

《烏龍規則話棒球》⑧

犧牲定位在觸擊短打 廿世紀初爆發大論戰

記者 陳筱玉／特稿

●犧牲觸擊在十九世紀末被棒球規則正式接納後，隨著各種犧牲的技巧越來越發達，廿世紀初美國職棒界又爆發了一場「犧牲論戰」。導火線是因為規則把「犧牲」二字完全定位在「觸擊短打」，以致球場上出現了一種「活死人」。

美國聯盟在一九〇一年成立，美國職棒舞台上出現了兩個大聯盟競爭，打擊技術和守備觀念大幅躍進，「犧牲打法」也隨之越來越細膩，許多球團在熟用犧牲戰術後發現「短打」未必就犧牲，犧牲也未必是短打。而且同樣是短打，有些腳程快的球員，能夠跑上一壘，根據當時的紀錄卻還是被判「犧牲打」，而有些臂力強的球員配合教練戰術故意以高飛球送三壘上的隊友回來得分，卻犧牲得一點也沒有代價。

有幾個比較搞怪的球員，有心向這種不合理的情形挑戰，遂特別挑選無人在壘的時候，運用觸擊把自己送上一壘，裁判這下可真傻眼了！怎麼判？是觸擊沒錯，但只是把自己「犧牲」上一壘，算它安打嘛？他是運用犧牲觸擊的方式，算他犧牲嘛？他還好好活在一壘上，而且是壘上無人的局面。

一九〇一年，類似例子愈來愈多，規則才再度修改，把觸擊再細分為「安全觸擊」和「犧牲觸擊」兩種。凡是運用觸擊讓自己上壘，而沒有造成對方野手防守上的失誤者，都算安全觸擊，算是安打；反之，把隊友送上壘，自己死掉的算犧牲觸擊。到一九〇八年，凡是送隊友回本壘得分的高飛球也加入了「犧牲」的行列。

至於觸擊到內野，對方守備員本來有機會可以把打者封殺，卻因為失誤而讓他上壘的，也算犧牲觸擊，在紀錄上不記打數。

因此直到今天，還是常常可以見到一些因為對手失誤而上壘的犧牲觸擊「活死人」，在球場上跑來跑去哩！

