

從棒球用語中學習棒球

陳義煌

不論以球員、教練、裁判之身份直接參與棒球運動或者以記者、廣播員、紀錄員、球迷之身份觀戰球賽也好，如對棒球用語和棒球規則沒有相當之認識者，對於棒球運動是無法獲得充份之理解以及享樂的。因此認識棒球用語之意義為理解棒球運動的第一步。棒球運動起於美國有一百多年之歷史，其用語在大眾化與職業化之過程中逐年成為俗語或術語用作棒球的專用名詞。茲將分為(一)一般用語。(二)裁判、規則用語。(三)訓練、指導用語。(四)場地、設備、用具用語。(五)組織、制度用語等五類以中文翻譯名詞付上原文(英文)名詞，並作詮釋以便有志者作為學習棒球知識之用，同時資此介紹盼國人對棒球用語有正確之共識。

(一)一般用語

1. 傳球間之進壘 (ADVANCE ON THROWING)

例如跑壘員一壘時，擊球員右外野前安打，右外野手向三壘傳球之間，擊球員進二壘，該情況在記錄上，不記擊球員二壘安打，而記一壘安打及傳球間之進壘(從一壘至二壘為傳球間之進壘)。

2. 啊嚕砵 (ALPHA)

先守隊之得分較先攻隊之得分多時不須完成最後一局之攻擊可結束比賽，這時稱為啊嚕砵勝之比賽。例如第九局前半局先攻隊完成攻擊時後攻隊以3比2領先者即可結束比賽，稱為後攻隊以3啊嚕砵比2獲勝。通常以3A比2或3X比2表示之。

3. 裁判 (UMP IRE 俗稱 ARBITER)

棒球比賽執法人員之總稱，由一位球審，三位壘審，二位外野審所構成，視比賽之大小有時亦可採取三人制(球審及二位壘審)或四人制(球審及三位壘審)裁判。

4. 出局 (OUT 或 AWAY 或 DOWN)

擊球員或跑壘員失去佔壘的權利或進壘之資格時謂之。

5. 投捕搭擋 (BATTERY)

搭配成為一組之投手與捕手兩人之合稱。

6. 瞄頭投球 (BEAN BALL)

以擊球員之頭部為目標所投出之投球稱之。

7. 威脅性投球 (DUSTE 或 TUSTUP 俗稱 BRUSH—BACK)

投手爲了威脅擊球員故意向擊球員之身體投出之投球，是一種違背運動道德之危險行爲。亦稱 BRUSH—OFF。

8. 打擊順序 (BATTING ORDER 或 LINE—UP)

在比賽前必須提出之擊球順序名單，簡稱爲打順表。

9. 壘指導員 (BASE COACH)

穿著球隊制服於一、三壘附近之指導區內，擔任指揮擊球員或跑壘員進攻任務之攻擊隊隊職員。

10. 擊球員 (BATTER)

攻擊隊依擊球順序進入擊球區打擊之球員。

11. 擊球跑壘員 (BATTER RUNNER)

剛結束擊球行爲之擊球員，正向一壘進攻（跑）尚未被判出局且尚未安全到達一壘或者雖然踏進一壘但仍不停繼續進壘行爲（未告一段落）者稱之。

12. 跑壘員 (RUNNER)

上壘後被刺殺前，在進壘、觸壘、回壘中之攻擊隊球員。

13. 球員席或球員休息處 (BENCH 或 DUGOUT)

比賽時供球隊隊職員休息與待命之地方。

14. 壘道 (BASE—PATH)

壘線兩側各三呎之地區，跑壘員通常在跑壘時應在該道上跑。也就是跑壘員之跑道。

15. 開壘狀態 (BASE OPEN)

二壘有跑壘員或二、三壘有跑壘員之情況下，一壘沒有跑壘員時稱之開壘狀態，也就是壘上之任何跑壘員都不構成封殺之狀態稱之。

16. 異常彈躍球或不規則彈躍球 (BAD HOP)

被擊出之滾地球因受傷地之不平構成不正常之彈躍者稱之。如野手因滾地球之異常彈躍而無法作正常之守備使擊球員安全上壘時，不成爲失誤，應記爲安打。日語稱之イレギュラーバウンド (IRREGULAR BOUND) 這是日本製的外來語，美國並沒有這種稱謂。雖然規則10.05—(C)使用 UNNATURAL BOUNCE 之用語，但一般幾乎沒有使用，一般都使用 BAD HOP 之用語。

17. 滿壘 (BASES—LOADED)

一、二、三壘都有跑壘員之情況稱之。

18. 反手接球 (BACKHAND CATCH)

把左手伸至身體之右側或右手伸至身體之左側接球者稱之。

19. 仆身接球或仆身接捕 (DIVING CATCH)

以普通之姿態無法接獲之擊球用迅速之動作仆身過去接獲該擊球之稱。

20. 投手 (PITCHER 俗稱 FINGER)

指定投球給擊球員之守備隊球員稱之。以阿拉伯數字 1 為代號，英文字 P 為簡號。

21. 捕手 (CATCHER 俗稱 CORNER STON 或 MEDDLER)

位於本壘後方捕手區之守備隊員。以阿拉伯數字 2 為代號，英文字 C 為簡號。

22. 一壘手 (FIRST BASE-MAN)

內野手之一，位於一壘附近內野地區之守備隊員。以數字 3 為代號，IB 為簡號。

23. 二壘手 (SECOND BASE-MAN)

內野手之一位於投手與一壘手之中間後方二壘附近內野地區之守備隊員。(以數字 4 為代號，
ⅡB 為簡號)。

24. 三壘手 (THIRD BASE-MAN)

內野手之一，位於三壘附近內野地區之守備隊員。以數字 5 為代號，ⅢB 為簡號。

25. 游擊手 (SHORT-STOP)

內野手之一，位於投手與三壘手中間後方內野地區之守備隊員。以數字 6 為代號，SS 為簡號。

26. 左外野手 (LEFT-FIELDER)

外野手之一，位於游擊手與三壘手間後方之外野地區之守備隊員，以數字 7 為代號，LF 為簡號。

27. 中外野手或俗稱中堅手 (CENTER-FIELDER)

外野手之一位於游擊手與二壘手中間之後方外野地區之守備隊員，以數字 8 為代號，CF 為簡號。

28. 右外野手 (RIGHT-FIELDER)

外野手之一，位於一壘手與二壘手間之後方外野地區之守備員。以數字 9 為代號，RF 為簡號。

29. 戰略會商或作戰會商 (CHARGED CONFERENCE)

經理或教練為了給予場內之球員面授機宜或技術上之洽商而要求暫停時謂之。俗稱技術暫停。

30. 全壘打 (HOMERUN 俗稱 FOUR-BAGGER)

界內飛球越過全壘打牆 (至少須離本壘 250 呎以上) 者或雖未越過圍牆，落於外野遠處反彈致使守備方延誤守備之時間，其間擊球員一口氣跑回本壘者亦稱謂全壘打 (場內全壘打)。美國另有 ROUND-TRIPPER CIRCUIT CLOUT 之俗稱。

31. 場內全壘打 (GROUND HOMERUN 或 FIELD-HOMER)

落於外野遠處之界內安打球碰觸牆壁改變方向或其他不屬野手之失誤原因致使守備方延長處理該球之時間，其間擊球員繼續跑回本壘者稱之。

32. 滿壘全壘打 (GRAND-SLAM)

一、二、三壘都有跑壘員之情況下所擊出之全壘打。

33. 單獨全壘打 (SOLO-HOMER)

壘上沒有跑壘員時所擊出之全壘打。

34. 安打 (SAFE-HIT 或簡稱 HIT)

擊球員所擊出之界內球依記錄員之判斷野手以普通之守備不能處理或沒有失誤之情況下處理該球但來不及刺殺壘上之任何跑壘員或擊球員。因此擊球員安全到達一壘或更前之壘時對該次擊球稱之安打。

35. 致勝安打 (GAME WINNING-HIT)

使該隊獲取致勝分之安打稱之。致勝安打不一定是再見安打。

36. 致勝得分或致勝分 (WINNING-RUN)

致使該隊獲勝之得分稱之。

37. 再見安打 (GAME-ENDING HIT)

主隊 (後攻隊) 在最後一局或延長局之攻擊中所擊出之獲取致勝得分的安打 (致勝安打) 稱之。

38. 再見全壘打 (GAME-ENDING HOMER)

主隊 (後攻隊) 在最後一局或延長局之攻擊中所擊出之獲取致勝得分之全壘打稱之。

39. 主隊或後攻隊 (HOME-TEAM)

甲、乙兩隊在甲隊所屬之球場比賽時稱甲隊為主隊乙隊則稱為客隊，依照規定應由客隊先攻，主隊先守。比賽如不在兩隊所屬球場舉行時由主辦單位或兩隊協商決定誰為主隊誰為客隊。

40. 客隊或先攻隊 (VISITING-TEAM)

甲隊到乙隊所屬之球場與乙隊比賽時稱甲隊為客隊，乙隊為主隊，依照規定應客隊先攻，主隊先守。如在不屬任何球隊之球場比賽時由主辦單位或兩隊協商決定誰先攻，誰先守，先攻者稱之客隊。

41. 攔截手 (COT-OFF MAN)

為防止跑壘員之進壘把另一野手傳向跑壘員撥進之壘的傳球在途中接起來準備防止其他跑壘員之進壘時，在途中攔截該傳球之野手稱之。例如二壘跑壘員進本壘，一壘手眼見不及阻止本壘因此中途攔截該傳球防止擊球員進二壘，這時一壘手稱之攔截手。

42. 繼傳手 (RELAY-MAN)

因距離太遠無法直接傳球至目的地時，在中間擔任傳送任務之野手稱之。

43. 強打順 (CLEANUP-TRIO)

第三、四、五棒之強打者之總稱。

44. 交叉投球或十字火投球 (CROSS FIRE PITCH)

投手之投球法之一。每投一球改變軸腳踏板之位置 (右端、左端) 使投球在本壘上交叉因此有

此稱。

45.短兵相接 (CLOSE PLAY)

如跑壘員有力之滑壘與野手有力之接球觸殺動作幾乎同時發生，難以分辨出局或安全之情況稱之。

46.即時盜壘 (CLEAN STEAL)

