

## Kapitola I. – DEFINICE

## § 20 Hra na výzvu (Appeal play)

- je hra při mrtvém míči či míči ve hře, **o které nemůže rozhodčí rozhodnout, dokud ho o to nepožádá vedoucí, kouč nebo hráč družstva, které neporušilo pravidla. Vedoucí nebo kouč mohou uplatnit hru na výzvu pouze, je-li míč mrtvý, a poté, co vstoupí do hřiště.**

Uplatňuje-li hru na výzvu polař, musí být ve vnitřním poli. Hra na výzvu již nemůže být uplatněna poté, kdy:

a. Nadhazovač nadhodí **nebo je vyhlášen nesprávný nadhoz**

VÝJIMKA:

1. V případě nesprávně střídajícího hráče (Illegal substitute), nesprávného návratu do hry (Illegal re-entry), zastupujícího hráče (Replacement player) nebo staženého hráče (Withdrawn player) (přicházejícího do hry nebo opouštějícího hru v důsledku pravidla o krvi ve sportu), který není nahlášen rozhodčímu, může být hra na výzvu uplatněna po celou dobu, kdy je takový hráč ve hře.
2. Pokud si běžci po poradě vymění postavení na metách, lze hru na výzvu uplatnit kdykoli, dokud nejsou tyto běžci na lavičce nebo neskončí půlsměna.
- b. Nadhazovač a všichni ostatní polaři opustili pole.
- c. Rozhodčí po poslední rozeběhce utkání opustili hřiště.

Druhy her na výzvu:

1. Minutí mety
2. Opuštění mety při chytání odpáleného míče ze vzduchu před prvním kontaktem s míčem
3. Odpal mimo pořadí
4. Pokus o postup na druhou metu po přeběhnutí 1. mety
5. Nesprávné střídání
6. Nastoupení neohlášeného hráče při použití se zastupujícím hráčem podle pravidla o krvi ve sportu
7. Nesprávný návrat do hry
8. Nastoupení neohlášeného hráče při použití pravidla o suplujícím hráči (designated player)
9. **Pokud se běžci vymění v postavení na metách**

*Důvod změny: Doplněním se zavádí, že hru na výzvu mohou uplatnit družstva jak v obraně, tak v útoku. Definiuje výměnu postavení běžců na metách jako hru na výzvu, kterou lze uplatnit, dokud nejsou běžci na lavičce nebo neskončí půlsměna.*

## § 27 Meta zdarma (Base on balls)

- je přiznána pálkaři hlavním rozhodčím, **jestliže nadhazovač nadhodil čtyři špatné nadhozy, včetně nesprávných. V důsledku toho postoupí pálkař na první metu, aniž může být autován. Míč je ve hře.**

*Důvod změny: Odděluje se meta zdarma jako výsledek 4 nadhozů posouzených jako špatné od úmyslné mety zdarma. Jsou to různé hry – při metě zdarma je míč ve hře, při úmyslné metě zdarma je míč mrtvý.*

## § 4 Blokovaný míč (Blocked ball)

Blokovaný míč je odpálený, přihraný nebo nadhozený míč, který

- a) uvízne v oplocení
- b) dotkne se osoby nezúčastněné ve hře, případně jej taková osoba zastaví nebo podá
- c) **dotkne se předmětu, který není součástí oficiální výzbroje nebo není součástí hřiště**
- d) **nebo se ho dotkne hráč v obraně, který je v kontaktu se zemí, která není součástí hřiště**

*Důvod změny: Úprava upřesňuje, kdy je míč blokován*

## § 56 Ohlášená porada (Charged conference)

b) (Porada v obraně) Družstvo v obraně žádá o přerušení hry, aby :

1. zástupce družstva v obraně vstoupil do hřiště za účelem komunikace s kterýmkoli hráčem družstva v obraně
2. polař opustil své postavení na hřišti a odešel na lavičku a rozhodčí se domnívá, že tak učinil proto, aby převzal instrukce

**POZNÁMKA : Za ohlášenou poradu se nepovažuje, jestliže kouč nebo vedoucí družstva oznámí hlavnímu rozhodčímu výměnu nadhazovače, ať již s nadhazovačem hovořil nebo ne.**

*Důvod změny: Doplnění stanoví, že dojde-li ke střídání nadhazovače, nejedná se o ohlášenou poradu, i když už kouč před ohlášením střídání hlavnímu rozhodčímu komunikoval s nadhazovačem.*

## § 7 Crow hop

*- je definován jako činnost nadhazovače, při které se neodrazí od nadhazovací mety při dokončení nadhozu, ale odkročí od nadhazovací mety, a tím vznikne nové místo odrazu, odkud se nadhazovač odrazí a dokončí nadhoz. (Jedná se o nesprávný nadhoz).*

