**Командные взаимодействия в защите**

**при выполнении соперником удара «жертвенный бант» (подставка).**

**Автор:**

Новокшонов Денис Владимирович,

старший тренер-преподаватель по спорту ГБОУ ДОД ДЮСШ «Выборжанин»,

мастер спорта по бейсболу, тренер высшей категории.

**Аннотация.**

Цель данной статьи – разобрать принципы командных взаимодействий в защите при выполнении соперником удара «бант». Будет проведена классификация ударов «бант», рассмотрены различные способы передвижения бегущих по базам. В основной части статьи будут рассказаны основные принципы игры в защите в данных ситуациях и подробно разобраны тактические схемы игры.

**Виды бантов.**

Бант – несильный удар по мячу, подставка биты под мяч. Различают три вида банта.

1. Жертвенный бант.

Обычно используется при наличии бегущих на первой базе или на первой и второй базах. Основная цель жертвенного банта – передвинуть бегущих на следующую базу. Сам бьющий при этом на 90% будет выведен в аут. Отсюда и название – жертвенный бант. Обычно бьющий уже при подъеме ноги питчера принимает позицию для банта, чтобы обеспечить себе комфортную позицию и спокойно выполнить данный удар.

1. Бант на хит.

Само название говорит о том, что данный вид банта используется дл того, чтобы выполнить хит, то есть удар, позволяющий бьющему занять базу. Бьющий до последнего скрывает свои намерения, чтобы игроки защиты не успели перестроиться. Он начинает выполнять подставку уже по летящему мячу и старается выполнить удар максимально близко к одной из фаул-линий, обычно к линии третьей базы.

1. Скуиз бант.

Данный вид банта применяется для того, чтобы привести бегущего в дом. Обычно выполняется в конце игры для того, чтобы сравнять счет или принести победное очко. Также как бант на хит, при этом виде банта бьющий и бегущий на третьей базе до последнего скрывают свои намерения. Когда питчер во время подачи шагает в направлении «дома», бьющий принимает позицию для банта, а бегущий начинает быстро бежать в «дом». Нюанс в том, что бьющий обязан выполнить бант на любой, даже очень неудобный ему мяч. Как минимум он должен заработать фаул-бол, чтобы остановить игру. Если же бьющий промахнется мимо мяча, то бегущий будет выведен в аут, т.к. он бежит в направлении «дома» и кетчера, который как раз и поймает подачу после промаха бьющего.

**Жертвенный бант, кража и хит-энд-ран.**

В данной статье мы рассмотрим только первый, наиболее распространенный вариант банта.

Основная цель данного вида подставки, как говорилось выше, передвинуть игрока или игроков на базу вперед. Огромная разница для защищающейся команды при наличии бегущего на первой или на второй базе. Когда игрок на первой базе, он только начинает свое «путешествие» к «дому», чтобы принести команде очко. А при ударе в инфилд, особенно в середину (на позиции игрока второй базы и шорт-стопа) есть большой риск получить двойной аут или дабл-плей, когда сразу два игрока (бегущий с первой базы и бьющий) будут выведены в аут. Напротив, когда занята только вторая база, играть в защите намного сложнее. Во-первых, после хорошего удара в аутфилд бегущий имеет шанс принести очко. Во-вторых, практически исключен вариант двойного аута (только если бегущий ошибется).

Именно поэтому тренер команды нападения старается передвинуть игрока на вторую базу. Для этого существует три варианта (кроме ошибок команды защиты, конечно).

**Первый вариант – кража базы.** Этот вариант предполагает большой риск получить аут, т.к. при наличии кетчера с хорошим броском украсть базу крайне сложно.

**Второй вариант – хит-энд-ран.** При этом приеме бегущий выполняет кражу, а бьющий обязан выполнить удар по мячу. Но направить его он должен в землю. Это самый сложный из трех вариантов. Но для грамотной и техничной команды это наиболее приемлемый способ передвижения на вторую базу, т.к. очень часто позволяет не только передвинуть бегущего, но и самому бьющему занять первую базу.

**Третий вариант – бант.** Это наиболее надежный способ передвинуть игрока на вторую базу. Но его минус в том, что при надежной защите бьющий будет выведен в аут. То есть при жертвенном банте происходит своего рода размен: нападение передвигает бегущего на вторую базу и получает шанс в дальнейшем занести очко, а защита зарабатывает один из трех аутов, которые ей необходимо сделать.

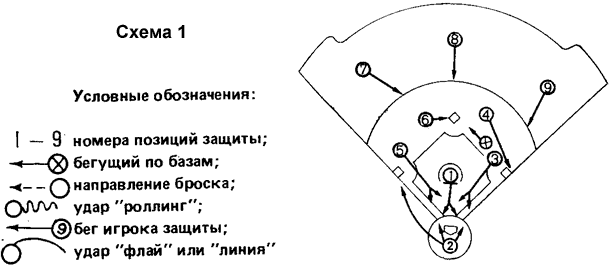
Также бант часто применяется при занятых первой и второй базах. С одной стороны, данная ситуация весьма перспективна для нападения. Но при ударе в инфилд вероятность двойного аута еще выше, чем при занятой первой базе. Ведь в такой ситуации двойной аут можно сыграть не только через вторую базу, но и через третью. Если при такой ситуации удар выполняет один из лучших бьющих команды (3, 4 или 5 бьющий в «линейке»), то тренер ему вряд ли покажет знак выполнить подставку. А вот если бьет не самый сильный бьющий (например 8 или 9 в «линейке»), то вероятность банта очень высока.

