

Odlišnosti pravidel pro mladší záky (do 10 let – hra na nadhoz trenéra (coach ball)) od oficiálních baseballových pravidel

(pro MR a oblastní přebory, příloha Soutěžního řádu MR mládeže)

1. Odpalování

- hráči nadhazuje kouč/trenér družstva v útoku nebo jím určená osoba
- nadhazuje se horem (ze stoje nebo z kleku)

2. Hřiště

aktualizováno

- vnitřní pole je čtverec o straně 60 stop (18.29m)
- nadhazovací vzdálenost je 10-14m nadhazovací kopec (žákovských rozměrů) není povinný
- vzdálenost pro přiznání home-runu je alespoň 50 m od vrcholu domácí mety
- nadhazovačův kruh má průměr 10 stop (3.05m) a střed v ose hřiště 46 stop (14.03m) od vrcholu domácí mety
- doporučená šířka zámezí (domácí meta - backstop, pomezí čára - plot) je alespoň 25 stop (7.62m)
- území pálkaře má rozměr 6x3 stopy (1.82x0.91m), je 4 palce (10.2cm) od hrany domácí mety a od jejího středu je dopředu i dozadu o 3 stopy (0.91cm)
- území chytače je dáno prodloužením postranních čar území pálkaře do vzdálenosti 9 stop (2.74m) za vrchol domácí mety

3. Průběh hry

aktualizováno

- strajky a bally se neposuzují
- hráč musí odpálit nejpozději při svém šestém nadhozu, jinak je aut
- při stavu „pět nadhozů“ se foul-ball nepočítá jako nadhoz
- odpal, při kterém pálkař nepálil plným švihem (ulejvka, slap apod.) je foul-ball
- - pokud je takový odpal chycen ze vzduchu, pálkař je aut a míč je ve hře
- odpal, který se zastaví nebo je tečován/chycen v kruhové výšce 25 stop (7.6m) od vrcholu domácí mety, je foul-ball
- - odpal chycený v této výšce ze vzduchu je aut a míč je ve hře
- odpal neúmyslně tečováný nadhazující osobou (případně zábranou) je foul-ball
- nadhazující osoba se musí vhodným způsobem snížit tak, aby umožnila plynulou hru obrany
- - při ovlivnění hry nedodržením tohoto pravidla vyhlásí rozhodčí auty, body a postupy tak, aby eliminoval vliv překážení
- zasáhne-li nadhazující osoba úmyslně do hry (odpalu nebo přihrávky), míč je mrtvý a rozhodčí přidělí běžcům mety a vyhlásí auty tak, aby situace respektovala průběh rozehry a byl eliminován vliv překážení; přitom může být nadhazující osoba rozhodčím zbavena své funkce
- nadhazovač (hráč) musí být před odpalem v kruhu
- rozehra končí, jakmile se míč vrátí nadhazovači (hráči) do jeho kruhu; následná přihrávka nadhazující osobě již není součástí hry
- směna končí buď dosažením třetího autu nebo dosažením pátého bodu

4. Vybavení

- pátky nesmějí být delší než 33 palců (83.8cm)
- na botách nesmí být připevněno nic než chrániče špičky, spajky a boty s kovovými kolíky jsou zakázány, boty s opláštěnými kolíky jsou povoleny
- helma je povinná pro pálkaře, pálkaře v přípravném kruhu a běžce; musí mít dvojité chrániče uší
- všichni hráči (chlapci) musí mít suspensor

5. Střídání

- hráč základní sestavy se smí jednou vrátit do hry, pokud náhradník ukončil alespoň jeden start na palce nebo hrál v poli alespoň 6 po sobě jdoucích autů

6. Délka utkání

- utkání se hraje na sedm směn, při remíze lze přidávat další směny
- pořadatel soutěže může stanovit časové omezení a pravidlo pro rozdíl

7. Běh po metách

- běžec musí být na metě, dokud není míč odpálen
- pokud běžec opustí metu předčasně, hra pokračuje
- pokud pálkař neodpálí, běžec se musí vrátit na metu, kterou předčasně opustil
- pokud pálkař odpálí, některý běžec vyběhne předčasně a je na něho zahrán aut, rozehra platí
- pokud pálkař odpálí, některý běžec vyběhne předčasně a není na něho zahrán aut, přidělí po rozehře rozhodčí běžcům mety tak, aby situace respektovala průběh rozehry a byl eliminován vliv předčasného vyběhnutí