

BASEBALL – GLOSSARIO 2018

A

A, AA, AAA: Le tre leghe in cui è organizzato il baseball professionistico minore; normalmente le squadre sono affiliate ai club di Major League.

Aboard (Abordo): corridore in base, a bordo in gergo marinaro.

Ace: il miglior lanciatore della squadra, normalmente il partente.

A 5 \$ ride in a yellow cab: una corsa in taxi fuoricampo lunghissimo.

Alligator mouth and humming bird ass: “bocca da alligatore e sedere da colibrì”: giocatore che parla molto, ma non ha il coraggio di agire.

Angle of delivery: angolo formato dal braccio del lanciatore rispetto alla perpendicolare del corpo per effettuare un lancio di sopra, di tre quarti, di fianco di sotto.

Arm: braccio.

Artificial turf: tappeto, erba artificiale; campo sintetico.

Assist (Asistencia): passaggio della palla fra difensori per ottenere l’eliminazione.

Assock: base.

Airhead: chi ha dell’aria al posto del cervello; testa vuota, picchiatello.

Arms: braccia; complesso dei lanciatori di una squadra. Una squadra “con buone braccia” è molto probabilmente competitiva.

Around de horn: un doppio gioco, un tentativo di doppio gioco terza-seconda-prima. L’espressione deriva dal periplo del continente africano attraverso il Corno d’Africa (penisola di forma triangolare sul lato est del continente africano, che si protende, a forma di corno, nell’oceano Indiano e nel golfo di Aden).

Aspirin tablet: un lancio così veloce che fa apparire la palla piccola come una pastiglia, quando arriva al piatto. Un lancio può essere chiamato anche “pillola”, “che fa il fumo”, caldo, caldissimo, benzina e simili.

At ‘em ball: lancio che produce una battuta che va direttamente a un interno; si dice di un lanciatore fortunato.

Athletic supporter: sospensorio.

Away (Fuera): numero degli eliminati.

B

Babe (Gordo): ciccione, giocatore grasso, ragazzone.

Babe Ruth: sinonimo di fuoricampo, dal nome del campione.

Back to the box: bella battuta che taglia il monte e che normalmente fa un rimbalzo in campo esterno.

Backstop: recinzione dietro casabase; ricevitore.

Back up: copertura; difensore che si posiziona dietro chi sta per prendere la palla.

Bad-ball hitter: si dice di un battitore che viola le regole cardinali (mai girare un brutto lancio), girando lanci all'esterno del piatto, che si trasformano, nonostante ciò, in battute valide. Yogi Berra e Roberto Clemente sono stati eccellenti battitori di brutti lanci.

Bad boiler: aver il male stomaco, trovarsi in difficoltà in certe situazioni.

Bad hands: mani non buone; giocatore che ha difficoltà nel raccogliere e tirare la palla.

Bad hop: una rimbalzante che colpisce un sassolino o si muove in modo erratico, per cui è difficile da giocare. Uno dei più famosi rimbalzi della storia, accadde nella settima partita delle World Series quando gli Yankees erano in vantaggio sui Pirates per 7-4; nell'ottavo inning al Forbes Field di Pittsburgh. Dopo la valida di Gino Cimoli, sostituto battitore, Bill Virdon effettuò una bella battuta sull'interbase Tony Kubek: Un doppio gioco sembrava possibile, ma la palla fece un rimbalzo imprevisto e colpì in gola Kubek. I Pirates colsero il colpo di fortuna segnando cinque punti per poi vincere 10-9. Una valida su un cattivo rimbalzo è detta "una battuta del sasso" (*a base on stones*).

Balk: fallo (di pedana) del lanciatore, movimento del lanciatore al di fuori del RTG.

Ball (Bola): palla, lancio fuori dalla zona dello strike (non sventolato).

Ball game (juego): partita di baseball. Una partita può avere un numero diverso di inning per campionato e/o categoria. **P. regolamentare:** non vi sono state interruzioni; le squadre non sono in pareggio. **P. interrotta:** se sono stati giocati 5 inning e le squadre non sono pari, oppure 4½ inning, se la squadra di casa è in vantaggio, la partita diventa regolare. Se l'interruzione è provocata da limiti di tempo (FIBS), oscurità, mancanza di luce artificiale, condizioni atmosferiche avverse, coprifuoco, se una partita già regolamentare è interrotta mentre in un inning non completato, la squadra ospite è in vantaggio, oppure se la partita già regolamentare è in parità, **la partita è sospesa e va ripresa** dal punto esatto in cui è stata interrotta. **P. non valida (da rigiocare dall'inizio):** se non sono stati completati 5 inning o se dopo 4 o 4½ la squadra di casa è in svantaggio, la partita interrotta non può essere considerata regolamentare. Il numero minimo di inning è per categoria è stabilito da RTG e RAA.

Ball with eyes on hit: una lenta rotolante che elude il tentativo di presa di due interni. Sembra che la palla abbia gli occhi per eludere i difensori.

Baltimore chop: una palla che colpisce la fronte del piatto e s'impenna, permettendo al battitore-corridore di raggiungere la prima, mentre i difensori attendono senza speranze la ricaduta della palla. I Baltimore Orioles negli anni Novanta del XIX secolo – Willie Keeler e John McGraw, in particola-

re – battevano la palla in questo modo, proprio per produrre rimbalzi tanto alti da essere indifendibili, dando origine alla espressione. Il più delle volte, però, è una battuta accidentale.

Band box: Un campo in cui la distanza fra casabase e recinzione esterna è molto corta, agevolando i fuoricampo. Il termine deriva dalle allocazioni in cui erano sistemate le bande musicali per intrattenere la gente agli inizi del Novecento. I campi attuali sono più grandi, per cui il termine è passato in disuso.

