

Бейсбол

- ◎ Бейсбол— командная спортивная игра с бейсбольным мячом и битой. В состязаниях участвуют две команды по девять (иногда десять) игроков каждая. 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 фаул

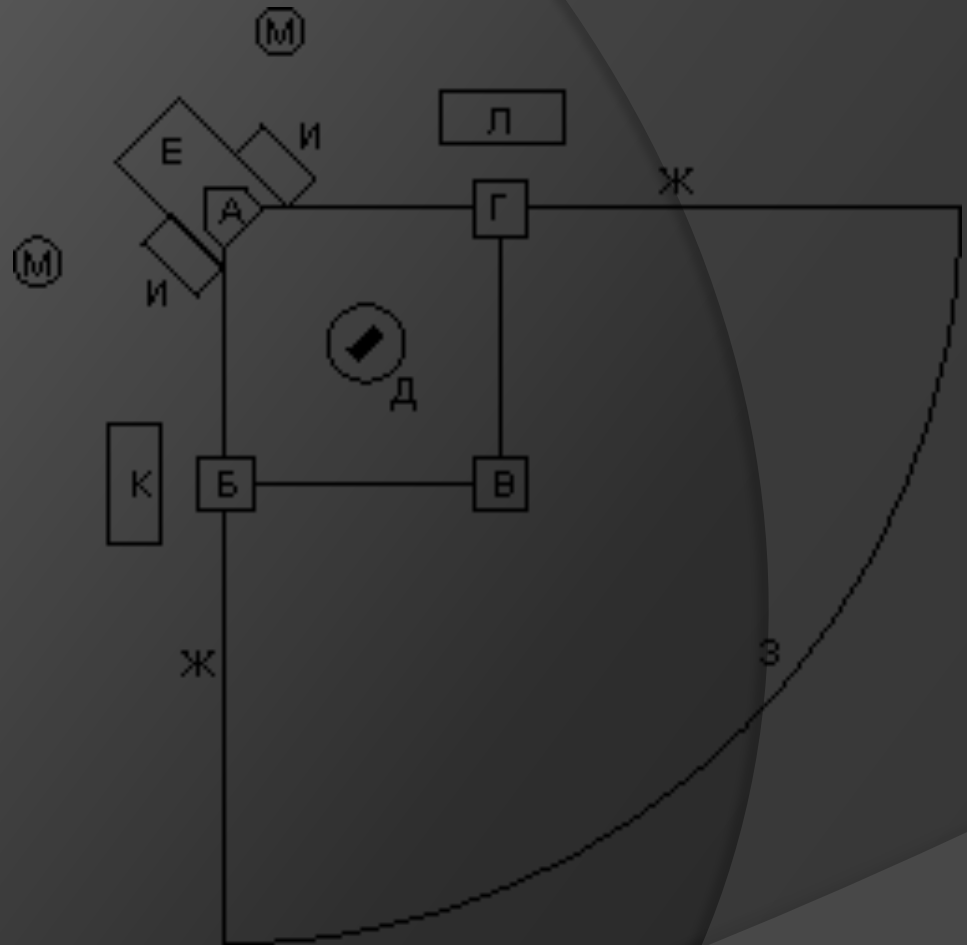
З — ограждение поля

И — зоны для бьющего

К — зона для тренера первой базы

Л — зона для тренера третьей базы

М — зоны для разминки
следующего бьющего



Правила

В 1845 году житель Нью-Йорка Александр Картрайт разработал правила игры в бейсбол, которые вскоре были приняты всеми бейсбольными клубами города.

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 см x 30 см) подушечки, прикреплённые к земле), расположенные в углах квадрата со сторонами 90 футов (27,4 метра). В бейсбол обычно играют мячом, который состоит из пробковой или каучуковой сердцевины, обмотанной слоем пряжи. Сверху мяч покрывают двумя слоями белой кожи с красными стежками. Вес мяча от 9 до 9,25 унций, длина окружности от 9 до 9,25 дюйма. В каждой команде играют 9 или 10 игроков. Углы игрового «квадрата» называют против часовой стрелки «дом», 1-я база, 2-я база и 3-я база.

В начале игры одна из команд (обычно 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 очко.

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. Остальные 8 игроков защищающейся команды также находятся на поле, каждый в своей позиции. Игрок команды, играющей в нападении, называемый «бьющим», 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 биткой. 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).

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» (англ. home run). 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. Причем 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 что смогут это сделать по правилам.

Термины

- Страйк-аут: бьющий не смог заработать права бежать на первую базу, поскольку питчер сделал три страйка в одной серии подач.
- Граунд-аут: бьющий отбил мяч в поле, но игрок защиты подобрал мяч и бросил его игроку, стоящему на 1-й базе прежде, чем бьющий успел её коснуться.
- Форс-аут: игрок нападения должен был бежать на базу (по правилам), но игрок защиты встал на эту базу с мячом в руке прежде, чем тот успел это сделать.
- Граунд-аут — один из многих вариантов форс-аута. Флай-аут: игрок защиты поймал отбитый мяч, прежде, чем мяч коснулся земли.
- Тег-аут (осаливание): игрок защиты коснулся мячом бегущего команды нападения, когда бегущий был между базами.