

**POLSKI ZWIĄZEK BASEBALLU I SOFTBALLU**

# Oficjalne Przepisy Gry w Softball

---

2009

International Softball Federation  
Międzynarodowa Federacja Softballu

## **OFICJALNE PRZEPISY GRY W SOFTBALL**

(Prawa autorskie należą do Komitetu Przepisów Gry Międzynarodowej Federacji Softballowej)

**WERSJA POPRAWIONA 2005 Z AKTUALIZACJĄ 2006-2009**

*Nowe przepisy są pisane wytłuszczoną kursywą w każdej sekcji  
Przypis „(TYLKO SP)” obejmuje również Co-ed Slow Pitch*

Wszelkie przedruki OFICJALNYCH PRZEPISÓW GRY W SOFTBALL bez pisemnej zgody ISF są surowo zabronione.

Gdy w przepisach użyty jest zaimek osobowy „on” lub „jego” dzieje się tak, ze względu na stylistkę, a ich znaczenie powinno być rozważane w sensie ogólnym (tzn. w odniesieniu do ludzi, zarówno płci męskiej jak i żeńskiej).

## Spis treści

PRZEPIS 1. DEFINICJE. ....	4
PRZEPIS 2 - BOISKO DO GRY.....	18
PRZEPIS 3. SPRZĘT.....	22
PRZEPIS 4. TRENERZY, ZAWODNICY I ZMIENNICY.....	28
PRZEPIS 5 – MECZ.....	36
PRZEPIS 6. MIOTANIE (Tylko Fast Pitch).....	39
PRZEPIS 6. MIOTANIE (Tylko Zmodyfikowany Fast Pitch).....	44
PRZEPIS 6. MIOTANIE (Tylko Slow Pitch).....	49
PRZEPIS 7. PAŁKOWANIE.....	53
PRZEPIS 8. PAŁKARZ-BIEGACZ I BIEGACZ.....	59
PRZEPIS 9. PIŁKA MARTWA – PIŁKA W GRZE (ŻYWA).....	73
PRZEPIS 10. SĘDZIOWIE. ....	76
PRZEPIS 11. PROTESTY.....	80
PRZEPIS 12. PROTOKOŁOWANIE.....	82

## PRZEPIS 1. DEFINICJE.

### Sek. 1. ZMIENIONA PAŁKA.

Pałka jest zmieniona gdy struktura fizyczna legalnej pałki została zmieniona. Przykłady zmieniania pałki: zastąpienie rączki pałki metalowej rączką drewnianą lub rączką innego rodzaju, wkładanie materiału do wnętrza pałki, nakładanie zbyt dużej ilości owijki (więcej niż dwie warstwy) na rękojeść pałki, malowanie spodu lub wierzchołka pałki w celu innym niż jej identyfikacja. Zastąpienie rękojeści inną legalną rękojeścią nie jest uznane za zmienianie pałki. Rękojeść „kloszowa” (flare) lub stożkowa (cone) przymocowana do pałki jest uważana za zmienioną pałkę.

*Wygrawerowany numer identyfikacyjny „ID” jedynie na grzybku metalowej pałki nie jest uważany za zmienioną pałkę. Wygrawerowany numer identyfikacyjny „ID” na beczce metalowej pałki jest uważany za zmienioną pałkę. Laserowe oznaczenia w celach identyfikacyjnych znajdujące się gdziekolwiek na pałce nie są uważane za zmienioną pałkę.*

### Sek. 2. APELACJA.

Apelacja żywej bądź martwej piłki jest to zagrywka, w której sędzia nie może wydać orzeczenia dopóki nie zostanie złożona prośba przez menadżera, trenera lub zawodnika drużyny w obronie.

WYJĄTEK: Menadżer, trener lub zawodnik drużyny w ataku może złożyć apelację dotyczącą nielegalnej zmiany zawodników w drużynie będącej w obronie.

W przypadku składania apelacji przez polowego, musi się on znajdować w infieldzie (polu wewnętrznym) podczas składania apelacji. Apelacja nie może być złożona po którymkolwiek z niżej wymienionych wydarzeń:

a. Legalnym lub nielegalnym narzucie, Wyjątek: Apelacja dotycząca użycia Nielegalnego Zmiennika lub Nielegalnej Zmiany Powrotnej, Zamiennego Gracza lub Zawodnika Wycofanego z meczu (opuszczający bądź powracający do kolejności pałkowania w myśl przepisu o krwawieniu) i nie zgłaszający się do sędziego, może być poczyniona w dowolnym momencie, gdy **taki zawodnik** znajduje się nadal w meczu.

b. Miotacz i wszyscy zawodnicy obrony opuścili terytorium fair; lub

c. Sędziowie opuścili boisko gry po ostatniej zagrywce w meczu. Wyróżnia się następujące typy apelacji:

Niedotknięcie bazy

Za wczesne opuszczenie bazy przy złapanym aucie z powietrza

Odbijanie poza kolejnością

Próba awansu na drugą bazę po zrobieniu zakrętu na bazie pierwszej

Nielegalne zmiany

*Użycie niezgłoszonych zawodników w myśl przepisu o Zamiennym Graczu.*

Nielegalna Zmiana Powrotna

*Użycie niezgłoszonych zawodników w myśl przepisu o Wyznaczonym Zawodniku.*

*Biegacze zmieniający swoje ustawienie na bazach po naradzie uczynionej podczas komendy*

"czas".

**Sek. 3. KOMPRESJA PIŁKI** Kompresja piłki jest to "siła nacisku" w kilogramach (funtach) potrzebna do kompresji piłki softballowej 6,55 mm (0,25 cala) podczas pomiarów testowych przemieszczenia kompresji piłek softballowych, metodą zgodną z ASTM (Amerykańskim Stowarzyszenie Testowania i Materiałów).

**Sek. 4. COR** Piłki Współczynnik Restytucji piłki softballowej mierzony jest metodą zgodną ze standardami ASTM.

**Sek. 5. LINIA BAZOWA** Linia bazowa jest to bezpośrednia linia pomiędzy bazami.

**Sek. 6. BAZA DARMO (FP - fast pitch - i SP - slow pitch)** Baza darmo umożliwia pałkarzowi zdobycie pierwszej bazy bez możliwości bycia wyautowanym i jest przyznana pałkarzowi przez sędziego głównego, gdy cztery narzuty zostaną ocenione jako bole. *Gdy miotacz pragnie dać pałkarzowi intencjonalnie bazę darmo, może to uczynić poprzez powiadomienie o tym sędziego, który przyzna pałkarzowi pierwszą bazę. Powiadomienie to będzie uznane za narzut.*

**Sek. 7. ŚCIEŻKA.**

Ścieżka jest to bezpośrednia linia pomiędzy bazą a pozycją biegacza w momencie, gdy zawodnik obrony wykonuje (lub będzie za chwilę wykonywał) próbę autowania przez dotknięcie.

**Sek. 8. ODBITA PIŁKA**

Odbitą piłką jest każda piłka, która uderza w pałkę lub jest przez pałkę uderzona i ląduje w terytorium fair bądź foul. Intencja odbicia piłki nie jest wymagana.

**Sek. 9. PAŁKARZ.** Pałkarz jest to zawodnik ataku, który wchodzi na stanowisko pałkarza z intencją pomocy swojej drużynie w zdobyciu obiegów. Jest on pałkarzem, do momentu aż zostanie orzeczony aut przez sędziego lub zostanie on pałkarzem-biegaczem.

**Sek. 10. STANOWISKO PAŁKARZA**

Stanowisko pałkarza jest to teren, do którego ograniczony jest pałkarz znajdujący się w pozycji, w której chce pomóc swojej drużynie w zdobyciu obiegów. Linie należą do stanowiska pałkarza.

**Sek. 11. PAŁKARZ-BIEGACZ**

Pałkarz-biegacz jest to zawodnik, który zakończył swoje wejście na pałkę, ale nie został jeszcze wyautowany, ani nie dotknął pierwszej bazy.

**Sek. 12. KOLEJNOŚĆ PAŁKOWANIA.**

Kolejność pałkowania jest to oficjalna lista zawodników ataku w kolejności, w której członkowie danej drużyny muszą wchodzić na pałkę. Składana kolejność odbijania (line-up) zawiera również pozycje obronne każdego z zawodników.

**Sek. 13. ZABLOKOWANA PIŁKA**

Zablokowana piłka jest to odbita, rzucona, **lub narzucona** piłka, która jest dotknięta lub zatrzymana przez osobę niez zaangażowaną w mecz; lub piłka, która dotyka przedmiotu niebędącego częścią oficjalnego sprzętu lub oficjalnego placu gry. *Piłka rzucona, która przypadkowo dotyka trenera przy bazie (na jego stanowisku bądź poza nim) nie jest zablokowaną piłką.*

#### **Sek. 14. SKRÓT.**

Skrót jest to piłka odbita bez wykonania zamachu, ale intencjonalnie lekko skierowana za pomocą pałki w infield.

#### **Sek. 15. ZŁAPANA PIŁKA**

Piłka jest legalnie złapana, gdy polowy łapie odbitą lub rzuconą piłkę w dłoń (dłonie) lub w rękawicę.

- A. Podczas ustalania czy piłka została złapana, polowy powinien wystarczająco długo trzymać piłkę by udowodnić, że jest ona pewnie trzymana i/lub że jej pozbycie się jest w pełni intencjonalne i dobrowolne. Jeżeli zawodnik upuści piłkę po sięgnięciu po nią do rękawicy lub podczas wykonywania rzutu, złapanie uznaje się za legalne.
- B. Jeżeli piłka jest jedynie trzymana ręką polowego lub przytrzymywana inną częścią ciała, sprzętu lub stroju w celu zapobiegnięcia jej upadnięcia na ziemię, złapanie nie może być uznane za zakończone, dopóki piłka nie znajdzie się w dłoni (dłoniach) lub rękawicy polowego.
- C. *Stopy polowego muszą znajdować się:*
  - 1) *Podczas ruchu w stronę linii ograniczającej pole gry, stopy muszą znajdować się albo: (a) Wewnątrz placu gry, (b) na linii ograniczającej pole gry lub (c) obydwie stopy muszą być w powietrzu po opuszczeniu placu gry, aby złapanie piłki było uznane.*
  - 2) *Zawodnik, który znajduje się poza placem gry i do niego wraca, musi obydwojema stopami dotykać terenu, na którym może się toczyć gra. Aby uznano złapaną przez niego piłkę.*
- D. Piłka nie jest złapana, jeżeli polowy (podczas odzyskiwania kontroli), zderzy się z innym zawodnikiem, sędziom, ogrodzeniem lub gdy upadnie na ziemię i w wyniku tej kolizji bądź upadku upuści piłkę.
- E. Odbita piłka uderzająca w powietrzu w cokolwiek innego niż zawodnik obrony jest rozpatrywana, jak gdyby uderzyła o ziemię.

#### **Sek. 16. STANOWISKO ŁAPACZA**

Stanowisko łapacza jest obszarem, w którym łapacz musi pozostać dopóki

- a. (TYLKO FP) Narzut zostanie wypuszczony. Linie są zaliczane do stanowiska łapacza.
- b. (TYLKO SP) Narzut jest odbity, dotknie ziemi, bazy domowej, **pałkarza** lub osiągnie stanowisko łapacza. Linie są zaliczane do stanowiska łapacza. Uznaje się, że łapacz znajduje się wewnątrz swojego stanowiska z wyjątkiem sytuacji, gdy dotyka ziemi poza stanowiskiem łapacza.

#### **Sek. 17. NARADA**

Narada ma miejsce, gdy

- a. Narada Ofensywna: Drużyna w ataku prosi o zawieszenie gry by umożliwić menadżerowi lub innemu przedstawicielowi drużyny, naradzenie się z innym członkiem drużyny.
- b. Narada Defensywna: Drużyna w obronie prosi o zawieszenie gry, aby umożliwić 1) przedstawicielowi drużyny w obronie wejście na boisko i porozmawianie z którymkolwiek zawodnikiem obrony, 2) polowemu opuszczenie swojej pozycji i udanie się do boksu dając sędziemu powody, by wierzyć, że otrzymał on **instrukcje lub wskazówki**.

#### **Sek. 18. ŚCIĘTA PIŁKA.**

Ścięta piłka jest to odbicie, przy którym pałkarz wykonuje zamach z góry na dół ścinającym ruchem w taki sposób, że piłka odbija się wysoko od ziemi.

#### **Sek. 19. TRENER.**

- a. Trener jest to osoba odpowiedzialna za działania drużyny na boisku. Reprezentuje on również

drużynę podczas rozmów z sędzią oraz drużyną przeciwną. Zawodnik może być wyznaczony jako trener w przypadku gdy trener jest nieobecny, lub gdy zawodnik jest grającym trenerem.

b. Na potrzeby tego przepisu, menadżer drużyny jest uznany za Głównego Trenera.

#### **Sek. 20. PRZESKOK. (TYLKO FP)**

Przeskok jest zdefiniowany jako działanie miotacza, który robi krok, ciągnie stopę lub odbija się od przedniej krawędzi deski miotacza, ponownie stawia stopę obrotową, ustanawia ponowny pęd (lub punkt początkowy), odpycha się od nowo-ustanowionego punktu początkowego i wykańcza narzut. (TO DZIAŁANIE JEST NIELEGALNE)

#### **Sek. 21. MARTWA PIŁKA.**

Piłka staje się martwa, gdy

- a. Dotknie przedmiotu, który nie jest częścią oficjalnego sprzętu lub terenu gry lub zawodnika/osoby niebiorącej udziału w meczu,
- b. Utknie w sprzęcie sędziego lub w stroju zawodnika drużyny w ataku, lub
- c. Sędzia orzeknie, że piłka jest martwa.

#### **Sek. 22. DRUŻYNA W OBRONIE (DEFENSYWNA).**

Drużyna w obronie jest to drużyna zajmująca pozycję na boisku.

#### **Sek. 23. OPÓŹNIONA MARTWA PIŁKA.**

Opóźniona martwa piłka jest to sytuacja meczowa, w której piłka zostaje żywa, aż do zakończenia zagrywki. Gdy cała zagrywka zostanie zakończona, sędzia orzeka martwą piłkę oraz wydaje rozporządzenia zgodne z przepisami. (Patrz Przepis 9, Sek. 3)

***Sek. 24. WYZNACZONY ZAWODNIK (DESIGNATED PLAYER - DP) (TYLKO FP) Wyznaczony Zawodnik jest to zawodnik z pierwotnej kolejności odbijania, który odbija za RUCHOMEGO ZAWODNIKA (FLEX PLAYER) wymienionego na dziesiątej (10)pozycji w kolejności odbijania.***

#### **Sek. 25. PRZEMIESZCZONA BAZA.**

Przemieszczona baza jest to baza, która została przemieszczona ze swojej właściwej pozycji.

#### **Sek. 26. AUT PODWÓJNY.**

Aut podwójny jest to zagrywka drużyny w obronie, w której dwóch zawodników drużyny atakującej zostaje legalnie wyautowanych w wyniku ciągłej akcji.

***Sek. 27. BOKS. Teren w obszarze, w którym piłka jest martwa, przeznaczony jedynie dla zawodników, trenerów, pomocników oraz oficjalnych przedstawicieli drużyny. Na tym terenie obowiązuje zakaz palenia.***

#### **Sek. 28. WYRZUCENIE Z MECZU.**

Wyrzucenie jest to działanie sędziego nakazujące zawodnikowi, oficjelowi lub któremukolwiek członkowi drużyny opuszczenie meczu oraz jego placu na okres trwania meczu.

#### **Sek. 29. PIŁKA FAIR.**

Piłka fair jest to legalnie odbita piłka, która

- a. Zatrzymuje się **lub jest dotknięta** w lub nad terytorium fair pomiędzy bazą domową a bazą pierwszą lub pomiędzy bazą domową a bazą trzecią.
- b. Odbija się za pierwszą lub trzecią bazą w lub nad terytorium fair, **niezależnie od tego, gdzie piłka**

### **się odbija po przejściu nad bazą.**

- c. Dotyka pierwszej, drugiej lub trzeciej bazy.
- d. Podczas gdy znajduje się w lub nad terytorium fair, dotyka osoby lub stroju sędziego lub zawodnika.
- e. Najpierw upada na terytorium fair poza pierwszą i trzecią bazą.
- f. Znajdując się w terytorium fair, wychodzi poza ogrodzenie na zapolu.
- g. Uderza w powietrzu w słupek faul (faul pole) na zapolu.

UWAGA: 1 Piłkę fair będącą w powietrzu należy oceniać względem jej pozycji do linii faul, łącznie ze słupkiem faul, a nie względem tego, czy połowy znajduje się w terytorium fair lub faul w momencie dotknięcia piłki. Nie jest istotne, czy piłka najpierw dotknęła terytorium fair czy faul, tak długo, jak nie dotknie niczego „obcego” względem naturalnego podłoża w terytorium faul i pozostaje w zgodzie z innymi założeniami piłki fair.

- 2. Pozycja piłki w momencie interferencji wyznacza to, czy piłka jest fair czy faul, niezależnie od tego, czy piłka wytoczy się nietknięta na terytorium fair bądź faul.

### **Sek. 30. TERYTORIUM FAIR.**

Terytorium fair jest to część boiska do gry wewnątrz, i łącznie z linią faul przy pierwszej i trzeciej bazie od bazy domowej do sponu najdalszego ogrodzenia boiska, wznosząca się prostopadle.

### **Sek. 31. MARKOWANE DOTKNIĘCIE.**

Markowane dotknięcie jest formą obstrukcji na biegaczu awansującym lub wracającym do bazy, przez połowego, który nie będąc w posiadaniu piłki zwalnia postęp biegacza. Biegacz nie musi się zatrzymać ani zrobić wślizgu. Wystarczy, aby biegacz zwolnił, gdy połowy **symuluje** próbę autowania przez dotknięcie, aby była ona uznana za obstrukcję.

### **Sek. 32. POLOWY.**

Połowy jest to każdy zawodnik drużyn będącej w obronie znajdujący się na boisku.

### **Sek. 33. PIŁKA W POWIETRZU.**

Piłką w powietrzu jest każda piłka odbita w powietrze.

***Sek. 34. RUCHOWMY ZAWODNIK (TYLKO FP)** Ruchomy Zawodnik jest to zawodnik z pierwotnej kolejności odbijania, za którego odbija Wyznaczony Zawodnik (DP), a który jest wymieniony na dziesiątej (10) pozycji w kolejności odbijania.*

### **Sek. 35. AUT WYMUSZONY.**

Aut wymuszony jest to aut, który może być wykonany tylko, gdy: biegacz traci prawo do zajmowania bazy, na której się znajduje, co spowodowane jest faktem, że pałkarz staje się biegaczem-pałkarzem; oraz zanim pałkarz-biegacz lub inny wcześniejszy biegacz został wyautowany.

***Sek. 36. WALKOWER** Walkower jest to akt zarządzenia przez sędziego głównego o zakończeniu meczu poprzez ogłoszenie zwycięstwa drużyny, która nie złamała przepisów.*

### **Sek. 37. PIŁKA FAUL.**

Piłka faul jest to legalnie odbita piłka, która:

- a. Zatrzymuje się w terytorium faul pomiędzy bazą domową a bazą pierwszą lub pomiędzy bazą domową a bazą trzecią.
- b. Odbija się za pierwszą lub trzecią bazą na lub nad terytorium faul.

- c. Najpierw dotyka terytorium faul poza pierwszą lub trzecią bazą.
- d. Podczas, gdy znajduje się na lub nad terytorium faul, dotyka osoby, **przymocowanego lub luźnego sprzętu**, lub stroju sędziego, lub zawodnika, lub jakiegokolwiek „obcego” przedmiotu w stosunku do terenu naturalnego.
- e. Dotyka pałkarza lub pałki w dłoni (dłoniach) pałkarza drugi raz, gdy pałkarz znajduje się wewnątrz stanowiska pałkarza.
- f. Kieruje się bezpośrednio od pałki, nie wyżej niż głowa pałkarza, w ciało, bądź sprzęt łapacza i jest złapana przez innego polowego.**
- g. Odbija się od deski miotacza i wypada niedotknięta na terytorium faul przed minięciem pierwszej lub trzeciej bazy.**

UWAGA: 1. Piłkę faul będącą w powietrzu należy oceniać względem jej pozycji do linii faul, łącznie ze słupkiem faul, a nie względem tego, czy polowy znajduje się w terytorium fair lub faul w momencie dotknięcia piłki.

2. Pozycja piłki w momencie interferencji wyznacza to, czy piłka jest fair czy faul, niezależnie od tego, czy piłka wytoczy się nietknięta na terytorium fair bądź faul.

**Sek. 38. TERYTORIUM FAUL.** *Terytorium faul jest to każda część boiska niezawarta w terytorium fair.*

#### **Sek. 39. FAUL TIP.**

Faul tip jest to odbita piłka, która

- a. Bezpośrednio od pałki wpada w dłonie łapacza.
- b. Leci nie wyżej niż głowa pałkarza, i
- c. Jest legalnie złapana przez łapacza.

UWAGA: Faul tip ma miejsce tylko, gdy piłka zostaje złapana; każdy faul tip jest strajkiem. W Fast Pitchu piłka jest żywa i pozostaje w grze. W Slow Pitchu piłka jest martwa. Nie uznaje się piłki za złapaną, gdy jest to rykoszet, chyba że piłka najpierw dotknęła dłoni lub rękawicy łapacza.

#### **Sek. 40. KASK.**

- a. Kask musi posiadać obydwa nauszники (po jednym z każdej strony) i musi być typu, którego poziom bezpieczeństwa jest równy lub wyższy plastikowej czapce wyłożonej ochraniaczami. Jedynie wyłożenie części zakrywającej uczy nie jest opisane szczegółowo.
- b. Kask noszony przez łapacza może być pozbawiony nauszników (skull cap tzw. orzeszek).
- c. Kask noszony przez zawodnika obrony, innego niż łapacz, nie musi mieć nauszników.**
- d. Każdy kask, który jest pęknięty, popsuty, wgnieciony lub zmieniony będzie uznany za nielegalny i usunięty z meczu.

#### **Sek. 41. GOSPODARZ.**

Gospodarzem jest drużyna, na której terenie rozgrywa się mecz, lub, w przypadku rozgrywania meczu na terenie neutralnym, gospodarz jest wyznaczany na podstawie wzajemnego porozumienia drużyn, bądź rzutem monety.

#### **Sek. 42. NIELEGALNA PAŁKA.**

Nielegalna pałka jest to pałka, która nie spełnia wymogów Przepisu 3. Sek. 1.

#### **Sek. 43. NIELEGALNY DODATKOWY ZAWODNIK (TYLKO SP)**

Nielegalny Dodatkowy Zawodnik jest to zawodnik, który narusza postanowienia Przepisu 4, Sek.6. 6.

#### **Sek. 44. NIELEGALNY MIOTACZ.**

Nielegalny Miotacz jest to legalny zawodnik w meczu, ale taki, który nie może miotać w wyniku

- a. Tego, że został usunięty z pozycji miotacza, przez sędziego lub menadżera, w wyniku wyczerpania limitu narad w obronie, lub
- b. (TYLKO SP) tego, że został usunięty z pozycji miotacza przez sędziego, w wyniku narzucania ze zbyt dużą prędkością po danym wcześniej ostrzeżeniu.

#### **Sek. 45. NIELEGALNY ZAWODNIK.**

Nielegalny Zawodnik jest to zawodnik, który zajmuje pozycje w line-upie, w obronie lub w ataku, który nie został zgłoszony sędziemu, łącznie z: To są typy „Nielegalnych Zawodników”:

- a. RUCHOWMY ZAWODNIK, który jest umieszczony w kolejności odbijania innej niż DP rozpoczynający mecz.
- b. **ZAMIENNY GRACZ** *wchodzący do meczu (w myśl przepisu o krwawieniu) bez zgłoszenia tego sędziemu.*
- c. **ZAWODNIK WYCOFANY** *z meczu (w myśl przepisu o krwawieniu), który powraca do meczu bez zgłoszenia tego sędziemu.*

UWAGA: Jeżeli drużyna przeciwna zgłosi taką sytuację sędziemu po pierwszym legalnym lub nielegalnym narzucie, oraz zanim drużyna naruszająca przepisy poinformuje tym sędziego, użycie Nielegalnego Zawodnika skutkuje usunięciem tego zawodnika z meczu oraz uznanie go za niemającego prawa do gry.

#### **Sek. 46. NIELEGALNA ZMIANA POWROTNA.**

Nielegalna Zmiana Powrotna ma miejsce, gdy:

- a. Zawodnik rozpoczynający mecz powraca do meczu po raz drugi po byciu zmienionym.
- b. Zawodnik rozpoczynający mecz powraca do meczu po byciu zmienionym, ale nie na swoje oryginalne miejsce w kolejności pałkowania.
- c. Zmiennik, który był legalnie wprowadzony do meczu powraca do meczu po tym, jak został zmieniony albo przez oryginalnego zawodnika rozpoczynającego mecz, albo przez innego zmiennika.
- d. DP rozpoczynający mecz (TYLKO FP) jest umieszczony w kolejności odbijania w innym miejscu, niż jego pierwotna pozycja.

#### **Sek. 47. NIELEGALNY ZMIENNIK.**

Nielegalny Zmiennik jest to zawodnik, który został wprowadzony do meczu bez zgłoszenia tego sędziemu. Może on być

- a. Zmiennikiem, który wcześniej nie brał udziału w meczu;
- b. Nielegalnym Zawodnikiem;
- c. Zawodnikiem, którego ogłoszono jako pozbawionego prawa do dalszej gry.
- d. Nielegalną Zmianą Powrotną; lub
- e. Nielegalnym DP lub **Ruchowym Zawodnikiem** (TYLKO FP) lub EP (TYLKOW SP).
- f. **Zamienny gracz, który pozostaje w meczu jako niezgłoszony zmiennik Zawodnika Wycofanego z meczu, który nie powrócił do meczu w limicie czasowym określonym w Przepisie o Zamiennym Graczu.**

#### **Sek. 48. NIELEGALNIE ODBITA PIŁKA.**

Piłka jest nielegalnie odbita, gdy pałkarz odbijając piłkę **fair lub foul:**

- a. Ma postawioną stopę na ziemi całkowicie poza **stanowiskiem pałkarza w momencie kontaktu z**

**piłką.**

- b. Dotyka choćby częścią stopy bazy domowej **w momencie kontaktu z piłką.**
- c. Będzie miał kontakt z piłką za pomocą nielegalnej, niezatwierdzonej lub zmienionej pałki.
- d. Wyjdzie całą stopą poza stanowisko pałkarza i powróci do niego na moment kontaktu z piłką.

#### **Sek. 49. NIELEGALNIE ZŁAPANA PIŁKA.**

Piłką jest nielegalnie złapana, gdy polowy łapie odbitą, rzuconą lub narzuconą piłkę przy pomocy czapki, maski, rękawicy lub innej części stroju, która nie jest przymocowana na swoim właściwym miejscu.

#### **Sek. 50. ZAWODNIK POZBAWIONY PRAWA DO GRY.**

Zawodnik Pozbawiony Prawa do Gry jest to zawodnik, który nie może już legalnie uczestniczyć w meczu, gdyż został usunięty przez sędziego.

**Sek. 51. ZAMIENNY GRACZ POZBAWIONY PRAWA DO GRY** *Zamienny Gracz Pozbawiony Prawa do gry jest to zawodnik, który NIE może wejść do meczu, aby zastąpić zawodnika, muszącego opuścić mecz w celu opatrzenia krwawienia. Zamienny Gracz Pozbawiony Prawa do gry, to zawodnik, który:*

- a. Został usunięty lub wyrzucony z meczu przez sędziego za naruszenie przepisów.*
- b. Znajduje się w obecnej kolejności pałkowania.*

#### **Sek. 52. W POWIETRZU.**

Określenie w powietrzu, opisuje każdą odbitą, rzuconą lub narzuconą piłkę, która jeszcze nie dotknęła ziemi lub innego obiektu różnego od boiska.

#### **Sek. 53. W ZAGROŻENIU.**

Określenie „w zagrożeniu” opisuje wydarzenie, podczas którego piłka jest w grze i zawodnik drużyny w ataku może zostać wyautowany.

#### **Sek. 54. INFIELD.**

Infield (pole wewnętrzne, kwadrat) jest to część terytorium fair, która obejmuje teren zwykle pokrywany przez wewnątrzpolowych.

#### **Sek. 55. WEWNĄTRZPOLOWY.**

*Wewnątrzpolowy jest to zawodnik obrony, łącznie z miotaczem i łapaczem, który zwykle jest umiejscowiony blisko lub wewnątrz ścieżek tworzących terytorium fair. Zawodnik zwykle grający na zapolu może być uważany za wewnątrzpolowego, jeżeli przesunie się do przodu i zajmie pozycję zwykle zajmowaną przez zawodników infieldu.*

#### **Sek. 56. INFIELD FLY.**

Infield Fly jest to piłka fair odbita w powietrze (bez piłek odbitych płasko lub prób skrótów), która może zostać złapana przez wewnątrzpolowego bez nadzwyczajnego wysiłku, gdy biegacze znajdują się na pierwszej i drugiej, lub na pierwszej, drugiej i trzeciej bazie i są mniej niż dwa auty. Miotacz, łapacz, oraz każdy inny zapolowy, który umiejscowi się jak wewnątrzpolowy przy tej zagrywce będzie uważany za wewnątrzpolowego w myśl tego przepisu.

UWAGA: Kiedy oczywistym jest, że odbita piłka będzie Infield Flyem, sędzia bezzwłocznie ogłosi „INFIELD FLY, GDY PIŁKA FAIR-PAŁKARZ AUT (INFIELD FLY, IF FAIR-THE BATTER IS OUT), z korzyścią dla biegacza. Piłka pozostaje w grze i biegacze mogą awansować na własne ryzyko

lub ponownie dotknąć bazy i awansować po tym, jak piłka została dotknięta, podobnie, jak w przypadku zagrywki, gdzie piłki jest odbita w powietrze. Jeżeli odbicie będzie faul bolem, należy postępować, jak przy każdej piłce faul. Jeżeli orzeczony infield fly niedotknięty upadnie na ziemię i wyjdzie na terytorium faul zanim minie pierwszą lub trzecią bazę, jest to faul bol. Jeżeli orzeczony infield fly nietknięty upadnie na ziemię poza liniami faul i wejdzie w terytorium fair zanim minie pierwszą lub trzecią bazę, jest to infield fly.

#### **Sek. 57. ZMIANA (INNING).**

Zmiana jest częścią meczu, w której drużyny zmieniają się rolami z obrony na atak, i w której są trzy auty dla każdej z drużyn. Nowa zmiana rozpoczyna się bezpośrednio po ostatnim aucie poprzedniej zmiany.

**Sek. 58. CELOWO UPUSZCZONA PIŁKA Z POWIETRZA.** *Celowo upuszczona piłka z powietrza jest to piłka fair z powietrza, łącznie z płasko odbitą piłką lub skróttem, odbita przy mniej niż dwóch autach i biegaczem na pierwszej bazie, która może zostać złapana przez wewnętrznego bez nadzwyczajnego wysiłku, a którą to wewnętrzny celowo upuszcza, po tym, jak sprawuje nad nią kontrolę dłonią lub rękawicą. Uwięziona piłka lub piłka z powietrza, której pozwolono się odbić nie powinna być uznawana za piłkę celowo upuszczoną.*

#### **Sek. 59. INTERFERENCJA.**

Interferencja, jest to działanie:

a. Zawodnika ataku lub członka drużyny, które hamuje, spowalnia lub dezorientuje zawodnika obrony starającego się wykonać zagrywkę.

**b. Sędziego, który przeszkodzi łapaczowi próbującemu wyautować rzutem biegacza będącego poza bazą.**

**c. Sędziego uderzonego odbitą piłką fair zanim minie ona wewnętrznego, nie wliczając w to miotacza.**

**d. Widza, który sięgnął na boisko i przeszkodził polowemu w wykonaniu zagrywki lub dotknął piłki, którą próbował złapać polowy.**

#### **Sek. 60. SKAKANIE (TYLKO FP).**

Skakanie jest to działanie miotacza, które sprawia, że wzbija się on w powietrze podczas swojego pierwszego ruchu i odpycha się od deski miotacza. Pęd zgromadzony przez ten ruch do przodu sprawia, że całe ciało, łącznie ze stopą obrotową oraz wykroczną (nie obrotową) znajduje się jednocześnie w powietrzu i przesuwa się w stronę bazy domowej podczas wykańczania narzutu. Skakanie jest działaniem nielegalnym.

**Sek. 61. LEGALNY AUT PRZEZ DOTKNIĘCIE.** Legalny aut przez dotknięcie jest działaniem polowego, który dotyka

a. Pałkarza-biegacza lub biegacza niebędącego w kontakcie z bazą, gdy polowy trzyma bezpiecznie piłkę w dłoni lub rękawicy. Piłka nie jest uważana za bezpiecznie trzymaną, jeżeli jest podrzucana lub upuszczona przez polowego po dotknięciu biegacza, chyba, że biegacz specjalnie wytracił piłkę z dłoni polowemu. Biegacz musi być dotknięty ręką lub rękawicą, w której trzymana jest piłka.

**b. Bazy, gdy polowy trzyma piłkę bezpiecznie w dłoni (dłoniach) lub rękawicy. Baza może być dotknięta którąkolwiek częścią ciała, aby dotknięcie było legalne, np. polowy może dotknąć bazy stopą, dłonią, usiąść na bazie itd. Przepis ten ma zastosowanie w przypadku każdego autu wymuszonego lub apelacji.**

#### **Sek. 62. LEGALNIE ZŁAPANA PIŁKA.**

Piłka jest legalnie złapana, gdy polowy złapie odbitą, rzuconą lub narzuconą piłkę, pod warunkiem, że nie jest ona złapana za pomocą czapki, kasku, maski, ochraniacza, kieszeni lub innej części stroju polowego. Musi ona być złapana i pewnie trzymana w dłoni (dłoniach) lub rękawicy.

#### **Sek. 63. PIŁKA ODBITA PŁASKO (LINE DRIVE).**

Piłka odbita płasko jest to piłka w locie, która została odbita mocno i bezpośrednio na boisko.

#### **Sek. 64. KOLEJNOŚĆ PAŁKOWANIA (LINE-UP).**

Kolejność odbijania jest to lista zawodników, którzy są obecnie zaangażowani w grę ofensywną i defensywną w meczu, łącznie z DP oraz RUCHOMYM ZAWODNIKIEM (TYŁO FP) I EP (TYLKO SP). Kolejność odbijania zawiera

1. Nazwisko, imię, pozycję oraz numer stroju zawodników zaczynających mecz w kolejności odbijania, oraz
2. Nazwisko, imię oraz numer stroju dostępnych zmienników, oraz
3. Nazwisko i imię menadżera.

**UWAGA:** W przypadku umieszczenia w kolejności odbijania nieprawidłowego numer stroju, istnieje możliwość poprawienia go i mecz może toczyć się bez żadnej kary. *W przypadku, gdy zawodnik mający niewłaściwy numer złamie którykolwiek z przepisów, wtedy to naruszenie ma pierwszeństwo i musi być wyegzekwowane. Jeżeli zawodnik pozostaje w meczu po naruszeniu przepisów, należy poprawić numer stroju i kontynuować grę.*

#### **Sek. 65. OBSTRUKCJA.**

Obstrukcja jest to działanie:

a. Zawodnika obrony lub członka drużyny, które przeszkadza lub uniemożliwia pałkarzowi odbicie narzutu.

