

**HRVATSKI SOFTBALL SAVEZ**

# **Priručnik za suce**

(i sve koji bi to htjeli biti; a i za one koji će to morati biti)

Sastavio: Tomislav Ozimec Fritz – ESF/ISF sudac

Mail: [fritz\\_oz\\_19@yahoo.com](mailto:fritz_oz_19@yahoo.com) (za sva moguća pitanja, objašnjenja i dodatne informacije)

Pravila softballa potražiti na: [www.isfsoftball.org](http://www.isfsoftball.org)

# Mehanika suđenja sa 2 suca

## Legenda:

- P** – Plate umpire-sudac na kućnoj bazi
- U** – Field umpire-sudac u polju
- B** – Batter (Batter-runner)-udarač (udarač-trkač)
- R1,R2,R3** – Trkači na bazama
- F1-F9** – Oznake obrambenih igrača

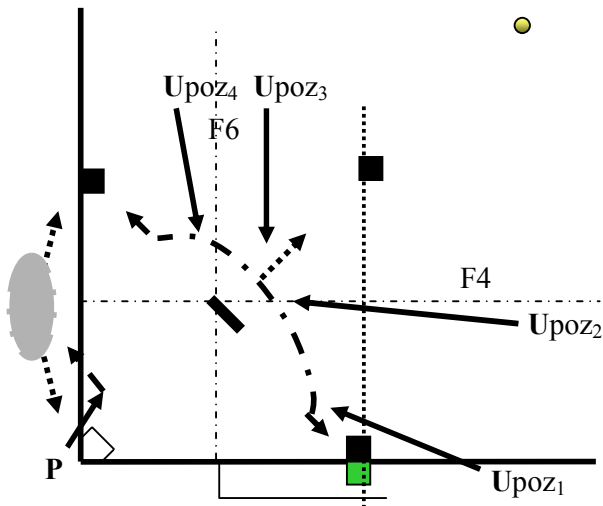
## Odgovornosti i zaduženja sudaca:

- P:**
- procjenjuje 'strike'-'ball'
  - procjenjuje 'fair'-'foul'
  - procjenjuje 'catch'-'no catch'
  - procjenjuje 'hit by pitch'
  - procjenjuje da li je udarač bio izvan 'batter boxa' u trenutku kontakta sa loptom
  - procjenjuje 'illegal pitch'
  - procjenjuje 'interference' i 'obstruction'
  - procjenjuje 'infield fly'
  - procjenjuje prerano odvajanje trkača
  - procjenjuje regularnost uvjeta za početak ili nastavak igre
  - odgovoran za svaku akciju na kućnoj bazi
  - odgovoran vidjeti sve trkače da li su stali na kućnu bazu i koliko je moguće sve ostale
  - odgovoran za 'tag-up' na 'fly ball' za trkača na trećoj bazi
  - odgovoran za dodjeljivanje 'extra' baza kada to situacija zahtijeva

- U:**
- procjenjuje 'illegal pitch'
  - procjenjuje 'interference' i 'obstruction'
  - procjenjuje 'check swing' na upit **P**
  - procjenjuje 'infield fly'
  - procjenjuje prerano odvajanje trkača
  - procjenjuje da li su trkači stali na baze
  - procjenjuje da li je B pokušao krenuti prema drugoj bazi nakon 'appeala' obrane
  - procjenjuje gdje su se nalazili trkači u trenutku prekida igre i pomaže **P** kod dodjeljivanja 'extra' baza
  - odgovoran za 'tag-up' na 'fly ball' za trkače na prvoj i drugoj bazi

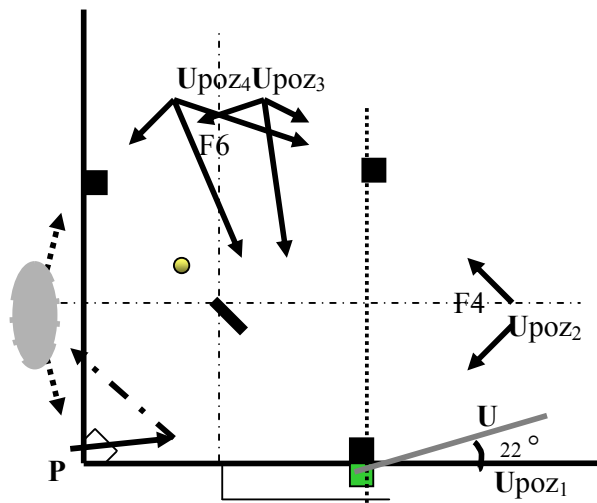
## 'Inside-outside' teorija pozicioniranja:

### Loptica udarena u 'outfield':



U situaciji kada je loptica udarena u 'outfield', sudac **U** sa svojih mogućih pozicija u polju ulazi u 'infield' i pokušava zauzeti najbolju moguću poziciju u kojoj vidi i lopticu i trkače **R1** i **R2** i akciju obrane ispred sebe. Sudac **P**, nakon što je obavio glavnu zadaću ('fair'-'foul', 'catch'-'no catch'), nastavlja kretanje prema 'holding zone' i također se postavlja u poziciju u kojoj sve faktore ima ispred sebe i spreman je za akcije obrane koje slijede, ili na trećoj ili na kućnoj bazi, ovisno o situaciji.

## Loptica udarena u 'infield':



U situaciji kada je loptica udarena u 'infield', sudac U sa svojih mogućih pozicija u polju 'čita' akciju obrane i, ne ometajući obranu ni trkače, zauzima najbolju moguću poziciju za 'poziv' imajući sve važne elemente ispred sebe. Kod situacija sa više trkača na bazama, spreman je ne samo za prvu akciju obrane, za koju je u velikoj većini slučajeva odgovoran, već i za nastavak akcija obrane kod kojih je odgovoran za 'poziv'. Sudac P, također postavljajući se u poziciju u kojoj ima sve važne elemente ispred sebe, spreman je za mogući nastavak akcija i za 'poziv' za koji je odgovoran. Uz to je i spreman pomoći sucu U u situacijama moguće 'interference' ili 'obstruction' koje nisu u trenutnom vidnom polju suda U.

## Pozicioniranje sudaca:

**P** – Početna pozicija prije svake akcije je iza **F2**. U slučaju udarene loptice u 'infield', **P** izlazi iz pozicije iza **F2**, te u situaciji bez trkača na bazama ili sa trkačem na prvoj bazi, prati udarača do pola puta do prve baze, pomažući time **U** u situacijama kada udarač trči izvan za to predviđenog područja, a i ako je moguće vidi kontakt **F3** sa bazom u trenutku hvatanja loptice. Nakon toga nastavlja do 'holding zone' i spreman je za mogućnost nastavka akcija. U slučaju kada postoje trkači dalje od prve baze, **P** ne prati fizički udarača, već prema akciji obrane uvjetuje svoje kretanje s obzirom na svoje odgovornosti za pozive, ali još uvijek pogledom prati udarača radi pomoći **U**.

**U** – Početna pozicija uvjetovana je stanjem u polju s obzirom na poziciju trkača na bazama.

**Upoz1** – Početna pozicija bez trkača na bazama. **U** je u 'foul' teritoriji tik do 'foul' linije cca. 6 m udaljen od prve baze.

**Upoz2** – Početna pozicija sa trkačem na prvoj bazi. **U** je pozicioniran korak-dva iza **F4** i korak-dva prema prvoj bazi (koliko treba da ne ometa **F4**), ali ne dalje od pola puta između prve i druge baze.

**Upoz3** – Početna pozicija sa trkačima na prvoj i drugoj bazi ili samo sa trkačem na drugoj bazi. **U** je pozicioniran korak-dva iza **F6** i korak-dva prema drugoj bazi (koliko treba da ne ometa **F6**), ali ne dalje od pola puta između druge i treće baze.

**Upoz4** – Početna pozicija u svim situacijama kada imamo trkača na trećoj bazi. **U** je pozicioniran korak-dva iza **F6** i korak-dva prema trećoj bazi (koliko treba da ne ometa **F6**), ali ne dalje od pola puta između druge i treće baze.

## Mehanika poziva u sistemu sa dva suca:

'Fly ball' – uvijek odgovornost **P**

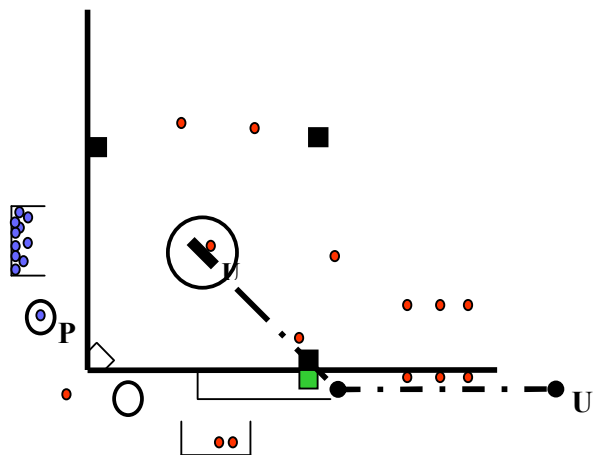
'Ground ball' – za prvi poziv u 'infieldu' zadužen je **U**, osim ako je na kućnoj bazi-zadužen **P**,

-sa više trkača na bazama: -ako je drugi poziv na drugoj ili prvoj bazi – odgovoran **U**

-ako je drugi poziv na trećoj bazi – prva akcija bila na prvoj ili drugoj bazi – odgovoran **P**

-ako je drugi poziv na trećoj bazi – prva akcija bila na kućnoj bazi – odgovoran **U**

## Između inninga:

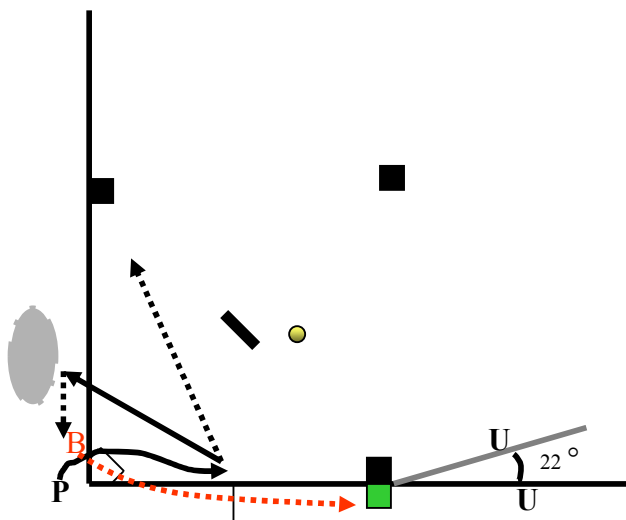


**P** – Stoji kraj kućne baze na strani one ekipe koja ide u napad. Potiče ekipe na brzu izmjenu. Provjerava brojno stanje loptica u svojoj torbici. Stoji u opuštenom položaju, maska ispod lijeve ruke. Odgovoran za brojanje 'warm-up' pitcheva. Nakon predzadnjeg 'warm-up' pitcha, upozorava **F2** da je slijedeći ujedno i posljednji: "Zadnji pitch." Uvijek nakon zadnjeg 'warm-up' pitcha čisti kućnu bazu i poziva 'on-deck' udarača da dođe u 'batter box'.

**U** – Prije početka zagrijavanja prvog pitchera, čisti 'pitchers plate', a nakon toga nakon svakog trećeg 'outa'. Nakon toga trčkarajući odlazi prema **RF** u 'foul' teritoriji na udaljenost na kojoj neće smetati zagrijavanju igrača. (Ako je zbog nekog pitanja, objašnjenja ili dogovora potrebno ostati sa **P** sucem, moguće je, ali diskretno i tiho).

## 1. Prazne baze

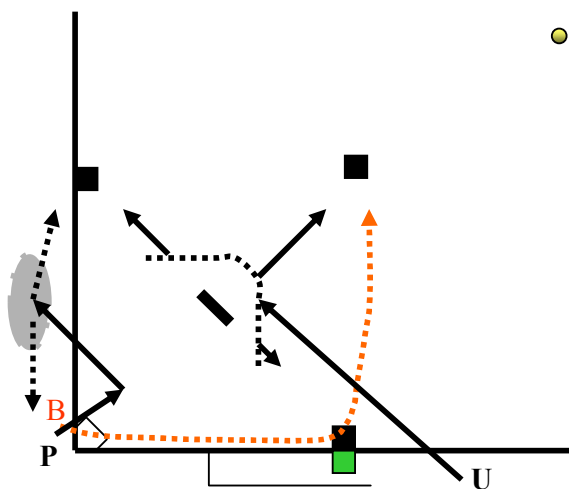
### 1.1. Loptica udarena u 'infield'



**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2** i prati u 'fair' teritoriji **B** do pola puta do prve baze. Odgovoran za **B** 'interference' zbog trčanja van 1 m crte, loptice bačene van terena. Odgovoran za 'tag' na **B** do pola puta do prve baze. Ako je moguće vidjeti da li **B** stao na bazu, i vidjeti da li je **F3** bio u kontaktu sa bazom u trenutku hvatanja loptice-pomoći samo na traženje od strane **U**. Nastaviti do 'holding zone'. Biti spreman na nastavak akcije. Odgovoran za pozive na trećoj i kućnoj bazi.

**U** – Počinje sa startne pozicije koja je u 'foul' teritoriji cca. 6 m udaljen od prve baze. Pogledom prati lopticu. Na udarac ulazi u 'fair' teritoriju i na udaljenosti 4-5 m od prve baze i cca. 22° od 'foul' crte je u poziciji za poziv na prvoj bazi. Odgovoran za 'tag' na **B** od pola puta do prve baze. Odgovoran vidjeti da li je **B** stao na bazu, da li je **F3** imao kontrolu nad lopticom u trenutku kada je **B** stao na bazu, vidjeti da li je **F3** bio u kontaktu sa bazom u trenutku hvatanja loptice. Procjenjuje da li je **B** pokušao krenuti na drugu bazu. Biti spreman za nastavak akcije i odgovoran za akciju na drugoj bazi.

### 1.2. Loptica udarena u 'outfield'

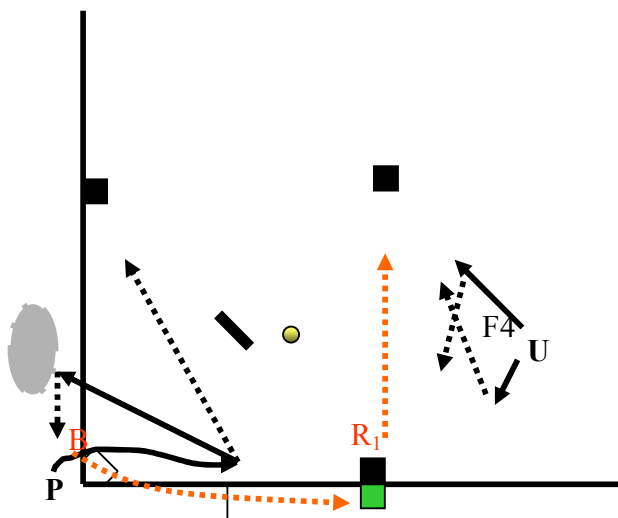


**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2**, zauzima najbolju poziciju za vidjeti prvi kontakt 'outfieldera' i loptice ('fair' ili 'foul', da li je loptica uhvaćena ili ne). Stoji na 'foul' crti za loptice udarene blizu 'foul' crte. Ako je moguće vidjeti da li je **B** stao na bazu. Nastavlja do 'holding zone'. Odgovoran je za poziv na kućnoj bazi i pomoć je za 'run-down' između druge i treće baze.

**U** – Utrčava u 'infield' i okreće se oko lijevog ramena gledajući da li je **B** stajao na bazu. Prati **B** i odgovoran za pozive na prvoj, drugoj i trećoj bazi, kao i vidjeti da li je **B** dotaknuo sve baze. Obratiti pažnju na mogući 'obstruction' **F3** na **B**. Pomoć je za 'run-down' između treće i kućne baze.

## 2. Trkač na prvoj bazi

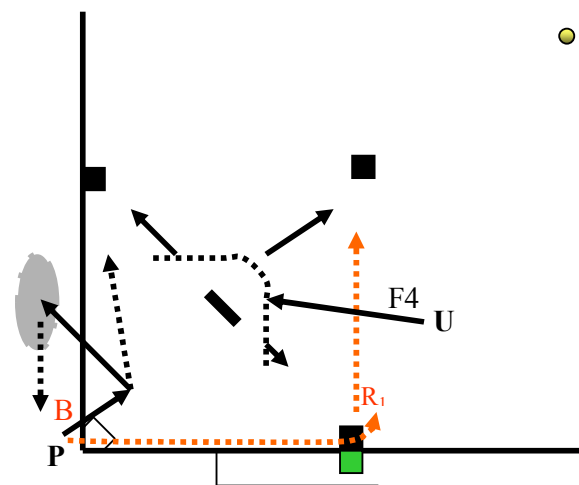
### 2.1. Loptica udarena u 'infield'



**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2** i prati u 'fair' teritoriji **B** do pola puta do prve baze. Odgovoran za **B** 'interference' zbog trčanja van 1 m crte, loptice bačene van terena. Ako je moguće vidjeti da li **B** stao na bazu. Nastavlja do 'holding zone' i biti spreman za akcije na **R1** na trećoj i kućnoj bazi i akciju na **B** na kućnoj bazi. Posebno brza reakcija potrebna u situaciji 'sac bunt' u kojoj **R1** trči do treće baze. Vidjeti da li je **R1** stao na sve baze.

**U** – Prati akciju, gleda lopticu i odgovoran je za akcije na prvoj i drugoj bazi. Svjestan mogućnosti za 'double play' i reagira u skladu sa situacijom. Odgovoran za **B** za akciju na trećoj bazi. Gleda da li je **B** stao na sve baze. Gleda prerano odvajanje **R1**.

### 2.2. Loptica udarena u 'outfield'

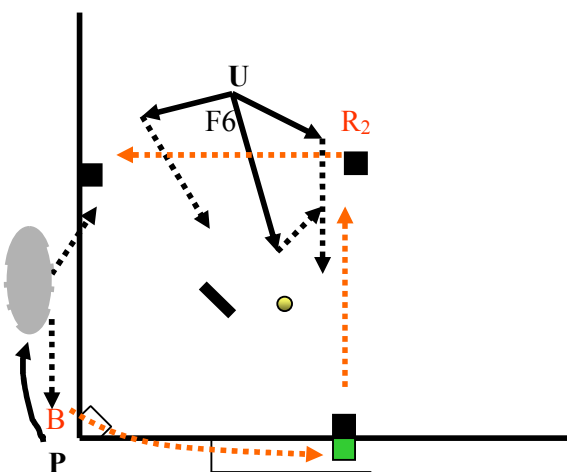


**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2**, zauzima najbolju poziciju za vidjeti prvi kontakt 'outfieldera' i loptice ('fair' ili 'foul', da li je loptica uhvaćena ili ne). Stoji na 'foul' crti za loptice udarene blizu 'foul' crte. Ako je moguće gleda 'tag-up' **R1**. Ako je moguće gleda da li je **B** stao na bazu. Nastavlja do 'holding zone' i spreman je za daljnje akcije. Odgovoran za akcije na trećoj i kućnoj bazi za **R1** i akciju na kućnoj bazi za **B**.

**U** – Utrčava u 'infield' i postavlja se tako da je akcija ispred njega. Odgovoran za 'tag-up' na prvoj bazi. Odgovoran za **R1** do druge baze i **B** do treće baze. Gleda trkače da li su dotakli sve baze.

