

PRAVIDLA SOFTBALLU

2019-2021

PRAVIDLA SOFTBALLU 2019–2021 obsahují oficiální pravidla pro fast pitch softball, vydává je Česká softballová asociace (dále jen ČSA), jsou platná **od 1. 1. 2019** a řídí se podle nich všechny soutěže organizované a pořádané Českou softballovou asociací (dále jen „PRAVIDLA“).

Tato **PRAVIDLA** současně ruší platnost původních Pravidel softballu 2014–2017 včetně všech Dodatků k nim vydaných.

PRAVIDLA odpovídají obsahu mezinárodních pravidel „**2018-2021 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 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 připomínky a revize při překladu české verze **PRAVIDEL** z originálu WBSC patří kolegům Vladimíru Lissovi, Janu Horovi a Michalu Židkovi.

Pavel Východský

Verze 30092018

OBSAH

REJSTŘÍK 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 SEZNAM HRÁČŮ.....	28
3.3. HRA NA VÝZVU.....	32
3.4. KOUČI.....	35
3.5. ČLENOVÉ A ZÁSTUPCI DRUŽSTVA.....	36
3.6. ROZHODČÍ.....	37
3.7. ZAPISOVATELÉ.....	40
KAPITOLA 4. NADHAZOVÁNÍ	41
4.1. DEFINICE	41
4.2. PORADA V OBRANĚ	42
4.3. POŽADAVKY NA SPRÁVNÝ NADHOZ	44
4.4. NADHOZY NA ROZCVIČENÍ (Warm-up pitches)	48
4.5. NENADHOZENO (No pitch)	49
4.6. UPUŠTĚNÝ NADHOZ (Dropped ball)	50

4.7.	NÁVRAT NADHAZOVAČE (Return of pitcher)	50
4.8.	NESPRÁVNÝ NADHAZOVAČ (Illegal pitcher)	50
KAPITOLA 5. ODPALOVÁNÍ A BĚH PO METÁCH		51
5.1.	DEFINICE	51
5.2.	OHLÁŠENÁ PORADA V ÚTOKU	61
5.3.	PŘIPRAVUJÍCÍ SE PÁLKAŘ	61
5.4.	ODPALOVÁNÍ	63
5.5.	BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ (Batter-runner)	68
5.6.	DVOJITÁ PRVNÍ META	74
5.7.	POUŽITÍ NESPRÁVNÉ RUKAVICE	75
5.8.	SEJMUTÍ HELMY	75
5.9.	TEČOVÁNÍ MET VE SPRÁVNÉM POŘADÍ	76
5.10.	BĚŽCI	77
5.11.	DŮSLEDKY BĚHU PO METÁCH (JINÉ NEŽ PŘI PŘEKÁŽENÍ)	85
PŘÍLOHA 1: HŘIŠTĚ A JEHO USPOŘÁDÁNÍ		89
A.	OFICIÁLNÍ ROZMĚRY HŘIŠTĚ	89
B.	OFICIÁLNÍ ROZMĚRY USPOŘÁDÁNÍ HŘIŠTĚ	90
C.	OFICIÁLNÍ ROZMĚRY MET	90
D.	OFICIÁLNÍ ROZMĚRY ÚZEMÍ PÁLKAŘE A CHYTAČE	91
E.	OFICIÁLNÍ ROZMĚRY DOMÁCÍ A NADHAZOVACÍ METY	92
F.	SEZNAM RYCHLÝCH ODKAZŮ	92
G.	VYZNAČENÍ POLE	94
PŘÍLOHA 2: SPECIFIKACE PÁLKY		96
A.	OFICIÁLNÍ PÁLKA	96
B.	PÁLKA NA ROZCVIČENÍ	97
PŘÍLOHA 3: STANDARDY PRO MÍČ		98
A.	OFICIÁLNÍ MÍČ	98
B.	ROZMĚRY A SPECIFIKACE	98
PŘÍLOHA 4: SPECIFIKACE RUKAVICE		100

PŘÍLOHA 5: ROZHODČÍ	101
A. VŠEOBECNÉ INFORMACE PRO ROZHODČÍ	101
B. SIGNÁLY.....	103
PŘÍLOHA 6: ZAPISOVÁNÍ	104
A. ZÁPIS	104
B. METOVÝ ODPAL SE NEZAPÍŠE	106
C. SEBEOBĚTOVACÍ ODPAL DO VZDUCHU	107
D. DOBĚH (BOD) NA ODPAL	107
E. VÍTĚZNÝ NADHAZOVAČ.....	107
F. PORAŽENÝ NADHAZOVAČ.....	108
G. PŘEHLED ZÁPASU	108
H. KRÁDEŽ MET	109
I. ZÁZNAMY SKREČOVANÝCH ZÁPASŮ	109
REJSTŘÍK	110

REJSTŘÍK DEFINIC

BĚŽEC (Runner)	58
BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ (Batter-runner)	51
BLOKOVANÝ MÍČ (Blocked ball)	51
BRÁNĚNÍ VE HŘE (Interference).....	57
ČAS NA PÁLCE (Turn at bat)	60
CHYBNÝ ODPAL (Foul ball).....	55
CHYCENÍ MÍČE (Catch)	52
ČLEN DRUŽSTVA (Team member)	28
CROW HOP	41
DOBŘÝ ODPAL (Fair ball)	53
DOČASNĚ MRTVÝ MÍČ (Delayed dead ball)	53
DOČASNÝ BĚŽEC (Temporary runner)	28
DOMÁCÍ DRUŽSTVO A DRUŽSTVO HOSTŮ	8
DRUŽSTVO V OBRANĚ (Defensive Team)	8
DRUŽSTVO V ÚTOKU (Offensive Team)	8
DVOJAUT (Double play).....	53
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)	27
HŘIŠTĚ (Playing field)	19
KOUČ (Coach).....	25
KRADENÍ METY (Stealing)	59
LAVIČKA (Dugout)	17
META ZDARMA (Base on balls or Walk)	51
METOVÁ ČÁRA (Base line).....	17
METOVÁ DRÁHA (Base path).....	51
METOVÝ KOUČ (Base coach)	25
MÍČ V LETU (Fly ball)	54
MÍČ VE VZDUCHU (In flight).....	56
MRTVÝ MÍČ (Dead ball)	53
NADHOZ (Pitch).....	42

NÁHRADNÍK (Substitute).....	28
NÁRAZ – ULEJVKA (Bunt).....	52
NÁVRAT DO HRY (Re-entry)	27
NAZNAČENÉ TEČOVÁNÍ (Fake tag).....	54
NECHRÁNĚNÝ BĚŽEC (In jeopardy)	56
NECHYCENÝ NADHOZ (Passed ball)	42
NECHYTATELNÁ PŘIHRÁVKA (Wild throw).....	60
NECHYTATELNÝ NADHOZ (Wild pitch)	60
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)	56
NESPRÁVNĚ ODPÁLENÝ MÍČ (Illegally batted ball)	56
NESPRÁVNĚ STŘÍDÁNÍ (Illegal substitute).....	26
NESPRÁVNÝ HRÁČ (Illegal player).....	26
NESPRÁVNÝ NADHAZOVAČ (Illegal pitcher).....	41
NESPRÁVNÝ NÁVRAT DO HRY (Illegal re-entry)	26
NUCENÝ AUT (Force out)	54
ODPAL (Batted ball)	51
ODRAŽENÝ MÍČ (Trapped ball)	60
OFICIÁLNÍ VYBAVENÍ (Official equipment).....	18
OHLÁŠENÁ PORADA V OBRANĚ (Charged defensive conference)	41
OHLÁŠENÁ PORADA V ÚTOKU (Charged offensive conference)	53
OVER-SLIDE	58
PÁLKAŘ (Batter)	51
PLAY BALL	9
POLAŘ (Fielder)	25
POLE (Fair territory)	18
PORADA PŘED ZÁPASEM (Pre-game Meeting).....	9
POŘADÍ NA PÁLCE (Batting order)	51
POŘADÍ PÁLKAŘŮ (Line-up).....	27
PRAVIDLO TŘETÍHO DOBRÉHO (Third strike rule)	60
PŘEHOZ (Overthrow).....	58
PŘEKÁŽENÍ (Obstruction)	57
PŘEMÍSTĚNÁ META (Dislodged base)	53
PŘIHRÁVKA (Throw).....	60
PŘÍMÝ ODPAL (Line drive)	57

PŘIPRAVUJÍCÍ SE PÁLKAŘ (On-deck batter).....	58
PROTEST	9
RYCHLE OPAKOVANÝ NADHOZ (Quick return pitch)	42
SEZNAM ČLENŮ DRUŽSTVA (Line-up card).....	27
SKOK (Leaping).....	41
SKREČ (Forfeit)	8
SLAP ÚDER (Slap hit)	58
SMĚNA (Inning).....	8
SQUEEZE PLAY.....	59
STAŽENÝ HRÁČ (Withdrawn player)	28
STOJNÁ NOHA (Pivot foot)	42
STRIKE ZONE	59
SUPLUJÍCÍ HRÁČ (Designated player – DP)	25
TEČOVÁNÍ (Tag).....	59
TEČOVANÝ ODPAL (Foul tip).....	55
TIME	9
TROJAUT (Triple play)	60
ÚMYSLNÁ META ZDARMA (Intentional base on balls or Intentional walk) 56	
ÚMYSLNĚ UPUŠTĚNÝ ODPAL ZE VZDUCHU (Intentionally dropped fly ball)	57
UPRAVENÁ PÁLKA (Altered bat).....	17
ÚZEMÍ CHYTAČE (Catcher's box).....	17
ÚZEMÍ PÁLKAŘE (Batter's box)	17
VNĚJŠÍ POLE (Outfield)	18
VNITŘNÍ CHYCENÝ (Infield fly).....	56
VNITŘNÍ POLAŘ (Infielder).....	27
VNITŘNÍ POLE (Infield)	18
VOLBA VE HŘE (Option play)	58
VYBAVENÍ A DRES, KTERÉ NEJSOU NA SVÉM MÍSTĚ (Detached equipment or uniform).....	53
VYBĚHNUTÍ Z METY (Tagging up).....	60
VYLOUČENÍ ZE HRY (Ejection)	25
VYŘAZENÍ ZE HRY (Removal from the game)	27
ZÁMEZÍ (Foul territory)	18
ZASAŽENÝ PÁLKAŘ (Hit by pitch)	55
ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (Replacement player).....	27

KAPITOLA 1. HRA

1.1. DEFINICE

1.1.1. HRA NA VÝZVU (Appeal) – MÍČ VE HŘE NEBO MRTVÝ MÍČ

Hra na výzvu, pokud je míč ve hře nebo je míč mrtvý, je hra nebo situace, o které rozhodčí nemůže rozhodnout, dokud o to není požádán vedoucím, 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 turnajem 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 míč ve hře na začátku zápasu nebo při pokračování ve hře po jejím přerušení za předpokladu, že

- nadhazovač má míč v nadhazovacím kruhu; a současně
- 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, narozdíl od hry na výzvu, kdy namítá

- nesprávný výklad nebo použití konkrétního pravidla rozhodčím; nebo
- oprávněnost člena družstva v seznamu členů družstva.

1.1.10. TIME

„Time“ je povel rozhodčího použitý k přerušení hry v zápasu; v tom případě 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 v šesti směnách a 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 než domácí družstvo získá více bodů předtím, než je dosaženo třetího autu v druhé polovině 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 je oprávněn ukončit hru kdykoliv z důvodu setmění, deště, ohně, paniky nebo jiného důvodu, který může způsobit fyzické ohrožení členům družstev nebo sponzorům a významným osobám příslušným k družstvům.
- 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 případě jakéhokoliv jednání hráčů nebo diváků, které by mohlo vést ke skreči zápasu. Rozhodčí na domácí metě může vyhlásit skreč zápasu v případě, že jakýkoliv člen družstva nebo divák fyzicky napadne kteréhokoliv rozhodčího.
- f) Zápas, který se nepovažuje za řádnou hru nebo se považuje za řádnou nerozhodnou hru, se musí hrát znovu od začátku. Původní seznam členů družstva (line-up card) může být pro nový zápas změněn.

1.2.2. SKREČ ZÁPASU (Forfeited Game)

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

- a) družstvo nenastoupí do pole;
- b) družstvo v poli odmítne zahájit zápas, ve kterém je uvedené v rozpisu zápasů, nebo odmítne zahájit zápas v čase stanoveném pro tento zápas v rozpisu zápasů nebo ve lhůtě stanovené organizátorem soutěže pro nastoupení do zápasu před účinkem 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 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;

- 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 ve všech soutěžích, turnajích a šampionátech 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 rozehry 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 jak je určeno podle pořadí pálkařů, tato chyba musí být napravena, jakmile je objevena. Tato chyba není 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 pálkař 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 polář uplatňuje hru na výzvu, musí při tom být ve vnitřním poli;
 - iii) v případě poslední roze hry v zápasu předtím, než rozhodčí opustí hřiště.
- b) Běžci mohou opustit své postavení na metách 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 přihrávkou.

- 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 pouze při mrtvém míči poté, co vstoupí do hřiště. Příslušný rozhodčí vezme na vědomí uplatnění hry na výzvu a následně vydá rozhodnutí o dané situaci. 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) předčasně 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 při použití pravidla o Zastupujícím hráči;
 - vii) nesprávný návrat do hry;
 - viii) nastoupení neohlášeného hráče při použití pravidla o Suplujícím hráči (DP);
 - ix) běžci si vymění postavení na metách, které obsadili.