**POZNÁMKA: Nadhazovač se smí odrazit od nadhazovací mety do vzduchu, dopadnout a plynulým dokončením pohybu nadhodit míč směrem k domácí metě. Stojná noha se při tomto pohybu může odsunout nebo potáhnout a toto není považováno za crow-hop.**

*Důvod změny: Doplnění pravidla o nadhazování umožňuje nadhazovači odskočit z mety, dopadnout a dokončit nadhoz jako spojitý pohyb. Po dopadu smí nadhazovač jako součást spojitého pohybu potáhnout nebo posunout stojnou nohu.*

## § 53 Nucený aut (Force out)

*- se může uskutečnit pouze tehdy, jestliže běžec ztratí právo na držení mety. Protože se pálkař stal běžícím pálkařem. Nucený aut se musí zahrát dříve, než je běžící pálkař nebo následující běžec vyautován. **Při hře na výzvu nucený aut vzniká okamžikem uplatnění hry na výzvu, ne okamžikem porušení pravidel.***

*Důvod změny: Uplatnění hry na výzvu, ať se jedná o nucený aut nebo ne, závisí na situaci v okamžiku uplatnění hry na výzvu a nikoli na situaci, na kterou byla hra na výzvu uplatněna. Jsou-li všechny mety obsazeny, jeden aut a běžec R3 se po odpalu nedotkne druhé mety, potom je běžící pálkař autován a potom je zahrána hra na výzvu pro minutí mety, nebude výsledek této hry nuceným autem na druhé metě. Běžec R3 byl nucen postoupit na druhou metu, kterou minul při nuceném postupu, tento nucený postup byl zrušen autováním běžícího pálkaře, takže výsledkem hry na výzvu pro minutí druhé mety je aut, ale ne nucený aut. Všechny body dosažené před uplatněním hry na výzvu na běžce R3 za minutí mety platí.*

#### § 47 Nesprávný hráč (Illegal player)

*- je hráč, který nastoupí do hry, ať už v útoku nebo v obraně, a který nebyl nahlášen hlavnímu rozhodčímu, včetně:*

- a) zastupujícího hráče (Replacement player) vstupujícího do hry při uplatnění pravidla o krvi ve sportu bez jeho ohlášení hlavnímu rozhodčímu*
- b) staženého hráče (Withdrawn player) navracejícího se do hry při uplatnění pravidla o krvi ve sportu bez jeho ohlášení hlavnímu rozhodčímu*

*Důvod změny: Nastoupení hráče FLEX na pátku na místo jiného hráče než DP ze základní sestavy se nyní považuje za nesprávný návrat do hry (illegal re-entry), a proto je příslušná část přesunuta do § 50*

#### § 50 Nesprávný návrat do hry (Illegal re-entry)

*- nastává tehdy, jestliže:*

- a) hráč základní sestavy se podruhé vrátí do hry poté, co byl již dvakrát vystřídán*
- b) hráč základní sestavy je vystřídán a vrátí se do hry, ale nikoli na své původní místo v pořadí na pálce*
- c) náhradník, který byl správně ve hře, se vrátí do hry poté, co byl vystřídán buď hráčem základní sestavy nebo jiným náhradníkem*
- d) hráč základní sestavy uvedený jako DP se po vystřídání vrátí na jiné místo v pořadí pálkařů, než na kterém byl původně uveden*
- e) FLEX hráč, který nastoupí na pátku v pořadí pálkařů na jiném místě, než je pozice suplujícího hráče (DP) ze základní sestavy*

*Důvod změny: Nastoupení hráče FLEX na pátku na místo jiného hráče než DP ze základní sestavy se nyní považuje za nesprávný návrat do hry (illegal re-entry)*

#### § 74 Skok (Leaping)

*- je činnost nadhazovače, při které se po odrazu od nadhazovací mety ocitne ve vzduchu. Impuls počátečního dopředného pohybu nadhazovače způsobí, že jeho celé tělo včetně stojné i švihové nohy jsou v jednom okamžiku ve vzduchu a pohybují se směrem k domácí metě. Nadhoz skončí dopadem nadhazovače, kdy plynulým pohybem vypustí míč směrem k domácí metě. Stojná noha se může během nadhozu odrazit nebo je při pohybu jen odtažena. Skok může být součástí správného nadhozu.*

*Důvod změny: Doplněk pravidel o nadhazování umožňuje skákání mužům i ženám.*

§ New1 Úmyslná meta zdarma (Intentional base on balls)

***- nastane, jestliže družstvo v obraně chce posunout pálkaře na první metu bez nutnosti nadhodit čtyři špatné nadhozy. Při úmyslné metě zdarma je míč mrtvý.***

*Důvod změny: Úmyslná meta zdarma je nyní samostatná definice.*

§ New2 Hráč jen v útoku (Offensive player only)

***Hráč jen v útoku (OPO) je hráč v pořadí pálkařů, jiný než FLEX, za nějž hraje DP v obraně. OPO tak pokračuje ve hře na pálce, ale nehraje v obraně.***