盜壘方法之一。投手開始投球動作，即時跑向次壘者稱之。

47.緩時盜壘 (DELAYED STEAL)

盜壘方法之一。利用捕手不注意或傳給投手緩慢球時突然盜壘或利用投手投球以外之機會盜壘時稱之。

48.比賽停止球或死球 (BALL IN DEAD或DEAD BALL)

依照規定比賽成爲暫停狀態時稱之。

49.比賽進行球或活球 (BALL IN PLAY或LIVE BALL)

比賽進行之球。非死球之意。

50.雙重賽 (DOUBLE-HEADER 俗稱TWIN-BILL)

在同一天中相同之兩隊作連續兩場之比賽者稱之。

51.未終平分賽 (DRAWN GAME)

未賽完九局以前因受天候或時間限制之關係無法繼續進行比賽由裁判宣告截止之比賽中已達五局以上而兩隊之得分相等時稱之。

52.和局比賽 (TIE GAME)

完成規定局數兩隊得分相等而結束時之正式比賽。

53.二游搭擋 (KEYSTON COMBINATON 或 D. P. COMBO)

二壘手與游擊手在二壘上執行封殺、雙殺、刺殺盜壘，牽制等行動時須有良好之搭配因此有此稱。

54.內野 (INFIELD)

由本野至外野綠草線 (由投手板中央爲圓心向外野方向以95呎左右之半徑所構成之弧線) 間之地區稱之。並不僅指本壘、一壘、二壘、三壘所圍成之四角形，應包含一、二壘線與二、三壘線後頭沒有種植綠草之部份。

55.外野 (OUTFIELD)

內野地區之後面種有綠草的地區稱之。

56.內野手 (INFIELDER 俗稱IN-STATION)

位於內野地區作守備之球員，通常指一壘手、二壘手、三壘手、游擊手之四位，有時候把投手稱爲第五位之內野手。

57.外野手 (OUTFIELDER 或俗稱OUT-STATION)

位於外野地區作守備之球員，左外野手、中外野手、右外野手之總稱。

58.盜壘 (STOLEN BASES 俗稱PILFER或THEFT)

跑壘員不依靠擊球員之擊球或野手之失誤，野手選擇，捕逸，暴投、投手犯規等行為進一個壘時稱之。

59.雙盜壘 (DOUBLE STEAL)

兩位跑壘員在同一行動 (PLAY) 中作盜壘者稱之。

60.交流比賽 (EXHIBITION GAME)

聯盟外之非正式比賽。

61.保送壘 (ENTITLED BASE)

授與擊球員或跑壘員安全進壘之權利稱之。

62.局 (INNING)

為比賽過程之一部份，當某隊有三人被判出局時，即互換攻守，兩隊輪換攻守各一次即為一局。

63.半局 (FRAME或HALF)

每一局中分別攻守之各半稱之。棒球比賽每一局分為前半局 (上半局) 與後半局 (下半局)，每一局之上半局 (THE TOP FIRST-HALF) 由客隊作攻擊，下半局 (THE BOTTOM SECOND-HALF) 由主隊作攻擊。即係指記分板之每一框格稱之。

64.延長局 (EXTRA INNING)

賽完規定之局數 (成棒九局、青棒及青少棒七局、少棒六局) 兩隊得分相等而延長比賽時，其延長之各局稱之。

65.飛球 (FLY BALL)

飛翔於空中之擊球 (擊球員擊出之球) 稱之。

66.滾地球 (GROUNDER或GROUND BALL)

在地面滾動或彈跳之擊球 (擊球員擊出之球) 稱之。

67.平飛球 (LINE-DRIVE或LINER)

被擊出之擊球成直線在空中平飛者稱之。

68.拋球員 (FUNGO-HITTER)

守備練習 (FUNGO或FIELDING-PRACTICE) 時以拋擊方式 (把球拋在自己身邊用球棒擊出) 擊球給守備球員者稱之。日語稱為ノッカー。

69.滿球數 (FULL COUNT)

投球之好壞球數成為二好三壞時稱之。

70.內側球或內角球 (IN-COURS或IN-CORNER)

從本壘板上靠近擊球員之邊角通過之投球稱之。

71外側球或外角球 (OUT-COURS 或 OUT-CORNER)

從本壘板上離擊球員較遠之邊角通過之投球稱之。

72故意四壞球保送 (INTENTIONAL BASE ON BALLS)

有意的投出四個壞球保送擊球員上一壘時稱之。

73恰克落 (JUGGLE)

接球時球雖進入手套中沒有掉落，但在手套中滾動或彈跳，尚未確保該球之狀態稱之。俗稱虛接狀態。

74翻捕落 (FUMBLE)

接滾地球時雖然手套碰觸球，但未能接好而漏掉時稱之。

75漏接 (MUFF)

接傳球或飛球時雖然手套接觸球，但未能接好而漏掉時稱之。

76簡略記錄 (LINE SCORE)

把比賽各局之得分表，勝利投手，敗戰投手，全壘打者等作簡單歸納之記錄者稱之。一般報紙多半採取這種方式之記錄報導。

77集計紀錄或記錄集計表 (BOX SCORE)

把記錄簿上所記錄之每一球員之打擊成績、守備成績、投手成績集計起來作成表者稱之。

78無效賽 (NO-GAME)

未符合成立正式比賽條件前，主審裁判員宣告截止比賽 (CALLED GAME) 者稱之。即該比賽無效之意。

79滑壘 (SLIDING)

跑壘員為避免野手之觸殺採取俯臥或仰臥之姿勢在地面滑進壘之行爲稱之。滑壘可分①鉤式滑壘②屈膝式滑壘③坐立式滑壘④俯式滑壘等不同之種類。

80滑壘離位 (OVERSLIDE 或 OVERSLIDING)

滑壘後未能停止於壘包而離開壘包 (衝出壘包) 之意。

81過肩傳球或高肩傳球 (OVER-HAND THROW)

傳球時把持球手擺到肩上面 (高於肩之部位) 擲出者稱之。

82側肩傳球或平肩傳球 (SIDE-HAND THROW)

傳球時把持球手擺到肩之側邊 (大約與肩平高位置) 擲出球者稱之。

83低肩傳球或下肩傳球 (UNDER-HAND THROW)

傳球時彎體低肩，持球手擺至低於腰之部位擲出球者稱之。

84衝出壘 (OVER RUN)

進壘時因跑壘之衝力未能停止於壘上而衝出壘包時稱之。

85對側型擊球員 (OPPOSITE-FIELD HITTER) 順勢型擊球員

善於順著投手之球勢擊向對側場地 (右擊球員時向右外野之方向, 左擊球員時向左外野之方向) 之擊球員稱之。

86同側型擊球員 (POWER-FIELD HITTER) 強引型擊球員

不管投球之球勢如何都用力拉向自己這一側之場地 (右擊球員時向左外野方向, 左擊球員時向右外野方向) 擊球之擊球員稱之。

87左投或左投手 (SOATHPAW或PORT-SIDER)

用左手投球者或善用左手之投手稱之。

88代打 (PINCH-HITTER)

尚未上場之候補球員代替輪及打擊之原定擊球員作打擊者稱之。

89代跑 (PINCH-RUNNER)

尚未上場之候補球員代替在壘上之原跑壘員作跑壘者稱之。

90凡飛出局 (POP-OUT)

擊出很平凡之小飛球 (POP-FLY) 被接殺出局之意。

91避擊球 (PITCH-OUT)

預料攻擊方之盜壘, 打帶跑, 強圖得分時, 投手故意投出離開好球地區使擊球員無法擊中該球時, 對該投球稱之。日語稱為ウエスト・ボール (WASTE-BALL)

92牽制球 (PICK-OFF THROW)

以防止跑壘員之盜壘或觸殺離壘之跑壘員為目的, 投手或捕手向入守該壘之野手所傳出之球稱之。

93挾殺出局 (RUNDOWN或RUN-OUT)

守備方之野手把企圖盜壘或其他未產生進壘義務而正在離壘中之跑壘員挾在壘間施行觸殺使之出局稱之。

94首任投手 (STARTING-PITCHER)

每一場比賽中最先出任投手者稱之。

95後援投手 (RELIEF-PITCHER)

首任投手以後替換上來之所有投手稱之。

96安全上壘或得壘 (SAFE)

裁判員宣告跑壘員安全獲得該壘之佔有權時稱之。

97保留比賽 (SUSPENDED-GAME)

球賽因故未能賽至規定之局數, 將未賽完之局數保留俟日後再行比賽者稱之。

98犧牲觸擊 (SACRIFICE-BUNT)

擊球員爲了促使跑壘員之進壘作觸擊使球滾於內野，野手傳球於一壘刺殺擊球員，跑壘員安全進壘時，對該觸擊稱之。犧牲觸擊不計打數。

99.犧牲飛球 (SACRIFACE-FLY)

擊球員爲了促使跑壘員得分，擊出外野之飛球，該飛球被接殺後跑壘員，跑進本壘得分時稱之該飛球爲犧牲飛球。犧牲飛球不計打數。

100.安全觸擊 (SAFETY-BUNT)

擊球員爲了自己能安全上壘所作之觸擊稱之。

101.三振出局 (STRIKE-OUT)

擊球員因三好球被判出局時稱之。

102.空振出局 (SWING-OUT)

擊球員把第三好球揮棒落空而被判出局時稱之。

103.信號或暗號 (SIGNAL或SIGN)

教練或壘指導員指揮球員作戰時或捕手指示投手之投球內容時，爲避免對方察覺而使用事先約好之手勢或動作作爲傳達者稱之。

104.首先出賽人員 (STARTING-MEMBER)

比賽開始前兩隊所提出之打擊順序表中所列之九名球員 (如使用指定擊球員時爲十名) 稱之。

105.開關式擊球員或左右開攻者 (SWITCH-HITTER)

位於左右兩邊之擊球區都能擊球者稱之。

106.完封 (SHUTOUT)

使對方未能得分之情況下結束比賽時稱之。

107.散發安打 (SCATTERED HIT)

未能集中而散發在各局中之安打稱之。這樣的安打沒有辦法構成得分的因素。

108.僥倖安打 (SCRATCH HIT)