1.2.7. VÍTEŽ 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 byla hra přerušena.
- c) Výsledek skreče 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) Po provedení správného nebo nesprávného nadhozu nemůže být změněno žádné rozhodnutí rozhodčího.
- c) Kdykoliv může být podán protest proti oprávněnosti člena družstva na seznamu členů družstva, a to příslušnému orgánu kromě rozhodčího 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 neumožnit 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 zvítězil v zápasu.

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 obnově hry;
- n) zda je nebo není dostatečné světlo k pokračování ve hře;
- o) jakýchkoliv 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 rozehře v zápasu, 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 hrající vedoucí protestujícího družstva. Rozhodčí na domácí metě musí vyzoomět 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

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 pro zahájení příslušného zápasu uvedeného v rozpisu zápasů.

1.2.13. POŽADAVKY NA FORMÁLNÍ SEPSÁNÍ PROTESTU

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

Rozhodnutí o protestu musí vést k jednomu z následujících závěrů:

- a) Protest je shledán neoprávněným a výsledek zápasu zůstává nezměněný.
- b) Protest je uznán jako oprávněný kvůli nesprávný výklad pravidla – zápas se musí hrát znovu od okamžiku, kdy došlo k nesprávnému rozhodnutí, a příslušné rozhodnutí musí být opraveno.
- c) Protest je uznán jako oprávněný kvůli neoprávněnosti člena družstva ke hře – výsledkem zápasu je skreč pro družstvo, které se provinilo.

KAPITOLA 2. HŘIŠTĚ 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. LAVIČKA (Dugout)

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

2.1.6. 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.

2.1.7. ZÁMEZÍ (Foul territory)

Jakákoliv část hřiště vně pole.

2.1.8. HELMA (Helmet)

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

- a) Připravující se pálkař, pálkař, běžící pálkař a běžec musí mít helmu, která má kryty obou uší. Helma musí být takového druhu, aby měla bezpečnostní prvky stejné nebo vyšší úrovně, než má plná plastová čepice s vnitřním polstrováním. Kryt chránící pouze uši nespĺňuje specifikaci správné helmy.
- b) Chytač a hráč v obraně může mít helmu tzv. skull typu bez chráničů uší.

2.1.9. NESPRÁVNÁ PÁLKA (Illegal bat)

Pálka, která nespĺňuje parametry a požadavky podle pravidla 2.3.1.

2.1.10. NESPRÁVNÁ RUKAVICE (Illegal glove)

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

2.1.11. VNITŘNÍ POLE (Infield)

Část pole, kterou obvykle pokrývají vnitřní polaři.

2.1.12. OFICIÁLNÍ VYBAVENÍ (Official equipment)

Jakékoliv vybavení (pálky, rukavice, 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.

2.1.13. VNĚJŠÍ POLE (Outfield)

Část pole, která je za vnitřním polem.

2.1.14. 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)

- a) Hřiště musí být rovná plocha bez překážek s minimálními rozměry uvedenými v Příloze 1 (Hřiště a dispozice hrací plochy) a musí obsahovat všechny zobrazené součásti.
- b) 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 až k pomezím čarám.
- c) 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).
- d) 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 1), musí být zřetelně označena pro rozhodčí.
- b) Pokud se využije 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-SD nebo ISF soutěžích se smí použít pouze oficiální páłka odpovídající standardům WBSC-SD nebo ISF komise pro standardy vybavení (The World Baseball Softball Confederation – Softball Division or ISF Equipment Standards Commission) a označená logem WBSC-SD nebo ISF, které vydává Komise pro standardy vybavení. Seznam schválených páłek a schválené logo WBSC-SD je možné najít na webové stránce WBSC www.wbcs.org; schválené standardy pro páłky jsou uvedeny v Příloze 2A (Specifikace páłek).

2.3.2. PÁLKA NA ROZCVIČENÍ (Warm-up bat)

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

2.3.3. MÍČ (Official softball)

V soutěžích WBSC lze použít pouze oficiální míč pro softball, odpovídající standardům Komise WBSC pro standardy vybavení a označený značkou schválenou Komisí WBSC nebo ISF pro standardy vybavení. Viz Příloha 3 (pro schválené standardy míče).

2.4. VYBAVENÍ HRÁČŮ

2.4.1. RUKAVICE (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 vyjma nadhazovače mohou použít rukavici jakékoliv barvy nebo kombinace barev.
- d) Rukavice s bílými, šedými nebo žlutými optickými kruhy na vnější straně rukavice, které mohou připomínat nebo vyvolat zdání 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. Chytání nadhozů bez masky není dovoleno. Hráč, který se proviní proti tomuto pravidlu, musí být neprodleně vyměněn za hráče, jehož výstroj odpovídá PRAVIDLŮM. Místo chrániče krku se může použít prodloužený chránič pevně spojený s maskou. Chytač může použít masku odvozenou od masky brankáře ledního hokeje. Pokud není chránič krku zabudován do masky, před použitím masky musí být samostatný chránič krku připevněn k masce.
- 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 zakázány a musí být odstraněny ze hry. Chytač nesmí použít plastovou obličejovou masku nebo chránič namísto regulérní masky s chráničem krku.
- c) **CHRÁNIČE TRUPU.** Všichni chytači (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 pálkař a běžící pálkař.

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 mít z náboženských důvodů specifickou pokrývku hlavy a oděv, který neodpovídá PRAVIDLŮM.

- a) **ČEPICE**
- i) Čepice musí být typu „baseballová čepice“, je povinná pro všechny mužské hráče a musí být nošena správně.
 - ii) Pro hráčky jsou čepice, štítky (vizors) a pásky kolem vlasů 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 stejné barvy a stylu. Plastové nebo tvrdé štítky jsou zakázány.

- iii) Pokud hráč v obraně použije schválenou helmu podobné barvy, jako je týmová čepice, nemusí si nasadit čepici.
- b) SPODNÍ TRIKA
- i) Hráč může mít pod dresem spodní triko (může být barevné nebo bílé). Není to 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, roztřepenými nebo prořezanými rukávy na viditelných místech.
 - ii) Zahřívací (kompresní) rukávy jsou povoleny, ale za stejných podmínek jako dlouhé rukávy spodního trika. Tyto rukávy musí být na obou rukách a musí být stejné barvy jako spodní trika s dlouhými rukávy ostatních hráčů.
- 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 to 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, Snap-On nebo Velcro „slajdovacích“ součástí výstroje. Žádný hráč nesmí mít oblečené „slajdovací“ kalhoty s roztrhanými, roztřepenými 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. Hráč bez čísla nesmí nastoupit do hry.
- e) JMÉNA. Hráči mohou mít na dresech na zádech uvedena svá jména nad číslem.
- f) BANDÁŽE. Hráči nesmějí mít na sobě v průběhu zápasu sádrové obvazy, dlahy z kovových nebo podobných tvrdých materiálů. Jakékoliv viditelné 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 Komise WBSC-SD nebo ISF pro standardy vybavení vyhrazuje právo odmítnout nebo odvolat schválení jakéhokoliv vybavení, které podle výhradního rozhodnutí Komise WBSC-SD nebo ISF pro standardy vybavení významně změní charakter hry, ovlivní bezpečnost účastníků nebo diváků či umožní, aby výkon hráče byl více produktem jeho vybavení než vlastních schopností a dovedností hráče.

DŮSLEDKY

Pravidlo 2.4.2.	Použití nesprávné obuvi
Důsledek	Po upozornění rozhodčího při opakovaném porušení pravidla musí být člen družstva vyloučen ze hry.
Pravidlo 2.4.3.a	Porušení chytače mít helmu
Důsledek	Po upozornění rozhodčího při opakovaném porušení pravidla musí být hráč vyloučen ze hry.
Pravidlo 2.4.3.b-d	Porušení hráče mít povinné vybavení
Důsledek	Hráč je vyřazen ze hry. Pokud pokračuje ve hře, musí být vyloučen ze hry.
Pravidlo 2.5.1.	Nesprávný dres nebo nesprávné nošení dresu hráčem
Důsledek	Pokud hráč odmítne uvést svůj dres nebo jeho nošení do souladu s pravidly, musí být vyřazen ze hry.
Pravidlo 2.6.	Nesprávné oblečení kouče
Důsledek	Po upozornění rozhodčího jakýkoliv následující přestupek kouče nebo vedoucího stejného družstva bude mít za následek vyloučení hlavního kouče ze hry.

KAPITOLA 3. ÚČASTNÍCI

3.1. DEFINICE

3.1.1. METOVÝ KOUČ (Base coach)

Člen družstva v útoku, který má 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 komunikaci s rozhodčím a soupeřem. 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 pálku 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 v poli.

3.1.6. HRÁČ FLEX (Flex player)

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

3.1.7. HLAVNÍ KOUČ (Head coach)

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

3.1.8. NESPRÁVNÝ HRÁČ (Illegal player)

Hráč, který

- a) nastoupí na pátku v pořadí pálkařů nebo nastoupí do obrany, ale nebyl ohlášen jako střídající hráč rozhodčímu na domácí metě;
- b) zaujme postavení v útoku nebo v obraně, ale nemá k tomu oprávnění.

3.1.9. NESPRÁVNÝ NÁVRAT DO HRY (Illegal re-entry)

Nesprávný návrat do hry nastane, jestliže

- a) hráč, včetně DP a FLEX, se vrátí do hry na místo v pořadí pálkařů, ke kterému nemá oprávnění, např. na místo, které není jeho původním místem v pořadí pálkařů;
- b) hráč se vrátí do hry, když není oprávněn se do hry vrátit.

3.1.10. NESPRÁVNÉ STŘÍDÁNÍ (Illegal substitute)

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

- a) náhradník, který před tím ještě nebyl ve hře;
- b) nesprávný hráč (Illegal player);
- c) hráč, který je prohlášen neoprávněným hráčem (Ineligible player);
- d) hráč, který se nesprávně vrátil do hry (Illegal re-entry);
- e) nesprávný DP nebo nesprávný FLEX (Illegal DP or FLEX player);
- f) zastupující hráč (Replacement player), jenž zůstane ve hře jako neohlášený střídající hráč za staženého hráče (Withdrawn player), který se nevrátil do hry v čase povoleném podle ustanovení pravidla o zastupujícím hráči.

3.1.11. 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.

3.1.12. NEOPRÁVNĚNÝ ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (Ineligible replacement player)

Hráč, který nesmí nastoupit do hry, aby nahradil staženého hráče (Withdrawn player). 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.

3.1.13. VNITŘNÍ POLAŘ (Infielder)

Hráč v obraně, včetně nadhazovače a chytáče, 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.

3.1.14. 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.

3.1.15. POŘADÍ PÁLKAŘŮ (Line-up)

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

3.1.16. HRÁČ OPO (Offensive player only – OPO)

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

3.1.17. NÁVRAT DO HRY (Re-entry)

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

3.1.18. 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.

3.1.19. ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (Replacement player)

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

3.1.20. HRÁČI ZÁKLADNÍ SESTAVY (Starting players)

Hráči uvedení v seznamu členů družstva (Line-up card) na začátku zápasu ať už 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 jako běžec místo chytače mimo zápis.

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 SEZNAM HRÁČŮ

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 základní sestavy 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 seznamu členů družstva stále minimálně devět (9) hráčů. Při použití DP pak družstvo musí mít v seznamu členů družstva 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 (7), střední polař (8) a pravý polař (9).
 - ii) Posty hráčů v obraně s deseti hráči jsou stejné jako v družstvu s devíti hráči plus DP.
- b) Hráči družstva v poli smí mít postavení kdekoliv v poli (fair territory) při zahájení každého nadhozu, kdy rozhodčí uvádí míč do hry, s výjimkou chytače, který musí být ve svém území, a nadhazovače, který musí být ve správném nadhazovacím postavení nebo v nadhazovacím kruhu.
- 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 seznamy členů obou družstev prohlášeny 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 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 pálkářů, kde byli původně uvedeni.

3.2.4. SUPLUJÍCÍ HRÁČ (Designated player – DP)

- a) DP smí jít na pátku za kteréhokoliv hráče v obraně.
- 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 pouze na pálce, ale ne v obraně.
 - ii) Jestliže DP hraje v obraně místo FLEX, považuje se to za střídání a musí to být ohlášeno rozhodčímu na domácí metě.
 - 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.
- c) DP a FLEX nesmějí být ve stejném okamžiku společně ve hře v útoku.

3.2.5. HRÁČ FLEX (Flex Player)

- a) Jestliže je ohlášeno použití DP, družstvo musí mít jméno hráče označeného jako FLEX v seznamu členů družstva.
- b) FLEX je uveden na „nepálkařské“ desáté (10.) pozici v základní sestavě v seznamu členů družstva hned za prvními devíti (9) pozicemi pálkařů a může hrát na jakémkoliv místě v obraně.
- c) FLEX smí nastoupit do hry na pátku pouze místo DP.
 - i) Počet hráčů ve hře se mění na devět (9), pokud FLEX nastoupí do hry na pálce. Družstvo může dohrát zápas v devíti (9) hráčích.
 - ii) FLEX smí nastoupit do hry na pálce na pozici DP v pořadí pálkařů několikrát. Pak se to považuje za střídání pro DP a všechny střídající DP a musí to být ohlášeno rozhodčímu na domácí metě.