**b. Polowy, który spowalnia postęp biegacza lub pałkarza-biegacza legalnie biegnącego po bazach, gdy:**

nie jest w posiadaniu piłki, lub

nie jest w trakcie łapania odbitej piłki, lub

**Markuje dotknięcie bez piłki, lub**

**Jest w posiadaniu piłki i spycha biegacza z bazy, lub**

**Jest w posiadaniu piłki, lecz nie w trakcie wykonywania zagrywki na biegaczu, czym celowo hamuje postęp tego biegacza legalnie biegnącego po bazach.**

#### **Sek. 66. DRUŻYNA W ATAKU (OFENSYWNA).**

Drużyna w ataku jest to drużyna na pałce.

#### **Sek. 67. PAŁKARZ ROZGRZEWAJĄCY SIĘ.**

Pałkarz rozgrzewający się jest to zawodnik ofensywny, którego nazwisko jest następne w kolejności odbijania po obecnym pałkarzu.

**Sek. 68. OKRĄG DO ROZGRZEWKI.** *Okrąg do rozgrzewki jest to teren blisko ławki zawodnika, w którym to rozgrzewający się pałkarz może się rozgrzać lub wykonać treningowe zamachy czekając na swoją kolej na wejście na stanowisko pałkarza.*

**Sek. 69. LINIA JEDNEGO METRA (TRZECH STÓP).** *Linia Jednego Metra (Trzech Stóp) jest to obszar ostatniej połówki odległości pomiędzy bazą domową a pierwszą, po którym musi biec pałkarz-biegacz, aby uniknąć bycia wyautowany za interferowanie z rzuconą piłką z terenu wokół bazy*

*domowej lub z próbą polowego wykonującego taki rzut, podczas biegu do pierwszej bazy.*

#### **Sek. 70. ZAGRYWKA WYBORU.**

Zagrywka Wyboru jest to zagrywka, w której trener/menadżer drużyny ofensywnej musi dokonać wyboru pomiędzy przyjęciem wyniku zagrywki lub wyegzekwowaniem następstw nielegalnego działania. Takie opcje mogą mieć miejsce przy

- a. Obstrukcji łapacza
- b. Użyciu nielegalnej rękawicy
- c. Nielegalnej zmianie
- d. Nielegalnym narzucie
- e. Powrocie nielegalnego miotacza do meczu i jego miotaniu
- f. Bazie darmo dla pałkarza płci żeńskiej (TYLKO Co-ed SP - Koedukacyjny Slow Pitch)

#### **Sek. 71. ZAPOLE.**

Zapole jest to część boiska znajdująca się poza kwadratem ukształtowanym przez linie między bazami lub obszar zwykle niezajmowany przez wewnątrzpolowych, który znajduje się wewnątrz linii faul poza pierwszą i trzecią bazą, i jest ograniczony od pozostałego terenu.

#### **Sek. 72. ZA DALEKI WŚLIZG.**

Za daleki wślizg ma miejsce, gdy zawodnik drużyny ataku jako biegacz wykona za daleki wślizg na bazę, którą próbuje zdobyć. Zwykle spowodowane jest to zbyt dużym pędem, przez który traci on kontakt z bazą, co z kolei stawia go w zagrożeniu. Pałkarz-biegacz może wykonać za daleki wślizg na pierwszą bazę bez bycia postawionym w zagrożeniu, jeżeli natychmiast wróci na bazę.

#### **Sek. 73. PRZERZUT.**

Przerzut jest zagrywką, w której piłka jest rzucona od jednego polowego do drugiego, w taki sposób, że wychodzi ona poza linie ograniczające plac gry lub zostaje unieruchomiona.

#### **Sek. 74 PRZEPUSZCZONA PIŁKA. (TYLKO FP)**

Przepuszczona piłka jest to narzut, który powinien być złapany lub kontrolowany przez łapacza bez nadzwyczajnego wysiłku.

#### **Sek. 75. NARZUT.**

Narzut jest to działanie miotacza wykonane przy narzucaniu piłki pałkarzowi.

UWAGA: Jeżeli narzut ugrzęźnie (zostanie unieruchomiony) lub wyjdzie poza plac gry, wszystkim biegaczom przyznaje się jedną bazę.

#### **Sek. 76. OKRĄG MIOTACZA. (TYLKO FP)**

Okrag miotacza jest to obszar wewnątrz 2,44 m (8 stóp) od deski miotacza. Linie należą do okręgu.

#### **Sek. 77. STOPA OBROTOWA.**

Stopa obrotowa jest to stopa

- a. (TYLKO FP) którą miotacz odpycha się od deski miotacza.
- b. (TYLKO SP) która, gdy umieszczona w kontakcie z deską miotacza, musi pozostać w kontakcie z deską miotacza aż do momentu wypuszczenia piłki.

#### **Sek. 78. „GRA” „PLAY BALL”.**

„Gra” lub „Play ball” jest to termin używany przez sędziego głównego, aby wskazać, że gra się

rozpocznie lub wznowi gdy miotacz trzyma piłkę i

a. (TYLKO FP) znajduje się wewnątrz okręgu miotacza.

b. (TYLKO SP) jest na lub w pobliżu deski miotacza. Wszyscy zawodnicy obrony, (z wyjątkiem łapacza, który musi być na stanowisku łapacza) muszą znajdować się w terytorium fair, aby móc piłkę wprowadzić do gry.

**Sek. 79. SPOTKANIE PRZED MECZEM.** *Spotkanie przed meczem jest to spotkanie odbywające się w rejonie bazy domowej, o wcześniej ustalonej godzinie, pomiędzy sędziami a głównymi trenerami/menadżerami lub przedstawicielami poszczególnych drużyn. Spotkanie to ma na celu:*

*a. Potwierdzić i zatwierdzić kolejności odbijania każdej z drużyn, oraz rozdać ich kopie drużynie przeciwnej, oraz*

*b. Powtórzyć wszelkie specjalne przepisy związane z placem gry, które mogą być zastosowane.*

**Sek. 80. PROTESTY.** *Protest (niezależnie od apelacji) jest to działanie drużyny ofensywnej lub defensywnej zgłaszającej sprzeciw wobec:*

*a. Interpretacji lub zastosowaniu Przepisu przez sędziego, lub*

*b. Posiadania przez członka drużyny prawa do gry.*

**Sek. 81. SZYBKI NARZUT POWROTNY.**

Szybki narzut powrotny jest to narzut uczyniony przez miotacza z oczywistym zamiarem zaskoczenia pałkarza, który nie zdołał jeszcze złapać równowagi. Sytuacja ta ma miejsce zanim pałkarz przyjmie swoją pozycję na stanowisku pałkarza lub gdy nie złapał on jeszcze równowagi po poprzednim narzucie.

**Sek. 82. ZMIANA POWROTNA.**

Zmiana powrotna ma miejsce, gdy którykolwiek z zawodników z pierwotnej kolejności odbijania wraca do meczu po tym, jak został legalnie lub nielegalnie zmieniony.

**Sek. 83. USUNIĘCIE Z MECZU.**

Usunięcie jest to działanie sędziego, który ogłasza, że zawodnik jest pozbawiony prawa do dalszego uczestnictwa w meczu w wyniku naruszenia przepisów gry.

UWAGA: Jakakolwiek osoba usunięta z meczu może pozostać na ławce, ale nie może uczestniczyć dalej w meczu, chyba, że jako trener.

**Sek. 84. ZAMIENNY GRACZ.**

Zamienny Gracz jest to zawodnik, który musi wejść do meczu, na określony okres czasu, aby zastąpić zawodnika muszającego opuścić mecz w celu opatrzenia krwawienia.

*a. Zamiennym Graczem może być:*

*Zmiennik, który wcześniej nie brał udziału w meczu.*

*Zmiennik, który brał udział w meczu, ale został ponownie zmieniony i nie bierze udziału w meczu. lub*

*Zawodnik z pierwotnej kolejności odbijania, który już nie jest w kolejności odbijania i który już nie może ponownie wejść do meczu.*

*b. Zamienny Gracz nie jest liczony jako zmiennik, ale musi być zgłoszony sędziemu.*

**Sek. 85. BIEGACZ.**

Biegacz jest to zawodnik drużyny na pałce, który zakończył swoje wejście na pałkę, dobiegł do bazy i nie został jeszcze wyautowany.

### **Sek. 86. ODBICIE SLAP HIT. (TYLKO FP)**

Odbicie slap hit jest to odbicie uczynione krótkim kontrolowanym ścinającym ruchem raczej niż pełnym zamachem. Dwa najczęstsze typy slap hitów to:

- a. Przypadki, w których pałkarz przyjmuje pozycję jak do skrót, ale krótkim szybkim zamachem odbija piłkę w ziemię lub wypycha piłkę ponad infieldem.
- b. Przypadki, w których pałkarz wykonuje szybkie kroki (wewnątrz stanowiska pałkarza) w stronę miotacza zanim zrobi kontakt z narzutem.

UWAGA: Slap hit nie jest uważany za skrót.

### **Sek. 87 SQUEEZE PLAY /czyt. skliz plej/ (TYLKO FP)**

Squeeze play jest to zagrywka, w której drużyna atakująca, z biegaczem na trzeciej bazie, próbuje zdobyć obieg przesuwając biegacza z pomocą pałkarza robiącego kontakt z piłką.

### **Sek. 88. ZAWODNICY ROZPOCZYNAJĄCY MECZ ( Z PIERWOTNEJ LISTY ODBIJANIA)**

Zawodnicy Rozpoczynający Mecz są to zawodnicy wymienieni na oficjalnej liście odbijania przekazanej Sędziemu Głównemu.

### **Sek. 89. KRADZIEŻ.**

Kradzież jest to działanie biegacza próbującego awansować podczas **lub po** narzucie do pałkarza. Kradzież jest zabroniona w Slow Pitchu.

### **Sek. 90. STREFA STRAJKU.**

- a. (TYLKO FP) Strefa strajku jest to przestrzeń nad którąkolwiek częścią bazy domowej, pomiędzy pachami pałkarza a górą jego kolan, gdy pałkarz przyjmie swoją naturalną pozycję odbijania.
- b. (TYLKO SP) Strefa strajku jest to przestrzeń nad którąkolwiek częścią bazy domowej, pomiędzy tylnym barkiem pałkarza a jego kolanami, gdy pałkarz przyjmie swoją naturalną pozycję odbijania.

**Sek. 91. ZMIENNIK.** *Zmiennik jest to zawodnik wymieniony na oficjalnej kolejności odbijania, który:*

*a. Nie jest zawodnikiem rozpoczynającym mecz, który nie grał jeszcze w meczu, z wyjątkiem bycia Zamiennym Graczem.*

*b. Jest graczem rozpoczynającym mecz, który opuścił go i legalnie do niego wraca.*

**UWAGA:**

- 1. Taką zmianę uważa się za Zmianę Powrotną;*
- 2. Zawodnik może powrócić jedynie na swoje poprzednie miejsce w kolejności odbijania.*

### **Sek. 92. POWTÓRNE DOTKNIĘCIE BAZY (TAG UP).**

Powtórne dotknięcie bazy jest to działanie biegacza powracającego do swojej bazy, lub pozostającego na bazie, zanim legalnie awansuje przy odbitej piłce w powietrze, która najpierw zostaje dotknięta przez polowego. Nie należy jej mylić z próbą autowania przez dotknięcie bazy lub biegacza.

### **Sek. 93. CZŁONEK DRUŻYNY.**

Członkiem drużyny jest każda osoba upoważniona do siedzenia w boksie drużyny.

### **Sek. 94. RZUT.**

Rzut jest to działanie, które wykonuje polowy rzucający piłkę do innego polowego. UWAGA: Jeżeli rzut zostaje zablokowany lub wyjdzie poza plac gry, wszystkim biegaczom należy przyznać dwie bazy, licząc od ostatniej dotkniętej przez nich bazy w momencie rzutu.

**Sek. 95. CZAS (TIME).**

„Czas” jest to termin używany przez sędziów w celu zawieszenia gry. Podczas czasu piłka jest martwa.

**Sek. 96. UWIEŻIONA PIŁKA.**

Uwięziona piłka jest to:

- a. Legalnie odbita piłka w powietrze lub piłka odbita płasko, która odbija się od ziemi lub ogrodzenia zanim zostanie złapana.
- b. Legalnie odbita piłka w powietrze, która jest złapana rękawicą bądź gołą ręką dociśniętą do ogrodzenia.
- c. Rzucona piłka na którąś z baz, w celu wykonania wymuszonego autowania, która jest złapana rękawicą będącą nad piłką na ziemi raczej niż pod piłką.
- d. (TYLKO FP) Narzucona piłka, która dotyka ziemi przy strajku zanim zostanie złapana przez łapacza.

**Sek. 97. AUT POTRÓJNY.**

Aut potrójny jest to ciągła zagrywka w wykonaniu drużyny w obronie, podczas której zostaje wyautowanych trzech zawodników ataku.

**Sek. 98. WEJŚCIE NA PALKĘ.**

Wejście na pałkę rozpoczyna się, gdy zawodnik po raz pierwszy wejdzie na stanowisko pałkarza i trwa do momentu, aż pałkarz zostanie wyautowany lub zostanie pałkarzem-biegaczem.

***Sek. 99. ZAWODNIK WYCOFANY Z MECZU. Zawodnik Wycofany z meczu jest to zawodnik zmuszony do opuszczenia meczu (kolejności odbijania) w myśl Przepisu o Zamiennym Graczu.***

**Sek. 100. DZIKI NARZUT. (TYLKO FP)**

Dziki narzut jest to narzut tak wysoki, tak niski, lub tak bardzo obok bazy domowej, że łapacz nie może go zatrzymać i kontrolować bez nadzwyczajnego wysiłku.

**Sek. 101 DZIKI RZUT.**

Dziki rzut jest to zagrywka, w której piłka jest rzucona od jednego polowego do innego i nie może być złapana lub kontrolowana, nie jest zablokowana i pozostaje w grze.

## PRZEPIS 2 - BOISKO DO GRY

(Patrz rysunek ukazujący oficjalne wymiary boiska softballowego).

### Sek. 1. BOISKO DO GRY.

a. Jest to obszar, na którym piłka może być legalnie łapana i zagrywana.

UWAGA: Uważa się, że piłka jest "poza boiskiem", gdy dotknie ona ziemi, osoby na ziemi lub przedmiotu poza boiskiem.

b. Powinien to być otwarty płaski teren o minimalnym promieniu:

- 1 67,06 m (220 stóp) dla **juniorów** i kobiet w Fast Pitchu; lub
- 2 76,20 m (250 stóp) dla juniorów i mężczyzn w Fast Pitchu; lub
- 3 80,77 m (265 stóp) dla juniorów kobiet w Slow Pitchu;
- 4 83,82 m (275 stóp) dla kobiet w Slow Pitchu; lub
- 5 83,82 m (275 stóp) dla Co-ed (Softball Koedukacyjny/Mieszany) w Slow Pitchu; lub
- 6 91,44 m (300 stóp) dla mężczyzn w Slow Pitchu od bazy domowej pomiędzy liniami faul.

c. Musi to być płaski obszar nie węższy niż 7,62m (25 stóp), nie szerszy niż 9,14m (30 stóp), mierząc poza liniami faul a pomiędzy bazą domową a backstopem (siatką ograniczającą boisko za bazą domową).

d. Powinien być zakończony pasem bezpieczeństwa (warning track). W przypadku użyciu pasa bezpieczeństwa, powinien on być:

- 1 Terenem wewnątrz boiska przyległym wszelkiemu stałemu ogrodzeniu obiegającemu zapole oraz boki boiska.
- 2 Nie mniejszy niż 3,65m (12 stóp), nie większy od 4,57m (15 stóp) licząc od ogrodzenia.
- 3 Zrobiony z materiału (żwir, piasek), który jest usypany na tym samym poziomie, co boisko, ale od niego różny. Materiał musi wyróżniać się od podłoża zapola i sygnalizować zawodnikom, że zbliżają się oni do ogrodzenia.

UWAGA: Obiekty stosujące tymczasowe ogrodzenie (np. mecz Fast Pitcha grany no Slow Pitchowym boisku) nie mają obowiązku wycinania tymczasowego pasa bezpieczeństwa (w trawie bądź w inny sposób).

### Sek. 2. PRZEPISY SPECJALNE DLA BOISKA.

Przepisy specjalne dla boiska opisujące ograniczenia boiska mogą być ustanowione przez ligi, lub grające drużyny, kiedykolwiek, gdy backstopy, ogrodzenie, trybuny, pojazdy, widzowie lub inne przeszkody znajdują się wewnątrz wyznaczonego terenu.

a. Wszelkie przeszkody w terytorium fair mniejszym niż 67,06m (220 stóp) dla kobiet w Fast Pitchu i 76,20 m (250 stóp) dla mężczyzn w Fast Pitchu; 80,77 m (265 stóp) dla junierek w Slow Pitchu, 83,82 m (275 stóp) dla kobiet oraz Co-edu w Slow Pitchu, oraz 91,44 (300 stóp) dla mężczyzn w Slow Pitchu od bazy domowej powinny być wyraźnie zaznaczone dla informacji sędziego.

b. W przypadku korzystania z boiska baseballowego, należy usunąć górkę miotacza i ustawić backstop w odległości od bazy domowej opisanej w przepisach.

### Sek. 3. OFICJALNE BOISKO POWINNO MIEĆ NASTĘPUJĄCE LINIE BAZOWE:

## OFICJALNE BOISKO POWINNO MIEĆ NASTĘPUJĄCE ODLEGŁOŚCI MIOTANIA:

LIGI SENIORSKIE	ODLEGŁOŚCI	LIGI JUNIORSKIE	ODLEGŁOŚCI
<b>Fast Pitch</b>		<b>Fast Pitch</b>	
Kobiety	18.29m (60 stóp)	Dziewczyny < 16	18.29m (60 stóp)
Mężczyźni	18.29m (60 stóp)	Chłopcy < 16	18.29m (60 stóp)
		<b>Jr. Kobiety &lt; 19</b>	<b>18.29m (60 stóp)</b>
		<b>Jr. Mężczyźni &lt; 19</b>	18.29m (60 stóp)
<b>Slow Pitch</b>		<b>Slow Pitch</b>	
Kobiety	19.81m (65 stóp)	Dziewczyny < 16	19.81m (65 stóp)
Mężczyźni	19.81m (65 stóp)	Chłopcy < 16	19.81m (65 stóp)
Co-ed	19.81m (65 stóp)	<b>Jr. Kobiety &lt; 19</b>	<b>19.81m (65 stóp)</b>
		<b>Jr. Mężczyźni &lt; 19</b>	<b>19.81m (65 stóp)</b>

## ODLEGŁOŚCI DLA DOROSŁYCH ODLEGŁOŚCI DLA JUNIORÓW

### Fast Pitch

Kobiety 13,11m (43 stóp)

Dziewczyny poniżej 16 roku życia 12,19 (40 stóp)

Mężczyźni 14,02m (46 stóp)

Chłopcy poniżej 16 roku życia 14,02m (46 stóp)

**Junior Kobiety poniżej 19 13,11m (43 stóp) Junior Mężczyźni poniżej 19 14,02m (46 stóp)**

Jeżeli podczas meczu zostanie odkryte, że odległość miotania lub odległość między bazami jest niewłaściwa, należy naprawić ten błąd na początku kolejnej pełnej zmiany i kontynuować mecz.

### Sek. 4. ROZKŁAD BOISKA.

Aby uzyskać prawidłowy rozkład boiska, odnieś się do rysunku ukazującego oficjalne wymiary boiska softballowego. Ta sekcja ma na celu posłużyć jako przykład rozkładu boiska z odległościami między bazami wynoszącymi 18,29m (60 stóp) i odległością miotania równą 14,02m (46 stóp).

1 Aby ustawić pozycję bazy domowej, narysuj linię w kierunku, w którym ma być rozłożone boisko. Wpij kołek w narożniku bazy domowej najbliższemu łapaczowi. Przymocuj sznur do kołka i zawiąż supły, lub w inny sposób, zaznacz na nim odległości 14,02 m (46 stóp), 18,29 m (60 stóp), 25,86 m (**84 stóp 10 ¼ cali**) oraz 36,58 m (120 stóp).

2 Umieść sznur (bez rozciągania) wzdłuż wykreślonej linii kierunkowej i umieść kołek na znaczniku 14,02 m (46 stóp). To będzie przednia krawędź po środku deski miotacza. Wzdłuż tej samej linii, wbij kołek na znaczniku 25,86 m (**84 stóp 10 ¼ cali**). To będzie środek drugiej bazy. Dla odległości między bazami wynoszącymi 19,81 m (65 stóp), linia będzie na 28,02 m (91 stóp 11 cali)

3 Umieść znacznik 36,58 m (120 stóp) na środku drugiej bazy i, trzymając sznur na znaczniku 18,29 m (60 stóp), przejdź w prawą stronę linii kierunkowej, aż sznur będzie naprężony i wpij kołek na znaczniku 18,29 m (60 stóp) – będzie to zewnętrzny narożnik pierwszej bazy, a sznur utworzy teraz linie między pierwszą a drugą bazą.

4 Ponownie trzymając sznur na znaczniku 18,29 m (60 stóp), przejdź w poprzek boiska w i podobny sposób zaznacz zewnętrzny narożnik trzeciej bazy. Baza domowa, pierwsza oraz trzecia są całkowicie położone wewnątrz infieldu.

5 W celu sprawdzenia odległości w infieldzie, umieść koniec sznurka z bazy domowej na kołku pierwszej bazy i znacznik 36,58 m (120 stóp) na trzeciej bazie. Znacznik 18,29 m (60 stóp) powinien teraz weryfikować odległości bazy domowej i drugiej.

6 Przy rozkładaniu boiska o odległości między bazami wynoszącej 19,81 m (65 stóp), podążaj za tą samą procedurą, ale korzystając z niżej podanych wymiarów: 19.81m (65 stóp), 39.62m (130 stóp), and 28.02m (91 stóp 11 cali).

7 Wszelkie wymiary należy sprawdzać taśmą mierniczą, kiedy tylko jest to możliwe.

a. LINIA JEDNEGO METRA (3 stóp) jest rysowana równolegle do linii bazowej i 0,91 m (3 stopy) od niej, rozpoczynając od połowy odległości pomiędzy bazą domową a pierwszą bazą.

b. OKRĄG DO ROZGRZEWKI PAŁKARZA jest to 1,52 m (5 stóp) okrąg, o średnicy 0,76 m (2 1/2 stóp) umieszczony w pobliżu końca ławki zawodników lub boks bliższego bazy domowej.

c. STANOWISKO PAŁKARZA, jedno po każdej ze stron bazy domowej, powinno mierzyć 0,91 m (3 stóp) na 2,13m (7 stóp). Linie wewnętrzne stanowiska pałkarza powinny być oddalone o 15,2 cm (6 cali) od bazy domowej. Przednia linia stanowiska powinna być 1,22 m (4 stóp) z przodu linii wykreślonej przez środek bazy domowej. Linie należą do stanowiska pałkarza.

d. STANOWISKO ŁAPACZA powinno mieć 3,05 m (10 stóp) długości, licząc od tylnego zewnętrznego narożnika stanowisk pałkarzy i być szerokie na 2,57 m (8 stóp 5 cali).

e. KAŻDE STANOWISKO TRENERA znajduje się za linią, długie na 4,57 m (15 stóp) poza infieldem. Linia jest równoległa do, oraz oddalona od, linii bazowej pierwszej i trzeciej bazy o 3,65 m (12 stóp), rozciągnięta w stronę bazy domowej.

f. BAZA DOMOWA zrobiona jest z gumy. Jest to pięciokąt o szerokości 43,2 cm (17 cali) w poprzek krawędzi skierowanej do miotacza. Boki są równoległe do wewnętrznych linii stanowiska pałkarza i mają długość 21,6 cm (8 1/2 cali). Boki schodzące się w punkcie skierowanym do łapacza mają 30,5 cm (12 cali) długości.

g. DESKA MIOTACZA jest zrobiona z gumy o długości 61 cm (24 cali) i szerokości 15,2 cm (6 cali).

1. Wierzch deski jest równo z ziemią.

2. Przednia krawędź deski jest oddalona od zewnętrznego narożnika bazy domowej o następujące odległości:

a. Mężczyźni Fast Pitch (Senior i Junior) – 14,02 m (46 stóp);

b. Mężczyźni Slow Pitch (Senior i Junior) – 15,24 m (50 stóp);

c. Kobiety Slow Pitch (Senior i Junior) - 15,24 m (50 stóp);

d. Kobiety Fast Pitch (Senior i Junior) – 13,11 m (43 stóp);

e. Co-Ed Slow Pitch – 15,24 m (50 stóp)

3. (TYLKO FP) Wokół deski miotacza wykreślony jest okrąg o promieniu 2,44 m (8 stóp) mierzonym od deski miotacza.

UWAGA: Linie określające obszar, są częścią tego obszaru.

h. BAZY Bazy, oprócz bazy domowej, są 38,1 cm-kwadratami (15 cali) i są zrobione z grubego płótna lub innego odpowiedniego materiału, i nie są grubsze niż 12,7 cm (5 cali). Bazy są pewnie przytwierdzone w miejscu.

1. Dopuszcza się używanie podwójnej bazy na pierwszej bazie. Ta baza ma wymiary 38,1 cm na 76,2 cm (15 cali na 30 cali), jest zrobiona z grubego płótna lub innego odpowiedniego materiału i nie jest grubsza niż 12,7 cm (5 cali). Połowa bazy znajduje się w terytorium fair, a druga

połowa (w innym kontrastującym jednolitym kolorze) jest przytwierdzona w terytorium faul.

UWAGA: NASTĘPUJĄCE PRZEPISY SĄ STOSOWANE W PRZYPADKU UŻYCIA PODWÓJNEJ BAZY:

- a) Odbita piłka trafiająca w część fair bazy jest uznana fair, a piłka trafiająca w część faul bazy jest uznana faul.
- b) W przypadku zagrywki na pierwszej bazie przy odbitej piłce, lub (TYLKO FP) przy biegu pałkarza po upuszczonym trzecim strajku, i sytuacji, gdy pałkarz-biegacz dotknie tylko część fair bazy, oraz gdy obrona złoży apelację zanim pałkarz-biegacz wróci na pierwszą bazę, ten pałkarz-biegacz zostaje wyautowany.

UWAGA: Sytuację tę rozpatruje się tak samo, jak w przypadku ominięcia bazy.

- c) Zawodnik obrony musi we wszystkich sytuacjach korzystać jedynie z części fair bazy.

**WYJĄTEK:** Przy jakiegokolwiek zagrywce na żywej piłce uczynionej z terytorium faul przy pierwszej bazie, pałkarz-biegacz oraz zawodnik obrony może korzystać z dowolnej części bazy. *Gdy połowy korzysta z części faul podwójnej bazy, pałkarz-biegacz może biec w terytorium fair i jeżeli zostanie trafiony rzutem z terytorium faul pierwszej bazy, nie będzie to interferencja. Jeżeli orzeknie się celową interferencję, pałkarz-biegacz zostaje wyautowany. UWAGA: Linia jednego metra ulega podwojeniu przy rzutach z terytorium faul.*

- d) Po przebiegnięciu bazy, pałkarz-biegacz musi wrócić na część fair bazy. e) Przy piłkach odbitych na zapole, gdy nie ma prób zagrywki na podwójną bazę, pałkarz-biegacz może dotknąć dowolnej części bazy. f) Przy ponownym dotykaniu bazy gdy piłka jest odbita w powietrze, musi zostać użyta część fair bazy. g) Przy próbie złapania biegacza poza bazą (pick-off) (TYLKO FP), biegacz musi wrócić do części fair. h) Gdy biegacz już wróci na część fair, i stanie jedynie na części faul, uważa się go, za

Niemającego kontaktu z bazą i będzie on wyautowany, jeżeli 1) Jest on dotknięty piłką, lub 2) Opuści on bazę z jej części faul podczas narzutu.

UWAGA: Podwójna baza musi być używana podczas Mistrzostw Świata ISF.

### PRZEPIS 3. SPRZĘT

#### Sek. 1. OFICJALNA PAŁKA.

- a. Powinna być zrobiona z jednego kawałka twardego drewna lub uformowana z bloku drewna składającego się z dwu lub więcej kawałków drewna połączonych ze sobą klejem tak, aby kierunek słoików wszystkich kawałków był równoległy do długości pałki.
- b. Powinna być metalowa, bambusowa, plastikowa, grafitowa, z włókna węglowego, magnezu, włókna szklanego, ceramiki lub innego materiału kompozytowego zatwierdzonego przez Komisję ds. Standardów Sprzętu ISF.
- c. Może być laminowana, ale musi zawierać jedynie drewno lub klej i musi mieć wysoki połysk (jeżeli jest lakierowana).
- d. Powinna być okrągła i gładka.
- e. Powinna być nie dłuższa niż 86,4 cm (34 cali), nie przekraczać 1077 g (38 uncji) wagi.
- f. Powinna być nie szersza niż 5,7 cm średnicy w najszerszym miejscu. Przyjmuje się tolerancję 0,80 mm (1/32 cali) ze względu na rozszerzalność ciał stałych.
- g. Jeżeli jest metalowa, może być kanciasta.
- h. Nie powinna mieć odkrytych nitów, szpilek, chropowatych lub ostrych krawędzi ani żadnego rodzaju zewnętrznych zapieć, które mogłyby stanowić zagrożenie. Pałka metalowa powinna być pozbawiona wszelkich pęknięć i odłupków.
- i. Jeżeli jest metalowa, nie powinna mieć drewnianej rączki.
- j. Powinna mieć owijkę wykonaną z korka, taśmy (nie gładkiej, plastikowej taśmy) lub materiału kompozytowego. Owijka nie powinna być krótsza niż 25,4 cm (10 cali), ani nie dłuższa niż 38,1 cm (15 cali) licząc od wąskiego końca pałki. Żywica lub inne substancje w sprayu nakładane na owijkę w celu polepszenia uchwytu pałki są dozwolone tylko na rączce.

UWAGA: Taśma nałożona na którąkolwiek z pałek musi być ciągłą spiralą. Nie musi to być jednolita warstwa taśmy. Nie może ona przekraczać dwóch warstw.

- k. Jeżeli jest to pałka metalowa niewykonana z jednolitej konstrukcji z zamkniętą beczką, powinna mieć gumowy lub winylowy plastik, lub wkład z innego materiału zatwierdzonego przez Komisję ds. Standardów Sprzętu ISF stabilnie przytwierdzony na szerokim końcu pałki.
- l. Powinna mieć grzybek bezpieczeństwa o minimalnej wielkości 0,6 cm (1/4 cala) odstający pod kątem 90 stopni od rączki. Może on być wtopiony, wtopiony, przyspawany lub przymocowany na stałe.

UWAGA: Rękojeść „kloszowa” (flare) lub stożkowa (cone) przymocowana do pałki jest uważana za zmienioną pałkę.

- m. Powinna być oznakowana przez producenta w wyraźny sposób, tak aby z łatwością widoczne było: „OFFICIAL ISF APPROVED SOFTBALL” („Oficjalnie zatwierdzone przez ISF”) lub inne powiadomienie wybrane i zatwierdzone przez Komisję ds. Standardów Sprzętu ISF. Jeżeli powiadomienie jest niewidoczne ze względu na zużycie pałki, pałka może nadal być dopuszczona do gry, jeżeli spełnia wymogi Przepisów ISF pod wszelkimi innymi względami, co jest stwierdzane w granicach zdrowego rozsądku..
- n. Waga, rozkład wagi lub długość pałki musi być na stałe ustanowiona w momencie produkcji i nie

może być zmieniona w żadne sposób, chyba że z wyjątkiem opisanym w Przepisie 3, Sekcji 1.

***o. Oficjalna pałka nie powinna być „Zmienioną Pałką.” Waga, rozkład wagi lub długość pałki, jaki i inne jej cechy muszą być na stałe ustanowione w momencie produkcji i nie mogą być zmienione w żadne sposób, chyba że z wyjątkiem opisanym w Przepisie 3, Sekcji 1, lub wyszczególnieniu zatwierdzonym przez Komisję ds. Standardów Sprzętu ISF.***

## **Sek. 2. PAŁKI DO ROZGRZEWKI.**

Pałka do rozgrzewki musi być jednoczęściową konstrukcją, oraz **spełniać wymogi rękojeści oraz grzybka oficjalnej pałki.** Musi być oznaczona literami „warm-up” (rozgrzewka). Litery muszą być wielkości 3,2 cm (1 ¼ cali) i widnieć na końcu beczki. Koniec beczki musi przekraczać 5,7 cm (2 ¼ cala).

## **Sek. 3. OFICJALNA PIŁKA**

- a. Powinna być regularną piłką o gładkim szyciu, schowanych szwach lub płaskiej powierzchni.
- b. Jej środek powinien być wykonany albo z długowłóknistego kapoku najlepszej jakości, mieszaniny korku i gumy, mieszaniny poliuretanowej lub innych materiałów zatwierdzonych przez Komisję ds. Standardów Sprzętu ISF.
- c. Może być ręcznie, bądź maszynowo zwijana skręcaną przędzą dobrej jakości i pokryta lateksowym lub gumowym spoiwem.
- d. Powinna mieć osłonę przyklejoną do piłki przez spoiwo do spodniej strony osłony i zszytą nawoskowaną nicią bawełnianą lub lnianą, lub powinna mieć wymodelowaną osłonę złączoną ze środkiem lub wymodelowaną łącznie z środkiem, i posiadać wierną kopię szwów, która może być zatwierdzona przez Komisję ds. Standardów Sprzętu ISF.
- e. Powinna mieć osłonę z chromowo wygarbowanej skóry końskiej lub wołowej najlepszej jakości, zrobionej z materiału syntetycznego lub innych materiałów zatwierdzonych przez Komisję ds. Standardów Sprzętu ISF.
- f. Piłki użyte w Mistrzostwach ISF muszą spełniać standardy Komisję ds. Standardów Sprzętu ISF oraz muszą być oznaczone znakiem ISF Fast Pitch lub Slow Pitch, który jest przyjęty i zatwierdzony przez Komisję ds. Standardów Sprzętu.

Skończona 30,5-cm (12-calowa) piłka powinna mierzyć pomiędzy 30,2 cm (11 7/8 cali) a 30,8 (12 1/8 cali) w obwodzie, i ważyć pomiędzy 178 g (6 ¼ uncji) a 198,4 g (7 uncji). Piłki o płaskich szwach nie powinny mieć mniej niż 88 szwów w każdej z osłon, zszytą metodą dwu-igłową.

Skończona 27,9-cm (11-calowa) piłka powinna mierzyć pomiędzy 27,6 cm (10 7/8 cali) a 28.3 cm (11 1/8 cali) w obwodzie, i ważyć pomiędzy 166,5 g (5 7/8 uncji) a 173,6 g (6 1/8 uncji). Piłki o płaskich szwach nie powinny mieć mniej niż 80 szwów w każdej z osłon, zszytą metodą dwu-igłową.

Skończona piłka powinna mieć współczynnik restytucji (COR) oraz standard kompresji zgodny z ustaleniami Komisję ds. Standardów Sprzętu ISF.

- g.** Piłka z białą osłoną, białymi szwami lub żółtą osłoną, czerwonymi szwami 30,5-cm (12-calowa) z COR nie większym niż .47 jest używana w następujących mistrzostwach ISF: Fast Pitch Mężczyzn i Kobiet, Fast Pitch i Slow Pitch **Juniorów** i Fast Pitch Juniorek. Piłki posiadają logo ISF.
- h.** Piłka o czerwonych szwach 30,5-cm (12-calowa) z COR nie większym niż .47 jest używana we wszystkich seniorskich meczach Mężczyzn w Slow Pitchu oraz Co-edzie, i musi posiadać oznaczenie MSP-47 oprócz logo ISF.
- i.** Piłka o czerwonych szwach 27,9-cm (11-calowa) z COR nie większym niż .47 jest używana we wszystkich seniorskich meczach Kobiet w Slow Pitchu oraz Dziewczyń w Slow Pitchu. Musi posiadać oznaczenie GWSP-47 oprócz logo ISF.
- j.** ***Poczynając od 1-ego stycznia 2007, na piłka użytych w Mistrzostwach ISF, siła nacisku***

wymagana do kompresji piłki 0,64 cm (0,25 cali) nie może przekroczyć 170,1 kg (375 funtów), kiedy te piłki są mierzone w zgodzie ze testową metodą pomiaru kompresji-przemieszczenia piłek softballowych ASTM, która to jest poparta przez Komisję ds. Standardów Sprzętu ISF.