原來應被刺殺出局之擊球，偶然成爲異常彈躍球或碰觸跑壘員或裁判員等變成安打者稱之。

109.雙殺 (DOUBLE-PLAY)

守備隊在連續之行動中使攻擊隊球員二人出局者稱之。

110.三連殺 (TRIPLE-PLAY)

守備隊在連續之行動中使攻擊隊球員三人出局者稱之。

111.觸壘待跑 (TAG-UP)

外野飛球在空中時跑壘員回到壘上踏觸壘包準備飛球被接後立刻進壘者稱之。

112.德克薩斯安打 (TEXAS-HIT或TEXAS)

落於內野與外野之間之安打稱之。

113.著地捕接球 (TRAPPED-CATCH或TRAPPED-BALL)

野手捕接落於前方之飛球時，球著地之一瞬間進入手套裏，一見如直接捕接（接殺出局）其實著地後接獲（不算接殺）者稱之。

114. 遞傳 (TOSS)

傳球時因兩人間距離很近由下面輕輕遞送者稱之。

115. 壘打數 (TOTAL BASES ON SAFE HITS)

擊球員靠自己的安打所獲得之壘數總計稱之。例如一壘安打三支，二壘安打一支總計壘打數為 5。

116. 勝利投手 (WINNING PITCHER)

使本隊獲勝最有功之投手，①完投而獲勝者②首任投手至少完成五局後退出，而且是時本隊在領先，此後一直至比賽終了仍能持續維持領先者③同分或落後時，替換上來之後援投手獲勝者。

117. 戰敗投手 (LOSING-PITCHER)

使本隊戰敗應負最大責任之投手。下列情形被記為戰敗投手①投完九局而敗者②自己投球時被領先而敗者③同分時替換上來之後援投手被領先而敗者。

118. 勝利球 (WINNING-BALL)

比賽中最後使擊球員或跑壘員出局而獲勝結束時之球稱之。

119. 通貫打或輪環壘打 (CYCLE HIT)

同一場比賽中由同一球員擊出一壘打、二壘打、三壘打、本壘打之所有不同壘打數之安打者稱之，（與順序無關）。

120. 首座擊球員 (LEADING HITTER)

在該年度中在該聯盟中打擊率最高之擊球員稱之。

121. 完投 (PITCHES THE COMPLETE GAME)

一場比賽由同一位擔任投手而結束時稱之。

122. 緊要失誤 (TIMELY ERROR)

使對方得分之失誤稱之。

123. 適時安打 (TIMELY HIT)

使跑壘員進本壘得分之安打稱之。

124. 三冠王 (TRIPLE CROWN)

對職業棒球聯盟之年度個人成績中一人獨獲首位全壘打、首位得分打、首位打擊率之三個頭銜者的贊稱。

125. 笨頭行爲 (BONEHEAD PLAY)

在攻守上因頭腦不靈活所引起之失策行爲稱之。

126. 鑰石 (KEY-STONE)

二壘之俗稱。由本壘看二壘是內野之頂部，是得分之要處（鑰匙所在之地方）因此有此稱。

127. 熱角 (HOT-CORNER)

三壘或三壘手之俗稱。時常有強擊球之襲擊並且是得分之熱角因此有此稱。

128. 基石 (CORNER-STONE)

本壘或捕手之俗稱。棒球場之基點，又在職務上捕手為統核作戰之核心因此有此稱。

129. 獲然率棒球 (PERCENTAGE BASE-BALL)

依據打擊率、勝率、守備率、自責率等記錄上之數字統計研討獲然性後所策劃之近代棒球謂之。

130. 待保擊球員 (WAITER)

企圖等待四壞球保送之擊球員。

131. 魔術數字 (MAGIC-NUMBER)

職棒聯盟錦標賽年度將近結束期，假設第二名以下之球隊在所剩餘之比賽中若獲全勝時，目前第一名之球隊在剩餘之比賽中須勝幾場才能獲得冠軍，指其須勝之場數稱之。例如目前第一名為34勝22敗，勝率為.607，第二名為32勝25敗，勝率為.561第三名為28勝25敗，勝率為.528，剩餘比賽場數第一、第二名尚有5場，第三名尚有9場。若第三名9場，第二名5場都全勝，則勝率同為.597，因此第一名為了維持高於他們之勝率須要再勝3場，則勝率為.607，這時其魔術數字為「3」

(二) 裁判·規則用語

1. 球審 (PLATE UMPIRE)

位於捕手之後方負責比賽之進行，判定本壘所發生之一切行為 (PLAY) 及投手之投球，界內或界外球外，唯一具有宣告褫奪比賽 (FORFEITED GAME) 與截止比賽 (CALLED GAME) 之裁判稱之。又有主審之稱。

2. 壘審 (BASE UMPIRE或FIELD UMPIRE)

位於一壘、二壘、三壘附近適當之位置，負責判定該壘所發生之一切行為 (PLAY) 之裁判稱之。負責一壘者稱之一壘審，負責二壘者稱之二壘審，負責三壘者稱之三壘審。除無權宣告褫奪比賽和截止比賽外，對於暫停、投手犯規、違規投球等宣告具有和球審同等權限。

3. 外野審 (OUTFIELD UMPIRE)

位於外野靠近線柱 (FOUL-POLE) 附近負責判定在外野所發生之一切行為 (PLAY) 之裁判稱之。位於左外野者稱之左外審，位於右外野者稱之右外審。對於暫停之宣告具有與球審同等權限。

4. 裁決 (ADJUDGED)

裁判員基於判斷所作之裁定稱之。例如：投球是否通過好球區 (判好球或壞球)，跑壘員之觸壘在先或者野手之觸球 (TAG) 在先 (判安全或者出局) 等。

5. 促請裁決 (APPEAL PLAY)

防守方對攻擊方球員違反特定之行爲時，向裁判員指摘違反之事實，促請判該球員出局之行爲稱之。屬於促請裁決之行爲如下：①飛球被捕後跑壘員未行再度觸壘或飛球被捕前過早離壘時。②跑壘員進壘或回壘時沒有踏觸壘。③跑壘員衝出或滑離一壘後，不立刻歸壘時。④擊球員之擊球順序錯誤時。⑤跑壘員未踏觸本壘，並且不擬補踏觸本壘時。裁判員對於上列行爲於防守方提出促請裁決前不可作任何判定或任何提示。

6. 打席 (A PLATE APPEARANCE)

係指擊球員完成打擊機會之計數單位。打席數 (TOTAL APPEARANCE AT THE PLATE) 爲打數加犧牲打、四壞、觸身死球，因被妨碍而上壘的合計。

7. 打數 (A TIMES AT-BAT)

擊球員完成打擊的機會數 (打席數) 中減去因四壞球、觸身死球、犧牲打、被妨碍等而獲得上壘之機會者稱之。

8. 打擊率 (BATTING AVERAGE)

用安打數除以打數所表示之打擊成績稱之。

打擊率 = 安打數 ÷ 打數 (四壞球、觸身死球、犧牲打、因妨碍而上壘，不算爲打數)。

9. 助殺 (ASSIST)

在守備中對某一野手之成立刺殺或如無失誤得刺殺之行爲中作傳球或碰觸擊球、傳球減弱球勢而協助刺殺有功時，給與該野手之紀錄用語。

10. 刺殺 (PUT-OUT)

守備方之球員接獲球使擊球員或跑壘員出局之紀錄用語。下列之一給與刺殺之紀錄①野手接捕飛球使擊球員出局者。②野手接獲傳球使擊球跑壘員或跑壘員出局者。③野手接獲擊球觸球於壘或觸球於擊球跑壘員或跑壘員使出局者。④野手觸球於離開正式佔有之壘的跑壘員使出局者。

11. 失誤 (ERRORS)

因野手在守備行爲中之處理不妥當 (如漏接球、暴傳球等) 使應出局之擊球員、跑壘員 (包含擊球跑壘員) 未能出局，讓其進壘。或使擊球員延長打擊之時間者稱之。是給與野手之紀錄用語。

12. 守備率 (FIELDING AVERAGE)

用 (刺殺加助殺) 除以 (刺殺加助殺加失誤) 所表示之守備成績稱之。守備率 = (刺殺 + 助殺) ÷ (刺殺 + 助殺 + 失誤)

13. 自責分 (EARNED RUNS)

因安打、犧牲打、盜壘、刺殺、野手選擇、四壞球、觸身死球、投手犯規、暴投等原因使跑壘員得分時給與投手之紀錄用語。但守備方已具有使攻擊方之球員 (擊球員、跑壘員) 三人出局

之出局機會以後發生上列之得分時不紀錄投手之自責分。即投手本人在投球上應負責之失分。

14. 投球局數 (INNING - PITCHED)

投手擔任投球的局數。計算投手之自責率時，對於未滿一局之投球如一出局後退出者應以三分之一局計算，二出局後退出者應算為三分之二局。

15. 自責率 (PITCHER'S EARNED - RUN AVERAGE)

用 (自責分 \times 9) 除以投球局數所表示之。即投手本人在投球上應負責之失分的比率。自責率 = (自責分 \times 9) \div 投球局數

16. 長打率 (SLUGGING PERCENTAGE)

用壘打數除以打數所表示之。即擊球員的打數與因安打所佔有的壘數之比率。長打率 = 壘打數 \div 打數

17. 勝率 (PERCENTAGE OF GAMES WON AND LOST 或 WON - LOST PERCENTAGE)

用勝數除以勝、敗合計數表示之。即球隊之比賽勝負比率。勝率 = 勝數 \div (勝數 + 敗數)

18. 變造球棒 (ALTERED BAT)

把合格球棒之棒體加予變造者。例如填充金屬品或釘有鐵釘，插入其他球棒本身以外之物質者，如壘球經裁判員判斷擊球員使用或擬使用變造球棒擊球者，應宣告出局，同時勒令退場，並日後由聯盟會長科與處罰。

19. 好球 (STRIKE)

投手之投球屬於下列情形者裁判員宣告一個好球。①擊球員空振者 (揮棒落空)。②擊球員雖未揮棒，但球之一部份通過好球區者。③沒有好球或一好球時擊成界外球者。④觸擊成爲界外球者。⑤擊球員空振而球觸及其身體或衣服者。⑥不著地之投球於好球區碰觸擊球員者。⑦成爲擦棒被捕球者。