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 a dokud dres není vyměněn, 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 informován o změně čísla dresu příslušného hráče.
- c) Zastupující hráč smí hrát místo staženého hráče do konce aktuální směny a následující úplné směny. Stažený hráč se smí vrátit do hry kdykoliv v průběhu této doby bez toho, aby to bylo považováno za střídání. 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 tyto změny. Porušení tohoto pravidla je hra na výzvu a příslušný hráč je prohlášen za nesprávně střídajícího.
- 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;
 - iii) hráč základní sestavy, který již není v pořadí pálkařů 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 mimo zápis místo chytače (který byl chytačem v předchozí půlsměně), který je na metě a současně jsou dva (2) auty. Platí následující ustanovení

- a) využití dočasného běžce je volitelné pro vedoucího družstva v útoku;
- b) dočasný běžec se smí použít kdykoliv, jakmile nastanou dva auty;
- c) dočasný běžec je hráč, který byl v pořadí pálkařů poslední na pálce a není na metě v okamžiku volby využití dočasného běžce.

Pokud nastoupí do hry chybný hráč jako dočasný běžec, toto porušení pravidla není penalizováno, ale musí být napraveno, jakmile je toto porušení objeveno.

3.2.8. NASTOUPENÍ DO HRY – STŘÍDÁNÍ (Substitution)

- a) Náhradník může nastoupit do hry na místo kteréhokoliv hráče v pořadí pálkařů. 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 nebo kouč.
- b) Hráč základní sestavy a náhradník, který ho střídá, nemohou být ve hře ve stejném okamžiku.
- c) Střídání se může provést tehdy, když je míč mrtvý. Kouč nebo zástupce družstva musí ihned informovat rozhodčího na domácí metě předtím, než provede střídání. Náhradník není oficiálně ve hře, dokud není nadhozeno nebo se neuskuteční rozehra. Rozhodčí na domácí metě informuje o změnách zapisovatele.
- d) Jakýkoliv náhradník, který je správně ve hře, ale nebyl ohlášen rozhodčímu, je nesprávně střídajícím hráčem (Illegal substitute).

- 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) Jestliže se náhradník vrátí do hry poté, co byl vystřídán, považuje se to za nesprávný návrat do hry (Illegal re-entry), pokud takový náhradník není v roli zastupujícího hráče nebo kouče.
- g) Pokud v důsledku zranění běžec nebo běžící pákář nemůže postoupit na metu a míč je mrtvý, smí být dotyčný běžec nebo běžící pákář vystřídán. Střídající náhradník bude moci dokončit dosažení mety. Náhradník se musí dotknout všech přidělených nebo minutých met, které předtím nebyly správně tečovány.

3.3. HRA NA VÝZVU

- a) Hra na výzvu musí být uplatněna koučem, vedoucím družstva nebo hráčem předtím, než rozhodčí může rozhodnout
 - i) o nesprávném střídání (Illegal substituton);
 - ii) o nastoupení do hry neohlášeného hráče podle pravidla o zastupujícím hráči (Replacement player);
 - iii) o nesprávném návratu do hry (Illegal re-entry);
 - iv) o nastoupení do hry neohlášeného hráče podle pravidla o suplujícím hráči (Designated player).
- b) Hra na výzvu pro výše uvedené případy může být uplatněna kdykoliv, kdy je takový hráč ve hře.

DŮSLEDKY

Pravidlo 3.2.2.a, 3.2.3.c, 3.2.6.c	Nedokončení zápasu s požadovaným počtem hráčů
Důsledek	Skreč zápasu ve prospěch družstva, které se neprovinilo.
Pravidlo 3.2.8.	Neohlášené střídání/nesprávný hráč: <ul style="list-style-type: none"> a) nesprávné střídání (Illegal substitute); b) neohlášený zastupující hráč; c) neohlášený návrat staženého hráče.

Důsledek	<p>a) Neohlášené střídání nebo nesprávný hráč je hra na výzvu.</p> <p>b) Hra na výzvu musí být uplatněna u rozhodčího, pokud je nesprávný hráč nebo neohlášený náhradník ve hře.</p> <p>c) Pokud bylo nadhozeno nebo se uskutečnila rozehra, a pak bylo objeveno neohlášené střídání, je střídající hráč prohlášen za neoprávněného.</p> <p>d) Neoprávněného hráče musí vystřídat správný náhradník.</p> <p>i) Pokud družstvo, které se provinilo, nemá správného náhradníka, zápas je skrečován.</p> <p>ii) Pokud je uplatněna hra na výzvu na nesprávného hráče, který ještě nedokončil čas na pálce, správný náhradník přebírá stav dobrých a špatných nadhozů.</p> <p>iii) Všechny rozehry před objevením nesprávného hráče jsou platné s výjimkou té rozehry, kdy neohlášený náhradník odpálil a získal metu, a teprve poté je objeven a je na něj uplatněna hra na výzvu před nadhozem následujícímu pálkaři, nebo na konci zápasu předtím, než rozhodčí opustí hřiště. Všichni běžci (včetně pálkaře) se musí vrátit na mety, které drželi v okamžiku nadhozu, a neohlášený náhradník je prohlášen za neoprávněného a je aut.</p> <p>iv) Všechny auty zahrané v případech podle písm. d) platí.</p> <p>v) Pokud je náhradník nesprávným hráčem, takové střídání bude také předmětem postihu za porušení pravidla.</p> <p>e) Pokud je nesprávný hráč objeven v obraně a až poté co zahrál rozehru, a je správně uplatněna hra na výzvu, je takový hráč prohlášen za neoprávněného a družstvo v útoku má právo volby ze dvou možností</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Přijme výsledek rozehry; 2) Vrátí pálkaře zpět na pálku se stavem dobrých a špatných nadhozů, které pálkař měl před objevením nesprávného hráče. Všichni běžci se musí vrátit na mety, které drželi před touto rozehrou.
----------	---

	<p>f) Pokud se neoprávněný hráč vrátí do hry, zápas je skrečován ve prospěch družstva, které se neprovinilo.</p> <p>g) Po potvrzení uplatněné hry na výzvu na neohlášené střídání nebo nesprávný návrat do hry se původní hráč základní sestavy nebo jeho náhradník považuje za hráče, který opustil hru.</p>
Pravidlo 3.2.8.	<p>Nesprávný návrat do hry</p> <p>a) Hráč základní sestavy se vrací do hry na jiné místo v pořadí pákkařů.</p> <p>b) Náhradník se vrací do hry, nikoliv jako zastupující hráč.</p> <p>c) Hráč základní sestavy se vrací do hry podruhé, nikoliv jako zastupující hráč.</p> <p>d) Neoprávněný zastupující hráč.</p> <p>e) FLEX nastoupí do hry v útoku místo jiného hráče, než je DP.</p>
Důsledek	<p>a) Je to hra na výzvu.</p> <p>i) Hra na výzvu může být uplatněna kdykoliv, kdy je hráč, který se nesprávně vrátil do hry, ve hře.</p> <p>ii) Hra na výzvu nemůže být uplatněna před následujícím nadhozem.</p> <p>b) Kouč/vedoucí družstva uvedený v seznamu členů družstva a hráč, který se nesprávně vrátil do hry, jsou vyloučeni.</p> <p>c) Místo hráče, který se nesprávně vrátil do hry, musí předtím, než bude hra pokračovat, nastoupit do hry správný náhradník.</p> <p>d) Jestliže je vedoucí družstva/hlavní kouč vyloučen, družstvo musí jmenovat nového vedoucího družstva/hlavního kouče.</p> <p>e) Všechny rozehry, které nastaly v době, kdy byl ve hře hráč, který se nesprávně vrátil do hry, se řídí důsledky uvedenými pro Nesprávné střídání/nesprávný hráč.</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 pákkařů, 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
 - i) mezi kouči na hřišti;
 - ii) mezi koučem a lavičkou;
 - iii) mezi koučem a hráčem;
 - iv) mezi 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 nastoupí do hry jako hráč.
- e) Hrající kouč ve hře může předávat pokyny svému družstvu v průběhu hry.

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 nebránil poláři ve hře nebo aby signalizoval běžící slajdování, postup na další metu nebo návrat na metu.
- b) Metový kouč se smí obracet pouze na členy svého družstva.
- c) Jeden metový kouč může mít s sebou v území kouče zápis zápasu, tužku a počítadlo, vše smí používat pouze pro zápis zápasu a poznámky.

- d) 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.d)	Pochybení hráče do 18 let věku, který koučuje v území kouče bez helmy.
Důsledek	Upozornění rozhodčího; při opakovaném porušení pravidla musí být takový hráč 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 pákáře (ten musí zůstat v přípravném kruhu), a to na začátku zápasu mezi směnamy nebo když má nadhazovač čas pro nadhozy na rozcvičení. Ve vyhrazeném prostoru lavičky se nesmí kouřit, konzumovat alkohol nebo užívat žvýkací tabák.
- c) Člen ani jiný zástupce družstva
 - i) se nesmí neuctivě nebo urážlivě vyjadřovat vůči hráčům soupeře, rozhodčím a jiným oficiálním zástupcům soutěže, nebo divákům; současně takové chování nesmí ani umožnit nebo vyprovokovat;
 - ii) spáchat jakýkoliv čin, který je považován za nespportovní chování.

DŮSLEDKY

Pravidlo 3.5.1.a), 3.5.1.b)	Zpochybňování 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 ze zápasu 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. PRÁVOMOCI 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 nečinil 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 (Plate umpire)

- a) Výhradně rozhoduje o způsobilosti hřiště he hře.
- b) Jeho postavení je za domácí metou za chytačem.
- c) Má plnou zodpovědnost za řádné vedení a průběh zápasu.
- d) Vyhláší 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), vyhláší správné nebo nesprávné chycení míče. Pokud je ve hře nezbytné, aby metový rozhodčí opustil vnitřní pole, přebírá rozhodčí na domácí metě povinnosti metového rozhodčího.
- f) Rozhoduje a vyhláší situace, zda
 - i) pálkař narazil 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 (Base umpire)

- a) Metový rozhodčí zaujímá na hřišti takové postavení, které vyžaduje příslušný systém 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 rozeptsán 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 rozehrě 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 dál pokračovat v zápasu kvůli zranění nebo nemoci.

3.6.6. ROZHODNUTÍ ROZHODČÍHO (Umpire's judgement)

- a) Nelze 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 souvisí přímo 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 rozehry.
- f) V případě zranění rozhodčí nevyhlásí „TIME“, dokud nejsou všechny rozehry 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 roze hry 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

- musí být připraven vést a vede záznamy o zápasu, jak je stanoveno v těchto PRAVIDLECH;
- je výhradně oprávněnou osobou pro všechna rozhodnutí o tom, jak zaznamenat všechny nastalé situace včetně jejich posouzení pro zápis.
- rozhoduje o tom, zda postup pálkaře na první metu byl v důsledku odpalu nebo chyby;
- 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;
- 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 stejná 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 stejné nohy a výkročení 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 chytat s průměrným 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.

4.2. PORADA V OBRANĚ

4.2.1. OHLÁŠENÁ PORADA V OBRANĚ (Charged defensive conference)

- Družstvo v obraně má v zápasu o sedmi směnách pouze tři (3) ohlášené porady.
- Ohlášené porady v obraně se sčítají 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 nepřenesou 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 nepřenesá do hry v následující dodatečné směně.
- Ohlášená porada v obraně končí, když člen družstva v obraně překročí pomezí čáru při návratu z pole zpět na lavičku nebo se polárá vrátí do pole.
- 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 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 jakémkoliv komunikaci s nadhazovačem;
- b) když kouč nebo vedoucí družstva oznamuje z lavičky rozhodčímu střídání a po provedení střídání vstoupí do pole, aby hovořil s kterýmkoliv polařem;
- c) když jeden nebo více členů družstva v obraně hovoří alespoň s jedním polařem v době ohlášené porady, pokud jsou však současně všichni polaři připraveni pokračovat ve hře na svých postech, jakmile je družstvo v útoku 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;
- f) pokud rozhodčí přeruší hru.

4.3. POŽADAVKY NA SPRÁVNÝ NADHOZ

4.3.1. ČINNOSTI PŘED PROVEDENÍM NADHOZU (...before 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 do 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 náprahu. 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 nadhodit míč přímo pálkaři.
- b) Při otáčivém nadhazovacím pohybu smí nadhazovač opsat nadhazovací rukou pouze jeden kruh. Nadhazovač může před zahájením otáčivého pohybu nadhazovací ruku spustit ruku vedle sebe nebo za sebe, takže nadhazovací ruka v tomto případě může projít kolem boku dvakrát.
- 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 míče z ruky musí pokračování ruky a zápěstí směřovat vpřed ve vzpřímené 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 vypustit 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 nadhodit další nadhoz do dvaceti (20) sekund poté, co dostane míč, nebo od povelu rozhodčího „play ball“.

4.3.4. POSTAVENÍ V OBRANĚ (Defensive positioning)

- a) Polář nesmí zaujmout postavení nebo projevovat jakékoliv nespportovní chování, aby tím úmyslně zneklidňoval nebo rozptyloval pálkaře.
- b) 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)

- a) 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.
- b) Pod dohledem rozhodčího se smí používat speciální prášek na výsousseň ruky nadhazovače (resin); pokud se nepoužívá, musí být odložen na zemi za nadhazovací metou uvnitř nadhazovacího kruhu.
- c) 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.
- d) 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.
- e) 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 nebo bandáž na nadhazovací ruce z důvodu zranění, obě ruce nadhazovače musí být zakryty spodním trikem.

4.3.6. CHYTAČ (The catcher)

- a) Chytač musí zůstat v území chytače, dokud nadhazovač nenadhodí míč.
- b) Chytač musí po každém nadhozu vrátit míč okamžitě a přímo nadhazovači, včetně chybného odpalu, s výjimkou těchto situací:
 - i) po autu bez odpalu (strike-out);
 - ii) když se pálkař stane běžícím pálkařem;
 - iii) pokud jsou běžci na metách;
 - iv) pokud chytač sbírá chybný odpal blízko pomezí čáry a přihrává na kteroukoliv metu při pokusu zahrát aut;
 - v) 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 rozpjí ruce. Odstoupení vpřed nebo stranou se považuje za nesprávný nadhoz.

