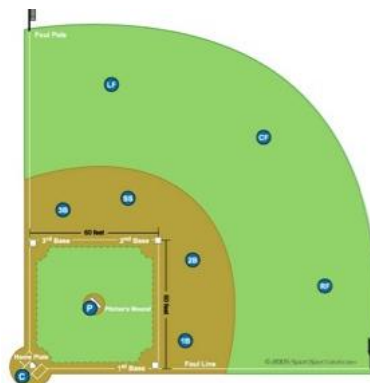


Základy softballu

Softball se hraje na hřišti, které je tvořeno pravoúhlo kruhovou výsečí o straně 40 – 60 m. Vhodná je písčítá, antuková nebo travnatá plocha. Hřiště dělíme na vnitřní pole, vnější pole a zámezí. Vnitřní pole je čtverec o straně 18,3 m.



V rozích jsou umístěny 3 čtvercové mety o straně 38 cm a domácí meta. Domácí meta je 45 cm široký pětiúhelník, kratší strany měří 22 cm a sbíhající strany měří 30 cm. Nadhazovač je od domácí mety vzdálen 12,20 m pro školní věk.



Proti sobě hrají dvě družstva o devíti hráčích. Tato družstva se vzájemně střídají ve hře na pálce (v útoku) a v poli (v obraně). Zatímco cílem družstva na pálce je vždy získat co nejvíce bodů (tzv. "oběhů") do závěrečného skóre, snahou družstva v poli je naopak co nejdříve vyřadit (tzv. "vyautovat") tři hráče soupeře.

Hráči družstva na pálce ("pálkaři") nastupují postupně v daném pořadí na domácí metu a snaží se odpálit míč, který proti nim nadhazuje soupeřův nadhazovač. Pokud se pálkaři podaří odpálit a oběhnout všechny mety, tedy dotknout se postupně 1., 2., 3. a znovu domácí mety, získává pro družstvo na pálce jeden bod.

Obvykle se ovšem hráči nepodaří oběhnout všechny mety najednou. Zůstane na některé z met (stane se "běžcem") a pokouší se postoupit dál až po odpalu svého spoluhráče - dalšího pálkaře. I pak ovšem platí, že pokud dosáhne domácí mety, získává pro družstvo na pálce bod.



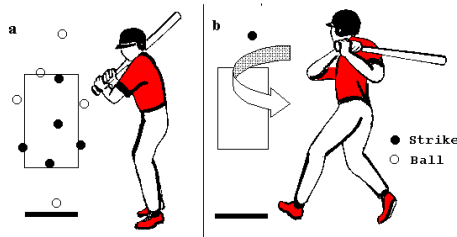
Naopak hráči družstva v poli ("polaři") se účastní hry všichni současně. Každý z nich má na jedné ruce (praváci na levé) rukavici pro chytání míče. Snahou polařů je zachytit odpaly pálkařů a pokud možno zabránit jejich postupu po metách. Jejich hlavním cílem je ovšem povoleným způsobem vyřadit ("vyautovat") hráče soupeře. Vyautování ("aut") má dvojí význam - vyautovaný hráč je pro daný okamžik vyřazen ze hry, a tedy nemůže získat pro své družstvo bod, ale především poté, co polaři vyautují tři hráče, soupeřův útok končí a družstva si vymění role - polaři jdou pálit (tedy získávat body) a pálkaři jdou do pole.



Část utkání, kdy se obě družstva jednou vystřídala na pálce a v poli se nazývá "směna". V softballu se obvykle hraje na sedm směn (každé družstvo je sedmkrát v poli a sedmkrát na pálce) a zvítězí pochopitelně to družstvo, které má po sedmé směně více bodů. Je-li stav nerozhodný, nastavují se další směny až do rozhodnutí - v softballu neexistují remízy.

Nyní si uvedme ty nejběžnější způsoby, jak lze vyautovat soupeře:

- Především je pákkař aut (tzv. "strike-out"), pokud nedokázal odpálit míč na 3 dobré nadhozy. Dobrý nadhoz, tzv. strike (v obr.a znázorněn černými tečkami), je tehdy, když míč proletí tzv. strike zónou, což je pomyslný obdélník tvořený shora úrovní podpaždí stojícího pákkaře, zdola úrovní jeho kolen a šířkou domácí mety (obr.a). Špatný nadhoz, tzv. ball (v obr.a znázorněn bílými tečkami), je tehdy, když míč neproletí strike zónou. Švihne-li pákkař po jakémkoli nadhozu (tedy i při ballu) pálkou přes domácí metu (obr.b), nadhoz se počítá jako dobrý (strike). Naopak, pokud nadhazovač hodí čtyřikrát ball, dostává pákkař tzv. metu zdarma a posouvá se automaticky na 1. metu.



- Také pokud pákkařův odpal chytí některý polař "ze vzduchu", tedy aniž se míč předtím dotkne země, je pákkař aut (a navíc běžci mohou vyběhnout z met až po chycení míče polařem – pokud vyběhli dřív, musí se na metu nejdříve vrátit a pokud to situace dovoluje, mohou znovu vyběhnout a postupovat).
- Ale ani po odpalu na zem nemá pákkař vyhráno - když polaři jeho odpal zpracují a přihrájí hráči na 1. metě ("šlápnu" metu) dřív, než tam pákkař doběhl, je také aut.



- Další možností, jak vyautovat hráče v útoku, je dotknout se ho mimo metu rukou nebo rukavicí, ve které drží polař míč (tzv. "tečování"). Mety tedy nejenom určují běžci dráhu, ale především ho chrání před vyautováním (na metě tečovat nelze).

Uvedené možnosti autování jsou ty nejběžnější a nejdůležitější pro pochopení průběhu hry. Z dalších, méně používaných variant autování je dobré zmínit ještě tzv. "nucený" aut. Pokud je běžec na 1. metě a pákkařův odpal není chycen ze vzduchu, pákkař svým během na 1. metu "nutí" tohoto běžce postoupit na 2. metu (na jedné metě může být vždy nejvýše jeden běžec). V této situaci mohou polaři po zpracování odpalu přihrát míč na 2. metu (místo na 1. metu) a autovat běžce jejím zašlápnutím, a případně hned následnou přihrávkou na 1. metu autovat i pákkaře (tzv. "dvojaut"). Nucený aut lze hrát pochopitelně i na 3. nebo domácí metě, musí-li na ní po odpalu běžet nucený běžec. Dvojaut (nucený aut + aut na 1. metě) patří k nejkrásnějším akcím v softballu.

Pákkař se naopak snaží zasáhnout při odpalu míč co nejprudčeji tak, aby znesnadnil polařům chycení svého odpalu. V ideálním případě je jeho odpal tak dlouhý, že přeletí vzduchem přes celé hřiště až za plot, který hřiště ohraničuje. Takový odpal ("homerun") umožňuje pákkaři volně oběhnout za jásotu spoluhráčů a diváků všechny mety a získat bod, navíc tím dosáhnou bodu i všichni běžci, kteří byli v momentě odpalu na metách.

Začínající či rekreační hráči se při posuzování pravidel mohou spolehnout na pokyny trenéra a spoluhráčů a měli by především bedlivě sledovat rozhodčí, jejichž výroky jim pomohou orientovat se ve hře.