

Бейсбол



История

- Эволюция старинных игр с битой и мячом в бейсбол прослеживается с трудом. Французский манускрипт 1344 г. содержит иллюстрацию, на которой изображены священники, играющие в игру, предположительно, во многом похожую на бейсбол. Другие старые французские игры, такие как также имеют некоторое сходство с бейсболом. Принято считать, что современный бейсбол есть североамериканское развитие более старой [английской лапты](#), популярной в Великобритании и Ирландии. Долгое время автором правил бейсбола считался некий Абнер Даблдей из американского городка [Куперстаун](#). Однако сейчас оспаривается даже тот факт, что человек с такой фамилией вообще проживал в Куперстауне. В [1845 году](#) житель Нью-Йорка Александр Картрайт разработал правила игры в бейсбол, которые вскоре были приняты всеми бейсбольными клубами города. [19 июня 1846 года](#), состоялся первый матч по правилам Картрайта. В [1869 году](#) в городе [Цинциннати](#) местная команда «[Ред Стокингс](#)» стала первой командой, начавшей платить игрокам деньги за участие в матчах. А уже через два года была создана первая в США и мире профессиональная бейсбольная лига. К началу [XX века](#) в большинстве городов восточного побережья США была своя профессиональная бейсбольная команда

Цель игры

- В каждой отдельной игре участвуют две команды, которые по очереди играют в нападении и защите.
- Цель игры — набрать больше очков/пробежек ([англ. run](#)), чем команда противника. Очко засчитывается, когда игрок команды, играющей в нападении, пробегает по очереди все базы (квадратные (30 × 30 см) подушечки, прикреплённые к земле), расположенные в углах квадрата со сторонами 90 футов (27,4 метра).