DŮSLEDKY (4.3.1. až 4.3.7.)

Pravidlo 4.3.3.k)	Nadhazovač nenadhodí do 20 sekund
Důsledek	Pálkaři se přizná špatný nadhoz (ball).
Pravidlo 4.3.4.a)	Polař projevuje nesportovní chování nebo zaujme takové postavení, aby tím úmyslně zneklidňoval nebo rozptyloval pálkaře. Nemusí být nadhozeno.
Důsledek	Polař je vyloučen ze hry.
Pravidlo 4.3.4.b)	Polař 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 4.3.5.
Důsledek	Nadhazovač je vyloučen ze hry.
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 se posunou o jednu metu. Pokud běžec sám postoupí po metách při nechyceném nebo nechytatelném nesprávném nadhozu, žádná další meta zdarma 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 roze hry. Jestliže pálkař odpálí nesprávný nadhoz a dosáhne první mety a současně všichni běžci postoupí alespoň o jednu metu v roze hře, důsledek nesprávného nadhozu se ruší, výsledek roze hry 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 roze hry. V případě, že běžící pálkař dosáhne první mety v důsledku upuštěného třetího dobrého nadhozu a současně všichni běžci postoupí alespoň o jednu metu v roze hře, důsledky nesprávného nadhozu se ruší, výsledek roze hry platí a družstvo v útoku nemá právo volby.
- d) Jestliže vedoucí družstva v útoku nepřijme výsledek roze hry, míč je mrtvý a rozhodčí přizná pálkaři špatný nadhoz (a první metu, pokud je to čtvrtý špatný nadhoz) a všichni běžci se posunou 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 chytače 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 chytače pro nadhozy na rozcvičení, nadhazovač je omezen jedním (1) nadhozem 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 v té samé 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 „Nenadhazeno“ nastane, rozhodčí vyhlásí „Mrtvý míč“ („Dead ball“) a všechny následující rozechry při takovém nadhozu se ruší

- a) jestliže nadhazovač nadhodí v době, kdy je přerušena 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 dříve, než nadhazovač vypustil nadhozený míč z ruky;
- d) nadhazovač zahájil nadhoz dříve, 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;
- 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 seznam 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, 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 do nadhazovacího postavení a nadhodil jeden nadhoz, ať správný, nebo nesprávný.
Důsledek	<ol style="list-style-type: none"> a) Nesprávný nadhazovač je vyloučen. b) Když je nesprávný nadhazovač objeven, před dalším nadhozem má vedoucí družstva v útoku právo volby: <ol style="list-style-type: none"> i) přijme výsledek rozehry; ii) přijme zrušení rozehry, pálkař se vrátí pálit se stavem nadhozů, které měl před objevením nesprávného nadhazovače; iii) všichni běžci se vracejí na mety, které drželi v okamžiku nadhozu.

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 udeřený pálkou a dopadne do pole nebo do zámezí. Není nutné, aby došlo k úmyslu udeřit míč.

5.1.4. PÁLKAŘ (Batter)

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

5.1.5. BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ (Batter-runner)

Hráč, který ukončil čas na pálce, ale ještě nebyl vyautován nebo 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 jakéhokoliv předmětu, který není součástí oficiální výzbroje nebo není součástí hřiště;

d) který je tečován polařem, jenž je v kontaktu se zemí, která není součástí hřiště; čáry jsou považovány za součást hřiště;

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 proti míči, ale pomocí úmyslně nastavené pátky, přičemž míč je sražený do pole.

5.1.9. CHYCENÍ MÍČE (Catch)

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

- a) Pro uznání správného chycení míče musí polař držet míč tak dlouho, aby bylo zřejmé, že míč bezpečně drží a že jeho případné další rozehraní 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 polař drží míč pouze pažemi nebo zabraňuje dopadu míče na zem některou částí těla nebo oděvu, nepovažuje se to za dokončené správné chycení, dokud polař neuchopí míč rukou, rukama nebo rukavicí.
- c) Aby bylo možné považovat chycení míče za správné, noha polaře přitom musí být uvnitř hřiště nebo se může dotýkat postranní čáry nebo může být ve vzduchu po opuštění hřiště. Jestliže polař má míč pod kontrolou předtím, než dopadne na zem mimo hřiště, je to správné chycení míče. Polař, který je mimo hřiště a vrací se do hřiště, musí mít obě nohy na zemi, která je ve hřišti, předtím než se dotkne míče, aby to mohlo být považováno za správné chycení míče.
- d) Za správné chycení míče se nepovažuje, jestliže se polař (zatímco chytá míč) srazí s jiným polařem, rozhodčím nebo plotem, nebo upadne na zem a upustí míč v důsledku kolize nebo pádu na zem.
- e) Jestliže odpálený míč v letu zasáhne cokoliv jiného než polaře, 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 zdržuje hru proto, aby vedoucí družstva nebo jiný zástupce družstva mohl hovořit s kterýmkoliv členem svého družstva. To zahrnuje pálkaře, běžce, připravujícího se pálkaře a kouče mezi sebou navzájem.

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 jakékoliv části svého dresu, která se nenachází na příslušném místě jako součást výstroje nebo výzbroje.

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 rozehry.

5.1.16. DOBRÝ ODPAL (Fair ball)

Správně odpálený míč ve hře,

- a) který zůstane nebo je tečován v poli mezi domácí a první metou a mezi domácí a třetí metou;
- b) který se odrazí za první nebo třetí metu do pole nebo přes pole; poté co přejde přes metu, už nezáleží na tom, kam míč dopadne;
- c) který se dotkne první, druhé nebo třetí mety;
- d) 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 metu do zámezí a přes zámezí;
- c) který poprvé dopadne do zámezí za první nebo třetí metu;
- d) který zasáhne osobu, vybavení (ať už je, či není na svém místě) nebo oděv rozhodčího nebo hráče, anebo jakýkoliv cizí předmět na přírodním povrchu, pokud jsou v zámezí nebo nad ním;
- e) který se dotkne pálkaře nebo podruhé pátky v rukou pálkaře, pokud je pálkař uvnitř území pálkaře;
- f) který se odrazí rovnou od pátky, ne výše než nad hlavu pálkaře, do kterékoli části těla nebo vybavení chytače a je chycen kterýmkoliv polařem;
- g) který zasáhne nadhazovací metu a netečovaný se odkutálí do zámezí před první nebo třetí metu;
- 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 polař tečuje míč, současně nezáleží na tom, jestli je polař v poli nebo v zámezí.

Pokud dojde k bránění ve hře, je pro posouzení, zda je odpal 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,
 - i) který se odrazí od pátky přímo do ruky nebo rukavice chytače;
 - ii) který současně nevystoupá výše než nad hlavu pálkaře;
 - iii) který je současně správně chycen chytačem.
- b) Každý tečovaný odpal se počítá jako dobrý nadhoz a míč zůstává ve hře. Za chycení se nepovažuje, pokud se míč od čehokoliv odrazí předtím, než se dotkne ruky nebo rukavice chytače.

5.1.22. ZASAŽENÝ PÁLKAŘ (Hit by pitch)

Pálkař je zasažen tehdy, pokud nadhozený míč zasáhne jakoukoliv část osoby pálkaře, včetně jeho rukou, nebo jeho oděv v okamžiku, kdy je pálkař v území

pálkaře a nepokusí se odpálit nadhozený míč a není to dobrý nadhoz. Nezáleží na tom, zda se míč nejdříve odrazí od země a teprve pak zasáhne pálkaře.

5.1.23. NESPRÁVNĚ ODPÁLENÝ MÍČ (Illegally batted ball)

Pokud pálkař odpálí dobrý nebo chybný odpal a současně

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

5.1.24. NESPRÁVNÉ CHYCENÍ MÍČE (Illegally caught ball)

Nesprávné chycení míče nastane, jestliže polař chytí odpálený, přihrávaný nebo nadhozený míč pomocí své čepice, masky, rukavice nebo kterékoliv části dresu, jež není na příslušném místě jako součást výstroje či výzbroje dle PRAVIDEL.

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 naraženého odpalu – 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 ve vnitřním poli v této herní situaci, se pro uplatnění tohoto pravidla považuje za vnitřního 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 postoupení 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)

Dobry odpal do vzduchu, včetně přímého odpalu (line drive) a ulejkvy (bunt), pokud jsou méně než dva auty a obsazená první meta a vnitřní polař může takový odpal s přiměřeným úsilím chytit, ovšem úmyslně ho upustí na zem a následně ho zpracuje 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 hru;
- b) rozhodčího, který brání chytači v pokusu o přihrávku na aut běžce, který je mimo metu;
- c) rozhodčího nebo běžce, který je zasažen správně odpáleným míčem
 - i) předtím, než se míče dotkl polař, včetně nadhazovače,
 - ii) předtím, než netečovaný míč prošel vnitřním polařem, vyjma nadhazovače,
 - iii) poté, co míč prošel polařem, vyjma nadhazovače, a podle posouzení rozhodčího další polař mohl zahrát aut;
- d) diváka, který vstoupí nebo dosáhne do hřiště a brání polaři hrát s míčem, nebo se dotkne míče, se kterým se polař pokouší hrát.

5.1.31. PŘÍMÝ ODPAL (Line drive)

Míč ve vzduchu, který je dopálený 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,
 - i) pokud nemá míč,
 - ii) pokud nezpracovává odpálený míč,

- iii) pokud naznačuje tečování bez míče,
- iv) pokud má míč a vytlačuje běžce z mety,
- v) pokud má 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 roze hry. Jedná se o tyto situace:

- i) překážení chytače,
- ii) použití nesprávné rukavice,
- iii) nesprávné střídání,
- iv) nesprávný nadhoz,
- 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 bez zbytečného prodlení vrátí na první metu.

5.1.36. PŘEHOZ (Overthrow)

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

5.1.37. BĚŽEC (Runner)

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

5.1.38. SLAP HIT

Odpálený míč, a není to ulevka (bunt), který je sražen spíše krátkým kontrolovaným sekutým pohybem pátky než plným švihem. Ke slap úderu nejčastěji dojde,

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

5.1.39. 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.

5.1.40. KRADENÍ METY (Stealing)

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

5.1.41. 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 proti nadhozenému míči.

5.1.42. TEČOVÁNÍ (Tag)

Správné tečování je jednání polaře,

- a) 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 za míč v bezpečném 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;
- b) který se dotkne 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.

5.1.43. 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.

5.1.44. PRAVIDLO TŘETÍHO DOBRÉHO (Third strike rule)

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

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

5.1.45. PŘIHRÁVKA (Throw)

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

5.1.46. ODRAŽENÝ MÍČ (Trapped ball)

Odražený míč

- a) je správně odpálený míč v letu nebo přímý odpal, který se dotkne země nebo plotu předtím, než je chycen;
- b) je správně odpálený míč v letu, který je chycen otevřenou rukavicí nebo rukou proti plotu;
- c) je přihraný míč na kteroukoliv metu při nuceném autu, kdy je míč přikrytý rukavicí k zemi a tedy rukavice není na zemi pod míčem;
- d) je dobrý nadhoz, který se dotkne země před tím, než ho chytač chytí.

5.1.47. TROJAUT (Triple play)

Hra družstva v obraně, ve které jsou tři hráči družstva v útoku aut v průběhu jedné souvislé roze hry.

5.1.48. ČAS NA PÁLCE (Turn at bat)

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

5.1.49. 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.

5.1.50. NECHYTATELNÁ PŘIHRÁVKA (Wild throw)

Jeden polař přihravá 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 na metě, nebo když se radí družstvo v útoku v době, kdy je porada družstva v obraně, nebo když je přerušena hra, 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 porada.

DŮSLEDEK

Pravidlo 5.2.b)	Druhá ohlášená porada.
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 proto, aby byl za zády pálkaře, a nikoliv čelem k pálkaři;
 - 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 schválené WBSC-SD nebo ISF dodatečné součásti k pálce;
 - iv) smí opustit přípravný kruh,
 1. pokud se stane pálkařem;
 2. pokud usměrňuje postupující běžce ze třetí na domácí metu;
 3. aby se vyhnul možnému bránění při míči ve vzduchu nebo při přihrávce.
- d) Nesmí bránit ve hře (ani v pokusu o hru) hráčům v obraně.

DŮSLEDKY

Pravidlo 5.3.d)	Brání ve hře nebo v pokusu o hru hráčům v obraně
Důsledek	Míč je mrtvý. Pokud brání: 1. hráči v obraně vyautovat běžce, a. běžec nejbližší domácí metě v okamžiku bránění je aut; b. ostatní běžci se vrátí na metu, kterou drželi v okamžiku bránění, nejsou-li k postupu nuceni, protože se pálkař stal běžícím pálkařem; 2. hráči v obraně při chytání míče v letu nebo se dotkne míče v letu, který se polař snaží chytit, a. běžící pálkař je aut; b. běžci se vrátí na metu, kterou drželi v okamžiku nadhozu.
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.