Poniżej wymienione są standardy dla każdej z piłek:

Softball	Kolor piłki	Kolor nici	Min. Rozmiar	Max. Rozmiar	Min. Waga	Max. Waga
30.5cm	White or	White stitch or	30.2cm	30.8cm	178.0g	198.4g
(12" FP)	Yellow Optic ISF LOGO	Red stitch	(11-7/8")	(12-1/8")	(6 1/4 oz.)	(7 oz.)
30.5cm	White	Red stitch MSP-47 &	30.2cm	30.8cm	178.0g	198.4g
(12" SP)	ISF LOGO		(11-7/8")	(12-1/8")	(6 1/4 oz.)	(7 oz.)
27.9cm	White	Red stich GWSP-47 &	27.6cm	28.3cm	166.5g	173.6g
(11" SP)	ISF LOGO		(10-7/8")	(11-1/8")	(5-7/8 oz.)	(6-1/8oz.)

#### Sek. 4. RĘKAWICE.

Każdy zawodnik może nosić rękawicę, ale tylko łapacz i pierwszobazowy mogą mieć rękawice, w których palce nie zostały rozdzielone w warstwie zewnętrznej.

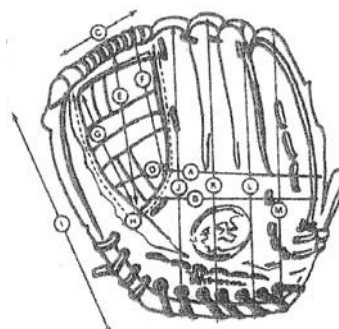
a. Ani rzemień, ani tunele, ani inne urządzenia pomiędzy kciukiem a ciałem rękawicy noszonej przez pierwszobazowego lub łapacza, lub rękawica noszona przez polowego, nie mogą być dłuższe niż 12,7 cm (5 cali).

b. Rękawice noszone przez któregokolwiek z zawodników mogą mieć dowolne połączenie kolorów, pod warunkiem, że żaden z kolorów (łącznie z rzemieniami) nie jest koloru piłki.

c. Rękawice z białymi, szarymi lub żółtymi wizualnymi okręgami na zewnątrz, które przypominają piłkę, są niedozwolone dla wszystkich zawodników. (PATRZ RYSUNEK I SPECYFIKACJE)

#### SPECYFIKACJE:

- (a) Palm width (top) 20.3cm (8 in)
- (b) Palm width (bottom) 21.6cm (8 1/2 in)
- (c) Top opening of web 12.7cm (5 in)
- (d) Bottom opening of web 11.5cm (4 1/2 in)
- (e) Web top to bottom 18.4cm (7 1/4 in)
- (f) 1st finger crotch seam 19.0cm (7 1/2 in)
- (g) Thumb crotch seam 19.0cm (7 1/2 in)
- (h) Crotch seam 44.5cm (17 1/2 in)
- (i) Thumb top to bottom edge 23.5cm (9 1/4 in)
- (j) 1st finger top to bottom edge 35.6cm (14 in)
- (k) 2nd finger top to bottom edge 33.7cm (13 1/4 in)
- (l) 3rd finger top to bottom edge 31.1cm (12 1/4 in)
- (m) 4th finger top to bottom edge 27.9cm (11 in)



#### Sek. 5 BUTY

Wszyscy zawodnicy muszą nosić buty. But będzie uznany za oficjalny, jeżeli jest wykonany z cholewki z płótna, ze skóry lub innych podobnych materiałów.

a. Podeszwy mogą być gładkie, mieć miękkie lub twarde gumowe korki (spajki).

b. Zwykła metalowa podeszwa i metalowy obcas mogą być stosowane, jeżeli kolce na blasze nie przekraczają 1,9 cm (3/4 cala) mierzone od podeszwy lub obcasa buta. Buty z zaokrąglonymi

metalowymi kolcami są nielegalne.

c. Kolce z twardego plastiku, nylonu lub poliuretanu podobne do metalowej podeszwy oraz obcasa nie są dozwolone w żadnym rodzaju rozgrywek w którejkolwiek z kategorii.

d. Buty z wymiennymi wkretami, które są nakręcane na but nie są dozwolone; jednakże, buty z wymiennymi wkretami, które się wkręcają w but są dozwolone.

**TYLKO W DYWIZJACH MŁODZIEŻOWYCH, MODYFIKOWANYM FAST PITCHU ORAZ SLOW PITCHU CO-ED:** Metalowe wkrety są niedozwolone w żadnym rodzaju rozgrywek.

## **Sek. 6. SPRZĘT OCHRONNY.**

a. MASKI (TYLKO FP). Wszyscy łapacze muszą nosić maski, ochraniacze na gardło oraz kaski.

UWAGA: Łapacze (lub inni członkowie drużyny w obronie) muszą nosić maskę, ochraniacz na gardło i kask podczas łapania narzutów rozgrzewających od miotacza narzucającego z deski miotacza lub na terenie do rozgrzewki (bull pen). Jeżeli osoba łapiąca nie ma założonej maski, musi zostać ona zmieniona osobą, która ją założy. Wydłużony metalowy ochraniacz przytwierdzony do maski może być noszony zamiast ochraniacza na gardło.

b. MASKI (TYLKO SP) Młodzieżowi łapacze muszą nosić maskę z kaskiem. Maski są zalecane w Slow Pitchu Seniorskim.

UWAGA: (Sek. 6a I 6b) Hokejowa maska łapacza jest zatwierdzona do użytku przez wszystkich łapaczy. (TYLKO FP) Jeżeli ochraniacz na gardło nie jest wbudowany w maskę, należy do maski dodać ochraniacz na gardło zanim się jej użyje.

c. MASKI NA TWARZ. Każdy zawodnik obrony lub ataku może nosić zatwierdzoną maskę na twarz/ochraniacz. Maski na twarz/ochraniacz, który jest pęknięty lub zdeformowany lub jego materiał wyściełający jest wybrakowany lub zniszczony, jest zakazana i musi być usunięta z meczu.

UWAGA: Łapacz w Fast Pitchu nie może nosić plastikowej maski na twarz/ochraniacza zamiast normalnej maski z ochraniaczem na gardło.

d. OCHRANIACZE NA CIAŁO *Wszyscy łapacze w Fast Pitchu (Seniorskim i młodzieżowym)* muszą nosić ochraniacz na ciało. Kobiety łapacze mogą nosić ochraniacz na ciało w Slow Pitchu.

e. PARKANY (TYLKO FP) Seniorscy i młodzieżowi łapacze muszą nosić parkany, które zasłaniają rzepkę w kolanie.

f. KASKI (TYLKO FP).

UWAGA – Sek. 6f: Każdy kask, który jest uszkodzony, pęknięty, wgnieciony lub zmieniony jest zakazany i musi być usunięty z meczu. i) Każdy zawodnik obrony może nosić czapkę lub zatwierdzony kask **podobnego** koloru, co **strój** drużyny.

Kaski są obowiązkowe w ataku dla pałkarzy, rozgrzewających się pałkarzy, biegaczy, a w młodzieżowych kategoriach (FP i SP) zawodnicy pomagający na stanowiskach trenerów, osoby pomagające przy pałkach (bat boy lub bat girl) będący na boisku lub w boksie.

1) Jeżeli pałkarz nie nosi kasku pomimo rozkazu sędziego, zostanie on wyautowany.

WYJĄTEK 6f-[ii]: Pałkarze rozgrzewający się, młodzi zawodnicy na stanowiskach trenera lub łapacze, którzy będą wyrzuceni z meczu po ostrzeżeniu.

2) Celowe noszenie kasku nieprawidłowo lub celowe zdejmowanie kasku podczas zagrywki, z wyjątkiem home runa odbitego poza ogrodzenie, postrzegane przez sędziego jako działanie umyślne spowoduje natychmiastowe wyautowanie sprawcy. Piłka pozostaje żywa.

WYJĄTEK – 6-f-2; Jeżeli rzucona lub odbita piłka uderzy w specjalnie zdjęty kask, piłka staje się martwa i biegacze muszą wrócić na bazę, którą ostatnio zajmowali w momencie kontaktu piłki z kaskiem. UWAGA: Wyautowanie biegacza za celowe zdjęcie kasku nie anuluje żadnej zagrywki wymuszonej.

3) Jeżeli kask jest przypadkowo usunięty ze swojego właściwego miejsca u pałkarza, pałkarz-biegacza lub biegacza, nie przyznaje się kary a piłka pozostaje w grze. 4) Jeżeli rzucona lub odbita piłka uderzy w kask nieznajdujący się na właściwym miejscu u danej osoby i ten kontakt przeszkadza w wykonaniu zagrywki, lub zawodnik obrony ma kontakt z kaskiem leżącym na ziemi i ten kontakt uniemożliwia mu wykonanie zagrywki, piłka jest martwa, zawodnik ataku, który nosił kask jest wyautowany, nawet w przypadku zdobycia obiegu, kiedy to dany obieg jest anulowany.

#### **Sek. 7. SPRZĘT NA BOISKU.**

Żaden sprzęt nie powinien leżeć na boisku, ani w terytorium fair, ani foul.

EFEKT– Sek. 7: Piłka staje się martwa, jeżeli wejdzie w kontakt z luźnym sprzętem.

a. Jeżeli sprzęt ofensywny spowoduje zablokowanie piłki (i stworzy interferencję), zawodnik, na którym przeprowadzano zagrywkę zostaje wyautowany.

b. Jeżeli trudno osądzić zagrywkę, nie należy wyautować żadnego z biegaczy, ale wrócić wszystkich biegaczy do baz, których ostatnio dotykali w momencie orzeczenia martwej piłki.

c. Jeżeli sprzęt defensywny spowoduje zablokowanie piłki, PATRZ Przepis 8, Sek. 7g.

#### **Sek. 8. STRÓJ**

Wszyscy zawodnicy w drużynie muszą mieć strój tego samego koloru, fasonu i stylu. Odniesienie do strojów trenerów jest umieszczone w Przepisie 4, Sekcji 1b.

**WYJĄTEK: Zawodnicy i trenerzy mogą, z powodów religijnych, nosić zwyczajowe nakrycia głowy oraz odzież, która nie spełnia wymogów standardowych strojów bez ponoszenia kary.**

a. CZAPKI. Czapki baseballowe muszą być jednakowe i są obowiązkowe dla wszystkich męskich zawodników, oraz muszą być noszone prawidłowo. 2) Czapki, daszki i opaski na głowę są opcjonalne dla żeńskich zawodników i mogą być mieszane. Jeżeli noszony jest więcej niż jeden rodzaj nakrycia głowy,

każde musi być tego samego koloru i każde danego typu musi być tego samego koloru i stylu.

**Plastikowe lub twarde daszki są niedozwolone.**

WYJĄTEK: Jeżeli zawodnik obrony zdecyduje się nosić zatwierdzony kask w **podobnym** kolorze co **strój** drużyny, nie będzie on musiał nosić czapki.

b. PODKŁAD. Zawodnicy mogą nosić strój, kolorowy jednolity podkład (może być biały). Noszenie podkładów nie jest obowiązkowe przez wszystkich zawodników, ale zawodnicy je noszący muszą mieć takie same podkłady. Widoczna część podkładu zawodnika nie może być przetarta, postrzępiona lub mieć pocięte rękawy.

c. SPODNIE/SPODNIE DO WŚLIZGÓW. Wszyscy zawodnicy muszą mieć spodnie o długich albo wszyscy o krótkich nogawkach. Zawodnicy mogą nosić spodnie do wślizgów w jednolitym kolorze. Noszenie spodni do wślizgów nie jest obowiązkowe dla wszystkich zawodników, ale jeżeli nosi je więcej niż jeden zawodnik, muszą one być jednakowego koloru i stylu, z wyjątkiem tymczasowych, przypinanych lub wkładek do wślizgów Velcro. Widoczna część spodni do wślizgów zawodnika nie może być przetarta, postrzępiona lub mieć pocięte nogawki.

d. NUMERY. Wszystkie stroje muszą mieć z tyłu numer w kontrastującym kolorze, nie mniejszy niż 15,2 cm (6 cali) zapisany cyframi arabskimi. Numery na strojach menadżera, trenera i zawodników muszą być różne, (numery 1 oraz 01 są przykładami identycznych numerów). Można stosować jedynie całkowite liczby od 01 do 99. Zawodnicy bez numeru nie będą dopuszczeni do gry.

e. NAZWISKA. Nazwiska poszczególnych zawodników mogą znajdować się nad numerami z tyłu wszystkich koszulek strojów.

f. GIPS. Gips (opatrunek gipsowy, szyna metalowa lub inna twarda substancja w swojej ostatecznej formie) nie może być noszona w trakcie meczu.

UWAGA: Wszelki odkryty metal (różny od szyny) może zostać uznana za legalną, jeżeli zostanie wystarczająco okryta miękkim materiałem i zaklejona, oraz zatwierdzona przez sędziego.

**g. BIŻUTERIA.** *Wszelka biżuteria jest zakazana, z wyjątkiem bransoletek lub naszyjników medycznych.* Bransoletki i naszyjniki medyczne nie są uważane za biżuterie, jednak jeżeli są noszone, muszą być przyklejone taśmą do ciała.

***EFEKT – Sek. 8a-g: W przypadku odmówienia przestrzegania postanowień Sekcji 8 zawodnik zostanie usunięty z meczu.***

## **Sek. 9. CAŁY SPRZĘT.**

Pomimo dotychczasowych postanowień, ISF rezerwuje sobie prawo do wstrzymania lub wycofania zgody na wszelki sprzęt, który jedynie w ocenie ISF, w znacznym stopniu zmienia charakter gry, wpływa na bezpieczeństwo jej uczestników lub widzów, lub obraża, iż zawodnik zawdzięcza swoją grę sprzętowi raczej niż swoim osobistym umiejętnością.

## PRZEPIS 4. TRENERZY, ZAWODNICY I ZMIENNICY

### Sek. 1. TRENERZY.

- a. Główny Trener jest odpowiedzialny za wypełnienie kolejności odbijania.
- b. Trenerzy muszą być schludnie ubrani, łącznie z odpowiednim obuwiem lub ubrani w strój drużyny zgodny z jej barwami. Jeżeli trener nosi czapkę, musi ona być zatwierdzonym nakryciem głowy.
- c. Trener ofensywny (trener przy bazie) jest członkiem drużyny w ataku, który zajmuje miejsce na boisku wewnątrz stanowiska trenera.
  1. Dopuszcza się dwóch trenerów, którzy doradzają i dają wskazówki członkom swojej drużyny podczas odbijania.
  2. Jeden ustawiony jest przy pierwszej bazie a drugi przy trzeciej i są oni zobowiązani pozostawać wewnątrz własnych stanowisk trenera. WYJĄTEK: Trener może opuścić stanowisko trenera, aby zasignalizować biegaczowi konieczność zrobienia wślizgu, awansu bądź powrotu na bazę lub aby usunąć się z drogi polowemu, tak długo jak nie przeszkodzi on (interferuje) w zagrywce.
  3. Trener przy bazie może zwracać się tylko do członków własnej drużyny.
  4. Jeden z trenerów może mieć przy sobie na stanowisku trenera protokół, ołówek lub długopis oraz licznik, które to może używać jedynie w celu prowadzenia zapisu gry.
- d. Defensywny trener/menadżer jest członkiem drużyny, która przebywa w obronie. Może on być niegrającym trenerem, który pozostaje w boksie lub grającym trenerem, który zajmuje pozycję na boisku. Trener może udzielać wskazówek i pomagać swojej drużynie podczas gry obronie.
- e. Trenerzy nie mogą używać języka, który odbijałby się negatywnie na zawodnikach, trenerach lub widzach.
- f. Zabronione jest korzystanie z wszelkiego sprzętu komunikacyjnego pomiędzy:
  - Trenerami na boisku;
  - Trenerami i boksem;
  - Trenerami i którymkolwiek zawodnikiem;
  - Terenem dla kibiców, łącznie z boksem, trenerami i zawodnikami.

EFEKT - Sek. 1e-g: Wszelkie naruszenie skutkuje wyrzuceniem trenera **po uprzednim ostrzeżeniu**.

### Sek. 2. KOLEJNOŚĆ ODBIJANIA (LINE UP) ORAZ LISTA ZAWODNIKÓW (ROSTER)

- a. Oficjalna kolejność odbijania musi być wypełniona i złożona Oficjalnemu Protokolantowi lub sędziemu na początku każdego meczu. Sędzia główny zatrzymuje karty na czas trwania meczu.
  - Nie umieszcza się nazwiska zawodnika na line-upie, jeżeli nie jest on obecny lub nie jest w stroju.
  - Wszyscy dostępni zmiennicy powinni być wymienieni we właściwym miejscu z nazwiska, imienia oraz numeru stroju.
  - Legalni zawodnicy wymienieni na liście zawodników (*roster*) mogą być dodani do listy dostępnych zmienników w dowolnym momencie meczu.
  - Nazwisko Głównego Trenera/Menadżera musi być wymienione na karcie kolejności odbijania.
- b. Męskie listy zawodników zawierają tylko zawodników płci męskiej, żeńskie listy zawodników zawierają tylko zawodników płci żeńskiej.

### Sek. 3. ZAWODNICY.

- a. Drużyna składa się z zawodników na następujących pozycjach:
  - 1 Fast Pitch Dziewięciu zawodników: Miotacz (F1), łapacza (F2), pierwszobazowy (F3),

drugobazowy (F4), trzeciobazowy (F5), łącznik (F6), lewopolowy (F7), środkowopolowy (F8) i prawopolowy (F9).

2 Fast Pitch z Wyznaczonym Zawodnikiem (DP). Dziesięciu zawodników: tak samo jak przy Fast Pitchu plus DP.

3 Slow Pitch. Dziesięciu zawodników: miotacz (F1), łapacza (F2), pierwszobazowy (F3), drugobazowy (F4), trzeciobazowy (F5), łącznik (F6), lewopolowy (F7), lewośrodkowopolowy (F8), prawopolowy (F9) i prawośrodkowopolowy (F10).

4 Slow Pitch z Dodatkowym Zawodnikiem (Extra Player EP). Jedenastu zawodników: Tak samo jak przy Slow Pitchu plus EP, który odbija w kolejności odbijania.

5 Co-ed (Koedukacyjny/Mieszany) Slow Pitch: Dziesięciu zawodników – (pięciu mężczyzn i pięć kobiet) o następujących wymogach co do pozycji: Dwóch mężczyzn i dwie kobiety zarówno w Infeldzie jak i na zapolu, jeden mężczyzna i jedna kobieta jako miotacz, i łapacz.

6 Co-ed Slow Pitch z Dodatkowym Zawodnikiem (Extra Player EP). Dwunastu zawodników – sześciu mężczyzn i sześć kobiet: Tak samo jak przy Co-ed Slow Pitchu plus EP, który odbija w kolejności odbijania.

#### UWAGA:

a. Zawodnicy drużyny w obronie mogą być ustawieni w dowolnym miejscu na terytorium fair, poza łapaczem, który musi się znajdować na stanowisku łapacza, oraz miotacza, który musi się znajdować w legalnej pozycji miotania przed każdym narzutem, lub wewnątrz okręgu miotacza (TYLKO FP) kiedy wprowadza piłkę do gry.

b. Drużyna musi posiadać wymaganą liczbę zawodników w swoim obszarze aby rozpocząć lub kontynuować grę.

**WYJĄTEK: (TYLKO CO-ED SP) Drużyna może grać mając nierówną ilość mężczyzn i kobiet.**

EFEKT - Sek. 3b: Mecz jest oddany walkowerem.

**WYJĄTEK: (TYLKO CO-ED SP) Mecz nie jest oddany walkowerem, ale musi zostać orzeczony aut, gdy dwóch zawodników tej samej płci odbija po sobie.**

#### **Sek. 4. ZAWODNICY ROZPOCZYNAJĄCY MECZ ( Z PIERWOTNEJ LISTY ODBIJANIA).**

Zawodnik rozpoczynający mecz staje się oficjalnym zawodnikiem, gdy line-up jest sprawdzony i zatwierdzony przez sędziego głównego i przedstawiciela drużyny podczas narady przedmeczowej.

a. Nazwiska mogą być wpisane na oficjalny line-up przed tą naradą.

b. Jednakże, w przypadku kontuzji lub choroby, można nanieść poprawki podczas narady przedmeczowej z sędziami. Wymieniony zmiennik może zająć pozycję zawodnika, którego imię widnieje na liście odbijania jego drużyny. Wtedy, to on staje się zawodnikiem rozpoczynającym mecz.

c. Zawodnik w ten sposób zmieniony na naradzie mógłby wejść do meczu, jako zmiennik, w dowolnym późniejszym momencie meczu.

#### **Sek. 5. WYZNACZONY ZAWODNIK. (TYLKO FP)**

a. Wyznaczony Zawodnik, zwany również „DP”, może być używany jako pałkarz za każdego zawodnika obrony, pod warunkiem, że zostanie to zaznaczone przed rozpoczęciem meczu i jego imię zostanie wprowadzone do kolejności odbijania jako jednego z dziewięciu odbijających zawodników.

b. DP rozpoczynający mecz może zostać zmieniony i może wrócić do meczu jeden raz, tak długo jako wróci na pozycję w kolejności odbijania, którą zajmował gdy został zdjęty z meczu.

c. Nazwisko zawodnika obrony, za którego odbija DP, (również zwanego „**RUCHOMYM ZAWODNIKIEM**” – *eng. FLEX*) będzie umieszczone w dziesiątej (10) pozycji w kolejności

odbijania.

d. Zawodnik rozpoczynający mecz jako DP musi pozostać na tej samej pozycji w kolejności odbijania tak długo, jak pozostaje w meczu.

e. DP i jego zmiennik nigdy nie mogą jednocześnie grać w ataku.

f. DP może zostać zmieniony w dowolnym momencie, przez pałkarza lub biegacza, lub przez Ruchomego Zawodnika, za którego odbija.

UWAGA: Gdy Ruchomy Zawodnik zastępuje DP w ofensywnej kolejności odbijania, nie liczy się to jako zmiana, ale manewr ten musi być zaznaczony sędziemu. Jeżeli DP rozpoczynający mecz jest zmieniony w ataku przez Ruchomego Zawodnika, lub zmiennika, uznaje się, że DP został zdjęty z meczu.

1 Jeżeli został zmieniony przez Ruchomego Zawodnika, to liczba zawodników zmniejsza się z dziesięciu do dziewięciu. Jeżeli DP nie wróci do meczu, mecz może trwać dalej i legalnie się zakończyć z udziałem dziewięciu zawodników.

2 Jeżeli DP wróci do meczu, może on grać w ataku i obronie (wtedy w meczu udział bierze dziewięciu zawodników) lub może odbijać w swoim pierwotnym miejscu w kolejności odbijania, kiedy to Ruchomy Zawodnik wraca na 10. pozycję i ponownie gra tylko w obronie.

EFEKT - Sek. 5a-f: Postanowienia Przepisu 4 Sek. 8 wraz z karami za wykroczenie mają zastosowanie. Umieszczenie DP w pozycji odbijania innej niż jego początkowa pozycja jest uważana za Nielegalną Zmianę Powrotną i jej skutkiem jest wyrzucenie zarówno trenera/menadżera (którego imię widnieje na liście odbijania) oraz DP lub jego zmiennika.

g. DP może grać w obronie na dowolnej pozycji. Jeżeli DP zagra w obronie za innego zawodnika niż Ruchomy Zawodnik, ten zawodnik będzie nadal odbijał, ale nie grał w obronie NIE uważa się, że ta osoba opuściła mecz).

h. DP może grać w obronie za Ruchomego Zawodnika, wtedy uważa się, iż ta osoba zeszła z meczu, zmniejszając liczbę zawodników do dziewięciu. **UWAGA: Gdy DP zastępuje Ruchomego Zawodnika w obronie, nie liczy się to jako zmiana, ale manewr ten musi być zaznaczony sędziemu.**

i. Ruchomy Zawodnik może zostać zmieniony w dowolnym momencie przez legalnego zmiennika. **Ruchomy Zawodnik rozpoczynający mecz** może powrócić do meczu jedynie raz, albo na 10. pozycji lub w miejsce kolejności odbijania DP.

1 Jeżeli wraca na 10. pozycję, ponownie będzie grał tylko w obronie, ale może grać na dowolnej pozycji w obronie.

2 Jeżeli powraca w miejsce odbijania DP, będzie grał w obronie i w ataku, a mecz będzie kontynuowany z dziewięcioma zawodnikami.

EFEKT - Sek. 5g-i: Postanowienia Przepisu 4 Sek.8 wraz z karami za wykroczenie mają zastosowanie. **Umieszczenie Ruchomego Zawodnika w kolejności odbijania w innym miejscu niż DP rozpoczynający mecz skutkuje w orzeczeniu Ruchomego Zawodnika Zawodnikiem Nielegalnym.**

## **Sek. 6. DODATKOWY ZAWODNIK. (TYLKO SP)**

a. DODATKOWY ZAWODNIK, zwany również „EP” jest pozycją opcjonalną, ale jeżeli ma być użyty, musi to być postanowione przed rozpoczęciem meczu i nazwisko tego zawodnika musi widnieć na line-upie, jako jedno z nazwisk jedenastu pałkarzy w kolejności odbijania.

b. Jeżeli EP jest użyty, musi on być używany przez cały mecz. UWAGA: Jeżeli nie ukończy się meczu

z EP, mecz zostaje oddany walkowerem.

c. Jeżeli EP jest użyty, cała jedenastka musi odbijać i dowolna dziesiątka może grać w obronie. Pozycje w obronie mogą być zmieniane, ale kolejność odbijania musi pozostać bez zmian.

d. (TYLKO CO-ED) Jeżeli korzysta się z dwóch EP, cała dwunastka musi odbijać i dowolna dziesiątka (pięciu mężczyzn i pięć kobiet) może grać w obronie. Pozycje w obronie mogą być zmieniane, tak długo jak przestrzegane będzie rozstawienie pozycji dla Co-ed. Kolejność odbijania musi pozostać bez zmian przez cały mecz. **WYJĄTEK:** Jeżeli drużyna nie może ukończyć meczu korzystając z dwóch EP, mogą kontynuować z jednym tylko EP, ale automatycznie przyznaje się aut, gdy przychodzi kolej odbijania brakującego EP.

e. EP musi pozostać w tym samym miejscu w kolejności odbijania przez cały mecz.

f. ***EP rozpoczynający mecz może do niego powrócić jeden raz, po tym jak został zmieniony, tak długo jak powróci na to samo miejsce w kolejności odbijania, które zajmował opuszczając mecz, inne niż jako Zamienny Gracz.*** . EFEKT - Sek. 6a-f: W przypadku naruszenie powyższych postanowień (z wyjątkiem Sek. 6d), lub skorzysta z nielegalnego EP, zawodnik łamiący przepisy zostanie wyrzucony z meczu.

### **Sek. 7. ZMIANA POWROTNA.**

a. Każdy zawodnik rozpoczynający mecz może zostać zdjęty i powrócić raz do meczu, pod warunkiem, że dany zawodnik zajmuje zawsze to samo miejsce w kolejności odbijania.

***WYJĄTEK: Jeżeli zawodnik rozpoczynający mecz (obecnie nie znajdujący się w line-upie) jest wprowadzony do kolejności odbijania jako Zamienny Gracz.***

UWAGA: Oryginalny zawodnik i jego zmiennik/zmiennicy nie mogą widnieć jednocześnie w kolejności odbijania.

b. Jeżeli menadżer/trener zdejmą zmiennika z meczu i później w meczu wprowadzą tego zmiennika ponownie do meczu, będzie to uważane za Nielegalną Zmianę Powrotną.

***WYJĄTEK: Kiedy zmiennik jest używany jako Zamienny Gracz.***

c. ***Kiedy zawodnik rozpoczynający mecz powróci do meczu i zajmie inne miejsce w kolejności odbijania, jest to***

***uważane za Nielegalną Zmianę Powrotną. WYJĄTEK: Gdy Ruchowy Zawodnik wraca do meczu w miejsce odbijania DP.***

EFEKT - Sek. 7a-c:

1 Naruszenie przepisów zmian powrotnych jest rozważane jak apelacja, która może zostać złożona w dowolnym momencie, gdy Nielegalny Zmiennik bierze udział w meczu.

2 Apelacja nie musi zostać złożona przed następnym narzutem; jednakże, wszystkie zagrywki, które mają miejsce podczas, gdy Nielegalny Zmiennik gra, będą uznane za ważne i nie mogą być zmienione.

3 Karą za Nielegalną Zmianę Powrotną jest: wyrzucenie zarówno menadżera/trenera (którego imię widnieć na line-upie) jak i Nielegalnego Zmiennika.

4 Sędziemu należy podać nazwisko nowego trenera, który przejmie odpowiedzialność za drużynę.

UWAGA: Jeżeli Nielegalna Zmiana Powrotna również narusza Przepis dotyczący niezgłoszenia zmiany (Przepis 4, Sek. 8g) te kary również są stosowalne.

### **Sek. 8. ZMIENNICY/NIELEGALNI ZAWODNICY.**

Zmiennik może zająć pozycję zawodnika, którego imię widnieje na liście odbijania jego drużyny. Następujące przepisy regulują kwestie zmiany zawodników.

a. Trener lub przedstawiciel drużyny robiącej zmianę musi bezzwłocznie powiadomić sędziego głównego w momencie wejścia zmiennika do meczu. Sędzia główny zgłasza zmianę protokolantowi. Zmiennik nie znajduje się oficjalnie w meczu do póty nie zostanie wykonany narzut, bądź wykonana zagrywka.

1. (TYLKO FP) Jeżeli DP zmienia Ruchomego Zawodnika, lub Ruchomy Zawodnik zmienia DP, zmiana ta musi być zgłoszona sędziemu. KARA: Jeżeli się tego nie uczyni, sytuację tę traktuje się tak samo jak Niezgłoszoną Zmianę/Nielegalnego Zawodnika.

b. Jeżeli zmiennik wejdzie do meczu bez zgłaszania, i po narzucie (legalnym lub nielegalnym), lub po zakończonej zagrywce, zawodnik będzie "Ogłoszony Pozbawionym Prawa do Gry" kiedy zostanie to odkryte. Użycie niezgłoszonego zmiennika, nielegalnego zmiennika, niezgłoszonego zamiennego gracza, lub niezgłoszonego powracającego zawodnika zgodnie z Przepisem o Zamiennym Graczu, jest traktowana jako apelacja uczyniona przez drużynę atakującą i musi zostać zgłoszona sędziemu, podczas gdy ten zawodnik jest w meczu. Jeżeli menadżer drużyny lub zawodnik naruszający przepisy poinformuje sędziego zanim drużyna atakująca złoży apelację, naruszenie przepisów nie ma miejsca nie zależnie od tego, jak długo zawodnik (zawodnicy) brali udział w meczu. Wszelkie zagrywki mające miejsce przed tym odkryciem są legalne. Jeżeli drużyna naruszająca przepisy nie ma zmiennika, którym mogłaby zastąpić zawodnika „Ogłoszonego Pozbawionym Prawa do Gry” (lub jeżeli zawodnik rozpoczynający mecz powrócił do meczu jeden raz), mecz zostaje oddany walkowerem.

#### WYJĄTEK 8b:

1 Jeżeli Niezgłoszony Zmiennik w obronie odbije i bezpiecznie zdobędzie bazę, i następnie ujawnione jest, że jest w meczu nielegalnie i złożona jest apelacja przed narzutem do kolejnego pałkarza, lub jeżeli na koniec meczu i zanim sędziowie opuszczą boisko, wszyscy biegacze (łącznie z pałkarzem) wrócą na zajmowane przez siebie bazy przy odbitej piłce, a Niezgłoszony Zmiennik zostaje "Ogłoszony Bezprawnym" i wyautowany Wszystkie auty wynikające z tej zagrywki pozostają.

2 Jeżeli Zmiennik jest Nielegalnym Zawodnikiem, z dowolnego powodu, zmiennik podlega karze za to

Naruszenie. UWAGA: Użycie niezgłoszonego zmiennika, nielegalnego zmiennika, niezgłoszonego zamiennego gracza, lub niezgłoszonego powracającego zawodnika zgodnie z Przepisem o Zamiennym Graczu, jest traktowana jako apelacja uczyniona przez drużynę atakującą i musi zostać zgłoszona sędziemu, podczas gdy ten zawodnik jest w meczu.

c. Każdy zawodnik może zostać zmieniony w meczu, gdy piłka jest martwa.

d. Jeżeli kontuzja uniemożliwia pałkarzowi-biegaczowi (lub biegaczowi) awans do przyznanej mu bazy, a piłka jest martwa, pałkarz-biegacz (lub biegacz) może zostać zmieniony. Zmiennik może awansować do przyznanej bazy (baz). Zmiennik musi legalnie dotknąć przyznanej lub ominiętej bazy, która wcześniej była niedotknięta.

e. Zawodnik zmieniony z meczu nie może uczestniczyć w meczu ponownie, chyba że jako trener. WYJĄTEK: Zawodnik rozpoczynający mecz może tylko raz powrócić do meczu.

f. Wielokrotne zmiany mogą być zrobione za zawodnika wymienionego w rozpoczynającej kolejności odbijania, ale żaden zmiennik nie może powrócić do meczu po zdjęciu go z line-upu, z wyjątkiem powrotu jako Zamienny Gracza. UWAGA: Postanowienie Przepisu 4, Sekcji 8 nie mają zastosowania, w przypadku użycia „Zamiennego Gracza”, chyba że zostanie złożona apelacja dotycząca niezgłoszenia wejścia takiego zawodnika do meczu. (Patrz Przepis 4, Sek. 11)

g. Nielegalny zawodnik, jest to zawodnik, który zajmuje widnieje w kolejności odbijania, w obronie

albo w ataku, i nie posiada prawa do przebywania na tej pozycji. Zawodnik, który nie naruszy Przepisu o Nielegalnym Zawodniku dopóki jeden narzut (legalny lub nielegalny) zostanie uczyniony, lub dopóki zagrywka nie zostanie wykonana.

**EFEKT– Sek. 8g: DO NIELEGALNYCH ZAWODNIKÓW ZALICZA SIĘ:**

1. **NIELEGALNY MIOTACZ.** Nielegalny miotacz jest to zawodnik, który powraca miotać, po tym, jak został usunięty z pozycji miotacza przez sędziego. **KARA:** Gdy wykryty, nielegalny miotacza zostanie wyrzucony z meczu. **UWAGA:** Miotacz, który został usunięty z pozycji miotacza w wyniku przekroczenia limitu narad drużyny w obronie, lub (TYLKO SP) za miotanie z zbyt dużą prędkością, może wrócić do meczu, ale nie jako miotacz.

2. **NIELEGALNY PAŁKARZ.** (Tylko FP) Umieszczenie Ruchomego Zawodnika w jedną z pierwszych dziewięciu pozycji kolejności odbijania za osobą inną, niż oryginalny DP.