20. 好球區 (STRIKE ZONE)

擊球員採取固有之正常打擊姿勢時，從腋下至膝蓋骨上端之間之本壘上面空間謂之。球審應以該擊球員通常之打姿勢作爲決定好球區之高低線之標準。

21. 壞球 (BALL)

未通過好球區而擊球員未作擊球之投球謂之。但投球著地後彈入好球區時爲壞球。該投球觸及擊球員時可獲保送一壘。擊球員對該球作打擊時如同對一般未著地之投球作打擊一樣處理。

22. 壘 (BASE)

跑壘員爲得分所必須觸及或佔有之四個地點之一。通常爲容易表示該地點，以帆布壘包與橡膠平板設置於該地點。

23. 觸擊 (BUNT)

擊球員不揮振球棒，企圖以球棒輕輕碰觸投球，使球慢慢滾入內野者稱之。

24. 投手犯規 (BALK)

遇有跑壘員時，投手作違規投球行為時稱之，此時給予各跑壘員安全進一個壘。

25. 四壞球上壘 (BASE ON BALLS)

擊球員獲四個壞球時裁判員裁定擊球員安全上一壘之稱。

26. 被阻球 (BLOKING BALL)

擊球或接球被未參與比賽之人或非正式比賽用具或非比賽場地應有之任何物體 (包含獸鳥) 所碰觸，所阻止時稱之。

27. 截止比賽 (CALLED GAME)

經主審裁判員宣告截止之比賽，視所完成之局數有時可成為正規結束之比賽，有時成為無效比賽 (NO GAME)。

28. 完全比賽 (PERFECT-GAME)

以一位投手完成一場比賽，沒有被擊出安打，沒有投出四壞球或觸身死球，也沒有因失誤而上壘之現象，每一局都以三位擊球員就使其結束攻擊者稱之。

29. 正規比賽 (REGULATION-GAME)

在規則上被承認之正式比賽，即達到規定局數之比賽稱之。正式比賽通常為九局，但因分數相同延長比賽或因主隊無須完成九局後半或延長局後半之攻擊的全部或一部分時。或者已賽完五局，或者賽完五局前半或五局後半途中主審宣告比賽截止，而主隊比客隊得分多者。或者五局後半攻擊中主隊得分，由被領先變成與客隊同分時主審宣告比賽截止者。符合上述條件之比賽稱之正規比賽。其餘不符合上述條件之比賽謂之無效比賽 (NO GAME)

30. 褫奪比賽 (FORFEITED GAME)

一方之球隊因違反規則，經主審宣告“褫奪比賽”給予對方球隊以九比〇獲勝之比賽稱之。

31. 提訴比賽 (PROTESTING GAME)

經理認為裁判員之裁定違反規則時，於所提訴之對象行為發生時至投手投出次一球或其他實際守備行為以前先以口頭通告裁判員要提訴，然後依照各聯盟所規定之手續提請審議之比賽稱之。

32. 確捕 (CATCH)

係指飛翔中之擊球，投球或傳球被野手用手或手套很穩固的接住並且確實保持之行爲者稱之。亦謂“合法捕接球”(LEGALLY CAUGHT BALL)。如以帽子護胸或球衣之口袋接獲時，不得視為“合法捕接球”。

33. 盜壘被刺 (CAUGHT STEALING)

企圖盜壘或因被逐出壘而擬向次壘或盜壘時滑壘離位 (OVERSLIDE) 之跑壘員被判出局，或因失誤倖免出局時，經紀錄員記該跑壘員為“盜壘被刺”之紀錄用語。被逐出壘之跑壘員擬歸原壘，或一旦擬歸原壘後續進次壘出局，或因失誤倖免出局者，不記為盜壘被刺。

34. 離位壘包 (DISLODGED BASE)

離開原定位置之壘包稱之。跑壘員一旦安全到達壘後，因衝勢使壘包離開固定位置時，對該跑壘員不得有任何刺殺之行爲，比賽進行中，壘包或本壘板離開定位時，後位跑壘員繼續進入，只屬於壘之原位地點或停留於該地點者視爲正式觸壘或正式佔有壘。

35. 觸球改向或觸球減速 (DEFLECT)

野手觸球使改變球向或減弱球速時之稱。對某一個出局成立時，記錄員認爲某一野手觸球改向或觸球減速，援助該刺殺行爲 (PUT-OUT) 時，對該野手給與助殺 (ASSIST) 之紀錄。

36. 指定擊球員 (DESIGNATED HITTER) 或指定代打

賽前被指定專門代替投手擊球者稱之。通常簡稱爲 D·H 於比賽前所提出之擊球順序表中守備位置欄內註明 D·H，否然在該場比賽中不得使用指定擊球員。對 D·H 使用代打時，該代打成爲繼後之合法 D·H。D·H 就守備位置者，消失 D·H 但依照原打擊順序擊球，但投手必須接替爲 D·H 讓出守備位置者之打擊順序作打擊，投手一旦就其他投手以外之守備位置或代替 D·H 作擊球時則 D·H 消失。對 D·H 亦可使用代跑，該代跑成爲繼後之合法 D·H。當啓用代打而該代打接著擔任投手時 D·H 則消失。

37. 磨粗球 (EMERY-BALL)

用砂紙或其他類似之東西把球的表面磨粗者。投這種球時應警告，若再度違犯時，應勒令退場。

38. 磨滑球 (SHINE-BALL)

把球的表面磨擦成光滑者。投這種球時之處理同投磨粗球。

39. 沾泥球 (MUD-BALL)

把球沾有泥土或其他污物者。投這種球時之處理同上。

40. 唾液球 (SPIT-BALL)

把球沾有唾液者。投這種球時之處理同磨粗球。

41. 界內球 (FAIR BALL)

合法擊出之球合於下列之一者①停止於本、一壘間或本、三壘間之界內區者。②以彈地越過一壘或三壘往外野時，觸於界內地區之狀態通過或界內地區空間通過者。③觸及一、二、三壘之壘包者。④最初落於一、二壘或二、三壘壘線上或飛越該線落於外野界內區域時。⑤在界內區域或其空間觸及野手、跑壘員或裁判員者。⑥飛翔狀態越出球場時通過界內區域之空間者。

42. 界外球 (FOUL BALL)

合法擊出之球合於下列之一者①停止於本、一壘間或本、三壘間之界外地區內者②以彈地越過一壘或三壘往外野時觸於界外地區之狀態通過或界外地區之空間通過者。③最初落於越過一壘或三壘之界外地區內者。④在界外區域空間或地面觸及裁判員、球員或障礙物者。⑤擊球反轉觸及尚未離開擊球區之擊球員及所持之球棒時。

43. 界內區 (FAIR TERRITORY)

從本壘至一壘與本壘至三壘，兩壘線間及此兩壘線延長至外野圍牆之兩界線裏側之地面及其垂直空間謂之。壘線及界線均以外線為基準，即界線之本身屬於界內區。

44. 界外區 (FOUL TERRITORY)

界內區以外之地面或空間。從本壘至一壘與本壘至三壘，兩壘線間及此兩壘線延長至外野圍牆之兩界線（包含標竿之垂直線）其外側之地面與空間謂之。

45. 擦棒被捕球 (FOUL TIP)

擊球擦及球棒後，直接銳利地滑入捕手手中，而被“合法捕接”者稱之。擦棒被捕球一律以“好球”計算，比賽繼續進行（跑壘員得進壘）。銳利擦棒之球直接觸及捕手之手或手套彈起後，被捕手用手套蓋於身體或身體上之備品者亦為擦棒被捕球。但如最初觸及捕手之手或手套以外之用具、身體而導致球彈起，在未落地前被捕手接住者不得視為擦棒被捕球，應判為界外球 (FOUL BALL)

46. 野手選擇 (FIELDER-CHOICE)

野手捕接界內滾地球後，不將球傳至一壘刺殺擊球跑壘員而選擇將球傳至其他壘，企圖刺殺該跑壘員。或跑壘員不因盜壘或對方失誤，而利用野手傳球擬刺殺其他跑壘員之機會，得機進壘者。對於前述之野手的行為（野選）或跑壘員的進壘（因野選而進壘）行為稱之。也是擊球跑壘員或跑壘員進壘之一種紀錄用語。

47. 敲殺或敲殺出局 (BEAT OUT)

擊球跑壘員未到達一壘前被觸球於一壘或被觸殺而出局者稱之。俗稱為敲殺出局。

48. 封殺出局 (FORCE OUT)

因擊球員成為擊球跑壘員而壘上之跑壘員產生進壘之義務時，在該跑壘員未到達應進之壘前被野手觸球於該壘（持球觸及該壘）或被觸殺（持球觸及該跑壘員之身體）而出局者稱之。跑壘員因擊球員變成為跑壘員依照規則失去佔有原壘之權利，而被迫向前活動因而所引起之行為謂之封殺行為 (FORCE PLAY)。原為封殺行為中擊球跑壘員被殺出局或後位跑壘員被殺出局時，前位跑壘員之封殺情況同時消失，也就是對前位跑壘員不構成封殺行為。

49. 觸殺出局 (TAGGED-OUT)

在比賽進行中野手觸球於離壘中之跑壘員（用拿在手中的球，用持球之手或手套觸及離壘中之跑壘員）使之出局者稱之。只要跑壘員沒有產生進壘義務或回壘義務的情況下野手要使該跑壘員出局必須用觸殺。

50. 接殺出局 (CATCHED-OUT)

擊球員所擊出之飛球，在飛翔狀態被野手確捕而被刺殺出局時稱之。

51. 線外出局 (LINE-OUT)

跑壘員為了躲避野手之觸殺而離開壘間之線三呎以上時被宣告出局者稱之。

52. 封殺行為 (FORCE PLAY)

參閱封殺出局 (FORCE OUT) 之後段。

53. 順封雙殺 (FORCE DOUBLE PLAY)

連續封殺之雙殺或第一出局為封殺後接著使擊球跑壘員出局於一壘之雙殺行為稱之。

54. 逆封雙殺 (REVERSE FORCE DOUBLE PLAY)