**Игра в защите против жертвенного банта.**

Напомню, что на 90% сам бьющий при выполнении банта будет выведен в аут. Но в случае неправильных действий в защите, бегущий сможет занять первую базу. И тогда ситуация для защиты усложнится.

Поэтому ключевым моментом для защищающейся команды в данной ситуации является грамотное слаженное перестроение и выведение в аут бьющего. А при неудачном выполнении банта, в аут можно вывести и бегущего.

Итак, сначала рассмотрим действия игроков защиты при выполнении банта и **занятой первой базе** (см.Схему 1).



*Питчер*: после выполнения броска бежит в направлении дома.

*Кетчер*: принимает все "подставки", которые может достать; указывает, какой прием применить; прикрывает третью базу, когда ее игрок должен принимать мяч около дома.

*Игрок первой базы*: защищает зону между кругом подачи и первой базой.

*Игрок второй базы*: защищает первую базу, пытается сократить расстояние, отделяющее его от первой базы.

*Игрок третьей базы*: защищает зону между кругом подачи и третьей базой.

*Шорт-стоп*: защищает вторую базу.

*Левый игрок внешнего поля*: перемещается вперед в направлении зоны второй базы.

*Центральный игрок внешнего поля*: страхует за второй базой.

*Правый игрок внешнего поля*: страхует за первой базой.

Основную роль в данной ситуации играют игроки инфилда. Игроки аутфилда (внешнего поля) выполняют страховку.

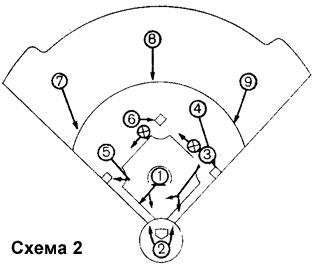
В приеме мяча участвуют 4 игрока: питчер, кетчер, игрок первой базы и игрок третьей базы. При этом игроки первой и третьей баз начинают бежать к «дому», как только увидят, что бьющий собирается выполнить бант. Делается это для того, чтобы иметь возможность как можно раньше принять мяч. Шорт-стоп прикрывает вторую базу и в случае неудачно выполненного банта именно туда должен сыграть игрок, который примет мяч. Не менее важная роль у игрока второй базы – он прикрывает первую базу, чтобы при приеме мяча было кому сделать бросок мяча.

Наиболее распространенной ошибкой в данной ситуации является как раз «забывчивость» игрока второй базы, который либо стоит на месте, либо бежит на вторую базу. Особенно это распространено в детских командах. В таком случае даже при отлично приеме мяча игрокам защиты просто некому сделать передачу.

Второй, но менее фатальной, ошибкой является пассивность игрока третьей базы и кетчера после приема мяча. Если подставку принимает питчер, игрок первой базы или кетчер игрок третьей базы должен быстро вернуться к своей базе. Если подставка выполнена в сторону третьей базы, то игрок третьей базы принимает мяч и выполняет бросок на первую базу. В таком случае кетчер должен выполнить ускорение в сторону третьей базы и прикрыть ее. В случае если игрок третьей базы останется стоять между третьей базой и «домом» или кетчер будет просто наблюдать за игрой товарищей, то третья база будет неприкрыта игроками защиты. Этим может воспользоваться бегущий, которого нападение передвинуло на вторую базу. Он увидит, что на третьей базе никого нет, а значит путь свободен. И сможет беспрепятственно занять третью базу.

Отдельно стоит сказать о роли кетчера. Это единственный игрок, который в любой момент игры видит все поле перед собой. Поэтому он руководит игрой команды в данной ситуации. Он либо сам принимает решение о том, куда ему надо бросить мяч в случае приема, либо дает указание партнерам по команде, куда они должны сыграть.

Теперь рассмотрим ситуацию при **занятых первой и второй базах** (см.Схему 2).

*Питчер*: после выполнения подачи бежит по направлению к линии третьей базы.

*Кетчер*: принимает "подставки" перед домом и руководит игровой ситуацией.

*Игрок первой базы*: принимает все "подставки" в зоне между первой базой и воображаемой линией, проходящей от круга подачи к дому.

*Игрок второй базы*: защищает первую базу.

*Игрок третьей базы*: занимает позицию на границе травяного покрова; руководит игровой ситуацией; определяет, кто должен принимать "подставку" - он или питчер.

*Шорт-стоп*: перед подачей держит бегущего как можно ближе к базе; защищает вторую базу.

*Левый игрок внешнего поля*: страхует за третьей базой.

*Центральный игрок внешнего поля*: страхует за второй базой.

*Правый игрок внешнего поля*: страхует за первой базой.

В данной ситуации наиболее часто встречающиеся ошибки это уже упомянутая выше «забывчивость» игрока второй базы, а также взаимодействие питчера с игроком третьей базы при приеме банта. Связно это с тем, что с одной стороны при ударе в сторону третьей базы желательно сделать аут на третьей базе, а с другой стороны, аут на первой базе будет сделать надежнее. И за доли секунды игрокам необходимо правильно оценить ситуацию: кто будет принимать мяч и на какую базу необходимо будет играть.

**Выводы.**

Итак, мы рассмотрели способы продвижения бегущих, а также виды удара «бант». Также были подробно разобраны схемы игры в защите против «жертвенного банта» при занятых базах.

Залог успеха защищающейся команды в данных игровых ситуациях следующий: четкое выполнение игроками своих действий согласно тактическим схемам, коммуникация между игроками и быстрая реакция на действия команды нападения.

Надеюсь, данная статья поможет начинающим тренерам и молодым игрокам немного лучше разобраться в тактике бейсбола.