3. **NIELEGALNY BIEGACZ.** Sytuacja z nielegalnymi biegaczami ma miejsce zawsze, gdy drużyna umieści zawodnika już widniejącego w line-upie jako biegacza za innego ofensywnego biegacza.

(a) (Tylko FP) **RUCHOMY ZAWODNIK** jest uważany za Nielegalnego biegacza, gdy jest wstawiony, aby biec za osobą inną niż oryginalny DP lub jego zmiennika.

4. **NIELEGALNA ZMIANA POWROTNA/NIEZGŁOSZONY ZMIENNIK** Nielegalna zmiana powrotna ma miejsce, gdy:

(a) Zawodnik rozpoczynający mecz powraca do meczu po raz drugi po byciu zmienionym dwukrotnie.

(b) Zawodnik rozpoczynający mecz powraca do meczu, ale nie jest umieszczony na swoim pierwotnym miejscu w kolejności odbijania.

**WYJĄTEK (TYLKO FP):** Ruchomy Zawodnik może wrócić do meczu na miejsce odbijania DP lub na swoją oryginalną 10. pozycję w kolejności odbijania.

**EFEKT:** Sekcje 2-4: Każdą akcję, która ma miejsce podczas pobytu Niezgłoszonego Zmiennika/Nielegalnego Zawodnika na boisku należy rozpatrzyć w następujący sposób:

**ATAK:** Jeżeli obrona wykryje Nielegalnego zawodnika/Niezgłoszonego Zmiennika:

(a) Gdy nielegalny zawodnik jest na palce, zostanie od „Ogłoszony Bezprawnym” i jego zmiennik wznowi stan boli i strajków. Każdy awans biegaczy podczas pobytu Nielegalnego Zawodnika na palce jest uznany za legalny

(b) Po zakończonym wejściu na pałkę przez Nielegalnego Zawodnika i przed następnym legalnym lub nielegalnym narzutem, zanim drużyna defensywna zejdzie z boiska lub zanim sędziowie opuszczą mecz, Nielegalnego Zawodnika orzeka się za wyautowanego oraz "Ogłasza Bezprawnym". Każdy awans biegaczy w wyniku akcji Nielegalnego Zawodnika stającego się pałkarzem-biegaczem zostaje anulowany. Wszelkie auty wynikające z tej zagrywki pozostają.

(c) Po zakończonym wejściu na pałkę przez Nielegalnego Zawodnika, i przed następnym narzutem legalnym lub nielegalnym, lub po tym, jak obrona zesła z boiska, Nielegalnego Zawodnika "Ogłasza się Bezprawnym". Jeżeli nadal znajduje się on na bazie, legalny zmiennik wejdzie na tę bazę. Każdy awans biegaczy w wyniku akcji Nielegalnego Zawodnika stającego się pałkarzem-biegaczem jest legalny.

(d) Jeżeli zawodnik jest w meczu nielegalnie jako biegacz, i zostanie to zgłoszone sędziemu przed następnym legalnym lub nielegalnym narzutem, jest to naprawialna sytuacja.

(e) Jeżeli zawodnik jest w meczu nielegalnie jako biegacz, i zostaje wykryty po legalnym lub nielegalnym narzucie, lub wykonanej zagrywce, zawodnika „Ogłasza się Bezprawnym” i zmienia na bazie. Wszelkie awanse biegacz(y) jest legalny. **OBRONA:** Jeżeli atak wykryje Nielegalnego

*zawodnika/Niezgłoszonego Zmiennika:*

*(a) Po zakończonej zagrywce przez Nielegalnego Zawodnika i przed następnym legalnym lub nielegalnym narzutem, zanim drużyna defensywna zejdzie z boiska lub zanim sędziowie opuszczą mecz, Nielegalnego Zawodnika "Ogłasza się Bezprawnym" i drużyna w ataku ma wybór:*

*Przyjęcie wyniku zagrywki, lub*

*(2) Pozwolić ostatniemu pałkarzowi powrócić i przejąć stan boli i strajków, który miał pałkarz, zanim wykryto Nielegalnego Zawodnika. Każdy biegacz wróciłby wtedy na bazę, którą zajmował przed zagrywką.*

*(b) Po legalnym lub nielegalnym narzucie do następnego pałkarza, Nielegalny Zawodnik jest „Ogłoszony Bezprawnym” i wszystkie zagrywki zostają niezmienione.*

UWAGA: Postanowienie Przepisu 4, Sekcji 8 nie mają zastosowania, w przypadku użycia „Zamiennego Gracza”, **chyba, że zostanie złożona apelacja dotycząca niezgłoszenia wejścia takiego zawodnika do meczu.** (Patrz Przepis 4, Sek. 11)

### **Sek. 9. PODWAŻANIE ORZECZEŃ.**

W przypadku podważanie któregoś z orzeczeń sędziego dotyczącego osądu przez dowolnego członka drużyny, sędzia wyda drużynie ostrzeżenie. W przypadku powtórzenia się wykroczenia, sędzia wyrzuci danego członka drużyny z meczu.

### **Sek. 10. ZACHOWANIE W BOKSIE.**

Trenerzy, zawodnicy, zmiennicy, oraz pozostały personel na ławce nie może przebywać poza wyznaczonym na boks terenem, z wyjątkiem sytuacji określonych w przepisach lub uznanych za słuszne przez sędziego.

UWAGA: Nie dotyczy to rozgrzewającego się pałkarza (który musi przebywać w okręgu do rozgrzewki), na początku meczu, pomiędzy zmianami lub podczas rozgrzewki nowego miotacza.

EFEKT- Sek. 10: Pierwsze złamanie tego przepisu skutkuje ostrzeżeniem. W przypadku powtórzenia się wykroczenia, sędzia wyrzuci danego członka drużyny z meczu.

### **Sek. 11. ZAMIENNY GRACZ.**

W sytuacji, gdy dowolny zawodnik krwawi w trakcie meczu, musi on być wycofany z meczu, jeżeli krwawienie nie może być zatamowane w rozsądnym czasie, lub jeżeli jego strój pokryje się krwią. Zawodnik Wycofany z meczu nie może powrócić do meczu dopóki krwawienie nie ustanie, kontuzja nie zostanie oczyszczona i opatrzona i, jeżeli konieczne, jego strój zmieniony.

UWAGA: Jeżeli wymagana jest zmiana numeru ze względu na nową koszulkę stroju, nie stosuje się kary, **ale należy sędziego powiadomić o nowym numerze.**

a. Zawodnik Wycofany z meczu zostanie zastąpiony Zamiennym Graczem, który może grać za wycofanego zawodnika do końca trwającej zmiany (tj. do końca zmiany drużyny pałkującej jako druga), ORAZ przez następną całą zmianę.

b. **Sędzia MUSI być poinformowany, że Zamienny Gracza wchodzi do meczu. EFEKT 11a-b:**

*Użycie bezprawnego „Zamiennego Gracza” będzie uważane za Nielegalną Zmianę Powrotną z zastosowaniem odpowiednich kar.*

*W przypadku niezgłoszenia sędziemu użycia „Zamiennego Gracza”, na podstawie legalnej apelacji, zawodnik ten będzie podlegał postanowieniom Przepisu o „Niezgłoszonym Zmienniku”.*

c. Zamienny Gracz może odbijać w miejscu wycofanego zawodnika oraz grać za niego w obronie bez żadnych dodatkowych obostrzeń.

d. Zawodnik Wycofany z meczu może powrócić do meczu w dowolnym momencie **podczas trwania okresu opisanego w (a) bez bycia uznanym za zmiennika.**

e. Sędzia MUSI zostać poinformowany, że zawodnik wycofany z meczu do niego wraca. EFEKT - Sek. 11d-e:

Jeżeli wycofany zawodnik nie jest w stanie wrócić do meczu po okresie opisanym w (a), należy traktować Zamiennego Gracza jako zmiennika na podstawie postanowień Przepisu dotyczącego Zmienników.

Jeżeli Zamienny Gracz brał już wcześniej udział w meczu, wtedy musi on zostać zmieniony przez legalnego zmiennika, który jeszcze w meczu nie grał.

Gdyby drużyna nie dysponowała legalnym zmiennikiem, mecz zostaje oddany walkowerem.

*W przypadku niezgłoszenia sędziemu powrotu wycofanego zawodnika, na podstawie legalnej apelacji, zawodnik ten będzie podlegał postanowieniom Przepisu o „Niezgłoszonym Zmienniku”.*

*f. Zawodnik Wycofany z meczu może później wejść ponownie do meczu po upływie okresu opisanego w (a), na podstawie postanowień Przepisu dotyczącego Zmiany Powrotnej.*

*g. (Tylko Co-ed Slow Pitch) W przypadku użycia „Zamiennego Gracza”, musi on być tej samej płci, co zawodnik kontuzjowany i krwawiący.*

*h. Użycia Zamiennego Gracza nie podlega postanowieniom Przepisu o Zmianach (z wyjątkiem, gdy jest ono niezgłoszone sędziemu), pod warunkiem, że Zawodnik Wycofany z meczu powróci do niego w dopuszczonym czasie.*

## PRZEPIS 5 - MECZ

### Sek. 1. WYBÓR PAŁKI.

Wybór pierwszej i ostatniej drużyny na pałce w zmianie jest dokonany n podstawie rzutu monetą, chyba że przepisy organizacji, która organizuje mecz mówi inaczej.

### Sek. 2. STAN BOISKA.

O stanie podłoża na boisku meczowym może zdecydować jedynie sędzia główny.

### Sek. 3. MECZ REGULAMINOWY.

Mecz regulaminowy składa się z siedmiu zmian.

a. Nie ma konieczności rozgrywania pełnych siedmiu zmian, jeżeli drużyna, która jest na pałce jako druga zdobyła więcej obiegów w sześciu zmianach lub przed trzecim autem w ostatniej z siedmiu zmian.

b. Mecz zremisowany po rozegraniu siedmiu zmian będzie kontynuowany poprzez rozegranie dodatkowych zmian, lub dopóki jedna ze stron nie zdobędzie więcej obiegów niż druga na koniec pełnej zmiany, lub dopóki druga drużyna na pałce nie zdobędzie więcej obiegów w swojej połowce zmiany zanim zostanie zrobiony trzeci aut.

c. Mecz zakończony przez sędziego będzie meczem regulaminowym, jeżeli rozegrano pięć i więcej pełnych zmian, lub jeżeli druga drużyna na pałce zdobyła więcej obiegów niż przeciwnicy w pięciu i więcej zmianach. Sędzia jest upoważniony do zakończenia meczu w dowolnym momencie ze względu na ciemność, deszcz, pożar, panikę lub z innych powodów, które mogą zagrażać organizatorowi lub zawodnikom.

d. Regulaminowy mecz zremisowany zostanie ogłoszony, jeżeli wynik jest równy, gdy mecz zostaje zakończony na koniec pięciu lub więcej pełnych zmian, lub jeżeli drużyna druga na pałce wyrównała wynik w niepełnej zmianie.

e. Postanowienia te nie mają zastosowania do wszelkich działań ze strony zawodników lub widzów, które mogą wymagać zakończenia meczu poprzez przyznanie walkoweru. Sędzia może oddać mecz walkowerem, jeżeli którykolwiek członek drużyny lub widz zaatakuje fizycznie sędziego.

f. Sędzia orzeknie walkower na korzyść drużyny, która nie zawiniła, w następujących przypadkach:

Jeżeli drużyna nie pojawi się na boisku lub, będąc na boisku, odmawia rozpoczęcia meczu o godzinie, która była ustalona w grafiku meczy lub nie rozpocznie meczu w czasie określonym przez organizację, która organizuje mecz.

Jeżeli, po rozpoczęciu przez drużynę meczu, jedna ze stron odmawia gry, chyba że mecz został zawieszony lub zakończony przez sędziego.

Jeżeli, po zwieszeniu gry przez sędziego, jednej ze stron nie powiedzie się wznowie gry w przeciągu dwóch minut od komendy sędziego „PLAY BALL”.

Jeżeli drużyna zastosuje taktyki mające na celu opóźnienie lub przyspieszenie meczu.

Jeżeli, po ostrzeżeniu od sędziego, dowolny przepis zostanie celowo naruszony.

Jeżeli rozkaz usunięcia lub wyrzucenia zawodnika lub innej osoby upoważnionej do przebywania w boksie drużyny nie zostaje wypełniony w przeciągu jednej minuty.

Jeżeli, z powodu usunięcia lub wyrzucenia zawodników z meczu przez sędziego lub z dowolnego innego powodu, jest mniej niż 9 (TYLKO FP), 10 (FP z DP), 10 (TYŁO SP), lub 11 (SP Z EP) zawodników w którejś z drużyn.

Jeżeli Zawodnik ogłoszony Bezprawnym wróci do meczu i zostanie wykonany jeden narzut.

***Jeżeli zostanie wykryte, że wyrzucony z meczu zawodnik/trener/menadżer ponownie bierze w nim udział.***

g. Mecz, który jest

1. Nie uważany za regulaminowy, lub
2. Regulaminowym zremisowanym meczem, będzie ponownie rozegrany od początku. Początkowego listy odbijania mogą być zmienione, gdy mecz ponownie rozgrywany.

WYJĄTEK: Jeżeli Główny Sędzia Turnieju zawiesi mecz statusu Olimpijskiego, Mistrzostw Świata lub Kontynentu, mecz ten będzie wznowiony dokładnie w momencie, w którym go zawieszono.

#### **Sek. 4. ZWYCIĘZCA MECZU.**

Zwycięzcą jest drużyna, która zdobyła więcej obiegów w regulaminowym meczu.

- a. Wynik zakończono regulaminowego meczu jest to wynik na koniec ostatniej pełnej zmiany, chyba że drużyna druga na pałce zdobyła więcej obiegów niż pierwsza w niepełnej zmianie. W tym przypadku, wynikiem będzie ten stan obiegów niepełnej zmiany.
- b. Wynik regulaminowego zremisowanego meczu jest to remisowy wynik w momencie, gdy mecz został zakończony. Regulaminowym zremisowanym meczem, będzie ponownie rozegrany od początku.
- c. Wynik meczu oddanego walkowerem wynosi 7-0 na korzyść drużyny, która nie zawiñła.

#### **Sek. 5. PRZEWAGA PUNKTOWA.**

- a. Przepis dotyczący przewagi punktowej musi być stosowany na wszystkich Mistrzostwach ISF.  
(TYLKO FP i MP) Dwadzieścia (20) obiegów po trzech (3) zmianach, piętnaście (15) obiegów po czterech (4) zmianach **lub siedem (7) obiegów po pięciu (5) zmianach.**  
(TYLKO SP) Dwadzieścia (20) obiegów po trzech (4) zmianach, piętnaście (15) obiegów po pięciu (5).
- b. Pełne zmiany muszą być rozgrywane, chyba że druga drużyna na pałce zdobyła wymaganą liczbę obiegów będąc na pałce. Gdy pierwsza drużyna na pałce osiągnie wymaganą liczbę obiegów w pierwszej połowie zmiany, druga drużyna na pałce musi mieć możliwość odbijać w drugiej połowie zmiany.

#### **Sek. 6. TIE-BREAK (PRZEŁAMANIE REMISU)**

Rozpoczynając od początku ósmej zmiany, i w każdej następnej połowie zmiany, drużyna w ataku rozpoczyna swoje wejścia na pałkę zawodnikiem, który na liście odbijania jest dziewiąty (9. w FP), dziesiąty (10. w SP, 11. w SP z EP lub 12. w Co-ed SP z EP) umieszczonym na drugiej bazie w danej połowie zmiany. Zawodnik, który jest biegaczem może zostać zmieniony zgodnie z przepisami o zmianach.

***UWAGA: Jeżeli niewłaściwy zawodnik z kolejności odbijania jest umieszczony na drugiej bazie, można naprawić tę pomyłkę tak szybko, jak zostanie ona zauważona. Nie ma żadnej kary.***

#### **Sek. 7. ZDOBYWANIE OBIEGÓW.**

- a. Jeden obieg jest zdobyty za każdym razem, gdy biegacz legalnie dotknie pierwszej, drugiej, trzeciej i domowej bazy zanim zostaną wykonane trzy auty.

***WYJĄTEK: Przy tie-breaku, biegacz zaczynający na drugiej bazie nie musi dotknąć pierwszej bazy, aby legalnie zdobyć obieg.***

- b. Obieg nie jest zaliczony, jeżeli trzeci aut zmiany został wykonany w wyniku

- 1 Wyautowania pałkarza-biegacza zanim legalnie dotknał on pierwszej bazy.
- 2 Wymuszonego autu na biegaczu (łącznie z apelacją) przez fakt, że pałkarz stał się pałkarzem-biegaczem.
- 3 (TYLKO FP) Biegacz traci kontakt z bazą, która zajmuje zanim narzut zostanie wypuszczony.
- 4 (TYLKO SP) Biegacz traci kontakt z bazą, która zajmuje zanim narzut zostanie odbity lub osiągnie bazę domową.
- 5 Poprzedzający biegacz zostanie wyautowany.

## Sek. 8. NARADY

a. Narada Ofensywna Tylko jedna ofensywna narada może być zwołana w zmianie.

UWAGA: 1. Oznacza to naradę z pałkarzem, biegaczem, rozgrzewającym się pałkarzem i trenerów ze sobą.

- 1 Za naradę nie uznaje się sytuacji, gdy miotacz zakłada kurtkę będąc na bazie lub gdy drużyna w ataku naradza się podczas narady drużyny w obronie, pod warunkiem, że atakujący są do gry wraz z drużyną defensywną.
- 2 Sędziowie nie powinni zezwolić na taką konferencję częściej niż raz w zmianie.

EFEKT– Sek. 8a: Druga narada będzie ukarana wyrzuceniem z meczu menadżera lub trenera należącego na drugą naradę.

b. Narada Defensywna Jedynie trzy narady defensywne mogą mieć miejsce w siedmio-zmianowym meczu. Przyznaje się dodatkowo jedną naradę na zmianę, za każdą zmianę powyżej siódmej.

UWAGA: 1. Za naradę uważa się sytuację, gdy zawodnicy z boiska schodzą ze swoich pozycji i udają się do boksu po instrukcję niezależnie, czy wzięto "Czas".

- 1 Jeżeli menadżer/trener z boksu zgłasza zmianę sędziemu, nie jest to uznane za naradę defensywną. **Po dokonaniu zmiany, menadżer następnie może przejść linię faul, aby porozmawiać z dowolnym zawodnikiem obrony.**
- 2 Narada się kończy, gdy menadżer/trener przekroczy linię faul wracając do boksu.
- 3 Konferencje **się sumują** i ich liczenie nie zaczyna się od nowa gdy nowy **miotacz** wchodzi do meczu.
- 4 Jeżeli wszystkie trzy narady zostaną wykorzystane podczas pierwszych siedmiu zmian, są one już stracone i drużyna może jedynie korzystać z możliwości narad w dodatkowych zmianach.
- 5 Nie jest to narada defensywna, jeżeli:

(a) Naradzają się podczas Ofensywnej Konferencji, pod warunkiem, że są gotowi do gry gdy drużyna w ataku jest gotowa.

**(b) Wykrzykują instrukcję z boksu.**

**(c) Menadżera grający w meczu naradza się z dowolnym zawodnikiem obrony, jednakże sędzia może kontrolować spotkania pomiędzy grającym menadżerem i miotaczem poprzez najpierw danie ostrzeżenia a następnie przez wyrzucenie grającego menadżera z meczu.**

EFEKT: Sek. 8b. Czwarta i każda kolejna narada w siedmiozmianowym meczu, lub za każdą naradę w dodatkowych zmianach, będzie skutkować w orzeczeniu miotacza, który jest wymieniony jako miotacz w momencie poza przepisowej narady, jako Nielegalnego Miotacza, który nie może miotać do końca meczu.

UWAGA: Ogłoszony Nielegalny Miotacz może grać w obronie na innej pozycji, ale nie może ponownie miotać.

c. Narady nie będą naliczane, jeżeli mają miejsce w momencie zawieszenia gry przez sędziego.

## PRZEPIS 6. MIOTANIE (Tylko Fast Pitch).

**N.B. EFEKTY dla wszystkich Sekcji 1 – 7 znajdują się na końcu Sekcji 7:**

### Sek. 1. CZYNNOSCI WSTĘPNE.

Przed rozpoczęciem narzutu, miotacz

- a. Nie może zająć pozycji na lub w pobliżu deski miotacza bez posiadania piłki.
- b. Nie będzie uważany za znajdującego się w pozycji miotania, jeżeli miotacz nie znajduje się w pozycji do złapania narzutu.
- c. Obydwoma stopami musi znajdować się na ziemi w obrębie deski miotacza - 61cm (24 cali). Biodra powinny być w linii z pierwszą i trzecią bazą i obydwie stopy muszą dotykać deskę miotacza.
- d. Musi, stojąc na desce miotacza z piłką w rękawicy lub ręce rzucającej, odebrać znak od łapacza lub udawać, że odbiera znak z rozłączonymi rękami.
- e. Musi, po odebraniu znaku, całkowicie i kompletnie unieruchomić całe ciało z piłką trzymaną w obydwu dłoniach przed ciałem. Pozycja ta musi być utrzymana przez dwie (2) sekundy i nie więcej niż **pięć (5) sekund** zanim nastąpi wypuszczenie piłki. **UWAGA: Trzymanie piłki obydwoma rękami a z boku ciała jest nadal uważane za trzymanie piłki przed ciałem.**

### Sek. 2. POCZĄTEK RUCHU

- a. Narzut rozpoczyna się **po tym, jak ręce zostaną złączone**, i jedna ręka jest zdjęta z piłki.

### Sek. 3. LEGALNY NARZUT.

- a. Miotaczowi nie wolno wykonywać żadnego ruchu narzutu bez wykonania narzutu do pałkarza.
- b. Miotaczowi nie wolno używać ruchu miotania, w którym po trzymaniu piłki w obydwu dłoniach w pozycji miotania, jedna z dłoni zostaje zdjęta z piłki, wykonuje zamach do tyłu i do przodu, i wraca do trzymania piłki obydwoi dłońmi przed ciałem.
- c. Miotaczowi nie wolno używać windupu, w którym występuje zatrzymanie lub odwrócenie ruchu do przodu.
- d. Miotaczowi nie wolno wykonać dwóch obrotów ramienia przy narzucie wiatrakowym (typu windmill). Jednakże, może on opuścić ramię do boku i do tyłu zanim rozpocznie ruch wiatrakowy. Pozwala to na dwukrotne minięcie biodra przez ramię.
- e. Narzut musi być ruchem od dołu, z dłonią poniżej biodra i nadgarstkiem nie dalej od ciała niż łokieć.
- f. Wypuszczenie piłki oraz wykończenie ruchu dłoni i nadgarstka mus być do przodu i poza prostą linię ciała.
- g. Obydwie stopy muszą pozostać w kontakcie z deską miotacza cały czas, aż do kroku do przodu.
- h. Podczas narzutu piłki, miotacz musi wykonać jeden krok jednocześnie z wypuszczeniem piłki. Krok musi być do przodu w stronę pałkarza oraz wewnątrz pola szerokości 61 cm (24 cali), czyli długości deski miotacza.

UWAGA: Nie jest to krok, jeżeli miotacz przesunie nogę w poprzek deski miotacza, pod warunkiem, że kontakt z deską jest utrzymany.. Podnoszenie nogi obrotowej z deski miotacza i ponowne jej postawienie na desce, które tworzy ruch bujania, jest działaniem nielegalnym.

- i. Stopa obrotowa może pozostać w kontakcie z, lub może się odepchnąć i odciągnąć od deski miotacza zanim stopa wykonująca krok (stopa nieobrotowa) dotknie ziemi, pod warunkiem, że stopa

obrotowa pozostaje w kontakcie z ziemią.

j. Odpychanie się stopą obrotową od innego miejsca niż deska miotacza zanim stopa wykrocza (nie obrotowa) opuści deskę, jest uważane za przeskok i jest nielegalne.

k. Miotaczowi nie wolno kontynuować wind-upu po wypuszczeniu piłki.

l. Miotacz nie powinien celowo upuścić, poturlać lub odbić piłkę, aby uniemożliwić pałkarzowi jej odbicie.

m. Miotacz ma 20 sekund, aby wypuścić kolejny narzut po otrzymaniu piłki lub po komendzie sędziego "Play Ball". UWAGA: Pałkarzowi przyznaje się dodatkowego bola. **WYJĄTEK: W meczach Mistrzostw Świata i/lub Igrzysk Olimpijskich, gdzie używany jest dwudziestosekundowy (20) zegar, miotacz musi przestrzegać wyznaczonego czasu (20 sekund) wspólnie z czasem przeznaczonym dla pałkarza/trenera. (8 sekund dla pałkarza/trenera i 12 sekund dla miotacza).**

#### **Sek. 4. ROZSTAWIENIE W OBRONIE.**

a. Miotacz nie wykona narzutu, dopóki wszyscy zawodnicy obrony, z wyjątkiem łapacza, który musi znajdować się na stanowisku łapacza, nie znajdują się w terytorium fair.

b. Polowy nie może zająć pozycji blokującej widoczność pałkarzowi lub, z celowym niesportowym zamiarem, zachowywać się w sposób rozpraszający pałkarza.

c. W przypadku, gdy jest biegacz na trzeciej bazie, który próbuje zdobyć obieg dzięki zagrywce squeeze play lub kradzieży, żaden zawodnik obrony nie może

1. wejść na lub przed bazę domową nie posiadając piłki, lub

2. dotknąć pałkarza lub pałki.

UWAGA: Narzut nie musi być wypuszczony. Zawodnik, który przewinił będzie wyrzucony z meczu.

KARA: Piłka jest martwa. Pałkarzowi przyznaje się pierwszą bazę za obstrukcję i wszyscy biegacze awansują o jedną bazę przy Nielegalnym Narzucie.

#### **Sek. 5. SUBSTANCJA OBCEJ.**

a. Żaden zawodnik drużyny w obronie, w dowolnym momencie meczu, nie może używać jakiegokolwiek substancji obcej na piłce. Miotacz, który polizze swoje palce musi najpierw je wytrzeć, zanim dotknie piłki.

UWAGA: Jeżeli któryś z członków drużyny w obronie będzie kontynuował nakładanie obcej substancji na piłkę, miotacz będzie wyrzucony z meczu.

b. Nałożenie żywicy na piłkę lub do rękawicy i następnie umieszczenie w niej piłki, jest działaniem nielegalnym. Żywica musi pozostać na ziemi za deską miotacza, gdy nie jest używana.

c. Pod nadzorem i kontrolą sędziego można użyć sproszkowanej żywicy do osuszenia rąk.

d. Miotacz nie nosi taśmy na palcach, ani potnika, bransoletek lub innych podobnych przedmiotów na nadgarstku lub przedramieniu ręki rzucającej.

UWAGA: Jeżeli miotacz musi mieć potnik na ręce rzucającej ze względu na kontuzję, obydwie ramiona powinny być zakryte podkładem.

#### **Sek. 6. ŁAPACZ.**

a. Musi pozostać na stanowisku łapacza dopóki narzut nie zostanie wypuszczony.

b. Powinien oddawać piłkę bezpośrednio miotaczowi po każdym narzucie i po faul bolu.

UWAGA: Pałkarzowi przyznaje się dodatkowego bola.

WYJĄTEK: Nie stosuje się

- 1 Po strajkauce, lub
- 2 Gdy pałkarz staje się pałkarzem-biegaczem, lub
- 3 Gdy na bazach są biegacze, lub
- 4 Gdy piłka faul jest złapana blisko linii faul i łapacz rzuca na którąś z baz, aby wykorzystać możliwość autowania, lub
- 5 W sytuacji, gdy pałkarz robi niepełny zamach (check-swing) na trzeci upuszczony strajk, łapacz rzuca na pierwszą bazę by wyautować pałkarza-biegacza.

#### **Sek. 7. RZUCANIE NA BAZĘ.**

Miotacz, po zajęciu pozycji do miotania, nie rzuca do bazy, gdy piłka jest w grze, trzymając stopę w kontakcie z deską miotacza. Jeżeli rzut z deski miotacza ma miejsce przy apelacji, apelacja jest anulowana.

UWAGA: Miotacz może usunąć się z pozycji do miotania poprzez wykonanie kroku do tyłu deski miotacza przed rozłączeniem rąk. Zrobienie kroku do przodu lub na boki stanowi Nielegalny Narzut.

#### **NASTĘPUJĄCA CZĘŚĆ STANOWI EFEKTY DLA WSYSTKICH POWYŻSZYCH SEKCJI 1 - 7:**

EFEKT – Sekcje 1 – 7: Wszelkie naruszenie Sekcji 1 – 7 stanowi Nielegalny Narzut. (WYJĄTEK: Przepis 6, Sek. 3m i Sek. 7)

1. Sędzia powinien dać znak opóźnionej martwej piłki.
2. Jeżeli nielegalny narzut nie jest odbity
  - (a) Pałkarzowi przyznaje się dodatkowego bola (pierwszą bazę, jeżeli jest to czwarty bol), i
  - (b) Biegacze awansują o jedną bazę.

WYJĄTEK: Jeżeli biegacz legalnie awansuje podczas nielegalnego narzutu (przepuszczonej piłki lub dziękiego narzutu), wszelkie dodatkowo zdobyte bazy mogą być zachowane. *Jeżeli biegacz jest wyautowany po awansowaniu o jedną bazę, ten biegacz będzie wyautowany.*

3. Jeżeli nielegalny narzut jest odbity, menadżer drużyny w ataku może wybrać
  - (a) Nagrodę za nielegalny narzut, lub
  - (b) Rezultat zagrywki.

WYJĄTEK: Jeżeli pałkarz-biegacz zdobędzie pierwszą bazę **w wyniku odbicia**, i jeżeli wszyscy inni biegacze awansują o co najmniej jedną bazę podczas zagrywki, nielegalny narzut zostaje anulowany. Wszystkie rezultaty akcji zostają zachowane i nie jest dawany wybór menadżerowi.

4. *Jeżeli wykonany jest zamach na nielegalny narzut, który jest niecelny i łapacz upuszcza trzeci strajk, ale autuje pałkarza—biegacza na pierwszej bazie, i pozostali biegacze awansują o co najmniej jedną bazę, menadżer drużyny w ataku może wybrać (a) nagrodę za nielegalny narzut, lub (b) rezultat zagrywki.*

*WYJĄTEK: Jeżeli pałkarz-biegacz zdobędzie pierwszą bazę w wyniku upuszczonego trzeciego strajku, i jeżeli wszyscy inni biegacze awansują o co najmniej jedną bazę podczas zagrywki, nielegalny narzut zostaje anulowany. Wszystkie rezultaty akcji zostają zachowane i nie jest dawany wybór menadżerowi.*

1 Jeżeli menadżer nie wybierze rezultatów zagrywki, stosuje się efekty Nielegalnego Narzutu poprzez przyznanie bola pałkarzowi (pierwszej bazy, jeżeli jest to czwarty bol) i awansowanie wszystkich biegaczy o jedną bazę. Piłka jest martwa.

2 Gdy nielegalny narzut uderzy pałkarza, piłka jest martwa, pałkarzowi przyznaje się pierwszą bazę i awansuje się wszystkich biegaczy o jedną bazę. Wybór nie jest dany menadżerowi.

#### **Sek. 8. INTENCJONALNA BAZA DARMO INTENTIONAL WALK**

Jeżeli miotacz pragnie dać celowo bazę darmo, **może tak zrobić poprzez powiadomienie o tym sędziego głównego, który przyzna pałkarzowi pierwszą bazę. Powiadomienie sędziego przez miotacza będzie uznane za narzut.**

***UWAGA: Powiadomienie może mieć miejsce w dowolnym momencie zanim pałkarz rozpocznie i zakończy swoje wejście na pałkę, niezależnie od stanu. Piłka jest martwa i biegacze nie mogą awansować, chyba, że mają bieg wymuszony.***

#### **Sek. 9. NARZUTY ROZGRZEWKOWE.**

a. Na początku pierwszej zmiany dla obydwu drużyn lub gdy miotacz zostaje zmieniony, można wykorzystać czas nie dłuższy niż jedna minuta, aby wykonać nie więcej niż pięć narzutów do łapacza lub innego członka drużyny. ***Na początku każdej połówki zmiany (po pierwszej zmianie), miotaczowi wolno wykonać tylko trzy narzuty rozgrzewkowe.***

WYJĄTEK: Przepis ten nie jest stosowany, gdy sędzia opóźnia rozpoczęcie lub wznowienie gry ze względu na zmianę, naradę, kontuzję, itp.

EFEKT– Sek. 9a: Miotacz będzie ukarany za nadmierne rozgrzewanie się przez przyznanie pałkarzowi bola za każdy pozaregulaminowy narzut.

b. Gra będzie zawieszona podczas tego czasu.

c. Miotaczowi powracającemu na stanowisko miotacza w tej samej połowce zmian nie przysługują narzuty rozgrzewkowe.

EFEKT– Sek. 9c: Pałkarzowi przyznaje się bola za każdy wykonany narzut.

d. Nie ma ograniczeń, co do ilości razy, które zawodnik może wracać na pozycję miotacza, pod warunkiem, że:

1 Nie opuścił on kolejności odbijania lub

2 Nie został ogłoszony Nielegalnym Zawodnikiem przez sędziego.

#### **Sek. 10. BRAK NARZUTU (NO PITCH).**

Brak narzutu ogłasza się, gdy

a. Miotacz wykonuje narzut, gdy gra jest zawieszona.

b. Miotacz usiłuje wykonać szybki narzut powrotny.

1. Zanim pałkarz zajął swoją pozycję, lub

2. Kiedy pałkarz jeszcze nie odzyskał równowagi po poprzednim narzucie.

c. Biegacz zostaje wyautowany za wyjście z bazy zanim miotacz wypuścił piłkę.

d. Miotacz wykona narzut zanim biegacz wrócił do bazy (i jej dotknął) po ogłoszonej piłce faul, która jest martwa.

e. Zawodnik, menadżer lub trener

1. krzycząc „Czas”, lub

2. stosują każde inne słowo lub frazę, lub
3. Popelnia dowolne działanie, gdy piłka jest żywa i w grze, aby celowo próbować wymusić od miotacza wykonanie nielegalnego narzutu.

UWAGA: Drużyna łamiąca przepis dostaje ostrzeżenie, i każde powtórzenie takiego typu zachowania przez dowolnego członka drużyny spowoduje w wyrzucenie zawodnika, który złamał przepisy.

EFEKT - Sek. 10a-e: Piłka staje się martwa i wszelkie następujące po narzucie działania zostają anulowane.

### **Sek. 11. UPUSZCZONA PIŁKA.**

Jeżeli piłka wymknie się miotaczowi z dłoni podczas narzutu:

1. Pałkarzowi przyznaje się ból, i
2. Piłka pozostaje w grze, i
3. Biegacze mogą awansować na własne ryzyko.

### **Sek. 12. NIELEGALNY MIOTACZ.**

Miotacz, którego ogłoszono Nielegalnym Miotaczem w wyniku przekroczenia przez drużynę ilości wizyt u miotacza, nie może wrócić na pozycję do miotania w żadnym momencie pozostałego meczu.

EFEKT- Sek. 12: Jeżeli Nielegalny Miotacz powrócił i wykonał jeden narzut, który był legalny bądź nielegalny, zostaje on wyrzucony z meczu. Jeżeli zostaje on wykryty przed kolejnym narzutem, menadżer drużyny w ataku ma wybór

1. Przyjąć rezultat zagrywki, lub
2. Anulować zagrywkę, kiedy to biegacze wracają do ostatnio zajmowanych baz w momencie zagrywki.

WYJĄTEK: Jeżeli zagrywka wystąpiła w wyniku zakończenia przez pałkarza jego wejścia na pałkę, ten pałkarz wznawia odbijanie, przyjmując stan strajków i boli sprzed momentu wykrycia Nielegalnego Miotacza, a każdy biegacz wraca na bazę zajmowaną w momencie narzutu.