*Důvod změny: Dosavadní označení jako „temporary DP“ bylo matoucí, neboť tento hráč nemá žádnou charakteristiku DP. OPO se použije v situaci, kdy DP i FLEX hrají současně v obraně.*

§ New3 Oficiální výzbroj (Official equipment)

***Za oficiální výzbroj se považuje jakákoli výzbroj (pálky, rukavice, helmy atd.), kterou družstvo v útoku nebo v obraně používá při rozehře. Obranná výzbroj (např. rukavice) zanechaná ve hřišti družstvem hrajícím v útoku se nepovažuje za oficiální výzbroj.***

*Důvod změny: Definice oficiální výzbroje se vztahuje k příslušným ustanovením.*

*(Přidal jsem nové definice na konec, abych teď nemusel vymýšlet jejich přečíslování jako v pravidlech ISF. Při vydání pravidel bude zařazeno podle abecedy a celá kapitola přečíslována.)*

## Kapitola II. - HŘIŠTĚ

### § 1 Hřiště

- b) Hřiště musí být rovná plocha bez překážek s minimální vzdáleností mezi domácí metou a homerunovým plotem okolo vnějšího pole **danou tabulkou rozměrů hřiště.**

### § 4 Hřiště se vytýčí takto :

- g) Nadhazovací meta má být vyrobena ze dřeva nebo gumy. Je dlouhá 61 cm (24 in) a široká 15,2 cm (6 in).
1. Povrch mety má být v úrovni hřiště
  2. Nadhazovací vzdálenost se měří od přední hrany nadhazovací mety po vrchol domácí mety a je **uvedena v tabulce rozměrů hřiště.**

*Důvod změn: Všechny rozměry hřiště se uvádějí v jedné tabulce v metrickém systému a v závorce v systému imperiálním.*

## Kapitola III – VÝSTROJ A VÝZBROJ

## § 1 Pálka

a) *Může být vyrobena z jednoho kusu, z více částí trvale spojených nebo ze dvou vyměnitelných částí. Je-li pálka vyrobena z vyměnitelných částí, musí splňovat tyto požadavky:*

1. *Spojované části musí mít jedinečný zamykací klíč, aby se zabránilo neschváleným kombinacím výzbroje*
2. *Kombinace všech částí musí vyhovovat stejným standardům, jako pálka z jednoho kusu, když jsou tyto části spojeny, nebo jako část jednodílné pálky, pokud jsou odděleny.*

*Důvod změny: Výrobci nyní přicházejí s dvoudílnými pálkami s vyměnitelnými barely. Tyto pálky musí splňovat stejné specifikace jako pálky z jednoho kusu materiálu.*

Odstavce § 1 a – o se přečíslojí na § 1 b – p

## § 1 Pálka

l) *Je-li kovová pálka dutá, musí být na širším konci pevně uzavřena zátkou z gumy nebo vinylu nebo jiného materiálu schváleného komisí ISF pro standardizaci výstroje a výzbroje*

1. *Zátka na uzavření konce duté pálky musí být pevně a nastálo uzavřena tak, že ji nemůže odstranit nikdo jiný než výrobce, aniž by pátku nebo zátku poškodil nebo zničil.*
2. *Pálka nesmí obsahovat chrastící části („rattles“)*
3. *Pálka nesmí vykazovat známky úmyslné změny*

**POZNÁMKA :** *Pálka, která obsahuje chrastící části („rattles“), je nesprávnou pálkou. Pálka, která vykazuje známky úmyslné změny, je upravenou pálkou.*

*Důvod změny: Poskytují funkcionářům návod, co dělat s pálkami, u nichž je podezření, že byly upraveny.*

## § 4 Rukavice a lapačky

b) *Rukavice nošená kterýmkoliv hráčem může být barevná a to i kombinací různých barev za předpokladu, že se na žádné její části nevyskytuje barva shodná s barvou míče*

## § 5 Obuv

**DŮSLEDEK:** *Pokud hráč nesplní podmínky ustanovení § 5, je nejprve napomenut a potom vyloučen*

*Důvod změny: Uvádí postih za neuposlechnutí pravidla o povolené obuvi*

## § 7 Výzbroj na hřišti

Žádná část výstroje nebo výzbroje, **kteřá není součástí oficiální výzbroje**, nesmí zůstat ležet v poli nebo v zázemí