Banjo hitter: una battuta valida che deriva dallo scarso contatto con la palla, che è simile al suono del “pizzicato” di un banjo, A causa dell’incompleto contatto la palla è battuta debolmente verso un interno o davanti agli esterni. Maury Wills (Dodgers) era un “banjo hitter”, ma non perché effettuava questo tipo di battuta, ma perché suonava il banjo in un locale notturno.

Bang bang: arrivo sul filo di lana. L’espressione può essere utilizzata anche in relazione ad un giudizio arbitrale (arrivo contemporaneo).

Barber: lancio che rade il volto del battitore (vedi “brushback pitch”).

Barber (Jugador de barrio): giocatore chiacchierone, molto loquace .

Barrel: la parte più spessa della mazza, verso la punta.

Base hit (Sencillo, Imparable): battuta valida.

Base line: corsia, cioè lo spazio dentro il quale può muoversi il corridore per raggiungere una base.

Bases loaded: basi piene.

Base on balls (Boleto gratis): base gratuita, per ball.

Baseball Annies: ragazze che seguono le partite poiché interessate ai giocatori.

Bases full, jammed(Casa llena): basi piene.

Basket catch: battuta che rimbalza all’altezza della cintura, molto vicina al corpo che viene presa col guanto rivolto all’insù, come un cestino: Considerata una presa rischiosa e spettacolare, è stata resa popolare da Willie Mays.

Bastard play: finta di smorzata seguita da una sventolata (vedi “slash”).

Bat (Bate): mazza. Una mazza regolamentare è normalmente costruita in un pezzo unico di legno o in metallo previsto dal RTG Le mazze variano per peso e lunghezza Esistono regole particolari per certi campionati o leghe.

Battery: batteria; combinazione lanciatore-ricevitore.

Batter's box (Cajon de bateo): area in cui deve stare il battitore; per ogni campionato o lega può essere previsto un certo tipo di box.

Batting average (Promedio de bateo, pcentage de bateo): media battuta; battute valide x 1000/turni, alla battuta.

Batting order: ordine di battuta.

Battery: lanciatore e ricevitore; termine preso dal gergo militare.

Batting cage: tunnel di rete per l'allenamento alla battuta, a lato del campo o in palestra.

Batting tee: supporto ove collocare la palla per allenarsi a battere o giocare ("Tee Ball").

BB: uno dei tanti modi per definire un lancio talmente difficile da valutare da farlo sembrare diretto alla testa, quando il battitore si prepara a girare.

Beanball: un lancio deliberatamente indirizzato alla testa del battitore, se, a giudizio dell'arbitro, è intenzionale, il lanciatore viene espulso dalla partita. Il termine non viene dal baseball. Un battitore deceduto per una palla in testa è stato Ray Chapman (Indians) colpito alla tempia da Carl Mays il 17 agosto del 1920. Chapman si alzò, fece due passi verso la prima e si accasciò. L'uso dell'elmetto è iniziato negli anni Sessanta.

Beanball (month): si dice del mese d'Agosto, quando il gioco tende a degenerare, poiché i lanciatori cominciano a risentire della stanchezza, per cui ci sono più battitori colpiti (Leghe professionistiche).

Beat out (Hit de piernas): battuta nel campo interno che permette al battitore di raggiungere la base salvo, senza errori o scelte della difesa; battuta valida

Bees on the bat: api nella mazza; fitta trasferita alle mani del battitore dalla troppa vibrazione della mazza. La vibrazione è dovuta alla palla che viene colpita fuori dal centro della mazza, in particolare sull'impugnatura o verso la punta della mazza; si produce maggiormente quando c'è freddo. Il problema è diminuito dall'uso di guanti per la battuta.

Belt: sinonimo di battuta valida.

Bench jockey: il buffone della panchina; chi ride o mette in ridicolo gli avversari e/o gli arbitri, standosene al sicuro dentro al *dugout* (panchina). Alcuni esempi: Eddie Stanky, secondabase dei New York Giants e Gene Mauch, ex allenatore degli Angels.

Bench warmer: scaldapanchina, panchinaro, giocatore che gioca raramente in partita.

Bent leg slide: scivolata ad uncino.

Big bill: il salto finale di una rimbalzante, che si eleva fino all'altezza del cappellino quando l'interno si accovaccia per raccoglierla meglio.

Big inning: strategia di attacco mirata alla realizzazione di molti punti in una ripresa.

Big show: Le Major Leagues, per chi gioca nelle serie minori.

Bingle: una battuta valida accidentale.

Bird dog: cane da uccellazione; uno scout part-time, o un entusiasta del baseball che scopre e/o aiuta a segnalare talenti per gli scout a tempo pieno.

Black Betsy: sinonimo di mazza dal nomignolo della mazza di Babe Ruth; fuoricampo.

Blast: sconfiggere, segnare il punto della vittoria.

Bleachers: gradinate; posti a sedere normalmente di legno senza schienale, posti dove la vista non è tanto buona e in pieno sole. Il termine indica anche la panca da palestra.

Bleeder: battuta valida senza forza. Può trattarsi di una lenta rotolante che si ferma a un terzo della linea fra le basi, una palla che ballonzola davanti all'interno, o una debole volata che cade davanti all'esterno. Si tratta di un sarcasmo: la palla si muove come se stesse perdendo sangue, energia. I giocatori usano la definizione "wipe the blood off it" ("tiragli via il sangue").

Blind Tom: l'arbitro.

Bloop, blooper: una modesta volata che finisce alle spalle dell'interno e davanti all'esterno, prodotta da una mazza che fa "bloop". Termini simili sono *wounded duck* (anatra ferita), *quail shot* (quaglia colpite da una fucilata), *parachutes* (paracadute) e *Texas League single*.