## 3. Trkač na drugoj bazi

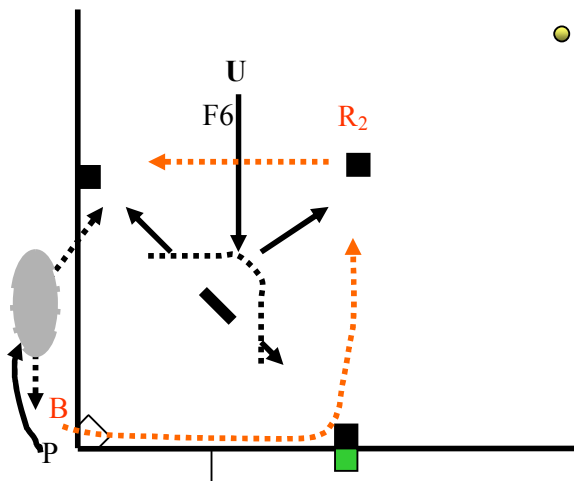
### 3.1. Loptica udarena u 'infield'



**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2**. Procjenjuje akciju obrane. Kod akcije na prvu bazu pomaže **U** gledajući udarača da li trči u za to predviđenoj teritoriji. Ako je moguće također pomoć gledajući kontakt **F3** sa bazom u trenutku hvatanja loptice. Nastavlja se kretati prema 'holding zone' i spreman je za nastavak akcija obrane na **R2** na trećoj ili kućnoj bazi. Odgovoran za 'dead ball' poziv kod bacanja loptice van terena i dodjeljivanja baza.

**U** – Prati i 'čita' akciju obrane i reagira u skladu sa akcijom. Kreće prema bazi gdje se događa prva akcija, ali uzima u obzir i mogućnost nastavka akcija i svoje odgovornosti za sljedeće moguće pozive. Odgovoran za prvi poziv (osim ako je na kućnoj bazi), poziv na **R2** na drugoj, te i trećoj bazi ako je to prva akcija obrane, te za pozive na **B** do treće baze. Gleda trkače da li su dotakli sve baze. Gleda prerano odvajanje **R2**.

### 3.2. Loptica udarena u 'outfield'

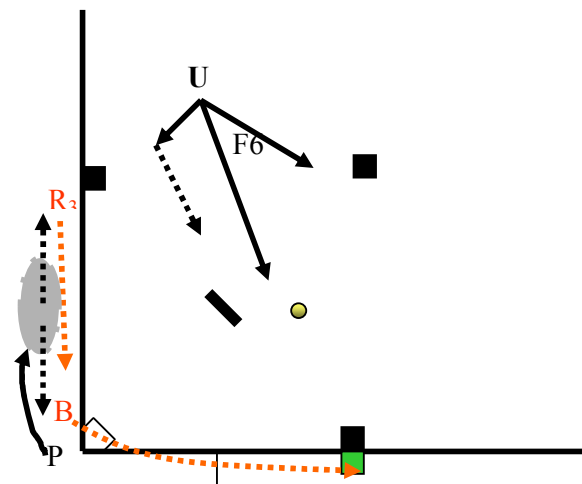


**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2**, zauzima najbolju poziciju za vidjeti prvi kontakt 'outfieldera' i loptice ('fair' ili 'foul', da li je loptica uhvaćena ili ne). Stoji na 'foul' crti za loptice udarene blizu 'foul' crte. Nastavlja do 'holding zone' i spreman je za akcije obrane na trećoj i kućnoj bazi. Prati trkače da li su stali na baze.

**U** – Utrčava u 'infield' na najbolju poziciju za vidjeti 'tag-up' **R2**. Akcija obrane uvijek ispred suca. Gleda da li je **B** dotaknuo baze. Pomaknuti se prema bazi na kojoj je akcija obrane. Zadužen za **R2** na drugoj bazi i za **B** do treće baze.

## 4. Trkač na trećoj bazi

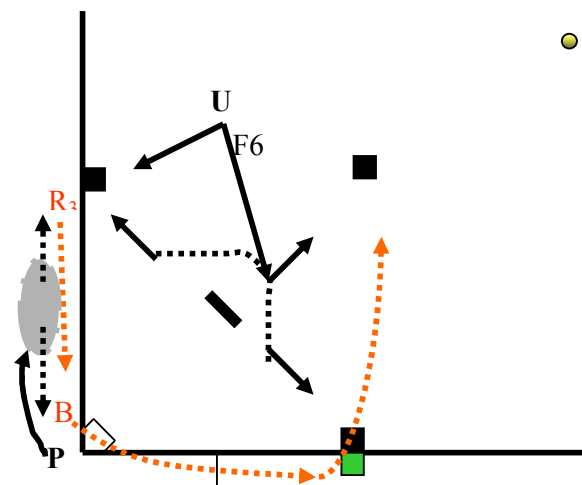
### 4.1. Loptica udarena u 'infield'



**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2** malo prema trećoj bazi u 'foul' teritoriji. Spreman je za akciju obrane na kućnoj bazi, ali i za pomoć **U** za akciju na trećoj bazi. Ako je moguće prati kretanje **B** i spreman je pomoći **U** kod već navedenih primjera kod akcije na **B**. Ako je prva akcija obrane na **B**, akcija na **R3**-odgovornost **P**.

**U** – Prati akciju i reagira na izbor akcije od strane obrane. Kreće prema bazi gdje se događa prva akcija. Ako je prva akcija obrane na trećoj bazi-odgovornost **U**. Odgovoran za **B** do treće baze. Gleda trkače da li su dotakli baze. Gleda prerano odvajanje **R3**.

### 4.2. Loptica udarena u 'outfield'

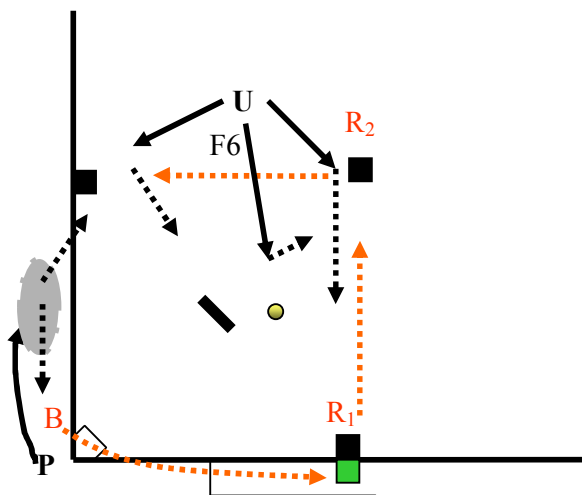


**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2** malo prema trećoj bazi u 'foul' teritoriji. Zauzima najbolju poziciju za vidjeti prvi kontakt 'outfieldera' i loptice ('fair' ili 'foul', da li je loptica uhvaćena ili ne). Stoji na 'foul' crti za loptice udarene blizu 'foul' crte. Gleda 'tag-up' **R3**. Spreman za akcije obrane za koje je odgovoran. Gleda trkače da li su dotakli baze.

**U** – Utrčava u 'infield'. Prati **B** od prve do treće baze i gleda da li je dotaknuo sve baze. Pažnja na 'obstruction' **F3** na **B**.

## 5. Trkači na prvoj i drugoj bazi

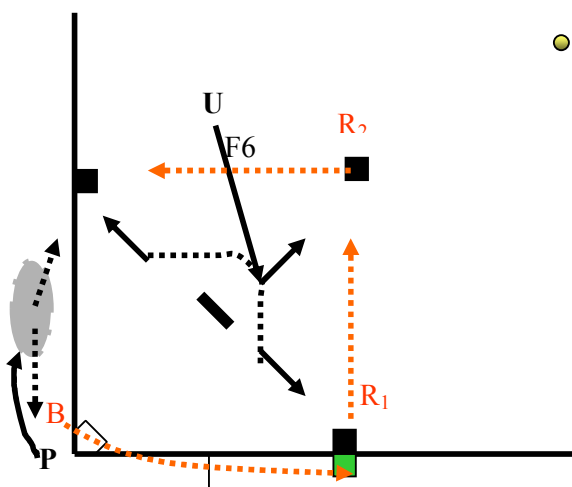
### 5.1. Loptica udarena u 'infield'



**P** – 'Infield fly' situacija. Izlazi iz pozicije iza **F2** malo prema trećoj bazi u 'foul' teritoriji. Uzima u obzir mogućnosti koje ima obrana i reagira na akciju obrane. Pomaže **U** gledajući kretanje **B** prema prvoj bazi. Nakon prve akcije obrane odgovoran za pozive na trećoj i kućnoj bazi.

**U** – 'Infield fly' situacija. Uzima u obzir mogućnosti koje ima obrana i reagira na akciju obrane. Kreće prema bazi gdje se događa prva akcija. Zadužen za prvu akciju obrane (osim ako je na kućnoj bazi), a nakon toga za akcije obrane na prvoj i drugoj bazi. Ako **P** ima akciju na kućnoj bazi, **U** odgovoran za akciju na trećoj bazi. Gleda trkače da li su dotakli baze. Gleda prerano odvajanje **R1** i **R2**.

### 5.2. Loptica udarena u 'outfield'

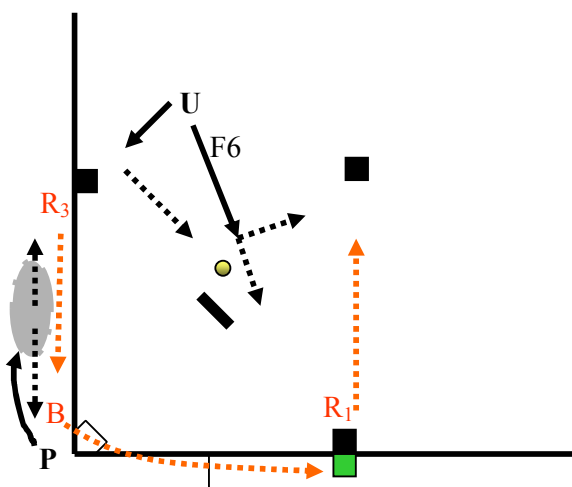


**P** – 'Infield fly' situacija. Izlazi iz pozicije iza **F2** malo prema trećoj bazi u 'foul' teritoriji. Zauzima najbolju poziciju za vidjeti prvi kontakt 'outfieldera' i loptice ('fair' ili 'foul', da li je loptica uhvaćena ili ne). Stoji na 'foul' crti za loptice udarene blizu 'foul' crte. Spreman je za akcije obrane na trećoj i kućnoj bazi. Gleda trkače da li su dotaknuli baze.

**U** – 'Infield fly' situacija. Utrčava u 'infield' na najbolju poziciju za vidjeti 'tag-up' **R1** i **R2**. Kreće prema bazi gdje se događa akcija. Zadužen za akcije obrane na prvoj i drugoj bazi, te **B** do treće baze. Ako **P** ima akciju na kućnoj bazi, **U** odgovoran za akciju na trećoj bazi. Gleda trkače da li su dotaknuli baze.

## 6. Trkači na prvoj i trećoj bazi

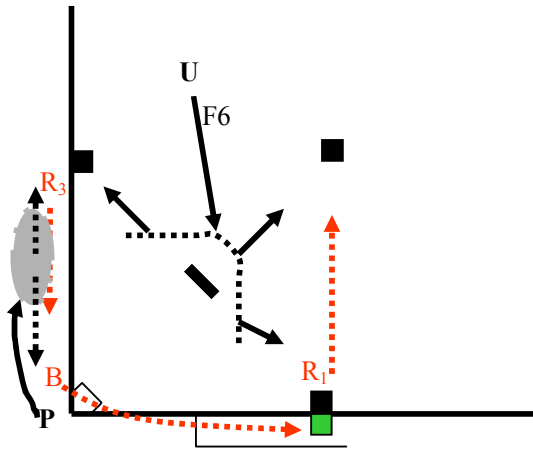
### 6.1. Loptica udarena u 'infield'



**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2** malo prema trećoj bazi u 'foul' teritoriji. Uzima u obzir mogućnosti koje ima obrana i reagira na akciju obrane. Pomaže **U** gledajući kretanje **B** prema prvoj bazi. Odgovoran za akcije obrane na trećoj i kućnoj bazi. Gleda trkače da li su dotaknuli baze.

**U** – Uzima u obzir mogućnosti koje ima obrana i reagira na akciju obrane. Kreće prema bazi gdje se događa prva akcija. Zadužen za prvu akciju obrane (osim ako je na kućnoj bazi), a nakon toga za akcije obrane na prvoj i drugoj bazi. Odgovoran za **B** do treće baze. Gleda trkače da li su dotakli baze. Gleda prerano odvajanje **R1** i **R3**.

## 6.2. Loptica udarena u 'outfield'

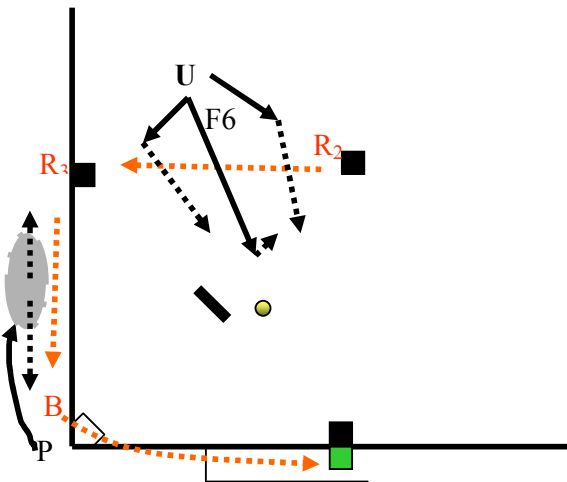


**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2** malo prema trećoj bazi u 'foul' teritoriji. Zauzima najbolju poziciju za vidjeti prvi kontakt 'outfieldera' i loptice ('fair' ili 'foul', da li je loptica uhvaćena ili ne). Stoji na 'foul' crti za loptice udarene blizu 'foul' crte. Odgovoran za 'tag-up' **R3**. Spreman je za akcije obrane na trećoj i kućnoj bazi. Gleda trkače da li su dotaknuli baze.

**U** – Utrčava u 'infield' na najbolju poziciju za vidjeti 'tag-up' **R1**. Prati da li je **B** stao na bazu. Zadužen za akcije obrane na prvoj i drugoj bazi, te **B** do treće baze. Gleda da li su trkači dotaknuli baze.

## 7. Trkači na drugoj i trećoj bazi

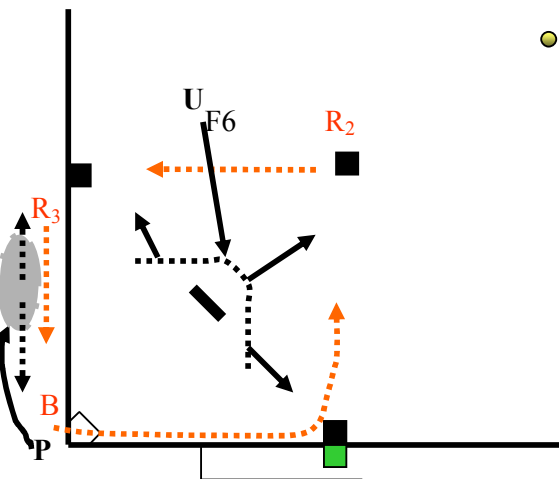
### 7.1. Loptica udarena u 'infield'



**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2** malo prema trećoj bazi u 'foul' teritoriji. Uzima u obzir mogućnosti koje ima obrana i reagira na akciju obrane. Pomaže **U** gledajući kretanje **B** prema prvoj bazi. Odgovoran za akcije na trećoj (ako nije prva akcija) i kućnoj bazi. Biti spreman za akciju na kućnoj bazi nakon akcije na prvoj bazi.

**U** – Uzima u obzir mogućnosti koje ima obrana i reagira na akciju obrane. Kreće prema bazi gdje se događa prva akcija imajući u vidu da ne ometa obranu ili trkače. Zadužen za prvu akciju obrane (osim ako je na kućnoj bazi), a nakon toga za akcije obrane na prvoj i drugoj bazi. Ako **P** ima akciju na kućnoj bazi, **U** zadužen za akciju na trećoj bazi. Gleda trkače da li su dotakli baze. Gleda prerano odvajanje **R2** i **R3**.

### 7.2. Loptica udarena u 'outfield'



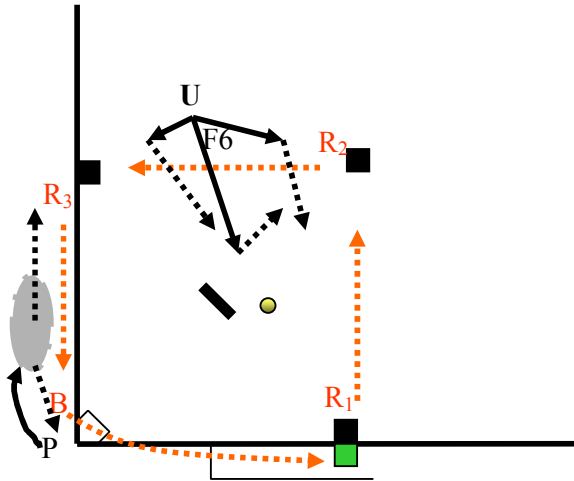
**P** – Izlazi iz pozicije iza **F2** malo prema trećoj bazi u 'foul' teritoriji. Zauzima najbolju poziciju za vidjeti prvi kontakt 'outfieldera' i loptice ('fair' ili 'foul', da li je loptica uhvaćena ili ne). Stoji na 'foul' crti za loptice udarene blizu 'foul' crte. Odgovoran za 'tag-up' **R3**. Spreman je za akcije obrane na trećoj i kućnoj bazi. Gleda trkače da li su dotaknuli baze.

**U** – Utrčava u 'infield' na najbolju poziciju za vidjeti 'tag-up' **R2**. Prati da li je **B** stao na bazu. Zadužen za akcije obrane na prvoj i drugoj bazi, te **B** do treće baze. Ako **P** ima akciju na kućnoj bazi, **U** zadužen za akciju na trećoj bazi. Gleda da li su trkači dotaknuli baze.



## 8. Pune baze

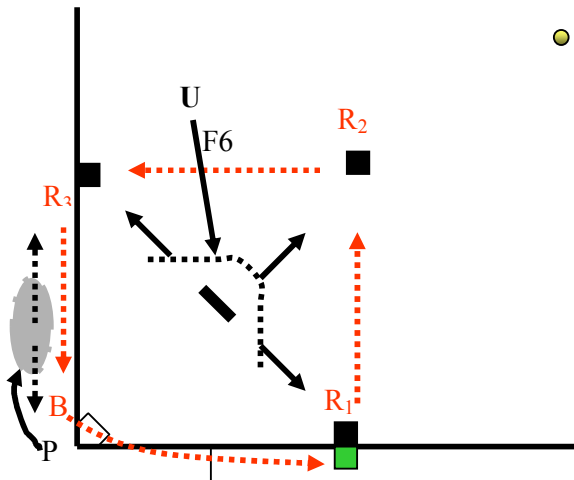
### 8.1. Loptica udarena u 'infield'



**P** – 'Infield fly' situacija. Izlazi iz pozicije iza **F2** malo prema trećoj bazi u 'foul' teritoriji. Uzima u obzir mogućnosti koje ima obrana i reagira na akciju obrane. Pomaže **U** gledajući kretanje **B** prema prvoj bazi. Odgovoran za akcije na trećoj (ako nije prva akcija) i kućnoj bazi ('force play' ako je prva akcija). Biti spreman za akciju na kućnoj bazi nakon akcije na prvoj bazi (više nije 'force play').

**U** – 'Infield fly' situacija. Uzima u obzir mogućnosti koje ima obrana i reagira na akciju obrane. Kreće prema bazi gdje se događa prva akcija imajući u vidu da ne ometa obranu ili trkače. Zadužen za prvu akciju obrane (osim ako je na kućnoj bazi), a nakon toga za akcije obrane na prvoj i drugoj bazi, te **B** do treće baze. Ako **P** ima akciju na kućnoj bazi, **U** zadužen za akciju na trećoj bazi. Gleda trkače da li su dotakli baze. Gleda prerano odvajanje **R1**, **R2** i **R3**.

### 8.2. Loptica udarena u 'outfield'



**P** – 'Infield fly' situacija. Izlazi iz pozicije iza **F2** malo prema trećoj bazi u 'foul' teritoriji. Zauzima najbolju poziciju za vidjeti prvi kontakt 'outfieldera' i loptice ('fair' ili 'foul', da li je loptica uhvaćena ili ne). Stoji na 'foul' crti za loptice udarene blizu 'foul' crte. Odgovoran za 'tag-up' za **R3**. Spreman je za akcije obrane na trećoj i kućnoj bazi. Gleda trkače da li su dotaknuli baze.

