

Бейсбол

Суть игры

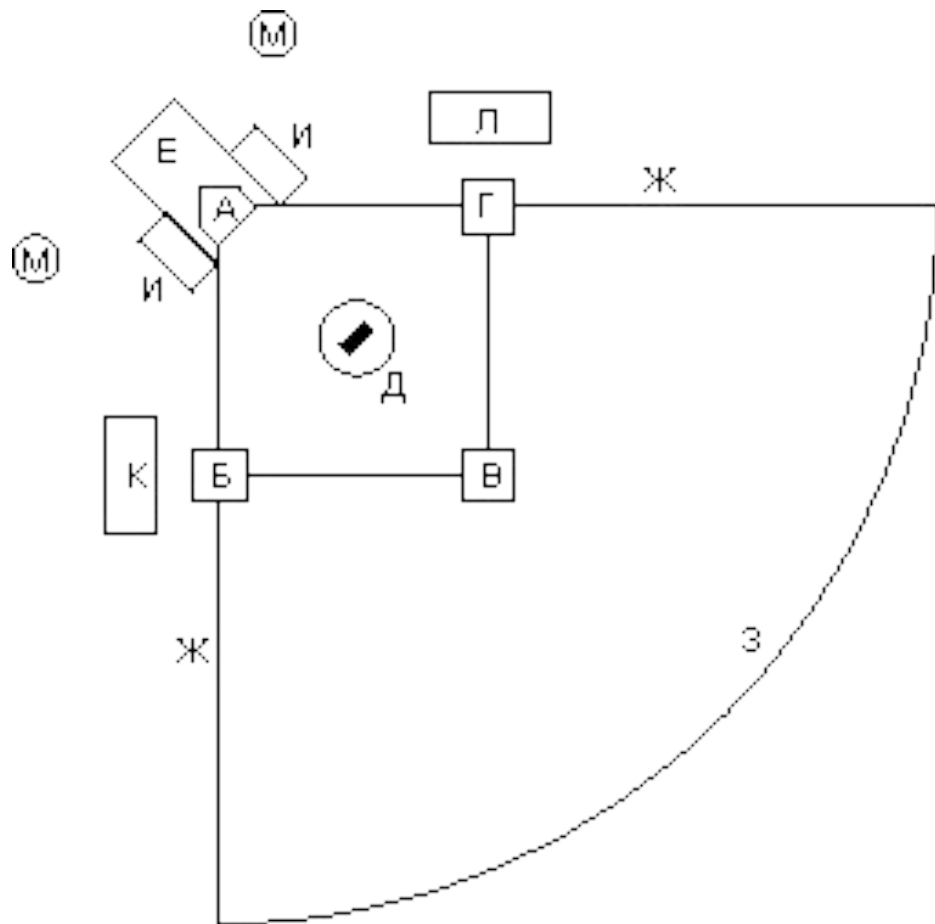
Май
2021





Что это?

- Бейсбол – командная спортивная игра с мячом и битой. В состязаниях участвуют две команды по девять (иногда десять) игроков каждая. Бейсбол появился в США в начале XIX века.
- Считается, что основой игры послужила английская игра "раундерс". Первый официальный матч был проведён в 1820 г. в Нью-Йорке
- Бейсбол наиболее популярен в США, на Кубе, в Японии, Китае и Южной Корее.



Игровое поле

- А — домашняя база
- Б — первая база
- В — вторая база
- Г — третья база
- Д — питчерская горка
- Е — зона для кетчера
- Ж — линии фола
- З — ограждение поля
- И — зоны для бьющего
- К — зона для тренера первой базы
- Л — зона для тренера третьей базы
- М — зоны для разминки следующего бьющего



Правила

В каждой игре участвуют две команды, которые по очереди играют в нападении и защите.

Цель игры — набрать больше очков/пробежек, чем команда противника. Очко засчитывается, когда игрок команды, играющей в нападении, пробегает по очереди все базы (квадратные подушечки размером 30 × 30 см, прикрепленные к земле), расположенные в углах квадрата со стороной 90 футов (27,4 метра).

В начале игры одна из команд играет в защите. 9 игроков команды, играющей в защите, выходят на поле и стараются не дать другой команде заработать очки. Гостевая команда первой играет в нападении и старается набрать очки. Для того, чтобы заработать очки, каждый игрок нападающей команды должен заработать право бежать против часовой стрелки до следующей базы и дотронуться до базы, продолжая бежать до каждой следующей базы и, наконец, вернуться к дому, заработав при этом очко.

Питчер

Прежде чем игрок нападающей команды может начать бежать, игрок защищающейся команды, называемый «питчером» (от англ. pitch — подача), встаёт в обозначенном месте в середине игрового квадрата — на питчерской горке. Остальные 8 игроков защищающейся команды также находятся на поле, каждый на своей позиции.



Бэттер

Игрок команды, играющей в нападении, называемый бьющим или бэттером (англ. batter), встает рядом с домом, держа круглую в сечении битую, обычно сделанную из дерева или из алюминия. Бьющий ждёт, когда питчер бросит мяч в сторону дома. Питчер бросает мяч в сторону дома, и бьющий старается отбить мяч битой. Если бьющему удалось отбить мяч в поле, он должен бросить битую и начать бежать в сторону 1-й базы. Существуют и другие способы достичь 1-й базы.

Когда бьющий начинает бежать, он называется бьющим-бегущим (англ. batter-runner). Если бегущий добрался до базы, он объявляется в безопасности (англ. safe) и становится бегущим (англ. runner), иначе судья объявляет аут (англ. out). Если игрок объявлен в ауте, он должен уйти с поля и остаться на скамейке (англ. dugout).





Существует много способов, которыми защищающаяся команда может вывести нападающего игрока в аут. Для простоты далее приведены пять самых популярных способов:


Страйк-аут: бьющий не смог заработать права бежать на первую базу, поскольку питчер сделал три страйка в одной серии подач.



Форс-аут: игрок нападения должен был бежать на базу (по правилам), но игрок защиты коснулся этой базы с мячом в руке прежде, чем тот успел это сделать.

Граунд-аут — один из многих вариантов форс-аута: бьющий отбил мяч в поле, но игрок защиты подобрал мяч и бросил его игроку, стоящему на базе, прежде, чем бьющий успел её коснуться.

Флай-аут: игрок защиты поймал отбитый мяч прежде, чем мяч коснулся земли.

Тег-аут (осаливание): игрок защиты коснулся перчаткой с зажатым в ней мячом бегущего команды нападения, когда бегущий был между базами.





Бьющий, получивший право бежать, называется бегущим. Каждый бегущий находится на одной из баз и старается занять следующую базу. На каждой базе может быть только один игрок нападающей команды. Таким образом, одновременно на поле могут находиться, самое большее, 4 игрока нападения — один бьющий и по одному на каждой базе. Игрок, касающийся базы, не может быть отправлен в аут. Не может быть отправлен в аут и *бьющий-бегущий*, который коснулся первой базы и немедленно вернулся на неё. Таким образом, игроки стараются опередить защиту и добраться до следующей базы. Игроки могут бежать между базами в любой момент. Если мяч коснулся земли после удара бьющего, то игрок нападения должен бежать на следующую базу, если он будет вытеснен другим игроком.

Удар, после которого мяч пролетает всё поле и вылетает за его пределы, называется «*хоум-ран*». Такой удар позволяет набрать очки бьющему и всем бегущим.

