

## Základní pravidla tee-ballu SSŠVT

1. Třídní tým má 7 hráčů a je tvořen:
  - „strážci“ 1., 2., 3. a domácí mety,
  - středovou spojkou,
  - zadní spojkou (mezi 2. a 3. metou vzadu) a
  - přední spojkou (mezi 1. a 2. metou).
2. Vyhrává družstvo, které získá více bodů po 4 a více směnách.
3. Hrací doba oficiálního zápasu v rámci školy je 4 až 7 směn (*upřesní vždy systém soutěže*).
4. **Směna nastává při 3 autech** družstva na pálce (*týmy se vymění v poli a na pálce*).
5. **Při 3. autu se dosažené body běžců v této hře nepočítají.**
6. V případě nerozhodného výsledku po daném počtu směn se bude přidávat vždy jedna **K.O. směna** do rozhodnutí tak, že se začne rovnou **s jedním hráčem na 2. metě**, který v zápase pálil naposledy.
7. Bude-li jedno družstvo prohrávat o stanovený počet bodů (*základní zápasy se hrají na 4 směny*), bude zápas předčasně ukončen (*tzn. po 1. směně o 12 bodů, po 2. směně o 8 bodů a po 3. směně o 4 body*).
8. Finále se hraje na 7 směn, je-li po 4. směně 10 a po 5. či 6. směně 7bodový rozdíl, finále předčasně končí.
9. Vyhrává-li družstvo po hře v poli a před vlastní závěrečnou dohrávkou, dohrávka se nehraje.
10. **Rozehru ukončuje pouze polař s míčem**, který zvedne míček **nad hlavu ve vnitřním poli a zřetelně nahlas zvolá: „TIME!“**. Pak je jakýkoliv pohyb běžců po metách definitivně zastaven.
11. Je-li běžec v okamžiku ukončení rozehry mezi metami, může již bez možnosti vyautování **dojít na následující metu**, nebo se vrátit na již proběhlou metu, ale musí jít po ukončení hry pouze jedním směrem. Změní-li původní směr, je aut za předčasný výběh, stojící běžec mezi metami v okamžiku ukončení hry se vrací zpět na metu a běžec v pohybu směrem k následující metě může na ni poté volně dojít.

12. Polaři si tedy musí dát pozor, aby **neukončili rozehru, když je běžec mezi 3. a 4. metou**, pak by běžcům, za předpokladu, že se běžec nevrátí zpět na 3. metu, „dali“ zadarmo bod!
13. Princip ukončení rozehry pro polaře je jednoduchý:  
Neukvapit se s ukončením hry a zahnat běžce s míčem v ruce nebo přesnými příhozy mezi metami zpět na metu a až poté vyhlásit ukončení hry zvoláním „time!“ a zvednutím míčku nad hlavu (*rozhodčí nemusí při venkovním hluku uslyšet zvolání polaře, ale vztyčená paže s míčkem pro ukončení hry je průkazná i pro diváka*).
14. Při povinném postupu stačí pro vyautování běžce jen zašlápnout následující metu s míčkem ve své moci před běžcem, lze ale i dotykem běžce, je-li mimo metu, nebo je-li mimo ochranné jednometrové pásmo v přímém směru po zašlápnuté metě (*zabočí-li více jak 1 metr k další metě*).
15. **Při nepovinném postupu běžce lze autovat pouze dotykem mimo metu**, přímo míčkem v ruce nebo rukavicí, která míček svírá (*dotykem lze autovat běžce kdykoliv mezi metami i při povinném postupu*).
16. Dané pravidlo umožňuje: větší „provokace“ běžců po metách (*náběhy na další metu*), čímž se dostávají polaři pod psychický tlak a mohou vyprodukovat následné taktické chyby nebo nepřesné příhozy, tudíž větší atraktivnost pro diváky a obecně větší šanci na bodování. Dále toto pravidlo klade větší důraz na přesnější hru a taktickou spolupráci polařů!
17. Běžci si musí dát **pozor na to, že ocitnou-li se pak dva běžci na jedné metě**, jeden z nich bude a musí být dle situace na hřišti aut.
18. Všechny mety jsou z bezpečnostního hlediska průběžné! Mohou klouzat při rázném zastavení na metě. **Skluzy jsou přísně zakázány** (*bezpečnostní hledisko*). Skluz na metě = aut běžce.
19. Běžci se mohou pohybovat pouze 1 metr od modré spojnice met, nebo v jejich prodloužení a při navrácení zpět k řádně zašlápnuté a proběhnuté metě nemohou být v tomto pásmu autování.
20. Pálkař čeká s odpalem až na výslovný pokyn rozhodčího „Hra!“

