

### Терминология в бейсболе

*Аут (OUT)* - выведение игроков нападения из игры в течение половины иннинга.

*База (BASE)* - одна из четырех точек поля, которых последовательно должен коснуться бегун, чтобы выиграть очко.

*Бейс он бол (BASE ON BALLS)* - перемещение бьющего на первую базу после четырех неточно выполненных подач питчером.

*Аутфилдер (OUTFIELDER)* - полевой игрок, занимающий позицию в аутфилде - наиболее удаленной от «дома» части поля.

*Бегущий (RUNNER)* - игрок нападения, достигший 1-й базы и не выведенный в аут, перемещающийся по базам или возвращающийся к базе.

*Бол (BALL)* - подача, осуществленная питчером, не попавшая в страйк-зону, при этом бьющий не перенес биты через «дом».

*Бьющий (BATTER)* - игрок нападающей команды, находящийся в зоне бьющего.

*«Винд-ап» - позиция (WIND-UP POSITION)* - одна из двух легальных позиций питчера при выполнении подачи.

*Вынужденный аут (FORCE OUT)* - действие, в котором салить можно не бегуна, а базу.

*Вынужденная игра (FORCE PLAY)* - игра, когда бегущий после удара обязан освободить занимаемую базу для бьющего или другого бегущего.

*Граунд бол (GROUND BALL)* - отбитый мяч, который катится или прыгает по земле.

*Дабл плэй (DOUBLE PLAY)* - двойной аут - игра в защите, при которой в аут выводятся сразу два игрока, и между аутами не было ошибки:

*а) вынужденный двойной аут (FORCE DOUBLE PLAY)* - игра, в которой оба аута происходят в результате вынужденной игры.

*б) обратный вынужденный двойной аут (REVERSE FORCE DOUBLE PLAY)* - игра, в которой первый аут вынужденный, а второй производится осаливанием бегуна или базы.

*Даг аут - (скамья) (DUGOUT)* - место для игроков, запасных игроков и других членов команды.

*«Живой» мяч (LIVE BALL)* - мяч, находящийся в игре.

*Защита (DEFENSE or DEFENSIVE)* - команда, занимающая позицию на игровом поле.

*Зона бьющего (BATTER'S BOX)* - размеченное на поле место, в пределах которого должен находиться бьющий, выполняя действия с битой.

*Иннинг (INNING)* - часть встречи, в течение которой команды поочередно играют в защите и в нападении. Смена команд происходит после выведения в аут трех игроков нападения.

*Инфилдер (INFIELDER)* - игрок защиты, занимающий позицию во внутреннем игровом поле («квадрате»).

*Кетчер (CATCHER)* - полевой игрок, занимающий позицию за пластиной «дома».

*Команда хозяев (HOME TEAM)* - команда, на поле которой проводится игра. Если игра проводится на нейтральном поле, то команда-хозяин определяется жребием.

*Лайн-драйв (LINE DRIVE)* - отбитый мяч, направляющийся непосредственно от биты прямо к полевому игроку по прямой траектории, не касаясь земли.

*Мертвый мяч (DEAD BALL)* - мяч, находящийся вне игры. Игра останавливается.

*Нападение (OFFENSE)* - команда, один из игроков которой в данный момент — бьющий.

*Осаливание (TAG)* - действие полевого игрока, надежно удерживающего мяч и касающегося бегущего рукой с мячом или ловушкой с мячом, или касающегося базы любой частью тела.

*Очко (RUN or SCORE)* - зарабатывается игроком команды нападения, сначала являющегося бьющим, затем бегущим, если он касается последовательно всех баз: первой, второй, третьей и «дома».

*Питчер (PITCHER)* - любой игрок, назначенный подавать мяч.

*«Плэй» (PLAY)* - команда судьи начать игру или команда, отменяющая положение «мертвый мяч».

*Подача (PITCH)* - мяч, брошенный питчером в направлении дома для отбивания бьющим. Любой другой бросок мяча от игрока к игроку является передачей.

*Полевой игрок (FIELDER)* - любой игрок защищающейся команды.

*Ран-даун (загон) (RUN-DOWN)* - действия команды защиты, пытающейся вывести бегуна в аут, находящегося между базами.

*«Сейф» (SAFE)* - объявление судьи, означающее, что бегун занял базу.