**DŮSLEDEK § 7:** Míč je mrtvý při kontaktu s výstrojí nebo výzbrojí, která není částí oficiální výzbroje.

- a) Jestliže výstroj nebo výzbroj družstva v útoku způsobí blokováný míč, hráč, na kterého se hrálo, je vyhlášen aut.
- b) Jestliže nedojde ke zřejmému narušení hry, nikdo není aut, ale všichni běžci se musí vrátit na metu, kterou drželi v okamžiku vyhlášení mrtvého míče
- c) ***Je-li míč blokován výstrojí či výzbrojí družstva v obraně, běžcům je přiznána:***
  - i. ***Jedna meta k té, kterou drželi v okamžiku nadhozu, pokud se jedná o nadhoz***
  - ii. ***Dvě mety k té, kterou drželi v okamžiku příhozu, pokud se jednalo o přihrávku***
  - iii. ***Dvě mety k té, kterou drželi v okamžiku nadhozu, pokud se jednalo o dobrý odpal***

*Důvod změny: Objasňuje, co se stane, jestliže se míč střetne s výzbrojí či výstrojí, která není oficiální výzbrojí.*

## Kapitola IV. – KOUČI, HRÁČI A NÁHRADNÍCI

## § 1 Kouči

**Důsledek §1b-f:** *Jakékoli porušení má za následek nejprve napomenutí. Každé další porušení koučem nebo vedoucím téhož družstva má za následek vyloučení tohoto kouče nebo vedoucího družstva.*

*Důvod změny: Doplnění uvádí postih kouče, který poruší ustanovení kapitoly IV, § 1*

## § 5 Suplující hráč (Designated player)

g) DP může hrát v obraně na kterémkoli postu. Pokud DP hraje v obraně místo jiného hráče, než je FLEX, pak takový hráč pokračuje ve hře pouze v útoku, nehraje již dále v obraně a nepovažuje se za hráče, který opustil hru ve smyslu střídání, **a tento hráč je označován jako hráč jen v útoku (OPO).**

*Důvod změny: Identifikuje hráče jiného než FLEX, za kterého hraje DP v obraně*

## § 5 Suplující hráč (Designated player)

**DŮSLEDEK § 5 g-i:** *Porušení tohoto pravidla a jeho penalizace se řídí podle kapitoly IV, §8. Jestliže FLEX nastoupí v pořadí pálkařů na jiném místě, než místo DP ze základní sestavy, je důsledkem vyloučení jak vedoucího družstva nebo kouče (jehož jméno je uvedeno na seznamu členů družstva), tak hráče FLEX nebo jeho náhradníka.*

*Důvod změny: Umístění hráče FLEX na jiné místo v pálkařském pořadí, než byl DP, se považuje za nesprávný návrat do hry (illegal re-entry) a má za následek vyloučení vedoucího družstva nebo kouče a hráče FLEX nebo jeho náhradníka.*

**Výklad pravidla o DP**

Komise rozhodčích ČSA vydává pomocný výklad k pravidlu o DP, k jeho lepšímu pochopení a správnému použití. Tento výklad nenahrazuje výše uvedené pravidlo o DP:

1. Zahájí-li družstvo zápas v 10 hráčích s použitím DP a FLEX, může skončit v 10 nebo v 9 hráčích. Zahájí-li družstvo zápas s 9 hráči na line-up bez DP a FLEX, musí hrát celý zápas pouze v 9 hráčích.
2. DP nemůže hrát nikdy pouze v obraně.
3. FLEX nemůže hrát nikdy pouze v útoku.
4. FLEX může jít na pálku pouze na místě DP ze základní sestavy v pořadí pálkařů (line-up).
5. DP a FLEX nemohou být současně v pořadí pálkařů.
6. DP a FLEX mohou být současně v obraně, je-li DP v obraně za jiného hráče, který chodí pouze na pálku (**hráč pouze v útoku - OPO**).

7. Pro DP a FLEX platí pravidlo o návratu hráče základní sestavy do hry v případě jejich střídání náhradníkem (re-entry).
8. Podle POZNÁMKY k písmenu h, jestliže DP nastoupí za FLEX v obraně, snižuje se počet hráčů z 10 na 9. tato změna se nepovažuje za střídání pro DP a neřídí se pro něj pravidlem o střídání a o návratu do hry (re-entry), avšak pro FLEX, který opouští hru, se to za střídání považuje a jeho případný návrat do hry se řídí pravidlem o re-entry.
9. Podle POZNÁMKY k písmenu f, jestliže FLEX nastoupí za DP v útoku, snižuje se počet hráčů z 10 na 9. Tato změna se nepovažuje za střídání pro FLEX a neřídí se pro něj pravidlem o střídání a o návratu do hry (re-entry), avšak pro DP, který opouští hru, se to za střídání považuje a jeho případný návrat do hry se řídí pravidlem o re-entry.
10. V důsledku POZNÁMEK k písmenům f a h to znamená, že je možné provést změnu počtu hráčů z 10 na 9 víckrát za zápas s tím, že je nutné respektovat pravidlo o návratu do hry (re-entry) pro toho hráče, který opustil hru. Jestliže DP, resp. FLEX opustil hru v důsledku snížení počtu hráčů z 10 na 9, může se vrátit standardně do hry při opětovném rozšíření počtu hráčů z 9 na 10, pouze byl-li v základní sestavě. Pokud nebyl v základní sestavě, musí ho standardně vystřídat náhradník.
11. Jestliže DP nastoupí za jiného hráče v obraně, tento hráč pak chodí pouze na pátku (**hráč pouze v útoku – OPO**) a počet hráčů družstva zůstává 10. Tato změna se nepovažuje za střídání a neřídí se pravidlem o střídání a o návratu do hry (re-entry).
12. Všechny změny v nastoupení DP a FLEX do hry oproti původnímu umístění ze základní sestavy musí být nahlášeny hlavnímu rozhodčímu, jinak se použijí zejména důsledky o nesprávném hráči (Illegal player), neoprávněném hráči (Ineligible player) nebo o nesprávném návratu do hry (Illegal re-entry).