## PRZEPIS 6. MIOTANIE (Tylko Zmodyfikowany Fast Pitch).

**N.B. EFEKTY dla wszystkich Sekcji 1 - 8 znajdują się na końcu Sekcji 8:**

### Sek. 1. CZYNNOŚCI WSTĘPNE.

Przed rozpoczęciem narzutu, miotacz

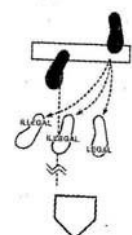
- a. Nie może zająć pozycji na lub w pobliżu deski miotacza bez posiadania piłki.
- b. Nie będzie uważany za znajdującego się w pozycji miotania, jeżeli miotacz nie znajduje się w pozycji do złapania narzutu.
- c. Obydwoma stopami musi znajdować się na ziemi w obrębie długości deski miotacza - 61cm (24 cali). Ramiona powinny być w linii z pierwszą i trzecią bazą i obydwie stopy muszą dotykać deski miotacza.
- d. Musi, stojąc na desce miotacza z piłką w rękawicy lub ręce rzucającej, odebrać znak od łapacza lub udawać, że odbiera znak z rozłączonymi rękami.
- e. Musi, po odebraniu znaku, całkowicie i kompletnie unieruchomić całe ciało z piłką trzymaną w obydwu dłoniach przed ciałem. Pozycja ta musi być utrzymana przez nie mniej niż **dwie (2)** sekundy i nie więcej niż pięć (10) sekund zanim nastąpi wypuszczenie piłki.

### Sek. 2. POCZĄTEK RUCHU.

- a. Narzut rozpoczyna się, gdy jedna z rąk zostaje zdjęta z piłki.

### Sek. 3. LEGALNY NARZUT.

- a. Miotaczowi nie wolno wykonywać żadnego ruchu narzutu bez wykonania narzutu do pałkarza.
- b. Miotaczowi nie wolno używać ruchu miotania, w którym po trzymaniu piłki w obydwu dłoniach w pozycji miotania, jedna z dłoni zostaje zdjęta z piłki, wykonuje zamach do tyłu i do przodu, i wraca do trzymania piłki obydwoma dłońmi przed ciałem.
- c. Miotaczowi nie wolno używać windupu, w którym występuje zatrzymanie lub odwrócenie ruchu do przodu.
- d. Miotacz może przenieść piłkę za plecy w trakcie ruchu ręki do tyłu.
- e. Miotaczowi nie wolno używać narzutu wiatrakowego lub rodzaju „procy” lub wykonać pełen obrót podczas narzutu.
- f. Piłka nie może znajdować się poza nadgarstkiem miotacza podczas ruchu w dół oraz podczas całego narzutu.
- g. Narzut musi być ruchem od dołu, gdzie ręka znajduje się poniżej biodra, a dłoń może być skierowana do dołu.
- h. Podczas ruchu ramienia narzucającego do przodu
  1. Łokieć musi być zablokowany w punkcie wypuszczenia piłki, oraz
  2. Ramiona i tylne biodro muszą być ustawione równolegle do bazy domowej w momencie wypuszczenia piłki.
- i. Wypuszczenie piłki musi nastąpić podczas pierwszego zamachu ramienia do przodu i musi nastąpić przed biodrem. Wypuszczenie piłki być wykończone płynnym ruchem bez żadnych nagłych zatrzymań ramienia w pobliżu biodra.
- j. Obydwie stopy muszą pozostać w kontakcie z deską miotacza cały czas, aż do kroku do przodu.
- k. Podczas narzutu piłki, miotacz musi wykonać jeden krok jednocześnie z wypuszczeniem piłki. Krok



musi być do przodu w stronę pałkarza oraz wewnątrz pola długości 61 cm (24 cali) deski miotacza. **Stopa nogi wykroczonej musi być skierowana w stronę bazy domowej oraz nie może dotykać ziemi przed, lub za, prostą linią pomiędzy stopą obrotową a bazą domową.**

UWAGA: Nie jest to krok, jeżeli miotacz przesunie nogę w poprzek deski miotacza, pod warunkiem, że kontakt z deską jest utrzymany.. Podnoszenie nogi obrotowej z deski miotacza i ponowne jej postawienie na desce, które tworzy ruch bujania, jest działaniem nielegalnym.

l. Odpychanie się stopą obrotową od innego miejsca niż deska miotacza zanim stopa wykroczonej (nie obrotowa) opuści deskę, jest uważane za przeskok i jest nielegalne.

m. Miotaczowi nie wolno kontynuować wind-upu po wypuszczeniu piłki.

n. Miotacz nie powinien celowo upuścić, poturlać lub odbić piłkę, aby uniemożliwić pałkarzowi jej odbicie.

o. Miotacz ma 20 sekund, aby wypuścić kolejny narzut po otrzymaniu piłki lub po komendzie sędziego "Play Ball".

**EFEKT:** Pałkarzowi przyznaje się dodatkowego bola.

#### **Sek. 4. INTENCJONALNA BAZA DARMO INTENTIONAL WALK**

Jeżeli miotacz pragnie dać pałkarzowi intencjonalnie bazę darmo, musi on wykonać legalnie wszystkie narzuty do pałkarza. UWAGA: Wykonanie „pitch outu” (narzut obok bazy, zwykle w celu próby wyautowania biegacza) na potrzeby dania intencjonalnej bazy darmo nie jest uważana za Nielegalny Narzut.

#### **Sek. 5. ROZSTAWIENIE W OBRONIE.**

a. Miotacz nie wykona narzutu, dopóki wszyscy zawodnicy obrony, z wyjątkiem łapacza, który musi znajdować się na stanowisku łapacza, nie znajdują się w terytorium fair.

b. Polowy nie może zając pozycji blokującej widoczność pałkarzowi lub, z celowym niesportowym zamiarem, zachowywać się w sposób rozpraszający pałkarza.

UWAGA: Narzut nie musi być wypuszczony. Zawodnik, który przewinił będzie wyrzucony z meczu.

c. W przypadku, gdy jest biegacz na trzeciej bazie, który próbuje zdobyć obieg dzięki zagrywce squeeze play lub kradzieży, żaden zawodnik obrony nie może

- 1 wejść na lub przed bazę domową nie posiadając piłki, lub
- 2 dotknąć pałkarza lub pałki.

KARA: Piłka jest martwa. Pałkarzowi przyznaje się pierwszą bazę za obstrukcję i wszyscy biegacze awansują o jedną bazę przy Nielegalnym Narzucie.

#### **Sek. 6. SUBSTANCJA OBCEA.**

a. Żaden zawodnik drużyny w obronie, w dowolnym momencie meczu, nie może używać jakiegokolwiek substancji obcej na piłce. Miotacz, który polize swoje palce musi najpierw je wytrzeć, zanim dotknie piłki.

UWAGA: Jeżeli któryś z członków drużyny w obronie będzie kontynuował nakładanie obcej substancji na piłkę, miotacz będzie wyrzucony z meczu.

b. Nałożenie żywicy na piłkę lub do rękawicy i następnie umieszczenie w niej piłki, jest działaniem

nielegalnym. Żywica musi pozostać na ziemi za deską miotacza, gdy nie jest używana.

c. Pod nadzorem i kontrolą sędziego można użyć sproszkowanej żywicy do osuszenia rąk.

d. Miotacz nie nosi taśmy na palcach, ani potnika, bransoletek lub innych podobnych przedmiotów na nadgarstku lub przedramieniu ręki rzucającej.

UWAGA: Jeżeli miotacz musi mieć potnik na ręce rzucającej ze względu na kontuzję, obydwie ramiona powinny być zakryte podkładem.

#### **Sek. 7. ŁAPACZ.**

a. Musi pozostać na stanowisku łapacza dopóki narzut nie zostanie wypuszczony.

b. Powinien oddawać piłkę bezpośrednio miotaczowi po każdym narzucie i po faul bolu.

UWAGA: Pałkarzowi przyznaje się dodatkowego bola.

WYJĄTEK: Nie stosuje się

1 Po strajkauce,

2 Gdy pałkarz staje się pałkarzem-biegaczem,

3 Gdy na bazach są biegacze,

4 Gdy piłka faul jest złapana blisko linii faul i łapacz rzuca na którąś z baz, aby wykorzystać możliwość autowania.

5 W sytuacji, gdy pałkarz robi niepełny zamach (check-swing) na trzeci upuszczony strajk, łapacz rzuca na pierwszą bazę by wyautować pałkarza-biegacza.

#### **Sek. 8. RZUCANIE NA BAZĘ.**

Miotacz, po zajęciu pozycji do miotania, nie rzuca do bazy, gdy piłka jest w grze, trzymając stopę w kontakcie z deską miotacza. Jeżeli rzut z deski miotacza ma miejsce przy apelacji, apelacja jest anulowana.

UWAGA: Miotacz może usunąć się z pozycji do miotania poprzez wykonanie kroku do tyłu deski miotacza przed rozłączeniem rąk. Zrobienie kroku do przodu lub na boki stanowi Nielegalny Narzut.

### **NASTĘPUJĄCA CZĘŚĆ STANOWI EFEKTY DLA WSYSTKICH POWYŻSZCH SEKCJI 1 - 8:**

EFEKT - Sekcje 1 – 8: Wszelkie naruszenie Sekcji 1 - 8 stanowi Nielegalny Narzut. (WYJĄTEK: Przepis 6, Sek. 3o i Sek. 7b)

1. Sędzia powinien dać znak opóźnionej martwej piłki.

2. Jeżeli nielegalny narzut nie jest odbity

(a) Pałkarzowi przyznaje się dodatkowego bola (pierwszą bazę, jeżeli jest to czwarty bol), i

(b) Biegacze awansują o jedną bazę.

WYJĄTEK: Jeżeli biegacz legalnie awansuje podczas nielegalnego narzutu (przepuszczonej piłki lub dzikiego narzutu), wszelkie dodatkowo zdobyte bazy mogą być zachowane. **Jeżeli biegacz jest wyautowany po awansowaniu o jedną bazę, ten biegacz będzie wyautowany.**

3. Jeżeli nielegalny narzut jest odbity, menadżer drużyny w ataku może wybrać

(a) Nagrodę za nielegalny narzut, lub

(b) Rezultat zagrywki.

**WYJĄTEK:** Jeżeli pałkarz-biegacz zdobędzie pierwszą bazę w **wyniku upuszczonego trzeciego strajku**, i jeżeli wszyscy inni biegacze awansują o co najmniej jedną bazę podczas odbicia, nielegalny narzut zostaje anulowany.

1 Jeżeli menadżer nie wybierze rezultatów zagrywki, stosuje się efekty Nielegalnego Narzutu poprzez przyznanie bola pałkarzowi (pierwszej bazy, jeżeli jest to czwarty bol) i awansowanie wszystkich biegaczy o jedną bazę. Piłka jest martwa.

2 Gdy nielegalny narzut uderzy pałkarza, piłka jest martwa, pałkarzowi przyznaje się pierwszą bazę i awansuje się wszystkich biegaczy o jedną bazę. Wybór nie jest dany menadżerowi.

### **Sek. 9. NARZUTY ROZGRZEWKOWE.**

a. Na początku każdej połówki zmiany lub gdy miotacz zostaje zmieniony, można wykorzystać czas nie dłuższy niż jedna minuta, aby wykonać nie więcej niż pięć narzutów do łapacza lub innego członka drużyny.

**WYJĄTEK:** Przepis ten nie jest stosowany, gdy sędzia opóźnia rozpoczęcie lub wznowienie gry ze względu na zmianę, naradę, kontuzję, itp.

**EFEKT– Sek. 7: 9a:** Miotacz będzie ukarany za nadmierne rozgrzewanie się przez przyznanie pałkarzowi bola za każdy narzut przekraczający liczbę trzech narzutów.

b. Gra będzie zawieszona podczas tego czasu.

c. Miotaczowi powracającemu na stanowisko miotacza w tej samej połowce zmian nie przysługują narzuty rozgrzewkowe.

**EFEKT– Sek. 7: 9c:** Pałkarzowi przyznaje się bola za każdy wykonany narzut.

d. Nie ma ograniczeń, co do ilości razy, które zawodnik może wracać na pozycję miotacza, pod warunkiem, że:

1 Nie opuścił on kolejności odbijania lub

2 Nie został ogłoszony Nielegalnym Zawodnikiem przez sędziego.

### **Sek. 10. BRAK NARZUTU (NO PITCH).**

Brak narzutu ogłasza się, gdy

a. Miotacz wykonuje narzut, gdy gra jest zawieszona.

b. Miotacz usiłuje wykonać szybki narzut powrotny.

Zanim pałkarz zajął swoją pozycję, lub

Kiedy pałkarz jeszcze nie odzyskał równowagi po poprzednim narzucie.

c. Biegacz zostaje wyautowany za wyjście z bazy zanim miotacz wypuścił piłkę.

d. Miotacz wykona narzut zanim biegacz wrócił do bazy (i jej dotknął) po ogłoszonej piłce faul, która jest martwa.

e. Zawodnik, menadżer lub trener

1. weźmie „Czas”, lub

2. Użyje jakiegokolwiek innego słowa lub frazy, lub

3. Popelnia dowolne działanie, gdy piłka jest żywa i w grze, aby celowo próbować wymusić od miotacza wykonanie nielegalnego narzutu.

**UWAGA:** Drużyna łamiąca przepis dostaje ostrzeżenie, i każde powtórzenie takiego typu zachowania przez dowolnego członka drużyny spowoduje w wyrzucenie zawodnika, który złamał przepisy.

**EFEKT - Sek. 10a-e:** Piłka staje się martwa i wszelkie następujące po narzucie działania zostają

anulowane.

**Sek. 11. UPUSZCZONA PIŁKA.**

Jeżeli piłka wysknie się miotaczowi z dłoni podczas narzutu

1. Pałkarzowi przyznaje się ból, i
2. Piłka pozostaje w grze, i
3. Biegacze mogą awansować na własne ryzyko.

**Sek. 12. NIELEGALNY MIOTACZ.**

Miotacz, którego ogłoszono Nielegalnym Miotaczem w wyniku przekroczenia przez drużynę ilości wizyt u miotacza, nie może wrócić na pozycję do miotania w żadnym momencie pozostałego meczu.

EFEKT- Sek. 12: Jeżeli Nielegalny Miotacz powrócił i wykonał jeden narzut, który był legalny bądź nielegalny, zostaje on wyrzucony z meczu. Jeżeli zostaje on wykryty przed kolejnym narzutem, menadżer drużyny w ataku ma wybór:

1. Przyjąć rezultat zagrywki, lub
2. Anulować zagrywkę, kiedy to biegacze wracają do ostatnio zajmowanych baz w momencie zagrywki.

WYJĄTEK: Jeżeli zagrywka wystąpiła w wyniku zakończenia przez pałkarza jego wejścia na pałkę, ten pałkarz wznawia odbijanie, przyjmując stan strajków i boli sprzed momentu wykrycia Nielegalnego Miotacza, a każdy biegacz wraca na bazę zajmowaną w momencie narzutu.

## **PRZEPIS 6. MIOTANIE (Tylko Slow Pitch).**

**N.B. EFEKTY dla wszystkich Sekcji 1 - 7 znajdują się na końcu Sekcji 7:**

### **Sek. 1. CZYNNOŚCI WSTĘPNE.**

Przed rozpoczęciem narzutu, miotacz

- a. Nie będzie uważany za znajdującego się w pozycji miotania, jeżeli miotacz nie znajduje się w pozycji do złapania narzutu.
- b. Musi zająć pozycję z oboma stopami na ziemi, gdzie jedna bądź obydwie stopy dotykają deski miotacza.
- c. Musi się całkowicie zatrzymać trzymając piłkę w jednej bądź obydwu dłoniach przed ciałem. Przód ciała musi być skierowany do pałkarza. Pozycja ta musi być utrzymana przez nie mniej niż jedną (1) sekundę i nie więcej niż dziesięć (10) sekund zanim nastąpi rozpoczęcie narzutu.

### **Sek. 2. POCZĄTEK RUCHU.**

- a. Ruch narzutu rozpoczyna się, gdy miotacza wykona dowolny ruch będący częścią windupu wykonaniu wymaganego pełnego zatrzymania. Dowolny ruch może być wykonany przed wymaganym pełnym zatrzymaniem ruchu.

### **Sek. 3. LEGALNY NARZUT.**

- a. Miotaczowi nie wolno wykonywać żadnego ruchu narzutu bez wykonania narzutu do pałkarza.
- b. Windup musi być ruchem ciągłym.
- c. Miotaczowi nie wolno używać windupu, w którym występuje zatrzymanie lub odwrócenie ruchu do przodu.
- d. Miotacz musi narzucić piłkę w stronę bazy domowej przy pierwszym zamachu ręki miotającej do przodu gdy minie ona biodro ruchem od dołu.
- e. Stopa obrotowa musi pozostać w kontakcie z deską miotacza dopóki piłka nie opuści dłoni miotacza. Jeżeli miotacz wykonuje krok, może on być wykonany do przodu, tyłu lub do boku, pod warunkiem, że stopa obrotowa pozostaje w kontakcie z deską miotacza, a krok odbywa się jednocześnie z wypuszczeniem piłki.
- f. Miotaczowi nie wolno narzucać piłki
  1. Zza pleców, lub
  2. Z pomiędzy swoich nóg, lub
  3. Z rękawicy.
- g. Narzut powinien być wykonany z umiarkowaną prędkością.

UWAGA: Ocena prędkości leży tylko i wyłącznie w gestii sędziego. Miotacz, który wykonuje narzuty ze zbyt dużą prędkością otrzyma od sędziego ostrzeżenie. Jeżeli miotacz powtarza tę sytuację pomimo ostrzeżenia, orzeka się go Nielegalnym Miotaczem i nie może więcej miotać w danym meczu.

- h. Tor lotu piłki musi być zauważalnym łukiem, w którym piłka nie może lecieć niżej niż 1,83m (6 stóp) i nie wyżej niż 3,65 m (12 stóp) od ziemi.
- i. Miotaczowi nie wolno kontynuować windupu po wypuszczeniu piłki.
- j. Miotacz ma 10 sekund, aby wypuścić kolejny narzut po otrzymaniu piłki lub po komendzie sędziego

"Play Ball".

#### **Sek. 4. ROZSTAWIENIE W OBRONIE.**

- a. Miotacz nie wykona narzutu, dopóki wszyscy zawodnicy obrony, z wyjątkiem łapacza, który musi znajdować się na stanowisku łapacza, nie znajdują się w terytorium fair.
- b. Polowy nie może zając pozycji blokującej widoczność pałkarzowi lub, z celowym niesportowym zamiarem, zachowywać się w sposób rozpraszający pałkarza.

UWAGA: Narzut nie musi być wypuszczony. Zawodnik, który przewinił będzie wyrzucony z meczu.

#### **Sek. 5. SUBSTANCJA OBCA.**

- a. Żaden zawodnik drużyny w obronie, w dowolnym momencie meczu, nie może używać jakiegokolwiek substancji obcej na piłce.
- b. Pod nadzorem i kontrolą sędziego można użyć sproszkowanej żywicy do osuszenia rąk.
- c. Nałożenie żywicy na piłkę lub do rękawicy i następnie umieszczenie w niej piłki, jest działaniem nielegalnym. Żywica musi pozostać na ziemi za deską miotacza, gdy nie jest używana.
- d. Miotacz nie może używać stosować żadnej obcej substancji na ręce rzucającej ani na palcach.
- e. Miotacz nie może nosić rękawiczki do pałkowania na ręce rzucającej.

UWAGA: Jeżeli któryś z członków drużyny w obronie będzie kontynuował nakładanie obcej substancji na piłkę, miotacz będzie wyrzucony z meczu.

#### **Sek. 6. ŁAPACZ.**

- a. Musi pozostać wewnątrz stanowiska łapacza do poki narzucona piłka nie zostanie odbita, dotknie ziemi, bazy domowej, **pałkarza** lub doleci do stanowiska łapacza.
- b. Powinien oddawać piłkę bezpośrednio miotaczowi po każdym narzucie i po faul bolu.

WYJĄTEK: Regułę tę nie stosuje się po strajkauce lub wyautowaniu uczynionym przez łapacza.

#### **Sek. 7. SZYBKI NARZUT (QUICK PITCH).**

Miotaczowi nie wolno usiłować wykonać szybkiego odrzucenia piłki.

- a. Zanim pałkarz zajął swoją pozycję, lub
- b. Kiedy pałkarz jeszcze nie odzyskał równowagi po poprzednim narzucie.

### **NASTĘPUJĄCA CZĘŚĆ STANOWI EFEKTY DLA WSYSTKICH POWYŻSZCH SEKCJI 1 - 7:**

EFEKT - Sekcje 1 – 7: Wszelkie naruszenie Sekcji 1 - 7 stanowi Nielegalny Narzut.

- 1 Sędzia powinien dać znak opóźnionej martwej piłki.
- 2 Pałkarzowi przyznaje się bola.
- 3 Biegacze nie awansują. WYJĄTEK: Jeżeli pałkarz wykona zamach na Nielegalny Narzut, zostaje on anulowany i wszystkie zagrywki pozostają bez zmian.

***Sek. 8. INTENCJONALNA BAZA DARMO. Jeżeli miotacz pragnie dać celowo bazę darmo, może tak zrobić poprzez powiadomienie o tym sędziego głównego, który przyzna pałkarzowi pierwszą bazę. Powiadomienie sędziego przez miotacza będzie uznane za narzut.***

***UWAGA: Powiadomienie może mieć miejsce w dowolnym momencie zanim pałkarz rozpocznie i***

*zakończy swoje wejście na palkę, niezależnie od stanu. Piłka jest martwa i biegacze nie mogą awansować, chyba, że mają bieg wymuszony.*

#### **Sek. 9. NARZUTY ROZGRZEWKOWE.**

a. Na początku każdej połówki zmiany lub gdy miotacz zostaje zmieniony, można wykorzystać czas nie dłuższy niż jedną minutę, by wykonać nie więcej niż trzy narzuty do łapacza lub innego członka drużyny.

WYJĄTEK: Przepis ten nie jest stosowany, gdy sędzia opóźnia rozpoczęcie lub wznowienie gry ze względu na zmianę, naradę, kontuzję, itp.

EFEKT– Sek. 9a: Miotacz będzie ukarany za nadmierne rozgrzewanie się przez przyznanie pałkarzowi bola za każdy narzut przekraczający liczbę trzech narzutów.

b. Gra będzie zawieszona podczas tego czasu.

c. Miotaczowi powracającemu na stanowisko miotacza w tej samej połówce zmian nie przysługują narzuty rozgrzewkowe.

EFEKT– Sek. 9c: Pałkarzowi przyznaje się bola za każdy wykonany narzut.

d. Nie ma ograniczeń, co do ilości razy, które zawodnik może wracać na pozycję miotacza, pod warunkiem, że:

- 1 Nie opuścił on kolejności odbijania lub
- 2 Nie został ogłoszony Nielegalnym Zawodnikiem przez sędziego.

#### **Sek. 10. BRAK NARZUTU (NO PITCH).**

Brak narzutu ogłasza się, gdy

a. Miotacz wykonuje narzut, gdy gra jest zawieszona.

b. Biegacz zostaje wyautowany za opuszczenie bazy zanim narzut osiągnął bazę domową, został odbity, lub dotknął ziemi przed bazą domową.

c. Miotacz wykona narzut zanim biegacz wrócił do bazy (i jej dotknął) po ogłoszonej piłce faul, która jest martwa.

d. Piłka wyślizgnie się miotaczowi z dłoni podczas windupu lub podczas zamachu ręką do tyłu.

e. Zawodnik, menadżer lub trener

weźmie „Czas”, lub

Użyje jakiegokolwiek innego słowa lub frazy, lub

Popęlnia dowolne działanie, gdy piłka jest żywa i w grze, aby celowo próbować wymusić od miotacza wykonanie nielegalnego narzutu.

UWAGA: Drużyna łamiąca przepis dostaje ostrzeżenie, i każde powtórzenie takiego typu zachowania przez dowolnego członka drużyny spowoduje w wyrzucenie zawodnika, który złamał przepisy.

EFEKT - Sek. 10a-e: Piłka staje się martwa i wszelkie następujące po narzucie działania zostają anulowane.

#### **Sek. 11. NIELEGALNY MIOTACZ.**

Zawodnik, którego ogłoszono Nielegalnym Miotaczem w wyniku

1. Przekroczenia przez drużynę dozwolonej ilości Narad Defensywnych, lub
2. Miotania z nadmierną prędkością, kiedy to miotacz nie może wrócić na pozycję do miotania w dalszej części meczu.

EFEKT- Sek. 11: Jeżeli Nielegalny Miotacz powrócił i wykonał jeden narzut, który był legalny bądź nielegalny, zostaje on wyrzucony z meczu. Jeżeli narzut zostaje odbity i zostaje on wykryty przed kolejnym narzutem, menadżer drużyny w ataku ma wybór:

1. Przyjąć rezultat zagrywki, lub

2. Anulować zagrywkę, gdzie

(a) Pałkarz powraca odbijać i przyjmuje stan boli i strajków, który miał zanim wykryto Nielegalnego Miotacza, oraz

(b) Wszyscy biegacze wracają na bazę zajmowaną w momencie narzutu.

## PRZEPIS 7. PAŁKOWANIE

### Sek. 1. PAŁKARZ ROZGRZEWAJĄCY SIĘ.

*a. Na początku zmiany, pałkarz rozpoczynający zmianę, jest tym, który musi pozostać w okręgu do rozgrzewki dopóki nie zostanie zawołany na stanowisko pałkarza.*

*b. Gdy zmiana już się rozpocznie, jest to zawodnik drużyny w ataku, który jako następna osoba wchodzi na stanowisko pałkarza.*

c. Zajmuje pozycję wewnątrz okręgu do rozgrzewki najbliższego swojemu boksowi.

d. Może rozgrzewać się używając nie więcej niż dwóch oficjalnych pałek softballowych, zatwierdzoną pałką do rozgrzewki, lub ich kombinacją nie przekraczającą liczbą dwóch. UWAGA: Do pałki używanej przez Rozgrzewającego się Pałkarza nie może być nic dołączonego poza dodatkami zatwierdzonymi przez ISF (Międzynarodową Federację Softballową).

EFEKT - Sek. 1c: Gdy do rozgrzewki używana jest pałka nielegalna, musi być ona usunięta z meczu. Dalsze używanie sprzętu po jego usunięciu z meczu stanowi podstawę do wyrzucenia z meczu zawodnika używającego ten sprzęt.

e. Może opuścić okrąg do rozgrzewki

Gdy staje się pałkarzem, lub

by kierować biegaczy awansujących z trzeciej bazy na bazę domową, lub

by uniknąć potencjalnej interferencji z piłką odbitą w powietrze lub piłką przerzuconą.

f. Nie może przeszkadzać zawodnikowi obrony w możliwości wykonania zagrywki EFEKT – Sek. 1f: Piłka staje się martwa i jeśli interferencja jest

1. Na zawodniku obrony próbującym wyautować biegacza,

(a) Biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej w momencie, gdy nastąpiła interferencja zostaje wyautowany, i

(b) Pozostali biegacze zostają wróceni do bazy zajmowanej jako ostatniej w momencie interferencji, chyba że muszą awansować z uwagi na to, że pałkarz został biegaczem.

2. Z zawodnikiem obrony próbującym złapać piłkę odbitą w powietrze, lub z piłką, którą próbuje złapać polowy,

(a) pałkarz-biegacz zostaje wyautowany, i

(b) Biegacze zostają cofnięci na bazy zajmowane w momencie narzutu.

### Sek. 2. KOLEJNOŚĆ PAŁKOWANIA.

a. Kolejność pałkowania dla każdej z drużyn musi zostać zapisana na protokole/line-upie oraz musi zostać dostarczona przed meczem przez menadżera lub kapitana drużyny sędziemu głównemu. Powinna być ona dostarczona menadżerowi lub kapitanowi drużyny przeciwnej w celu jej sprawdzenia.

b. (TYLKO CO-ED SP) Kolejność pałkowania powinna być ułożona na zmianę według płci. UWAGA: Jeżeli drużyna nie posiada wystarczającą ilość mężczyzn lub kobiet, należy orzec aut za każdym razem, gdy zawodnicy tej samej płci odbijają jeden po drugim.

c. Kolejność pałkowania przekazana sędziemu musi być stosowana w trakcie trwania meczu, chyba że zawodnik zostaje zmieniony przez:

Zmiennika. Gdy ma to miejsce, zmiennik musi zająć miejsce usuniętego zawodnika w kolejności pałkowania.

***(Tylko FP) RUCHOMY ZAWODNIK, który może odbijać lub biec za DP rozpoczynającego mecz lub jego zmiennika w kolejności pałkowania.***

d. Pierwszym pałkarz w każdej zmianie jest zawodnik, którego imię następuje po ostatnim zawodniku, który ukończył wejście na pałkę w poprzedniej zmianie. EFEKT - Sek. 2c - d: Odbijanie poza kolejnością jest zagrywką apelacyjną, która może być wykonana wyłącznie przez menadżera, trenera lub zawodnika drużyny w obronie. Drużyna w obronie rezygnuje z prawa do złożenia apelacji w sprawie odbijania poza kolejnością, gdy wszyscy zawodnicy obrony opuszczą swoje normalne pozycje w obronie i zjedzą z terytorium fair kierując się do boksu.

1. Jeżeli błąd zostanie wykryty gdy niewłaściwy pałkarz jest na stanowisku pałkarza

(a) Właściwy pałkarz może legalnie zająć jego miejsce i przejąć stan boli i strajków niewłaściwego pałkarza.

(b) Wszelkie obiegi lub bazy zdobyte gdy niewłaściwy pałkarz znajdował się na stanowisku pałkarza są legalne.

2. Jeżeli błąd zostanie wykryty po tym, jak niewłaściwy pałkarz zakończy swoje wejście na pałkę i zanim legalny lub nielegalny narzut zostanie wykonany do następnego pałkarza

(a) Zawodnik, który powinien pałkować zostaje wyautowany.

(b) Wszelkie obiegi lub bazy zdobyte w wyniku tego, że pałkarz został pałkarzem-biegaczem są anulowane. Wszelkie auty uczynione przed wykryciem naruszenia tego przepisu, są uznane za ważne.

(c) Kolejnym pałkarzem jest zawodnik, którego imię następuje po zawodniku wyautowanym za nie wejście na pałkę. Jeżeli kolejnym zawodnikiem był niewłaściwy pałkarz, który został wyautowany, należy przejść do kolejnej osoby w kolejności pałkowania.

(d) Jeżeli pałkarz wyautowany w tej sytuacji stanowi trzeci aut, właściwym pałkarzem w kolejnej zmianie jest zawodnik, który powinien odbijać, jak gdyby zawodnik został wyautowany w wyniku zwykłej zagrywki.

***(e) Jeżeli trzeci aut jest wykonany na biegaczu przed wykryciem naruszenia, apelacja nadal może zostać złożona w celu przywrócenia właściwej kolejności pałkowania. Jeżeli taka apelacja jest złożona, jej wynikiem nie jest dodatkowy aut.***

3. Jeżeli błąd ten jest wykryty po pierwszym legalnym lub nielegalnym narzucie do kolejnego pałkarza.

(a) Wejście na pałkę niewłaściwego pałkarz jest legalne.

(b) Wszelkie zdobyte obiegi i bazy są legalne.

(c) Kolejnym pałkarzem w kolejności jest zawodnik, którego nazwisko następuje po niewłaściwym pałkarzu.

(d) Nikt nie zostaje wyautowany za nie wejście na stanowisko pałkarza.

(e) Zawodnicy, który nie pałkowali i którzy nie zostali wyautowani, stracili swoje wejście na pałkę do póki normalna kolejność znowu do nich nie dojdzie.

4. Żaden biegacz nie może zostać usunięty z zajmowanej przez siebie bazy by pałkować w swojej właściwej kolejności. Jedynie omija on swoje wejście na pałkę bez żadnej dodatkowej kary. Pałkarz następujący za nim w kolejności pałkowania staje się legalnym pałkarzem.

WYJĄTEK: Pałkarz-biegacz, który został usunięty z bazy przez sędziego jak w powyższej Sekcji 2b.

e. Gdy trzeci aut w zmianie jest uczyniony zanim pałkarz ukończy swoje wejście na pałkę, pałkarz ten jest pierwszym pałkarzem w kolejnej zmianie, a stan boli i strajków zostaje wyzerowany.

### **Sek. 3. POZYCJA PAŁKOWANIA.**

a. Pałkarz musi zająć swoją pozycję na stanowisku pałkarza w przeciągu 10 sekund po tym, jak sędzia orzeknie "Gra" (Play Ball). EFEKT- Sek. 3a: Sędzia **orzeka** strajk. Narzut nie musi zostać wykonany a piłka **staje** się martwa.

*b. Członek drużyny w ataku nie może, pod żadnym pozorem, celowo ścierać linie stanowiska pałkarza. w żadnym momencie meczu. Dotyczy to również trenera ścierającego linie podczas narady przedmeczowej. EFEKT– Sek. 3b: Jeżeli pałkarz ściera linie, sędzia orzeka strajk. Narzut nie musi zostać wykonany a piłka staje się martwa. Jeżeli trener lub niegrający członek drużyny ściera linie, orzeka się strajk kolejnemu pałkarzowi (lub jego zmiennikowi) zgodnie z kolejnością pałkowania. UWAGA: W przypadku gdy osoba dalej ściera linie po pierwszym naruszeniu przepisu, będzie ona wyrzucona z meczu.*

c. Pałkarz musi stać obydwojma stopami całkowicie wewnątrz stanowiska pałkarza przed rozpoczęciem narzutu. Może on dotykać linii, ale żadna część stopy nie może znajdować się poza liniami przed narzutem.

*d. (TYLKO FP) W Mistrzostwach Świata i Igrzyskach Olimpijskich, gdy stosowany jest dwudziestosekundowy (20) zegar po tym jak pałkarz po raz pierwszy wejdzie na stanowisko pałkarza, musi on pozostawać na stanowisku pałkarza przynajmniej jedną stopą pomiędzy narzutami, gdy odbiera znaki od trenera lub wykonuje zamachy próbne.*

**WYJĄTEK:** Pałkarz może opuścić stanowisko pałkarza; 1) Gdy piłka jest odbita w terytorium fair lub foul. 2) Podczas zamachu, zamachu slap hit lub niepełnego zamachu na kontakt (check swing). 3) Jeżeli zostanie zmuszony do opuszczenia stanowiska przez narzut. 4) Przy dzikim narzucie lub przepuszczonej piłce. 5) Jeżeli jest próba zagrywki na bazie domowej. 6) Jeżeli został wzięty czas. 7) Jeżeli miotacz opuści okrąg miotacza (8 stóp) lub jeżeli łapacz opuści stanowisko łapacza. 8) Gdy narzut przy trzech bolach jest strajkiem, a według pałkarza był bolem. EFEKT: Jeżeli pałkarz opuści stanowisko pałkarza, opóźnia grę, a żaden z powyższych wyjątków nie ma zastosowania, sędzia orzeka strajk. Narzut nie musi zostać wykonany, a piłka staje się martwa.

### **Sek. 4. SĘDZIA ORZEKA STRAJK.**

a. (TYLKO FP) Gdy dowolna część legalnie narzuconej piłki wejdzie w strefę strajku zanim dotknie ziemi i na którą pałkarz nie wykona zamachu. (TYLKO SP) Gdy dowolna część legalnie narzuconej piłki wejdzie w strefę strajku zanim dotknie ziemi i na którą pałkarz nie wykona zamachu. WYJĄTEK: Jeżeli piłka dotknie bazy domowej i nie wykonano na nią zamachu, nie jest ona strajkiem.

b. (TYLKO FP) Przy każdej legalnie narzuconej piłce, na którą pałkarz wykonał niecelny zamach. (TYLKO SP) Przy każdej narzuconej piłce, łącznie z piłką narzuconą nielegalnie, na którą pałkarz wykonał niecelny zamach.