5.4. ODPALOVÁNÍ

5.4.1. POŘADÍ PÁLKAŘŮ (Batting order)

- a) Pořadí pálkařů musí být dodržováno v průběhu celého zápasu až do okamžiku, kdy je hráč vystřídán náhradníkem, který zaujme v pořadí pálkařů místo hráče, kterého vystřídal.
- b) První pálkař v každé směně musí být pálkař, jehož jméno následuje za pálkařem, který jako poslední dokončil čas na pálce v předchozí směně.
- c) Pokud nastane třetí aut ve směně předtím, než pálkař dokončil svůj čas na pálce, tento pálkař bude prvním pálkařem v následující směně. Jeho stav dobrých a špatných nadhozů se ruší.
- d) Pálkař odpaluje mimo pořadí, jestliže svým nástupem na pálku poruší příslušnou posloupnost pálkařů, 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 pálkař na pálce: <ol style="list-style-type: none"> i) Správný pálkař smí zaujmout své místo a přebírá stav dobrých a špatných nadhozů chybného pálkaře. ii) Všechny body a posuny po metách dosažené v době, kdy byl chybný pálkař na pálce, jsou platné. b) Pokud je chyba objevena poté, co nesprávný pálkař dokončil svůj čas na pálce a předtím, než bylo správně nebo nesprávně nadhozeno dalšímu pálkaři: <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 pálkař stal běžícím pálkařem, se ruší; všechny auty zahrané před objevením chybného pálkaře 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 aut z roze hry, 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 dřívě, než všichni ostatní pálkaři ve správném pořadí dokončí svůj čas na pálce; pokud by měl nastoupit na pátku dřívě, 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 by 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 vyhlášeni 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) Žádný člen družstva v útoku nesmí kdykoliv při poradě před zápasem nebo v průběhu zápasu mazat čáry území pálkaře.
- d) Pálkař musí stát oběma nohama zcela uvnitř území pálkaře předtím, než je zahájen nadhoz. Pálkař se smí dotýkat čar v území, ale nesmí mít žádnou část nohy vně těchto čar před nadhozem.
- e) Poté co pálkař poprvé vstoupí do území pálkaře, musí zůstat alespoň jednou nohou zcela uvnitř území pálkaře mezi nadhozy, s výjimkou těchto situací:
 - i) poté co je míč dobře nebo chybně odpálen;
 - ii) pokud švihne nebo se pokusí švihnout včetně slapu nebo zadržného švihů a pohyb švihů nebo pokusu o švih ho vynese mimo území pálkaře;
 - iii) je-li nucen opustit box kvůli nadhozu;
 - iv) pokud nastane nechycený nebo nechytatelný nadhoz;
 - v) kdy se polaři pokusí o rozehru;
 - vi) je vyhlášen „TIME“;
 - vii) pokud nadhazovač opustí nadhazovací kruh nebo chytač opustí území chytače;
 - viii) při stavu tří špatných nadhozů rozhodčí 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 nestane mrtvým míčem z jakéhokoliv důvodu:
 - 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;
 - iii) pokud nadhazovač nenahodí míč do 20 sekund.
- b) Špatný nadhoz je vyhlášen a míč je mrtvý:
 - i) při každém nesprávném nadhozu, který pálkař neodpálí;

- ii) pokud si vedoucí družstva při nesprávném nadhozu zvolí nepřijmout výsledek rozehry poté, co pálkař míč odpálil;
 - iii) při každém nadhozu na rozcvičení navíc nad povolený počet.
- 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;
 - iii) při každém tečovaném odpalu (foul tip).
- d) Dobrý nadhoz je vyhlášen, míč je mrtvý, 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 míč zasáhne jakoukoliv část 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 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);
 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) Pálkař je aut a míč zůstává ve hře a běžci mohou postupovat na vlastní riziko s tím, že mohou být autováni,
- i) když chytač chytí vyhlášený, švihnutý nebo tečováný (foul tip) třetí dobrý nadhoz;
 - ii) když je vyhlášen třetí dobrý nadhoz a první meta je obsazená při méně než dvou autech.
- b) Pálkař je aut 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 dobře nebo chybně odpálí míč;
 - v) opustí své území, aby zahájil náběh, a následně se vrátí do území, aby udeřil 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;
 - 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);
 2. kdy pálkař upustí pátko 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 polařem;

- c) Pálkař je aut a míč je mrtvý a běžci se musí vrátit na metu, kterou podle posouzení rozhodčího naposledy drželi v okamžiku bránění, kdy pálkař
- i) brání chytači v chycení nebo příhrávce míče tím, že vystoupí z území pálkaře;
 - ii) úmyslně brání chytači, když stojí uvnitř území pálkaře;
 - iii) brání v rozeběhu na domácí metě;
 - 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 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 a tečovat první metu:
- i) pokud rozhodčí na domácí metě ohlásí čtyři špatné nadhozy a míč je ve hře.
 - ii) pokud družstvo v obraně zvolí úmyslnou metu zdarma pro pálkaře, kterou může rozhodčímu na domácí metě oznámit nadhazovač nebo chytač nebo hlavní kouč; míč je mrtvý.
 1. Oznámení rozhodčímu 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 dobrý odpal zasáhne osobu, vybavení na svém místě nebo oděv rozhodčího nebo běžce.
- f) pokud je pákář zasažen nadhozem; pákářovy ruce nejsou součástí pálky; míč je mrtvý a pákář je přiznána první meta bez možnosti být autován; pokud se pákář nepokusí vyhnout zasažení nadhozeným míčem, míč je mrtvý a rozhodčí vyhlásí špatný nadhoz a nepřízná 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 přes plot v poli;
 - iii) se dotkne pomezního stožáru nad úrovní plotu;
 - 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 (ta by měla 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;
 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, který chytá nebo zpracovává přihrávaný míč,
 - iii) polaři v přihrávání míče,
 - 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 v souvislosti s odpalem, 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, „překážení chytače“ si vynutí přidělení první mety pálkaři a běžci se posunou po metách pouze tehdy, pokud jsou k tomu nuceni.
Pravidlo 5.5.1.e)	Dobrá odpal 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,
- i) jestliže chytač upustí třetí dobrý nadhoz a běžící pálkař je správně tečován s míčem, když je mimo metu, nebo je autován přihrávkou na první metu předtím, než jí dosáhne;
 - ii) jestliže 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) jestliže po dobrém odpalu je běžící pálkař tečován, je-li mimo metu, nebo je běžící pálkař autován přihrávkou na první metu dříve, než jí dosáhne;
 - iv) jestliže pálkař 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;
 3. kdykoliv jindy, kdy musí správně postoupit na první metu;
 - v) jestliže je vyhlášen vnitřní chycený;
 - vi) jestliže pálkař odpálí dobrý odpal, tečuje pouze vnitřní část dvojité první mety při svém prvním pokusu dosáhnout první mety a polaři hrají rozehru na tuto metu; je to hra na výzvu pro minutí mety; družstvo v obraně ztrácí výhodu autovat běžce, pokud po jeho přeběhnutí mety neuplatní hru na výzvu předtím, než se běžící pálkař vrátí na vnitřní část první mety;
 - vii) pokud běžící pálkař běží mimo jednometrovku proto, aby se vyhnul tečování s míčem v ruce (rukách);
 - viii) pokud kdokoliv, kromě jiného běžce, fyzicky pomáhá běžci, když je míč v letu; běžící pálkař 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
- i) si běžící pálkař nenasadí schválenou helmu, jak to požadují PRAVIDLA;
 - ii) běžící pálkař běží mimo jednometrovku a podle posouzení rozhodčího brání
 1. polaři v přihrávce na první metu;
 2. přihrávanému míči, aby tím znemožnil polaři hrát na první metu; pokud přihrávaný míč zasáhne běžícího pálkaře, neznamená to nutně jeho bránění ve hře;

- iii) běžící pákkař brání polaři při pokusu zpracovat odpálený míč; běžící pákkař může běžet mimo jednometrovku, aby se tím vyhnul bránění v pokusu polaře zpracovat odpálený míč;
- iv) běžící pákkař brání polaři v pokusu o přihrávku;
- v) běžící pákkař úmyslně brání přihrávanému míči;
- vi) běžící pákkař brání dobře odpálenému míči (mimo území pákkaře) předtím, než dosáhne první mety;
- vii) běžící pákkař brání upuštěnému třetímu dobrému nadhozu;
- viii) běžící pákkař odhodí svou pálku po odpálení míče takovým způsobem, že to zabrání polaři v pokusu zahrát aut;
- ix) připravující se pákkař 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 pákkař, běžící pákkař, běžec nebo připravující se pákkař, brání polaři v pokusu chytit chybný odpal v zámezí, nebo brání chybnému odpalu v zámezí, který se polař pokouší chytit; pokud je podle posouzení rozhodčího bránění zřejmým pokusem zabránit dvojautu, běžec nejbližší domácí metě v okamžiku bránění je také vyhlášen aut;
- xi) běžící pákkař 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) běžící pákkař provede krok zpět směrem k domácí metě, aby se tím vyhnul tečování nebo oddálil tečování polařem;
- xiii) se běžící pákkař dotkne při nuceném postupu 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 polař mohl chytit s přiměřeným úsilím poté, co se ho dotknul rukou nebo rukavicí;
- xv) běžící pákkař 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 pákkař méně než dva dobré nadhozy předtím, než chybně narazil míč, běžící pákkař se vrátí na pálku

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

- 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 roze hry ze zámezí u první mety. V tomto případě mohou běžec a 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 rozehrává 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 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:

- 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,
 - 1. pokud je tečován s míčem;
 - 2. pokud stojí na vnější části dvojité první mety v okamžiku, kdy nadhazovač má míč uvnitř nadhazovacího kruhu.

5.7. POUŽITÍ NESPRÁVNÉ RUKAVICE

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

- a) přijmout výsledek roze hry;
- b) v případě běžícího pálkaře přijmout, že hráč se vrátí odpalovat se stavem dobrých a špatných nadhozů, který měl před odpalem, a všichni běžci se vrátí na metu, kterou naposledy drželi v okamžiku nadhozu;
- c) v případě běžce přijmout zrušení výsledku roze hry, přičemž všichni běžci se vrátí na metu, kterou naposledy drželi v okamžiku, kdy hráč použil nesprávnou rukavici; pokud roze hra 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 metu, kterou naposledy drželi v okamžiku nadhozu; nadhození míče se v této souvislosti nepovažuje za roze hru.

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 oběhu v důsledku odpalu za plot (home run). Vyhlášení běžícího pálkaře nebo běžce aut za úmyslné sejmутí helmy z 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) Pokud je míč mrtvý, běžci se musí vrátit na metu, kterou naposledy drželi v okamžiku kontaktu,

- i) kdy přihrávaný nebo odpálený míč zasáhl úmyslně sejmutoú helmú nebo polář se dotkl úmyslně sejmuté helmy při pokusu o rozebru;
- ii) pokud přihrávaný nebo odpálený míč zasáhne náhodně přemístěnou helmú, a tím dojde k bránění ve hře; nebo pokud se polář střetne s helmú, která je na zemi, a to mu zabrání ve hře; běžící pákář 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 pákář 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
 - i) na metu, kterou opustil předtím, než byl odpálený míč v letu při jeho chytání poprvé tečován;
 - ii) na metu, kterou 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, jestliže se nedotkne mety, kterou minul.
- d) Jestliže běžec nebo běžící pákář získá metu tím, že se jí dotkne dřívě, než je autován, je oprávněn metu držet, dokud se správně nedotkne následující mety, nebo pokud není nucen metu opustit pro postupujícího běžce. Míč je ve hře a běžci mohou postupovat na vlastní riziko, že budou autováni.
- e) Jestliže běžec přemístí metu z jejího správného umístění, ani on a ani další postupující běžci ve stejné rozeběře 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 dřívě, než byl míč v letu chycen, přičemž za to byl vyhlášen aut, nemá žádný vliv na postupujícího běžce a na jeho tečování mety ve správném pořadí. Jestliže je běžec aut za minulé 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), h-j)	Tečování met.
Důsledek	Běžec je aut, jestliže družstvo v obraně správně uplatní hru na výzvu kvůli jeho minutí mety nebo kvůli jeho opuštění mety předtím, než je odpálený míč v letu poprvé tečován při jeho chycení.

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 míč blokován při přihrávce nebo dobrém odpalu;
- c) při přihrávce, která zasáhne rozhodčího nebo hráče v útoku;
- d) jestliže je správně chycený míč v letu poprvé tečován;
- e) jestliže dobrý odpal
 - i) zasáhne rozhodčího nebo běžce poté, co míč prošel polařem vyjma nadhazovače, a současně za předpokladu, že žádný další polař nemohl zahrát aut;
 - ii) je tečován polařem, včetně nadhazovače;
 - iii) zasáhne fotografa, technický personál, policistu atd., kteří jsou oprávněně součástí hry; míč zůstává ve hře;

- f) jestliže 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 přeběhne 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 metu, kterou jsou oprávněni držet
 - i) v důsledku toho, že polař úmyslně tečoval přihrávaný míč pomocí vybavení, které není na svém místě;
 - ii) v důsledku toho, že polař úmyslně tečoval dobře odpálený míč pomocí vybavení, které není na svém místě;
- l) jestliže postupují dále za metu, na které jsou chráněni, protože jim bylo překáženo;
- m) jestliže postupují dále za metu, na kterou jsou nuceni postoupit, protože pálkař dostal metu zdarma za čtyři špatné nadhozy.

DŮSLEDEK

Pravidlo 5.10.1.h-i)	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 s ohledem na PRAVIDLA, může polař 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 mu 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
 1. kvůli minutí mety, s výjimkou situace, kdy bylo běžci na této metě překáženo a překážení mu znemožnilo se dotknout mety,
 2. kvůli opuštění mety předtím, než byl odpálený míč v letu tečován,
 3. poté, kdy přešel za metu, 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 rozeběhu 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 je běžci překáženo v tečování této mety.