*Důvod změny: Zahnuje definici hráče pouze v obraně (OPO) a to, že umístění FLEX na jiné místo pátkářském pořadí, než byl DP, se považuje za nesprávný návrat do hry (illegal re-entry).*

## § 6 Návrat hráče základní sestavy do hry

c)

**VÝJIMKA : Hráč FLEX ze základní sestavy se může vrátit do hry buď na své 10. místo v pořadí pátkářů nebo na místo původního DP ze základní sestavy - VYŠKRTNUTO**

*Důvod změny: Ustanovení zrušeno*

## § 7 Náhradníci / nesprávný hráč

g)

DŮSLEDEK odst. 2 – 4:

**POZNÁMKA : Pokud se neoprávněný hráč vrátí do hry, je hra skrečována ve prospěch družstva, které neporušilo toto pravidlo (umístěno na konci § 7, za Poznámkou 1)**

*Důvod změny: Pokud se neoprávněný hráč vrátí do hry, je hra skrečována ve prospěch družstva, které se neprovinilo.*

## § 9 Chování na lavičce

- a) Kouči, hráči, náhradníci i další osoby oprávněné být na lavičce družstva se nesmí zdržovat mimo prostor lavičky, s výjimkou případů, které jsou povoleny těmito pravidly nebo které povolí rozhodčí.

POZNÁMKA : To se týká všech hráčů kromě připravujícího se pálkaře, (který musí být v přípravném kruhu) na začátku zápasu, mezi směnami, nebo při cvičných nadhozech nadhazovače.

- b) Na lavičce družstva je zakázáno kouření***

DŮSLEDEK § 9: První porušení ustanovení § 9 znamená napomenutí družstva, každé další porušení tohoto pravidla znamená vyloučení provinivšího se člena družstva.

*Důvod změny: Zavádí postihy za nevhodné chování na lavičce*

## Kapitola V – HRA

## § 5 Pravidlo o rozdílu bodů (Mercy Rule – Run Ahead Rule)

Na všech oficiálních turnajích ISF se použije „pravidlo o rozdílu“, kdy zápas končí **rozdílem 15 bodů po třetí směně nebo 10 bodů po čtvrté směně nebo 7 bodů po páté směně**.

*Důvod změny: Snižuje se počet bodů rozdílu po 3. a 4. směně*

## § 7 Dosažení bodu

- b) Bod se nezapočítává do výsledku utkání, jestliže ho bylo dosaženo v rozechře, v níž je třetím **nebo posledním** autem ve směně:
1. Autování běžícího pálkaře před obsazením první mety.
  2. Nucené autování běžce proto, že se pálkař stal běžícím pálkařem, včetně hry na výzvu v této situaci.
  3. Běžec za to, že vyběhl z mety dříve, než nadhazovač nadhodil míč pálkaři.
  4. Předchozí běžec
- c) **Po třetím autu lze uplatnit hru na výzvu za účelem zrušení dosaženého bodu nebo dosažených bodů.**

*Důvod změny: Mění 3. aut ve směně na poslední, takže lze zahrát dodatečné nucené auty a tak zrušit platnost dosažených bodů.*

## § 8 Ohlášená porada

- b) Porada v obraně

POZNÁMKA:

2. **Za poradu v obraně se nepovažuje, pokud kouč nebo vedoucí družstva oznámí hlavnímu rozhodčímu střídání nadhazovače, a to i v případě, že již s nadhazovačem na hřišti komunikoval.**

*Důvod změny: Stanoví, že při střídání nadhazovače se družstvu v obraně nezapočítává ohlášená porada, třebaže před ohlášením střídání kouč s nadhazovačem komunikoval.*

## Kapitola VI – NADHAZOVÁNÍ

### § 1 Před nadhozem

Před zahájením nadhozu musí nadhazovač zaujmout postavení na nadhazovací metě.