先使擊球跑壘員出局於一壘或先封殺後位跑壘員，接連使本應為封殺、因後位跑壘員之出局解除封殺狀態之跑壘員於未到達次壘以前被觸殺出局之雙殺行為稱之。

55. 無助刺殺 (UNASSISTED PUT-OUT)

沒有助殺現象之刺殺，如捕獲滾地球之一壘手自己持球觸球於壘或觸球於擊球跑壘員使之出局時稱之。

56. 無助三連殺 (UNASSISTED TRIPLE PLAY)

沒有助殺現象之三連殺。例如無出局、一、二壘跑壘員時，擊球員擊出游擊平飛球，游擊手接捕飛球速踏二壘刺殺離壘之二壘跑壘員，然後觸球於向二壘跑來的一壘跑壘員。如此一位野手沒有其他野手之幫助下連殺三人出局時稱之。

57. 遲延行為 (DELAYED PLAY)

為了比賽之迅速進行，避免拖延時間，規則裏所規定之禁止行為有①投手之遲延行為②擊球員之遲延行為③球隊之遲延行為④經理之遲延行為。

58. 緩時死球 (DELAYED DEADBALL)

如違規投球、捕手妨礙擊球、野手妨礙與現行守備行為無關之跑壘員，擊球員妨礙捕手之守備，野手用離身之備品觸及界內擊球或傳球等犯規行為發生時，若對方（被犯方）雖受妨礙或對方之犯規下仍然繼續行為（如擊球、跑壘、傳球刺殺等）時，裁判不可立刻因犯規之發生而宣告“暫停”，為了保障被犯方之利益應俟情況進展到一段落時依據有關規則使繼續比賽或者宣告“暫停”屬於這一類型之死球稱之。

59. 即時死球 (IMMEDIATELY DEADBALL)

如違規擊球、觸身死球、投球觸及跑壘員、擊球成為界外球或越出場外，界內球觸及野手或穿過投手以外之野手以前觸及跑壘員等情況發生時裁判應立刻宣告“暫停”屬於這一類型之死球稱之。

60. 觸身死球 (HIT BY PITCH)

投手之投球觸及擊球員者稱之。投球觸及未作揮棒動作或無意擊球者，擊球員可獲一壘的安全進壘權，但未觸地之投球於好球區觸及擊球員或擊球員不避開投球而觸及者不給予安全進壘權。觸身死球發生時一律為比賽停止球。

61. 違規擊球 (ILLEGALLY BATTED BALL)

擊球員之一足或雙足完全踏出擊球區外之地面擊球而球棒觸球者或使用不合規定之球棒所擊之擊球稱之。

62. 違規投球 (ILLEGALLY PITCH)

①投手之軸足未依照規定屬於投手板而投球時。②投磨傷球面之球或把球面磨成光滑之球或沾有異物或唾液之球時。③投突襲球意圖使擊球員失措時。④違犯投球規定時稱之。

63. 突襲投球 (QUICK RETURN-PITCH)

投手乘擊球員不備時，或擊球員失去重心時，將捕手傳回之球迅速投出，意圖使擊球員失措者稱之。是違犯投球規定之一種。

64. 投球 (PITCH)

投手軸足屬於投手板對擊球員所投擲之球稱之。與傳球有顯明之分別。

65. 傳球 (THROW)

野手相互間傳遞球的行為稱之。與投手之投球並不相同，投手退踏投手板所擲之球（以野手身分擲球時）亦稱之傳球。

66. 欺詐投球 (TRICK-PITCH) 詭計投球

投所謂磨粗球 (EMERY BALL) 磨滑球 (SHINE BALL) 沾泥球 (MUD BALL)、唾液球 (SPIT BALL) 者稱之。投這種球時應警告之，若再度違犯時，應勒令退場。

67. 內野飛球 (INFIELD-FLY)

無出局或一出局，跑壘員一、二壘或一、二、三壘之條件下擊球員所擊出之內野飛球（平飛球或由觸擊形成之飛球除外）稱之。裁判對該飛球應宣告“內野飛球”內野飛球須由裁判員宣告方有效。雖然宣告“內野飛球”若球出界外成爲界外球時，不得視爲“內野飛球”。“內野飛球”擊球員爲出局，係比賽繼續進行中，跑壘員可冒險進壘或離壘，但球被捕接時應行“再度觸壘”之義務。

68. 故意落球 (INTENTIONAL DROPPING-FLY)

無出局或一出局，跑壘員一壘或一、二壘或一、三壘或一、二、三壘時，內野手故意把界內飛球或平飛球接落時稱之。這時擊球員爲出局，雖然與“內野飛球”相似但①跑壘員只在一壘時，或一、三壘時亦成立。②觸擊之飛球或平飛球也包含在內。這兩點與“內野飛球”不同。除適用“內野飛球”時，野手不觸及擊球直接讓球落於地上時不成立故意落球，因此擊球員不出局。

69. 觸球 (TAG)

野手用握球之手套或所持之球觸及跑壘員之身體或其衣服（觸球於跑壘員）或確實持球於手中並以身體之任何部位接觸於壘（觸球於壘）者稱之。

70. 捕逸球 (PASSED-BALL)

捕手把應可接住之投球未能接住而漏於身後者稱之。以普通守備可能處理之投手正規投球、捕手不處理或處理不當使跑壘員進壘時所記之紀錄用語。

71. 暴投 (WILD-PITCH)

捕手以正常之守備行為無法接住之過高、過低或偏差之投球稱之。或因上述原因使跑壘員進壘時對投手所記之紀錄用語。

72. 暴傳 (WILD-THROW)

野手之傳球過高或過低或偏差使接球者無法接住而使球漏於接球者之身後者稱之。

73. 妨碍 (INTERFERENCE)

可分為①攻擊方之妨碍行為 (如攻擊隊人員對守備人員以阻擋、截遮等行為妨碍其接球或傳球或觸及尚未通過野手 (投手除外) 之界內擊球者) 。②守備方之妨碍行為 (如守隊隊員妨碍擊球員之打擊者) 。③裁判員之妨碍行為 (如裁判員阻碍捕手的傳球或在界內地區觸及尚未通過野手 (投手除外) 之界內擊球者) 。④觀眾之妨碍行為 (如觀眾越出看台或侵入球場內觸及比比行進中之球者) 。發生妨碍時成為比賽停止球，依照規定判妨碍者出局或跑壘員進壘或回原壘。

74. 妨碍跑壘 (OBSTRUCTION)

野手未持球或非準備處理球時 (所謂準備處理球時，係指正要接球時或為接該球必需佔適當之位置時) 阻碍跑壘員之跑壘行為者稱之。

75. 飛翔狀態 (IN-FLIGHT)

係指擊球、傳球、投球尚未觸及地面或野手以外之其他物體之狀態者稱之。

76. 危機狀態 (IN-JEOPARDY)

係指比賽進行中，攻隊隊員處於可能被刺殺出局之狀態稱之。

77. 殘壘 (LEFT ON BASE)

因其他擊球員或跑壘員成為第三出局而交換攻守時在未得分且未出局之情況下殘留於壘上之跑壘員或尚未得壘之擊球跑壘員稱之。

78. 罰則 (PENALTY)

對於違反規則時所科予違反者之一種處罰規定稱之。

79. 再度觸壘 (RETOUCH)

跑壘員依照規則之規定須回原佔壘之行為或進壘、回壘時沒有觸及壘，回頭補觸該壘，及飛球被接住時，離壘在先，須回頭再度觸壘或當飛球在空中時預先觸於壘上之行為稱之。

80. 得分打 (RUNS BATTED-IN)

給與擊球員之紀錄用語之一。擊球員以安打、犧牲打、內野球出局、野手選擇等使跑壘員得分或滿壘時因四壞球、觸身死球、妨碍、妨碍跑壘致使擊球員成為跑壘員、因此跑壘員在本壘得分時給與擊球員得分打之紀錄。

81. 犧牲打 (SACRIFICE—HIT)

給與擊球員之紀錄用語之一。二出局以前擊球員以觸擊使一人或數人之跑壘員進壘而擊球員在

一壘出局或因失誤獲得一壘者或者擊出外野飛球被接殺後使跑壘員得分或漏接後跑壘員得分而紀錄員認為假定該飛球被捕接，跑壘員亦能於捕接後得分者均記為犧牲打。

82. 保全或助勝 (SAVE)

給予後援投手之紀錄用語之一。在該場獲勝之比賽中沒有得到勝利投手紀錄之後援投手於該場比賽中完成最後之投球而符合下列任何一項條件者（限定一位）可給予保全之紀錄：①本隊領先三分（壘上沒有跑壘員）時出任，並最少投完一局者，（領先四分壘上有一位跑壘員，領先五分有二位、領先六分有三位跑壘員時出任，並最少投完一局者亦同）。②當留在壘上之跑壘員或相對之擊球員或次位擊球員得分就構成平分或落後之狀態時出任，而能保持領先者。③至少投完三局而保持領先者。

83. 固定式投球姿勢 (SET-POSITION)

正規投球姿勢之一。通常壘上有跑壘員時採取者，規定如下：面對擊球員站立。其軸足（不得越出投手板側方）全部放在投手板上或不離投手板之前緣。另一腳應置於投手板之前方。雙手持球於身體之前面，且要有完全靜止之狀態。由這個姿勢可投球於擊球員，可傳球於壘亦可將軸足退至投手板之後方，一旦向擊球員作投球之關連動作者，中途不得停止或變更，務須完成投球。

84. 揮臂式投球姿勢 (WINDUP-POSITION)

正規投球姿勢之一。通常壘上沒有跑壘員時採取者。規定如下：面對擊球員站立。其軸足（不得越出投手板側方）全部置於投手板上或觸於投手板前緣。自由足應置於投手板前緣之後方或其延長線之後方。由這姿勢一旦向擊球員作投球之關連動作者，中途不得停止或變更，務須完成投球。實際投球時，自由足（即非軸足）得退向後方一步，再踏出前方一步。

85. 禮惠代跑或禮遇代跑 (COURTESY RUNNER)

