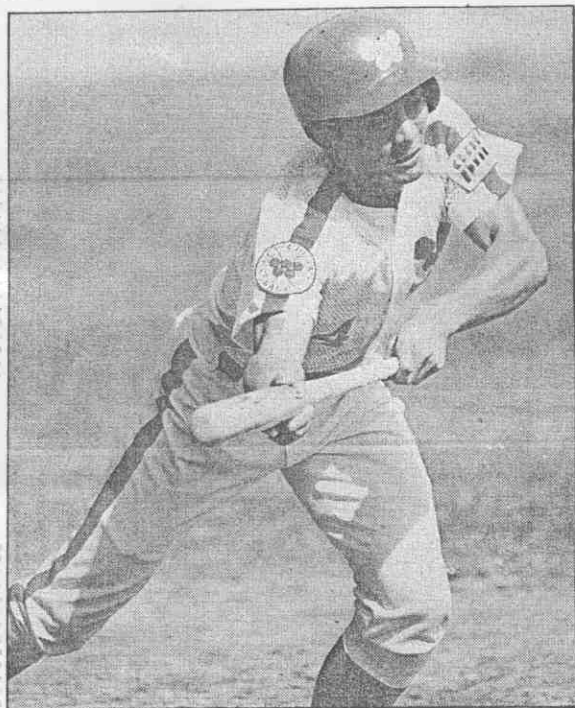


## 國立台灣體育學院圖書館剪輯資料

分類 棒球 來源 民生報 日期 790829 版面 五版

## 觸擊 高飛 都是犧牲 作用 成功 大有差異



↑林易增的觸擊獨創一格。記者 鍾豐榮 / 攝影

記者 王信良 / 特稿

●不論是犧牲觸擊或高飛犧牲打的最終目的，均為協助壘上跑者進壘得分，但是採用的作用及成功率卻有很大的不同。

根據規則因打者觸擊使跑

者能進至次1壘，即為犧牲觸擊，而打者擊出高飛球被接殺後，跑者得分才是高飛犧牲打，所以在無出局或1出局有跑者時就可採用犧牲觸擊，而三壘有跑者時才會採用高飛犧牲打。

一般而言，當2隊平手或相差1分相持不下時，為突破僵局往往會採用犧牲觸擊，教練多選擇打擊率不高的球員觸擊，輪到打擊好手則希望他擊出安打，不會要求觸擊，因為觸擊姿勢很容易控制球棒接觸到球，而且打者也抱定成功的決心，成功率應是相當高，但是最大的風險在於對方投、捕洞悉觸擊戰術後，故意以偏差較大的壞球吊打者。

至於強打者在隊友攻佔三壘後，通常會準備擊出高飛球來支援，能成為安打當然最好，否則被外野手接殺後，三壘跑者也有機會得分，怕就怕並無把握擊成又高又遠的飛球，很可能猛力揮棒反被三振，也可能打成內野高飛球或滾地球，反而無法得分，所以高飛球犧牲打是屬於較消極性的犧牲打。

採用犧牲觸擊大部份在協助隊友進壘，當局勢須要，須助三壘隊友搶分時，融合打跑而採用的觸擊，又稱為強迫取分觸擊戰術，不過這是1招險棋，投手球出手的同時，三壘跑者已開始衝向本壘，打者將球觸擊落地後，跑者已差不多要撲進本壘了。觸擊是屬積極強烈企圖性的犧牲打，也就是每次都應達到百分之百的成功率，否則就會使本身球隊陷於不利局面，所以觸擊是打擊中，相當重要的1個技術。