Blow it past him: lancio che un battitore non riesce a colpire poiché troppo veloce.

Blue darter: una battuta tesa tanto veloce che pare sprigionare una fiamma azzurra di gas.

Bobble: errore meccanico; tentativo di presa della palla, che però finisce per saltellare fra mano e guanto, per poi cadere.

Boiler: caldaia, stomaco.

Boner: imbarazzante errore mentale, una giocata fatta da una testa vuota, come se il cervello non esistesse. Esempi. Un corridore che sbaglia pensando che ci siano due eliminati, corre su una volata facilmente prendibile e ciò lo fa diventare il secondo eliminato di un doppio gioco. Joe Garagiola ricordava che una volta, trovandosi in terza, attonito vide il corridore di seconda tentare di rubare la terza. Dopo la scivolata, Garagiola gli chiese "Dove vuoi andare?". "Indietro, in seconda, se mi dici di farlo". La più famosa giocata da testa vuota fu quella di Fred Merkle (Giants), corridore in prima che omise di avanzare in seconda dopo una valida determinante per la vittoria. Pensando che la partita fosse finita, Merkle semplicemente uscì dal campo. Johnny Evers dei Cubs chiamò la palla e toccò la seconda. Merkle venne eliminato, annullando il punto. Questa giocata senza cervello costò ai Giants la vittoria in campionato.

Bonus baby: un giovane, spesso un adolescente che è pagato tanti soldi per indurlo a firmare il primo contratto da professionista. Il termine divenne comune negli anni Cinquanta e nei primi anni Sessanta, quando le squadre maggiori facevano a gara per accaparrarsi i giovani talenti; scomparve virtualmente negli anni Settanta con l'avvento dei contratti (*baseball draft*). Un giocatore che ha firmato un preliminare di contratto (*draft*) oggi può firmare con la squadra che lo ha scelto, oppure aspettare a firmare un successiva. Per essere scelti un giocatore deve rispondere a certi criteri, come:

Essere residente o aver avuto un'educazione negli Stati Uniti d'America, Canada, o in una delle aree insulari degli Stati Uniti d'America come Porto Rico. I giocatori di altri stati non possono essere scelti, e possono essere ingaggiati da una squadra qualsiasi.

Non aver mai firmato un contratto nella lega maggiore o in quella minore.

I giocatori del liceo sono idonei solo dopo il diploma e se non hanno frequentato il college.

I giocatori che frequentano un percorso quadriennale in un college o in un'università sono idonei dopo tre anni dall'inizio della carriera scolastica o dopo il loro 21° compleanno (in base a cosa avviene prima).

I giocatori dei Junior e community college possono essere scelti in qualsiasi momento.

L'ordine generale di scelta è inverso rispetto alla posizione ottenuta in classifica nella stagione precedente. Se due squadre terminano con un punteggio uguale, viene considerato l'anno precedente ancora; il team con il record peggiore ha la prima scelta.

Oggi gli ingaggi iniziali sono elevati, ma nel 1953 Johnny Antonelli (Giants) ebbe 65.000 \$, una cifra enorme all'epoca, che però fu ripagata dalle sue prestazioni negli anni successivi. Una situazione opposta, rimasta famosa, si ebbe con Paul Pettit, un lanciatore che ebbe 100.000 \$ nel 1955, ma che vinse una sola partita per i Pirates.

Boot: un errore su una rimbalzante; normalmente la palla scappa dal guanto del difensore, mentre questo pensava di averla presa.

Boost: commettere un errore, nel senso di perdere una opportunità.

Bottom: parte inferiore, la seconda metà di un inning.

Bounce: rimbalzo della palla battuta, piuttosto basso;

Bouncing ball: rimbalzante.

Box score: referto del classificatore (scorer).

Breck: cambiamento di direzione, interruzione

Breacking ball/pitch: lanci curvi in cui la palla cambia di piano.

Brushback (Tirar para adusta): traducibile con “palla dentifricio”. Lancio con cui si intende far allontanare dal piatto il battitore, ma non con l'intenzione di ammazzarlo. Sal Maglie (Dodgers) utilizzava molto un lancio che sfiorava le guance dei battitori, per cui venne soprannominato *The Barber* (il barbiere).

Bug on the rug: una palla che si muove qua e là, rimbalzando, in mezzo a due esterni, come se corresse su un tappeto d'erba artificiale. L'espressione fu introdotta da Bob Price, cronista dei Pittsburgh Pirates, quando prevalse l'uso di campi con fondo artificiale.

Bullpen (Jaula del lanzador): un'area delimitata in cui i lanciatori di rilievo si riscaldano durante la partita. L'origine è incerta, ma potrebbe derivare dalle insegne pubblicitarie della Bull Durham (tabacco), presente dal 1909 in 150 stadi. Normalmente i cartelloni che riportavano la figura di un toro, venivano posti sull'esterno sinistro, dove i lanciatori si scaldavano. Antecedentemente (1877) il bullpen era l'area senza recinzione dove giocavano gli esterni.

Bunt (Toque de bola): smorzata

Bush: di bassa lega, dalle caratteristiche di un giocatore dei campionati minori; vale anche per allenatore, campo o città. *Bush*, originariamente, aveva il significato di ordinario, incolto. – **League:** lega minore, dilettantistica.

Busher: giocatore proveniente dalle leghe minori.

Butterflies: sensazione di disagio allo stomaco dovuta alla tensione prepartita.

Butterfly: lancio dalla traiettoria estremamente erratica come quella di una farfalla in volo (palla di nocche, forchtta).

C

Cactus League: torneo di allenamento primaverile in Arizona.

Calisthenics: esercizi a corpo libero.

Can of corn: una volata di facile presa per un esterno; “Facile come prendere del popcorn da un cono”, come diceva il cronista Bop Price.