- a) Nadhazovač nesmí zaujmout nadhazovací postavení na metě nebo v její blízkosti, dokud nemá míč v ruce.
- b) Nadhazovač nemůže zaujmout nadhazovací postavení, dokud chytač ve svém území není připraven chytit míč.
- c) Musí stát pevně na obou nohou v šířce nadhazovací mety 61,0 cm (24 in) a musí se jí oběma nohama dotýkat. Boky musí mít rovnoběžné se spojnicí první a třetí mety.
- d) Nadhazovač může přijímat nebo být připraven přijímat signály od chytače pouze v postavení s míčem v jedné ruce nebo v rukavici a rukama rozpojenýma, pokud stojí oběma nohama na nadhazovací metě.
- e) Po přijetí signálu a před započítáním nadhozu musí být nadhazovač ***se spojenýma rukama před tělem, s míčem v ruce nebo v rukavici*** a čelem k pálkaři v naprostém klidu po dobu nejméně 2 sekundy a nejvýše 5 sekund.

POZNÁMKA: Držení míče v obou rukách vedle těla se považuje jako držení před tělem.

### § 2 Začátek nadhozu

Nadhoz začíná, ***jestliže nadhazovač rozpojí ruce nebo provede jakýkoli pohyb, jenž je součástí nápřahu.***

### § 3 Správný nadhoz

- a) Nadhazovač nesmí provést žádný pohyb nesouvisející s nadhozem.
- b) Nesmí provést takový pohyb, kdy rozpojí ruce, švihne jimi dozadu a zpět a znovu je spojí před tělem.
- c) Nesmí švihový pohyb paže směrem vpřed přerušit nebo dokonce jeho směr změnit na opačný.
- d) Při otáčivém nadhozu nesmí nadhazovač provést paží víc než jeden kruh. Před zahájením otáčivého nadhozu smí nadhazovač provést nápřah vzad.
- e) Během dokončení nadhozu musí být ruka níže než bok a zápěstí nesmí být dále od těla než loket.
- f) Pohyb paže a ruky v zápěstí během a po vypuštění míče musí směřovat vpřed před tělo.
- g) Obě nohy musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou ***a stojná noha musí zůstat v klidu až do zahájení nadhozu.***
- h) ***Stojná noha musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou až do doby, kdy se od ní odrazí nebo od ní odskočí.***
- i) Během nadhozu musí nadhazovač vykročit současně s vypuštěním míče z ruky. Vypuštění musí být směrem k pálkaři.  
POZNÁMKA h-i: Za vykročení se nepovažuje, jestliže stojná noha sklouzne napříč nadhazovací metou za předpokladu, že zůstane v kontaktu s metou ***a nedojde k zákroku druhou – nestojnou (švihovou) nohou.*** Zhoupnutí dozadu, při kterém nadhazovač zvedne stojnou nohu z mety, se považuje za nesprávný nadhoz.
- j) ***Stojná noha musí zůstat v kontaktu s nadhazovací metou nebo se od ní odtáhnout či odrazit nebo být ve vzduchu před dopadem švihové nohy na zem.***

**POZNÁMKA:** *Za správný nadhoz se považuje odtažení nebo odskok a následný dopad, pokud počáteční odraz byl od nadhazovací mety. Odstoupení stojné nohy z mety a následně odtažení nebo odskok se považuje za nesprávný nadhoz.*

- k) *Nadhazovač se nesmí odrazit z jiného místa než od nadhazovací mety před tím, než rozpojí ruce.*
- l) *Nadhazovač nesmí po vypuštění míče z ruky pokračovat v otáčivém pohybu.*
- m) *Nadhazovač nesmí míč úmyslně upustit, kutálet nebo nadhodit úmyslně o zem, aby tím znemožnil pálkaři odpal.*
- n) *Nadhazovač musí nadhodit do 20 vteřin od chvíle, kdy dostane míč nebo od povelu rozhodčího „hra“ („Play ball“).*  
DŮSLEDEK k 3n : Pálkaři se přizná špatný nadhoz.

*Důvod změny: Doplnění umožňuje nadhazovačům (mužům i ženám) skočit jako součást jejich správného nadhozu. Před odrazem od nadhazovací mety musí být ruce rozpojeny a pohyb musí být nepřerušovaný. Po dopadu se stojná noha může posunout, pokud je součástí nepřerušovaného pohybu.*

## § 7 Přihrávka na metu

DŮSLEDEK § 1 – 7 :

Každé porušení ustanovení § 1 – 7 se považuje za nesprávný nadhoz, s výjimkou § 3n a § 6b.

*Důvod změny: Úprava popisu*

## § 8 Úmyslná meta zdarma

Jestliže chce **dát družstvo v obraně** pálkaři úmyslně metu zdarma, **může tak učinit nadhazovač, chytač nebo kouč** oznámením hlavnímu rozhodčímu, který poté přizná pálkaři první metu. Toto oznámení rozhodčímu se považuje za nadhoz, míč je mrtvý.