UWAGA: Sek. 4a i b (TYLKO SP) Pałkarz nie może legalnie wykonać zamachu na piłkę, która odbija się od ziemi lub bazy domowej. Jednakże, jeżeli pałkarz wykona niecelny zamach na narzut zanim piłka dotknie ziemi lub bazy domowej, to narzut jest strajkiem. EFEKT- Sek. 4a i 4b: (TYLKO FP) Piłka jest żywa a biegacze mogą awansować i zostać wyautowani. (TYLKO SP) Piłka jest martwa, a biegacze nie mogą awansować.

c. Przy każdym faul tipie. EFEKT- Sek. 4c: (TYLKO FP) Piłka jest żywa a biegacze mogą awansować

i zostać wyautowani. Pałkarz zostaje wyautowany jeżeli jest to trzeci strajk. (TYLKO SP) Pałkarz zostaje wyautowany jeżeli jest to trzeci strajk. Piłka staje się martwa przy każdym strajku.

d. Przy każdym faul bolu gdy pałkarz ma mniej niż dwa strajki.

**e. (TYLKO SP) Przy każdym faul bolu, łącznie z trzecim strajkiem.**

f. Przy każdej narzuconej piłce, na którą pałkarz wykonał niecelny zamach, a ona go dotyka.

g. Gdy dowolna część ubrania lub pałkarza zostaje dotknięta odbitą przez niego piłką, gdy znajduje się on na stanowisku pałkarza i ma mniej niż dwa strajki.

h. Gdy narzucona piłka trafia pałkarza w strefie strajku.

i. Gdy pałkarz nie ustawi się na stanowisku pałkarza w przeciągu 10 sekund od kiedy sędzia orzeknie „GRA” (PLAY BALL).

**j. Gdy członek drużyny w ataku celowo ściera linie stanowiska pałkarza.**

**k. Podczas Mistrzostw Świata oraz Igrzysk Olimpijskich, gdy pomiędzy narzutami pałkarz opuści stanowisko pałkarza w nielegalny sposób lub nie wróci na stanowisko pałkarza. Narzut nie musi zostać wykonany.**

EFEKT - Sek. 4d-k: Piłka staje się martwa, a biegacze muszą wrócić do swoich baz bez możliwości bycia wyautowanym.

#### **Sek. 5. SĘDZIA ORZEKA BOL.**

a. (TYLKO FP) Przy każdej legalnie narzuconej piłce, która

1 Nie wejdzie w strefę strajku, lub

2 Dotknie ziemi zanim osiągnie bazę domową i nie wykonano na nią zamachu,

3 Dotknie bazę domową, a pałkarz na nią nie wykona zamachu. EFEKT- Sek. 5a: Piłka jest żywa a biegacze mogą awansować i zostać wyautowani.

b. (TYLKO SP) Przy każdej legalnie narzuconej piłce, która

1 Nie wejdzie w strefę strajku.

2 Dotknie ziemi zanim osiągnie bazę domową.

3 Dotknie bazę domową, a pałkarz na nią nie wykona zamachu.

4 Pałkarz wykonał zamach, po tym, jak piłka dotknie ziemi lub bazy domowej. EFEKT- Sek. 5b: Piłka jest martwa. Biegacze nie mogą awansować.

c. (TYLKO FP) Przy każdej nielegalnie narzuconej piłce.

1. Której pałkarz nie odbija, lub

2. Gdy menadżer wybiera nie przyjęcie rezultatu zagrywki po tym, jak piłka została odbita. EFEKT- Sek. 5c: Piłka staje się martwa a biegacze mają prawo do awansowania o jedną bazę bez możliwości bycia wyautowanym.

d. (TYLKO SP) Przy każdej nielegalnie narzuconej piłce, na którą nie wykonano zamachu. EFEKT- Sek. 5d: Piłka jest martwa. Biegacze nie mogą awansować.

e. (TYLKO SP) Gdy narzut wykonany przez miotacza trafia pałkarza poza strefą strajku.

f. Za każdy dodatkowy narzut na rozgrzewce. EFEKT - Sek. 5e-f: Piłka jest martwa. Biegacze nie mogą awansować.

g. Gdy łapacz nie odrzuci piłki bezpośrednio do miotacza tak, jak przewidują przepisy.

h. Gdy miotacz nie wykona narzutu w przeciągu 20 sekund (FP lub MP) lub 10 sekund (SP).

**WYJĄTEK: (TYLKO FP) Podczas Mistrzostw Świata lub Igrzysk Olimpijskich gdy stosuje się**

*dwudziestosekundowy (20) zegar, miotacz musi korzystać z przydzielonego czasu (20 sekund) w połączeniu z czasem przydzielonym pałkarzowi.*

EFEKT - Sek. 5g-h: (TYLKO SP) Piłka jest martwa, a biegacze nie mogą awansować. (TYLKO FP) Piłka pozostaje żywa, z wyjątkiem sytuacji, gdy piłka staje się martwa z innych powodów.

#### **Sek. 6. PAŁKARZ ZOSTAJE WYAUTOWANY.**

a. Gdy na trzeci strajk:

wykonano niecelny zamach i piłka dotknęła pałkarza.

*nie wykonano zamachu i narzut dotyka pałkarza w strefie strajku.*

b. Gdy pałkarz wejdzie na stanowisko pałkarza z, lub wykryto, że używa zmienionej pałki. UWAGA: Pałkarz również zostaje wyrzucony z meczu.

c. Gdy pałkarz wejdzie na stanowisko pałkarza z, lub wykryto, że używa nielegalnej pałki. UWAGA: Sek. 6b-c: Pałka zostaje usunięta z meczu.

d. Gdy jego stopa całkowicie znajduje się poza liniami stanowiska pałkarza i dotyka ziemi, lub gdy dowolna część stopy dotyka bazy domowej w momencie odbicia piłki fair lub faul.

e. Gdy opuści stanowisko by wcześniej zacząć biec, ale wróci na stanowisko w momencie kontaktu z piłką. WYJĄTEK: Nie ma żadnej kary, jeżeli nie uczyniono kontaktu z narzuconą piłką. Jeżeli pałkarz wykona niecelny zamach piłka pozostaje w grze (TYLKO FP) lub staje się martwa (TYLKO SP).

f. (TYLKO FP) Gdy robi skrót na faul po drugim strajku. WYJĄTEK: Jeżeli biegacz przeszkadza polowemu próbującemu złapać skrót odbity w powietrze w terytorium faul, lub Piłka odbita na faul bol, która próbuje złapać polowy, biegacz zostaje wyautowany. Pałkarz-biegacz powróci wtedy pałkować z dodatkowym strajkiem za faul bol, pod warunkiem, że przed odbiciem stan wynosił mniej niż dwa strajki.

UWAGA: Jeżeli ta interferencja, w opinii sędziego, jest oczywistą próbą przeszkodzenia w wykonaniu autu podwójnego, biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej w momencie interferencji jest wyautowany.

UWAGA: Jeżeli piłka odbita skróttem w powietrze jest złapana z powietrza, piłka jest żywa i pozostaje w grze.

g. (TYLKO SP) Gdy sędzia orzeknie trzeci strajk, łącznie z niezłapaną piłką faul odbitą po drugim strajku.

h. (TYLKO SP) Gdy zrobi skrót lub zetnie piłkę.

i. Gdy odbije piłkę fair pałką po raz drugi nad terytorium fair. WYJĄTEK – Sek. 6i:

Jeżeli pałkarz stoi na stanowisku pałkarza i kontakt nastąpi, gdy pałka jest w jego dłoniach, orzeka się faul bol, nawet jeżeli piłka zostaje odbita drugi raz na terytorium fair.

Jeżeli pałkarz upuści pałkę, a piłka potoczy się i dotknie pałki w terytorium fair, a w opinii sędziego pałkarz nie zamierzał zmienić toru piłki, **piłkę należy orzec fair lub faul w zależności od tego, gdzie się ona zatrzyma lub zostanie dotknięta przez zawodnika.**

j. (TYLKO CO-ED SP) Gdy odbija po sobie dwóch pałkarzy tej samej płci. UWAGA: Brakującego zawodnika (mężczyznę lub kobietę) orzeka się za automatycznie wyautowaną.

k. Gdy wykonuje krok bezpośrednio przed łapaczem przechodząc do drugiego stanowiska pałkarza, gdy miotacz (TYLKO FP) odbiera znaki, lub wygląda jakby odbierał znaki, z deski miotacza, lub (TYLKO SP) jest w pozycji by miotać, lub w dowolnym kolejnym momencie przed wypuszczeniem narzutu.

EFEKT - Sek. 6a-k: Piłka staje się martwa i każdy biegacz musi wrócić na bazę, która była dotknięta, w opinii sędziego, w momencie narzutu, gdy biegacz:

- 1 Przeszkadza łapaczowi w złapaniu lub rzuceniu piłki poprzez wychodzenie poza stanowisko pałkarza, lub
- 2 Celowo przeszkadza łapaczowi stojąc na stanowisku pałkarza, lub
- 3 **(TYLKO FP)** Interferuje z zagrywką na bazie domowej.
- 4 ***Celowo interferuje z rzuconą piłką znajdując się wewnątrz lub poza stanowiskiem pałkarza.***

EFEKT - Sek. 6l: Piłka staje się martwa i każdy biegacz musi wrócić na bazę, która była dotknięta, w opinii sędziego, w momencie interferencji.

m. (TYLKO FP) Gdy orzeknięty lub przemachany trzeci strajk jest złapany przez łapacza.

n. (TYLKO FP) Gdy ma trzy strajki, a pierwsza baza jest zajęta, przy mniej niż dwóch autach.

EFEKT - Sek. 6m-n: Piłka jest żywa a biegacze mogą awansować i zostać wyautowani.

## PRZEPIS 8. PAŁKARZ-BIEGACZ I BIEGACZ.

### Sek. 1. PAŁKARZ ZOSTAJE PAŁKARZEM-BIEGACZEM.

- a. Gdy legalnie odbije piłkę fair.
- b. (TYLKO FP) Gdy łapaczowi nie uda się złapać trzeciego strajku zanim piłka dotknie ziemi i są mniej niż dwa auty i pierwsza baza jest niezajęta, lub  
Są dwa auty. Przepis ten jest znany jako Upuszczony Trzeci Strajk.

EFEKT - Sek. 1a-b: Piłka jest w grze i pałkarz zostaje pałkarzem-biegaczem z możliwością bycia wyautowanym.

- c. Gdy sędzia główny orzeknie cztery bole.

EFEKT- Sek. 1c: Pałkarzowi przyznaje się pierwszą bazę bez możliwości bycia wyautowanym, pod warunkiem, że awansuje on do niej i jej dotknie. Jeżeli sędzia błędnie zezwoli na dwie bazy darmo jednocześnie i pierwszy pałkarz nie dotknie pierwszej bazy, apelacja złożona odnośnie pierwszego pałkarza nie będzie uznana.

- 1 (TYLKO FP) Piłka jest w grze, chyba że została zablokowana.
- 2 (TYLKO SP) Piłka jest martwa, a biegacze nie mogą awansować, chyba, że mają bieg wymuszony.
- 3 *Jeżeli miotacz pragnie dać celowo bazę darmo, może tak zrobić poprzez powiadomienie o tym sędziego głównego, który przyzna pałkarzowi pierwszą bazę. Jeżeli dwóch pałkarzy ma otrzymać intencjonalnie bazę darmo, druga Intencjonalna Baza Darmo nie może zostać przyznana, dopóki pierwszy pałkarz nie dotrze do pierwszej bazy. Powiadomienie sędziego przez miotacza będzie uznane za narzut.*

***UWAGA: Sytuacja ta może zajść w dowolnym momencie zanim pałkarz rozpocznie i zakończy swoje wejście zapalkę, niezależnie od stanu boli i strajków. Piłka jest martwa, a biegacze nie mogą awansować, chyba, że mają bieg wymuszony.***

4. (TYLKO CO-ED SP) Piłka jest martwa i każda baza darmo dana pałkarzowi płci męskiej, intencjonalna bądź nie, jest jednoznaczna z przyznaniem dwóch baz. Następny pałkarz, płci żeńskiej, będzie odbijał. WYJĄTEK: Przy dwóch autach, kobieta ma wybór wziąć bazę darmo lub odbijać. UWAGA: Jeżeli kobieta pałkarz-biegacz wyprzedzi mężczyznę pałkarza-biegacza, gdy wybierze opcję bazy darmo, nie należy orzec autu podczas tego okresu, gdy piłka jest martwa.
- d. Gdy łapacz lub inny zawodnik obrony spowoduje obstrukcję, przeszkadza lub uniemożliwia pałkarzowi zrobienie zamach na, lub odbicia narzuconej piłki.
- EFEKT– Sek. 1d:
1. Sędzia orzeknie opóźnioną martwą piłkę pozostawiają piłkę w grze, dopóki zagrywka nie ustanie.
  2. Menadżer drużyny w ataku ma wybór:
    - (a) Przyjmując efekty „obstrukcji łapacza”, lub

(b) Przyjąć rezultat zagrywki.

3. Jeżeli pałkarz odbija piłkę i bezpiecznie zdobędzie pierwszą bazę, i jeżeli pozostali biegacze awansują o co najmniej jedną bazę podczas odbitej piłki, „obstrukcja łapacza” jest anulowana. Wyniki akcji po odbitej piłce pozostają bez zmian. Wybór nie jest dany menadżerowi.

UWAGA: Gdy biegacz minie już bazę, nawet jeżeli jej nie dotknie, uważa się, że on już tę bazę osiągnął.

4. Jeżeli menadżer nie wybierze rezultatów zagrywki, stosuje się efekty „obstrukcji łapacza”, czyli przyznaje pałkarzowi pierwszą bazę i awansuje wszystkich biegaczy o jedną bazę, jeżeli mają bieg wymuszony.

e. Gdy piłka fair trafia ciało, przymocowany sprzęt, lub strój sędziego lub biegacza.

EFEKT- Sek. 1e: Jeżeli kontakt ma miejsce

- 1 Po dotknięciu polowego (łącznie z miotaczem), piłka pozostaje w grze.
- 2 Po minięciu polowego, innego niż miotacza i żaden inny polowy miał szansę zrobić aut, piłka pozostaje w grze.
- 3 Zanim minie polowego, poza miotaczem, bez bycia dotkniętą, piłka jest martwa.

f. (TYLKO FP) Gdy narzut, na który nie wykonano zamachu, ani nie orzeknięto strajkiem, dotknie dowolnej części ciała lub stroju pałkarza podczas gdy pałkarz znajduje się na stanowisku pałkarza. Nie ma znaczenia, czy piłka dotknie ziemi zanim trafi pałkarza. UWAGA: Ręce pałkarza nie są uważana za część pałki.

EFEKT– Sek. 1f: Piłka jest martwa, a pałkarz ma prawo do zajęcia pierwszej bazy bez możliwości bycia wyautowanym.

WYJĄTEK: Jeżeli pałkarz nie czyni próby uniknięcia piłki, sędzia **orzeknie** bol i **nie przyzna pierwszej bazy**.

g. Gdy odbita piłka fair w powietrze

- 1 Przeleci nad płotem, lub
- 2 Odbije się od rękawicy lub ciała polowego i przeleci nad płotem w terytorium fair, lub odbije się od górnej części ogrodzenia i przeleci nad nim w terytorium fair, lub
- 3 Odbije się od słupka faul ponad linią ogrodzenia.

EFEKT- Sek. 1g: Pałkarzowi-biegaczowi przyznaje się home run i musi od dotknąć wszystkich baz we właściwej kolejności. WYJĄTEK: Jeżeli:

- 1 Piłka wyjdzie poza obszar gry w odległości mniejszej niż opisano w Przepisie 2, Sek. 1, lub
- 2 Odbita piłka fair w powietrze odbije się od rękawicy lub ciała polowego i wyjdzie nad ogrodzeniem w terytorium faul, lub
- 3 Odbita piłka fair w powietrze najpierw odbije się od ogrodzenia, następnie od polowego i przeleci nad płotem, pałkarzowi-biegaczowi przyznaje się wtedy dwie bazy liczone od momentu narzutu.

UWAGA: Punkty, w których ogrodzenie jest bliżej niż według wyznaczonych odległości od bazy domowej powinny być wyraźnie zaznaczone na potrzeby sędziego.

h. Jeżeli osoba nie będąca członkiem drużyny wjedzie na boisko i interferuje z

- 1 Odbitą piłką fair po ziemi, lub
- 2 Polowym, który łapie odbitą lub rzuconą piłkę, lub
- 3 Polowym, który ma zamiar rzucić piłkę, lub
- 4 Piłką rzuconą przez polowego.

EFEKT- Sek. 1h: Piłka jest martwa, a pałkarzowi-biegaczowi przyznaje się bazę lub bazy, do których dobiegłby, w opinii sędziego, gdyby interferencja nie miała miejsca.

## **Sek. 2. PAŁKARZ-BIEGACZ JEST WYAUTOWANY.**

- a. (TYLKO FP) Gdy łapacz upuści trzeci strajk i **pałkarz-biegacz** jest legalnie dotknięty piłką znajdując się poza bazą lub piłka podana jest na pierwszą bazę, zanim on do niej dobiegnie.
- b. Gdy polowy legalnie złapie piłkę z powietrza zanim dotknie ona ziemi, przedmiotu lub osoby nie będącej zawodnikiem obrony.
- c. Gdy, po odbiciu piłki fair, zostaje on wyautowany przez dotknięcie nie znajdując się na bazie lub zostaje wyautowany podaniem zanim dobiegnie do pierwszej bazy.
- d. Gdy zamiast awansować do pierwszej bazy uda się do obszaru swojej drużyny  
Po odbiciu piłki fair, lub  
Po dostaniu bazy darmo, lub  
W innym momencie, w którym mógł legalnie awansować do pierwszej bazy.
- e. Gdy orzeknie się infield fly.

EFEKT- Sek. 2a-e: Piłka pozostaje w grze, a biegacze mogą awansować na własne ryzyko.

WYJĄTEK: Gdy piłka jest martwa **podczas Intencjonalnej Bazy Darmo, lub** (TYLKO FP) podczas trafienia pałkarza, lub (TYLKO SP) podczas bazy darmo, pałkarz-biegacz nie jest wyautowany, a biegacze nie mogą awansować, chyba że mają bieg wymuszony.

f. Gdy, po odbiciu piłki fair, dotyka części fair podwójnej bazy podczas pierwszej próby zdobycia pierwszej bazy.

i zagrywka ma miejsce na tej bazie. EFEKT– Sek. 2f: Jest to zagrywka podlegająca apelacji i drużyna w obronie traci możliwość wyautowania biegacz-pałkarza, jeżeli apelacja nie jest zrobiona zanim wróci on do pierwszej bazy, po jej wcześniejszym przebiegnięciu.

g. Gdy pałkarz-biegacz

1. Biegnie poza jednometrowym pasem i, w opinii sędziego, interferuje z

(a) Polowym łapiącym rzut na pierwszej bazie, lub

(b) Rzuconą piłką, przeszkadzając polowemu w wykonaniu zagrywki na pierwszej bazie. UWAGA: Rzucona piłka trafiająca pałkarza-biegacza nie zawsze jest uważana za interferencję.

1 Interferuje z polowym próbującym łapać odbitą piłkę. UWAGA: Pałkarz-biegacz może biec poza jednometrowym pasem, aby uniknąć kolizji z polowym próbującym złapać odbitą piłkę.

2 Interferuje z polowym próbującym rzucić piłkę.

3 Celowa interferuje z rzuconą piłką.

4 Interferuje z odbitą piłką fair (poza stanowiskiem pałkarza) zanim osiągnie pierwszą bazę.

5 (TYLKO FP) Interferuje z upuszczonym trzecim strajkiem.

UWAGA – Sek. 2g (1-6): Jeżeli ta interferencja, w opinii sędziego, jest oczywistą próbą zapobiegnięcia autowi podwójnemu, biegacz znajdujący się najbliższej bazy domowej w momencie interferencji zostaje wyautowany.

h. Gdy interferuje z zagrywką na bazie domowej by zapobiec oczywistemu autowi na bazie domowej.

UWAGA: Biegacz jest również wyautowany.

i. Gdy robi **krok** do tyłu w stronę bazy domowej by uniknąć, lub opóźnić aut przez dotknięcie.

j. Jeżeli, przy użyciu podwójnej bazy w sytuacji biegu wymuszonego, dotyka tylko części fair bazy i zderza się z polowym, który ma zamiar łapać rzuconą piłkę i który również korzysta z części fair bazy.

k. Gdy członek drużyny w ataku interferuje z zawodnikiem próbującym złapać odbitą piłkę faul z powietrza.

#### **WYJĄTEK:**

**1. Jeżeli taka interferencja się zdarzy z biegaczami na bazach, biegacz najbliższy bazie domowej w momencie interferencji zostaje wyautowany.**

**2. Jeżeli biegacz spowoduje interferencję, wtedy ten biegacz zostaje wyautowany. UWAGA: W obydwu WYJĄTKACH pałkarz-biegacz wraca na pałkę z dodatkowym strajkiem za faul bol, pod warunkiem, że wcześniejszy stan wynosił mniej niż dwa strajki.**

(a) (TYLKO FP) Jeżeli ta interferencja jest trzecim autem, pałkarz-biegacz powraca na pałkę jako pałkarz rozpoczynający zmianę w kolejnej zmianie z anulowanym oryginalnym stanem boli i strajków.

(b) (TYLKO SP) Jeżeli jest to trzeci strajk, pałkarz-biegacz zostaje również wyautowany, chyba że trzecim autem w zmianie było wyautowanie biegacza za interferencję, w którym to przypadku uznaje się wejście na pałkę pałkarza-biegacza za zakończone.

EFEKT - Sek. 2g-k: Piłka jest martwa i wszyscy biegacze muszą powrócić na ostatnią bazę legalnie zajmowaną w momencie narzutu.

WYJĄTEK: Jeżeli zagrywka jest wykonana na biegaczu przed interferencją, i

1 Zrobiony jest aut na biegaczu, rezultat tej zagrywki pozostaje niezmienny.

2 Aut nie jest zrobiony na biegaczu, rezultat tej zagrywki pozostaje niezmienny, chyba, że interferencja pałkarza-biegacza była trzecim autem. Pozostali biegacze, na których nie wykonywano zagrywki, muszą powrócić na ostatnią bazę legalnie zajmowaną w momencie narzutu.

l. Gdy, przy mniej niż dwóch autach i biegaczu na pierwszej bazie, polowy celowo upuści piłkę fair z powietrza (łącznie z płasko odbitą piłką lub skrótami), która mogła być złapana przez wewnątrzpolowego bez nadzwyczajnego wysiłku, po tym, jak jest ona kontrolowana dłonią lub rękawicą. UWAGA: Uwięziona piłka, lub piłka z powietrza, której pozwolono się odbić, nie jest uważana za celowo upuszczoną.

EFEKT- Sek. 2l: Piłka jest martwa i wszyscy biegacze muszą powrócić na ostatnią bazę zajmowaną w momencie narzutu. UWAGA – Sek.1: Infield fly ma pierwszeństwo nad zarządzeniem celowo upuszczonej piłki.

m. Gdy bezpośrednio poprzedzający biegacz, który nie jest jeszcze wyautowany celowo interferuje, w opinii sędziego, z polowym, który próbuje

1. Złapać rzuconą piłkę, lub

2. Rzucić piłkę podczas próby zakończenia zagrywki. EFEKT- Sek. 2m: Piłka staje się martwa, a biegacza należy również wyautować. Pozostali biegacze, na których nie wykonywano zagrywki,

muszą powrócić na ostatnią bazę zajmowaną w momencie interferencji.

n. Jeżeli osoba nie będąca członkiem drużyny wjedzie na boisko i interferuje z

1. Polowym, który ma zamiar złapać piłkę, lub

2. Piłką z powietrza, którą, w opinii sędziego, zawodnik obrony może złapać. EFEKT- Sek. 2n: Piłka jest martwa, a biegacze mogą awansować o bazę lub bazy, do których dobiegłby, w opinii sędziego, gdyby interferencja nie miała miejsca.

### **Sek. 3. PAŁKARZ-BIEGACZ NIE JEST WYAUTOWANY.**

Gdy polowy wykonuje zagrywkę na pałkarzu-biegaczu używając nielegalnej rękawicy.

EFEKT- Sek. 3: Menadżer drużyny poszkodowanej ma wybór:

(a) Przyjąć rezultat zagrywki, lub

(b) Kontynuować wejście na pałkę przyjmując stan boli i strajków z momentu przed narzutem, a pozostali biegacze wracają na bazy zajmowane w momencie narzutu.

### **Sek. 4. DOTYKANIE BAZ W LEGALNEJ KOLEJNOŚCI.**

Biegacze muszą dotknąć baz w legalnej kolejności (tj. pierwsza, druga, trzecia, domowa).

**WYJĄTEK:** *Jeżeli na biegaczu ma miejsce obstrukcja uniemożliwiająca mu dotknięcie bazy.*

a. Gdy biegacz wraca na

1. Bazę, którą opuścił zanim złapana piłka z powietrza została dotknięta, lub

2. Ominięta baza, gdy piłka jest w grze, musi on dotknąć baz w odwrotnej kolejności. EFEKT- Sek. 4a: Piłka jest w grze a biegacze muszą wrócić i mogą zostać wyautowani.

b. Gdy biegacz lub pałkarz-biegacz zdobywa prawo do bazy poprzez dotknięcie jej zanim zostanie wyautowany, ma on prawo do zajmowania tej bazy, dopóki legalnie nie dotknie kolejnej bazy w kolejności, lub jest zmuszony do opuszczenia tej bazy przez następującego biegacza.

c. Gdy biegacz przemieści bazę z jej właściwej pozycji, wtedy ani on, ani następujący biegacz(e) w tej serii zagrywek są zobowiązani do podążania za bazą znajdującą się nadmiernie poza właściwą pozycją. EFEKT - Sek. 4b-c: Piłka jest w grze a biegacze mogą awansować, lub wracać, i mogą zostać wyautowani.

d. Dwóch biegaczy nie może zajmować tej samej bazy jednocześnie. EFEKT- Sek. 4d: Biegacz, który pierwszy legalnie zajął bazę ma do niej prawo, chyba, że ma on bieg wymuszony. Drugi biegacz może zostać wyautowany poprzez dotknięcie piłką.

e. Jeżeli poprzedzający biegacz nie dotknie bazy, lub opuści nielegalnie bazę przy złapanie piłki z powietrza, zostaje on wyautowany, ale nie wpływa to na stan następującego biegacza, który dotknął baz we właściwej kolejności. WYJĄTEK: Jeżeli nie dotknięcie baz we właściwej kolejności lub legalne powtórne dotknięcie bazy (tag up) przy złapanie piłki z powietrza stanowi trzeci aut zmiany, obieg zdobyty przez któregokolwiek z następujących biegaczy nie może być uznany.

f. Żaden biegacz nie może wrócić by dotknąć ominiętej bazy, albo takiej, którą opuścił nielegalnie, po tym, jak następny biegacz zdobył obieg, lub gdy opuścił boisko.

g. Bazy upuszczone za wcześnie przy złapanie piłki z powietrza muszą zostać dotknięte ponownie zanim biegacz może awansować na kolejne bazy.

h. Bazy przyznane muszą być dotknięte w legalnej kolejności.

**WYJĄTEK:** *Jeżeli na biegaczu ma miejsce obstrukcja uniemożliwiająca mu dotknięcie bazy.*

EFEKT - Sek. 4e-h: Biegacza orzeka się za wyautowanego, jeżeli obrona złoży legalną apelację przed następnym legalnym lub nielegalnym narzutem.

#### **Sek. 5. BIEGACZE MAJĄ PRAWO AWANSOWAĆ Z MOŻLIWOŚCIĄ BYCIA WYAUTOWANYM.**

- a. (TYLKO FP) Gdy piłka opuści dłoń miotacza podczas narzutu.
- b. (TYLKO SP) Gdy narzut zostaje odbity.
- c. Gdy piłka jest rzucona lub odbita fair i nie jest zablokowana.
- d. Gdy rzucona piłka trafia sędziego.
- e. Gdy legalnie złapana piłka z powietrza jest po raz pierwszy dotknięta,
- f. Gdy odbita piłka w powietrze  
trafia sędziego lub biegacza po tym, jak minęła polowego innego niż miotacza, pod warunkiem, że żaden inny polowy nie miał szansy wykonać autu, lub była dotknięta przez polowego, łącznie z miotaczem.
- g. *Gdy płasko odbita piłka zostanie unieruchomiona w stroju lub sprzęcie zawodnika obrony.***

EFEKT- Sek. 5a-g: Piłka pozostaje w grze.

#### **Sek. 6. BIEGACZ REZYGNUJE ZE ZWOLNIENIA Z MOŻLIWOŚCI BYCIA WYAUTOWANYM.**

- a. Jeżeli, w dowolnym momencie, nie dotknie on bazy, do której ma prawo zanim podejmie próbę zdobycia następnej bazy.

***WYJĄTEK: Jeżeli na biegaczu ma miejsce obstrukcja uniemożliwiająca mu dotknięcie bazy.***

- b. Jeżeli, po przebiegnięciu pierwszej bazy, próbuje kontynuować bieg na drugą bazę.
- c. Jeżeli, po przemieszczeniu się bazy, próbuje zdobyć kolejną bazę.
- d. (TYLKO FP) Jeżeli, podczas nielegalnego nieodbitego narzutu, próbuje awansować dalej niż o jedną bazę, do której ma prawo.***
- e. Gdy awansuje poza przyznaną mu bazę ze względu na***
  - Polowego, który celowo odczepionym sprzętem wchodzi w kontakt z rzuconą piłką.*
  - Polowego, który celowo odczepionym sprzętem wchodzi w kontakt z piłką odbitą fair.*
- f. Gdy awansuje dalej niż baza chroniona lub baza przyznana, gdy miała miejsce na nim obstrukcja.***
- g. (TYLKO FP) Gdy awansuje dalej, niż jedna baza przy nielegalnym narzucie, który jest jednocześnie przepuszczoną piłką lub dzikim narzutem.***
- h. (TYLKO FP) Gdy awansuje dalej niż baza, do której musi się udać w wyniku przyznania pałkarzowi bazy darmo.***

#### **Sek. 7. BIEGACZE MAJĄ PRAWO AWANSOWAĆ BEZ MOŻLIWOŚCI BYCIA WYAUTOWANYM.**

- a. Gdy są zmuszeni opuścić bazę w wyniku przyznania pałkarzowi bazy darmo. EFEKT- Sek. 7a: (TYLKO FP) Piłka jest w grze, chyba że została zablokowana. Każdy biegacz, na którego miało to wpływ, ma prawo do jednej bazy i może awansować dalej na własne ryzyko, jeżeli piłka jest w grze. (TYLKO SP) Piłka jest martwa.
- b. Gdy polowy **przeszkadza** biegaczowi w dotarciu do bazy, hamuje postęp biegacza lub pałkarza-biegacza, który legalnie biegnie po bazach; jeżeli polowy
  - 1 Nie jest w posiadaniu piłki, lub
  - 2 Nie jest w trakcie łapania odbitej piłki, lub

- 3 Markuje dotknięcie bez piłki.
- 4 ***Jest w posiadaniu piłki i spycha biegacza z bazy próbując go wyautować, lub***
- 5 ***Jest w posiadaniu piłki, ale nie jest w trakcie wykonywania zagrywki na biegaczu, co celowo hamuje postępu tego biegacza lub biegacza-pałkarza, który legalnie biegnie po bazach.***

EFEKT- Sek. 7b: Gdy obstrukcja ma miejsce (łącznie z autowaniem między bazami)

- 1 Sędzia orzeknie opóźnioną martwą piłkę pozostawiając piłkę w grze, dopóki zagrywka nie ustanie.
- 2 Biegacz, któremu przeszkodzono, i pozostali biegacze, na których obstrukcja miała wpływ, zawsze dostaną przyznaną bazę lub bazy, do których dotarliby, w opinii sędziego, gdyby obstrukcja nie miała miejsca. Jeżeli sędzią uważa, że jest to usprawiedliwione, może wyrzucić z meczu zawodnika obrony markującego dotknięcie.
- 3 Jeżeli zawodnik, któremu przeszkadzano zostaje wyautowany zanim dotrze do bazy, do której dotarliby, gdyby nie obstrukcja, orzeka się martwą piłkę. Biegacz, któremu przeszkodzono, i wszyscy pozostali biegacze, na których obstrukcja miała wpływ, zawsze dostaną przyznaną bazę lub bazy, do których dotarliby, w opinii sędziego, gdyby obstrukcja nie miała miejsca.
- 4 Biegacz, któremu przeszkadzano nigdy nie może zostać wyautowany pomiędzy dwoma bazami, gdzie doszło do obstrukcji.

**WYJĄTEK:**

***1:*** Jeżeli biegacz, któremu przeszkadzano dopuszcza się interferencji po tym, jak zarządzono obstrukcję, lub złożona jest legalna apelacja w sprawie biegacza

- (a) za ominięcie bazy, chyba, że biegaczowi przeszkadzano na tej bazie i obstrukcja uniemożliwiła mu dotknięcie bazy, lub
- (b) Opuszczenie bazy zanim piłka z powietrza została dotknięta, przez (c) **po**

***2:*** Jeżeli biegacz, któremu przeszkadzano bezpiecznie zdobędzie bazę, którą przyznano by mu, w opinii sędziego, i następuje zagrywka na innym biegaczu, a biegacz, któremu przeszkadzano nie jest już chroniony pomiędzy bazami, gdzie doszło do obstrukcji, to może on zostać wyautowany. Piłka pozostaje w grze.

5. Obstrukcja łapacza na pałkarzu jest omówiona w Przepisie 8, Sek. 1d.

UWAGA: Biegacze, na których miała miejsce obstrukcja nadal muszą dotknąć wszystkich baz we właściwej kolejności, inaczej mogą zostać wyautowani na podstawie apelacji złożonej przez drużynę w obronie.

**WYJĄTEK:** ***Jeżeli na biegaczu ma miejsce obstrukcja uniemożliwiająca mu dotknięcie bazy.***

c. (TYLKO FP) Gdy dziki narzut lub przepuszczona piłka przejdzie pod, nad, przez lub utknie w siatce z tyłu (backstop). EFEKT- Sek. 7c: Piłka jest martwa. Biegaczom przyznaje się tylko jedną bazę. Pałkarzowi przyznaje się pierwszą bazę tylko, jeżeli był to czwarty bol.

d. (TYLKO FP) Gdy miotacz wykonuje nielegalny narzut.

e. Gdy polowy celowo dotyka, lub łapie piłkę fair, która była odbita, rzucona lub narzucona czyniąc to czapką, kaskiem, maską, ochraniaczem, kieszeniom, zdjętą rękawicą lub inną częścią stroju nie znajdującą się na swym właściwym miejscu. EFEKT- Sek. 7e: Wszyscy biegacze, łącznie z pałkarzem-biegaczem mają prawo do

1. Trzech baz od momentu narzutu, jeżeli była to odbita piłka fair, lub

WYJĄTEK – Sek. 7e-1: Nielegalnie złapana lub dotknięta piłka fair, w opinii sędziego, mogła

wylecieć za ogrodzenie, przyznaje się pałkarzowi home run.