**U** – 'Infield fly' situacija. Utrčava u 'infield' na najbolju poziciju za vidjeti 'tag-up' **R1** i **R2**. Prati da li je **B** stao na bazu. Zadužen za akcije obrane na prvoj i drugoj bazi, te **B** do treće baze. Ako **P** ima akciju na kućnoj bazi, **U** zadužen za akciju na trećoj bazi. Gleda da li su trkači dotaknuli baze.

## SUDAČKA TERMINOLOGIJA I KONCEPTI ZA KVALITETNO SUĐENJE

### Definicije i objašnjenja:

**'Starting' pozicija:** Za suca **P** je jednostavno. Početna pozicija je iza **F2**. Za suca **U**, početna pozicija uvjetovana je situacijom na bazama s obzirom na pozicije trkača. U situaciji bez trkača na bazama (**poz1**-vidi sliku) **U** se nalazi tek do 'foul' crte u 'foul' teritoriji na udaljenost cca. 6 m od prve baze. U situacijama sa trkačima na bazama, **U** je uvijek između baze na kojoj je trkač najbliže kućnoj bazi i slijedeće baze (osim naravno između treće i kućne baze-pokriva **P**). Poanta pozicioniranja je da uvijek akcija dolazi prema sudcu, a ne da sudac mora loviti akciju. Uvijek naravno ima situacija na koje se ne može ovo doslovno primijeniti, a to su 'pick-off-ovi', dvostruke krađe baza, više akcija na više trkača, itd., ali zato sudac svojom aktivnošću na terenu i razumijevanjem igre i namjerama obrane, pokušava biti u najboljoj mogućoj poziciji za vidjeti akciju i ispravno dosuditi.

**'Ready' stav za P:** To je stav koji **P** zauzima iza 'catchera'. Noge raširene najmanje na širinu ramena, može i šire. Ramena i tijelo su gotovo paralelni sa prednjim bridom kućne baze. Preporuča se položaj nogu u liniji 'peta-prsti' kod kojeg su stopala sudca postavljena tako da je ono stopalo bliže udaraču namješteno u 'slot' prostoru, a drugo stopalo je namješteno iza 'catchera' sa prstima iza zamišljene linije pete prvog stopala.



**'Ready' stav za U:** Uspravan stav, ruke uz tijelo, noge u širini ramena. To je stav koji zauzima sudac prije nego se spusti u 'set' poziciju, i kada je došao do mjesta sa kojeg kreće u slijedeću akciju, ali koja još nije započela. Stav suca kada se 'ništa' ne događa, stav između inninga, ali stav u kojem sudac izgleda kao da može krenuti u bilo kojem smjeru i u trenutku ako to novonastala situacija od njega zahtijeva.



**'Set' stav za P:** To je stav koji zauzima sudac **P** prije nego što 'pitcher' ispusti lopticu. Stojeći u 'ready' stavu potrebno saviti koljena. Oči u ravni gornje granice 'strike zone' i glava u položaju objašnjenom u 'slot' poziciji, što bi trebalo omogućiti nesmetan pogled na cijelu 'strike zonu'. Noge u 'prsti-peta' liniji. Ruke su opuštene ispred i blizu tijela. Sudac **P** obavezno mora biti u 'set' stavu prije nego što 'pitcher' ispusti lopticu, i u tom stavu je sve do trenutka u kojem 'catcher' ulovi lopticu. 'Set' pozicija je zrcalno preslikavana za 'desne' i 'lijeve' udarače. U ovoj poziciji sudac mora biti u ravnoteži i ugodno se osjećati, ali ne biti opušten.



**'Set' stav za U:** Označava stav koji sudac u polju zauzima trenutak prije nego 'pitcher' skupi ruke prije svoje 'pauze' i traje do trenutka kada 'pitcher' ispusti lopticu. U trenutku kada 'pitcher' u svom pokretu radi 'pauzu', sudac bi trebao zauzeti 'set' poziciju i to tako da raširi noge na širinu ramena, težina podjednako raspoređena, koljena malo savijena, dlanovi naslonjeni na natkoljenice. U trenutku ispuštanja 'pitcha' prebacuje težinu na prednju stranu stopala. U slučaju da je loptica udarena ili se događa neka akcija, odguruje se prema naprijed prema odgovarajućoj poziciji za mogući poziv. U slučaju da loptica nije udarena i nema neke druge akcije, vraća se u 'ready' poziciju do slijedećeg 'pitcha', ali uvijek uzimajući u obzir mogućnost da se nešto može dogoditi ('pick-off', 'passed ball', kasna krađa, itd.). Ovo je ujedno i stav u kojem sudac **U** gleda kraj akcije i iz kojeg počinje svoj 'poziv'.



**'Slot' pozicija:** 'Slot' (otvor, prorez) je prostor između 'catchera' u svom spuštenom položaju i udarača u prirodnom stavu za udaranje. Za 'desnog' udarača, sudačko desno uho je u liniji sa lijevom bridom kućne baze. Za 'lijevog' udarača, sudačko lijevo uho je u liniji sa desnim bridom kućne baze. Oči su na visini gornje linije 'strike' zone. Ova pozicija nam omogućava da uvijek imamo pokriveno dvije linije 'strike' zone, i to nutarnju okomicu i najvišu crtu 'strike' zone. Trebalo bi vidjeti cijelu kućnu bazu.

**Pozicija za 'poziv':** Mjesto sa kojeg vršimo 'poziv'. Ako se akcija odvija bez nekih nepredviđenih elemenata, onda sa svoje pozicije i iz 'set' stava, a nakon što je sudac vidio akciju i odlučio što će dosuditi, glasom i tjelesnim znakom pokazuje svoju odluku. U slučaju da je to potrebno, sudac mora modificirati svoju poziciju. Za 'force play' je relativno jednostavno zato jer već svojom udaljenošću od akcije imamo široku sliku i trebali bi imati sve elemente akcije ispred sebe. Za 'tag play' važno je nekoliko stvari i to su: nikad se ne postaviti tako da je obrambeni igrač između suca i 'tag-a', da je trkač između suca i 'tag-a', ili da je baza između suca i 'tag-a'.

**'Poziv':** Za vrijeme kada je sudac u 'set' poziciji, trebao bi locirati lopticu i pratiti njezin let. Za 'force play' akcije, sa udaljenosti 4-5 m, trenutak prije nego loptica dođe do željenog hvatača, fokus se prebacuje na lopticu, obrambenog igrača i trkača, gledajući sva tri elementa zajedno. Nakon donesene odluke što će te dosuditi, dižete se iz 'set' pozicije i tijelom i glasom radite 'poziv', koristeći odgovarajuću snagu glasa i intenzitet pokreta. Za 'tag' akcije, sa udaljenosti 2-3 m, pratite lopticu do rukavice obrambenog igrača i nastavite gledati lopticu i rukavicu do mjesta 'tag-a', primjećujući sada i trkača u svojem vidnom polju i gledajući mjesto dodira

rukavice i tijela trkača. Sa svim važnim elementima ispred sebe, slijedeća stvar je donijeti odluku da li se 'tag' dogodio prije nego što je trkač došao do baze ili ne. Nakon odluke, sudac se diže iz 'set' pozicije i tijelom i glasom radi 'poziv', koristeći odgovarajuću snagu glasa i intenzitet pokreta. U slučaju da situacija zahtijeva, sudac se miče i mijenja poziciju tako da su svi elementi ispred njega.

**90° na tag:** izraz '90° na tag' objašnjava poziciju suca u situaciji kad obrana pokušava izbaciti trkača tako što ga dotakne ('tag-a'). U idealnim uvjetima sudac bi trebao biti pod 90° na putanju trkača na bazu ili na mjesto na kojem je 'tag' primijenjen, te na udaljenosti od 2-3 m. Kut je uvijek važniji od udaljenosti. Udaljenost od akcije će odrediti sama složenost akcije (koliko je jednostavna ili komplicirana, uvjeti terena-prašina, blato, kretanje igrača obrane), ali ako nismo pod kutom pod kojim imamo sve relevantne elemente na vidjelu, ne možemo biti sigurni u svoju odluku. Da bi uvijek bili na najboljoj poziciji za vidjeti akciju, sudac mora biti aktivan i mora na vrijeme 'prepoznati' akciju. Svaka akcija ima svoje faktore i kod njihovih promjena i sudac mora korigirati svoje pozicioniranje.

**90° na let loptice:** ovaj izraz označava idealan položaj suca u 'force play' situacijama. Uz kut od 90° na let loptice idealan položaj u 'force play' situacijama je na udaljenosti od 4-5 m. Udaljenost je veća nego kod 'tag-a' zato što je i slika koju moramo vidjeti veća. Kod 'tag-a' fokus nam je na mjesto dodira rukavice (loptice) i trkača, dok kod 'force play-a' moramo vidjeti više faktora, a to su hvatanje loptice, pozicija obrambenog igrača u odnosu na bazu i pozicija trkača u trenutku hvatanja loptice.

**'Base line':** izraz označava zamišljenu liniju koja spaja susjedne baze. Izraz ne treba zamijeniti za izraz 'Base path' koji je u slijedećem objašnjenju.

**'Base path':** izraz označava zamišljenu ravnu liniju od trkača prema bazi (bilo da napreduje ili se vraća) u trenutku kada brana ima akciju na tog trkača. To u praksi znači da u trenutku kada trkač krene prema bazi, legalno se sa te putanje može pomaknuti 1m na bilo koju stranu, a da ne bude 'out'. U slučaju da se trkač pomakne više od toga sa svoje putanje, sudac bi trebao dosuditi out bez obzira da li je igrač obrane dotaknuo trkača ili ne.

**'Primarna'** (osnovna) pozicija: Pozicija koju zauzima sudac, u trenutku kada se trkač približava bazi ili kako se već akcija odvija, sa koje dosuđuje prvi 'poziv'. Pogled suca je pod 90° na 1) put trkača prema bazi kod 'tag' akcija na bazama  
2) na mjesto 'tag-a' kada 'tag' nije na bazi  
3) na smjer leta bačene loptice kod 'force' akcija

**'Sekundarna'** (pomoćna) pozicija: Pozicija koju zauzima sudac nakon prve akcije, ili nakon što je trkač došao na bazu, a omogućava spremnost za mogući nastavak akcije od strane obrane.

**'Praćenje loptice'** suca na kućnoj bazi: Kao prvo, potrebno je zauzeti dobru 'slot' poziciju u kojoj sudac vidi cijelu kućnu bazu i cijeli let loptice, od 'pitchera' do 'catchera', te pogledati 'strike zonu' upravo udarača koji je taj trenutak na udaranju. Prateći cijelim putem let loptice, moguće je malo micati glavu, ali samo u svrhu praćenja loptice cijelim putem. Pratiti pokret 'pitchera' i gledati lopticu od trenutka ispuštanja loptice (kuk 'pitchera'). Trenutak prije nego što 'catcher' uhvati lopticu, fokus se malo proširuje tako da vidimo i 'strike zonu' te pogledamo lopticu do trenutka hvatanja, tj. do 'catcherske' rukavice. U nekim situacijama (kod vanjskih 'pitcheva'), vidjeti 'catchersku' rukavicu i točno mjesto lovljenja loptice, pomoći će u donošenju odluke, a također i u određivanju da li je 'catcher' ulovio lopticu ili ne.

**'Praćenje loptice'** suca u polju: Zauzeti najbolju moguću 'primarnu' poziciju i 'pronaći' igrača sa lopticom. Gledati lopticu cijelim putem od trenutka izbačaja. Trenutak prije nego loptica stigne do odabranog obrambenog igrača, fokus prebaciti na rukavicu, vidjeti hvatanje loptice te skrenuti pogled na trkača. Nakon stečenog iskustva i samopouzdanja trenutak lovljenja loptice moguće je odrediti i slušajući kontakt rukavice i loptice, a istovremeno vidjeti trenutak u kojem trkač dodiruje bazu.

**'Timing'** (tajming) suca na kućnoj bazi: Potrebno je uzeti dovoljno vremena za ocijeniti da li je loptica prošla kroz 'strike zonu' i da je stigla do 'catchera'. Prvo odlučujemo, a tek onda pokazujemo svoju odluku. Vrijeme od trenutka hvatanja loptice pa do trenutka pokazivanja odluke trebalo bi biti identično za svaki 'pitch' bez obzira da li je odluka bila lagana ('pitch' po sredini) ili malo kompliciranija ('pitch' po 'rubu'). To se postiže tako da se jednostavne odluke ne donesu prebrzo, već se ostavi malo 'rezerve' tako da u konačnici i za jednostavne i kompliciranije 'pozive' utrošimo isto vremena. Velika pomoć za 'tajming' je čuti zvuk loptice u 'catcherskoj' rukavici. To će pomoći da svoje odluke ne donosite i ne pokazujete prebrzo. Glasovna odluka obznanjuje se u 'set' (dolje) poziciji, a signal se pokazuje u 'ready' (uspravnoj) poziciji. Ne bi trebalo biti vidne pauze između glasovne odluke i signala. Signal treba biti izveden uvjerljivo, odlučno i uravnoteženo, bez micanja nogu.

**'Timing'** (tajming) suca u polju: Sudac 'čita' akciju obrane, bira mjesto svoje 'primarne' pozicije, gleda akciju do kraja (ako je potrebno korigira svoju poziciju), pronalazi lopticu, odlučuje što će dosuditi, i tek onda glasovno i pokretom signalizira svoju odluku. Signal je glasovno i pokretom u skladu sa napetošću akcije, i zadržava se dovoljno dugo da svi vide i shvate odluku.

## Znakovi:

Komunikacija je osnova dobrog suđenja, a prva linija komunikacije su sudački znakovi. Ovi znakovi omogućuju sucu da pokaže svoju odluku u raznim situacijama, svojem kolegi sucu, igračima, trenerima i publici.

Da bi bio dobar sudac, jedna od puno stvari koje sudac mora dobro raditi, je dobro, odlučno, nedvosmisleno i uvjerljivo pokazivati znakove. Osnova dobrog pokazivanja znakova je RAVNOTEŽA. Početak izvođenja znaka je iz 'ready' ili 'set' pozicije. Noge su postavljene čvrsto na tlu, optimalno razmaknute na širinu ramena.

Da bi znak prenio svoju poruku, mora biti viđen. Prvi pokret suca prije pokazivanja bilo kojeg znaka je, zato, stati u mjestu i uspraviti se. Gotovo svi znakovi koje sudac pokazuje su u uspravnom stavu, sa rukama u zraku ili u položaju od tijela, upravo sa svrhom biti viđen.

Nakon što je znak viđen, svi koji ga vide moraju znati i što on znači. Iz tog razloga, znak mora biti informativan, točan, suvisao i nedvosmislen. Znakovi su dizajnirani da prenesu značenje, samouvjerenost i autoritet. Način na koji sudac pokazuje znakove određuje, bar do određenog stupnja, prihvaćanje sudačke odluke od strane igrača, trenera i publike. Ako u trenutku davanja znaka postoji kretanje, onda je ono uvijek prema naprijed, u smjeru akcije. Znak se pokazuje dovoljno dugo da prenese sudačku sigurnost u donesenu odluku, a nakon toga, ruke se vraćaju uz tijelo i tako završava signal. Nakon toga sudac odlazi na svoju slijedeću poziciju.

Koliko god su znakovi važni, ne bi se trebali pokazivati u situacijama kada za njih nema potrebe. Loše pokazivanje znakova je zbunjujuće, kako za kolegu suca, tako i za igrače, trenere i publiku. Sudac ne bi trebao skretati pažnju na sebe korištenjem nepotrebnih i neprimjerenih znakova. Zbog svih navedenih razloga, od posebne je važnosti da sudac koristi ispravne i točne znakove i izvede ih na svima razumljiv način. Isto tako, važno je i da se znakovi izvedu sa potrebnim intenzitetom koji to akcija zahtijeva.

Ako nema akcije ili je akcija toliko očita, pokazivanje znaka nije neophodno. Evo nekih (ali ne i svih) takvih situacija:

- loptica udarena u 'foul ball' direktno u 'backstop', preko 'backstopa' ili preko ograde igrališta
- loptica očigledno nije ulovljena i pada na tlo ispred ili iza obrambenog igrača
- trkač stiže na kućnu bazu puno prije loptice
- bačenu lopticu ne uspijeva uhvatiti igrač koji ju hvata

Postoje dvije vrste znakova i to su:

- opći znakovi (znakovi koje koristi sudac u svrhu pokazivanja donesene odluke ili reguliranja raznih situacija)
- sudac-sudac znakovi (znakovi koje međusobno razmjenjuju suci na terenu radi bolje komunikacije i pomoći)

## Opći znakovi:

### Znakovi suca na kućnoj bazi:

#### 1. 'Play ball'

Sudac ima ispruženu ruku prema 'pitcheru', dlan je otvoren i pod malim kutom prema tlu. Koristi se ruka udaljenija od udarača ('desni' udarač-desna ruka, 'lijevi' udarač-lijeva ruka). Nakon toga sudac privlači ruku prema sebi uz glasovni poziv 'Play ball'.



#### 2. 'Stop' – 'Do not pitch'

Sudac ima ispruženu ruku prema 'pitcheru', dlan je otvoren, okomit na tlo. Koristi se ruka udaljenija od udarača ('desni' udarač-desna ruka, 'lijevi' udarač-lijeva ruka). U principu nema verbalne komunikacije. U slučaju da 'pitcher' nije vidio signal i bacio 'pitch', slijedi znak 'Dead ball-no pitch' (objašnjen u nastavku).



**3. 'Običan strike'** (bilo koji 'swinging strike' i prvi i drugi 'strike' bez zamaha) – '**Običan out**' (očigledan, lagani 'out', većina sudionika i bez suca zna što se desilo)

U 'set' (spuštenoj) poziciji glasovni poziv 'Strike' nakon čega se sudac uspravlja. Noge se ne miču. Lijevi dlan na trbuhu, desna ruka u poziciji nadlaktica od tijela, paralelna sa tlom, podlaktica okomita na tlo, formiraju kut od 90°, dlan otvoren, okrenut prema uhu. Nakon toga naglašeno stiskanje šake ('čekić'), pokret prema naprijed nalik na udarac čekićem. Glasovni poziv 'Out' u uspravnom položaju. Spuštamo ruku i tek onda pomičemo noge.



**4. 'Običan safe'** (očigledan, lagani 'safe', većina sudionika i bez suca zna što se desilo) – '**No catch**' – '**No tag**' – '**Trapped ball**' – '**No infraction**'

Znak koji se pokazuje u svim gore navedenim situacijama. Uspravni stav, stopala u širini ramena. Dlanovi otvoreni, okrenuti prema tlu, spojeni na prsima u visini ramena, ruke paralelne sa tlom. Nakon toga ruke se ispruže od tijela, dlanovi otvoreni i okrenuti prema tlu, ruke paralelne sa tlom. Glasovni poziv 'Safe', 'No catch' ili 'No tag'. Ruke vratiti uz tijelo kao kod 'ready' pozicije i tek onda nastavak kretanja prema slijedećoj poziciji.



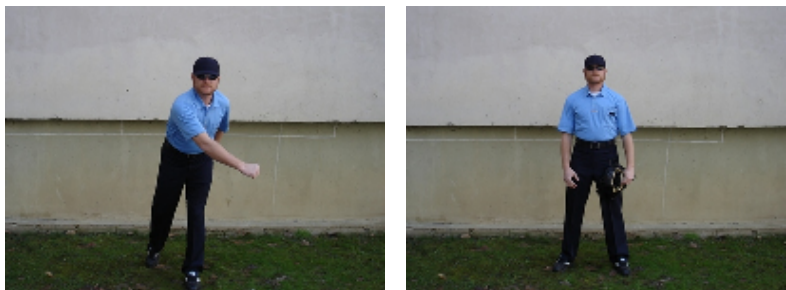
**5. Pozvani 'Treći strike'** ('treći strike' bez zamaha)

Kod ovog poziva dozvoljeno je malo 'pjesničke slobode' i mogućnost malo različitog načina izvedbe ovog znaka. Na slikama su pokazana dva načina izvedbe i to tzv. 'Pull out'(1) i 'Punch out'(2). Koji god način se izabere i kako god se izvodi, treba voditi računa o nekoliko elemenata. Glasovno ovaj je poziv jači od poziva za prvi ili drugi 'strike'. Prvo, glasovni poziv 'Strike' je u 'set' poziciji, a nakon toga izvedba. Pogled suca je za cijelo vrijeme izvođenja znaka prema naprijed, pogledom prati gdje je loptica. Potrebno paziti da se ne omete 'catcher' u mogućem nastavku akcije (zato je prvi pokret uvijek korak nazad sa onom nogom koja je iza 'catchera').