21. Pálka se musí položit **jen v pásmu mezi stativem a 1. metou a mezi červenou a modrou lajnou** na hřišti a vymezené plochy se musí alespoň částí dotýkat. Při zahození pálky pálkařem mimo určený prostor je pálkař automaticky aut, když šlápne následně na 1. metu, lze ale se před zašlápnutím 1. mety vrátit a pátku upravit v souladu s pravidly a poté se pokusit opět doběhnout na 1. metu. Nestihne-li to před zašlápnutím mety polaři, je aut a běžci se vrací při takovém autu zpět na své postavení před odpalem.

22. Auty:

- a. míč opustí po odpalu hřiště („*autoaut*“),
- b. z „*luftu*“ (v *tomto případě běžci na metách nesmí opustit své původní postavení*), nebo se musí okamžitě na své původní místo vrátit, než tam přihodí polaři míč (*zašlápnou metu s míčem či dotykem autují mimo metu navracevšího se běžce*),
- c. dotykem běžce mezi metami míčem nebo rukavicí, v které je míč, a **který polaři při dotyku nevypadne**,
- d. předčasný výběh (*běžec musí být do okamžiku odpalu v kontaktu s metou*)
- e. zahozená pálka (*pálka po odpalu musí zůstat jen ve vymezeném území mezi stativem a 1. metou*),
- f. vybočením více jak 1m od modré spojnice met při snaze polaře autovat daného běžce,
- g. neopuštění mety u nuceného, povinného postupu (*sám se tak vyautuje, přiběhne-li na metu další běžec*),
- h. běžec úmyslně atakuje míč ve hře (*úmyslný dotyk s míčem nebo úmyslně technické překáží v příhozu polaři*),
- i. běžec metu fyzicky nezašlápnou (*nedotkne se jí, přeběhne jí*) a dotkne se mety další nebo na nezašlápnutou metu doběhne běžec za ním,
- j. běžec dosáhne mety skluzem, nikoliv běžecským zašlápnutím,
- k. zašlápnutím mety polařem s míčem ve své moci při povinném postupu běžce po metách,
- l. při třech neúspěšných pokusech odpálit míč do hracího pole,
- m. dva běžci na metě po ukončení hry (kdo je aut rozhoduje, jestli šlo o povinný či nepovinný postup),
- n. předběhne-li běžec po metách běžce před sebou,
- o. pohybu běžce mezi metami po ukončení hry.

23. Pálkař „aut“ ve směně pokračuje na pálce ve stanoveném pořadí dle zápisu, dojde-li na něj opět řada.

24. Družstvo pákkařů **musí sedět na určené lavičce a nesmí ji nikdo opustit**, dokud neskončí daná hra! Nesmí též aktivně kontaktovat míč ve hře, je-li k jejich střídačce polaři přihozen (*za porušení se družstvu na pálce přičte jeden aut*).

25. Je-li běžec trefen míčkem od polařů nebo polař běžci úmyslně překáží v běhu mezi metami, dostává běžec následující metu zdarma.
26. Na přímce mezi metami má **běžec přednost před polařem** (*polař musí nechat přeběhnout běžce a až poté může zkřížit cestu přes spojnice met*).
27. Pakliže se míč ve hře dostane jakýmkoliv způsobem **mimo klec** v rámci pravidel hry (*polaři vyhodí míč z klece, vyrazí míč rukavicí ven z klece nebo pálkař odpálí řádně míč do hracího pole a ten se následně odrazí – od země, pletiva, košíkářské desky, konstrukce hřiště, světla atd. - mimo klec, či se míč vykutálí ven pod dveřmi hřiště*), **rozhra pro polaře končí** a všichni běžci na metách, když oběhnou mety dle pravidel, zaznamenají pro svůj tým po bodu, tzn. maximálně 4 body za jeden takový odpal (*tento odpal lze nazývat „homerun na SSŠVT“*).