



## MASTERS - DOVEDNOSTNÍ SOUTĚŽE

### Verze SuperCup 2022

Masters dovednostní soutěže jsou určeny pro minimálně devítičlenná družstva, kdy vždy tři různí členové družstva startují v jedné z prvních tří vypsaných disciplín dovednostních soutěží Masters – hod, odpal a běh. Čtvrtou disciplínou je pak týmová souhra vnitřního pole, které se účastní šest hráčů družstva. Účastnit se mohou i hráči, kteří absolvovali některou z prvních tří disciplín.

**Vítězem dovednostní soutěže Masters se stává družstvo, které dosáhne celkově nejvyššího počtu bodů ze všech čtyř disciplín. V případě rovnosti bodů se na vyšším místě umístí družstvo, které dosáhlo vyššího počtu bodů v týmové souhře vnitřního pole, 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. Přitom míč musí dopadnout do 60° výše s vrcholem na domácí metě a osou na spojnici domácí a 2. mety. Hod mimo tuto výšeč 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 zaokrouhluje na celé body.**

#### Hit – Odpal

Tato disciplína testuje schopnosti odpálit z T-ballového stativu co nejdále. Odpaluje se z domácí mety směrem přes druhou metu. Měří se vzdálenost odpalu, tedy prvního dopadu míče na zem. Přitom míč musí dopadnout do 60° výše s vrcholem na domácí metě a osou na spojnici domácí a 2. mety. Odpal mimo tuto výšeč, promáchnutí a odpal, při kterém spadne stativ, 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 33 palců (83.8cm) a nesmějí mít barel o průměru větším než 2.75 palce (23/4). 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 zaokrouhluje 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 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:**

$$\text{BODY} = 2400 - (40 \times R),$$

kde R je součet časů jednotlivých běžců v sekundách. Bodový zisk se zaokrouhluje na celé body. Pokud je celkový součet časů vyšší než 60s, započte se družstvu z této disciplíny 0 bodů.

## Souhra vnitřního pole

Za každé družstvo nastupuje 6 hráčů vnitřního pole včetně zadáka, který musí mít předepsané vybavení zadáka pro svou věkovou kategorii (nemusí mít nasazenou masku s helmou).

Měří se čas, za který obhájí 2x dokola vnitřní pole žákovských rozměrů. Všichni hráči jsou v běžném postavení před nadhozem. Nadhazovač na pokyn rozhodčího nadhodí ze setu na domácí metu a rozhodčí spustí stopky v okamžiku, kdy míč udeří do rukavice zadáka. Zadák musí být v okamžiku chycení nadhozu v území zadáka. Zadák (nemusí šlapat domácí metu) přihodí třetímu metaři, který musí šlápnout na metu. Po šlápnutí na metu přihazuje druhému metaři, který musí šlápnout na druhou metu, následuje flip na spojku, která přihazuje hráči na první metě (spojka nemusí tečovat metu, nicméně musí stát při chytání flipu v pozici za spojnicí druhé a třetí mety). Po šlápnutí na první metu přihazuje první metař míč zadákovi na domácí metu. Zadák po šlápnutí na domácí metu přihazuje zpět hráči na první metě, který opět šlápane na první metu. Potom přihazuje spojce na druhou metu. Po šlápnutí na druhou metu následuje flip na druhého metaře, který pak přihazuje polaři na třetí metě (druhý metař nemusí tečovat metu, nicméně musí stát při chytání flipu v pozici za spojnicí první a druhé). Třetí metař po zašlápnutí mety přihazuje zadákovi na domácí metu. Stopky jsou zastaveny, jakmile zadák šlápane s míčem v rukavici na domácí metu.

Šlápnutím mety se rozumí jakýkoli hráčův kontakt s metou, pokud při něm drží míč bezpečně v rukavici nebo v ruce. Pokud tým nešlápane některou z met, přičítá se mu k dosaženému času penalizace 5s za každé takové porušení pravidel.

Nadhazovač má k dispozici jeden náhradní míč a dojde-li k přehozu, může jej rozehrát tomu polaři, který chytal neúspěšný příhoz. Povinnost šlápnout metu zůstává zachována.

Každé družstvo má tři pokusy a počítá se mu nejlepší ze tří dosažených časů. Mezi jednotlivými pokusy může dojít ke střídání hráčů. Tým má právo na rozcvičení v rozsahu max. jedné minuty. Měří se ručně s přesností na 0,1s.

**Výsledný bodový výsledek soutěžícího týmu je dán vzorcem:**

**BODY = 3000 - (50 x S), kde S je (nejlepší) výsledný čas týmu v sekundách. Bodový zisk se zaokrouhluje na celé body. Pokud je i nejlepší ze všech časů týmu vyšší než 60s, započte se týmu z této disciplíny 0 bodů.**



## Organizace v průběhu SuperCupu

Týmy musí odevzdat nominaci na první tři disciplíny alespoň 30 minut před svým rozepsaným časem vedoucímu hřiště S5.

Každý tým absolvuje všechny 4 disciplíny v průběhu vyhrazených 30 minut na určeném hřišti. Každý hráč absolvuje své tři pokusy v disciplínách hod a odpal bezprostředně za sebou. Tým absolvuje disciplíny v následujícím pořadí: hod, odpal, běh a souhra vnitřního pole. Tým musí absolvovat všechny 4 disciplíny bezprostředně po sobě bez zbytečných prodlev.

Žádáme týmy, aby byly připraveny na dovednostní soutěže MASTERS alespoň 5 minut před rozepsaným časem v seznamu výše.

Po absolvování všech 4 disciplín zkontroluje vedoucí týmu záznam dosažených výsledků svého týmu a potvrdí jejich správnost podpisem. Na pozdější reklamace nebude brán zřetel.

v.r.

Bohumil Bílek  
Předseda technické komise SuperCup  
Sportovní ředitel  
<http://supercup.baseball.cz/>  
Email: [b.bilek@solena.cz](mailto:b.bilek@solena.cz)  
Mobil: +420 602 486 565