

# PRAVIDLA SLOWPITCH

Hrací čas - 40 min. + dohrávka, Startovné 1000 Kč

## 1. Hráči:

V poli hraje standardně 10 hráčů. Je možné hrát v 9 hráčích, pak je chybějící hráč v pořadí na pálce vždy aut. Každý tým musí mít minimálně jednu ženu (dívku), **maximální počet aktivních hráčů v jednom týmu je pět.** Množství hráčů lze upravit před utkáním po dohodě obou týmů. Počet lze navýšit, ale pouze v zadním poli. (děti, začátečníci atd..)

## 2. Pořadí pákařů:

Na pálku musejí nastupovat v průběhu utkání ve stále stejném pořadí. Pokud je v týmu více žen, chodíme střídavě muž a žena. Pokud se po předchozí dohodě zvýšil počet hráčů, chodí také stále ve stejném pořadí. Počet pákařů se již během utkání nemůže měnit. (vyjma zranění)

## 3. Nadhoz musí mít převýšení mezi 1,8 m a 3,6 m od země. Nadhazovač nesmí nadhazovat přímo rukavicí, ale rukou

## 4. Strike – zóna je určena kolenem přední nohy a ramenem zadní ruky

## 5. Počet pokusů:

Každý pákař má 3 pokusy na odpálení. Nadhazovač má 4 pokusy. Pokud se netrefí do strike – zóny má pákař 1 metu zdarma

## 6. Pálkaři:

Registrovaní hráči nad kategorií U13 nemohou pálit ze své strany. Neplatí pro hráče, kteří za poslední tři roky odehráli méně jak 3 soutěžní zápasy.

## 7. Strike:

Je každý nadhoz, který projde strike-zónou nebo který pákař prošvihne

## 8. Ball:

Je nadhozený míč, který neproletí strike-zónou a který pákař neprošvihl, nebo který se dotkne domácí mety

## 9. Out:

- **pokud je míč chycen ze vzduchu**
- **pokud je míč přihozen na metu dřív, nežli se tam dostane běžec** (pozor pokud nejsou obsazeny mety za běžcem je nutné outovat dotykem např: běžec je na druhé metě a není obsazena 1 meta )
- **pokud pákař promarní 3 pokusy na pálce**
- **pokud se polař dotkne protihráče míčem tkz: outování dotykem ( při neobsazené metě)**

## 10. Rozdíl bodů: 12 bodů po 5. směně, nebo 20 bodů po 4. směně.

Bodové omezení: max. 6 bodů na směnu

## 11. Krádež mety a „slajdování“ není dovoleno, běžec může opustit metu ve chvíli, kdy pákař odpálí míč. Po každém neodpáleném nadhozu je míč mrtvý a běžec se musí vrátit na metu. Je zakázáno slajdování. Pokud při slajdování dojde k jakémukoliv kontaktu s hráčem obrany je slajdující hráč vyhlášen out.

## 12. Přerušení hry:

Vždy, když je podle názoru rozhodčího rozehra evidentně ukončena, měl by přerušit hru.

## 13. Výstroj a výzbroj:

Hráči nemusejí používat helmy, chytač nemusí používat ani chrániče ani masku. **Hráči nesmějí používat obuv s kovovými hroty na podrážkách.**

## 14. Rozhodčí: Tým, který nehraje je povinen zajistit rozhodčí podle rozpisu