**6. 'Sell out'** ('overhand', 'punch') ('Out' kod jako neizvjesne, 'blizu' situacije koje ishod nije očigledan i nakon koje svi sudionici iščekuju odluku suca)

Znak počinje iz 'set' pozicije. Pokret približno isti kao kod 'crow-hop' bacanja loptice. 'Overhand'(1) – Zakoračiti prema akciji lijevom nogom. Desnu nogu privući iza lijeve, istovremeno desna ruka diže se visoko u zrak. Prebaciti težište na desnu nogu, te s lijevom nogom opet zakoračiti prema naprijed, desna ruka kao u pokretu za bacanje, preko glave pa prema naprijed, šaka zatvorena. Sa završetkom pokreta ruke, pomičemo desnu nogu prema naprijed, u liniju sa lijevom, kao u 'set' poziciji. Glasovni glasni poziv 'Out' (izgovara se kao 'OOOuuut') zajedno sa pokretom, a uobičajeno je da počinje u trenutku kada je ruka u najvišoj točki i završava sa završetkom pokreta ruke. 'Punch'(2) – Kretanje nogu identično kao kod 'overhand'. Pokret rukom je kao 'direkt' u boksu. Početak pokreta je sa rukom malo iza tijela u visini prsa, šaka stisnuta. Ruku ispružujemo prema naprijed zajedno sa iskorakom i završavamo sa pokretom nalik udarcu šake. U principu, 'overhand' se koristi kada se sudac nađe podalje od akcije i svojim kretanjem u pozivu 'ostavlja dojam' da je bio blizu akcije. 'Punch' se koristi kada je sudac dovoljno blizu akciji i nema prostora za cijeli 'overhand'.



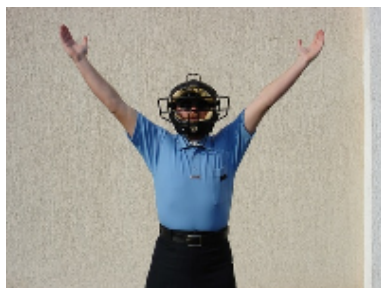


**7. 'Sell safe'** ('Safe' kod jako neizvjesne, 'blizu' situacije koje ishod nije očigledan i nakon koje svi sudionici iščekuju odluku suca)  
 Uspravni stav, stopala u širini ramena. Dlanovi otvoreni, okrenuti prema tlu, spojeni na prsima u visini ramena, ruke paralelne sa tlom.  
 Korak naprijed lijevom nogom zajedno sa ispužanjem ruku od tijela, dlanovi otvoreni i okrenuti prema tlu, ruke paralelne sa tlom.  
 Glasan glasovni poziv 'Safe' (čuje se 'Saaaafe'). Završiti znak privlačeći desnu nogu u liniju sa lijevom. Ruke vratiti uz tijelo kao kod 'ready' pozicije i tek onda nastavak kretanja prema slijedećoj poziciji.



**8. 'Dead ball' – 'Foul ball' – 'No pitch'** ('Interference', 'Hit by pitch')

U uspravnom stavu, stopala u širini ramena, ruke dižemo u zrak (oblik slova 'V'), dlanovi otvoreni. Glasovni poziv 'Dead ball' (i mogući nastavak zajedno sa znakom 'point' radi objašnjenja, 'in the box', 'interference...'), 'Foul ball', 'No pitch'. Ako je loptica udarena blizu 'foul' crte, sudac bi trebao stajati tako da mu crta prolazi između nogu. U slučaju poziva 'No pitch', radi bolje vidljivosti sudac se miče suprotno od strane na kojoj je udarač.



**9. 'Time'** (prekid igre)

U uspravnom stavu, stopala u širini ramena, ruke dižemo gotovo uspravno u zrak. Glasovni poziv 'Time'.



### 10. 'Foul tip'

Iz 'set' stava u 'ready' (uspravan) stav. Lijeva ruka ispred tijela u visini prsa ili više, dlan otvoren i okrenut prema dolje. Desnim dlanom, u smjeru od lijeva prema desno i pokretom prema gore, kao da obrišemo lijevi dlan sa gornje strane. Nakon ovog znaka obavezno slijedi znak za 'strike'.



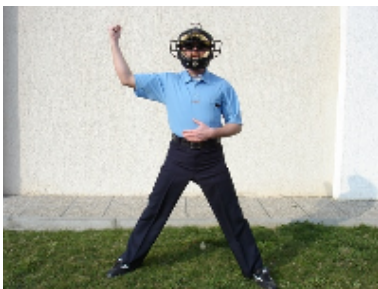
### 11. 'Fair ball'

Znak je namijenjen za akcije u kojima loptica pada u blizini 'foul' crte. Nije potrebno davati znak za očigledne situacije. U uspravnom stavu, noge u širini ramena, ispružiti, u visini ramena, ruku koja je bliže 'fair' teritoriji i uperiti ili otvorenim dlanom ili kažiprstom prema 'fair' teritoriji. Ovaj znak nema glasovnu podršku. Ako je loptica jako blizu crte, sudac bi trebao stajati tako da mu se 'foul' crta nalazi između nogu, a signal rukom energično ponoviti 2-3 puta.



### 12. 'Fair' ili 'foul' znak kod akcija blizu crte

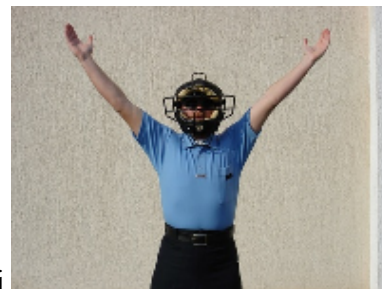
Kada se akcija događa blizu 'foul' crte, obrambeni igrač u dodiru sa lopticom, prva obaveza suca je pokazati da li je prvi kontakt igrača sa lopticom bio u 'fair' ili 'foul' teritoriji, te je zato prvi pokret suca ispružena ruka prema 'fair' ili 'foul' teritoriji. Posebno treba naglasiti da 'fair' ili 'foul' odluka nema veze sa pozicijom obrambenog igrača, nego je uvjetovana položajem loptice u odnosu na 'foul' crtu u trenutku prvog kontakta. Sama 'foul' crta je dio terena i smatra se 'fair' teritorijem. Nakon znaka za 'fair' ili 'foul' slijede mogući znakovi 'catch-out', 'no catch' ili 'foul ball', uz glasovni znak za svaki od njih.



ili



ili



### 13. Delayed dead ball

Ovaj znak se koristi u slijedećim situacijama: 'illegal pitch', 'catcher's obstruction', 'umpire's obstruction' ili u bilo kojoj 'obstruction' situaciji. Lijeva ruka ispružena, paralelno sa tlom, šaka stisnuta. Glasovni znak 'illegal pitch' ili 'obstruction' dovoljno glasno da čuju igrači u blizini na koje se odluka odnosi.





#### 14. 'Infield fly'

Desna ruka ispružena uspravno u zrak, šaka stisnuta. Glasovni znak 'infield fly'. Ako je loptica-akcija blizu 'foul' crte, verbalni znak 'infield fly, if fair'. Za ovaj poziv odgovorna su oba suca. Kada sudac kućne baze pozove 'infield fly' i sudac u polju bi trebao ponoviti znak. U slučaju da sudac kućne baze ne pozove 'infield fly' zato što nije siguran, nije u najboljoj poziciji ili je zaboravio, a sudac u polju je siguran, sudac u polju signalizira 'infield fly'. Kraj akcije glasovno 'out'.



#### 15. 'Point' (pokazati, uperiti prstom)

Ovaj se znak koristi u situacijama kada se dogodilo nešto neuobičajeno, nešto što treba dodatno objasniti (napravljen 'tag', neuspješan pokušaj 'tag-a', kod 'force play'a obrambeni igrač izgubi kontakt sa bazom, itd.), ili pokazati na igrača koji je nešto napravio. U pravilu lijeva ruka, ali može i desna, ruka ispružena i kažiprst uperen prema igraču ili akciji, druga ruka uz tijelo, uz glasovni znak koji opisuje situaciju ('tag', 'no tag', 'no contact'...). Iza ovog znaka uvijek slijedi nastavak, a najčešće 'out' ili 'safe'.

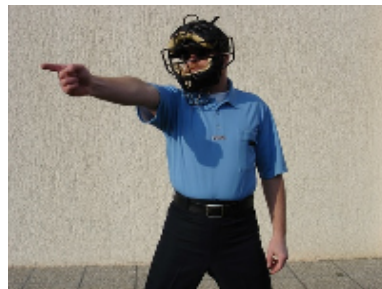


#### 16. 'Point swing'

Ovaj znak se koristi u situaciji udaračevog 'check swing-a' u kojoj je sudac siguran da je udarač zamahnuo. Kao kod znaka 'point', uz napomenu da se koristi ruka bliža udaraču (lijeva za 'desnog' i desna za 'lijevog' udarača) uz glasovni znak 'yes' ili 'swing'. Nakon toga obavezan signal za 'strike'.

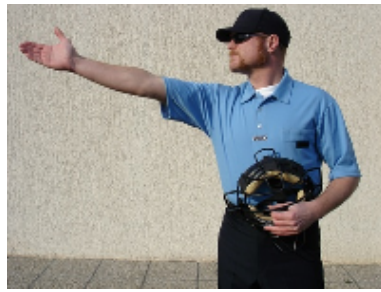


ili



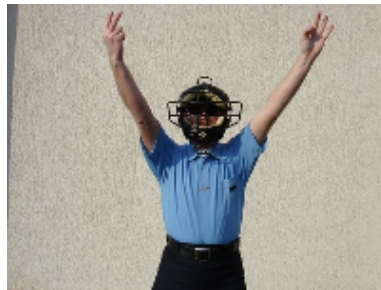
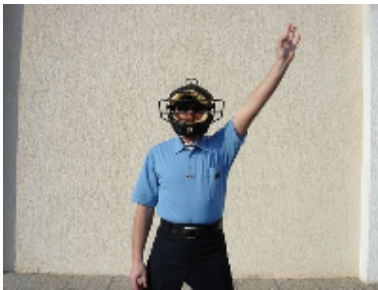
#### 17. Ask 'check swing'

U slučaju kada sudac kućne baze nije dosudio 'strike' na udaračev 'check swing', a 'catcher' traži od suca provjeru kod suca u polju, procedura je slijedeća: Sudac **P** skida masku i izlazi iz pozicije iza **F2** korak-dva prema **U**. Koristi znak 'point' prema **U** uz glasovni upit 'Swing?' Nakon dobivenog odgovora, vraća se u poziciju iza **F2**, stavlja masku i obavezno pokazuje 'count'.



### 18. 'Count'

Davanje 'counta' je uglavnom uvjetovano nivoom igre i kvalitetom igrača. Što je nivo i kvaliteta viša, potreba za davanjem 'counta' se smanjuje, ali u pravilu postoje situacije u kojima bi, bez obzira, sudac trebao pokazati 'count'. To su situacije kod kojih slijedeći 'pitch' može završiti 'at bat', i to su situacije kada udarač ima ili 2 'strike' ili 3 'ball' 'count'. Pokazati 'count' je obavezno nakon 'check swing-a', a dobro je i pokazati nakon krađa baza. Kada vas to zamoli ili 'catcher' ili 'udarač' pričekajte da su svi spremni i u poziciji vidjeti 'count' i onda ga pokažite. 'Count' se u pravilu pokazuje u trenutku kada vas pitcher pogleda i jačinom glasa da vas obavezno čuju 'catcher' i udarač. Uvijek se prvo pokazuje lijeva ruka koja označava broj 'ball-ova', a zatim desna ruka koja označava broj 'strike-ova'. Nakon podignute obje ruke, kružnim pokretima zglobova okrećemo ruke, tako da se znak može vidjeti iz svih kutova terena.



### 19. 'Double'

Desna ruka dignuta ravno u zrak, dva prsta (kažiprst i srednji prst) u zraku.



### 20. 'Home run'

Desna ruka ispružena u zrak, kažiprst uperen u zrak. Kažiprstom i rukom napraviti 2-3 kružna pokreta u smjeru kazaljke na satu.



### 21. 'Ejection' (isključenje)

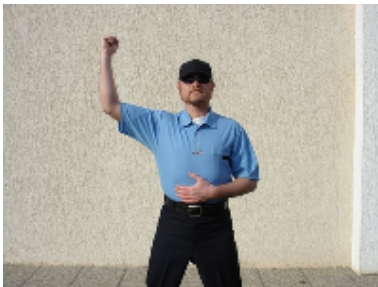
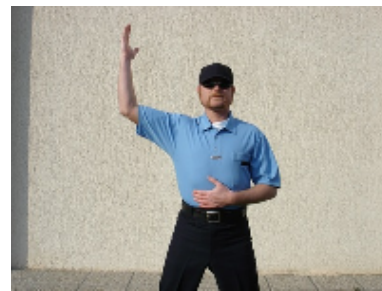
Nažalost, u utakmicama se događaju situacije kada sudac nekoga mora isključiti sa utakmice. Kakva god rasprava prethodila, nužno je da sudac kod pokazivanja ovog znaka ne koristi agresivne pokrete prema osobi koju isključuje. Nakon što sudac napravi mjesta između sebe i osobe koju isključuje, upotrebom umjerenih pokreta daje do znanja osobi, a i svim ostalim sudionicima na terenu, da je došlo do isključenja. Znak ne mora izgledati točno kako je prikazano, ali mora dati svima do znanja što se desilo. Glasom: 'Out of the game.'



## Znakovi suca u polju:

### 1. 'Običan out' (očigledan, lagani 'out', većina sudionika i bez suca zna što se desilo)

Kraj akcije odgledan u 'set' poziciji. Nakon toga uspravan stav, lijevi dlan na trbuhu, desna ruka u poziciji nadlaktica od tijela, paralelna sa tlom, podlaktica okomita na tlo, formiraju kut od 90°, dlan otvoren, okrenut prema uhu. Nakon toga naglašeno stiskanje šake ('čekić'). Glasovni poziv 'Out' u uspravnom položaju. Spuštamo ruku, mogući povratak u 'set' ali nije obavezno, ali potreban vidljiv kraj znaka, i tek onda nastavak kretanja do slijedeće pozicije. Ovaj znak je ujedno odgovor na upit **P** suca za 'check swing' u slučaju zamaha, uz glasovno 'Yes'.



### 2. 'Običan safe' (očigledan, lagani 'safe', većina sudionika i bez suca zna što se desilo) – 'No tag' – 'No infraction'

Kraj akcije odgledan u 'set' poziciji. Uspravni stav, stopala u širini ramena. Dlanovi otvoreni, okrenuti prema tlu, spojeni na prsima u visini ramena, ruke paralelne sa tlom. Nakon toga ruke se ispruže od tijela, dlanovi otvoreni i okrenuti prema tlu, ruke paralelne sa tlom. Glasovni poziv 'Safe'. Ruke vratiti uz tijelo kao kod 'ready' pozicije i tek onda nastavak kretanja prema slijedećoj poziciji. Ovaj znak je ujedno odgovor na upit **P** suca za 'check swing' u slučaju bez zamaha, uz glasovno 'No'.



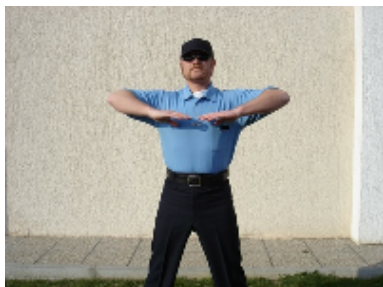


3. **'Sell out'** ('overhand', 'punch') ('Out' kod jako neizvjesne, 'blizu' situacije koje ishod nije očigledan i nakon koje svi sudionici iščekuju odluku suca)

Kraj akcije odgledan u 'set' poziciji. Pokret približno isti kao kod 'crow-hop' bacanja loptice. 'Overhand'(1) – Zakoračiti prema akciji lijevom nogom. Desnu nogu privući iza lijeve, istovremeno desna ruka diže se visoko u zrak. Prebaciti težište na desnu nogu, te s lijevom nogom opet zakoračiti prema naprijed, desna ruka kao u pokretu za bacanje, preko glave pa prema naprijed, šaka zatvorena. Sa završetkom pokreta ruke, pomičemo desnu nogu prema naprijed, u liniju sa lijevom, kao u 'set' poziciji. Glasovni glasni poziv 'Out' (izgovara se kao 'OOuuuu') zajedno sa pokretom, a uobičajeno je da počinje u trenutku kada je ruka u najvišoj točki i završava sa završetkom pokreta ruke. 'Punch'(2) – Kretanje nogu identično kao kod 'overhand'. Pokret rukom je kao 'direkt' u boksu. Početak pokreta je sa rukom malo iza tijela u visini prsa, šaka stisnuta. Ruku ispružujemo prema naprijed zajedno sa iskorakom i završavamo sa pokretom nalik udarcu šake. U principu, 'overhand' se koristi kada se sudac nađe podalje od akcije i svojim kretanjem u pozivu 'ostavlja dojam' da je bio blizu akcije. 'Punch' se koristi kada je sudac dovoljno blizu akciji i nema prostora za cijeli 'overhand'.

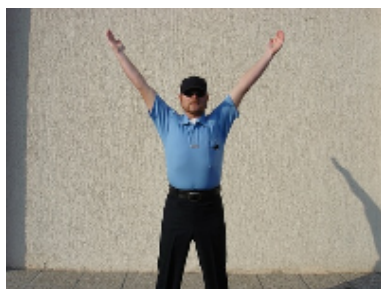


**4. 'Sell safe'** ('Safe' kod jako neizvjesne, 'blizu' situacije koje ishod nije očigledan i nakon koje svi sudionici iščekuju odluku suca)  
Kraj akcije odgledan u 'set' poziciji. Uspravni stav, stopala u širini ramena. Dlanovi otvoreni, okrenuti prema tlu, spojeni na prsima u visini ramena, ruke paralelne sa tlom. Korak naprijed lijevom nogom zajedno sa ispružanjem ruku od tijela, dlanovi otvoreni i okrenuti prema tlu, ruke paralelne sa tlom. Glasan glasovni poziv 'Safe' (čuje se 'Saaaafe'). Završiti znak privlačeći desnu nogu u liniju sa lijevom. Ruke vratiti uz tijelo kao kod 'ready' pozicije i tek onda nastavak kretanja prema slijedećoj poziciji.



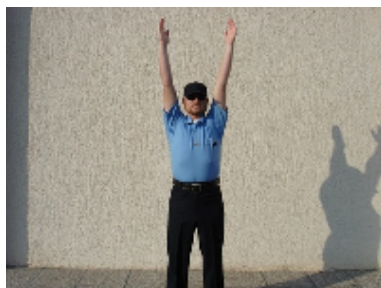
**5. 'Dead ball' – 'No pitch'** ('Interference', 'Runner off base to soon')

U uspravnom stavu, stopala u širini ramena, ruke dižemo u zrak (oblik slova 'V'), dlanovi otvoreni. Glasovni poziv 'Dead ball' (i mogući nastavak zajedno sa znakom 'point' radi objašnjenja, 'no pitch', 'interference', 'off base').



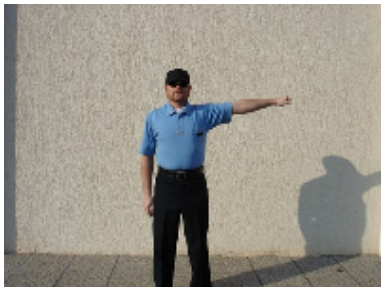
**6. 'Time'** (prekid igre)

U uspravnom stavu, stopala u širini ramena, ruke dižemo gotovo uspravno u zrak. Glasovni poziv 'Time'.