Can't miss: “che non può sbagliare”; chi possiede giovinezza e talento tali da portarlo al più grande successo.

Cantaloupe: melone cantalupo; un sinonimo di palla.

Canvas: cuscino, base.

Carpet: campo (tappeto) sintetico, talvolta detto *ersatz grass* (surrogato dell'erba, erba artificiale). I rimbalzi sono più precisi, ma più marcati, tali da superare la testa degli esterni, cosa che normalmente non accade con l'erba naturale.

Carry: distanza, profondità di una battuta, che dipende non solo dalla potenza con cui la palla è colpita, ma anche dal vento, densità e umidità dell'aria. La situazione muta giornalmente e varia da un campo all'altro.

Catch him leaning: cogliere un corridore fuori base, normalmente in prima, mentre prende il vantaggio e si inclina verso la base da conquistare, evidenziando in anticipo se intende rubare, o rientrare sulla base di partenza.

Catcher (Receptor): ricevitore.

Caught looking: finire al piatto guardando un lancio che attraversa la zona e diventa il terzo strike. Il cronista Arch McDonald diceva che era “proprio diretto a Brooklyn”.

Center fielder (Jardinero central, Guarda bosque): esterno centro.

Change of pace: cambio di velocità nei lanci allo scopo di mettere il battitore fuori tempo, cambio di velocità.

Change up: cambio di velocità.

Chatter: incoraggiamento degli esterni al lanciatore e tenere tutti svegli. Ora ciò non è più comune come una volta.

Chest-protector (Pechera): pettorina.

Chin music: “Let's hear a little chin music out there”, musica per il mento del battitore; lancio da KO, poiché passa molto pericolosamente vicino al mento del battitore. Le regole ora sono tali da rendere questo lancio raro. Negli anni Cinquanta, quando i lanciatori erano più aggressivi, Don Drysdale, dei Dodgers, era molto versato in questa “musica per il mento”. Una volta, dopo aver subito un paio di fuoricampo da Hank Aaron, Drysdale eseguì un lancio che colpì Aaron alla schiena. Il giorno dopo, durante l’allenamento in battuta preparata, gli gridò “Scusami Hank, se ieri ti ho colpito nella schiena”. Aaron rispose educatamente che non c’erano problemi, ma Dan ribadì: “Intendevo lanciarti sul collo”.

Choke: impugnatura accorciata della mazza, mani verso la parte più spessa (*barrel*); modo per poter controllare meglio la sventolata e colpire la palla.

Choke hitter (Chocador): battitore che impugna la mazza diversi centimetri sopra il pomolo, dando l’impressione di prendere uno per il collo e strozzarlo. Chi usa questa impugnatura corta sacrifica la potenza per avere più controllo.

Circuit clout (Jonron de piernas): fuoricampo interno.

Circuit slugger: fuoricampista -

Circus catch: presa spettacolare, che richiede uno sforzo eccezionale. Originariamente aveva un significato negativo, poiché giocatori di bassa levatura facevano sembrare difficili normali giocate: roba circo, quindi. L’espressione risale alla fine dell’Ottocento.

Clang: termine onomatopeico; un cattivo difensore, che pare abbia le mani di ferro o di pietra, tanto che si sente il rumore della palla quando rimbalza fuori dal guanto (parola onomatopeica). Nel 1963, Dick Stuart, primabase dei Red Sox, venne chiamato il “Dr. Strange-glove” (Dottor Guanto-strambo). Una volta Art McKennan fece il tradizionale annuncio pria dell’incontro, ricordando che “Chiunque interferisca con una palla in gioco sarà espulso dallo stadio”. Danny Murtaugh, manager dei Pirates, si girò verso il dugout e disse: “Spero che Stuart non pensi che si sia rivolto a lui”.

Clean the bases (Limpia les bases): ripulire le basi; battere un fuoricampo con corridori in base

Cleanup: il quarto in battuta che ha il compito di ripulire le basi con battute potenti. Lou Gehrig e Hank Aaron sono rimasti famosi per questo. Il più grande nel ruolo di “spazzolatore” è stato Babe Ruth, che però era terzo in battuta.

Cleats: tacchetti metallici delle scarpette Scarpe da baseball

Clink: errore meccanico

Closed stance: posizione di attesa chiusa; il battitore ha il piede anteriore più vicino al piatto di quello posteriore.

Clothes line, liner: battuta che fila dritta come la piega di un vestito.

Clubhouse lawyer: giocatore che esprime ai compagni spesso le proprie opinioni sulle necessità di rivedere il modo in cui sono trattati i giocatori; un sindacalista senza sindacato. Ciò capitava un tempo, quando il trattamento era molto diverso da quello odierno (ora c’è la Major League Players Association).

Clutch: momento della partita in cui un giocatore è chiamato a una azione cruciale, risolutiva.

Clutch hitter: battitore dalla speciale prerogativa di battere nei momenti decisivi, cioè quando ci sono corridori sulle basi.

Coach: assistente allenatore, anche per compiti specifici (lanciatori, ricevitori, battitori, ecc.).

Collar: si dice di un battitore che in una partita non ha fatto valide: “porta il guinzaglio”.

Come-backer: palla ribattuta direttamente sul lanciatore.

Complimentary runner (Corredor emergente): sostituto corridore E un caso particolare in cui, previo accordo, il corridore viene utilizzato al posto di un battitore-corridore solo nel caso in cui questi raggiunga una base. Corre soltanto: è, più precisamente, un corridore supplementare. Viene usato in leghe di college e università americane e nel Softball per sostituire il ricevitore.

Corner: angolo, spigolo del piatto; La parte più vicina al battitore; *inside corner:* spigolo interno; mentre la parte più lontana è *outside corner*.

