



Pravidla: MASTERS - DOVEDNOSTNÍ SOUTĚŽE

Masters dovednostní soutěže jsou určeny pro dvanáctičlenná družstva, kdy vždy čtyři různí členové družstva startují v jedné ze tří vypsanych disciplín dovednostních soutěží Masters – hod, odpal a běh. **Vítězem dovednostní soutěže Masters se stává družstvo, které dosáhne celkově nejvyššího počtu bodů ze všech tří disciplín. V případě rovnosti bodů se na vyšším místě umístí družstvo, které dosáhlo vyššího počtu bodů v hodů, dalším kritériem je pak vyšší počet bodů v odpalu, následně pak v běhu.**

Throw – Hod

Tato disciplína testuje schopnost hodit míč co nejdále. Hází se z prostoru za domácí metou, kde jsou vyznačeny dvě rovnoběžné čáry vzdálené od sebe 3m. Přední čára prochází vrcholem mety rovnoběžně se spojnicí mezi 1. a 3. metou, zadní čára je v zámezí. Je povoleno házet s krátkým rozběhem, ale házející nesmí během pokusu ani těsně po něm („přešlap“) opustit prostor mezi čarami (čára je součástí prostoru). Hází se směrem přes druhou metu, měří se vzdálenost prvního dopadu míče na zem od vrcholu domácí mety kolmo na osu výseče (spojnice domácí a druhé mety). Přitom míč musí dopadnout do 60° výseče s vrcholem na domácí metě a osou na spojnici domácí a 2. mety. Hod mimo tuto výseč a hod, při kterém hráč opustil vymezený prostor, je hodnocen jako hod délky 0m. Každý účastník má k dispozici 3 hody, do výsledku soutěže se započítává jeho nejdelší. Vzdálenost se měří s přesností na 0,1m. **Výsledný bodový výsledek soutěžícího družstva je dán vzorcem: BODY = 8 x T, kde T je součet délek nejdelších hodů jednotlivých hráčů v metrech. Bodový zisk se zaokrouhuje na celé body.**

Hit – Odpal

Tato disciplína testuje schopnosti odpálit z T-balového stavivu co nejdále. Odpaluje se z domácí mety směrem přes druhou metu. Měří se vzdálenost odpalu kolmo na osu výseče (spojnice domácí a druhé mety), tedy prvního dopadu míče na zem. Přitom míč musí dopadnout do 60° výseče s vrcholem na domácí metě a osou na spojnici domácí a 2. mety. Odpal mimo tuto výseč, promáchnutí a odpal, při kterém spadne staviv, je hodnocen jako odpal délky 0m. Každý účastník má k dispozici 3 odpaly, do výsledku soutěže se započítává jeho nejdelší. Pálky nesmějí být delší než 28 palců (71.1cm). Vzdálenost se měří s přesností na 0,1m. **Výsledný bodový výsledek soutěžícího družstva je dán vzorcem: BODY = 8 x H, kde H je součet délek nejdelších odpalů jednotlivých hráčů v metrech. Bodový zisk se zaokrouhuje na celé body.**

Run – Běh

Během této disciplíny se měří rychlost oběhu met žákovského hřiště (vzdálenost met je 60 stop - 18.29m). Běží se od domácí mety postupně přes první, druhou a třetí metu opět na domácí metu, kde je cíl. Každý účastník disciplíny běží pouze 1x. Startuje se na povel rozhodčího z domácí mety. Měří se čas od startovního povelu po opětovný dotyk domácí mety. Slajdovat na některou z met včetně domácí je zakázáno. Pokud běžec mine (nešlápne) některou z met nebo na některou z met slajduje, připočte se mu k dosaženému času penalizace 5s za každé takovéto porušení pravidel. Měří se ručně s přesností na 0,1s. **Výsledný bodový výsledek soutěžícího družstva je dán vzorcem: $BODY = 3200 - (40 \times R)$, kde R je součet časů jednotlivých běžců v sekundách. Bodový zisk se zaokrouhluje na celé body. Pokud je celkový součet časů vyšší než 80s, započte se družstvu z této disciplíny 0 bodů.**

Organizace v průběhu turnaje SuperCup

Týmy musí odevzdat nominaci předem, budou vyzváni emailem organizátorů, nominace lze upravit během prvního hracího dne turnaje.

Každý tým absolvuje všechny 3 disciplíny v průběhu vyhrazeného času na určeném hřišti. Každý hráč absolvuje své tři pokusy v disciplínách hod a odpal bezprostředně za sebou. Tým musí absolvovat všechny 3 disciplíny bezprostředně po sobě bez zbytečných prodlev.

Žádáme týmy, aby byly připraveny na dovednostní soutěže MASTERS alespoň 10 minut před rozepsaným časem.

Po absolvování všech 3 disciplín zkontroluje vedoucí týmu záznam dosažených výsledků svého týmu a potvrdí jejich správnost podpisem. Na pozdější reklamace nebude brán zřetel.