Бейсбольное поле

А — домашняя база

Б — первая база

В — вторая база

Г — третья база

Д — питчерская горка

Е — зона для кетчера

Ж — линии фолоа

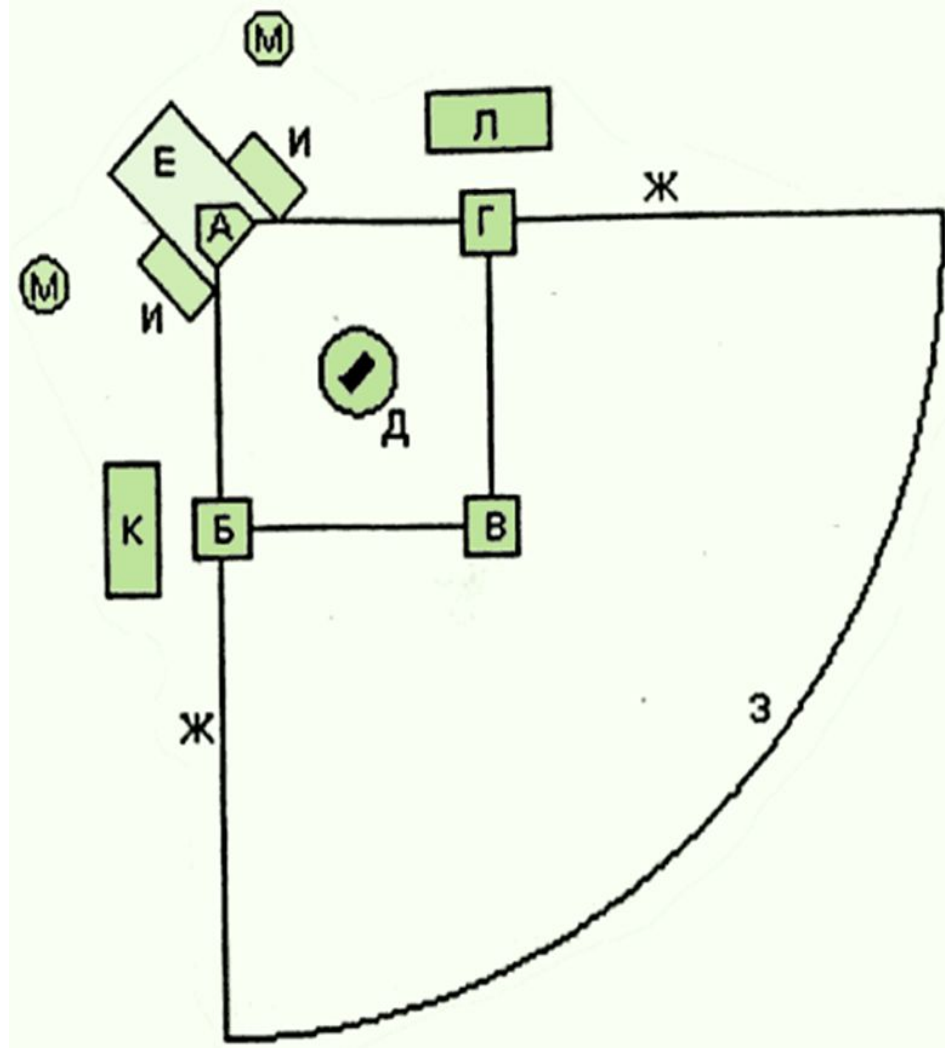
З — ограждение поля

И — зоны для бьющего

К — зона для тренера первой базы

Л — зона для тренера третьей базы

М — зоны для разминки следующего бьющего



Правила

- В бейсбол обычно играют мячом. Сверху мяч покрывают белой кожей и прошивают красными стежками. Вес мяча не менее 5 и не более 5,25 унции (от 141,7 до 148,8 г), длина окружности от 9 до 9,25 дюйма (от 22,8 до 23,5 см). В игре у команды защиты в поле одновременно присутствует 9 человек. Углы игрового «квадрата» называют против часовой стрелки «дом», 1-я база, 2-я база и 3-я база.



Правила

- В начале игры одна из команд (домашняя команда) 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.
- Очки зарабатываются так: начиная с «дома», каждый игрок нападающей команды старается заработать право бежать против часовой стрелки до следующей базы (угла квадрата) и, добежав, дотронуться до базы, продолжая бежать до каждой следующей базы и, наконец, вернуться к «дому», заработав при этом



Правила

- Прежде чем игрок нападающей команды может начать бежать, игрок защищающейся команды, называемый «*питчером*» встаёт в обозначенном месте в середине игрового квадрата - на питчерской горке. Остальные 8 игроков защищающейся команды также находятся на поле, каждый на своей позиции.
- Игрок команды, играющей в нападении, называемый «бьющим» или *бэттером*, встает рядом с «домом», держа круглую в сечении битку, 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 битку и начать бежать в сторону 1-й базы. (Существуют и другие способы достичь первой базы).
- Когда бьющий начинает бежать, он называется «бьющим-бегающим»). Если бегающий добрался до базы, он объявляется «в безопасности») и становится «бегающим» (иначе судья объявляет «аут» . Если игрок объявлен в «ауте» он должен уйти с поля и остаться на скамейке

Правила

- 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.
- Каждая игра разделена на периоды — «*иннинги*», в каждом из которых каждая команда играет по разу в нападении и в защите. Каждый раз, когда три игрока команды нападения отправились в аут, команды меняются местами (таким образом, в каждом иннинге шесть аутов — по три для каждой команды). Обычно игра состоит из 9 иннингов. В случае равного счёта по окончании последнего иннинга назначаются дополнительные иннинги. Бейсбольный матч не может закончиться с ничейным счётом, дополнительные иннинги назначаются до определения победителя (хотя есть исключения, например, в Японии и Южной Корее).

Жесты судьи

- Сэйф — судья разводит руки в стороны.
- Аут — судья сперва одной рукой указывает на раннера, который получил аут, а затем резко выбрасывает другую руку, сжатую в кулак (внешне похоже на удар кулаком) и громко выкрикивает «аут!».
- Мяч в поле (игра продолжается) — рука указывает в сторону поля
- Фол-бол — рука указывает в сторону от поля
- Хоум-ран — рука поднимается вверх и кулак с вытянутым указательным пальцем описывает круговые движения.
- Жесты судьи в доме значительно более разнообразны. Однако в профессиональном бейсболе используются в основном только самые базовые:
- Страйк — судья поворачивается вправо/влево и указывает пальцем в сторону. Обычно сопровождается громким выкриком.
- Страйк-аут — судья указывает страйк, а затем делает другой рукой «удар» по воздуху.
- Болы не показываются и не выкрикиваются, однако, судья может жестом указать питчеру, куда именно ушёл мяч (выше-ниже-левее-правее), что, впрочем, случается достаточно редко. Кроме того, судья в доме использует все те же жесты, что и судьи в поле для определения сэйвов и аутов в доме.
- Другие жесты (используются редко):
- Свинг-страйк — так же как и обычный страйк, но рука сперва делает круговое движение и только затем сжимается в кулак.
- Удаление (эджект) — делается сильный взмах рукой снизу в сторону трибун.