Count: il numero dei ball e degli strike sul battitore; conteggio. Il primo numero indica i ball, il secondo gli strike.

Counter (Carrera): punto.

Cousin: una squadra o un lanciatore che, inesplicabilmente, sono facile vittima di un avversario. Si può essere vittime designate per l'uno e giustizieri per un altro. La squadra di Kamsas City è stata la vittima designata del Baltimora dal maggio 1969 al giugno 1970, perdendo 23 partite consecutive. Steve Carlton, poi entrato nella Hall of Fame, è stato una vittima dei Reds: lo hanno battuto 18 volte su 29.

Cripple: un lancio dopo tre ball e zero strike, o tre ball e uno strike; il lanciatore deve spedire la palla nella zona di strike, per evitare di regalare una base. Per avere più controllo, la velocità diminuisce, per cui il lancio diventa “handicappato”.

Cross fire: lancio attraverso il corpo nel senso che il lanciatore fa un passo molto laterale dalla parte della mano, che rilascia di “sidearm” per cui la traiettoria è molto diagonale; tentativo di ingannare il battitore.

Cross over step: passo incrociato usato nella maggioranza delle partenze (spostamenti).

Crow hop: "salto del corvo/passero"; saltello destro-sinistro che un difensore esegue prima del tiro.

Crowding the plate: chiudere sul piatto. Il battitore sta molto vicino al piatto e non tende a spostarsi su nessun lancio.

Cuban fork ball: palla a forchetta usata a Cuba; lancio illegale con saliva sulla palla, palla sputata (vedi *spitter*).

Cup (Concha): conchiglia protettiva.

Cup of coffee: un giocatore delle serie minori che viene chiamato in Major League e torna dopo poco tempo, si dice che è stato invitato a “prendere una tazzina di caffè”. Ciò accade soprattutto in settembre, quando le squadre delle grandi leghe possono espandere il loro elenco di giocatori (*roster*) oltre il limite dei 25 giocatori.

Curve, curve ball: lancio in cui alla palla viene impresso un certo movimento rotatorio (*spin*) per cui giunge sul piatto descrivendo una traiettoria curva.

Cushion (Cojin): sinonimo di base; cuscino.

Cut: taglio; colpire la palla portando la mazza esattamente sulla sua traiettoria (tagliare la palla con la mazza).

Cut fast ball: lancio veloce con traiettoria modificata da uno scivolamento delle dita sulla palla a momento del rilancio.

Cut off (Tirar al corte): taglio; intercettamento di un tiro proveniente da un compagno di squadra. Spesso capita che un interno tagli un tiro indirizzato a casa base nel tentativo di cogliere in trappola un corridore fra una base e l'altra.

Cut the corner: lancio che giunge al battitore tagliando uno spigolo del piatto trasformandosi in strike.

Cycle: un singolo, un doppio, un triplo e un fuori campo battuti dallo stesso giocatore nella stessa partita.

D

Dead ball (DB): palla morta (per il classificatore, DB significa “colpito dal lanciatore”).

Decision: giudizio di merito relativo, in genere, alla prestazione del lanciatore (vincente, perdente, etc.); anche decisione arbitrale.

Decoy: finta.

Deep: profondo; posizione del difensore che viene ad occupare una posizione più arretrata nel box.

Delayed double steal (Robo atrasado): doppia rubata ritardata. Giocatori in prima e in terza. Il corridore in prima fa uno scatto verso la seconda per la rubata. Se il ricevitore tira in seconda, il corridore in terza azzarda la corsa verso casa base. Se l'azione ha successo, si può parlare di doppia rubata ritardata. Talvolta, il ricevitore finge di tirare in seconda, per poi eseguire il tiro in terza, tentando di cogliere il corridore fuori base.

Delivery: il momento del lancio, rilascio; spedizione della palla al battitore.

Derrick (Cambiar el pelotero): togliere un giocatore dal campo prima del termine della partita.

Diamond (Quadro): la parte del campo racchiusa fra le basi.

Die: essere mandato nelle leghe minori.

Die (Dejar' hombres en base): morire in base; lasciar uomini in base, alla fine del turno in battuta.

Delivery: lancio o movimento di lancio; per esempio, il caricamento e la chiusura.

Derrick: togliere un giocatore dal campo prima della fine della partita: sostituzione.

Deuce: curva, termine derivante dall'abitudine dei ricevitori di puntare due dita verso il basso per indicare questo tipo di lancio.

Dial 8: battere un fuoricampo, pigiando il tasto 8 del telefono dell'albergo (in USA) per telefonate a lunga distanza.

Dinger: fuoricampo.

Dish: piatto di casabase.

Dive slide (Tirarse de cara): tuffarsi; scivolata in avanti (sul petto).

Dome dong: fuoricampo in uno stadio coperto; espressione derivante dal Kingdome di Seattle, le cui dimensioni favorivano i battitori di potenza.

Doubleheader (Doble juego): doppio incontro nello stesso giorno.

Double play (Doble matanza): doppio gioco.

Duoble pumping (Doble movimiento): doppia pompa: le mani vengono portate sopra la testa due volte nella fase iniziale del caricamento.

Double steal: doppia rubata; due corridori tentano la rubata nello stesso tempo.

Down (Fuera): eliminato.

Down the cock: al centro della zona di battuta (dove "si tira il collo al pollo").

Downtown: fuoricampo; palla che va in centro città.

Drag bunt: se perfettamente eseguita, questo tipo di smorzata fa rotolare la palla lungo la linea di prima, se il battitore la indirizza verso questa base; può esser effettuata da un destro o da un mancino. Il battitore fa un passo verso la prima base, prima di smorzare la palla. A causa della velocità di gambe, all'inizio della carriera, Mickey Mantle fu bravissimo in questa giocata.

