŘAZENÍ ZE HRY (Removal from the game)	3.1.17.
Hráč neodstraní šperky	2.5.1. Důsl.
Hráč neopustí hru ve stanoveném čase	3.5.1. c) Důsl. c)
Neoprávněný hráč.....	3.1.11.
Nesprávná pálka na rozcvičení musí být vyřazena	5.3. c) iii) Důsl.
Rozhodčí mohou vyřadit hráče za porušení PRAVIDEL ...	3.1.18.
Upravená a nesprávná pálka musí být vyřazena	5.4.4. b) iii)
ZAHŘÍVACÍ (KOMPRESNÍ) RUKÁVY (Warming sleeves).....	2.5.1. b) ii)
ZÁMEZÍ (Foul territory)	2.1.8.
ZÁPIS (Box score)	Příloha 6 A
ZAPISOVÁNÍ (Scoring)	Příloha 6
Záznamy skrečovaných zápisů.....	Příloha 6 I
ZASAŽENÝ PÁLKAŘ (Hit by pitch).....	5.1.22.
ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (Replacement player)	3.1.18.
.....	3.2.6. e)
Musí být ohlášen rozhodčímu	3.2.6. d)
Musí povinně nastoupit, pokud hráč krvácí	3.2.6. b)
Může hrát v útoku i v obraně	3.2.6.
Neoprávněný zastupující hráč.....	3.1.12.
Nepovažuje se za střídání	3.2.6. c)
Řeší se jako střídání	3.2.6. c)
Statistiky v zápisu	Příloha 6 A
ZDRAVOTNÍ ZAŘÍZENÍ (Medical apparatus)	2.5.1. g)
ZPOCHYBŇOVÁNÍ POSOUZENÍ A ROZHODNUTÍ	3.5.1. a)
ZPŮSOBILOST HRÍŠTĚ (Conditions of field)	3.6.2. a)
ZRANĚNÝ HRÁČ (Injured player)	
Může být vyměněn na poradě před zápasem	3.2.3. c)
Může být vystřídán před postupem na přidělenou metu	3.2.8. g)
Rozhodčí by měl přerušit hru.....	3.6.7. f)



Česká softballová asociace

Zátopkova 100/2

160 17 Praha 6

E-mail: info@softball.cz

www.softball.cz