### 7. Delayed dead ball

Ovaj znak se koristi u slijedećim situacijama: 'illegal pitch', i u bilo kojoj 'obstruction' situaciji. Lijeva ruka ispružena, paralelno sa tlom, šaka stisnuta. Glasovni znak 'illegal pitch' ili 'obstruction' dovoljno glasno da čuju igrači u blizini na koje se odluka odnosi. U slučaju 'obstruction' situacije, znak držati sve dok je trkač između baza gdje se 'obstruction' dogodio.



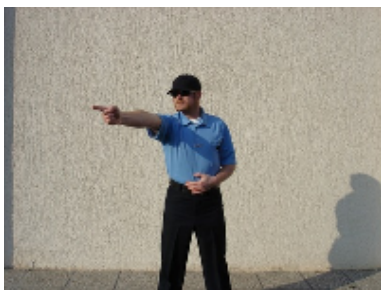
### 8. 'Infield fly'

Desna ruka ispružena uspravno u zrak, šaka stisnuta. Glasovni znak 'infield fly'. Za ovaj poziv odgovorna su oba suca-prvenstvo sudac kućne baze. Kada sudac kućne baze pozove 'infield fly' i sudac u polju bi trebao ponoviti znak. U slučaju da sudac kućne baze ne pozove 'infield fly' zato što nije siguran, nije u najboljoj poziciji ili je zaboravio, a sudac u polju je siguran, sudac u polju signalizira 'infield fly'. Kraj akcije glasovno 'out'.



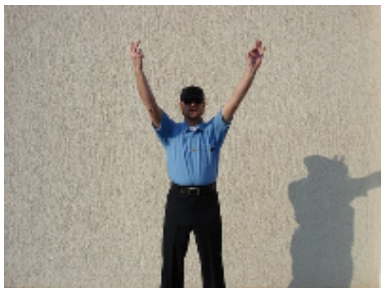
### 9. 'Point' (pokazati, uperiti prstom)

Ovaj se znak koristi u situacijama kada se dogodilo nešto neuobičajeno, nešto što treba dodatno objasniti (napravljen 'tag', neuspješan pokušaj 'tag-a', kod 'force play'a obrambeni igrač izgubi kontakt sa bazom, itd.), ili pokazati na igrača koji je nešto napravio. U pravilu lijeva ruka, ali može i desna, ruka ispružena i kažiprst uperen prema igraču ili akciji, druga ruka uz tijelo, uz glasovni znak koji opisuju situaciju ('tag', 'no tag', 'no contact' ...). Iza ovog znaka uvijek slijedi nastavak, a najčešće 'out' ili 'safe'.



### 10. 'Count'

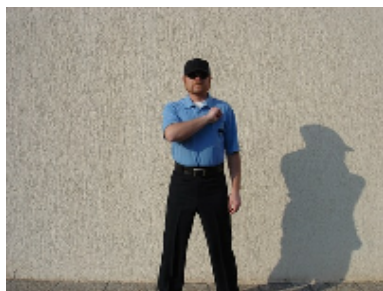
U principu, sudac u polju pokazuje 'count' u isto vrijeme kad i P sudac, ali radi dinamike igre i ako nije potrebno, ne mora uvijek. Ako tko od obrambenih igrača ili trkača upita za 'count' odgovorite im na brzinu, ali ne dozvoliti da vas to omete u praćenju ostalih događanja na terenu. Istovremeno se dižu obje ruke i u pravilu bez glasovnog znaka.



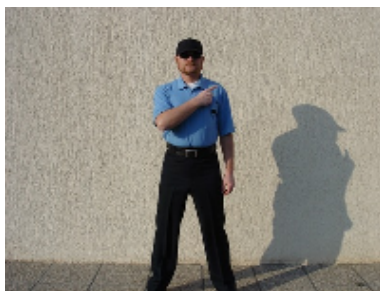
## Sudac – sudac znakovi:

### 1. 'Infield fly' indikator (0 out, 1 out)

Uobičajeno je da prvo sudac **P** pokaže znak, a sudac **U** odgovori istim znakom, dajući do znanja da su obojica svjesni 'infield fly' situacije. Ako se desi da sudac **P** 'zaspi' i ne pokaže znak, sudac **U** bi mu trebao diskretno skrenuti pažnju i dati mu do znanja. Desna šaka na lijevoj strani prsa, u potpunosti stisnuta-0 out, kažiprst ispružen-1 out. Kada se situacija promijeni i više nema elemenata za 'infield fly', sudac desnim dlanom prelazi preko lijeve podlaktice i 'briše', tj. daje do znanja da je svjestan prestanka 'infield fly' situacije.



- 0 out;



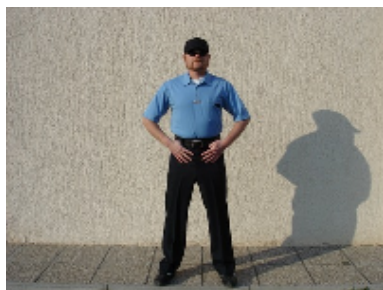
- 1 out



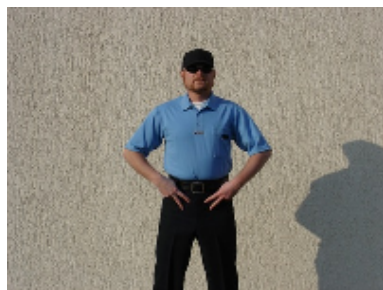
- 'brisanje'

### 2. 'Ask-answer count'

Postoji mogućnost da se u određenim situacijama, sudac nađe u poziciji da izgubi 'count'. U takvim situacijama, sudac koji 'izgubi' count prvo uspostavi vizualni kontakt sa kolegom, a onda znakom diskretno pita 'koji je 'count'? i to na način da ispod struka pokaže 'count' 4-4, koji ne postoji, tj. pokaže četiri prsta na obje ruke. Drugi sudac odgovara pravim 'countom'.



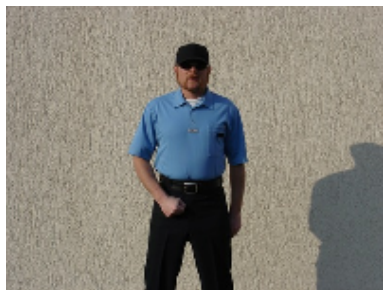
? -



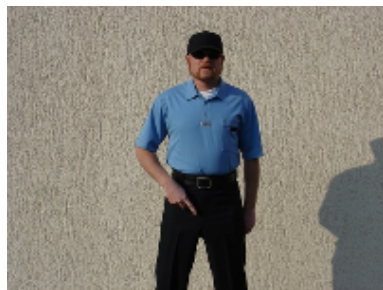
!

### 3. 'Ask-answer out'

Postoji mogućnost da se u određenim situacijama, sudac nađe u poziciji da zaboravi koliko je 'outova'. U takvim situacijama, sudac koji pita prvo uspostavi vizualni kontakt sa kolegom, a onda ispod struka stisnutom desnom šakom radi lagani 'trljajući' pokret. Drugi sudac odgovara pokazujući broj 'outova'.



? -



!

## Rješavanje situacija za vrijeme utakmice:

1. 'Appeal plays'
2. 'Catch'
3. 'Check swing'
4. 'Conference'
5. 'Dead ball' i 'Dead ball' situacije na kućnoj bazi
6. 'Illegal pitch'
7. 'Infield fly'
8. 'Intentional walk'
9. 'Interference', 'Obstruction', 'Collision'
10. 'Tie-breaker'
11. 'Pitching circle'

### 1. 'Appeal plays'

'Appeal plays' su akcije kod kojih sudac NE DONOSI odluku sve dok o akciji nije upitan ('Appeal') od strane trenera ili igrača. 'Appeal' se može uložiti u 'live ball' i 'dead ball' situacijama. (Za sve tipove 'Appeala' vidjeti 'Rule book')

'Live ball appeal':

- Mora biti na trkaču koji je pokušao krenuti prema drugoj bazi nakon prolaska prve baze.
- Može se uložiti u slučaju kada trkač ne dotakne bazu ili na 'fly ball' krene sa baze prije prvog kontakta.
- Izvode se tako da se igrač u prekršaju dotakne sa lopticom ('tag-a') u slučaju pokušaja kretanja prema drugoj bazi, te stajanjem na bazu sa lopticom ili 'tag-om' trkača koji nije dotaknuo bazu ili je krenuo sa baze prije prvog kontakta.

Trkači mogu pokušati napredovati po bazama za vrijeme 'live ball appeala' i ako se obrana odluči za akciju na nekom drugom trkaču, 'appeal' se još uvijek može uložiti nakon akcije.

'Dead ball appeal':

- Dopušten nakon završetka akcije i nakon poziva 'Time'.
- Trener ili igrač mogu zatražiti 'Time' da bi uložili 'appeal'.
- Moguće ga je uložiti glasovno (loptica u 'infieldu') ili s lopticom na mjestu prekršaja.
- U slučaju da je 'appeal' uložena kod krivog suca, uputite trenera ili igrača prema sucu koji je odgovoran za taj 'appeal'.

Svi 'appeal' (osim na registriranost igrača) se moraju uložiti prije slijedećeg 'pitcha' i prije nego su svi igrači napustili 'fair' teritoriju i 'catcher' otišao sa svoje pozicije. Bilo koji igrač može uložiti 'appeal' ako je u 'infieldu'.

'Appeal' se može uložiti i u situaciji kada već imamo tri 'outa', a četvrtim 'out-om' se sprječava osvajanje boda.

### 2. 'Catch'

Da bi se nešto smatralo 'catch-om' (legalno ulovljenom lopticom), obrambeni igrač mora imati kontrolu nad lopticom u rukavici ili ruci, i kontrolu nad svojim tijelom. Nema vremenskog ograničenja koje određuje da li igrač ima 'kontrolu' nad lopticom, već je odluka o tome da li igrač ima kontrolu nad lopticom prepuštena sucu. Igrač ima 'kontrolu' nad lopticom kada ju svojevolumno baci.

U slučaju da igraču ispadne loptica u procesu premještanja loptice iz rukavice u ruku kojom baca, ovo je isto 'catch' pod pretpostavkom da su zadovoljeni svi uvjeti za 'catch' prije početka procesa premještanja loptice.

Da bi bio 'catch', igrač mora imati kontrolu nad lopticom prije nego što izađe ili padne u 'dead ball' teritoriju. Igrač može stati na 'foul' crtu ili biti u zraku u trenutku lovljenja loptice, ali ne može stati ili dotaknuti bilo što ili koga u 'dead ball' teritoriji da bi bio 'catch'.

### 3. 'Check swing'

U slučaju kada 'catcher', nakon što sudac dosudi 'ball', zamoli suca, ili u situaciji kada i sam sudac nije siguran, sudac može pitati svog kolegu za mišljenje da li je udarač zamahnuo.

Sudac kućne baze izađe iz pozicije iza F2 prema kolegi sucu, skinje masku i znakom 'point' i glasovnim upitom 'Swing?' traži odluku suca u polju. Odgovor na pitanje je 'Yes' sa znakom za 'strike' ili 'No' sa znakom za 'safe'.

Sudac kojeg se pita za odluku morao bi biti siguran da je udarač htio zamahnuti i nije uspio zaustaviti zamah na vrijeme. Elementi koji pomažu kod odluke su položaj palice (prošla iznad kućne baze ili ne), zglobovi udarača (da li su se 'prelomili' ili ne), položaj loptice (da li se udarač samo htio maknuti loptici). U obzir treba uzeti da li je udarač htio zamahnuti na lopticu i nije uspio stati na vrijeme. Sudac kućne baze obavezno daje 'count' nakon 'check swing-a'.

### 4. Conference

Sve 'conference' sudac bi trebao zabilježiti na 'line-up' obrascu.

Pomaknite se prema treneru ili klupi ekipe koja je zatražila 'conference' i o tome obavijestite trenera.

U slučaju povrede kod koje trener izađe na teren, budite zajedno sa trenerom kod rješavanja situacije. Ako je trener obavljao stvari koje se odnose samo na ozljedu i nije iskoristio situaciju za prosljeđivanje drugih informacija ostalim igračima, u tom slučaju nije potrebno dodijeliti 'conference'.



Ako je pauza nastala zbog sudačkih obaveza (čišćenje kućne baze, prijavljivanje izmjena, dobivanja loptica od organizatora...) nemojte dodijeliti 'conference' već objavite da ste spremni za nastavak i pričekajte da se treneri maknu. Ako nakon sudačke objave, trener ne odustane od davanja savjeta i prosljeđivanja informacija, a zbog njega se ne može nastaviti utakmica, u tom slučaju dodijelite 'conference'.

Nije 'conference' ako trener stoji kraj 'pitchera' za vrijeme zagrijavanja. Nije 'conference' ako i samo ako 'pitcher' zatraži 'time' kako bi obukao jaknu nakon što je došao na bazu nakon udaranja.

Trenerima je dopušteno po jedan 'conference' po 'inningu' u fazi napada i tri 'conference' u fazi obrane za vrijeme utakmice. U 'extra inninzima' po jedan napadački i obrambeni 'conference' po 'inningu'. Ako, u napadu, trener zahtijeva drugi 'conference' u 'inningu', sudac mu može udovoljiti, ali posljedica je 'izbacivanje' trenera sa utakmice. U obrani, nakon tri 'conference', za svaki slijedeći, trener je obavezan promijeniti 'pitchera' i taj igrač više ne smije 'pitchati' na toj utakmici. Sudac je dužan to zabilježiti na 'line-up' obrascu.

## 5. 'Dead ball' i 'Dead ball' situacije na kućnoj bazi

Sudac na kućnoj bazi je odgovoran za procjenu da li je loptica otišla u 'dead ball' teritoriju. Kada je procijenio, sudac glasovno zove 'Dead ball' zajedno sa pripadajućim znakom. Sudac bi trebao zauzeti što bolju poziciju kod procjene, bilo odgovarajući kut ili razdaljinu od mjesta gdje loptica prelazi u 'dead ball' teritoriju. Drugi sudac, radi pomoći, bi trebao obratiti pozornost gdje se nalaze trkači u trenutku 'pitcha', u trenutku bacanja loptice od strane obrambenog igrača i u trenutku prelaska loptice u 'dead ball' teritoriju. Sve te informacije važne su kod dodjeljivanja baza trkačima.

'Dead ball' situacije na kućnoj bazi uključuju:

- 'Hit by pitch'.
- Kontakt palice i loptice kada je udarač van 'batter's box-a' ili u dodiru sa kućnom bazom.
- Kontakt udarača i udarene loptice.
- Kontakt palice i loptice dva puta.

Kod 'dead ball' situacija na kućnoj bazi:

- Koristiti 'Dead ball' znak sa glasnom glasovnom podrškom.
- Budite odrješiti i sigurni u svoju odluku.
- Odgovornost za poziv je u većini slučajeva suca kućne baze, ali u nekim situacijama i sudac u polju ima mogućnost vidjeti situaciju.

Kontakt palice i loptice kada je udarač van 'batter's box-a' ili u dodiru sa kućnom bazom:

- Isključivo poziv suca na kućnoj bazi
- 'Dead ball'.
- Znak 'Point', pa znak 'Out'.
- Noga udarača mora biti potpuno van 'batter's box-a' ili bilo koji dio noge dodirivati kućnu bazu u trenutku kontakta palice s lopticom. Udarač ne smije niti nogu imati van 'batter's box-a' i u trenutku zamaha ju vratiti u 'batter's box'. Posljedica je ista.
- Nema razlike da li je loptica udarena 'fair' ili 'foul'.
- Ako nije bilo kontakta palice i loptice-nikom ništa.
- Poziv mora biti jak i uvjerljiv, zato jer je primarna zadaća suca gledati 'strike' ili 'ball', a tek ako je ovaj prekršaj toliko očit, onda ga treba dosuditi.

Kontakt udarača i udarene loptice:

- Sudac koji vidi-zove.
- Ako je udarač još uvijek u 'batter's box-u'-'foul ball'.
- Ako je udarač van 'batter's box-a'-'out'.
- Ako loptica udari palicu drugi put, a palica još u rukama i udarač u 'batter's box-u' – 'foul ball'.

## 6. 'Illegal pitch'

- Sudac koji vidi-zove.
- Za izlazak 'pitchera' iz širine 'pitcher's plate-a' i 'pauzu' odgovornost suca na kućnoj bazi, ostale nepravilnosti gleda sudac u polju.
- 'Illegal pitch' poziv trebao bi ponoviti i drugi sudac, ali ako trener zatraži objašnjenje od suca koji nije prvi pozvao, treba ga uputiti sucu koji je prvi pozvao 'illegal pitch' radi objašnjenja razloga.
- Dajte 'pitcheru' šansu da ispravi nepravilnost, recite 'catcheru' u čemu je nepravilnost, počistite kućnu bazu, i ako se nakon toga nepravilnost ponovi, onda 'illegal pitch'.
- 'Pitcheru' bi trebalo objasniti u čemu je nepravilnost.
- Dozvolite treneru da izađe na teren i poslušaj objašnjenje i pokuša objasniti 'pitcheru'. Rasprava o strategiji i bilo čemu što nema veze sa 'illegal pitch-om' – nakon upozorenja, 'conference' za trenera.
- Ne treba biti prezaokupljen gledanjem 'illegal pitcha', a ne vidjeti važnije stvari.

## 7. 'Infield fly'

- Signalizirati postojanje 'infield fly' situacije između sudaca, sudac na kućnoj bazi prvi.
- Pozvati može bilo koji sudac, sudačka procjena za 'ordinary effort' (sudac procjenjuje da li obrambeni igrač može uhvatiti lopticu uz 'normalan trud') (vidjeti definiciju 'infield fly-a' u 'Rule booku').
- Signalizirati prestanak 'infield fly' situacije.

## 8. 'Intentional walk'

- Može se primijeniti u bilo kojem trenutku, 'dead ball' situacija.
- Može biti zatražena od strane 'pitchera', 'catchera' ili trenera.
- U slučaju više za redom, izvršiti jednu po jednu, pričekati da udarač dođe na prvu bazu, tek onda izvršiti slijedeću.

## 9. 'Interference', 'Obstruction', 'Collision'

- 'Interference' je nedopušteno djelo nekog člana ekipe u napadu, kojim se ometa, sprječava ili zbunjuje obrambeni igrač u pokušaju odigravanja akcije – 'dead ball'-netko je uvijek 'out' (vidi 'Rule book').
- 'Obstruction' je nedopušteno djelo nekog člana ekipe u obrani, kojim se ometa ili zbunjuje udarač, ili ometa, sprječava ili modificira putanja napredovanja trkača – 'delayed dead ball'-pričekati kraj akcije, a zatim dodijeliti bazu-baze koje bi trkač osvojio da se 'obstruction' nije dogodila (vidi 'Rule book').
- Odgovornost suca prema kojem se akcija odvija.
- U slučaju da je sudac odgovoran za poziv zauzet drugom akcijom, drugi sudac, ako je vidio, može prosuditi o situaciji. Biti siguran da prvi sudac nije već donio odluku.

'Collision' (sudar) koji nije ni 'interference' ni 'obstruction', iako u vrlo malom broju slučajeva, ipak se događaju. Sva tri faktora, loptica, obrambeni igrač, trkač, moraju se naći u isto vrijeme i na istom mjestu. Ako ništa osim ta tri faktora ne sudjeluje u akciji i nitko ne učini ništa nedopušteno, imamo 'collision'-sudar. Sučev znak 'safe' će pokazati da je sudac vidio situaciju, ali je procijenio da nije došlo do nedozvoljene radnje niti jedne strane.

Namjeran kontakt od strane trkača sa obrambenim igračem sa lopticom u svom posjedu, bez obzira na snagu kontakta, je 'interference' i 'out', a u slučaju vidljive nespportske namjere, uz 'out', i dovoljan razlog za isključenje igrača.

## 10. 'Tie-breaker'

U slučaju izjednačenog rezultata na kraju sedmog 'inninga', svaku slijedeću polovicu 'inninga' ekipa u napadu počinje sa trkačem na drugoj bazi. Trkač na drugoj bazi je onaj igrač koji u tom 'inningu' treba udarati deveti, tj. igrač koji se u 'line-up-u' nalazi ispred igrača koji u 'inningu' udara prvi. Provjeriti sa službenim zapisničarom koji igrač mora ići na drugu bazu i obavijestiti trenera ekipe u napadu. 'Tie-breaker' se primjenjuje u svakom 'inningu' nakon sedmog do odluke o pobjedniku.