Ducks on the pond: corridori sulle base che aspettano di essere spinti a casa. Frase coniata da Arch McDonald, già annunciatore dei Senators e degli Yankees, che poi battezzò Joe di Maggio "Yankee clipper" dal nome di un treno rapido fra New York e Boston.

Duster: lancio interno che fa balzar via il battitore dal box, tanto da farlo cadere in terra. Quando il lanciatore dei Twins venne accusato di lanciare addosso ai battitori di Detroit, disse: "Quando rilascio la palla, il lancio è alto e dritto e teso, non vuol far finire nella polvere nessuno". *Dusters* e *brushbacks* servono solo a far allontanare il battitore dal piatto, ma non sono la stessa cosa delle micidiali *beanballs* (lanci in testa).

Dust off (Tirarle pegado): lanciare molto interno al battitore per farlo star distante dal piatto.

E

Ear duster: lancio verso l'orecchio del battitore, per fargli "sentire" la palla.

Earned run (Carreras limpias): punto guadagnato sul lanciatore (ER/PGL).

Earned run average (Porcentaje de pitcheo): media dei Punti guadagnati sul Lanciatore ERA o PGL = $PGL \times 9$ (numero degli inning previsti per la partita)/RL (inning lanciati).

Emery ball: lancio effettuato con una palla segnata, incisa, smerigliata.

Eophus: lancio che compie un arco di 3-4 metri prima di giungere al piatto; fu inventato da Sip Sewell (Pirates) negli anni Quaranta; il termine fu coniato da Maurice Van Robays, suo compagno di squadra. Più comunemente questo lancio viene detto *blooper*. Il veterano Dave La Roche, che ha lanciato per gli Yankees e in Triplo A, eseguiva un lancio simile chiamato *La Lob*.

Error: errore mentale (tiro alla base sbagliato, ad es.), più che meccanico (*mistake*). In italiano si usa normalmente "errore" per entrambi. Errore che consente ad un attaccante di non essere eliminato (errore decisivo), oppure consente a un attaccante la conquista di una base in più, senza pericolo di venire eliminato (errore da extrabase, ad es., un pick-off sbagliato in prima che consente al corridore di giungere in seconda base).

Extrabase hit: Battuta valida che consente al battitore di conquistare più di una base (doppio, triplo, fuoricampo).

F

Fade away: lanciare molto distante dal battitore.

Fade away slide: scivolata fatta in modo da tenere il corpo lontano dalla toccata del difensore.

Fake: finta.

Fan (Ponchar): mettere strikeout, facendo sventolare a vuoto. Normalmente il termine si riferisce a un appassionato spettatore. L'origine non è chiara. Una teoria lo fa derivare da *fanatic*; un'altra, dal britannico *fancy*, che indicava un appassionato di boxe, poi abbreviato in *fance* e *fan*. Connie Mack, per lungo tempo manager degli Athletics, riteneva che il termine derivasse dal fatto che gli spettatori si facessero vento quando c'era molto caldo.

Fair ball: palla buona, in gioco.

Farm: squadre di leghe minori per sviluppare nuovi talenti, che possono essere collegate a squadre delle leghe maggiori. L'assegnazione di giocatori di leghe minori iniziò nel 1887, e il termine *farming out* (dare da allevare) venne usato per la prima volta nello stesso momento. Il picco venne raggiunto nel 1959 con 59 leghe e 450 squadre. Nel 1981, soprattutto a causa della televisione, c'erano 17 leghe con 154 squadre. Le Leghe Minori sono state indipendenti fino al 1920, quando Branch Rickey, all'epoca direttore esecutivo dei Cardinals, introdusse il *farm system*. Poiché ciò produsse buoni risultati, le altre squadre seguirono l'esempio.

Fast ball: lancio, palla veloce.

Fat pitch: un lancio indirizzato proprio dove il battitore se lo aspetta: una ghiotta occasione.

Fence: recinzione, rete di recinzione.

Fenceball: allenamento di battuta contro la rete o recinzione.

Field general: generale, feldmaresciallo; altro modo per definire il manager.

Fielding average (Percentaje de fildeo): media difesa: $\frac{\text{eliminazione} + \text{assistenze} \times 1000}{\text{eliminazioni} + \text{assistenze} + \text{errori}}$.

Fielder's choice: scelta difesa. situazione di gioco in cui il difensore raccoglie una rimbalzante in campo e, anziché far gioco sul battitore-corridore, preferisce tirare su un'altra base per tentare di eliminare un corridore più avanzato.

Fielding the position: compito difensivo che ha il lanciatore dopo aver spedito la palla al battitore:

Finish baseball (Pesäpallo, finlandese): sorta di gioco del baseball in cui, tra l'altro, la palla non viene lanciata al battitore dal lanciatore, ma alzata - come nel tossed ball - dal ricevitore. È giocato nei paesi scandinavi.

Fireman: Lanciatore di rilievo specialmente impiegato negli ultimi inning per impedire che gli avversari segnino punti; deve fare il pompiere. È detto così anche un rilievo che non lancia più di tre inning alla volta. Uno dei più famosi è stato Rollie Fingers che ottenne 272 salvezze. Altri noti "pompieri", negli anni Quaranta-Cinquanta, sono stati Joe Page (Yankees), che ha ottenuto 76 salvezze e Hugh Casey (Dodgers), 55. El Roy Face nel 1981, finì con 18 vittorie su 19 opportunità. Al tempo di Page, Casey e Face le salvezze non erano contemplate dai classificatori. Le statistiche sono state ricostruite da ricercatori. Attualmente il numero delle salvezze è molto aumentato.

Firstbaseman (Incialista): il primabase.