5.10.3. BĚŽCI JSOU AUT (Runners are out)

- a) Běžec je aut a míč zůstává ve hře,
- i) jakmile 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) jestliže je míč ve hře, běžec se nedotýká mety a je tečován;
 - iii) jestliže poláť 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) jestliže se běžec nevrátí dotknout předchozí mety, kterou držel nebo jí minul, a je na něj správně uplatněna hra na výzvu;
 - v) jestliže 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) jestliže 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 rozehře, kdy je míč mrtvý; míč zůstává mrtvý;
 - vii) jestliže opustí metu, aby postupoval na další metu předtím, než polař tečuje míč v letu při jeho chytání;
 - viii) jestliže mine metu nebo mety, po kterých postupuje ve správném nebo v opačném pořadí, pokud mu v tom není překáženo;
 - ix) jestliže se běžící pákář 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) jestliže se nedotkne domácí mety při běhu nebo skluzu na domácí metu, nepokusí se na ni vrátit a polař drží zpracovaný míč, zatímco se dotýká domácí mety, a tím uplatňuje hru na výzvu u rozhodčího;
 - xi) jestliže opustí metu a vstoupí do prostoru lavičky svého týmu nebo opustí hřiště, když je míč ve hře;
 - xii) jestliže je v postavení za metou, se kterou není v kontaktu, aby mohl provést letmý start při jakémkoliv míči v letu;
 - xiii) jestliže si běžci vymění svá postavení na metách.
- b) Běžec je aut a míč je mrtvý,
- i) jestliže si nenasadí schválenou helmu pro pákáře, když je k tomu rozhodčím vyzván;
 - ii) jestliže 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) jestliže je správně mimo metu po nadhozu nebo je správně mimo metu v důsledku toho, že pákář dokončil svůj čas na pálce, a jestliže má nadhazovač míč uvnitř nadhazovací kruhu a běžec se ihned nevrátí na svou metu nebo se nepokusí postoupit na další metu;

jakmile se běžec z jakéhokoliv důvodu vrátí na metu, bude vyhlášen aut, jestliže uvedenou metu opustí; běžec nebude vyhlášen aut,

1. pokud se na něj nebo jiného běžce skuteční rozehra (naznačení příhrávky se považuje za rozehru);
2. pokud nadhazovač už nemá míč uvnitř nadhazovacího kruhu;
3. pokud nadhazovač vypustí míč z ruky při nadhození pálkaři;

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;

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

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. Toto platí:

- i) jestliže je běžec zasažen v poli netečovaným dobrým odpalem, když je mimo metu, a podle posouzení rozhodčího další polař mohl zahrát aut;
- ii) jestliže běžec úmyslně kopne do míče, který polař minul;
- iii) jestliže 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, který přihrává míč, nebo úmyslně brání přihrávanému míči;
- iv) jestliže běžec brání polaři při pokusu chytit chybný odpal v letu nebo brání chybně odpálenému míči v letu, který se polař pokouší chytit; jestliže při bránění jde podle posouzení rozhodčího o zjevný pokus 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) jestliže 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 dalšího 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) jestliže jeden nebo více členů družstva v útoku stojí nebo se shromáždí okolo mety, na kterou postupuje běžec, aby tím zmátl polaře a ztížili tím jeho rozehru; člen družstva se myslí i bat-boy (bat-girl) nebo jakákoliv další osoba oprávněná sedět na lavičce družstva;
 - vii) jestliže kouč u třetí mety běží ve směru k domácí metě nebo blízko metové čáry v okamžiku, aby tím na sebe vylákal přihrávku na domácí metu, když se polař pokouší hrát s odpáleným nebo přihrávaným míčem; běžec, který je nejbližší domácí metě, je vyhlášen aut;
 - viii) jestliže kouč nebo kterýkoliv člen družstva v útoku, který není pálkařem, běžícím pálkařem nebo běžcem, úmyslně brání přihrávanému míči, když je v území kouče, nebo brání polaři v pokusu hrát na běžce nebo běžícího pálkaře; běžec nejbližší domácí metě v okamžiku bránění je vyhlášen aut;
 - ix) jestliže 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) jestliže 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) jestliže 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 nesportovní 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 dvojjaut, 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)

- a) jestliže běží mimo metovou dráhu za nebo před polařem, aby se tím vyhnul bránění polaři při pokusu zpracovat odpálený míč v metové dráze;
- b) jestliže neběží na metu po metové čáře za předpokladu, že na ní stojí polař bez míče;
- c) jestliže se více než jeden polař snaží zpracovat odpálený míč a běžec se střetne s tím z nich, který podle posouzení rozhodčího nebyl příslušný ke zpracování míče;
- d) jestliže je zasažen netečovaným dobrým odpalem, když je mimo metu, a podle posouzení rozhodčího žádný polař nemohl zahrát aut;
- e) jestliže je zasažen netečovaným dobrým odpalem v zámezí a podle posouzení rozhodčího žádný polař nemohl zahrát aut;
- f) jestliže je zasažen dobrým odpalem poté, co byl míč tečován polařem, včetně nadhazovače, a nemohl 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 zpracovávajícímu míč; míč se stane mrtvým nebo zůstane ve hře podle postavení polaře nejbližšího této metě;
- h) jestliže je tečován, když je mimo metu,
 1. míčem, který polař bezpečně nedrží;
 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 nebo než všichni hráči družstva v obraně opustí pole směrem k lavičce nebo k prostoru lavičky;
- 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 kvůli tomu, 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 polař 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 míči nebo odpálenému míči;
- p) jestliže se míč dotkne odloženého vybavení družstva v útoku, které není součástí hry, a žádná další rozehra není zřejmá; míč je mrtvý a všichni běžci se musí vrátit na metu, kterou drželi v okamžiku, kdy byl míč prohlášen za mrtvý; ve svém pohybu zpět na příslušnou metu se ale nemusí dotknout všech met, po kterých postupovali.

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

Důsledek	Pravidlo nebo událost
a) Přidělení jedné mety	<p>i) Běžcímú 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 rozhodcím 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;

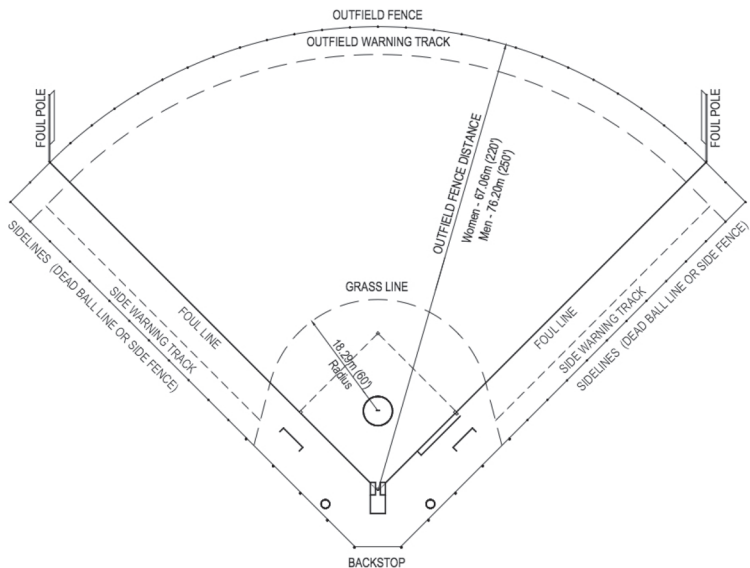
	<p>4) jestliže odpálený míč tečuje rozhodčího nebo běžce předtím, než prošel polařem, vyjma nadhazovače; míč je mrtvý;</p> <p>5) jestliže je pálkař zasažen nadhozem; míč je mrtvý;</p> <p>ii) Běžci je přidělena jedna meta v následujících případech; míč je mrtvý, s výjimkou situace bodu 6., viz níže:</p> <p>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;</p> <p>2) jestliže je míč nadhozený a následně opustí hřiště nebo je blokován v backstopu, mety se přidělí od okamžiku nadhozu;</p> <p>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 vnesení míče mimo hřiště;</p> <p>4) jestliže hráč ztratí kontrolu nad míčem a ten následně přejde mimo hřiště, mety se přidělí od okamžiku naposledy držené mety, kdy míč přešel mimo hřiště;</p> <p>5) jestliže vybavení družstva v obraně způsobí blokování míče po nadhozu, mety se přidělí od naposledy držené mety v okamžiku nadhozu;</p> <p>6) jestliže vybavení, které není na svém místě, tečuje nadhozený míč; jestliže nadhozený míč unikne chytači 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, žádný běžec nedostane přidělenou metu, míč zůstává ve hře a pouze pálkař může postoupit na první metu v důsledku čtyř špatných nadhozů nebo podle pravidla třetího dobrého; běžci mohou dále postupovat na vlastní riziko s tím, že mohou být autováni.</p>
--	--

<p>b) Přidělení dvou met</p>	<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 regulárního 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 je dobrý odpal tečován polařem, 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 přes nebo skrz plot nebo přes čáru ohraničující hřiště; 6) jestliže se dobrý odpal odrazí <ol style="list-style-type: none"> a) od hráče v obraně nebo rozhodčího; b) od běžce poté, co míč prošel polařem, vyjma nadhazovače, a za předpokladu, že žádný další polař nemohl zahrát aut, a míč přešel mimo hřiště v zámezí; 7) jestliže je dobrý odpal tečován polařem, který je mimo hřiště, a podle posouzení rozhodčího by míč nepřešel přes plot v poli. <p>ii) Jestliže přihrávaný míč opustí hřiště nebo je blokováný, 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,
------------------------------	---

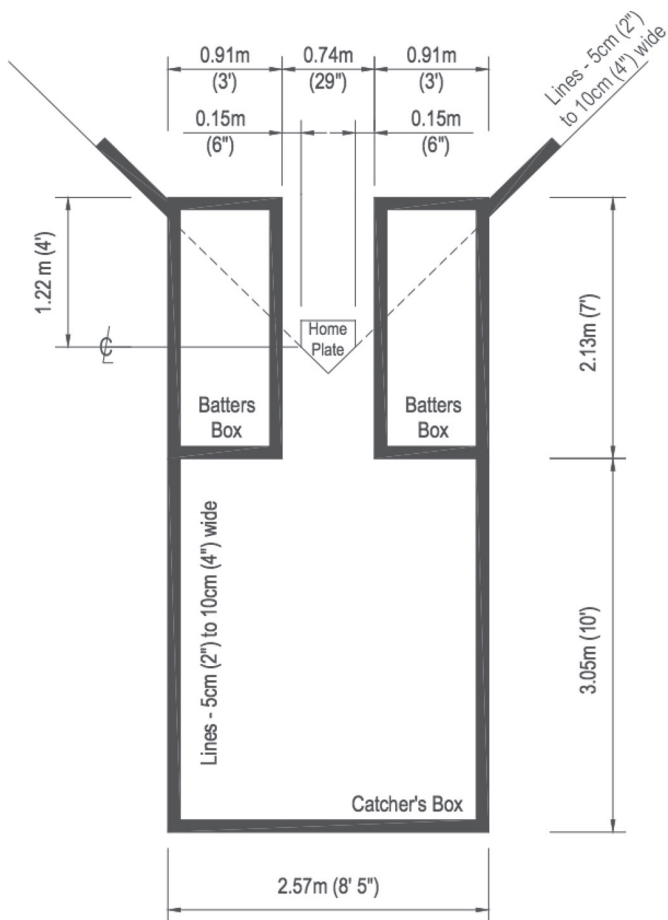
	<p>2) od mety, které se běžec naposledy dotkl v okamžiku nadhozu, pokud k blokování došlo po dobrém odpalu.</p> <p>iv) Jestliže vybavení, které není na svém místě, tečuje přihrávaný míč; je to dočasně mrtvý míč.</p> <p>v) Běžcům se přidělí pouze dvě mety, a míč je mrtvý, pokud podle posouzení rozhodčího polář úmyslně vynese, vykopne, vytlačí nebo hodí míč, který je ve hře, mimo hřiště. Mety se přidělí od okamžiku vykopnutí, vytlačení nebo hodů, nebo od okamžiku, kdy je míč vyneseno mimo hřiště.</p>
c) Přidělení tří met	Běžícímu pálkaři a běžcům se přidělí tři (3) mety, jestliže vybavení, které není na svém místě, tečuje dobře odpálený míč; je to dočasně mrtvý míč.
d) Přidělení čtyř met	Běžícímu pálkaři a běžcům se přidělí domácí meta a míč je mrtvý v následujících případech: <p>i) jestliže rozhodčí vyhlásí oběh (home run);</p> <p>ii) jestliže vybavení, které není na svém místě, tečuje dobře odpálený míč, a podle posouzení rozhodčího by míč přeletěl přes plot v poli.</p>
e) Přidělení podle posouzení rozhodčího	Běžícímu pálkaři a běžcům se přidělí meta nebo mety, které by získali podle posouzení rozhodčího, kdyby nedošlo k bránění, a současně je míč mrtvý, a to v následujících případech: <p>i) jestliže kdokoliv, kromě člena družstva, brání odpálenému míči po zemi nebo přihrávanému míči nebo polaři, který zpracovává míč, včetně odpáleného míče v letu;</p> <p>ii) jestliže míč uvázne ve vybavení nebo oděvu rozhodčího nebo v dresu hráče v útoku.</p>

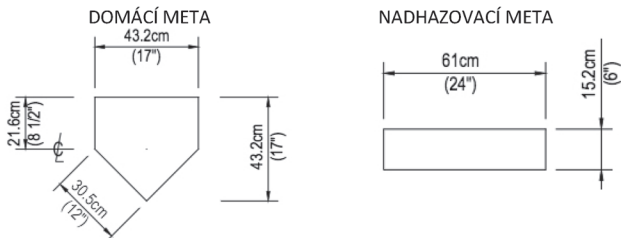
PŘÍLOHA 1: HŘIŠTĚ A JEHO USPOŘÁDÁNÍ

A. OFICIÁLNÍ ROZMĚRY HŘIŠTĚ



D. OFICIÁLNÍ ROZMĚRY ÚZEMÍ PÁLKAŘE A CHYTAČE



E. OFICIÁLNÍ ROZMĚRY DOMÁCÍ A NADHAZOVAČÍ METY**F. SEZNAM RYCHLÝCH ODKAZŮ****BACKSTOP A POSTRANNÍ ČÁRY (POSTRANNÍ ČÁRY/POSTRANNÍ PLOT)**

Backstop a postranní čáry jsou umístěny minimálně 7,62 m (25 ft.) a maximálně 9,41 m (30 ft.) vně od pomezních čar. Prostor mezi pomezními 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 1/4 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 zámezí.