*Důvod změny: Úmyslnou metu zdarma mohou hlavnímu rozhodčímu oznámit nadhazovač, chytač nebo kouč.*

## § 12 Nesprávný nadhazovač

DŮSLEDEK § 12: Pokud se nesprávný nadhazovač vrátí na nadhazovací pozici a nadhodí správný nebo nesprávný nadhoz, je vyloučen ze hry. Pokud je to zjištěno před dalším nadhozem, má vedoucí družstva v útoku právo volby:

- a) *Přijmout výsledek rozehry*
  - b) *Zrušit výsledek rozehry a běžci se vrátí na mety, které drželi před začátkem rozehry.*
- VÝJIMKA – DŮSLEDEK § 12b: Pokud hra byla výsledkem pálkařova dokončeného času na pálce **a je zvolena možnost zrušit výsledek rozehry**, vrací se tento pálkař odpalovat se stavem špatných a dobrých nadhozů před objevením nesprávného nadhazovače a běžci se vrací na mety, které drželi v době nadhozu.

*Důvod změny: Stanoví, co se stane, je-li vybrána volba zrušení rozehry.*

## Kapitola VIII – BĚŽÍCÍ PÁLKAŘ A BĚŽEC

§ 2 Běžící pálkař je aut, jestliže:

g) Brání ve hře:

1. tím, že běží mimo jednometrovku a podle názoru rozhodčího brání:
  - a) přijmout přihrávku na první metě.
  - b) v letu míči, čímž zabrání přijmout přihrávku polaři na první metě.
2. polaři při zpracování odpáleného míče.

POZNÁMKA: Aby se vyhnul bránění ve hře, může běžící pálkař běžet mimo jednometrovou dráhu.

3. tím, že brání polaři v přihrávce.
4. tím, že úmyslně brání přihranému míči.
5. tím, že se střetne s dobře odpáleným míčem (mimo pálkařské území) před tím, než dosáhne první mety.
6. chytači při upuštěném třetím dobrém nadhozu.
7. **tím, že po odpálení odhodí pálku tak, že polaři zabrání v možnosti zahrát aut.**

POZNÁMKA 2g 1-7: Pokud rozhodčí posoudí takové bránění jako zřejmou snahu zabránit dvojjaut, je dalším autem běžec, který byl v okamžiku bránění nejbližší domácí metě.

*Důvod změny: Definuje hození pálky tak, že brání v poli, jako porušení pravidel*

§ 2 Pálkař je aut, jestliže:

k) Člen družstva v útoku, **kteří není pálkařem, běžícím pálkařem, běžcem ani připravujícím se pálkařem**, brání polaři v chycení chybného odpalu v letu.

VÝJIMKA: Pokud k takovému bránění dojde, když jsou běžci na metách, potom běžec, který je nejbližší domácí metě v okamžiku bránění, je aut.

POZNÁMKA: Pálkař se vrací pálit a do stavu nadhozů se mu započítává dobrý nadhoz za chybný odpal, pokud stav dobrých nadhozů před odpalem byl méně než dva dobré.

Pokud je takto vyautovaný běžec třetím autem ve směně, pálkař se stane prvním pálkařem v následující směně. Stav nadhozů se v takovém případě nezapočítává.

*Důvod změny: Stanoví, co se stane, když nehrající člen družstva v útoku brání v chytání chybného odpalu do vzduchu.*

§ 9 Běžec je aut, jestliže:

e) Kdokoli než jiný běžec mu fyzicky pomáhá, když je míč ve hře, **nebo je-li míč mrtvý při homerunu nebo při přiznaných metách.**

POZNÁMKA: Jestliže je odpálený míč chycen ze vzduchu, běžící pálkař je také aut.

DŮSLEDEK 9 a-e: Míč zůstává ve hře.

**VÝJIMKA:** *Dojde-li k pomoci běžci při homerunu nebo přiznaných metách, míč zůstává mrtvý.*

*Důvod změny: Stanoví, co se stane, pomáhá-li se běžci při homerunu nebo při přiznaných metách.*

§ 9 Běžec je aut, jestliže:

f) Předběhne předchozího běžce, který dosud nebyl autován.

**DŮSLEDEK 9 f:** Míč je ve hře.

**VÝJIMKA:** Pokud míč není ve hře, když běžec předběhne předchozího běžce, zůstává mrtvý.

**Pokud se jednalo o nechycený chybný odpal, běžec, který předběhl předchozího běžce, není aut.**

*Důvod změny: Běžec, který předběhne jiného běžce při nechyceném chybném odpalu, není aut*

§ 9 Běžec je aut, jestliže:

n) **Brání polaři v chycení chybného odpalu v letu. V takovém případě se pálkař vrací pálit a do stavu nadhozů se mu započítává dobrý nadhoz za chybný odpal, pokud stav dobrých nadhozů před odpalem byl méně než dva dobré.**

**Pokud je takto vyautovaný běžec třetím autem ve směně, pálkař se stane prvním pálkařem v následující směně. Stav nadhozů se v takovém případě nezapočítává.**

*Důvod změny: Stanoví, co se stane, jde-li pálkař znovu na pálku*

*Odstavce § 9 n-x se přečíslují na o-y*

§ 9 Běžec je aut, jestliže:

t) Běží po metách v obráceném směru **nebo mimo metovou dráhu, přičemž se nesnaží postoupit na další metu**, aby mátl polaře nebo znevažoval hru.