Flake: eccentrico. Bill Lee acquisì tale attributo dopo essersi presentato in campo con una maschera antigas per protestare contro l'inquinamento. Una volta Jim Piersall, dopo aver battuto un fuoricampo, corse sulle basi volto all'indietro; in un'altra occasione si mise una parrucca, scimmiettando i Beatles. Il lanciatore Mike Fidrych parlava alla palla, si inginocchiava per sistemare il monte di lancio e, nel mezzo di un inning, era capace di andare a stringere la mano agli interni che avevano realizzato una grande giocata, Casey Stengel, quando giocava per i Giants negli anni Venti si levò il cappello davanti a un appassionato e dal berretto volò via un uccellino. Rick Dempsey intrattenne il pubblico durante l'interruzione di una partita per pioggia correndo fra le basi e scivolando testa avanti, in mezzo alle pozzanghere.

Flaps: sistema di segnali del ricevitore che, anziché usare le dita, utilizza l'intera mano (aperta, chiusa, ecc.).

Fly ball: volata, battuta alta, sull'esterno.

Fly chaser: esterno.

Follow-through: ultima fase del movimento di lancio dopo il rilascio della palla, che consente al lanciatore di chiudere il caricamento senza traumi. Movimento finale della sventolata.

Foot in the bucket: termine usato, in senso negativo, per indicare il battitore che apre il piede anteriore mentre sventola. È facile che ciò accada al battitore destro che si trova contro un lanciatore destro che lancia di fianco. Il termine deriva dal tempo in cui l'acqua nei dugout era contenuta in secchielli. Un lanciatore che apre il piede anteriore dà l'idea che voglia andare in panchina, come se volesse "dare un calcio al secchio" ("spiking the water bucket"). Al Simmons, eletto alla Hall of Fame, era chiamato *Bucketfoot* (piede nel secchio); altri famosi battitori di questo tipo sono stati Roy Campanella e Arky Vaughn.

Foot work: lavoro, azione del piede.

Force play (Forsado): gioco forzato.

Forfeit: termine anticipata dell'incontro deciso dall'arbitro a causa di violazione delle regole previste dal RTG.

Fork ball (Bola de tenedor): lancio effettuato tenendo la palla fra due dita: la palla tende a tuffarsi di colpo sul piatto. Simile al knuckle ball.

Foul ball: palla battuta che termina nella zona foul (vedi RTG).

Foul lines (Lineas de foulball): linee di foul segnate dalla punta piatto di casa base all'esterno sinistro ed esterno destro, che formano un angolo di 90°. La linea di foul è considerata territorio buono.

Foul tip: sprizzata foul: palla sprizzata dal battitore raccolta immediatamente dopo il contatto con la mazza da parte del ricevitore fra le mani. Ogni sprizzata foul è uno strike e la palla è viva in gioco.

Four wides me (Billete gratis): base per ball, anche "free transportation", "free ticket".

Free ticket: base su ball.

Free transportation: base su ball.

Frozen rope: una bella battuta (non importa che sia una valida); la palla viaggia a livello del terreno come una corda tesa.

Full count: conto pieno: tre ball e due strike.

Full wind up (Pitchar de frente): caricamento completo utilizzato normalmente quando non ci sono corridori in base.

Fungo: una lunga e sottile mazza, non utilizzabile in partita, usata dall'allenatore per batter volate e rimbalzanti durante la preparazione (fungate). Esistono, normalmente, due tipi di fungo: lungo per gli allenamenti degli esterni, corto per quello degli interni.

G

Game (Juego): partita, incontro.

Gamer: un deciso, risoluto e determinato giocatore che sa soffrire in circostanze avverse; sta sempre in partita. Il 15 luglio 1967, Bob Gibson, colpito a una gamba da una battuta di Roberto Clemente (Pirates), aveva continuato imperterrito a lanciare; a fine partita si scoprì che la gamba era rotta.

Gap: area fra un esterno e l'altro; termine non è usato per il diamante.

Gap shot: battuta da extrabase che finisce fra due esterni.

Gas: uno dei tanti modi per definire una palla veloce; si fa riferimento al calore generato da un oggetto che si muove rapidamente nell'aria (vedi "heat").

Gift: regalo, base su ball.

Go grab some bench: "Vai un po' in panchina".

Glove man: un bravo interno, che però spesso non è altrettanto bravo come battitore.

Goat: capro; deriva da capro espiatorio. Giocatore ricoperto di maledizioni per una sconfitta causata da un suo sbaglio o da un suo errore mentale. Secondo la Bibbia, un capro veniva abbandonato nel deserto dal popolo di Israele per l'espiazione dei peccati.

Good wheels: buone gambe.

Good hands: buone mani. -

Gopher ball: valida da extra base, normalmente un fuoricampo. Nel 1938, Ken Ohst della WHA Radio di Madison, Wisconsin, chiese a Lefty Gomes cosa significasse questo termine: questo disse: "Si tratta di un lancio erratico che viene battuto originando una doppio, un triplo o un fuoricampo, poiché a palla "sgaiattola via".

Grand slam (Jonron con la casa piena): fuoricampo a basi piene; termine preso in prestito dal bridge (massimo dei punti). Il passaggio è stato facilitato dal fatto che entrambi portano con sé la connotazione di battuta.

Grapefruit League: torneo di allenamento primaverile in Florida. La prima squadra che decise di andare al sud per preparare la stagione fu quella dei Chicago White Stockings, che si recò a New Orleans nel 1870.

Grass cutter (Linea a cordon de zapato): battuta che passa radendo la punta dell'erba.

Green light: segnale del suggeritore che dà via libera al battitore per il prossimo lancio. Ai battitori viene talvolta dato il segnale di "prendere il lancio", impedendogli di girare la mazza.

Grip: afferrare, impugnare; presa.

Groove: lanciare esattamente in mezzo all'area dello strike.