Бег 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 максимально 4 игрока нападения могут находиться на поле одновременно — 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, пролетевший всё поле и вылетевший за его пределы, называется «*хоум-ран*» Такой удар позволяет набрать очки бьющему и всем бегущим.
- Игроки на базах могут пытаться бежать на следующую базу в момент подачи — украсть базу, но они рискуют быть захваченными врасплох питчером, кинувшим мяч игроку своей команды стоящему на базе, или быть пойманными кетчером, бросившим мяч на ту базу, которую пытаются украсть. Причём кража базы не считается вынужденной игрой, поэтому игроку защиты не достаточно касаться базы с мячом в перчатке, а нужно осаливать бегущего этой самой перчаткой.
- Если бьющий отбил мяч так, что его поймали влёт, ему объявляется флай-аут, а бегущие должны вернуться на свои базы и снова коснуться их. после чего имеют право бежать на следующую базу, если считают.

- **Аут** ([англ. Out](#)) — ситуация (или команда судьи), означающая, что игрок нападения в данном периоде (иннинге) выведен из игры.
- **База** ([англ. Base](#)) — одна из четырёх точек поля, которых последовательно должен коснуться бегун, чтобы выиграть очко.
- **Бант** ([англ. bunt](#)) — короткий удар, при котором бэттер не замахивается по мячу, а просто подставляет под него биту.
- **Бол** ([англ. Ball](#)) — мяч, поданный питчером вне зоны удара и не поражённый битой отбивающего. После четырёх болов питчера в одной серии отбивающий занимает первую базу. После каждой подачи судья объявляет количество болов и страйков. Если мяч после подачи ударился о землю и, отскочив, пролетел через страйк-зону, он считается болом. Если такой мяч касается бьющего, последний получает право переместиться на первую базу.
- **Бэттер** ([англ. batter](#)) — игрок нападения с битой, бьющий. Находится у «дома» (с левой или с правой стороны — как ему удобнее) перед кетчером.
- **Дагаут** ([англ. Dugout](#)) — скамья, место для игроков, запасных игроков и других членов команды.
- **Иннинг** ([англ. inning](#)) — период бейсбольного матча, во время которой команды по разу играют в защите и нападении. Как правило, матч состоит из 9 иннингов.
- **Кэтчер** ([англ. Catcher](#)) — игрок, находящийся за домом, принимающий мяч поданный питчером.
- **Осаливание** ([англ. Tag](#)) — база считается осаленной, если игрок, владеющий мячом, коснулся её какой-то частью тела. Игрок считается осаленным, если противник тронул его рукой с ловушкой и мячом или же свободной рукой. Если защитник успел осалить базу или игрока, а затем выронил мяч, осаливание засчитывается. Осаленный игрок нападения выбывает в аут. При осаливании базы тот игрок, который не успел добраться до неё раньше соперника, выбывает в аут.

- **Питчер** ([англ. Pitcher](#)) — игрок защищающейся команды, подающий мяч.
- **Ран** ([англ. Run](#)) — очко, заработанное игроком нападения.
- **Раннер** ([англ. Runner](#)) — игрок нападения, находящийся на базе (поскольку у него уже нет биты, он перестает называться бэттером).
- **Страйк** ([англ. Strike](#)) — ситуация, фиксируемая [арбитром](#) в определенных случаях:
- **Сейф** ([англ. Safe](#)) — игровая ситуация, возникающая, когда бегущий достиг базы раньше мяча и захватил её. Судья обозначает эту ситуацию разведенными в стороны руками.
- **Тайм** ([англ. Time](#)) — команда судьи, по которой игра немедленно останавливается и возобновляется только после команды «плей» (игра).
- **Флайаут** ([англ. Fly out](#)) — флайбол, пойманный игроками защиты до того, как он коснется земли (за исключением фол типа). В этом случае отбивающий выбывает из игры, а атакующие обязаны вернуться на исходные базы (тег ап), после чего имеют право передвигаться по базам дальше.
- **Фол** ([англ. Foul](#)) — удар, после которого мяч непосредственно уходит за боковую линию или выкатывается за неё между домом и первой или третьей базой. Считается как страйк, если у питчера меньше 2-х страйков.
- **Хит** ([англ. Hit](#)) — удар, при котором отбивающий достиг первой базы. Если этой удачной пробежке предшествовала ошибка игроков обороны (неточный бросок на базу, потеря мяча на приёме), то хит бьющему не засчитывается, а обороне записывается ошибка (error). Если отбивающий успешно достигает первой базы и продолжает бег, пытаясь сделать дабл или трипл, но не успевает и выводится в аут игроками обороны, ему всё равно засчитывается хит.
- **Хоум ран** ([англ. Home run](#)) — удар, после которого бэттер пробегает через все базы и возвращается в дом. В современном бейсболе обычно достигается при ударе, когда мяч (флайбол) выбивается за пределы поля между штрафными мачтами (или касается одной из них). Такая ситуация называется «автоматический хоум-ран».