*Důvod změny: Hráči, kteří běží mimo metovou dráhu, aby zmátli polaře, jsou aut*

§ 9 Běžec je aut, jestliže:

y) **Pokud si běžci mezi sebou vymění postavení na metách,**

**DŮSLEDEK § 9g:** *Je to hra na výzvu. Je-li správně uplatněna, pak každý běžec, který si vymění postavení na metách, je vyhlášen aut a kouč uvedený na seznamu hráčů je vyloučen za nesportovní chování.*

**POZNÁMKA:** *Hru na výzvu lze uplatnit kdykoli, dokud všichni běžci, kteří si vyměnili postavení na metách, nejsou na lavičce a není ukončena půlsměna. Je-li na metě jen jeden z běžců, kteří si*

***vyměnili postavení, on i ostatní běžci, kteří si vyměnili postavení na metách, budou vyhlášeni aut, i když mezitím dosáhli bodu, a všechny takto dosažené body jsou neplatné.***

*Důvod změny: Popisuje situaci, kdy si běžci vymění postavení na metách. Je to hra na výzvu.*

§ 10 Běžec není aut, jestliže:

DŮSLEDEK § 10 o:

Vedoucí družstva v útoku má právo volby:

1. Družstvo přijme výsledek rozehry
2. Hra se celá zruší a běžci se vrátí na mety, které drželi v době, kdy došlo k použití nesprávné rukavice.

VÝJIMKA § 10 o2: Pokud došlo k porušení pravidla v důsledku hry na pálkaře poté, co ukončil svůj čas na pálce, ***a byla vybrána volba zrušení hry***, pálkař se vrací na pálku s původním stavem nadhozů a běžci se vrací na mety, které drželi v době nadhozu.

*Důvod změny: Stanoví, za jakého stavu se vrací pálkař na pálku, byla-li vybrána volba zrušení rozehry*

§ 10 Běžec není aut, jestliže:

***p) Kouč ve svém území neúmyslně brání přihranému nebo dobře odpálenému míči.***

*Důvod změny: Stanoví, že běžec při neúmyslném bránění kouče ve svém území není aut.*

## Kapitola IX – MRTVÝ MÍČ, MÍČ VE HŘE

§ 1 Míč je mrtvý a není tedy ve hře, jestliže:

- 1) Běžec běží po metách v obráceném směru **nebo běží mimo metovou dráhu, přičemž se nesnaží postoupit na další metu**, aby mátl polaře nebo znevažoval hru.

*Důvod změny: Běží-li hráč mimo metovou dráhu, aby zmátl polaře, je míč mrtvý.*

## Kapitola X – ROZHODČÍ

### § 1 Práva a povinnosti rozhodčích

- l) Hlavní a metový rozhodčí mají stejné právo rozhodovat o tom, zda:
- 1) Běžec vyběhl z mety předčasně
  - 2) Hra má být přerušena
  - 3) Hráč, kouč nebo vedoucí družstva má být vyloučen pro porušení pravidel
  - 4) Nadhoz je nesprávný
  - 5) **Vyhlásí vnitřní chycený**

*Důvod změny: Jak hlavní, tak metový rozhodčí mají stejné právo posoudit a vyhlásit vnitřní chycený*

### § 1 Práva a povinnosti rozhodčích

m)

**POZNÁMKA:** Při hře na výzvu (vynechání mety, neoprávněný výběh z mety, odpal mimo pořadí, neohlášené střídání, neoprávněný návrat do hry (re-entry), neohlášení nastoupen zastupujícího hráče (replacement player) a návratu staženého hráče (withdrawn player), **výměna postavení běžců na metách**) rozhodčí rozhoduje, až když je k tomu správným způsobem vyzván.

*Důvod změny: Uvádí situace, ve kterých rozhodčí nemůže rozhodnout, pokud k tomu není správným způsobem vyzván.*

### § 2 Hlavní rozhodčí:

- d) Rozhoduje vždy o tom, zda:
1. se pálkař pokusil o ulejkku
  2. odpálený míč zasáhl pálkaře nebo jeho oděv
  3. **vyhlásí vnitřní chycený - VYŠKRTNUTO**

*Důvod změny: Vyhlášení vnitřního chyceného není dále odpovědnost pouze hlavního rozhodčího*