## 11. 'Pitching circle' (krug)

'Pitching circle' (krug) je dodan u pravila sa namjerom ubrzavanja igre. Namjera nije bila stvoriti mogućnost obrani za nezasluženi 'out', niti olakšati napredovanje trkačima, ali treneri pokušavaju iskoristiti 'krug' za obje situacije.

Za svakog je suca zato neizmjerljivo važno:

- Uvijek znati gdje se nalazi loptica i da li je u 'krugu' ili ne i kod koga.
- Uvijek ujednačeno interpretirati i primjenjivati što je dopušteno, a što ne, u vezi 'kruga'.
- Uvijek znati svoje obaveze i područje djelovanja na terenu, dogovorene između sudaca prije utakmice, tako da su pokrivene gotovo sve moguće situacije na terenu.

Pojednostavljena namjera ovog pravila je: jednom kada loptica stigne 'pitcheru' u krug, trkači su obavezni odmah odlučiti da li će napredovati ili se vratiti na bazu. 'Pitcher' ne mora raditi ništa, obaveza odluke je na trkaču. (vidi 'Rule book')

## Mehanika suđenja

Najvažniji pojam – 'HUSTLE!' (hustle-ubrzano kretanje sa jasnim ciljem)

### 1) Opća mehanika

Da bi na utakmici suci bili djelotvorni, sudac mora imati dobru sposobnost komuniciranja, glasovno i tijelom. Suci, da bi izrazili svoje odluke, se trebaju koristiti svim komunikacijskim pomagalima, glasovnim i tjelesnim. Pozicioniranje na terenu može pomoći u ostvarivanju dobre komunikacije.

Mehanika je fizički (vidljivi) dio suđenja – pozicioniranje i izvedba znakova kod akcija. To je ono gdje ideš kada se nešto događa. To je ono što svi vide. Ono što ljudi vide utječe na ono u što su spremni povjerovati, kako će se osjećati i što će napraviti. Nama sucima je cilj da svi koji nas vide vjeruju u naše odluke i da imaju povjerenja u našu sposobnost da donesemo pravilnu odluku.

Kao sudac, uvijek morate biti svjesni poruke koju šalju vaši tjelesni znakovi. Naučite slati poruke koje želite poslati. Po terenu se krećite samouvjereni, sa ciljem i trčkarajući ('hustle'). Ne gegajte se i ne vucarajte po terenu. Svi znakovi koje pokazujete neka budu odrješiti i samouvjereni.

U ovom priručniku, način opisa i prikaza je ograničen shemama i slikama. Ostavlja se dojam da postoji samo jedna ispravna pozicija ili samo jedan način izričaja. To naravno nije tako. Ovaj priručnik je napisan kao skup smjernica koji će vama koristiti kao početna točka u procesu svog sudačkog razvoja i pomoć u pripremi za nimalo jednostavan zadatak suđenja utakmice.

Svaka situacija na utakmici specifična je sama za sebe i u ovom priručniku dane su pretpostavke za početne položaje i za 'idealne' situacije. Odstupanja u procesu pozicioniranja, ne samo da su moguća, nego su i uobičajena, ali uzimajući u obzir potrebu slijediti principe pozicioniranja, kod kojih ćete ispred sebe imati sve potrebne elemente, lopticu, bazu, obrambenog igrača i trkača, nećete imati poteškoća prilagoditi se svakoj pojedinoj situaciji.

Zbog svih ovih razloga, nema potrebe ovaj priručnik učiti 'na pamet', već ga koristiti kao osnovu za početak i temelj za shvaćanje smjernica koje će vas dovesti do toga da vas se smatra pouzdanim suocem. Zbog toga, nakon početnih smjernica, sami razmislite i dođite do zaključka zašto je neka pozicija u datom trenutku bolja od neke druge, pokušajte shvatiti prednosti koju ćete steći svojom aktivnošću na terenu, odabirući svoju poziciju. Imajte smjer i cilj u svom kretanju po terenu. Ako ne znate gdje bi ste željeli biti, zasigurno je da tamo nećete ni stići.

Mehanika je biti na pravom, tj. najboljem mogućem, mjestu u pravo vrijeme. To nam uvelike povećava vjerojatnost dobre procjene situacije zato što vidimo ono što treba vidjeti iz najbolje moguće pozicije. Konstantno slijediti ovu ideju dovest će do zasluženog povjerenja trenera i igrača u vaše odluke.

Ne možete biti u na pravom mjestu u pravo vrijeme bez 'hustle'. Teren je poprilično velik prostor na koji treba paziti. 'Hustle' ne znači isključivo kretati se brzo, 'hustle' znači kretati se sa svrhom i jasnim ciljem.

**'Hustle' je najefikasnije moguće kretanje.** Da bi to postigli potrebno je:

- Znati gdje treba biti prije nego se desi
- Znati gdje se nalazi loptica, tako da se možete kretati bez opasnosti da vas bačena loptica pogodi
- Znati, ili bar pretpostaviti, mogućnosti kretanja trkača, i ne naći im se na putu
- Naći optimalan put do prave pozicije
- Razmišljati tri koraka i jednu akciju unaprijed

Kada dođete do prave, željene pozicije, tek sad slijedi pravi posao. Morate vidjeti akciju, sve elemente koji utječu na vašu odluku, zatim treba i odlučiti, pa prezentirati svima odluku tjelesnim i glasovnim znakovima koristeći primjerenu snagu pokreta i glasa koju upravo ta akcija zahtijeva, i sve to izvesti uravnoteženo i rutinirano ostavljajući dojam potpuno samouvjerene osobe u svoje odluke. I zato odluke neka vam budu ispravne i znakovi jasni.

**Elementi koje tražimo birajući poziciju su:**

- Loptica uvijek ispred sebe
- Baza, obrambeni igrač, trkač ispred sebe
- 90° na putanju bačene loptice kod 'force play-a'
- 90° na mjesto 'tag-a' kod 'tag play-a'
- Udaljenost od 4-5 m za 'force play' – veća slika
- Udaljenost 2-3 m za 'tag play' – manja slika
- Biti u 'set' poziciji prije akcije i prije poziva
- Biti van 'infielda' za loptice udarene u 'infield' – loptica ispred
- Biti u 'infieldu' za loptice udarene u 'outfield' – loptica ispred
- Kretati se paralelno s trkačima

**Pravilan kut je uvijek poželjniji od udaljenosti:**

- Kutova ima po cijelom terenu
- Kutovi se konstantno mijenjaju
- Naučite prepoznavati kutove po terenu i kako do njih dolazi
- Za 'tag' play' – trkač nikad između vas i 'tag-a'
- Za 'tag play' – obrambeni igrač nikad između vas i 'tag-a'
- Za 'tag play' – baza nikad između vas i 'tag-a'

**Dobra udaljenost služi:**

- Vidjeti 'veću' sliku
- Fokusirati se na 'manju' sliku
- Vjerodostojnost – ako ne možete izabrati idealan kut, primaknite se akciji

Vodeći se ovim smjernicama, sami ćete doći do zaključka koja je idealna pozicija za svaku akciju. Budite na željenoj poziciji prije nego se akcija dogodi. Manja je šteta biti na poziciji, a da se akcija i ne dogodi, nego da se akcija dogodi, a vas nema na poziciji.

Još nekoliko smjernica:

- 'Pozivi' samo za koje ste odgovorni, ali vidjeti cijeli teren
- Budite podrška svom kolegi sucu
- Glasni i jasni glasovni 'pozivi' su najbolji i najlakši način držanja utakmice 'pod kontrolom'
- Ne krećite se unazad za vrijeme 'poziva'. Ostavlja dojam neodlučnosti i nesigurnosti.
- 'Holding zone' je ovalnog oblika

- 'Holding zone' nikad nije mjesto za 'poziv'
- Za rutinske pozive, znakove zadržite vidljivima ni pre kratko ni pre dugo, toliko da pokažete uvjerenost u odluku
- Nakon završetka akcije i 'poziva', ostanite na poziciji dok 'pitcher' ne dobije lopticu u 'krugu' i svi trkači stanu na svoje baze. Potom 'hustle' do slijedeće pozicije.
- Ne mičite noge za vrijeme 'poziva', osim u situacijama kada 'poziv' to od vas zahtijeva ('sell out', 'sell safe'). Budite čvrsto na zemlji i u ravnoteži. Ovako ste spremni pokrenuti se prema slijedećoj poziciji.
- Ako nema akcije, 'poziv' nije potreban (F3 očigledno ispusti lopticu kod akcije na prvu bazu-'safe' nepotreban, loptica očigledno padne na tlo ispred ili iza obrambenog igrača-'safe' (no catch) nepotreban, kod 'tag-a' loptica završi na tlu podalje od obrambenog igrača-'safe' nepotreban...)
- Na 'tag-up' zauzmite poziciju za vidjeti trkača i 'catch', a zatim zauzmite 'primarnu' poziciju
- Ne zovite 'Time' nepotrebno. Prije pozivanja 'Time' uvjerite se da 'pitcher' ima lopticu u krugu i da su svi trkači stali na bazama.
- Ne dodirujte lopticu, igrače ni trenere
- Ne započinjte razgovor sa trenerima ili igračima. Na pitanja uljudno odgovorite.
- Ne prenosite poruke trenera i igrača kolegici sucu. Ako ima veze sa nekom situacijom, uputite ih, ako nema zaboravite.

## 2) Mehanika suca na kućnoj bazi

Najvažnija sudačka uloga na utakmici je ona suca na kućnoj bazi. Svi igrači, treneri i gledatelji svoju pažnju usredotočuju na prostor kućne baze, pa tako i na suca. Svi oni konstantno promatraju svaku reakciju, pokret, zvuk, izraz lica (iako skriven maskom) i odluku koju sudac donese. Jednom kada sudac razvije osnove mehanike, treba stalno raditi na dotjerivanju sitnica za poboljšanje kvalitete suđenja. Jedanput kada sudac ne mora više 'razmišljati' kako izgledaju njegovi pokreti, već je izvedba rutinirana, ostalo što još treba je stalni 'hustle' i dosljednost odluka, i na dobrom ste putu postati poštovan sudac.

Tri stvari koje bi sudac trebao reći samome sebi prije svakog 'pitcha':

- 1) Neću trepnuti gledajući 'pitch'
- 2) Neću se pomaknuti gledajući 'pitch'
- 3) Softball loptica ne boli

### Na kućnoj bazi:

- Ne budite lijeni. Radite na svojoj 'slot' poziciji. Uvijek morate vidjeti cijelu bazu.
- 'Slot' pozicija se mijenja sa visinom udarača.
- Noge u liniji 'prsti-peta'.
- Prvo postavite nogu iza 'catchera' (udaljenost vašeg koljena od leđa 'catchera' je cca. jedna šaka), a zatim 'slot' nogu.
- Isti stav koristite na obje strane baze (zrcalno preslikano).
- Budite u 'set' poziciji prije nego 'pitcher' ispusti lopticu.
- Jedanput kada ste u 'set' poziciji, više ne mičite tijelo.
- Pratite lopticu pogledom, sa minimalnim pokretom glave.
- 'Strike zona' je onakva kakva je opisana u 'Rule booku'. Suditi konstantno nije dovoljno dobro, ako je krivo.

### Za 'strike-ove':

- Glasovni znak je u 'set' (dolje) poziciji, pokazivanje u uspravnom stavu. Znak pokazujemo odmah nakon glasovnog znaka.
- Odrješito izvodite 'čekić' – može biti sa pokretom prema gore ili prema naprijed. Kut nadlaktica-podlaktica je 90° ili veći. Zadržite 'čekić' dovoljno dugo da pokažete sigurnost u svoju odluku. Ne pomičite noge sve dok ne spustite ruku nakon pokazanog 'čekića'.
- Pozvani treći 'strike' (treći 'strike' bez zamaha) mora biti izveden sa jakim glasovnim znakom i jakim 'sell' znakom koji se razlikuje od rutinskog znaka za prvi i drugi 'strike'.
- Treći 'strike' uz zamah – rutinski znak za 'strike', uz vrlo malu vremensku zadržku radi pogleda loptice i nakon što smo se uvjerali da je 'catcher' ulovio lopticu.
- Budite hrabri. Zovite 'rubne' (po širini) 'strike-ove'.

### Za 'ball-ove':

- Riječ 'ball' se mora izgovoriti svaki puta.
- Riječ 'ball' izgovaramo u 'set' (dolje) poziciji prije uspravljanja.
- Intonaciju prilagodite 'countu', lokaciji i trenutku. ('Ball' koji ode pola metra od 'catchera' kod 0-0 'counta' gotovo da se i ne mora čuti, 'ball' kod 3-2 'counta' i pune baze koji je bio vrlo blizu 'strike zone' moraju svi čuti).
- Nakon poziva, ako trebate, pomaknite se korak unazad, opustite se i vratite se u 'ready' poziciju spremni na slijedeći 'pitch'
- Budite spremni na udaračevu zamolbu za 'time', i znajte nakon kojeg trenutka mu nećete udovoljiti zahtjevu.
- Budite spremni na reakciju ili odigravanje akcije od strane 'catchera' nakon što uhvati lopticu.
- Budite spremni za slijedeći 'pitch'.

### Biti spreman za prvi 'pitch':

Čekajući svoj 'pre-game' sastanak, pogledajte 'pitchere' obiju ekipa kako se zagrijavaju. Ovo će vam omogućiti da procijenite ritam svakog 'pitchera', približnu brzinu, tehniku i stil izbačaja.

Još bolje 'upoznavanje' 'pitchera' je stati na svoju poziciju iza 'catchera' i odgledati zagrijavanje prije prvog 'inninga' za svakog 'pitchera'. Ovo je pravo vrijeme za prilagođavanje rada nogu, ravnoteže i položaja tijela. Ovo dragocjeno vrijeme daje vam mogućnost prilagođavanja vlastitog 'timinga' i ritma, gledanje brzine i kretanja loptice, brzinu pokreta, točku izbačaja i provjeru vidite li cijelu

'strike zonu'. 'Catcheru' dajte do znanja da ćete pogledati 'pitcheve' na zagrijavanju. Ova procedura pokazuje da ćete učiniti sve kako bi kvalitetno obavili svoju zadaću.

### **Zauzimanje položaja:**

Iz opuštenog uspravnog stava, zakoračite prema 'catcheru'. Prvo namjestite onu nogu iza 'catchera', a nakon toga, zakoračite drugom nogom u 'slot', pazeći na liniju peta-prsti i nogu raširenih obavezno šire od širine ramena. U ovom položaju, još uvijek uspravni, provjerite da li vam unutarnja os 'strike zone' prolazi sredinom vašeg trupa. Trup malo zarotirajte tako da vam je kopča remena usmjerena prema vanjskom gornjem kutu kućne baze.

Uvijek morate biti uravnoteženi na stopalima sa ravnomjerno raspoređenom težinom. Imajući stopala raširena više od širine ramena (preporučljivo dvije širine ramena), to će vam i omogućiti. Malo se ukopajte, uravnotežite i osjećajte ugodno. Prije nego što 'pitcher' stane na 'pitcher's plate' budite opušteni, ali ne mlitavi. Kada 'pitcher' zauzme položaj na 'pitcher's plate-u' i vi zauzmete svoju konačnu 'ready' poziciju. Budite uspravni gotovo do trenutka kada 'pitcher' krene u pokret za bacanje. Trenutak prije nego 'pitcher' krene u pokret, spustite se u 'set' poziciju, ali samo u koljenima, ostajući uravnoteženi i gornji dio tijela ostaje uspravan koliko je moguće.

### **'Slot' pozicija:**

'Slot' je prostor između udarača i 'catchera'. To je prostor u kojem su poravnati sudačko nutarnje uho (ono bliže 'catcheru') i crni rub kućne baze. To je prostor u kojem sudac ima mogućnost za malu varijaciju, uvjetovanu položajem udarača i 'catchera', ali uvijek pokrivaajući nutarnji brid kućne baze. Uvjerite se ili prilagodite tako da ste u mogućnosti vidjeti cijelu kućnu bazu sa oba oka kada se spustite u 'set' poziciju.

Biti u 'slot-u' ujedno omogućuje sucu maksimalnu vidljivost cijele 'strike zone' kao i putanju loptice kroz cijelu 'strike zonu'. I 'foul' lopte u većini slučajeva lete od 'slot' pozicije ili direktno preko kućne baze. Treba težiti tome da svaki bačeni 'pitch' vidimo od točke ispuštanja do trenutka hvatanja ili kontakta. Nemojte zaboraviti pratiti očima i, koliko je potrebno, glavom, cijelu putanju loptice.

Vrlo rijetko 'catcher' blokira vaš pogled na nutarnji dio 'strike zone'. Ako se 'catcher' pomakne, pokušajte i vi malo modificirati svoju poziciju, ali ne dozvolite da 'catcher' namješta vas za 'pitch'. Dajte 'catcheru' do znanja da ako vam ne dopusti da vidite lopticu, nećete moći dosuditi ni 'strike' jer ga ne vidite. Većina 'catchera' će shvatiti poruku. Ako vam pogled zaklanja 'catcher' svojom rukavicom, dajte mu do znanja. Recite mu da slobodno postavi 'metu' 'pitcheru', ali neka malo spusti rukavicu za vrijeme leta loptice. U svakom slučaju, nema ništa loše ako između 'inninga' popričate sa trenerom i objasnite mu o čemu se radi i zamolite ga, radi njegove koristi, da pokuša objasniti 'catcheru' u čemu je stvar.

U slučaju da vam nutarnji dio 'strike zone' zaklanja udarač, pokušajte modificirati poziciju, ali također mu dajte do znanja. Uz to, ako zbog njega ne vidite nutarnji dio 'strike zone', nutarnji 'pitch' je onda 'strike'. Zvanjem više 'strike-ova' udarači će više surađivati.

### **Namještanje u 'set' poziciju:**

Pokušajte koristiti miran ali odlučan pokret za spuštanje u 'set' poziciju. Ova procedura od vas zahtijeva da dosta stvari morate raditi istovremeno. *Glavu* držite u liniji sa unutarnjim rubom 'strike zone' i paralelno sa prednjim bridom kućne baze. *Leđa* držite ravnima i okomito na tlo, iako nisu uvijek u potpunosti. *Noge* koristite za kretanje gore-dolje i stavljanje očiju u gornju liniju 'strike zone'. Sagnite se u *koljenima* i, ako je potrebno, vrlo malo u struku. 'Timing' je od velike važnosti kod spuštanja u 'set' poziciju. Ne bi se trebali spuštati u 'set' poziciju prerano (nestrpljivo očekujete 'pitch' u, recimo, neudobnom položaju, što utječe na koncentraciju) niti prekasno (krećući se tijelom zajedno sa letom loptice, vaša predodžba 'strike zone' se mijenja). Jednom spušteni u 'set' poziciju, glava se više ne miče.

Zapamtite, vaše oči se ne bi nikada trebale nalaziti u 'strike zoni', ali jesu na vrhu unutarnjeg ruba 'strike zone', gledajući kroz 'strike zonu' prema dolje. 'Pitch' koji vas 'pogodi' u visini očiju i u liniji nosa je 'strike' u gornjem nutarnjem kutu 'strike zone'. Ako, gledajući lopticu, morate pogledati prema gore ili prema udaraču, 'pitch' nije 'strike'. Jedanput kad ste u 'set' poziciji, više nema micanja. Za cijelo vrijeme gledanja putanje loptice, nema micanja. *Ramena* smiju biti malo ukoso u odnosu na kućnu bazu, zbog položaja nogu. Cijeli ovaj položaj trebao bi ostaviti osjećaj kao da samo što niste sjeli u fotelju.

Ruke trebaju biti na mjestu i u položaju gdje je najmanja vjerojatnost ozljede. Dva su načina. Prvi i preporučljivi, ruke opušteno vise između nogu. Ovaj način ne zahtijeva od vas dodatnu energiju za rad ruku, opuštajući je i donekle štiti. Drugi način je držanje ruku iza leđa. Kod ovog načina trošite energiju za rad ruku, položaj ruku vas može donekle nesvjesno 'saviti' prema naprijed.