2. Dwie bazy od momentu rzutu, jeżeli była to piłka rzucona, lub

3. (TYLKO FP) Jedną bazę od momentu narzutu, jeżeli był to narzut. WYJĄTEK – Sek. 7e-3: Przy narzucie, który wymyka się łapaczowi i jest odzyskany z pomocą odczepionego sprzętu, nie ma kary jeżeli

(a) Biegacz(e) nie awansowali,

(b) Nie było widocznej możliwości zagrywki, lub

(c) Nie zyskano korzyści.

UWAGA: Pałkarz może awansować jedynie do pierwszej bazy przy czwartym bolu, lub przy upuszczonym trzecim strajku. W każdej sytuacji, mogą oni awansować dalej na własne ryzyko, ponieważ piłka pozostaje w grze.

f. Gdy piłka jest w grze i jest przerzucona (za linie ograniczające pole gry) lub ugrzęźnie. EFEKT– Sek. 7f: Wszyscy biegacze, łącznie z pałkarzem-biegaczem, dostają dwie bazy, a nagroda ta jest przyznawana od miejsca, w którym znajdowali się biegacze w momencie, gdy piłka opuściła dłoń polowego. Biegacze mogą wrócić by dotknąć bazę, która za wcześniej opuścili przy piłce odbitej w powietrze, lub bazę, którą ominęli. Jeżeli dwóch biegaczy znajduje się pomiędzy tymi samymi bazami, nagroda jest oparta o umiejscowienie dalszego biegacza.

WYJĄTEK:

Gdy polowy traci piłkę, na przykład przy próbie autowania przez dotknięcie, i piłka wpada w obszar martwej piłki lub zostaje unieruchomiona, każdemu biegaczowi przyznaje się jedną bazę, licząc od ostatniej dotkniętej bazy w momencie, gdy piłka weszła w obszar martwej piłki lub została unieruchomiona.

Jeżeli biegacz dotyka kolejnej bazy i powraca do bazy pierwotnej, baza pierwotna jest uważana za „ostatnio dotkniętą bazę” na potrzeby przyznania nagrody za przerzut.

Jeżeli piłka zostanie unieruchomiona przez sprzęt drużyny w ataku, piłka staje się martwa i biegacze wracają na bazy ostatnio dotknięte w momencie, gdy piłka została zablokowana. Jeżeli zablokowana piłka uniemożliwiła obronie wykonanie zagrywki, biegacz, na którym wykonywano zagrywkę zostaje wyautowany. (Jeżeli ten biegacz zdobył obieg zanim piłka została zablokowana, wyautowany zostaje biegacz znajdujący się najbliższej bazy domowej).

g. Gdy piłka fair odbita w powietrze

Przeleci nad płotem,

1. Odbije się od rękawicy lub ciała polowego i przeleci nad płotem w terytorium fair, lub

2. odbije się od górnej części ogrodzenia i przeleci nad nim w terytorium fair, lub

3. Odbije się od słupka faul ponad linią ogrodzenia.

EFEKT- Sek. 7g: Piłka staje się martwa, a wszyscy biegacze mają prawo awansować do bazy domowej. WYJĄTEK: Jeżeli

1. Piłka wyjdzie poza obszar gry w odległości mniejszej niż opisano w Przepisie 2, Sek. 1, lub

2. Odbita piłka fair w powietrze odbije się od rękawicy lub ciała polowego i wyjdzie nad ogrodzeniem w terytorium faul, lub

3. Odbita piłka fair w powietrze najpierw odbije się od ogrodzenia, następnie od polowego i przeleci nad płotem, pałkarzowi-biegaczowi przyznaje się wtedy dwie bazy liczone od momentu narzutu.

h. Gdy piłka fair odbija się nad, lub przeturla pod, lub przez ogrodzenie lub inne wyznaczone granice pola gry. Również, jeżeli odbije się od

1 Zawodnika obrony lub sędziego, lub

2 Biegacza, po minięciu polowego, innego niż miotacza i żaden inny polowy miał szansę zrobić

aut i wychodzi na terytorium foul. EFEKT- Sek. 7h: Piłka staje się martwa, a wszystkim biegaczom przyznaje się dwie bazy od momentu narzutu.

i. Gdy piłka w grze jest przypadkowo przeniesiona przez polowego z terenu gry na obszar martwej piłki. UWAGA: Polowy przenoszący piłkę w grze do boksu w celu dotknięcia zawodnika jest uważany za czyniącego tak niecelowo.

EFEKT- Sek. 7i: Piłka jest martwa, a wszystkim biegaczom przyznaje się jedną bazę od bazy ostatnio dotkniętej od momentu, gdy polowy wszedł na obszar martwej piłki.

j. Gdy, w ocenie sędziego, polowy celowo przeniesie, kopnie, popchnie lub rzuci piłkę w grze poza terytorium gry na obszar martwej piłki. UWAGA: Linia wyznaczająca obszar martwej piłki stanowi pole gry.

EFEKT- Sek. 7j: Piłka jest martwa, a wszystkim biegaczom przyznaje się dwie bazy od bazy ostatnio dotkniętej od momentu, gdy polowy wszedł na obszar martwej piłki, lub gdy piłka została kopnięta, popchnięta lub rzucona w obszar martwej piłki.

k. Jeżeli osoba nie będąca członkiem drużyny wjedzie na boisko i interferuje z

- 1 Polowym, który ma zamiar złapać piłkę, lub
- 2 Piłką w powietrzu, która polowy jest w stanie złapać, lub
- 3 Odbitą piłką fair po ziemi, lub
- 4 Polowym, który łapie odbitą lub rzuconą piłkę, lub
- 5 Polowym, który ma zamiar rzucić piłkę, lub

6. Piłką rzuconą przez polowego. EFEKT- Sek. 7k: Piłka jest martwa, a biegacze mogą awansować na bazę lub bazy, do których dobiegłby, w opinii sędziego, gdyby interferencja nie miała miejsca.

***l. Gdy piłka utknie w:***

***1. Sprzęcie lub stroju sędziego, lub***

***2. W stroju zawodnika drużyny w ataku. EFEKT- Sek. 7l: Piłka jest martwa, a biegacze zostają przesunięci na bazę lub bazy, do których dobiegłby, w opinii sędziego, gdyby piłka została zablokowana.***

## **Sek. 8. BIEGACZ MUSI POWRÓCIC NA SWOJĄ BAZĘ.**

Biegacz musi powrócić na swoją bazę bez dotykania baz w odwrotnej kolejności:

- a. Gdy odbita piłka zostaje orzeczona foul.
- b. Gdy sędzia orzeka, że piłka została odbita nielegalnie.
- c. Gdy pałkarz-biegacz zostaje wyautowany za interferencję.
- d. Gdy rozgrzewający się pałkarz, lub inny nie grający członek drużyny, stworzy interferencję.
- e. (TYLO FP) Gdy ciało pałkarza zostaje dotknięte narzutem, na który wykonał on niecelny zamach.
- f. (TYLKO FP) Gdy narzut trafia pałkarza.
- g. Gdy, przy mniej niż dwóch autach i biegaczu na pierwszej bazie, polowy celowo upuści piłkę fair z powietrza (łącznie z płasko odbitą piłką lub skróttem), która mogła być złapana przez wewnątrzpolowego bez nadzwyczajnego wysiłku, po tym, jak jest ona kontrolowana dłonią lub rękawicą. UWAGA: Infield fly ma pierwszeństwo nad zarządzeniem celowo upuszczonej piłki.

EFEKT: Sek. 8a-g: Piłka staje się martwa i musi on wrócić bez możliwości bycia wyautowanym na ostatnią legalnie zajmowaną bazę w momencie narzutu, chyba, że musi on awansować ze względu na pałkarza, który został pałkarzem-biegaczem.

h. Gdy pałkarz lub biegacz zostaje wyautowany za interferencję. EFEKT– Sek. 8h: Piłka staje się martwa i musi on wrócić bez możliwości bycia wyautowanym na ostatnią legalnie zajmowaną bazę w momencie interferencji, chyba, że musi on awansować ze względu na pałkarza, który został pałkarzem-biegaczem.

i. (TYLKO FP) Gdy sędzia główny, lub jego strój, przeszkadza łapaczowi w próbie autowania kradnącego biegacza, lub przy próbie złapania biegacza poza bazą (pick off). UWAGA: Jeżeli, przy przepuszczonej piłce lub dzikim narzucie, piłka rzucona przez łapacza trafia sędziego, nie jest to uznane za interferencję sędziego i piłka pozostaje w grze.

EFEKT- Sek. 8i: Sędzia orzeknie opóźnioną martwą piłkę pozostawiając piłkę w grze, dopóki zagrywka nie ustanie. Jeżeli biegacz, na którym wykonywana jest zagrywka

1 Zostaje wyautowany, aut zostaje podtrzymany, a piłka pozostaje w grze.

2 Jest sejf, piłka jest martwa i wszyscy biegacze muszą powrócić na ostatnią bazę zajmowaną w momencie rzutu.

j. (TYLKO SP) Gdy biegacz kradnie bazę. Pod żadnym pozorem nie wolno biegaczowi kraść bazę, gdy narzut nie został odbity. Biegacz musi powrócić na swoją bazę. EFEKT– Sek. 8j: Kradzenie baz jest niedozwolone.

### **Sek. 9. BIEGACZ ZOSTAJE WYAUTOWANY.**

a. Gdy, podczas biegu do bazy we właściwej lub odwrotnej kolejności, biegnie dalej niż 0,91 m (3 stopy) od ścieżki, w celu uniknięcia autowania przez dotknięcie.

b. Gdy piłka jest w grze, a on znajduje się poza bazą, zostaje legalnie dotknięty piłą w dłoni/dłoniach polowego.

c. Gdy, podczas wymuszonego biegu, polowy

Trzymając piłkę dotknie bazy, do której biegacz musi awansować.

Dotyka piłką bazy zanim biegacz do niej dobiegnie.

Dotyka biegacza piłką, zanim ten dobiegnie do bazy. UWAGA: Jeżeli biegacz z wymuszonym biegiem, po dotknięciu bazy, wraca się na ostatnio zajmowaną bazę z dowolnego powodu, bieg wymuszony zostaje przywrócony.

d. Gdy piłka jest żywa, biegacz nie wraca by dotknąć ostatnio zajmowanej bazy, którą ominął i złożona jest legalna apelacja.

e. Gdy ktokolwiek, oprócz innego biegacza, fizycznie udzieli mu pomocy gdy piłka jest w grze. UWAGA: Jeżeli w tej sytuacji zostanie również złapana piłka z powietrze, wtedy pałkarz-biegacz również zostaje wyautowany. EFEKT– Sek. 9a-e: Piłka pozostaje w grze.

f. Gdy fizycznie wyprzedzi poprzedzającego biegacza zanim ten biegacz zostanie wyautowany. EFEKT- Sek. 9f: Piłka pozostaje w grze. WYJĄTEK: Gdy biegacza wyprzedza poprzedzającego biegacza, a piłka jest martwa, wtedy piłka pozostaje martwa.

g. Gdy opuszcza bazę by awansować na kolejną zanim złapana piłka z powietrza została dotknięta przez polowego.

h. Gdy nie dotyka bazy lub baz we właściwej, lub odwrotnej kolejności.

#### ***WYJĄTEK: Jeżeli na biegaczu ma miejsce obstrukcja uniemożliwiająca mu dotknięcie bazy.***

i. Gdy pałkarz-biegacz zostaje biegaczem przez dotknięcie pierwszej bazy, minięcie jej, i próbę biegu na drugą bazę, gdzie zostaje legalnie dotknięty piłką w dłoni/dłoniach polowego znajdując się poza bazą.

j. Gdy, biegnąc lub robiąc wślizg na bazę domową, nie dotyka jej, nie próbuje wrócić, by to zrobić, a polowy trzyma piłkę w dłoni i dotyka bazy domowej oraz składa apelację do sędziego. EFEKT - Sek.

9g-j: Są to zagrywki podlegające apelacji i biegacz nie zostanie wyautowany, jeżeli nie zostanie złożona legalna apelacja.

1. Apelacje mogą być składane, gdy piłka jest w grze lub gdy jest martwa, ale drużyna w obronie traci możliwość składania apelacji, jeżeli nie jest ona złożona
  - (a) Przed następnym legalnym lub nielegalnym narzutem.
  - (b) Zanim wszyscy polowy wyraźnie opuścili swoje pozycje w obronie i z terytorium fair udając się na ławkę lub do boksu. Polowy musi znajdować się w infieldzie, gdy składa apelację.
  - (c) Jeżeli jest to ostatnia zagrywka w meczu, zanim sędzia opuści boisko.

2. (TYLKO FP) Biegacze mogą opuścić swoje bazy podczas apelacji, w której piłka jest w grze, gdy
  - (a) Piłka znajduje się poza okręgiem miotacza, lub
  - (b) Miotacz nie jest w posiadaniu piłki, lub
  - (c) Miotacz wykonuje ruch rzutu wskazujący na zagrywkę lub gdy markuje rzut.

3. APELACJA GDY PIŁKA JEST MARTWA. Gdy piłka już wróciła do infieldu i wzięto „Czas”, lub gdy piłka staje się martwa, każdy zawodnik drużyny w obronie znajdujący się w infieldzie, posiadający piłkę lub nie, może złożyć ustną apelację dotyczącą biegacza, który ominął bazę, lub który wyszedł z bazy za wcześnie przy złapanej piłce z powietrza. Właściwy sędzia powinien przyjąć apelację i podjąć decyzję dotyczącą zagrywki. Biegacze nie mogą opuścić baz podczas tego czasu, gdyż piłka pozostaje martwa do następnego narzutu.

WYJĄTEK: Biegacz, który za wcześnie wyszedł z bazy przy piłce złapanej z powietrza, lub który ominął bazę, może próbować wrócić na tę bazę gdy piłka jest martwa.

- UWAGA: (a) Jeżeli piłka wyjdzie poza teren gry, apelacja gdy piłka jest martwa nie może zostać złożona, dopóki sędzia główny nie umieści w meczu nowej piłki.
- (b) Jeżeli miotacz ma piłkę i dotyka deski miotacza podczas składania ustnej apelacji, nie orzeka się nielegalnego narzutu.
  - (c) Jeżeli sędzia orzeka „Gra” i wtedy miotacz składa apelację, sędzia powinien ponownie wziąć „Czas” i zezwolić na apelację.

4. Dodatkowe apelacje mogą być składane po trzecim aucie, tak długo, jak są złożone poprawnie i mają na celu usunięcie obiegu **lub przywrócenie właściwej kolejności pałkowania**.
  - k. Gdy jest trafiony *niedotkniętą* odbitą piłką fair w terytorium fair znajdując się poza bazą *i* w opinii sędziego, *choć jeden* z polowych miał szansę wykonać aut.
  - l. Gdy celowo kopnie piłkę, którą przepuścił polowy.
  - m. Gdy przeszkadza polowemu próbującemu złapać odbitą piłkę fair, *bez względu na to, czy piłka najpierw została dotknięta przez polowego, łącznie z miotaczem*, lub celowo interferuje z rzuconą piłką. UWAGA – Sek. k-m: Jeżeli ta interferencja, w opinii sędziego, była oczywistą próbą zapobiegnięcia autowi podwójnemu, bezpośredni następujący biegacz zostaje również wyautowany.
  - n. Gdy po biegaczu zostaje wyautowany pałkarz lub pałkarz-biegacz lub po tym, jak biegacz zdobędzie obieg, biegacz, pałkarz lub pałkarz-biegacz przeszkadza polowemu w wykonaniu zagrywki na innym biegaczu. Biegacz kontynuujący bieg i prowokujący rzut jest uznany za rodzaj interferencji.

UWAGA: Biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej w momencie interferencji zostaje wyautowany.

- o. Gdy jeden lub więcej członków drużyny w ataku stoi, lub gromadzą się, wokół bazy, do której awansuje biegacz, przez co mylą biegacza i utrudniają wykonanie zagrywki.

UWAGA: Do członków drużyny należą *batboy* (chłopiec od pałek) i inne osoby upoważnione do przebywania w boksie drużyny.

- p. Gdy trener przy trzeciej bazie biegnie w kierunku bazy domowej, na lub przy linii bazowej, gdy zawodnik obrony próbuje wykonać zagrywkę na odbitej lub rzuconej piłce i w ten sposób prowokuje rzut na bazę domową.

UWAGA: Biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej zostaje wyautowany.

- q. Gdy trener **lub inny niegrający członek drużyny:**

- 1 Celowo interferuje z rzuconą piłką stojąc na stanowisku trenera, lub
- 2 Przeszkadza drużynie w obronie w wykonaniu zagrywki na biegaczu lub pałkarzu-biegaczu.

UWAGA: Biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej w momencie interferencji zostaje wyautowany.

- r. Gdy zawodnik obrony ma piłkę i czeka na biegacza, a biegacz stojąc celowo zderza się z zawodnikiem obrony. UWAGA: Jeżeli to działanie jest uznane za rażące, sprawca zostaje wyrzucony.

EFEKT - Sek. 9k-r: Piłka jest martwa, a pozostali biegacze muszą wrócić na ostatnią bazę legalnie zajmowaną w momencie interferencji, chyba, że muszą awansować, gdyż pałkarz został pałkarzem-biegaczem.

- s. Gdy biegnie po bazach w odwrotnej kolejności by zmylić polowych lub by uczynić z meczu farsę. EFEKT- Sek. 9s:

Piłka jest martwa, a pozostali biegacze muszą wrócić na ostatnią bazę legalnie zajmowaną w momencie wyautowania biegacza, chyba, że muszą awansować, gdyż pałkarz został pałkarzem-biegaczem.

- t. (TYLKO SP) Gdy biegacz nie ma kontaktu z bazą, zanim narzut dotknie ziemi, osiągnie bazę domową lub zostaje odbity.

- u. (TYLKO FP) Gdy biegacz nie ma kontaktu z bazą, zanim legalny narzut nie opuści dłoni miotacza. EFEKT - Sek. 9t-u: Sędzia wydaje orzeczenie "Brak Narzutu" i wszyscy biegacze muszą powrócić na ostatnią bazę legalnie zajmowaną w momencie narzutu.

- v. (TYLKO FP) Gdy wyraźnie znajduje się poza bazą po narzucie lub w wyniku zakończenia przez pałkarza jego wejścia na pałkę i, podczas gdy miotacz ma piłkę wewnątrz okręgu miotacza, nie wraca natychmiast na bazę, lub nie próbuje awansować na bazę następną.

EFEKT- Sek. 9v:

- 1 Piłka jest martwa, a pozostali biegacze muszą wrócić na ostatnią bazę legalnie zajmowaną w momencie wyautowania biegacza.
- 2 Jeżeli biegacz natychmiast nie podejmie próby awansu na kolejną bazę lub powrotu na swoją bazę gdy miotacz ma piłkę wewnątrz okręgu miotacza, to zostaje on wyautowany.
- 3 Jeżeli biegacz powrócił na bazę z dowolnego powodu, zostaje on wyautowany, jeżeli opuści tę bazę.

**WYJĄTEK - Sek. 9v: Biegacz nie zostaje wyautowany, jeżeli:**

- 1 Zagrywka jest wykonywana na nim lub innym biegaczu (markowanie rzutu jest zagrywką) lub
- 2 Miotacz nie jest w posiadaniu piłki wewnątrz okręgu miotacza lub
- 3 Miotacz wypuszcza piłkę podczas narzutu do pałkarza. UWAGA: Baza darmo lub upuszczony trzeci strajk, podczas którego biegacz ma prawo biec, jest rozpatrywany tak samo, jak odbita piłka. Pałkarz-biegacz może biec za pierwszą bazę, i ma prawo biec do drugiej bazy, tak długo jak nie zatrzyma się na pierwszej bazie. Jeżeli zatrzyma się po okrążeniu pierwszej bazy, to podlega on wtedy po EFEKT – Sek. 9v-2.
  - w. Gdy opuszcza bazę i wchodzi na teren swojej drużyny, lub opuszcza boisko gry gdy piłka jest w grze.
  - x. Gdy ustawia się za bazą i jej nie dotyka, by ułatwić sobie start do biegu przy piłce odbitej w powietrzu. EFEKT - Sek. 9w-x: Piłka pozostaje w grze.
  - y. Gdy pałkarz-biegacz przeszkadza w zagrywce na bazie domowej próbując uniemożliwić wykonanie oczywistego autu na awansującym biegaczu na bazie domowej. EFEKT– Sek. 9y: Piłka jest martwa, pałkarz-biegacz zostaje wyautowany, a pozostali biegacze muszą wrócić na ostatnią bazę legalnie zajmowaną w chwili narzutu.
  - z. ***Gdy po Naradzie Ofensywnej biegacz zamienia się pozycjami na bazach, które zajmowali przed naradą.***

***EFEKT– Sek. 9z: Każdy biegacz znajdujący się na niewłaściwej bazie zostaje wyautowany. Ponadto, Główny Trener zostaje wyrzucony z meczu za niesportowe zachowanie. UWAGA: Sytuacja ta może być pokazana sędziemu dopóki wszyscy biegacze nie znajdują się w boksie lub dopóki zmiana się nie skończy. Jeżeli jeden niewłaściwy biegacz jest na bazie, zarówno on, jak i pozostali biegacze, którzy zmienili bazy zostają wyautowani, nawet jeżeli zdobyli obiegi, a wszelkie obiegi zdobyte przez niewłaściwych biegaczy zostają anulowane.***

#### **Sek. 10. BIEGACZ NIE ZOSTAJE WYAUTOWANY.**

- a. Gdy biegnie za lub przed polowym i poza ścieżką, w celu uniknięcia interferencji z polowym próbującym na ścieżce złapać odbitą piłkę.
- b. Gdy nie biegnie w bezpośredniej linii prostej do bazy, pod warunkiem, że polowy stojący na drodze nie ma piłki.
- c. Gdy więcej niż jeden polowy próbuje złapać odbitą piłkę i biegacz zderza się z tym, który w opinii sędziego nie miał łapać tej piłki.
- d. Gdy jest trafiony niedotkniętą odbitą piłką fair znajdując się poza bazą i w opinii sędziego, żaden polowy nie miał szansy wykonać aut.
- e. Gdy jest trafiony niedotkniętą odbitą piłką fair w terytorium faul i w opinii sędziego, żaden polowy nie miał szansy wykonać aut.
- f. Gdy jest trafiony odbitą piłką fair po tym, jak ona dotyka lub jest dotknięta przez polowego, łącznie z miotaczem, i nie mógł biegacz uniknąć kontaktu z piłką.
- g. Gdy jest dotknięty znajdując się poza bazą
  - Piłką, która jest niepewnie trzymana przez zawodnika obrony lub
  - Dłonią lub rękawicą polowego, podczas gdy piłka znajduje się w drugiej dłoni.
- h. Gdy drużyna w obronie nie prosi o decyzję sędziego poprzez apelację, która jest złożona po kolejnym legalnym lub nielegalnym narzucie, lub po tym, jak wszyscy polowi wyraźnie opuścili swoje normalne pozycje w obronie i terytorium fair i kierowali się do boksu.
- i. Gdy pałkarz-biegacz staje się biegaczem poprzez dotknięcie pierwszej bazy, mija ją i od razu na nią wraca.
- j. Gdy nie dano mu wystarczająco dużo czasu by wrócić na bazę. Nie zostanie on wyautowany za znajdowanie się poza bazą zanim miotacz wypuści piłkę, kiedy to może on awansować jak gdyby

opuścił bazę legalnie.

k. Gdy legalnie rozpoczął awansować. Nie może być zatrzymany przez miotacza, który łapie piłkę stojąc na desce miotacza, ani przez miotacza wchodzącego na deskę miotacza trzymając piłkę.

l. Gdy dotyka bazy dopóki piłka z powietrza nie zostanie dotknięta przez polowego i następnie próbuje awansować.

m. Gdy jest trafiony odbitą **niedotkniętą** piłką fair podczas stania na bazie, chyba, że celowo interferuje z piłką lub polowym w trakcie zagrywki. **UWAGA: Piłka staje się martwa lub zostaje w grze w zależności od pozycji polowego stojącego najbliżej bazy.**

n. Gdy robi wślizg na bazę i przemieszcza ją z oryginalnej pozycji. Uważa się, że baza przesunęła się wraz z biegaczem.

UWAGA: Biegacz, który bezpiecznie dotarł do bazy nie zostaje wyautowany za niedotykanie bazy, jeżeli baza ta została przesunięta. Może on wrócić na tę bazę bez możliwości bycia wyautowanym gdy baza ta zostanie wymieniona. Biegacz rezygnuje z tego przywileju, gdy próbuje awansować dalej niż przemieszczona baza zanim zostanie ona ponownie osadzona na swoim właściwym miejscu.

o. Gdy polowy wykonuje zagrywkę na biegaczu używając nielegalnej rękawicy.

UWAGA: Narzut uczyniony przez miotacza nie jest uważany za zagrywkę.

EFEKT– Sek. 10o: Menadżer poszkodowanej drużyny ma wybór:

- 1 Przyjąć rezultat zagrywki, lub
- 2 Anulować zagrywkę, kiedy to biegacze wracają do ostatnio zajmowanych baz w momencie zagrywki.

WYJĄTEK: Jeżeli zagrywka wystąpiła w wyniku zakończenia przez pałkarza jego wejścia na pałkę, ten pałkarz wznawia odbijanie, przyjmując stan stajków i boli sprzed momentu zakończenia swojego wejścia na pałkę, a każdy biegacz wraca na bazę zajmowaną w momencie narzutu.

## PRZEPIS 9. PIŁKA MARTWA – PIŁKA W GRZE (ŻYWA).

### Sek. 1. PIŁKA JEST MARTWA.

Piłka jest martwa i nie jest w grze w następujących okolicznościach.

- a. Gdy piłka jest odbita nielegalnie.
- b. Gdy pałkarz przechodzi z jednego stanowiska pałkarza do drugiego gdy miotacz (TYLKO FP) odbiera znaki, lub wygląda jakby odbierał znaki stojąc na desce miotacza, lub (TYLKO SP) wchodzi na deskę miotacza.
- c. Gdy orzeka się „brak narzutu”.
- d. Gdy narzut dotyka pałkarza lub stroju pałkarza niezależnie od tego czy na narzuty wykonany był zamach czy nie.
- e. Gdy piłka faul z powietrza nie jest złapana.
- f. Gdy drużyna w ataku spowoduje interferencję.
- g. Gdy odbita piłka fair trafia sędziego lub biegacza
  1. Zanim dotknie polowego, łącznie z miotaczem, oraz
  2. Zanim minie polowego, innego niż miotacza, bez bycia dotkniętą, lub
  3. **Po minięciu polowego, innego niż miotacza, i w opinii sędziego, inny polowy miał szansę zrobić aut.**
- h. Gdy piłka jest poza wyznaczonymi granicami terenu gry.
- i. Gdy wypadek, który zdarzył się pałkarzowi-biegaczowi lub biegaczowi uniemożliwia mu dotarcie przyznanej bazy, może on zostać zmieniony. Zmiennik może dotrzeć do przyznanej bazy. Zmiennik musi legalnie dotknąć wszystkich przyznanych baz lub ominiętych baz, które wcześniej nie były dotknięte.
- j. (TYLKO SP) Gdy pałkarz robi skrót lub ścina narzuconą piłkę.
- k. (TYLKO FP) Gdy dziki narzut lub przepuszczona piłka przechodzi pod, nad lub przez siatkę z tyłu (backstop).
- l. Gdy sędzia weźmie „Czas”.
- m. Gdy pałkarz zostaje dotknięty odbitą przez siebie piłką, gdy nadal znajduje się na stanowisku pałkarza.
- n. Gdy biegacz porusza się po bazach w odwrotnej kolejności, by zmylić polowych, lub by uczynić z meczu farsę.
- o. Gdy trener przy trzeciej bazie biegnie w kierunku bazy domowej, na lub przy linii bazowej, gdy zawodnik obrony próbuje wykonać zagrywkę na odbitej lub rzuconej piłce i w ten sposób prowokuje rzut na bazę domową.
- p. Gdy jeden lub więcej członków drużyny w ataku stoi lub gromadzi się na, lub wokół, bazy, do której zmierza biegacz, przez co mylą polowych i utrudniają wykonanie zagrywki.
- q. (TYLKO FP) Gdy biegaczowi nie udaje się dotknąć przyznanej mu bazy, dopóki nie zostanie wypuszczona legalnie narzucona piłka.
- r. (TYLKO SP) Gdy biegaczowi nie udaje się utrzymać kontaktu z przyznaną mu bazą, dopóki legalnie narzucona piłka nie osiągnie bazy domowej.
- s. (TYLKO SP) Po każdym strajku lub bólu.
- t. Gdy orzeka się zablokowaną piłkę.
- u. Gdy pałkarz wchodzi na stanowisko pałkarza ze zmienioną pałką, lub używa zmienionej pałki.
- v. Gdy pałkarz wchodzi na stanowisko pałkarza z nielegalną pałką, lub używa nielegalnej pałki.

w. Gdy, przy mniej niż dwóch autach i biegaczem na pierwszej bazie, połowy celowo upuści piłkę fair odbitą w powietrze (łącznie z piłką odbitą płasko) (FP i SP) lub skrót (TYLKO FP), który mógł być złapany przez dowolnego wewnątrzpolowego bez nadzwyczajnego wysiłku, po tym jak jest ona w pełni opanowana za pomocą dłoni lub rękawicy. UWAGA: Orzeknięty infield fly, ma pierwszeństwo nad celowo upuszczoną piłką.

x. Gdy połowy przeniesie piłkę będącą w grze na terytorium piłki martwej.

y. Gdy zostanie wzięty „Czas” i zawodnik obrony składa apelację.

z. Gdy pałkarz nie wejdzie na stanowisko pałkarza w przeciągu 10 sekund po tym, jak sędzia orzeknie "GRA" (PLAY BALL) aa. Gdy dowolna osoba nie będąca członkiem drużyny, wejdzie na boisko i przeszkadza w grze, ab. Gdy pałkarz-biegacz **robi krok** w stronę bazy domowej by uniknąć lub opóźnić aut przez dotknięcie przez polowego. **ac. Gdy członek drużyny w ataku celowo ściera linie stanowiska pałkarza. ad. (TYLKO FP) Podczas Mistrzostw Świata i Igrzysk Olimpijskich, gdy dwudziestosekundowy (20) zegar jest stosowany i sędzia orzeka strajk, gdyż pałkarz nie pozostał na stanowisku pałkarza podczas odbierania znaków lub wykonywania próbnych zamachów. ae. Gdy miotacz przyznaje pałkarzowi Intencjonalną Bazę Darmo.**

## Sek. 2. PIŁKA JEST W GRZE (ŻYWA).

Piłka jest w grze w następujących okolicznościach.

a. Na początku meczu oraz każdej połówki zmiany, gdy miotacz ma piłkę stojąc w pozycji do miotania i sędzia główny wydał komendę „GRA” (PLAY BALL).

b. Gdy stosowany jest przepis infield fly.

c. Gdy rzucona piłka mija polowego i pozostaje w terytorium gry.

d. Gdy piłka fair trafia w sędziego, biegacza, na terenie fair,

1. po minięciu polowego, innego niż miotacza i żaden inny połowy miał szansę zrobić aut, lub

2. dotknie polowego, łącznie z miotaczem.

e. Gdy piłka fair dotknie sędziego na terytorium foul.

f. Gdy biegacze dotarli do przydzielonych im baz, po tym, jak połowy nielegalnie złapie odbita, rzuconą lub narzuconą piłkę.

g. Gdy biegacz jest wyautowany za wyprzedzenie poprzedzającego go biegacza.

WYJĄTEK: Gdy biegacz zostaje wyautowany za wyprzedzenie poprzedzającego go biegacza gdy piłka jest martwa, piłka pozostaje martwa.

h. Gdy nie wykonywana jest zagrywka na zawodniku, na którym miała miejsce obstrukcja, wtedy piłka pozostaje w grze dopóki zagrywka się nie zakończy.

i. Gdy piłka fair jest legalnie odbita.

j. Gdy biegacz musi wracać w odwrotnej kolejności, podczas gdy piłka jest w grze.

k. Gdy biegacz nabywa prawo do bazy poprzez dotknięcie jej zanim zostanie wyautowany.

l. Gdy baza jest zerwana ze swojej właściwej pozycji, podczas gdy biegacza kontynuują bieg po bazach.

m. Gdy biegacz biegnie więcej niż 0.91 m (3 stopy) od **swojej ścieżki** we właściwej, lub odwrotnej kolejności, by uniknąć bycia dotkniętym przez piłkę trzymaną w dłoni przez polowego.

n. Gdy biegacz jest wyautowany przez dotyk, lub przez aut wymuszony.

o. Gdy sędzia wyautuje biegacza za nie dotknięcie bazy podczas wznowienia gry po jej wcześniejszym zawieszeniu.

p. Gdy składana jest legalnie apelacja podczas gdy piłka jest w grze.

q. Gdy pałkarz odbije piłkę.

r. Gdy piłka w grze trafi fotografa, obsługę boiska, policjanta, itd. przypisanych na dany mecz.

- s. Gdy piłka odbita w powietrze została legalnie złapana.
- t. Gdy rzucona piłka trafi zawodnika ataku.
- u. Jeżeli pałkarz upuści pałkę i piłka turlając się odbije się od pałki w terytorium fair i, w opinii sędziego, nie była to celowa próba zmiany toru piłki.
- v. Gdy rzucona piłka trafi sędziego.
- w. Kiedykolwiek, gdy piłka nie jest martwa, według reguł Sekcji 1 tego przepisu.
- x. Gdy rzucona piłka przypadkowo trafi trenera.
- y. (TYLKO FP) Gdy pałkarzowi przyznano ból, i gdy cztery bole przyznano pałkarzowi, ale nie może on być wyautowany zanim nie dotrze do pierwszej bazy.
- z. (TYLKO FP) Gdy przyznano strajk pałkarzowi i gdy trzy strajki przyznano pałkarzowi. aa. (TYLKO FP) Gdy legalnie złapano faul tip. ab. (TYLKO SP) Tak długo jak trwa zagrywka wynikająca z odbicia piłki przez pałkarza. Sytuacja ta również uwzględnia późniejszą apelację. ac. (TYLKO FP) Gdy piłka wyslizguje się miotaczowi z dłoni podczas windupu, lub podczas zamachu ręki do tyłu. ad. Gdy biegacz zostaje wyautowany za wcześniej zacznie biec z bazy podczas odbicia piłki w powietrze. ae. Gdy biegacz opuszcza bazę, nie próbuje awansować do następnej bazy, wchodzi w obszar swojej drużyny (boks, ławka), lub opuszcza boisko gry i zostaje wyautowany. af. Gdy biegacz zostaje wyautowany za to, że dostał fizyczną pomoc podczas biegu, od kogoś innego niż drugi biegacz. WYJĄTEK: Jeżeli dostał pomoc przy niezłapanej piłce faul, piłka pozostaje martwa. ag. (TYLKO SP) Piłka pozostaje w grze dopóki sędzia nie orzeknie „Czas”, co może mieć miejsce, gdy piłka jest trzymana przez zawodnika w obronie i, w opinii sędziego, ustały wszystkie zagrywki.

### **Sek. 3. OPÓŹNIONA MARTWA PIŁKA.**

Istnieje pięć sytuacji gdy ma miejsce naruszenie tego przepisu. Sędzia winien je rozpoznać i utrzymać piłkę w grze, dopóki nie zakończy się zagrywka. Sytuacje te są następujące:

- a. Nielegalny narzut
- b. Obstrukcja łapacza
- c. (TYLKO FP) Interferencja sędziego głównego
- d. Obstrukcja
- e. Gdy „odczepiony” (nie będący na właściwym miejscu) sprzęt dotknie piłki rzuconej, narzuconej lub odbitej fair.

