

PRAVIDLA SOFTBALLU

HŘIŠTĚ

Softballové hřiště je pravoúhlá kruhová výseč o hraně 70 m pro muže a 60 m pro ostatní kategorie. Hřiště se dělí na vnitřní a vnější pole a zázemí. Vnitřní pole je čtverec o hraně 18,3 m, v rozích tohoto čtverce jsou umístěny čtvercové mety o hraně 38 cm. Nadhazovač (1) je vzdálen 14 m od domácí mety u mužů a 12,2 m u ostatních mimo žákyň a žáků do 10 let, pro něž platí 10,7 m. Zámezí je minimálně 8 m. Obvyklé rozestavení ostatních hráčů v obraně je znázorněno níže: 2 chytač, 3-5 první až třetí meta, 6 spojka, 7-9 levý, střední a pravý polař.

HRA V OBRANĚ (V POLI)

Softballové družstvo se skládá z 9 hráčů. Hra začíná tím, že si družstva vylosují, které začne v poli a které na pálce. Úkolem družstva v poli - v obraně - je co nejrychleji vyřadit - vyautovat tři pálkaře soupeře.

Po třech autech dochází ke změně - družstvo v poli jde na pálku a naopak. Softballové utkání se hraje na sedm směn. Každé družstvo 7x na pálce a 7x v poli.

Pro vyautování pálkařů je nejdůležitějším hráčem nadhazovač (1), který nadhazuje míč do prostoru vytyčeného výškově mezi **podpažím a koleny** pálkaře. Míč musí proletět nad domácí metou, která je 45 cm široká. Proletí-li míč pomyslnou obdélníkovou výsečí ve správné výšce jedná se o **strike**, v opačném případě jde o **ball**. Promáchně-li, netrefí-li pálkař nadhoz, je jedno, jestli byl nadhozen jako dobrý nebo špatný, a započte se jako dobrý. Jestliže pálkař **tříkrát netrefí** jakýkoliv nadhoz, nebo se nepokusí odpálit dobrý nadhoz, je **SRRIKE OUT**. Po odpalu běží pálkař na 1. metu.

Naopak, když nadhazovač hodí 4x špatný nadhoz, dostává pálkař **1. metu zdarma** - tak, jako kdyby dobře odpálil. Metu zdarma získá také pálkař, který je zasažen nadhozem. Ostatní polaři se dělí na vnitřní (3,4,5,6) a vnější (7,8,9). Jejich postavení je patrné z obrázku.

Vnitřní polaři se brání prostor mezi metama a tam se snaží vyautovat hráče v útoku, vnější polaři chytají dlouhé míče, autují pálkaře chycením míče ze vzduchu, nebo přihrávají míč vnitřním polařům, aby zabránili útočícím hráčům v postupu po metách.

AUTOVÁNÍ

1. První možnost vyautování pálkaře je výše zmíněný strike out za třetí neodpálený dobrý nadhoz.

2. Za druhé mohou polaři pálkaře vyautovat chycením odpáleného míče přímo v letu, než dopadne na zem. Při tomto autu se musí běžci na metách vrátit na metu (pozor, častá chyba začátečníků!!!!), ze které vybíhali. Teprve po prvním doteku míče polařem mohou postupovat po metách.

3. Pokud se běžec nevrátí, přihodí polaři míč strážci mety, ze které běžec vyběhl. Po zašlápnutí této mety je běžec aut, pokud se nestačil dříve na tuto metu vrátit. To je třetí způsob vyautování.

4. Čtvrtý způsob vyautování je chycení odpáleného míče a příhoz strážci první mety (3) dříve, než tam doběhne běžící pálkař. Strážce první mety nebo jiný polař musí pevně držet přihozený nebo sebraný míč a zároveň se dotýkat první mety. Po odpalu musí vždy pálkař běžet na první metu.

5. Pokud je už první meta, nebo následující mety obsazeny, musí běžec, který získal tyto mety dříve, postupovat na další metu. To je nucený postup. V tomto případě mohou polaři autovat běžce zašlápnutím následující mety. To jsou nucené auty. V těchto situacích mohou obránci zahrát dva nebo dokonce tři auty, přihazují-li míč strážcům met v pořadí 4,3,2,1.

6. Šestáým způsobem autování je tečování. Pálkař například odpálí delší odpal na zem a po doběhnutí na 1. metu pokračuje v běhu na 2. metu, kam může, ale nemusí postupovat. V tom případě nemohou polaři autovat zašlápnutím 2. mety, ale mohou běžce autovat dotykem ruky, v které drží míč. Před autováním je běžec chráněn, dotýká-li se mety. Výjimkou je první a domácí meta, které jsou průběžné. Pálkař se po proběhnutí vrátí na 1. metu a pokud není vyautován, čeká na další rozehru.

7. Dále existuje řada technických autů: například opustí-li běžec metu dříve, než nadhazovač vypustil míč z ruky, dvojí odpal, odhození pálky po odpalu na chytače, rozhodčího nebo diváky, kopnutí do odpáleného míče běžícím pálkařem, nebo překážení polaři v chycení odpalu apod.

HRA V ÚTOKU (NA PÁLCE)

Pálkaři a běžci útočícího družstva mohou získávat body za oběh všech čtyř met do té doby, než polaři - obránci - vyautují tři hráče útočícího družstva. Pak si úlohy vymění, pálkaři jdou do pole a snaží se vyautovat tři soupeře, aby se co nejdříve vrátili na pátku, na které lze dělat body, které rozhodují o vítězi.

Na metě může být vždy jen jeden běžec a není dovoleno se předbíhat!!!

Není-li za běžcem volná meta, stačí polařům k vyautování šlápnout na metu, ke které se běžec blíží (nemá se kam vrátit, na metu za ním běží jeho spoluhráč), z toho plyne, že na 1. metě stačí k vyautování pálkaře vždy šlápnutí na metu.

V případech, kdy za běžcem je volno (běžec na 2. nebo 3. metě a jeho spoluhráč na 1. či 2. vyřazen autem v předešlé rozeře), je možné ho autovat pouze dotykem, a to kdekoliv v poli mimo mety!!!!

