Pravidla: Zlatý FirstCup / Stříbrný FirstCup 2026

(coach-ball)

Platnost Aktuálně platná jsou pravidla uvedená v tomto dokumentu.

Základní úprava Dle soutěžního řádu ČBA / karty soutěže pro U8 s úpravami dále v textu níže

Herní systém – pro zlatý FirstCup platí:

5 skupin po 4 týmech. Pořadí ve skupině bude určeno podle následujícího klíče:

1. vyšší počet bodů celkem (vítězství 3 body, remíza 1 bod, prohra 0 bodů),
2. vyšší počet vítězství ze vzájemných utkání ve skupině,
3. lepší skóre ze vzájemných utkání (viz níže),
4. lepší skóre (viz níže),
5. los (1 hod mincí, pod dohledem rozhodčího/technického komisaře)

Remíza je možná pouze v základní části turnaje ve skupinách.

Nejlepší ze čtvrtých týmů („Sole Survivor“) bude určen podle následujícího klíče:

1. vyšší počet bodů celkem,
2. lepší skóre,
3. los (1 hod mincí, pod dohledem rozhodčího/technického komisaře)

V případě, že v zápase po základní skupině nastane situace rovnosti bodů po skončení hrací doby, dojde k jednomu extra inningu – směna začne s běžcem (hráčem, který ukončil čas na pálce v předchozí směně jako poslední) na 2. metě a stavem 1 aut. Pokud by byl stav zápasu stále nerozhodný i po skončení extra inningu, rozhoduje lepší umístění v základní skupině, počet bodů v základní skupině, následně lepší skóre ze zápasů v základní skupině, event. los 1x.

Skóre = (počet dosažených bodů / počet směn na pálce) - (počet obdržených bodů / počet směn v poli)

40 minut na zápas + dohrávka směny. Max. 5 bodů na směnu, platí ve všech zápasech a směnách (vyjma finále, viz dále). Max. 5 směn/zápas. Pokud bude do konce hrací doby méně než 3 minuty, další směna již nezačíná.

Pouze finále turnaje se hraje bez časového omezení na 5 směn a poslední (5.) směna bez bodového omezení.

V zápasech o umístění (v základní verzi rozpisu celá neděle) se o domácí a hosty před začátkem zápasu losuje.

Rozměry hřiště Vnitřní pole je čtverec o straně 60 stop (18,29m). Zadní pole je ohraničeno plotem (pevným/přenosným, min. 40 metrů). Při překonání plotu míčem pod odpalu bez předchozího dopadu na zem je hráči přiznán homerun. Průměr nadhazovacího kruhu je 10 stop (3,05m) a střed v ose hřiště 46 stop (14,03m) od vrcholu domácí mety. Doporučená šířka zámezí (domácí meta – backstop, pomezní čára – plot) je nejméně 25 stop (7,62m) a nejvýše 35 stop (10,67m). Území pálkaře má rozměr 6x3 stopy (1,82m x 0,91m), je 4 palce (10,2cm) od mety a od jejího středu je dopředu i dozadu o 3 stopy (0,91cm). Území chytače je dáno prodloužením postranních čar území pálkaře do vzdálenosti 9 stop (2,74m) za vrchol mety. Ve vnitřním poli je vyznačena kruhová výseč foulballu s poloměrem 5m od vrcholu domácí mety.

Nadhazování a pálení Nadhazuje se bez nadhazovacího kopce, nicméně nadhazovací kopec se na hřišti vyskytovat může. Nadhazující osoba musí být v ose hřiště. Coach-pitch (nadhoz vrchem ze stoje nebo z kleku) nebo Coach-toss (nadhoz spodem ze stoje) minimálně z 5 metrů (max. 10 m) systémem 5 nadhozů. Pálkaři se nepočítají švihy, je omezen pouze počet nadhozů. Odpal, při kterém pálkař nepálil plným švihem (ulejvka, slap) je foul-ball, ale počítá se vždy jako nadhoz. Pokud je takový odpal chycen ze vzduchu, pálkař je aut a míč zůstává ve hře. Odpal, který se zastaví nebo je tečován či chycen ve vyznačené kruhové výseči, je foul-ball. Pokud ovšem zpracuje odpal po zemi v této výseči nadhazovač nebo chytač a družstvo následně autuje běžícího pálkaře nebo některého nuceného běžce dříve, než postoupil na nejbližší metu, aut platí a míč je ve hře. Pokud je v této výseči chycen odpal ze vzduchu, pálkař je aut a míč je ve hře.