ÚZEMÍ PÁLKAŘE (Batter's box)

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

ÚZEMÍ CHYTAČE (Catcher's box)

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

ÚZEMÍ KOUČE (Coaches' box)

Území kouče je vyznačené v zámezi v délce 4,57 m (15 ft.). Čára území kouče vede paralelně s metovou čarou u první a třetí mety a je vzdálená od metové čáry 3,66 m (12 ft.) v prodloužení od první nebo třetí mety směrem k domácí metě.

TABULKA VZDÁLENOSTÍ (Distance table)

KATEGORIE	NADHAZOVACÍ 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 pálkaře 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 půlkruhový oblouk odděleného povrchu v poli 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 zámezi 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 metr (3 ft.) od metové čáry směrem k první metě, která začíná v polovině vzdálenosti mezi domácí metou a první metou.

NADHAZOVCÍ 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.

NADHAZOVCÍ META (Pitcher's plate)

Nadhazovací meta je vyrobená z tvrdé gumy, je dlouhá 61cm (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, štěrku 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

Vyznačení pole je definováno pomocí následujícího příkladu. Pole musí být čtvercové, s 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.

PŘÍLOHA 1: HŘÍŠTĚ A JEHO USPOŘÁDÁNÍ

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

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:
 - i) spárované komponenty musí mít unikátní zamykací klíč, aby sepředěšlo neschváleným kombinacím vybavení na hřišti;
 - ii) 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 z více dílů dvou nebo více kusů dřeva, slepené 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 schválena WBSC-SD nebo ISF komisí pro standardy vybavení.
5. Pálka může být laminovaná, ale musí být pouze ze dřeva a lepidla a - pokud je lakovaná - vždy lakovaná bezbarvě.
6. Barel pálky (od začátku kuželu až k zátce na konci) musí být kruhového průřezu a hladký, 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 pálka nesmí být v průměru v nejširší části širší než 5,7 cm (2 ¼ in). Povolena tolerance na roztažení materiálu je 0,80 mm (1/32 in).
9. Pálka nesmí mít viditelné spoje, hroty, hrubé nebo ostré hrany nebo jakékoliv vnější upevňovací prvky, které jsou nebo by mohly být nebezpečné. Kovová pálka nesmí mít otřepy a praskliny.
10. Kovová pálka nesmí mít dřevěnou rukojeť.
11. Pálka musí mít rukojeť bezpečně obalenou korkem, páskou (nikoliv hladkou plastovou páskou) nebo kompozitním materiálem. Bezpečnostní obalení rukojeti nesmí být ve vzdálenosti kratší než 25,4 cm (10 in) ani delší než 38,1 cm (15 in) od užšího konce pálky. Vysoušecí prášek (resin), pryskyřice nebo rozprašovací látky pro vyšší přilnavost jsou povolené pouze na rukojeti

pálky. Páska, kterou je obalena rukojeť jakékoliv pálky, musí vytvářet spojitou spirálu. Nemusí vytvářet pevnou vrstvu pásky. Páska nesmí být na rukojeť nanášena ve více než dvou vrstvách.

12. Jestliže je páłka kovová a není konstrukčně z jednoho kusu na uzávěru na konci barelu, musí být uzavřena gumovou nebo plastovou zátkou, nebo zátkou z podobného materiálu; vždy se musí jednat o zátku, schválenou WBSC-SD nebo ISF komisí pro standardy vybavení. Zátka musí být pevně a bezpečně vsunutá dovnitř na širším konci pálky.
 - i) Vložená zátkka na konci pálky musí být pevně a trvale zapečetěná tak, aby nebylo možné ji vyjmout kýmkoliv jiným než výrobcem bez možnosti poškození nebo zničení uzavírací zátky nebo barelu pálky.
 - ii) Pálka nesmí uvnitř chrastit, jinak je považována za nesprávnou pálku.
 - iii) Pálka nesmí mít temperovací značky, jinak je považována za upravenou pálku.
13. Pálka musí mít bezpečnostní hlavici, která minimálně o 0,6 cm (¼ in) přesahuje v průměru přes rukojeť pálky a vystupuje z rukojeti v úhlu 90° a nemá žádné ostré hrany. Bezpečnostní hlavice může být lisovaná, soustružená nebo svařovaná a musí být trvale připevněná k rukojeti pálky. Hlavice může být krytá páskou z rukojeti nebo nástavcem rukojeti pro lepší uchopení.
14. Jestliže je označení o schválení pálky nečitelné v důsledku používání pálky, páłka zůstává oficiální pálkou a může být používána, pokud je nadále v souladu s PRAVIDLY ve všech ostatních ohledech, což s přiměřenou jistotou určí rozhodčí.
15. Hmotnost, rozložení hmotnosti nebo délka pálky musí být pevně stanoveny v době výroby a nesmí být nikdy poté upravovány. Výjimky mohou být dány pouze ustanovením těchto PRAVIDEL nebo specifikací schválenou WBSC-SD nebo ISF komisí pro standardy vybavení.

B. PÁLKA NA ROZCVIČENÍ

Pálka na rozcvičení je jiná než oficiální páłka, musí být konstrukčně z jednoho kusu, musí mít bezpečně obalení rukojeti a bezpečnostní hlavici jako oficiální páłka. 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

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-SD 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-SD komisí pro standardy vybavení;
5. musí mít povrch z vysoce kvalitní chromem vyčíněné kožské nebo hovězí kůže, nebo ze syntetického materiálu či z materiálu schváleného WBSC-SD komisí pro standardy vybavení.

B. ROZMĚRY A SPECIFIKACE

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-SD komisí pro standardy vybavení.
3. COR znamená koeficient pružnosti míče; tento koeficient se měří zkušební metodou ASTM (American Society of Testing and Materials) pro měření koeficientu pružnosti softballových míčů.
4. Pro WBSC-SD šampionáty mužů, žen, juniorů a junierek 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-SD.
5. U míčů použitých na WBSC-SD šampionátech nesmí zátěž nutná ke stlačení míče 0,64 cm (0,25 in) překročit 170,1 kg (375 pounds), pokud jsou tyto

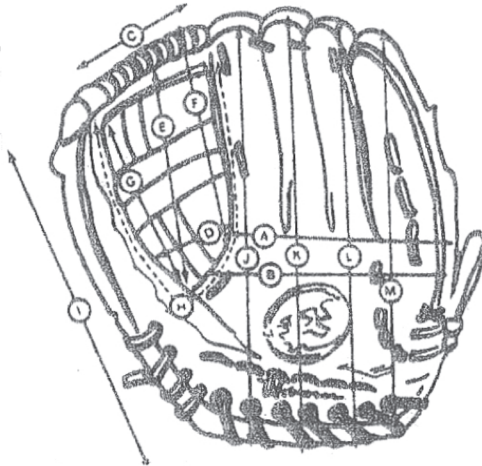
PŘÍLOHA 3: STANDARDY PRO MÍČ

míče měřeny v souladu s metodou ASTM pro měření pružnosti-deformace softballových míčů, která je schválena WBSC-SD komisí pro standardy vybavení.

V tabulce jsou standardy stanovené pro každý míč:

Softball	Barevné provedení míče	Barva švů	Min. velikost	Max. velikost	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

- (A) Šířka dlaně (nahore)
- (B) Šířka dlaně (dole)
- (C) Horní hrana otevřeného košíku
- (D) Spodní rozměr otevřeného košíku
- (E) Výška košíku
- (F) Délka 1. prstu od rozdělení prstů ke šňěrování
- (G) Délka palce od rozdělení prstů ke šňěrování
- (H) Rozdělení palce ke šňěrování
- (I) Palec od šňěrování ke spodní hraně
- (J) 1. prst od šňěrování ke spodní hraně
- (K) 2. prst od šňěrování ke spodní hraně
- (L) 3. prst od šňěrování ke spodní hraně
- (M) 4. prst od šňěrování ke spodní hraně

PŘÍLOHA 5: ROZHODČÍ

A. VŠEOBECNÉ INFORMACE PRO ROZHODČÍ

- a) Rozhodčí nesmí být členem žádného z obou družstev, např. jako hráč, kouč, vedoucí družstva, zapisovatel nebo funkcionář.
- 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) Mužský i ženský rozhodčí 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 WBSČ s modrým zdobením.
 5. Tmavě modrý (navy blue) sáček na míče (pouze na domácí metě).
 6. Tmavě modrou (navy blue) bundu 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 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 přerušeni hry,
 3. vyřadit nebo vyloučit hráče, kouče nebo vedoucího družstva ze hry pro porušení PRAVIDEL,
 4. vyhlásit nesprávný nadhoz,
 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 – 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 je 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

- 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 pákkař 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 přiznaných 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 nenadhazeno „NO PITCH“.

PŘÍLOHA 6: ZAPISOVÁNÍ

A. ZÁPIS

Jméno a post každého hráče nebo post, na kterém bude konkrétní hráč hrát, musí být uvedeno v pořadí, ve kterém tento hráč odpaloval, nebo ve kterém by měl odpalovat, dokud není hráč správně vystřídán, vyloučen nebo vyřazen ze hry, nebo zápas skončí dříve, než skončí jeho čas na pálce. Všechny statistiky získané zastupujícím hráčem v době, kdy je ve hře, jsou připsány tomuto hráči, 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 musí být takový hráč uvedený v zápisu ve správném pořadí pálkařů. V zápisu bude uvedeno deset jmen a desátým v pořadí 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 kvůli překážení,
 - d) narazil sebeobětovací ulejkvu,
 - e) je zasažen nadhozem.
3. Ve druhém sloupci se uvádí počet bodů, které každý hráč dosáhl.
4. Ve třetím sloupci se uvádí počet metových odpalů každého hráče. Metový odpal je odpálení míče, které pálkaři umožní bezpečně dosáhnout mety
 - a) pokud běžící pálkař 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 pálkař 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 dobrý odpal, který polař netečoval, se 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, než běžec s vítězným bodem tohoto bodu dosáhne za předpokladu, že pálkař takový počet met oběhne;

VÝJIMKA: Pokud pálkař ukončí zápas home-runem, запиše se mu home-run a všechny body, včetně jeho, se запиší do výsledku.

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

- a) zahraniý aut se započte polaři pokaždé,
 - 1) pokud chytí odpálený míč v letu nebo přímý odpal,
 - 2) pokud chytí přihrávaný míč, čímž vyautuje pálkaře nebo běžce,
 - 3) pokud běžce tečuje s míčem, když je běžec mimo metu, ke které je oprávněn,
 - 4) je nejbliže míči, když je běžec vyhlášen aut kvůli tomu, 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),
 - 6) je nejbliže běžci, který je vyhlášen aut pro běh mimo metovou dráhu.
- b) uskutečněný aut se započte chytači,
 - 1) pokud je vyhlášen třetí strike,
 - 2) pokud se pálkař proviní odpalem mimo pořadí,
 - 3) pokud pálkař brání chytači,
 - 4) pokud je pálkař vyhlášen aut kvůli správnému odpalu,
 - 5) pokud je pálkař vyhlášen aut kvůli pokusu narazit (zahrát ulejkvu) při třetím dobrém nadhozu,
 - 6) pokud je pálkař vyhlášen aut kvůli použití nesprávné nebo upravené pátky,

- 7) pokud je pálkař vyhlášen aut kvůli přestoupení do druhého území pálkaře.
6. V pátém sloupci se uvádí počet asistencí zahraničích každým hráčem. Asistence se zapisuje 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 hře podobného typu, může mít započítánu 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 hře, 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 zapisuje:
- a) každému hráči, který způsobí chybu v roze hře, jež prodlouží čas na pálce pálkaře nebo setrvání přítomného hráče ve hře;
 - b) polaři, který netečuje metu 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 v zastavení nebo v pokusu o zastavení míče přesně přihraného na metu, pokud byl důvod přihrávat; pokud více než jeden polař mohl přijmout přihrávku, zapisovatel rozhodne o tom, kterému polaři se připíše chyba (error).

B. METOVÝ ODPAL SE NEZAPÍŠE

Metový odpal se nezapočítá v následujících případech tehdy, když:

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

- c) polař chybje při pokusu vyautovat předchozího běžce a podle posouzení zapisovatele běžící pálkař by mohl být autován na první metě;
- d) běžící pálkař dosáhne první mety jako výsledek rozehry, kdy je předchozí běžec vyhlášen aut kvůli bránění odpálenému míči nebo polaři.

VÝJIMKA: Pokud by podle posouzení zapisovatele pálkař bezpečně dosáhl první mety, kdyby bývalo nedošlo k bránění, pálkaři se zapíše metový odpal.