## PRZEPIS 10. SĘDZIOWIE.

### Sek. 1. WŁADZA I OBOWIĄZKI.

Sędziowie są przedstawicielami ligi lub organizacji, przez którą zostali przypisani do danego meczu. W związku z czym, są upoważnieni i wymaga się od nich egzekwowania każdej z sekcji tych przepisów. Mają możliwość kazać zawodnikowi, trenerowi, kapitanowi lub menadżerowi wykonać lub unikać wykonywania każdej czynności, który w ich osądzie jest konieczny by wyegzekwować każdy z przepisów i stosować kary zgodnie z ich podanym opisem. W kompetencji sędziego głównego jest podejmowanie wszelkich decyzji we wszystkich sytuacjach nie omówionych szczegółowo w przepisach.

### OGÓLNE INFORMACJE DLA SĘDZIÓW.

- a. Sędzia nie jest członkiem żadnej z drużyn. Na przykłady: zawodnikiem, trenerem, menadżerem, oficjalem, protokolantem lub sponsorem.
- b. Sędzia powinien być pewien co do, daty, czasu i miejsca meczu i powinien przybyć na boisko 20-30 minut przed wyznaczonym czasem, rozpocząć mecz punktualnie i opuścić boisko, gdy mecz się skończy.
- c. Sędziowie płci męskiej i żeńskiej muszą nosić
  - Jasnoniebieską koszulę z długim lub krótkim rękawem.
  - Ciemenogranatowe skarpety.
  - Ciemenogranatowe spodnie.
  - Ciemenogranatową czapkę z białymi i niebieskimi wyszywanymi literami ISF z przodu.
  - Ciemenogranatową torbę na piłki (tylko sędzia główny).
  - Ciemenogranatową kurtkę i/lub sweter.
  - Czarne buty i pasek.
  - Białą koszulkę T-shirt pod jasnoniebieską koszulą.
- d. Sędziowie nie mogą nosić w widocznym miejscu biżuterii, która mogłaby stanowić zagrożenie.

WYJĄTEK: Bransoletka/ naszyjnik informacyjny (z grupą krwi itd.).

- e. Sędzia główny w fast pitchu
  - Musi nosić czarną maskę na twarzy, czarne **lub jasnobrązowe** ochraniacze i czarny ochraniacz na gardło. (Przedłużona maska może być noszona zamiast ochraniacza na gardło przy masce).
  - Zaleca się noszenie ochraniacza na klatkę i parkanów.
- f. Sędziowie powinni się przedstawić kapitanom, menadżerom oraz protokolantom.
- g. Sędziowie powinni sprawdzić granice boiska do gry, sprzęt i wyjaśnić wszystkie zasady związane z danym placem gry obydwu drużynom i ich trenerom.
- h. Każdy z sędziów może podejmować decyzji dotyczących wykroczeń popełnionych podczas gry lub podczas zawieszony gry dopóki mecz się nie zakończy.
- i. Żadne z sędziów nie może odrzucić lub kwestionować decyzji uczynionej przez drugiego sędziego w obrębie ich obowiązków opisanych i wytyczonych w tych przepisach.
- j. Sędzia może konsultować się ze swoim współpracownikiem w dowolnej chwili. Jednakże, ostateczna decyzja należy do sędziego, w którego kompetencji leżało podjęcie decyzji, i który to poprosił o drugą opinię.
- k. W celu ustalenia obowiązków każdego z sędziów, sędzia, który orzeka o bolach i strajkach

nazywany jest „Sędziom Głównym”, a sędzia podejmujący decyzje na bazach, „Sędziom Bazowym”.

l. Sędzia główny lub bazowy mają równe uprawnienia dotyczące

Wyautowania biegacza za zbyt wczesne wyjście z bazy.

Wzięcie „Czasu” by zawiesić grę.

Usunięcie lub wyrzucenie zawodnika, trenera lub menadżera z meczu za naruszenie przepisów.

Orzekać o wszystkich nielegalnych narzutach.

m. Sędzia orzeka o wyautowaniu pałkarza lub biegacza bez oczekiwania na apelacje tej decyzji we wszystkich przypadkach, w których zawodnik został wyautowany zgodnie z tymi przepisami.

UWAGA: Jeżeli apelacja nie została złożona, sędzia nie orzeka o wyautowaniu zawodnika za niedotknięcie bazy, wyjście z bazy za wcześnie przy piłce odbitej w powietrze, pałkowaniu poza kolejnością, wejściu do meczu niezgłoszonego zmiennika, wejściu do meczu Nielegalnego Zmiennika Powrotnego, **nie zgłoszonego Zamiennego Gracza lub powracającego Zawodnika Wycofanego**, lub gdy zawodnik próbuje zdobyć drugą bazę po zdobyciu pierwszej według postanowień przepisów.

n. Sędzia nie ukaże drużyny za naruszenie przepisów, gdy nałożenie kary byłoby na korzyść drużyny popełniającej naruszenie.

o. Nie stosowanie się sędziów do Przepisu 10 nie jest podstawą do złożenia protestu. To są jedynie wytyczne dla sędziów.

## **Sek. 2. SĘDZIA GŁÓWNY.**

a. Zajmuje pozycje za łapaczem. Jest odpowiedzialny za właściwe prowadzenie meczu.

b. Orzeka o strajkach i bolach.

c. W porozumieniu i współpracy z sędziom liniowym orzeka o zagrywkach, odbiciach, piłkach fair lub faul, legalnie lub nielegalnie złapanych piłkach. Przy zagrywkach wymagających od sędziego liniowego opuszczenie pola wewnętrznego, sędzia główny przejmuje obowiązki sędziego liniowego.

d. Ocenia i orzeka o tym, czy

Pałkarz zrobił skrót lub ściął piłkę.

Odbita piłka dotknęła pałkarza lub jego stroju.

Piłka odbita w powietrze jest piłką odbita w infield lub na zapole.

e. Wydaje decyzje dotyczące gry na bazach, gdy są one wymagane.

f. Decyduje o oddaniu meczu walkowerem.

g. Przejmuje wszystkie obowiązki, jeżeli jest jedynym sędziom w meczu.

## **Sek. 3. SĘDZIA LINIOWY.**

a. Przyjmuje pozycje na boisku wymaganą przez odpowiedni system sędziowania.

b. Pomaga sędziom głównemu w egzekwowaniu przepisów gry.

## **Sek. 4. ODPOWIEDZIALNOŚĆ JENDEGO SĘDZIEGO.**

Jeżeli tylko jeden sędzia jest przypisany na mecz, jego obowiązki i kompetencje dotyczą wszystkich punktów. Pozycja wyjściowa sędziego przed każdym narzutem znajduje się za bazą domową. Przy każdej odbitej piłce lub zagrywce, sędzia przemieszcza się z za bazy domowej do pola wewnętrznego, by zająć najlepszą pozycję dla danej zagrywki.

## **Sek. 5. ZMIANA SĘDZIÓW.**

Sędziowie nie mogą zostać zmienieni podczas meczu za zgodą rywalizujących drużyn, chyba że sędzia jest niezdolny pełnić swoje obowiązki ze względu na kontuzję lub chorobę.

## **Sek. 6. OSĄD SĘDZIEGO.**

Apelacja nie może zostać złożona, gdy dotyczy jakiegokolwiek decyzji sędziego, na podstawie pomyłki dotyczącej tego, czy odbita piłka była fair czy foul, biegacz był sejf czy aut, narzut był strajkiem czy bolem, lub innej zagrywki wymagającej dokładności osądu. Żadna decyzja wydana przez sędziego nie może zostać cofnięta, z wyjątkiem sytuacji, gdy zostanie on przekonany, że stanowi ona naruszenie jednego z przepisów. W przypadku, gdy menadżer, kapitan lub inny członek drużyny dąży do cofnięcia decyzji bazującej na przepisach, sędzia, którego decyzja jest kwestionowana, w razie wątpliwości, konsultuje się ze swoim współpracownikiem zanim podejmie jakiegokolwiek działania. Zawodnik lub inna osoba nie będąca menadżerem lub kapitanem drużyny, pod żadnym pozorem nie posiada legalnego prawa do zaprotestowania decyzji sędziego i dążenia do jej cofnięcia, na podstawie tego, iż jest ona niezgodna z przepisami.

Sędzia pod żadnym pozorem nie może dążyć do cofnięcia decyzji podjętej przez jego współpracownika, ani krytykować lub wtrącać się w obowiązki swojego współpracownika, chyba że w sytuacjach, gdy jest o to przez niego proszony.

Sędziowie, podczas konsultacji, mogą sprostować każdą sytuację, w której cofnięcie decyzji sędziego, lub opóźniona decyzja sędziego, stawia pałkarza-biegacza lub biegacza w zagrożeniu, lub stawia drużynę w obronie w nieuprzywilejowanej sytuacji.

UWAGA: Ta korekta nie jest możliwa po wykonanym jednym legalnym, lub nielegalnym, narzucie, lub po tym, jak wszyscy zawodnicy obrony opuszczą terytorium fair.

## **Sek. 7. ZNAKI.**

- a. W celu wskazania rozpoczęcia, lub wznowienia gry; sędzia mówi „GRA” (PLAY BALL) jednocześnie wskazując na miotacza by rozpoczął narzut.
- b. STRAJK pokazywany jest poprzez podniesienie prawej ręki, pokazanie ilości strajków palcami i, jednocześnie, powiedzenie „STRAJK” czystym i zdecydowanym głosem, po czym następuje powiedzenie ilości strajków.
- c. W celu wskazania BOLA, nie używa się gestów. Ilość boli podana jest po powiedzeniu „BOL”.
- d. W celu wskazania STANU boli i strajków, najpierw podaje się bole.
- e. W celu wskazania piłki FAUL, sędzia mówi "FAUL BOL" i wyciąga ramię w poziomie z dala od boiska, w zależności od kierunku piłki.
- f. W celu wskazania piłki FAIR, sędzia wyciąga ramię w stronę środka boiska, używając ruchu pulsacyjnego.
- g. W celu wskazania AUTU na pałkarzu lub biegaczu, sędzia podnosi prawe ramię ponad prawy bark trzymając zamkniętą pięść.
- h. W celu wskazania SEJFU, sędzia wyciąga obydwie ramiona poziomo na boki ciała z dłońmi skierowanymi do ziemi.
- i. W celu wskazania zawieszenia gry, sędzia mówi „CZAS” jednocześnie wyciągając ramiona ponad głowę. Drugi sędzia natychmiast potwierdza zawieszenie gry podobnym działaniem.
- j. W celu wskazania OPÓŹNIONEJ MARTWEJ PIŁKI, sędzia wyciąga lewe ramię poziomo trzymając zaciśniętą pięść.
- k. W celu wskazania UWIĘZIONEJ PIŁKI, sędzia wyciąga ramiona poziomo na boki ciała z dłońmi skierowanymi do ziemi.
- l. W celu wskazania ODBICIA ZA DWIE BAZY WYNIKAJĄCEGO Z PRZEPISÓW, sędzia wyciąga prawą dłoń ponad głowę jednocześnie wskazując dwoma palcami liczbę przyznaną baz.
- m. W celu wskazania HOME RUNA, sędzia wyciąga prawą dłoń trzymając zaciśniętą pięść ponad głowę i zakreśla ramieniem okrąg w kierunku zgodnym ruchem wskazówek zegara.

n. W celu wskazania INFIELD FLY, sędzia mówi „INFILD FLAJ, JEŻELI FAIR, PAŁKARZ JEST AUT.” Sędzia wyciąga jedną rękę ponad głowę.

o. W celu wskazania, żeby NIE MIOTACĆ, sędzia podnosi jedną rękę dłonią skierowaną do miotacza. „BRAK NARZUTU” jest orzekany, jeżeli miotacz wykonuje narzut podczas gdy sędzia trzyma rękę w opisany sposób.

#### **Sek. 8. ZAWIESZENIE GRY.**

a. Sędzia może zawiesić grę, gdy w jego opinii warunki uzasadniają takie działanie.

b. Gra jest zawieszona zawsze, gdy sędzia główny opuszcza swoją pozycję by wyczyścić bazę domową, lub by wypełniać inne obowiązki nie powiązane bezpośrednio z orzekaniem o zagrywkach.

c. Sędzia zawiesza zagrywkę zawsze, gdy pałkarz lub miotacz schodzą ze swoich pozycji z uzasadnionych powodów.

d. Sędzia nie weźmie „CZASU”, po tym, jak miotacz rozpocznie windup.

e. Sędzia nie weźmie „CZASU”, gdy toczy się zagrywka.

f. W przypadku kontuzji, z wyjątkiem kontuzji, które w opinii sędziego są poważne (mogą zagrozić zawodnikowi), "CZAS" nie będzie wzięty zanim wszystkie zagrywki nie zostaną zakończone, lub biegacze zatrzymani na swoich bazach.

EFEKT– Sek. 8f:

*W przypadku kontuzji, gdy wzięty jest czas, piłka jest martwa i biegaczowi (biegaczom) można przyznać bazę, lub bazy, do których dotarliby w opinii sędziego, gdyby kontuzja nie miała miejsca.*

g. Sędziowie nie zawieszają gry na prośbę zawodników, trenerów lub menadżerów dopóki wszystkie zagrywki którejkolwiek z drużyn nie zostaną zakończone.

h. (TYLKO SP) Gdy, w opinii sędziego, wszystkie oczywiste zagrywki zostaną zakończone, „CZAS” może być przyznany.

#### **Sek. 9. WYKROCZENIA I KARY.**

a. Zawodnicy, trenerzy lub menadżerowie nie mogą czynić pogardliwych lub obrażających uwag do, lub na temat, przeciwników, oficjeli lub widzów, ani dopuścić się innych czynów, które mogą być uważana za zachowanie niesportowe.

b. Karą za wykroczenie popełnione przez zawodnika jest albo USUNIĘCIE, albo WYRZUCENIE, danej osoby z meczu.

c. Karą za wykroczenie popełnione przez menadżera, trenera lub innego oficjela drużyny jest  
za pierwsze naruszenie, danej osobie daje się ostrzeżenie.  
za kolejne naruszenie, lub gdy pierwsze naruszenie jest uznane przez sędziego za bardzo poważne, dana osoba zostaje wyrzucona.

UWAGA: W przypadku, gdy Główny Trener jest wyrzucony z meczu, podaje on sędziemu nazwisko osoby, która przejmuje obowiązki Głównego Trenera na dalszą część meczu.

d. Zawodnik USUNIĘTY z meczu może siedzieć na ławce swojej drużyny, ale nie może uczestniczyć dalej w meczu, chyba że jako trener.

e. Zawodnik, menadżer, trener lub inny oficjel drużyny WYRZUCONY z meczu, bezzwłocznie udaje się do przebieralni na pozostałą część meczu, lub opuszcza teren placu gry.

f. Nie zastosowanie się natychmiastowe do postanowień dotyczących osób USUNIĘTYCH lub WYRZUCONYCH daje podstawy do ogłoszenia walkoweru.



## **PRZEPIS 11. PROTESTY.**

### **Sek. 1. PROTESTY, KTÓRE NIE BĘDĄ PRZYJMOWANE.**

Protesty nie będą przyjmowane, ani rozpatrywane, jeśli będą dotyczyły jedynie decyzji związanych z dokładnością osądu sędziego, lub jeżeli protest składa drużyna, która wygrała mecz. Przykłady protestów, które nie będą przyjmowane są następujące

- a. Ocena, czy odbita piłka była fair, czy foul.
- b. Ocena, czy biegacz był sejf, czy aut.
- c. Ocena, czy narzut był strajkiem, czy bolem.
- d. Ocena, czy narzut był legalny, czy nielegalny.
- e. Ocena, czy biegacz dotknął, czy nie dotknął bazy.
- f. Ocena, czy biegacz wyszedł z bazy za wcześniej przy złapanej piłce z powietrza.
- g. Ocena, czy piłka z powietrza była złapana legalnie.
- h. Ocena, czy piłka była Infield Fly'em, czy nie.
- i. Ocena, czy miała miejsce interferencja, czy nie.
- j. Ocena, czy miała miejsce obstrukcja, czy nie.
- k. Ocena, czy zawodnik, lub piłka w grze, dostała się na obszar martwej piłki, lub dotknęła przedmiotu lub osoby w obszarze martwej piłki.
- l. Ocena, czy odbita piłka przeleciała w powietrzu nad ogrodzenie, czy nie.
- m. Ocena, czy boisko jest w stanie pozwalającym na kontynuację, lub wznowienie, gry.
- n. Ocena, czy widoczność jest wystarczającą by kontynuować grę.
- o. Każdej innej sprawy związanej wyłącznie z dokładnością osądu/opinii sędziego.

### **Sek. 2. PROTESTY, KTÓRE BĘDĄ PRZYJMOWANE.**

Protesty, które będą przyjmowane i rozpatrywane dotyczą następujących zagadnień

- a. Błędnej interpretacji przepisów gry.
- b. Nie zastosowanie przez sędziego właściwego przepisu dla danej sytuacji.
- c. Nie nałożenie właściwej kary za dane wykroczenie.

UWAGA: 1. Protesty dotyczące powyższych kwestii muszą zostać złożone zanim nastąpi kolejny narzut, lub zanim wewnątrzpolowi opuszczą terytorium fair lub, jeżeli była to ostatnia akcja meczu, zanim sędziowie opuszczą boisko.

2. Po tym, jak zostanie wykonany jeden narzut (legalny lub nielegalny), nie może zajść żadna zmiana decyzji podjętej przez sędziego.

d. Posiadanie prawa do gry przez członka drużyny. UWAGA: Protesty dotyczące powyższych punktów winny być złożone właściwym władzom (nie sędziom) i mogą być złożone w dowolnym momencie, zgodnie z postanowieniami Przepisu 11 Sekcji 5.

### **Sek. 3. PROTESTY DOTYCZĄCE OCENY I INTERPRETACJI PRZEPISU.**

Protesty mogą dotyczyć zarówno oceny oraz interpretacji przepisu. Przykład takiej sytuacji jest następujący: Przy jednym aucie i biegaczach na drugiej i trzeciej bazie, pałkarz zostaje wyautowany z powietrza. Biegacz z trzeciej bazy powtórnie dotknął bazy po tym, jak piłka została złapana, a biegacz z drugiej bazy nie. Biegacz z trzeciej bazy przebiegł bazę domową zanim piłka została podana na drugą bazę, gdzie nastąpił trzeci aut. Sędzia nie uznał obiegu. Kwestie tego, czy biegacze opuścili

bazy zanim piłka została złapana, lub tego, czy zagrywka na drugiej bazie miała miejsce zanim zawodnik z trzeciej bazy przekroczył bazę domową bazują jedynie na osądzie i jako takie, nie podlegają protestom. Nie uznanie obiegu przez sędziego wynikało z błędnej interpretacji przepisów i jako takie, było podstawą do protestu.

#### **Sek. 4. ZAWIADOMIENIE O CHĘCI ZŁOŻENIA PROTESTU.**

Zawiadomienie o chęci złożenia protestu musi być poczynione natychmiast, przed kolejnym narzutem. (WYJĄTEK): Nie posiadanie przez zawodnika prawa do gry.

a. Menadżer drużyny protestującej powinien natychmiast powiadomić sędziego głównego, że mecz będzie kontynuowany wbrew jego woli, czyli żełoży on protest. Sędzia główny, z kolei, powiadomi menadżera drużyny przeciwnej oraz oficjalnego protokolanta.

b. Wszystkie zainteresowane strony powinny odnotować warunki, w których podjęto decyzję, aby pomóc w prawidłowym rozpatrzeniu danej sprawy.

UWAGA: Apelacja musi zostać złożona przed kolejnym narzutem, legalnym lub nielegalnym, lub zanim drużyna w obronie nie zejdzie z boiska. Na potrzeby tego przepisu, drużyna w obronie „zejdzie z boiska”, gdy miotacz i pozostali zawodnicy zejdą z terytorium fair, kierując się na ławkę rezerwowych lub do boksu.

#### **Sek. 5. CZAS ZŁOŻENIA OFICJALNEGO PROTESTU.**

Oficjalny pisemny protest musi być złożony w rozsądnym czasie.

a. W przypadku braku przepisu ligowego lub turniejowego ograniczającego czas na złożenie protestu, protest powinien być rozpatrzony, jeżeli został złożony w rozsądnym czasie, zależącym od istoty danej sprawy oraz od stopnia trudności w pozyskiwaniu informacji, na których można oprzeć protest.

b. Czas w przeciągu 48 godzin po zaplanowanej godzinie zawodów jest uważany za rozsądny.

#### **Sek. 6. INFORMACJE WYMAGANE PRZY PROTEŚCIE PISEMNYM.**

Formalny pisemny protest powinien zawierać następujące informacje.

a. Datę, czas i miejsce meczu.

b. Nazwiska sędziów i protokolanta.

c. Przepis i sekcję Oficjalnych Przepisów, lub przepisów lokalnych, które są podmiotem protestu.

d. Decyzję oraz warunki jej podjęcia.

e. Wszystkie istotne fakty związane z protestem.

#### **Sek. 7. WYNIK PROTESTU.**

Decyzja w sprawie zaprotestowanego meczu musi mieć jeden z następujących wyników

a. Protest jest uznany za nieważny i wynik meczu pozostaje niezmienny.

b. Jeżeli protest dotyczy błędnej interpretacji przepisów gry, mecz jest rozegrany ponownie od momentu, w którym podjęto niewłaściwą decyzję, a decyzja ta zostaje poprawiona.

c. Gdy protest dotyczy posiadania prawa zawodnika do gry, mecz zostaje oddany walkowerem przez drużynę naruszającą przepisy.

## PRZEPIS 12. PROTOKOŁOWANIE.

### Sek. 1. OFICJALNY PROTOKOLANT.

- a. Prowadzi zapis meczu w sposób opisany poniżej.
- b. W jego kompetencji leży podejmowanie wszelkich decyzji związanych z osądem. Na przykład, do obowiązków protokolanta należy zadecydowanie czy awans pałkarza na pierwszą bazę był w wyniku odbicia, czy błędu. Jednakże, protokolant nie podejmuje decyzji niezgodnych z Oficjalnymi Przepisami Gry, ani z decyzją sędziego.

### Sek. 2. PROTOKÓŁ.

- a. Nazwisko i pozycja, lub pozycje na których gra każdy zawodnik wymienione są w kolejności, w której zawodnicy odbijają, lub odbijałoby, gdyby zawodnik nie został zmieniony, usunięty, lub wyrzucony z meczu, lub gdyby mecz skończył się zanim nastąpiło jego wejście na pałkę.

UWAGA: (Przepis o Krwawieniu) *Wszelkie statystyki pozyskane przez Zamiennego Gracza w meczu, są zapisane temu zawodnikowi, nawet jeżeli jest on wymieniony jako zmiennik, który w końcu nie bierze udziału w meczu jako zmiennik innego zawodnika.*

1 (TYLKO FP) Użycie Wyznaczonego Zawodnika (DP) jest dobrowolne, ale jeśli jest on wykorzystany, informacja ta musi być podana przed rozpoczęciem meczu i musi on być wymieniony na protokole w kolejności pałkowania. Należy podać dziesięć nazwisk, gdzie dziesiąte to „**RUCHOMY ZAWODNIK**”, za którego odbija DP.

2 (TYLKO SP) Użycie Dodatkowego Zawodnika (EP) jest dobrowolne, ale jeśli jest on wykorzystany, informacja ta musi być podana przed rozpoczęciem meczu i musi on być wymieniony na protokole w kolejności pałkowania. Należy podać jedenaście nazwisk (**dwanaście w Co-ed**) na oficjalnej kolejności pałkowania i wszyscy muszą odbijać.

UWAGA: Jeżeli jest wykorzystany EP, musi on być wykorzystywany w całym meczu. Jeżeli tak się nie stanie,

mecz zostaje oddany walkowerem. WYJĄTEK: (TYLKO CO-ED SP) Mecz nie jest oddany walkowerem, ale odnotowuje się aut w każdym przypadku, gdy zawodnicy tej samej płci odbijają po sobie.

- b. Wyniki pałkowania i gry w obronie muszą być zapisane w tabeli.

1 Pierwsza kolumna ukazuje ilość wejść na pałkę każdego zawodnika, ale nie należy zaliczać wejścia na pałkę pałkarzowi, gdy a) Odbija on poświęcającą piłkę w powietrze, dzięki czemu biegacz zdobywa obieg. b) Dostaje bazę darmo. e) (TYLKO FP) Zostaje trafiony narzutem.

2 Druga kolumna ukazuje ilość zdobytych obiegów przez każdego zawodnika.

3 Trzecia kolumna ukazuje ilość hitów uzyskanych przez każdego zawodnika. Hit jest to odbita piłka, która pozwala pałkarzowi bezpiecznie dotrzeć do bazy.

a) Gdy pałkarz-biegacz dociera do pierwszej bazy, lub dowolnej dalszej bazy bezpiecznie, po odbiciu piłki fair, która zatrzymuje się na ziemi, przelatuje nad ogrodzeniem, lub uderza w ogrodzenie zanim zostanie dotknięta przez polowego.

b) Gdy pałkarz-biegacz zdobywa bezpiecznie pierwszą bazę dzięki odbiciu piłki fair z taką siłą, lub tak wolno, lub gdy piłka nienaturalnie się odbije, że niemożliwe staje się jej złapanie i

wyautowanie pałkarza-biegacza bez nadzwyczajnego wysiłku.

c) Gdy piłka fair, która nie została dotknięta przez polowego, staje się „martwa”, gdyż dotknęła ciała, lub stroju, biegacza czy sędziego.

d) Gdy polowemu nie udaje się wyautować poprzedzającego biegacza i, w opinii protokolanta, pałkarz-biegacz nie byłby wyautowany na pierwszej bazie nawet gdyby obrońca zagrał bezbłędnie.

e) Gdy pałkarz kończy mecz hitem, dzięki któremu zdobyta jest wystarczająca ilość obiegów by jego drużyna uzyskała prowadzenie, pałkarzowi zapisuje się odbicie za tyle baz, o ile awansował biegacz zdobywający zwycięski obieg, pod warunkiem, że pałkarz obiegł tę samą ilość baz.

WYJĄTEK: Gdy pałkarz kończy mecz home runem, zapisuje mu się home runa i wszyscy biegacze, łącznie z pałkarzem, zdobywają obiegi.

#### 4. Czwarta kolumna ukazuje ilość wyautowanych przeciwników przez każdego zawodnika.

Wyautowanie jest przyznane każdego polowemu, gdy

- 1) Złapie on piłkę z powietrza lub piłkę odbitą płasko.
- 2) Złapie rzuconą piłkę, dzięki czemu wyautuje on biegacza lub pałkarza.
- 3) Dotknie biegacza piłką gdy nie znajduje się on na bazie.
- 4) Jest najbliżej piłki gdy biegacz jest wyautowany za to, że został trafiony piłką fair, lub za interferencję z polowym.
- 5) Jest najbliżej niezgłoszonego zmiennika, który jest wyautowany zgodnie z postanowieniami Przepisu 4, Sek. 8g ATAK (1b).
- 6) Jest najbliżej biegacza, który jest wyautowany za zbiegnięcie ze ścieżki.

b) Wyautowanie jest zapisane łapaczowi

- 1) Przy trzecim strajku.
- 2) (TYLKO SP) Gdy pałkarz robi skrót lub ścina piłkę.
- 3) Gdy pałkarz odbija poza kolejnością.
- 4) Gdy pałkarz przeszkadza (interferencja) łapaczowi.
- 5) (TYLKO SP) Gdy pałkarz odbija trzeci strajk na faul bol.
- 6) Gdy pałkarz jest wyautowany, za nielegalne pałkowanie.
- 7) (TYLKO FP) Gdy pałkarz jest wyautowany za próbę skrótów przy trzecim strajku.
- 8) Gdy pałkarz jest wyautowany za używanie nielegalnej lub zmienionej pałki.
- 9) Gdy pałkarz jest wyautowany za zmienianie stanowiska pałkarza.
- 10) (TYLKO CO-ED SP) Gdy orzeka się automatyczny aut za to, że dwóch zawodników tej samej płci odbija po sobie.

#### 5. Piąta kolumna ukazuje ilość asyst uzyskanych przez każdego zawodnika. Asystę przyznaje się

a) Każdemu zawodnikowi, który ma kontakt z piłką w serii zagrywek, których wynikiem jest wyautowanie biegacza. Tylko

jedną asystę i nie więcej można przyznać zawodnikowi, który ma kontakt z piłką przy wyautowaniu. Zawodnik, który pomógł przy autowaniu między bazami lub innej podobnej zagrywce, może otrzymać zarówno asystę jak i wyautowanie.

b) Każdemu zawodnikowi, który dotyka, lub rzuca piłkę tak, że wynikiem mógł być aut, gdyby nie błąd kolegi z drużyny.

c) Każdemu zawodnikowi, który poprzez zabicie odbitej piłki, pomógł w wyautowaniu.

d) Każdemu zawodnikowi, który miał kontakt z piłką, czego wynikiem było wyautowanie biegacza za interferencję, lub za zbiegnięcie z linii bazowej.

#### 6. Szósta kolumna ukazuje ilość błędów uzyskanych przez każdego zawodnika. Błędy są przyznawane w następujących sytuacjach a) Każdemu zawodnikowi, który popełni błąd, czego

wynikiem będzie przedłużenie wejścia na pałkę pałkarza, lub obecność biegacza na boisku.

b) Polowemu, który nie dotknie bazy po złapaniu piłki by wyautować biegacza podczas biegu wymuszonego, lub gdy biegacz jest zmuszony do powrotu na bazę.

c) Łapaczowi, jeżeli pałkarzowi przyznano pierwszą bazę w wyniku obstrukcji.

d) Polowemu, któremu nie udaje się dokończyć autu podwójnego, ponieważ upuścił piłkę.

e) Polowemu, jeżeli biegacz awansuje o bazę, przez to, że nie udało mu się zatrzymać, lub próbować zatrzymać, piłkę rzuconą na bazę, pod warunkiem, że była okazja do rzutu. Gdy więcej niż jeden zawodnik mógł złapać rzut, to protokolant musi zdecydować komu zapisać błąd.

### **Sek. 3. HITY NIE BĘDĄ ZAPISANE.**

Hity nie będą zapisane w następujących sytuacjach.

a. Gdy biegacz zostaje wyautowany przez aut wymuszony, lub byłby tak wyautowany, gdyby nie błąd polowego.

b. Gdy polowy łapiący odbiła piłkę autuje poprzedzającego biegacza bez nadzwyczajnego wysiłku.

c. Gdy polowemu nie udaje się wyautować poprzedzającego biegacza i, w opinii protokolanta, pałkarz-biegacz mógł być wyautowany na pierwszej bazie.

d. Gdy pałkarz-biegacz dobiega do pierwszej bazy bezpiecznie, w wyniku wyautowania poprzedzającego biegacza za interferencję z odbiła piłką, lub z zawodnikiem obrony.

WYJĄTEK: Jeżeli, w opinii protokolanta, pałkarz dotarłby do bazy bezpiecznie nawet, gdyby interferencja nie miała miejsca, należy zapisać temu pałkarzowi hit.

### **Sek. 4. POŚWIĘCAJĄCE ODBICIA W POWIETRZE.**

Poświęcające odbicie w powietrze ma miejsce, gdy przy mniej niż dwóch autach,

a. Pałkarz umożliwi biegaczowi zdobycie obiegu („ściąga”) poprzez odbicie piłki w powietrze, która zostaje złapana, lub

b. Piłka, lub płasko odbita piłka, złapana przez zapolowego (lub wewnątrzpolowego wbiegającego na zapole) jest upuszczona i biegacz zdobywa obieg, w opinii protokolanta, biegacz mógł zdobyć obieg, gdyby piłka była złapana z powietrza.

### **Sek. ODBICIA UMOŻLIWIAJĄCE ZDOBYCIE OBIEGU (RBI).**

Odbicie umożliwiający zdobycie obiegu ma miejsce, gdy obieg został zdobyty z następujących powodów.

a. hit

b. Poświęcający skrót lub odbicie slap hit (TYLKO FP), lub poświęcające odbicie w powietrze (FP i SP).

c. Złapane odbicie piłki faul w powietrze.

d. Wyautowanie w infieldzie lub wybór polowego.

e. Biegacz musi udać się na bazę domową w wyniku obstrukcji, pałkarz zostaje uderzony narzutem, lub dostaje bazę darmo po czterech bolach.

f. Home run, gdzie wszystkie obiegi zostają uznane.

### **Sek. 6. PRYZNANIE MIOTACZOWI ZWYCIĘSTWA.**

Miotaczowi przyznaje się zwycięstwo w następujących sytuacjach.

a. Gdy jest on miotaczem rozpoczynającym mecz, i miotał w przynajmniej czterech zmianach, i jego drużyna nie tylko była na prowadzeniu gdy został on zmieniony, ale pozostaje na prowadzeniu przez pozostałą część meczu.

b. Gdy mecz się zakończy po pięciu zmianach gry, i miotacz rozpoczynający miotał w przynajmniej trzech zmianach, i jego drużyna zdobyła więcej obiegów niż druga drużyna w momencie zakończenia meczu.

#### **Sek. 7. PRYZNANIE MIOTACZOWI PRZEGRANEJ.**

Miotaczowi przyznaje się przegraną, niezależnie od ilości miotanych zmian, jeżeli jest zmieniony, gdy jego drużyna przegrywa i nie udaje jej się wyrównać wyniku, ani wyjść na prowadzenie w pozostałej części meczu.

#### **Sek. 8. PODSUMOWANIE MECZU.**

Podsumowanie wymienia następujące zagadnienia w tej kolejności.

- a. Wynik w każdej zmianie i wynik końcowy.
- b. RBI i kto je zdobył.
- c. Hity za dwie bazy i kto je zdobył.
- d. Hity za trzy bazy i kto je zdobył.
- e. Home runy i kto je zdobył.
- f. Odbicia poświęcające w powietrze i kto je zdobył.
- g. Auty podwójne i zawodnicy i biorący w nich udział.
- h. Auty potrójne i zawodnicy i biorący w nich udział.
- i. Ilość baz darmo danych przez każdego miotacza.
- j. Ilość trafionych pałkarzy przez każdego miotacza.
- k. Ilość hitów i obiegów oddanych przez każdego miotacza.
- l. Nazwisko zwycięskiego miotacza.
- m. Nazwisko przegranego miotacza.
- n. Długość trwania meczu.
- o. Nazwiska sędziów i protokolantów.
- p. (TYLKO FP) Ukradzione bazy i kto je ukradł.
- q. (TYLKO FP) Skróty poświęcające.
- r. (TYLKO FP) Nazwiska pałkarzy trafionych przez narzuty i nazwiska miotaczy, którzy ich trafili.
- s. (TYLKO FP) Ilość dzikich narzutów uczynionych przez każdego miotacza.
- t. (TYLKO FP) Ilość przepuszczonych piłek przez każdego łapacza.

#### **Sek. 9. UKRADZIONE BAZY.**

(TYLKO FP) Ukradzione bazy są przyznawane biegaczowi, gdy awansuje on o jedną bazę bez pomocy hita, wyautowania, błędu, autu wymuszonego, wyboru polowego, przepuszczonej piłki, dzikiego narzutu lub nielegalnego narzutu.

- a. Łącznie z pałkarzem-biegaczem awansującym do drugiej bazy po przyznaniu mu pierwszej bazy darmo.

#### **Sek. 10. ZAPISYWANIE MECZU ODDANEGO WALKOWEREM.**

Wszelkie zapisy i statystki meczu oddanego walkowerem muszą być odnotowane w oficjalnym protokole, z wyjątkiem miotacza wygranego i przegranego.