依照規則 3.04 是禁止登記於擊球順序名單上之球員代其他球員作代跑。所謂禮惠代跑係指代跑者在法外獲得對方之同意在適宜之範圍內（如觸身死球受傷時，經治療後短時間內可再出場之情況下為繼續進行比賽起見）允許從出場比賽之九位球員中之一人充當臨時之代跑者稱之。

86. 出局機會 (FIELDING CHANCES TO PUT OUT)

決定投手之自責分的要素之一。係指守備隊使擊球員或跑壘員出局者及因失誤未成立出局者均算為出局機會。如守備隊獲取二人出局機會後雖因自責分之因素（安打、犧牲打、盜壘、刺殺、野手選擇、四壞球、觸身死球、投手犯規、暴投），致使得分，但符合下列情形者不算為自責分：①利用第三出局機會記得分者或該出局成立時或成立後記得分者，②第三出局機會之球員因野手之失誤未成立出局時或其後記得分者。

87. 三振逃生 (STRIKEOUT-PASSED BALL)

無出局或一出局時一壘上沒有跑壘員之情況下或者二出局以後，擊球員空振第三好球或被宣告第三好球而沒有揮棒時，因捕手落接該投球，擊球員成為擊球跑壘員在未被觸球於身體或觸球於

一壘以前安全跑至一壘幸免被判三振出局者稱之。

88. 投失分 (CHARGE RUN TO PITCHER)

投手任內所失去之分數，是投手紀錄用語之一。前任投手所留跑壘員得分或後援投手所對付之擊球員所擊出之球因野手選擇使前任投手遺留之跑壘員出局，因此致使上壘之擊球員得分時，該得分應算為前任投手之失分。

(三) 訓練、指導用語

1. 後援守備 (BACK UP)

移動於接球者之後方準備阻止或處理原接球者所漏接或未能處理之擊球及傳球之守備行動稱之。

2. 假觸斃擊 (BASTARD BUNT或FAKE BUNT)

擊球員假裝觸擊之姿態引誘內野手向前衝然後突改為振棒斃擊，擬使擊球穿過內野手之間或其頭上者稱之。英文又俗稱為SLAP-BUNT。

3. 補位 (BASE COVER或COVERING)

野手為處理擊球、傳球或投球空出原負責之守備位置(壘)時，由其他野手入守該位置(壘)者稱之。

4. 反手遞傳 (BACK-HAND FLIP)

掌心向後或右手掌心向右，使用手腕關節輕輕遞送之傳球方式稱之。

5. 仰式滑壘 (FEET FIRST SLIDE)

腳在先(仰臥姿態)之滑壘方式稱之。

6. 俯式滑壘 (HEAD FIRST SLIDE)

頭在先(俯臥姿態)之滑壘方式稱之。

7. 屈膝式滑壘 (BENT-LEG SLIDE)

滑壘方式之一種。把曲膝腳放於另一腳大腿下面如坐下似地用曲膝腳之小腿外側部及臀部滑地，用上面之腳(膝蓋微曲，足跟離地)觸壘。此種滑壘具有較為安全及可迅速起來偷襲次壘之特點。

8. 坐立式滑壘 (POP-UP SLIDE或SITING STANDING SLIDE)

與屈膝式滑壘相同，只是觸及壘時迅速以下面之曲膝腳為支柱站立起來準備偷襲次壘者稱之。

9. 鈎式滑壘 (HOOK SLIDE)

滑壘方式之一種。為避開野手之觸殺用劈腿似地滑向壘之右側或左側，用後腿(曲膝、內側部向下、足腹面向後)之足部像鈎子似地鈎於壘包之角落。

10. 組合信號(暗號) (BLOCKING SIGNAL)

為使敵方不易破解起見，把各種複雜動作組合而成之信號稱之。又有(BLOCKING SIGN

)之稱。

11.閃光式信號(FLASH SIGNAL或FLASH SIGN)

時間很短如閃光似地發出之信號，例如摸頭、摸帽子、摸胸、摸腰帶等用一瞬間之動作所示者稱之。

12.持續式信號(HOLDING SIGNAL或HOLDING SIGN)

如握拳、握腰帶、交叉腿、手叉腰或其他固定之動作持續一段時間所發出之信號稱之。

13.改變投球拍速(CHANGE OF PACE)

使擊球員對擊球的正確時機引起錯覺有效的一種投球方法。如投變速球或者改變投球間息之長短，揮臂節拍的快慢，在快速球中間參入慢速球或連續投慢速球中突然投出快速球者亦稱為改變投球拍速。但第二次大戰後一般對於快速球之間投出之慢速球稱之。至近年對於一見似乎與快速球相同(尤其球體之旋轉)但球速緩慢之特殊球種亦稱之。又因CHANGE OF PACE之名稱太長故以變速球(CHANGE-UP)代之。實際上變速球是一種球種。

14.變速球(CHANGE-UP)

投球種類之一。把球體的背後部握於掌中，以大母指與小指或以大母指與無名指保持，如拉下窗簾似地用手掌與中間之三隻或二隻指腹使球體向上旋轉投出，擊球員一見很容易錯覺為上昇快速球，但實際上球速較緩慢因此容易發生過早揮棒的現象。與快速球，曲球同到為投手必修之三種球種。

15.快速球(FAST BALL)舊稱SWIFT-BALL

投球中最基本的球種之一。可分為①上昇速球(RISING FAST-BALL)②下沈速球(SINKING FAST-BALL)③滑速球(SLIDER)之三種。都以球之快速為主要效果。快速球與曲球、變速球為好投手必備之三種基本球種。

16.上昇速球(RISING FAST BALL或RISER)

快速球之一種。把食指與中指掛於球體兩條間隔最寬之線縫上之一條與線縫構成直角，大母指掛於正下方無名指與小指微曲掛於側下方，投出時以食指與中指使球體向上旋轉，以完全高肩投法投出，球至擊球員前會有上昇之現象。

17.下沈速球(SINKING FAST BALL)

快速球之一種。把食指與中指掛於球體兩條最窄間隔之線縫構成平行，大母指掛於正下方，無名指與小指微曲掛於側方，投出時手腕在最高處由外側向內側揮下，原來快速球是向上旋轉因此有上昇之現象是理所當然，但下沈速球是減弱球體向上旋轉的一種快速球。右投手所投出之球至右擊球員前會有下沈進入內側之現象。是使擊球員打成滾地球最有效之球種。

18.曲球(CURVE BALL)

投球種類之一。握球之要領與快速球相同，但食指、中指一般掛於球體兩條間隔最窄之線縫上構成平行者較多。中指隨着線縫緊握，手腕彎曲，手掌與球正對頭，肘關節上舉手臂成為L字

，肘關節通過肩時加上手腕的回轉以食指之腹面使球體向下旋轉。這種旋轉由側肩投法投出時成爲彎入內側或彎出外側之曲球。由高肩投法投出時成爲下墜球。

19.螺旋球 (SCREW-BALL 或 SHOOT-BALL)

投球種類之一，1920 年代美國以 SHOOT-BALL 稱之，但現在幾乎成爲死語，一般以 SCREW-BALL 稱之。投球時須把手臂與手腕由內側向外側如螺旋似地旋轉因此有螺旋球之稱。食指、中指稍偏掛於球體之內側，一般以高肩投法投出，用大母指使球體向左旋轉（右投手）從中指與無名指之間離手。右投手投出之球至擊球員前會彎入內側。

20.叉子球 (FORK BALL)

投球種類之一。如西餐所用之肉叉子一樣用食指與中指之間夾着球投出，少用手腕關節之力量，盡量壓着球體之旋轉，良好的叉子球一見相似指關節球，但其下沉之現象較指關節球銳利。叉子球無法以快速投出因此用於快速球之間作爲改變投球拍速之用。

21.指關節球 (KNUCKLE BALL)

投球種類之一。把食指與中指之指頭（指甲）垂直立於球體線縫上，指關節彎屈，以母指與小指保持球，也有使用食指、中指、無名指三指者。投出時伸直指關節推送球體（以手指彈出之感覺）。球體以極少旋轉之狀態投出，至擊球員前球速減弱而受重力之支配而起變化，以高肩投法投出時會下沉。

22.掌心球 (PALM-BALL)

改變投球拍速 (CHANGE OF PACE) 投法常用之一種球種。把球置於掌心中（如同掌心包球），手指自然微曲置於球之周圍，不以指頭持球，持球之重點在母指丘，投球之動作與快速球相似以母指丘控球，盡量壓着球體之旋轉，使近乎無旋轉狀態，球至擊球員前推送力量已盡，受重力影響而變化，使擊球員打成滾地球最有效之球種。

23.滑速球 (SLIDER)

快速球的一種。握球之要領與下沉速球大致相同，但食指與中指之位置偏於球體的外側，投出時兩指滑向外側使球體向側旋轉（如傳橄欖球時的球體旋轉）。右投手所投出之球至右擊球員會滑向外角，滑速球是一種快速小曲球，其彎曲之幅度不大，主要效果還是靠速度。

24.下沉球 (SINKER)

投球種類之一。球之握法與螺旋球相似，食指、中指稍偏掛於球體之內側，中指輕輕置於外側線縫之內側，投出時使球體向下旋轉，雖然其旋轉與曲球相同，但指頭不向身體之內側而須向外側投出，球須在最後之極限瞬間於身體之前方由中指之右側切出。球至擊球員前球速減弱球體會有下沉之現象。

25.攔截 (CUT-OFF PLAY)

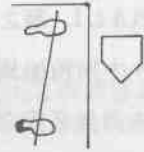
把傳向跑壘員企圖進取之壘的傳球由其他野手於途中攔截起來，企圖阻止其他跑壘員之進壘之行爲稱之。在中途攔截傳球者稱爲攔截手 (CUT-OFF MAN)

26. 繼傳 (RELEY THROW)

從外野傳回內野之球因距離太遠無法直接迅速而正確地傳至目標時，中間由另一野手接球後再傳至目標時稱之。

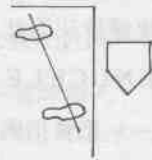
27. 閉鎖站法 (CLOSE STANCE)

擊球員在擊球區採取打擊準備姿勢時所站之後足（靠近捕手之足）比前足（靠近投手之足）遠離與足尖相對之擊球區內側線者稱之。這種站法之優點為腰部及手腕之回轉較大容易擊出長打。但因背向投手因此對投球之視角較窄，球棒先端所繞之弧度較大之關係對快速球不易應付為其缺點。