Od presudne je važnost da ostanete nepomični kod procjene 'pitcha', pa i onda ako se 'catcher' ispred vas miče. Glava se ne bi smjela micati osim u svrhu praćenja leta loptice. Pratite očima let loptice do 'catcherove' rukavice, a onda, ako je potrebno da biste vidjeli da li je 'catcher' čisto ulovio lopticu, dozvoljen je pomak glave koji vam to omogućava.

Konstantno ponavljanje ovakve mehanike osnova je za stjecanjem ujednačene procjene 'pitcheva' i put prema kvalitetnom suđenju.

## **Rad nogu:**

Kod namještanja nogu, uvijek prvo postavite nogu koja je iza 'catchera', a zatim onu bliže udaraču. Stopala bi trebala biti raširena najmanje u širini ramena, a preporučljivo je dvije širine ramena. Što je sudac viši, i razmak između stopala bi se trebao povećavati. Dobro raširena stopala kod viših sudaca zahtijeva manje spuštanje u koljenima kod spuštanja u 'set' poziciju (posebno kod nižih udarača).

## **Praćenje leta loptice:**

Ovo je najvjerojatnije najvažniji dio u poboljšavanju ujednačenosti kod procjene 'pitcheva'. Lopticu bi trebalo pratiti od točke ispuštanja ('pitcherov' kuk). Slijedeće je imati predodžbu udaračeve prave 'strike zone' u trenutku zamaha.

Pratite lopticu do 'catcherske' rukavice kroz cijelu 'strike zonu', koristeći zvuk uhvaćene loptice kao pomoć kod 'timinga'. Ova tehnika omogućit će vam provjeru lokacije loptice, stvoriti će prirodnu zadržku između trenutka hvatanja loptice i vaše odluke i osigurat će gledanje cijelog leta loptice sve do 'catcherske' rukavice. Vrlo važno je ne trepnuti za vrijeme leta loptice jer bi mogli ne vidjeti ine događaje koji bi se mogli dogoditi.

## **'Timing' i ritam:**

Vrlo je važno da sudac razvije dobar 'timing' i ritam kod donošenja i pokazivanja svojih odluka. Taj 'timing' i ritam trebao bi biti isti kod svake akcije, a ono što se mijenja je tonalitet glasa i naglašavanje pojedinih odluka.

Kaže se da sudac na kućnoj bazi kontrolira i određuje tempo utakmice, ali da bi to i mogao, sudac prvo mora kontrolirati sebe. Suci koji prerano 'zovu' 'pitcheve' ostavit će dojam da pogađaju, suci kojima treba velika zadržka nakon 'pitcha' ostavit će dojam da nisu sigurni (u najgorem slučaju 'catcher' i udarač okrenut će se prema vama u iščekivanju odluke, a to se nikad ne bi smjelo dogoditi). Potrebna je mala zadržka nakon zvuka uhvaćene loptice. Ta zadržka treba biti namjerna, treba je ponavljati nakon svakog 'pitcha' i njeno trajanje bi trebalo biti uvijek isto. Koncentrirajte se! Glasovni poziv 'strike' je u 'set' (dolje) poziciji, a odmah nakon glasovnog znaka slijedi pokret. Između glasovnog znaka i pokreta ne bi trebalo biti zadržke.

Svi cijene i poštuju suca sa dobro razvijenim 'timingom' i ritmom kod prezentacije svojih odluka na kućnoj bazi. Ovaj dio suđenja određuje tempo utakmice više od bilo kojeg drugog.

## **'Strike zona' – teorija i pristup:**

### **Širina:**

Da bi 'preživio' na utakmici, sudac na kućnoj bazi trebao bi biti svjestan **širine** 'strike zone', koja je konstantna i nema nikakve veze sa izgledom udarača. Ta činjenica znači da bi, ako želimo kvalitetno obaviti svoju zadaću, trebali sami trenirati i steći osjećaj za širinu 'strike zone'. Dimenzije koje određuju širinu 'strike zone' svima su poznate: širina kućne baze je 43.18 cm (17 inch), crni rub je još 2.54 cm (1 inch) sa svake strane. Pošto je 'strike' kada bilo koji dio loptice dodirne bilo koji dio širine kućne baze, u obzir treba uzeti i širinu loptice koja je cca. 10.16 cm (4 inch), sa svake strane. Kada se sve to zbroji dolazimo do 'prave' širine 'strike zone' koja je 68.58 cm (27 inch). Uzmite u ruke metar i pogledajte, širina je poprilična. Poanta ovoga je da sudite *očekujući 'strike'*. Ovo ne znači da prije 'pitcha' donesete odluku, već samo da budete spremni pozvati 'strike' kad ga vidite. Ovakvim pristupom i zvanjem 'strike-ova', u pravilu, ali ne uvijek, udarači će češće zamahivati, a ne čekati loptice 'po sredini'. Posljedica svega je više 'strike-ova', više kontakta, manje 'base on ball-ova' i cijeli ritam i tempo utakmice će biti bolji.

### **Visina:**

Što se tiče 'strike zone' po visini, po 'Rule booku' ona je određena pazuhom i koljenima udarača. U praksi to znači, za gornji rub, da cijela loptica mora biti ispod linije pazuha kada prolazi preko prednjeg brida kućne baze kada je udarač u prirodnom položaju za zamah. *Naputak*-ako spustite 'strike zonu' za još jednu lopticu od ovoga, nije greška, samo mora biti konstantno isto. Dodatno spuštajući 'strike zonu' dat će vam vjerodostojnost kada ju 'malo' proširite za rubne 'strike-ove'. Za donji rub, loptica u cijelosti mora proći iznad linije koja prolazi vrhom udaračevih koljena kada je u prirodnom položaju za zamah. Svi (treneri, igrači, gledatelji) vide položaj loptice po visini i vrlo je teško 'izvući' se sa zvanjem pre niskih ili previsokih 'strike-ova', ali zato u 'širinu' dobivate mogućnost biti malo 'slobodniji'. 'Strike' iznad ili ispod 'Rule book' opisa se nikad ne bi trebao zvati.

Još jedan od faktora koji određuju vašu uspješnost imanja ujednačenog kriterija je važnost da je isti 'pitch' pozvan 'strike' u prvom, u četvrtom i u sedmom 'inningu'. Ako ste visoki 'pitch' pozvali 'strike' (naravno u granicama 'Rule book' opisa), takav 'pitch' neka je 'strike' cijelu utakmicu. Isto tako ako ste niski 'pitch' pozvali 'strike' (naravno u granicama 'Rule book' opisa), takav 'pitch' neka je 'strike' cijelu utakmicu. Možda će se za vas moći reći da volite 'visoke' ili 'niske' loptice, ali tomu se i udarač i 'catcher' mogu prilagoditi, ali ako je isti 'pitch' jedanput 'strike', a jedanput 'ball', tomu se nitko ne može prilagoditi i podloga je za stvaranje nervoze i nezadovoljstvo svih na terenu. Najbolji pokazatelj dosljednosti je 'ista lokacija-isti poziv'.

## Vodenje 'line-up' obrasca:

Dobro vodenje 'line-up-a', koje počinje na 'pregame' sastanku i nastavlja se kroz sve situacije tijekom utakmice, osigurat će sucu da vrlo rijetko mora primjenjivati naoko nejasna i dosadna pravila, koja se odnose na 'line-up' obrazac.

Uz osobno dizanje samopouzdanja, znajući da sve što treba biti na 'line-up-u', tamo i je, zato jer ste to osobno i napravili, evo još nekih sitnica koje će vam pomoći da izgledate profesionalno i u očima promatrača ostavite dojam da doista sve imate pod kontrolom i da vas ništa ne može iznenaditi.

- Znajte gdje se nalazi službeni zapisničar i primjenjujte pravilnu proceduru kod svih izmjena.
- Nosite sa sobom extra penkalu. Moliti nekoga za penkalu, u slučaju da vaša iz nekog razloga prestane raditi, izgleda neprofesionalno i ostavlja dojam nepripremljenosti.
- Odmaknite se od kućne baze dok bilježite promjene. Dok ne dovršite sa procedurom, ne stavite 'line-up' i penkalu u džep i ne stavite masku na glavu, ne vraćajte se u poziciju iza 'catchera'.
- Ne stavlajte, ni u kojem trenutku, penkalu u usta. To ne izgleda nimalo profesionalno.
- Kad god trener prijavljuje izmjene, skinite masku. To je znak poštivanja i pristojnosti.
- Ne stavlajte masku između nogu, stavite je pod ruku.
- Ne saginjite se i ne pišite na nozi. Ako je potrebno, nosite 'line-up' držač ili neku čvrstu podlogu, na kojoj ćete pisati. Trener koji stoji iznad sagnutog suca ostavlja suptilan, ali nepotreban dojam.
- Odmah upišite ono što je potrebno. Iako će to možda malo usporiti utakmicu, ne opterećujte se razmišljajući i pamteći što trebate upisati u slijedećoj stanci. Taj djelić koncentracije će vam možda trebati za slijedeći 'poziv'.
- Ako je moguće, zajedno sa trenerom dodite do službenog zapisničara, tako nećete gubiti vrijeme ponavljajući izmjene službenom zapisničaru. Ako želi, trener druge ekipe može slušati izmjene, ali vi ne morate izvijestiti drugu ekipu o izmjenama, zato postoji 'appeal', ali ako se ne odugovlači igra, radi sprječavanja budućih prekida, ništa suca ne sprječava izmjene prijaviti i drugoj ekipi.

Zabilježiti i/ili prijaviti morate:

- sve obrambene 'conference' (koji 'inning', koji igrač ne smije biti 'pitcher')
- sve napadačke 'conference' (koji 'inning')
- sve promjene pozicija u polju
- sve izmjene
- sve 're-entry'
- sve promjene koje se tiču DP-a i FLEX-a

Nekoliko savjeta:

- Nemojte prihvatiti izmjene za koje znate da su nedopuštene.
- Uvjerite se u ispravnost 'line-up-a' na 'pregame' sastanku.
- Ako na 'line-up-u' vidite DP-a, uvjerite se da je FLEX upisan na deseto mjesto.
- Bilježite sve izmjene i 're-entry' jasno, obraćajući pažnju tko umjesto koga ulazi i tko se smije vratiti umjesto koga. Posebno obilježite igrače koji više ne smiju ulaziti u igru.
- Promjene bilježite jednu po jednu, provjeravajući sa trenerom, i tek kada ste završili sa bilježenjem jedne, potvrdite službenom zapisničaru, pa tek onda nastavite sa drugom.
- Ima više načina bilježenja. Usvojite način koji vam je najlakši, držite ga se, ali imajući u vidu da u svakom trenutku morate iz 'line-up-a' moći pročitati odgovor na bilo koje pitanje koje vas trener bilo koje ekipe može pitati, a ima veze sa 'line-up-om'.

## Korisni savjeti za suca na kućnoj bazi:

- HUSTLE
- Na vrijeme obavite 'pre-game' sastanak.
- Provjerite 'line-up' obrasce obiju ekipa radi mogućih pogrešaka u pisanju i dajte trenerima da ih isprave.
- Uvijek ponovite 'ground rules' (specijalna pravila) sa trenerima radi sprečavanja mogućih nejasnoća.
- Kućna baza neka je uvijek čista. Kada ju čistite, leđa okrenite 'pitcheru'.
- Za vrijeme čišćenja kućne baze, ako je potrebno, upozorite 'catchera' ili udarača ako imate razloga.
- Za 'ball' samo recite 'ball', ako je 'ball 4' naglasak je na '4'. Nikad ne recite 'Ball 4, idi na bazu' ili slično. Ako pokazujete prema prvoj bazi, upotrijebite lijevu ruku sa otvorenim dlanom.
- Za 'strike' samo recite 'strike', ako je 'strike 3' naglasak je na '3'. Nikad ne recite 'Strike 3, ti si out' ili slično, jer 'catcher' može ispustiti lopticu.
- Jaki poziv za 'odgledan' treći 'strike' je jako važan, ali nije namijenjen zastrašivanju ili posramljivanju udarača. Glasom i znakom pokažite značaj, kompliciranost i bliskost 'pitcha'.
- Nikad glasom ili rukom ne opisujte lokaciju 'pitcha'.
- Ako vas 'catcher' upita za 'check swing' uvijek iz pristojnosti pitajte kolegu suca. Što je vidio to će dosuditi.
- U slučaju 'time play' akcije kod koje trkač dolazi do kućne baze, a rezultat akcije je treći 'out', uvijek se pozicionirajte tako da vidite i trkača i akciju. Signalom odmah pokažite da li se bod priznaje ili ne i obavijestite službenog zapisničara.
- Kod 'home run-a' preko ograde, udite u 'infield' između kućne baze i 'kruga' tako da vidite udarača kada dotakne kućnu bazu. Razlog su suigrači koji ga najvjerojatnije čekaju kraj kućne baze u 'foul' teritoriji.
- Za rutinski ulovljenu lopticu u zraku, dovoljno je samo pokazati znak 'out'.
- Pokušajte vidjeti sve trkače da li su dotakli baze.
- Bilježiti sve stvari koje morate na 'line-up' obrazac.
- Sve izmjene prijavite službenom zapisničaru.

- Stalno komunicirajte sa kolegom.
- Uvijek bi trebali znati koji je 'count', koliko je 'out' i gdje su trkači.
- Pazite na urednost prostora ekipa blizu terena. Stvari kojima nije mjesto na terenu, ne trebaju ni biti. Sigurnost igrača je prioritet.
- Nemojte si dozvoliti da igrači čekaju vas. Budite spremni na vrijeme.
- Ne stvarajte konfliktne situacije, rješavajte ih.
- Nije potrebno imati 'zečje uši'. Imajte osjećaj što je izgovoreno bez osobne usmjerenosti, ali prepoznajte nespportske i bezobrazne komentare.

**Uspjeh je 1 % inspiracija, a 99 % priprema.**

### **3) Mehanika suca u polju**

#### **Tehnika na bazama:**

Isto kao i sudac na kućnoj bazi, i sudac u polju mora biti fokusiran na svaki 'pitch' i spreman na svaku akciju. Gledati 'illegal pitch'. Gledati udarača i u sebi odlučiti za svaki 'pitch' da li je udarač zamahnuo ili ne. Tako vas pitanje 'check swing' neće iznenaditi i imat ćete spreman odgovor. Gledajući udarača također ćete biti u poziciji pomoći sucu na kućnoj bazi kod 'hit by pitch' i situacija kada se udarač pogodi udarenom lopticom. Budite spremni za 'pick-off' akcije od strane 'catchera'. Između akcija, ustvari, između svakog 'pitcha', sudac mora biti spreman za bilo koju od ovih mogućnosti. Sudac uvijek mora imati na umu da suđenje, bilo na kućnoj bazi ili u polju, traži potpunu koncentraciju i pažnju od prvog do zadnjeg 'pitcha'.

Uvijek budite na oprezu, prepoznajte moguće kutove i kako se postaviti. Uvijek nastojite biti na mjestu događaja. Ne dopuštajte da igrači ili treneri 'zovu' akcije prije vas. Upozorite ih neka rade svoj posao, a vi ćete svoj. Kod napete akcije koristite jaki 'sell' znak, ali kod rutinskih očitih akcija dovoljan je i znak bez glasovne podrške.

Uvijek budite na prstima, spremni se pokrenuti u trenutku. Pokušajte razmišljati kao što razmišlja igrač, pa se nećete lako dati iznenaditi. Kad god je moguće, svoje 'pozive' izvodite iz 'set' ili 'ready' pozicije. Ne počinjite davati glasovni ni znak tijekom sve dok niste sigurni da li je trkač 'out' ili 'safe' i da obrambeni igrač ima kontrolu nad lopticom. Ovo će vam pomoći kod vašeg 'timinga' i spriječiti tzv. duple pozive. Pratite lopticu cijelo vrijeme, znajte gdje se nalazi i kod koga.

#### **Donošenje odluka:**

Sudac u polju obznanjuje svima svoje odluke davajući glasovne i znakove tijekom. Jačina glasa i intenzitet pokreta uvjetovani su akcijom. Za rutinske akcije, dovoljan je rutinski znak, a što je akcija neizvjesnija, jačina glasa se pojačava, a znak prelazi u 'sell'. Pokušaji 'krađa', pokušaji trčanja za extra bazu kod udaraca, neizvjesni 'force play', skoro svi 'tag play-evi', sve su to akcije koje su u konačnici neizvjesne i 'sell' poziv je kod tih akcija poželjan.

Za rutinske 'force play' akcije, za svima jasne 'tag' akcije, za očite 'run down' akcije, dovoljan je kontrolirani glasovni i rutinski znak. Uvijek imajte u rezervi jačinu glasa i znaka za zbilja neizvjesne akcije.

Dupli 'safe-out' ili 'out-safe' pozivi rezultat su lošeg 'timinga'. Ako samo malo zastanete i dozvolite si kratki 'replay' akcije u glavi, izbjeći ćete mogućnost duplog poziva. Proces je moguće opisati kao fotografiranje – stanite, slikajte, razvite sliku, pogledajte sliku, dosudite. Bez dobrog 'timinga' nema dobre procjene.

Očigledne situacije koje zbog nekog razloga se ne izvedu pravilno trebaju se odsuditi kao neizvjesne i upotrijebiti 'sell' znak (lagani 'force play' ali obrambeni igrač ne stane na bazu, obrambeni igrač ne uspije dotaknuti trkača kod 'tag-a', kod premještanja loptice iz rukavice u ruku igraču ispadne loptica...).

Kod pozicioniranja, dobar kut je onaj kod kojeg su loptica, baza, obrambeni igrač i trkač u vidokrugu. Kod 'tag-a' sa uklizavanjem, morate vidjeti bazu. Kod 'force play' akcija pogledajte bazu, neka vas let loptice dovede do akcije. Morate biti sigurni od kuda je loptica bačena. Ne skrenite pogled sa igrača sa lopticom prije nego izbacite lopticu.

'Hustle' je sastavi i jedan od najvažnijih dijelova dobre sudačke tehnike. U suštini, to je primjena svih principa dobrog suđenja. Besciljno trčkanje po terenu nije 'hustle'. Iskusni sudac ne mora biti jako brz, ali zato predviđa moguće situacije i prepoznaje ih u vrlo kratkom vremenu što mu omogućuje da se nađe u pravo vrijeme upravo na mjestu na kojem i treba. Treneri ni igrači nisu ni svjesni sudačkog kretanja do trenutka kada očekuju odluku, ali zato svi primijete kada niste na pravom mjestu u trenutku donošenja odluke.

#### **Pozivi na bazama:**

Dvije su vrste poziva, čiju mehaniku, da bi se smatrao dobrim sucem, mora u potpunosti savladati. To su 1) 'Force play' i 2) 'Tag play'. Za 'force play' je opisana situacija na prvoj bazi, ali principi se mogu primijeniti u velikoj većini 'force play' akcija.

#### **'Force play':**

Nakon što je loptica udarena i obrambeni igrač se sprema uloviti lopticu, je i vrijeme kada sudac zauzima svoju primarnu poziciju na terenu (već opisanu ranije). Nakon što igrač izbacite lopticu, i tek onda, sudac pogledom kreće prema bazi. Neka vas loptica vodi do akcije, bez loptice nema akcije. U ovom trenutku sudac bi trebao biti koncentriran na *bazu* i to na:

- mjesto gdje trkač dodiruje bazu
- mjesto gdje obrambeni igrač dodiruje bazu u trenutku hvatanja
- da li obrambeni igrač ima kontrolu nad lopticom u trenutku kada trkač dotakne bazu



Da bi vidio sve ovo, jako je važno da je sudac zauzeo dobru poziciju na zadovoljavajućoj udaljenosti (4-5 m). Koncentrirani na bazu, gledajte trkača kako dolazi prema bazi i u isto vrijeme vidite trenutak hvatanja loptice. Stojeći pre blizu, gubite mogućnost imati sve ove elemente u istom 'kadru' i dovodite se u opasnost da vam promakne važna činjenica kod donošenja odluke, a i postoji mogućnost da zasmetate ili obrambenom igraču ili trkaču.

