

„BeeBall“ — BASEBALL pro 3. a 4. třídy základních škol

Je jednoduchá hra, která vychází z pálkovacích sportů (baseball a softbal). Do zápasu nastupují dvě družstva. Družstva se střídají ve hře na pálce a v poli.

Družstvo na pálce odpaluje míč ze stativu (stojanu) plastovou pálkou a pěnovým míčkem a snaží se včas doběhnout na metu a získávat tak body. Družstvo v poli se snaží co nejdříve zabránit družstvu na pálce body získat a vyřadit pákkaře.

Před zápasem

Učitel rozdělí svoji třídu do dvou rovnoměrných družstev. Počet hráčů v družstvu je libovolný. (15 proti 15, nebo 4 proti 4 v závislosti na početnosti třídy) Pro mezi školní nebo mezitřídní turnaje doporučeno 9 hráčů v týmu. Postavíme hřiště po hru.

Hřiště-Tělocvična

Stativ-místo pro odpal míčů by se měl nacházet uprostřed jedné strany hřiště.

Následně stanovíme vzdálenost mety, na kterou po odpalu běží hráč. Doporučená vzdálenost je 14-18 metrů od stativu, ale skutečná délka se může změnit podle počtu hráčů v družstvu a prostorových možností.

Uurčíme (některou z čar v tělocvičny, např. basketbalová trojka) prostor špatného (krátkého) odpalu tzv. foul-territory.

Vymezíme autovací kruh. Standardně středový kruh tělocvičny.

Začátek zápasu

Před začátkem každého zápasu se stanoví, které družstvo začne na pálce a které družstvo skončí na pálce.

Družstva si stanoví pořadí, ve kterém budou nastupovat na pátku. Toto pořadí musí zůstat po celou dobu zápasu neměnné.

Družstvo v obraně

Družstvo, které je v obraně, se před každým odpalem postaví za čáru, jež musí být v dostatečné vzdálenosti od prostoru pro pákkaře (doporučená vzdálenost středová čára tělocvičny).

Cílem družstva v obraně je vyautovat (vyřadit) 3 hráče páličího týmu.

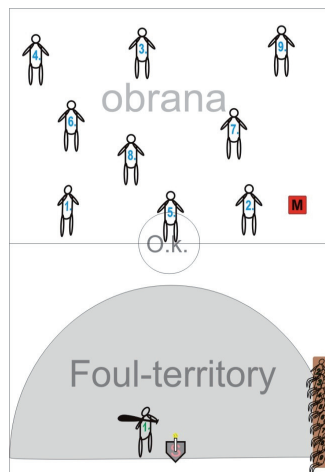
Směna se hraje na 3auty. Aut (vyřazen) je pákkař, který:

- Na 3 pokusy neodpálí. Netrefí švihem míček vůbec nebo odpálí nesprávný odpal (foul ball) (*)



- Odpálí správný odpal, ale zahodí pátku (posoudí učitel na základě vlastního uvážení)
- Odpálí správný odpal a bránící tým chytne a přihodí hráči do autovacího kruhu a míč je zachycen v tomto kruhu dřív, než pákář doběhne na metu,
- nebo je odpal zachycen v blízkosti autovacího kruhu a hráč s míčkem vběhne do autovacího kruhu dřív než pákář doběhne na metu
- Odpálí správný odpal a bránící tým ho zachytí se vzduchu a to i od stěn nebo stropu

(*)- Za správný odpal se považuje odpal který projde vyznačenou minimální vzdáleností neboli území špatného odpalu (foul territory).



Družstvo na pálce

V družstvu, které je na pálce, postupně nastupují dle stanoveného pořadí hráči na pátku. (Příklad: V první směně sedí děti na lavičce v pořadí 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 a byl vyautován poslední hráč s pořadovým číslem 5. Do druhé směny sedí tedy děti na lavičce v pořadí 6, 7, 8, 9, 1, 2, 3, 4, 5 a jde jako první na pátku hráč s pořadovým číslem 6. atd.)

Hráč, jenž odpálí míč ze stativu, běží co nejrychleji na metu. Bod získává pákář a tedy i jeho tým když doběhne na metu bez vyautování.

Hráč na metě po doběhu nezůstává, vrací se zpět za týmem a jde pálit další člen týmu.

Výměna družstev

Družstva se vyměňují po 3 autech (v rámci vyššího spádu hry se může určit pravidlo o maximálním počtu dobehů ve směně např. 5 bodů). Učitel, nebo vedoucí, zapíše body útočícího (pálícího) týmu. Družstvo, které bylo na pálce, jde do obrany a družstvo, které bylo v obraně, jde na pátku.

Konec zápasu

Zápas končí po časovém limitu (**), nebo když každé družstvo absolvuje smluvený počet startů na pálce (počet směň). Následně učitel nebo vedoucí sečte dosažené body oběma družstvům. Vítězem se stává družstvo, jež získá větší počet bodů.

(**) časový limit je nutné určit tak, aby po jeho vypršení stihl tým který začínal v obraně odehrát i svou poslední pátku tzv. dohrávku zápasu (Příklad: máme na hru 30 minut takže určíme že se hraje 25min + případná dohrávka)

Nezapomeňte, že cílem nejsou body, ale pohyb a zábava dětí během hodiny tělesné výchovy!



Další informace na www.nuclears.cz