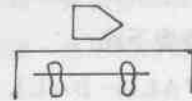
28. 開放站法 (OPEN STANCE)

擊球員在擊球區採取打擊準備姿勢時所站之前足（靠近投手之足）比後足（靠近捕手之足）遠離與足尖相對之擊球區內側線者稱之。這種站法之優點為對投球之路線看得清楚，但因事先腰部已經開向投手之關係，腰部之回轉較小，容易發生切擊之現象因此不易擊出長打。



29. 平行站法 (SQUARE STANCE 或 LEVEL STANCE)

擊球員在擊球區採取打擊準備姿勢時雙足之連接線與足尖相對之擊球區內側線平行者稱之。是最普遍而基本的站法。可避免閉鎖站法或開放站法所有之缺點。



30. 牽引式觸擊 (DRAG BUNT)

專指左擊球員向一壘方之觸擊球稱之。右擊球員向三壘方之觸擊球不稱為牽引式觸擊。右擊球員向一壘方之觸擊球稱為推送式觸擊。牽引式與推送式觸擊用於下列情形(1)一壘手之防守位置較深而企圖安全觸擊時。(2)觸擊帶跑或跑帶觸擊戰略時。

31. 推送式觸擊 (PUSH BUNT)

右擊球員向一壘方之觸擊球稱之。其他請參閱牽引式觸擊後段之說明。

32. 上振式揮棒 (UPWARD-SWING) 簡稱上揮

向上方之揮棒方式稱之。揮棒可分為水平，向下方，向上方之三種類型。一般以水平揮棒為最理想。但由於擊球員本身之體力及投球之高低等條件之差異可決定揮棒之類型。強而有力之全壘打者多半具有多少向上揮棒之傾向。但對於一般球員是不適合。

33. 平振式揮棒 (LEVEL-SWING) 簡稱平揮

向水平方向之揮棒方式稱之。是一般認為最基本而最理想之揮棒方式。

34. 下振式揮棒 (DOWNWARD SWING) 簡稱下揮

向下方之揮棒方式稱之。揮棒可分為向上方、向下方、向水平方向之三種類型。一般以向水平方向之揮棒為最理想。但近年因人工草皮球場之增設致使滾地球威力之增加因此有重視下振揮

棒之傾向。

35. 仰頭 (HEAD-UP)

揮棒擊球時未能對着投球保持頭部之固定 (注視投球) 而仰起頭者稱之。仰頭為空振之重大原因之一。

36. 輕擊練習 (PEPPER-GAME 或 PEPPER DRILL)

由二、三人為一組，由投球者在近距離輕投給擊球者作輕擊練習者稱之。其目的為身體的適應準備，提高眼睛與手之協調性，同時亦可作守備之練習。

日語稱為「トスバッティング」

(1) 開放式打擊練習 (FREE-BATTING)

打擊練習方式之一。投球者於近似正規之距離 (較正規距離少約五分之一) 向擊球者投出適當速度而易擊之好球，擊球員則盡力作自由打擊之練習者稱之。

(2) 正規打擊練習 (REGULAR BATTING)

打擊練習方式之一。投手就投手板向擊球員作正規之投球，捕手及其他野手就正規之守備位置，擊球員就擊球區作正規之打擊練習者稱之。

37. 軸心野手 (PIVOT-MAN)

係指雙殺時當軸心作用 (入壘接球後轉向別壘傳球) 之野手稱之。例如游擊手→二壘手→一壘手之雙殺中之二壘手或二壘手→游擊手→一壘手之雙殺時則游擊手稱為軸心野手。

38. 軸心腳 (PIVOT-FOOT)

投球、傳球、擊球時當為軸心之後腳稱之。如右投手之右腳，左投手之左腳稱之。

39. 自由腳或踏出腳 (FREE FOOT 或 STRIDING FOOT)

投球、傳球、擊球時邁向前面之腳稱之。如右投手之左腳，左投手之右腳稱之。

40. 上轉球 (UPWARD SPIN)

向上回轉之球稱之。以車輪之回轉來講是汽車後退時之回轉。如投上昇速球或變速球時須用上轉球。

41. 下轉球 (DOWNWARD SPIN)

向下回轉之球稱之。以車軸之回轉來講是汽車前進時之回轉。如投曲球時或下沈球時須用下轉球。

42. 側轉球 (FOOTBALL SPIN)

向側回轉之球稱之。像傳擲橄欖球時通常球體是側轉前進所以另有橄欖球旋轉之稱。如投滑速球時須用側轉球。

43. 反動揮臂投球 (PUMP WINDUP)

採取揮臂式投球時先利用雙手上下擺動之反動力作投球者稱之。其主要目的在於想獲取理想的揮臂節拍。但近年來多數投手認為「多餘之動作反而影響控球力」因此不作此種動作者逐漸增

加。

44. 不反動揮臂投球 (NO-PUMP WINDUP)

不作反動揮臂之揮臂式投球稱之。

45. 不向上揮臂投球 (NO WINDUP PITCHING)

投球時不把手臂向頭上擺而於胸前(身前)固定之狀態投出者稱之。

46. 觸擊帶跑戰術 (BUNT AND RUN)

投手之投球同時跑壘員跑向次壘，擊球員為協助其進壘作觸擊之一種連繫戰術稱之。觸擊帶跑戰術於球數不利於投手時(如三壞球沒有好球或一好球時)執行為理想。

47. 打帶跑戰術 (HIT AND RUN)

投手之投球同時跑壘員跑向次壘，擊球員為協助其進壘作揮擊之一種連繫戰術稱之。其主要目的為使跑壘員進壘而避免被雙殺所以不可擊成飛球，最理想者為一、二壘間之滾地安打。打帶跑戰術於球數不利於投手時(如三壞球一好球時)執行為理想。

48. 伊巴斯戰略 (EVARS SYSTEM)

芝加哥小熊隊之名二壘手伊巴斯所按出之戰略，當跑壘員在二壘時，擊球員採取假裝觸擊之姿態誘引三壘手衝向前面，協助跑壘員盜三壘之戰略稱之。

49. 滿壘戰略或馬提戰略 (MATTY SYSTEM)

舊金山巨人隊之名投手馬提 (MATTY SYON) 所發明之戰略。故意四壞球保送強打者使之成為滿壘，然後使下一位擊球員擊出平凡之滾地球，企圖施行雙殺之戰略稱之。

50. 誘出牽制戰術 (PICK-OFF PLAY)

引誘跑壘員離壘然後以牽制球企圖刺殺之行爲稱之。投手與游擊手取得連繫引誘二壘跑壘員離壘多一些，乘其不備傳球刺殺為典型之例子(投手先看二壘跑壘員，把頭轉回正面時為起點，心數1, 2, 3就轉向二壘傳球)。尚有捕手與游擊手，捕手與一、三壘手等連繫之誘出牽制戰術。

51. 強圖得分戰術 (SQUEEZE-PLAY)

無出局或一出局，跑壘員三壘時強硬執行觸擊企圖得分之行爲稱之。

52. 捨身強圖得分 (SUICIDE-SQUEEZE)

斷然積極執行之強圖得分稱之。三壘跑壘員視投手之投球動作開始時全速衝向本壘，擊球員則不管投球之好壞斷然執行觸擊者稱之。

53. 安全強圖得分 (SAFETY-SQUEEZE)

較為消極之強圖得分稱之。三壘跑壘員確實看到擊球員之觸擊球觸地才全速衝向本壘，擊球員則認為投球不好時不作觸擊，如擊球員未觸擊或觸擊成為凡飛球時三壘跑壘員不前進而速回三壘。這種安全強圖得分遇三壘跑壘員為快速跑壘員時用之。

54. 待機戰略 (WAITING SYSTEM)

一好球或二好球以前不揮棒，企圖等待四壞球之機會或增加投手之疲勞之戰略稱之。

四場地、設備、用具用語

1. 球 (BALL)

棒球為圓形，以橡膠、軟木或類似此種材料為蕊，用線捲包，表面並以馬皮或牛皮兩片包縫製成。其圓周不得少於 22.9 公分 (9 吋)，亦不得大於 23.5 公分 (9 ¼ 吋)，重量不得少於 141.8 克 (5 英兩)。亦不得多於 148.8 克 (5 ¼ 英兩)，球表面為白色。

2. 球棒 (BAT)

球棒為圓形，用堅韌之一根木材製成或用兩根或兩根以上木片併合製成其表面須平滑，長不得超過 42 吋 (106.7 公分) 最粗部分之直徑不得超過 2 ¾ 吋 (7.0 公分)，業餘棒球聯盟得使用金屬製球棒。

3. 壘包 (BAG · CANVAS · SACK)

白色帆布製成，內部充填柔軟的材料。其寬度為 15 吋平方，厚度為 3 吋至 5 吋。

4. 本壘板 (HOME PLATE)

以五角形之橡膠平板製成，其頂點之角度為 90 度，兩邊各為 12 吋，最寬之一邊為 17 吋向投手板。

5. 投手板 (PITCHER'S PLATE)

由長 24 吋 (61 公分)，寬 6 吋 (15.2 公分) 之長方形白色橡膠平板製成。

6. 後擋設置 (BACK STOP)

為用以容易擋住捕手漏接之球使比賽不中斷，於捕手之背後所設置之牆壁或圍網，公認規則規定本壘至後擋設置之距離不得少於 60 呎。

7. 後擋網 (BACK NET)

後擋設置 (BACK STOP) 以網子所製成者。

8. 擊球區 (BATTER'S BOX)

擊球員攻擊時應站之區域。

9. 壘指導區 (COACHER'S BOX)

設於一壘方與三壘方之內野界外場區，攻擊方之壘指導員作指導時應站之區域。

10. 活動屋頂球場 (COVERED STADIUM)

全天候型球場 (不受天候影響之球場) 之一種，屋頂不固定而使用布棚製成並開閉自在者。

11. 圓屋頂球場 (DOMED STADIUM)

屋頂為圓形而固定之全天候球場。

12. 手套 (GLOVE)