Još jedan faktor kod donošenja odluke je *zvuk*. Dok ste koncentrirani na bazu, uz pogled kojim obuhvaćate sve važne elemente akcije, zvuk loptice koja udara u rukavicu može vam pomoći odrediti što se prije dogodilo, hvatanje ili trkačeva noga na bazi. Nije preporučljivo u potpunost skrenuti pogled sa loptice i ovisiti samo o zvuku jer postoji mogućnost da zbog drugih zvukova ne čujete jasno onaj koji vam treba (povik nekog od igrača ili publike u trenutku hvatanja, loptica uhvaćena bez jakog zvuka...)

Uz primjenu svih ovih naputaka, još samo jedna stvar je potrebna za osigurati dobar 'timing' kod poziva, a to je mala *zadržka* koja omogućava da stvorimo i zadržimo sliku akcije u glavi i na toj osnovi donesemo ispravnu odluku. Treba napomenuti da ovdje govorimo o maloj *zadržci*, a ne o pauzi. Veća pauza kod igrača, trenera i publike ostavlja dojam nesigurnosti u svoju odluku.

U obzir treba uzeti, da biste ostavili dojam dosljednosti, vrijeme vaše zadržke trebalo bi biti uvijek isto kod svih akcija. Zato jednostavne akcije ne 'zovite' prebrzo jer ćete kod kompliciranijih akcija možda trebati mrvicu više vremena, a to će se onda vidjeti i protumačiti kao neodlučnost u donošenju odluka. Pričekajte da akcija završi u potpunosti i tek onda, nakon zadržke, pokažite svoju odluku, ali uvijek uz isti 'timing'.

### 'Tag play':

Većina stvari obrađenih za 'force play' može se primijeniti i na 'tag play' kao što su pozicioniranje, kut, vidokrug kod gledanja razvoja akcije. Glavna razlika je da za 'tag play' svoj poziv želimo završiti gotovo iznad akcije. Kako se akcija razvija, budite na razdaljini na kojoj u vidokrugu imate sve potrebne elemente (lopticu, bazu, obrambenog igrača i trkača), kao i prostor gdje će se svi ti elementi spojiti. Kako se trkač i loptica približavaju jedno drugom, tako se i vi polako približavate mjestu susreta (2-3 m). Neka vas loptica usmjeri na akciju (bez loptice nama 'tag-a'). U većini slučajeva najbolji kut za pogled na 'tag' je 90° na putanju trkača i malo ispred baze gdje očekujemo kontakt.

### Primarne pozicije za 'tag plays' na bazama:

Postoji po nekoliko primarnih pozicija oko baza. Krećući se paralelno sa trkačem sigurno ćete doći do jedne od primarnih pozicija, iz koje onda lako možete odrediti najbolju poziciju za poziv. Težiti treba da svaku akciju dočekamo u primarnoj poziciji. Težiti treba da nikad ne zauzmemo poziciju (kut) sa koje nešto smeta pogledu na akciju. Ovdje je aktivnost suca od neizmjerne važnosti zato jer se kut akcije može u trenu promijeniti (obrambeni igrač promijeni položaj tijela, trkač promijeni stranu baze na koju uklizava...) te to iziskuje i promjenu položaja samog suca.

Kada se akcija razvije i svjesni ste da će do kontakta ('tag-a') i doći, približite se akciji i koncentrirajte na najvažniji dio akcije, a to je da li je 'tag' bio prije nego što je trkač stigao do baze ili ne. Ako je trkač stigao na bazu prije 'tag-a', akcija je završila (naravno, ako trkač nije preklizao bazu). Kratka zadržka i znak 'safe'.

'Out' poziv je malo kompliciraniji. Jedna od najneugodnijih situacija za suca je kada imamo 'tag' na trkaču trenutak prije nego stigne do baze, jaki signal 'out' od strane suca, a nakon toga vidimo lopticu kako se kotrlja po tlu.

Ako se 'tag' dogodio prije nego je trkač stigao na bazu, koristite malu zadržku, uvjerite se da obrambeni igrač ima kontrolu nad lopticom, upotrijebite 'point' znak lijevom rukom u smjeru loptice sa glasovnim opisom 'tag' i tek nakon toga jaki 'sell' out' poziv.

Kod akcije u kojoj zbog klizanja trkače i sudara sa obrambenim igračem ne možete u istom času vidjeti lopticu nakon 'tag-a', nastavite pogledom tražiti lopticu i čvrstim glasom reći: 'Pokaži lopticu!' Koristite 'point' znak lijevom rukom pokazujući na obrambenog igrača sa lopticom dogledate gdje je loptica. Nakon što ste vidjeli lopticu, veliki 'sell out' poziv. Za vrijeme poziva ne okrećite glavu, nego gledajte u smjeru igrača sa lopticom. Zapamtite, prije poziva **morate** vidjeti lopticu. Nikad, nakon što ste pitali 'Pokaži lopticu' i igrač vam je pokaže, nemojte dosuditi 'safe'.

Kod svih ovakvih akcija, vrlo je važno ne ukopati se u mjestu, već biti na prstima i biti spreman naći najbolju moguću poziciju za vidjeti akciju do kraja.

### Kada noga nije u dodiru sa bazom:

Dogodit će vam se da, sama po sebi, rutinska akcija, od vas zahtijeva 'sell' znak. Jedan od primjera je kada obrambeni igrač na prvoj bazi izgubi kontakt sa bazom prije nego uhvati lopticu. Moguće je da će svima biti očito da je loptica stigla na bazu prije udarača-trkača, no vidjeli ste da u trenutku hvatanja obrambeni igrač nije bio u kontaktu sa bazom. U ovom slučaju razmišljajte o redosljedu važnosti. NE ŽELITE da itko misli da je poziv 'safe' bio zato jer je udarač-trkač stigao na vrijeme, jer su svi, uključujući i suca, vidjeli da nije. Zbog redosljeda važnosti, prva stvar koju sudac treba učiniti je upotrijebiti 'point' znak lijevom rukom prema bazi i glasni poziv 'Ooooofff' dajući svima do znanja što se uistinu dogodilo, pa tek nakon toga pokazati 'sell safe' znak. Ako je vaš prvi znak 'safe', a tek nakon toga lagano pokažete prema bazi, ostavit ćete dojam da ste pogriješili 'poziv' i da se ovako opravdavate.

## Opisi jednom riječju:

U svim situacijama kada sudac upotrijebi 'point' znak da bi opisao situaciju, preporučljivo je upotrijebiti jednu riječ za opis, i to:

- 'Yes!' kada sudac na kućnoj bazi sam pozove 'strike' na 'check swing'. Nakon toga znak za 'strike'. Kada sudac u polju donese odluku za 'check swing' uz znak za rutinski 'out'.
- 'Swing?' kada sudac na kućnoj bazi pita kolegu za odluku na 'check swing'. Ne treba ponavljati odluku suca u polju, nego samo pokazati novi 'count'.
- 'No!' kada kod pokušaja 'tag-a' nije bilo kontakta uz 'sell safe' znak. Odgovor suca u polju za 'check swing' kod odluke da nije bilo zamaha uz rutinski 'safe' znak.
- 'Tag!' kada obrambeni igrač sa lopticom dotakne trkača uz jaki 'sell out' znak.
- 'Off!' kada obrambeni igrač izgubi kontakt sa bazom u trenutku hvatanja loptice kod 'force play' situacija.

## 1 m (3 ft) crta:

Povreda 1 m crte od strane udarača je primjer 'interference' i od suca zahtijeva energičnost u pokazivanju. Sudac se mora približiti akciji i glasno pozvati 'dead ball'. Zakoračiti prema mjestu prekršaja i upotrijebiti 'point' znak lijevom rukom i nakon toga jaki 'sell out' znak. Ne zaboravite, nakon poziva, vratiti trkače na zadnju legalno dotaknutu bazu prije 'interference'.

## Trčanje izvan 'base path' prostora:

Trčanje izvan 'base path' prostora (vidi definiciju) također je prekršaj, ali kod kojeg nemamo 'dead ball'. Sudac bi trebao upotrijebiti 'point' znak lijevom rukom prema trkaču uz znak 'out' nakon toga, ali biti spreman na nastavak akcija nakon toga zato jer svi trkači imaju pravo nastaviti kretanje, ali i obrana ima mogućnost za 'izbacivanje' još nekog trkača.

## 'Interference':

Za sve 'interference' pozive, izvodi se jaki 'dead ball' znak. Jako je važno približiti se akciji i pokazati autoritet i sigurnost u odluku. Zaustavite, što je moguće prije, sve akcije i trkače, jer samo može dovesti do zbrke. Kod 'interference' poziva tri su stvari koje se događaju i to: 1) 'dead ball' poziv, 2) netko je sigurno 'out', 3) svi trkači se vraćaju na posljednju legalno dotaknutu bazu prije 'interference'. Opaska- ako je 'interference' skrivio udarač-trkač, trkači se vraćaju na baze na kojima su bili u trenutku 'pitcha'.

## 'Obstruction' – 'Fake tag':

Prvi znak suca kod svih 'obstruction' poziva je 'delayed dead ball' znak, što dozvoljava trkačima, na koje se odigrava, ali i na koje se ne odigrava akcija, da završe svoje kretanje. Sudac ovim znakom štiti trkača do baze do koje bi stigao da se 'obstruction' nije dogodio (ova odluka je u potpunosti procjena suca koji je pozvao 'obstruction'). Ako obrana odigra akciju na trkaču nad kojim je bio 'obstruction' prije baze do koje bi, po procjeni suca, stigao da se 'obstruction' nije dogodio, sudac zove 'dead ball' i dodjeljuje trkaču bazu. Ako trkač nastavi napredovanje dalje od baze do koje sudac misli da bi stigao da se 'obstruction' nije dogodio, i obrana ga izbací, 'out' vrijedi i igra se ne prekida.

Treba pojasniti da kada kažemo da 'trkač ne može biti 'out' između baza gdje se 'obstruction' dogodio', se odnosi na akcije u kojima trkač nije napravio neki prekršaj (nekoliko primjera kada će trkač *biti* 'out': **1**) Trkač krene prerano sa druge prema trećoj bazi na ulovljeni fly ball. U povratku na drugu bazu dogodi se 'obstruction', ali sudac procijeni da se trkač ne bi uspio na vrijeme vratiti na bazu da se 'obstruction' nije dogodio. Trkač je 'out'. **2**) Udarac udari lopticu u 'outfield' i 'obstruction' se dogodi između prve i druge baze do koje udarač pokušava, a po procjeni suca bi i stigao, da se 'obstruction' nije dogodio, ali u procesu ne stane na prvu bazu. Nakon što obrana 'tag-a' udarača prije nego što je stigao na drugu bazu, nakon 'dead ball' znaka sudac dodjeljuje drugu bazu udaraču. Nakon toga obrana radi 'appeal' jer udarač nije stao na prvu bazu. Udarac je 'out'. **3**) Nakon što se 'obstruction' dogodio, trkač napravi 'interference'. Trkač je 'out'.) Poanta svega je – do kuda bi trkač stigao da se 'obstruction' nije dogodio. (ako se dogodi 'obstruction', a po procjeni suca trkač ne bi stigao do slijedeće baze, sudac vraća trkača na zadnju bazu na kojoj je legalno bio)

'Fake tag', bilo na trkaču koji napreduje ili se vraća na bazu, je u softballu zabranjen i to je jedan oblik 'obstruction-a'. Trkaču se dodjeljuje baza/baze do koje bi stigao da se 'fake tag' nije dogodio. Ako, po procjeni suca, kod 'fake tag-a' ima elemenata nesportskog ponašanja ili postoji mogućnost povrede trkača zbog toga, obrambenog igrača je moguće odmah isključiti sa utakmice.

## 'Illegal pitches':

Sudac u polju bi trebao znati koje elemente legalnost bi trebao gledati kod 'pitchera'. Pošto je u najvećem broju pozicija u mogućnosti, sudac bi trebao gledati kontakt nogu, prednje i zadnje, sa 'pitcher's plate-om', te 'crow hop' pokretom koji je još uvijek ilegalan. Ono što je legalno je skok, tj. od 'pitchera' se više ne zahtijeva da jedna noga bude u kontaktu sa tlom za cijelo vrijeme 'pitcha'. Glasovni poziv 'illegal pitch' sa znakom za 'delayed dead ball'. Dopustite da se akcija završi, a nakon toga postupite prema pravilima.

## Korisni savjeti za suca u polju:

- HUSTLE
- U poziciji na 'foul' crti, bez trkača na bazama, budite na cca. 6 m udaljenosti od prve baze.
- Počnite se kretati na svaki 'pitch', svaku udarenu ili odigranu lopticu.
- Nemojte početi sa davanjem znaka dok akcija nije završila i dok se niste uvjerali u ishod.
- Ne dopustite igračima i trenerima da akcije zovu umjesto vas.
- Provjerite sve baze da li su pričvršćene u tlo, održavajte ih čistim, isto kao i 'pitcher's plate'.
- Ne budite pre glasni na očigledne akcije
- 'Safe' znak uz glasovnu podršku nisu neophodni kada loptica očigledno nije ulovljena ili je ispuštena nakon hvatanja
- Na 'fly' lopte, uvijek se prvo pozicionirajte u liniju sa trkačem radi gledanja 'tag up-a', a tek onda zauzmite primarnu poziciju.
- Gledajte sve trkače kako dodiruju sve baze

- Usporite trkače nakon 'dead ball' poziva.
- Uvijek zauzmite poziciju u kojoj nikome ne smetate. Ako vas netko zamoli da se malo pomaknete, poslušajte i pronađite novu zadovoljavajuću poziciju.
- Nikad ne hodajte sa jedne na drugu poziciju. HUSTLE. Igrači će slijediti vaš primjer, a ako ne, imate osnove malo ih požuriti. Ako vi hodate, hodat će i oni.
- Bez trkača na bazama 'ready' stav, trkači na bazama 'set' stav.
- Za sve akcije koje su neizvjesne, koristite jak i jasan glasovni znak.
- Za 'run down' akcije, odgovornost poziva ima sudac prema kojem se akcija odvija.
- Nikad ne hvatajte lopticu koju vam dobaci obrambeni igrač, jer moguće je da nisu tri 'out' i da 'inning' nije završio.
- Prepoznajte slijedeće moguće akcije i budite za njih spremni.
- U slučaju poziva 'Time' radi ozlijeđenog igrača, ostanite u blizini do dolaska trenera, a zatim se malo udaljite.
- Budite spremni na 'illegal pitch'.
- Gledajte gdje se nalaze svi trkači u trenutku bacanja loptice, zbog bacanja loptice van terena.
- Gledajte sve 'pitches' u trenutku mogućeg zamaha, možda ćete morati donijeti odluku za 'check swing'.
- Gledajte udarača radi mogućeg 'hit by pitch'. Odmah 'dead ball' znak.
- Gledajte udarača radi mogućnosti da se pogodi udarenom lopticom. Odmah znak 'dead ball'. Nikad 'out'. Da li je loptica udarila udarača unutar ili van 'batter box-a' odluka je isključivo suca na kućnoj bazi.
- Gledajte trkače radi preranog odvajanja sa baza na 'pitch'.
- Gledajte moguće 'interference'.
- Gledajte moguće 'obstruction'.
- Kada god je moguće, pomognite kolegi sucu.

### **Završni savjeti za sve koji će se susreti sa zadatkom suđenja utakmice (a sve spada pod izraz 'preventive umpiring'):**

#### **Za prije i/ili poslije utakmice:**

- Znajte pravila i mehaniku suđenja.
- Kod kuće provjerite svu opremu potrebnu za utakmicu, kao i urednost i čistoću.
- Pripremite se fizički i psihički za utakmicu.
- Na teren dođite na vrijeme, minimalno 30 minuta prije utakmice.
- Uljudno pozdravite trenere i igrače ekipa, ali se ne zadržavajte u blizini ni jedne.
- Ponašajte se profesionalno prije, za vrijeme i poslije utakmice.
- Sa svojim kolegom popričajte o utakmici koja vas očekuje, način komunikacije, zaduženja kod različitih situacija, posebnosti terena..
- Znajte tko je zapisničar, gdje će se nalaziti za vrijeme utakmice i prođite način komunikacije.
- Znajte od koga i gdje ćete tražiti extra loptice za vrijeme utakmice.
- Prije utakmice provjerite stanje terena.
- Provjerite kacige i palice ekipa.
- Prije utakmice provjerite specijalna pravila terena i obavezno na 'pre game' sastanku upoznajte trenere s njima.
- U uniformi nema pušenja ni pijenja alkohola.
- Imajte 'kratko' pamćenje.
- Nosite tamno (crno) donje rublje.
- Uljudno se pozdravite nakon utakmice, ali se ne upuštajte u rasprave sa trenerima i igračima o situacijama iz utakmice.
- Pregledajte, potpišite službeni zapisnik i kompletirajte 'papirologiju' koju morate.

#### **Za vrijeme utakmice:**

- HUSTLE
- Trudite se uvijek biti u pravo vrijeme na pravom mjestu.
- Imajte dovoljno vode kraj terena. Ako osjećate žeđ na terenu, koncentracija slabi.
- Uvijek budite uredni i onda to možete tražiti i od igrača.
- Komunicirajte sa kolegom za vrijeme utakmice. Osobito kod situacija sa više trkača, dajte kolegi do znanja koju bazu 'pokrivete'.
- Uvijek budite spremni pomoći, ali učinite to samo kad vas kolega zatraži.
- Pazite na urednost terena, na stvari koje se ne bi trebale nalaziti na terenu. Sigurnost igrača je prioritet.
- Nakit i ukrasi na igračima NISU dozvoljeni.
- Ne dopustite da igrači čekaju vas.
- Razmišljajte o svim mogućim situacijama, prepoznajte onu koja se događa.
- Ne pretpostavljajte poziv prije završetka akcije, reagirajte na akciju.
- Budite 'u utakmici' od početka do kraja. Ne dozvolite da vas zvuk loptice 'budi'.
- Uvijek budite svjesni prostora u kojem se nalazite. Ne smetajte igračima.
- Uredan 'line up' obrazac odraz je urednog suca.
- Nemojte imati 'zečje uši'. U žaru igre neke stvari nije potrebno čuti, ali za nesportsko ponašanje nema tolerancije.
- Uvijek dozvolite treneru postaviti pitanje.
- Ne upuštajte se u nepotrebne rasprave sa trenerima i igračima.
- Gledajte lopticu.
- Davajući znakove uvijek budite jasni i nedvosmisleni.
- Ne dodirujte trenere i igrače, ne dozvolite da oni dodiruju vas.
- Uvijek uložite dovoljno energije u svoje pozive, ali nikad ne posramljajte igrače.
- Ne koristite glasni znak za treći 'strike' kada udarač zamahne.
- Ne budite lijeni. Poštovanje je tako nemoguće steći.

- Ne pokušajte nadglasati trenere u diskusiji. Saslušajte što imaju za reći, odgovorite im tišim glasom, i oni će stišati svoj. Dajte odgovor i nastavite igru.
- Ne brzajte sa pozivima. Prihvatljivije je malo pričekati nego morati promijeniti odluku.
- HUSTLE

**ZABILJEŠKE:**

Uz 15 godina osobnog sudačkog iskustva, u izradi ovog priručnika korišteni su i prevedeni neki dijelovi:

- ISF umpire manual
- ESF umpire manual

Ovaj priručnik namijenjen je prvenstveno onima koji će se pokušati okušati u umijeću suđenja softball utakmice, onima koji već sude, ali i svima koji bi htjeli saznati nešto više o suđenju. Nemoguće je u priručnik ovakvog formata i opsega staviti sve što sudac mora i što se od njega očekuje, ali to mu i nije namjera. Namjera je onima koji žele suditi dati dobru osnovu u mehanici i pristupu suđenju, na kojoj će moći graditi osobna iskustva i razvijati se. Sretno svima koji su spremni pokušati.

Zahvaljujem svim trenerima i igračima sa kojima sam imao čast dijeliti terene i svima koji su mi pomogli na bilo koji način u mojem sudačkom razvoju.

U nadi da ćemo se sretati još dugo na softball terenima.

Tomislav Ozimec Fritz  
ESF/ISF sudac