Nadhazující osoba se musí vždy chovat a pohybovat tak, aby umožnila plynulou hru obrany. Při ovlivnění hry nedodržením tohoto pravidla je míč mrtvý a rozhodčí vyhlásí auty, body a postupy tak, aby eliminoval vliv překážení. Odpal neúmyslně tečovaný nadhazující osobou (případně zábranou nebo podložkou) je foulball a rozehra se zopakuje. Zasáhne-li přihrávaný míč nadhazující osobu, aniž ta tomu mohla zabránit, zůstává míč ve hře. Nadhazující osoba nesmí během rozehry koučovat hru útoku, může ale komunikovat s pálkařem před nadhozem. Nadhazující osoba může být v odůvodněných případech rozhodčím zbavena své funkce. Nadhazující osobu lze během utkání střídat, rozhodčí ale může tato střídání omezit, pokud narušují plynulost hry s ohledem především na časový limit zápasu.

Průběh hry a postup po metách Hráč-Nadhazovač (poziční post č. 1 a dále již jen „nadhazovač“) musí stát před odpalem v nadhazovacím kruhu oběma nohama. Chytač musí být v klasickém posedu a usilovat o chycení nadhozu. Rozehra končí:

- hráč vnitřního pole přihrává míč hodem směřujícím k nadhazovači; i když nadhazovač míč nechytí, běžci mohou pouze dokončit postup na metu, na kterou směřují, ale nesmí již postupovat na další metu. Posouzení okamžiku hodu je plně v kompetenci rozhodčích. Rozhodčí na hřišti se mohou na žádost koučů poradit, následný verdikt je pak konečný.
- hráč vnějšího pole přihrává míč hodem směřujícím do vnitřního pole s úmyslem přihrát nadhazovači, kdy míč protne pomyslné spojnice 1B-2B nebo 2B-3B a není záměrem hrát aut na metách. I když nadhazovač míč nechytí, běžci mohou pouze dokončit postup na metu, na kterou směřují, ale nesmí již postupovat na další metu. Posouzení záměru přihrávky a okamžiku protnutí pomyslných spojnic míčem je plně v kompetenci rozhodčích. Rozhodčí na hřišti se mohou na žádost koučů poradit, následný verdikt je pak konečný.

Rozehru může ukončit i rozhodčí vyhlášením „time“; tento „time“ ovšem nebrání běžcům dokončit postup na metu, na kterou směřují.

Běžec musí být na metě, dokud není míč odpálen. V případě předčasného vyběhnutí – pokud běžec opustí metu předčasně, hra pokračuje. Pokud pálkař odpálí, některý běžec vyběhne předčasně a je na něho zahrán aut, rozehra platí. Pokud pálkař odpálí, některý běžec vyběhne předčasně a není na něho zahrán aut, přidělí po rozehře rozhodčí běžcům mety a vyhlásí auty tak, aby situace respektovala průběh rozehry a byl eliminován vliv předčasného vyběhnutí.

Ukončení směny Směna končí buď zahráním třetího autu, nebo dosažením pátého bodu (kromě poslední směny finále, která není bodově omezena)

Ostatní pravidla Pravidlo o vnitřním chyceném (infield fly) se neuplatňuje. Použití suplujícího pálkaře není dovoleno. Udělování úmyslné mety zdarma nelze aplikovat (počet ballů je vždy nula).