棒球守備時接球所用之手套，可分為 (1) 內野手用，(2) 外野手用，(3) 一壘手用，(4) 捕手用手套。

13. 頭盔 (HELMETS 或 HEAD-GEAR)

攻擊方在打擊或跑壘時為保護頭部戴在頭上者。可分為無護耳頭盔與有護耳頭盔。

14. 有護耳頭盔 (EAR-FLAP HELMET)

有保護耳部設置之頭盔，規則 1 之 16 規定乙級聯盟及甲級聯盟之新進球員在打擊中須戴附有護耳之頭盔。

15. 護身或護胸 (CHEST PROTECTOR)

捕手或主審用以保護上身之護具。主審所用之護身可分為外用護身 (OUT-SIDE PROTECTOR) 及內用護身 (IN-SIDE PROTECTOR OR CHEST PROTECTOR) 外用護身為橡膠袋注入空氣附有肩帶掛於胸前者。內用護身為相似捕手用護胸較為小型附有橡膠製之護肩及護肱者。

16. 護腿 (LEG-GUARDS)

捕手及主審用以保護小腿之護具。

17. 護擋 (SUPPORTER OR PROTECTOR CUP)

捕手或主審用以保護外陰部之護具。附有膠製或不銹鋼之蓋子裝在具有彈力之鬆緊袋中。

18. 護面 (MASK)

捕手或主審用以保護面部之護具。可分為粗條式護面 (BAR-MASK) 與鋼條式護面 (WIRE-MASK)。

19. 計數錶 (INDICATOR)

主審拿於手中計好壞球之數目及出局數目之小錶。

20. 板刷子或壘刷子 (PLAT-BRUSH)

主審或壘審用以刷清本壘板或壘包之小刷子。

21. 投手崗 (PITCHER'S MOUND)

內野中央以投手板前緣中央為圓心所構成之直徑 8 呎之斜度均等之圓形小丘 (投手板高出平面 10 吋)。

22. 候擊球圈 (BATTER'S CIRCLE)

輪及打擊之下一位擊球員等候之位置，是位於捕手區後線 (離中央約 37 呎) 左、右各一，直徑 5 呎之圓圈。

23. 拋擊圈 (FUNGO-CIRCLE)

為避免賽前本壘附近場地被破壞，在擊球區與候擊球圈之中間為教練 (拋擊球) 所劃定之圓圈。

24. 三尺線 (THREE-FOOT LINE)

由本壘與一壘之中間起離界外線之外側三尺向一壘所劃成之平行線。其作用為裁判適用規則 6 : 05 (K) 即對一壘傳球時，擊球跑壘員於本壘、一壘間之後半，跑出三尺線外側或跑於界外線

內側而妨碍傳球時應判出局之規定所劃成之。

25. 界外線 (FOUL-LINES)

連接本壘與一壘延長至外野與連接本壘與三壘延長至外野為判別界內區與界外區所劃定之線，界外線之本身屬於界內區。

26. 線柱 (FOUL-POLE)

立於外野圍牆界外線上，為判別飛球是從界內或界外越出外野所設立之白色標杆。

27. 禿頭球場 (SCALPED-FIELD)

內野部分沒有種植綠草之球場。

28. 滑壘練習坑 (SLIDING-PIT)

練習滑壘所用之場所。約 5 公尺平方，深約 1 公尺，裝細沙上面加木屑，並設有固定壘包之設備。

29. 組合式打擊籠 (PORTABLE BATTING-CAGE)

拆組自由方便之打擊練習用網籠。

30. 投球機器 (PITCHING-MACHINE)

練習打擊時代替投手作投球之機器。

31. 教練棒 (FUNGO-BAT or FUNGO-STICK)

守備訓練時教練拋擊時所用之棒子，比一般球棒細而輕另稱拋擊棒，日語稱之ノックバト。

32. 無指手套 (MITT)

捕手所用之圓形手套，可分為鉸鏈型 (Hinged-glove) 即由中央分開者與不鉸鏈型 (Non-hinged-glove) 兩種，鉸鏈型便于單手接球。

33. 內野防水布 (GROUND-SHEET)

蓋在內野上面防雨用之膠布。

34. 背屏 (BACK SCREEN)

為了保護擊球員在擊球區等待投球時不受正面視線之干擾而設立於中外野中央圍牆後面之長方形屏牆 (因為屏牆之前後都沒有觀眾所以不會干擾擊球員之視線而使能把注意力集中於投球之來路)。

35. 凹頭球棒 (CUP BAT)

棒頭 (棒之先端) 如杯子似地挖個洞者。規定請參閱規則 1.10 (D)。

(四) 組織、制度用語

1. 聯盟 (LEAGUE)

主辦比賽之組織機構 (以地區或職業性質或年齡、技術程度等分別聯合若干球隊所結成之)。

2. 聯盟理事長 (LEAGUE PRESIDENT)

聯盟會之最高負責人。

3. 經理 (MANAGER)

在球場上持有對該球隊之支配權及完全責任者。是球隊當局指定與裁判員或對方協議的代表，球員亦得被指定為經理。

4. 球探 (SCOUT)

專屬於某球隊到外採找好球員並推荐给自隊為業者。

5. 新人選配制度 (DRAFT-SYSTEM)

美國職業棒球機構，為新人球員之公平分配為目的所採用之制度。依照大聯盟球團（包含其所屬系列下之小聯盟球團）去年度名次之逆順序輪流指名新人球員獲取交涉權之制度。

6. 被選配人 (DRAFTTEE)

依照新人選配制度被選配之新人球員稱之。

7. 指選人或指選球團 (DRAFTER)

在新人選配會議中指名某新人球員而獲交涉權之球團稱之。

8. 榮譽殿堂或榮譽紀念堂 (HALL OF FAME)

為紀念對棒球之發展有特殊功勞者而設立於美國紐約州庫巴斯城之紀念堂。陳列有球史上之種種紀念品與參考資料。

9. 大聯盟或甲級聯盟 (MAJOR-LEAGUE)

美國職業棒球最高級比賽之組織機構。有國家聯盟與美國聯盟，各擁有12個球團及14個球團。

10. 小聯盟或乙級聯盟 (MINOR-LEAGUE)

美國職業棒球培養中級球員之訓練機構，同時也舉辦乙級聯盟之比賽，依實力之程序分為3A（最強），2A，A，新手之四級。

11. 教導聯盟或養育聯盟 (INSTRUCTIONAL-LEAGUE)

在10月至11月由大聯盟之各球團從自己之乙級球隊（球員養育所）中選拔球員組成球隊於阿利桑納州，弗羅里達州等地組成之臨時聯盟，以指導訓練為主旨展開比賽。與12月至1月在中美舉行之冬期聯盟有所不同。

12. 冬期聯盟 (WINTER LEAGUE)

在中美國家於12月至1月間所舉行之半職業性棒球賽之組織機構。

13. 美國聯盟 (AMERICAN LEAGUE)

美國職業棒球大聯盟之一，成立於1900年。1901年開始舉辦聯盟賽，因成立之年度較國家聯盟為遲，因此有年幼聯盟 (JUNIOR CIRCUIT) 之俗稱。

目前擁有屬於東區之巴爾的摩金鶯隊、底特律虎隊、波士頓紅襪子隊、紐約揚基隊、密爾瓦基釀酒隊、克利夫蘭印地安隊、多倫多青島隊及屬於西區之奧克蘭靚技隊、堪薩斯市皇家隊、芝加哥白襪子隊、加州天使隊、密里蘇達雙生子隊、德州遊騎兵隊、西亞圖馬里拿斯隊等共14隊

14. 國家聯盟 (NATIONAL LEAGUE)

美國職業棒球大聯盟之一。成立於 1876 年 2 月 2 日。因成立之年度較美國聯盟為早，因此有年長聯盟或老聯盟 (SENIOR CIRCUIT or OLD LEAGUE) 之俗稱。目前擁有屬於東區之匹茲堡海盜隊、聖路易紅雀隊、芝加哥小熊隊、紐約都市人隊、蒙特利爾博覽會隊、費城非力士隊及屬於西區之舊金山巨人隊、洛杉磯道奇隊、亞特蘭大勇士隊、辛辛那提紅人隊、休斯頓太空隊、聖地牙哥教士隊 (教士隊) 等共 12 隊。

15. 國家協會 (NATIONAL ASSOCIATION)

美國之棒球界為保護乙級聯盟或業餘聯盟之共同利益而設立之統合組織。

16. 中央聯盟 (CENTRAL LEAGUE)

日本職業棒球大聯盟之一。成立於 1950 年 (昭和 25 年) 所屬球團有讀賣巨人隊、中日龍隊、養樂多燕隊、廣島東洋鯉隊、阪神虎隊、橫濱大洋鯨隊等共 6 隊。

17. 太平洋聯盟 (PACIFIC LEAGUE)

日本職業棒球大聯盟之一。成立於 1949 年 (昭和 24 年) 所屬球團有阪急勇士隊、近鐵水牛隊、日本火腿鬥士隊、南海鷹隊、西武獅子隊、羅德獵戶星座隊等共 6 隊。

18. 阿魯蘇馬斯裁判學校 (ALSOMERS SCHOOL FOR UMPIRE) 設立於美國弗羅里達州迪特拿比基之名門私立裁判學校。創設人兼校長為阿魯蘇馬斯，普通修業期間為六個星期。

19. 棒球裁判學校 (BASEBALL UMPIRE DEVELOPMENT)

由美國棒球機構出資，派遣大聯盟之現役裁判擔任指導員之公立裁判學校。

20. 全美職業棒球冠軍賽 (WORLD SERIES)

美國職業棒球總冠軍爭奪賽。由美國聯盟與國家聯盟之冠軍隊作七戰四勝來決定該年度之總冠軍。

21. 全日棒職業冠軍賽 (日本シリーズ)

日本職業棒球總冠軍之爭奪賽。由中央聯盟與太平洋聯盟之冠軍隊作七戰四勝來決定該年度之總冠軍。

22. 自由契約制 (FREE AGENCY)

1975 年經聯邦法院裁定，在美國職業棒球大聯盟之同一球團在籍六年之球員可與提供最高薪金之球團作自由契約之制度。獲這種自由契約權之球員稱之，自由契約人 (FREE AGENT)