C. SEBEOBĚTOVACÍ ODPAL DO VZDUCHU

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

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

D. DOBĚH (BOD) NA ODPAL

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

- a) o metový odpal,
- b) o sebeobětovací ulejkvu 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 pálkaře nadhozem nebo získání mety zdarma za čtyři špatné nadhozy,
- f) o home-run a všechny doběhy jako jeho důsledek.

E. VÍTĚZNÝ NADHAZOVAČ

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

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

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) Sobebobětovací 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 úmyslných 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. KRÁDEŽ MET

Ukradené mety jsou zapsány běžci, který kdykoliv v průběhu hry postoupil o jednu metu, aniž by mu k tomu pomohl odpal, vyautování, chyba, nucený postup, volba v obraně, nechycený nadhoz, nechytatelný nadhoz nebo nesprávný nadhoz. To zahrnuje i běžícího pálkaře, který postoupí na druhou metu po přidělené první metě za čtyři špatné nadhozy.

I. ZÁZNAMY SKREČOVANÝCH ZÁPASŮ

Všechny statistiky skrečovaných zápasů 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 helmu3.4.3. d)****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)iii), 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 hře 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. d) Důsl. 1.a.
.....	5.5.2. b) x)
Nemůže se vrátit na metu, kterou minul po skórování následujícího běžce	5.9. h)
Není aut.....	5.10.4.
Není chráněn a může být aut.....	5.10.1. g)
Nesmí opustit metu, dokud nadhazovač nevypustí míč.....	5.10.3. b) ii)
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 letmý 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)
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 vykopne míč.....	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. g)
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 poláři na první metě	5.5.2. b) ii)
.....	5.5.2. b) xiii)
Brání poláři při přihrávání míče	5.5.2. b) iv)
Brání poláři 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 dvojité 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 polář 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 dvojité 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)
Není aut.....	5.7. b-c)
Použije při hře nesprávnou rukavici	5.7. a-c)
Provede krok zpět směrem k domácí metě.....	5.5.2. b) xii)
Přeběhne první metu.....	5.10.4. j)
BLOKOVANÁ META (Blocking a base)	
Polář 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. d) Důsl. 1.b.
Běžící pákkař se vrátí na pátku	5.10.3. c) iv)
Běžícího pákkaře	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)
Pákkaře	5.4.4. b) vi-vii)
.....	5.5.2. b) vii-viii)
Při upuštěném třetím dobrém nadhozu	5.5.2. b) vii)
Připravujícího se pákkaře.....	5.5.2. b) ix)
Rozhodčího na domácí metě	5.10.3. d) Důsl.
Zasažení odpáleného míče podruhé.....	5.4.4. b) vii)
Způsobený 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 pákkař 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 zakázaná na míči a ruce nadhazovače	4.3.5. a), d)
Borová pryskyřice je povolena na rukojeti pálky	Příloha 2 A 11.
CROW HOP	4.1.2.
Je nesprávný	4.3.3. 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 rozhodčího	1.2.1. e)
Způsobí skreč	1.2.1. e)
DOBRÝ NADHOZ	5.4.3. c-d)
Nadhoz zasáhne pálkaře při švihů	5.4.3. d) ii)
Nadhoz zasáhne pálkaře 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 pálkaře	5.4.3. d) vii)
DOBRÝ ODPAL (Fair ball)	5.1.16.
Běžící pálkař 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 pomezí stožár	5.1.16. g)
Zasáhne rozhodčího	5.5.1. e)
DOČASNĚ MRTVÝ MÍČ (Delayed dead ball)	5.1.12.
Překážení chytáče	5.5.1. d) Důsledek
Míč se dotkne vybavení, které není na svém místě	5.11. ii) 6)

Nesprávný nadhoz	4.3.1.-7. Dúsl. a-e)
Překážení.....	5.1.32.
Rozhodčí na domácí metě brání příhrávce.....	5.10.3. d) Dúsl.
Signalizace.....	5.5.1. d) Dúsl.
.....	5.10.3. d) Dúsl.
.....	4.3.1.-7. Dúsl. a-e)
.....	Příloha 5 B j)
DOČASNÝ BĚŽEC (Temporary runner)	3.1.23.
.....	3.2.7.
DOMÁCÍ DRUŽSTVO A DRUŽSTVO HOSTŮ.....	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.....	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)	2.1.8.
Helma pro chytače nemusí mít chrániče uší.....	2.1.8. b)
Hráč v obraně může mít helmu	2.1.8. b)
Je povinná	5.8.a)
Musí mít chrániče obou uší.....	2.1.8. a)

Náhodně přemístěná	5.8. b) ii)
Poškozená helma je zakázána.....	2.1.8.
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)	1.1.1.
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. d)
.....	3.2.8. f)
.....	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 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)
Uvedený 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.....	3.5.2. 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 pálkaře.....	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.
HŘIŠTĚ (Playing field)	2.1.14.
.....	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)
Součástí 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. a)
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) ii)
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 MUSÍ MÍT HELMU, JESTLIŽE KOUČUJE NEBO	
JE V ROLI BAT BOY/GIRL	3.4.3. d) Důsl.
KOMUNIKAČNÍ VYBAVENÍ (Communication equipment)	
Není povoleno.....	3.4.1. c)

KOUČ (Coach)	3.1.2.
.....	3.1.1.
.....	3.1.7.
Brání příhrávce.....	5.10.3. c) viii)
Brání v pokusu o hru	5.10.3. c) viii)
Dva koučové směji být na hřišti	3.4.3. a)
Hráč může být v pozici kouče	3.1.1.
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)
.....	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) viii)
KOUŘENÍ JE ZAKÁZANÉ V DUGOUTU (Smoking not permitted) ...	2.1.5.
KRADENÍ METY (Stealing)	5.1.40.
Rozhodčí brání chytáči 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)	2.1.5.
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.
METY	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. Důsl. 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) Důsl.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. d) Důsl. 2.
.....	5.5.2. b) ix-x)
Úmyslně upuštěný	5.1.29.
.....	5.5.2. b) xiv)
Vynesený mimo hřiště	5.11. Důsl. b) v)
MÍČ VE HŘE (Live ball)	1.1.1.
Vynesený mimo hřiště	5.11. Důsl. b) v)
MÍČ VE VZDUCHU (In flight)	5.1.25.
MRTVÝ MÍČ (Dead ball)	5.1.11.
NADHAZOVACÍ KRUH (Pitcher's circle)	Příloha 1 F
NADHAZOVACÍ 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)
NADHAZOVACÍ POSTAVENÍ (Pitcher's position)	4.3.1.
NADHAZOVACÍ VZDÁLENOST (Pitcher's 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)
Nenahodí 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
Potítka na zápěstí nebo předloktí nadhazovací ruky.....	4.3.5. e)
Před provedením nadhozu	4.3.1.
Příhrávky 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)
Vyloučení 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.
Dobrý nadhoz (Strike)	5.4.3. c-d)
Míč musí být vrácen chytačem přímo nadhazovači	4.3.6. b)
Nadhození na chytače, který není ve svém území.....	4.3.1. a)
.....	Důsl. 4.3.1.-7.

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)
NÁHRADNÍK (Substitute)	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 ve hře	3.2.8. c)
Nemůže se dále zúčastnit hry jako hráč	3.2.8. a)
Nemůže se vrátit do hry	3.1.17.
Neohlášený náhradník	3.1.10.
.....	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)	3.1.17.
.....	3.2.3. e)
.....	3.2.8. a)
Nesprávný návrat do hry	3.2.8. f)
.....	3.2.8. 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 BĚŽEC (In jeopardy)	5.1.27.
NECHYCNÝ 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)
NEADHOZENO (No pitch)	4.5.
Signalizace.....	Příloha 5 B o)
NEOHLÁŠENÉ STŘÍDÁNÍ	3.2.8. & Dúsl.
NEOPRÁVNĚNÝ HRÁČ (Ineligible player)	3.1.11.
Je vyhlášen aut	Dúsl. 3.2.8. d) iii)
Vyřazen ze hry.....	Dúsl. 3.2.8. c-e)
Způsobí skreč	Dúsl. 3.2.8. d) i)
NEOPRÁVNĚNÝ ZASTUPUJÍCÍ HRÁČ (Ineligible repl. player)	3.1.12.
Považuje se za nesprávný návrat do hry.....	Dúsl. 3.2.8.
NEROZHODNÝ ZÁPAS (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)	2.1.9.
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)	2.1.10.
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 CHYCENÍ MÍČE (Illegally caught ball)	5.1.24.
Běžci mohou postupovat a být autováni	5.10.1. k)
NESPRÁVNÉ 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)
NESPRÁVNÉ STŘÍDÁNÍ (Illegal substitute)	3.1.10.
Musí být uplatněna hra na výzvu	3.3. a) i)
Postih za nesprávné střídání	Důsl. 3.2.8.
NESPRÁVNÝ HRÁČ (Illegal player)	3.1.8.
Musí být uplatněna hra na výzvu	Důsl. 3.2.8. a)
Postih za nesprávného hráče	Důsl. 3.2.8. d)
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)	3.1.9.
DP odpaluje na nesprávném místě v pořadí pálkařů	3.1.9. 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 POKRÁČOVAT 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)
ODPAL MIMO POŘADÍ	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)	2.1.12.
Blokovaný míč	5.1.7. c)
Na hřišti	2.1.12.
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 KE HŘE	
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 látka (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 polaři ve hře 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	5.4.2.
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 pátku	5.4.4. b) iii)
Použije upravenou pátku	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)
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)
POLAŘ (Fielder)	3.1.5.
Je nesprávně ve hře	3.1.8. a-b)
Odrází 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)	2.1.6.
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.
.....	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 NADHAZOVAČÍHO 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 s míčem	5.1.32. b) v)
Překážení 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. d)
Signalizace.....	Příloha 5 B i)
PŘIHRÁVKA (Throw)	5.1.45.
PŘIHRÁVKA NA METU, KDYŽ JE NADHAZOVAČ NA NADHAZOVAČÍ 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. d)
Používá nesprávnou pálku na rozcvičení	5.3. c) iii)
Smí opustit přípravný kruh	5.3. c) iv)

PŘÍPRAVNÝ KRUH PÁLKAŘE (Batters' on-deck circle)	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.
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.
Speciální rukavice (Mitt)	2.4.1. a)
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)	3.1.14.
.....	3.1.15.
.....	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 pákkařů se musí dodržet	5.4.1.
Neoprávněný člen na seznamu může být předmětem protestu	1.1.9. b)
.....	1.2.14. c)
Vyloučení kouče/vedoucího uvedeného v seznamu	Důsl. 3.2.8. b)
SEZNAM HRÁČŮ ZÁKLADNÍ SESTAVY (Starting line-up)	3.1.20.
.....	3.1.14
.....	3.2.3. a)
Jsou oficiálně v zápasu	3.2.3.
Návrat do hry (Re-entry).....	3.2.3. e)
Není již v pořadí pákkařů a může být Zastupujícím hráčem.....	3.2.6. e) iii)
Pořadí pákkařů.....	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.
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 ulevku.....	5.1.38.

SMĚNA (Inning)	1.1.5.
SPORNÁ ROZHODNUTÍ (Disputed calls)	3.5.1. a)
.....	3.5.1. a) Důsl. a,b)
SQUEEZE PLAY	5.1.39.
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	5.1.41.
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)
Smí se vrátit do hry	3.2.3. e)
Zápis	Příloha 6
ŠPERKY, RUŠIVÉ OZDOBY (Distracting adornments)	2.5.1. g)
Hráč je vyřazen ze hry	Důsl. 2.5.1.
ŠTÍTKY (Visors)	2.5.1. a) ii)
TEČOVÁNÍ (Tag)	5.1.42.
Běžec je aut	5.1.42. a)
.....	5.10.3. a) ii)
Běžící pálkař je aut	5.1.42. a)
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)
.....	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)	5.1.47.
UKONČENÍ ZÁPASU ROZHODČÍM (Game called by umpire)	1.2.1. c)

ÚMYSLNÁ META ZDARMA (Intentional base on balls - walk)	5.1.28.
Míč je mrtvý	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 dvojité 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)	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)	2.1.13.
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) Dúsl.
Rozhodnutí	Příloha 5 A l) 5.
Signalizace	Příloha 5 B n)
VNITŘNÍ POLAŘ (Infielder)	3.1.13.
VNITŘNÍ POLE (Infield)	2.1.11.
VOLBA VE HŘE (Option play)	5.1.34.
Neohlášené střídání	3.2.8. Dúsl. e)
Nesprávný nadhazovač se vrátí nadhazovat	Dúsl. 4.8. b)

Nesprávný nadhoz	Důsl. 4.3.1.-7. b-d)
Překážení chytáče	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)	5.1.43.
Běžec může správně postupovat	5.1.43.
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) ii)
.....	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 vražení běžce do polaře	5.10.3. c) ix)
Vedoucího družstva	Důsl. 3.2.8. b)
.....	Důsl. 5.2. b)
VYŘAZENÍ Z NADHAZOVÁNÍ	
Pro další poradu v obraně nad povolený počet.....	4.2.1. a) Důsl.
VYŘAZENÍ ZE HRY (Removal from the game).....	3.1.18.
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 páłka na rozcvičení musí být vyřazena	5.3. c) iii) Důsl.
Rozhodčí mohou vyřadit hráče za porušení PRAVIDEL.....	3.1.18.
Upravená a nesprávná páłka musí být vyřazena	5.4.4. b) iii)
ZÁMEZÍ (Foul territory)	2.1.7.
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)	3.1.19.
.....	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 HŘIŠTĚ (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)