Počet hráčů Na začátku každého zápasu každý tým dodá pálkařský line-up, kde bude 9-12 pálkařů. Rozhodčí vždy obdrží soupisku se všemi hráči před začátkem zápasu. Tuto soupisku týmy poté dodrží po celý zápas (s výjimkou zranění hráče). V obraně hraje vždy 9 hráčů. Přípustný věk hráčů je 5–8 let (věk je určen ročníkem, nikoli přesným datem narození, jinými slovy dovršení max. 8 let věku v roce konání turnaje).

Střídání hráčů v obraně může probíhat libovolně, musí však zůstat zachováno stejné místo v pořadí pálkařů v line-up. Z line-up lze odebrat zraněného hráče.

Turnaje se účastní hráči, jejichž fyzický a zdravotní stav jim umožňuje hrát baseball bez zvýšeného rizika pro sebe či pro soupeře (v turnaji/v soutěži Masters není povolena např. sádra či jiné vážnější zpevnění těla po/při zranění).

Hostování Je povoleno hostování hráčů z týmů, které se nekvalifikovaly ze Stříbrného FirstCupu do hlavní soutěže, do týmů, které se do hlavní soutěže kvalifikovaly, ale mohou narážet na nedostatek dětí pro účely hlavní soutěže vč. soutěže Masters. Hostování je povoleno na základě splnění podmínek legislativy ČBA pro adekvátní věkovou kategorii a hostovat mohou hráči, pokud se v rámci Stříbrného FirstCupu oba týmy účastnily kvalifikace ve stejném regionu.

Pálky Podle SŘ platného pro aktuální rok - § 5.10 Pálky

Soutěž	Barel 2¼	Barel 2¼-2¾	Barel 2¼-2⅝	Barel 2¼-2⅝	Kompozit	Dřevo	Max. délka
	BPF max 1.15	BPF max 1.15	USA baseball	BBCOR (-3)	Viz Seznam		
-U7	ANO	-	ANO	-	ANO	ANO	26"
U8	ANO	-	ANO	-	ANO	ANO	28"

Míče dodává ČBA (např. typ Rawlings TVB850 nebo podobný)

Ochranné prvky Pálkař a běžci na metách nosí povolenou ochrannou helmu (obě uši) pro pálkaře vždy po celou dobu svého startu. Ochranná mřížka na helmě pálkaře není povinná. Chytač má nasazenou helmu s ochrannou mřížkou a chránič hrudi (plastron). Chrániče nohou nejsou pro chytače povinné. Upozorňujeme však, že v zápalu boje může dojít např. ke kontaktu odhozené pálky s chytačem v oblasti právě jeho nohou.

Masters Součástí Zlatého FirstCup turnaje jsou 3 dovednostní disciplíny soutěže Masters, které budou vyhodnoceny odděleně a výsledek turnaje tak není kombinací herní části a soutěže Masters (narozdíl od turnaje SuperCup). Vedoucí týmu nahlásí před turnajem 4 hráče (při nižším počtu hráčů v týmu i méně) na každou ze tří disciplín (hod do dálky, odpal ze stativu, běh po metách). Každý hráč může soutěžit pouze v jedné disciplíně.

V soutěži Masters nastupují pouze hráči, kteří nastoupili alespoň v jednom zápase na turnaji. Za případně chybějící hráče dostane tým nula bodů a tým je takto znevýhodněn. Soutěž Masters se řídí separátními pravidly.

Sporné situace Rozhodnutí v běžných herních situacích, včetně postřehových rozhodnutí, jsou plně v kompetenci rozhodčích na hřišti. Rozhodčí na hřišti se mohou na žádost koučů poradit, následný verdikt je pak konečný.

V jakýchkoli sporných otázkách týkajících se herního systému nebo místních pravidel rozhoduje s konečnou platností technický komisař turnaje nebo technickým komisařem určený zástupce.

Případné dotazy týkající se herního systému zodpoví technický komisař turnaje.