*«Сет» позиция (SET POSITION)* - одно из двух легальных положений питчера перед подачей.

*Скуиз плэй (SQUEEZE PLAY)* - тактический прием, при котором команда нападения пытается привести игрока с третьей базы в «дом» и дать заработать ему очко, выполняя удар типа «бант».

*Страйк (STRIKE)* - легальная подача питчера, объявляемая судьей в следующих случаях:

- а) бьющий пытается отбить мяч и промахивается;
- б) мяч любой своей частью проходит или касается через любую часть страйк-зоны;
- в) бьющий отбивает мяч на фал-территорию, когда у него менее двух страйков;
- г) при попытке выполнить удар «бант» мяч отскакивает на фал-территорию;
- д) мяч касается бьющего при попытке отбить мяч;

е) мяч касается бьющего в пределах страйк-зоны;

ж) фал-тип.

*Страйк-зона (STRIKE ZONE)* - пространство, расположенное непосредственно над пластиной «дома», ограниченное по высоте сверху - горизонтальной линией, проходящей через подмышки бьющего, и снизу - горизонтальной линией, проходящей на уровне нижнего края колена бьющего, при условии, что бьющий находится в нормальной стойке для отбивания (см. рисунок).

*Тайм (TIME)* - объявление судьи об остановке игры, мяч — «мертвый».

*Тренер (COACH)* - член команды, назначаемый для выполнения заданий менеджера, обязан быть в форме команды.

*Трипл-плэй (TRIPLE PLAY)* - удачная игра команды защиты, в результате которой три игрока нападения выводятся в аут, при условии, что между аутами не было ошибок.

*Фал-бол (FOUL BALL)* - отбитый мяч, остановившийся на фал-территории до первой или третьей базы, или который явно перемещается на фал-территории или над ней за первой или третьей базой, или который коснулся фал-территории за первой и третьей базами, или который, находясь на фал-территории или над ней, коснулся судьи, игрока или какого-либо постороннего предмета. Фал-бол определяется исходя из положения мяча относительно фал-линий, включая фал-мачту, независимо от того, находился ли игрок, коснувшийся мяча, на фал - или фэйр-территории.

Если отбитый мяч, ударившись о пластину питчера, выкатывается на фал-территорию до первой или третьей базы, то это фал-бол.

*Фал-территория (FOUL TERRITORY)* - часть бейсбольного поля, расположенная с внешней стороны линий первой и третьей баз до ограждения.

*Фал-тип (FOUL TIP)* - удар, при котором мяч, коснувшись биты, попадает в ловушку кетчера и легально ловится им. Не пойманный мяч не считается фал-типом, а любой пойманный остается «живым» и находится в игре.

*Флай-бол (FLY BALL)* - отбитый бьющим мяч, поднимающийся высоко в воздух.

*Фэйр-бол (FAIR BALL)* - мяч, отбитый бьющим на игровую территорию (фэйр-территорию), или касающийся первой, второй или третьей базы, или который касается фэйр-территории за первой или третьей базой, или который, находясь на фэйр-территории или над ней, коснулся игрока или судьи, или который, находясь над фэйр-территорией, вышел за пределы игрового поля.

Фэйр-бол определяется исходя из положения мяча относительно фал-линий и фал-мачты, а не из того, был ли игрок, коснувшийся мяча, на фал-или фэйр-территории.

Если мяч касается земли в инфилде между «домом» и первой базой или между «домом» и третьей базой и затем отскакивает на фал-территорию, не коснувшись баз, игрока или судьи;

или если мяч касается игрока на фал-территории, то это фал-бол. Если мяч касается фэйр-территории за первой или третьей базой, а затем отскакивает на фал-территорию, то такой мяч засчитывается как игровой («живой») мяч.

*Фэйр-территория (FAIR TERRITORY)* - часть бейсбольного поля, ограниченная фал-линиями первой и третьей баз, начиная от дома и до ограждения игрового поля. Все фал-линии относятся к фэйр-территории.

*Хоум-ран (HOME RUN)* - удачно реализованное отбивание мяча бьющим, когда мяч покидает пределы игрового поля над фэйр-территорией, вследствие которого игрок (и его партнеры, находящиеся на базах) получает право осуществить полную перебежку по базам и вернуться в «дом».