Ground rules (Reglas de campo): regole di campo.

Grounder, Groundball: rimbalzante.

Guess hitter: battitore che giudica la palla prima che gli venga lanciata.

Gun: fucilata; braccio di un difensore, in particolare di un esterno, particolarmente potente. Il termine deriva dall'uso di armi da fuoco. Carl Furrillo (Dodgers) era chiamato *Reading Rifle* (il Fucile di Reading), poiché aveva giocato nelle leghe minori a Reading, Pennsylvania; George Schuba, (Dodgers), era chiamato *Shotgun Schuba*. Tris Spaker, giocatore nella Hall of Fame, ha avuto il record delle assistenze: 449 eliminati in 22 stagioni. Il record per una sola stagione è stato di Chuck Klein (Phillies) nel 1930: 44.

Gun shy: aver paura della palla, sia come battitore che come difensore. Capita che chi è stato colpito, quando torna in battuta, per alcune volte, ha paura.

H

Handcuffed: non essere capace di giocare una palla che rimbalza forte o una che fa un balzo imprevisto. L'interno è chiamato che si è trovato in questa condizione è detto *eaten up*, “mangiato dalla palla”.

Handle: abilità del difensore nell'afferrare bene la palla. Spesso si dice di chi sbaglia che è “uno che non sa fare una buona presa” (“can't find the handle”).

Hanging curve: una palla lanciata in modo improprio che non si trasforma in una vera curva, come dovrebbe – la palla viaggia dritta, talvolta con un po' di rotazione, ma non spezza, oppure curva stancamente in modo piatto. È una sventura per i lanciatori, ma una delizia per i battitori, poiché può essere battuta fuori dal campo anche da scarsi battitori. **Hanging:** curva che rimane impiccata/appesa senza cadere verso il basso in modo efficace.

Have an idea: Avere/tirar fuori una idea. Si dice a un giocatore in un momento difficile mentre per perdere la calma; devi avere una idea per ciò che dovresti fare.

Head first slide: scivolata a testa avanti; tuffo.

Headhunter: cacciatore di teste; termine riferito a chi si pensa lancino in testa ai battitori.

Head duster: lancio in direzione del capo del battitore per fargli sentire a quanto va la palla (chi comanda).

Heat, heater: un lancio eccezionalmente veloce, bruciante. L'origine può derivare dal calore generato frizione di un oggetto che si muove rapidamente nell'aria. *Heat* e *heater* sono fra i termini più utilizzati. Altri sono *smoke* (fumo, palla che fa il fumo), *blazer* (vampata), *gas* (benzina) e *high octane*. Un leggendario generatore di vampate era un lanciatore che era alto solo 1.65 m. e pesava poco più di 70 chilogrammi. Si chiamava Steve Dalkowski e faceva parte dell'organizzazione di Baltimora alla fine degli anni Cinquanta. Secondo Earl Weaver, manager degli Orioles, lanciava più forte di tutti i lanciatori del quarto di secolo precedente. Un anno, nella classe D, eliminò 121 battitori, concesse 129 basi ball e lanciò 39 lanci pazzi in 62 inning.

Heavy ball: lancio che ha una rotazione tale da far apparire la palla pesante, e spesso difficoltosa da prendere per il ricevitore. I ricevitori ritengono sia più difficile prendere palle che viaggiano a 130-140 km/h, che lanci a 160 km/h. Fra i più famosi lanciatori di “palle pesanti”, Mel Stottlemyre, Steve Blass e Goose Gossage.

Heavy bat: mazza appesantita, pesante.

Heavy sticker: battitore di potenza, fuoricampista.

Hidden ball trick (Bola escondida): trucco della palla nascosta.

High, hard rope: un lancio nella zona alta dello strike, che supera in potenza il battitore.

High pitch (Pichada alta): lancio alto, fuori dall'area dello strike.

Hill: il monte di lancio.

Hit (Sencillo): battuta valida, anche turno alla battuta.

Hit-and-run: giocata in cui il corridore scatta verso la seconda, come per una rubata. E il battitore è obbligato a colpire la palla per proteggere il corridore. In un batti-e-corri perfettamente eseguito, come scatta il corridore, secondabase e interbase si muovono per coprire la base; il battitore indirizza la palla nell'area lasciata vuota dall'interno. Il corridore, in questo caso, può raggiungere la terza facilmente. È utilizzato spesso per evitare il Doppio Gioco. Il manager Gil Hodges (Dodgers, Senators e Mets) sosteneva che Alvin Dark (Giants) e Dick Groat (Pirates) erano i migliori esecutori di batti-e-corri della loro epoca.

Hit for the cycle: battitore che realizza un singolo, un doppio, un triplo e un fuoricampo nella stessa partita. È abbastanza raro; Babe Herman (Dodgers, Cubs), Bob Meusel (Yankees) e Adrian Beltré (Rangers) sono i soli che hanno realizzato tre *cycle* nella loro carriera.

Hitch in his swing: una cattiva abitudine del battitore che abbassa le mani immediatamente prima di sventolare; fatto che incide negativamente sulla temporizzazione della battuta.

Hit the dirt (Tirarse en base): scivolare in base.

Hitching: movimento dall'alto in basso e viceversa delle mani che impugnano la mazza mentre si attende il lancio; una specie di tic nervoso.

Hogan's' brickyard: terreno all'aperto adattato a campo da baseball. Campo non curato, precario.

Hold out player: giocatore professionista che rifiuta di firmare il nuovo contratto per aver più soldi

Hole (Hoyo): area non coperta da parte di un difensore. Spesso si verifica che la difesa con certi battitori, tende a modificare il proprio assetto lasciando zone sguarnite.

Home game: partita in casa.

Home run in an elevator shaft: battuta a campanile particolarmente alta, con la palla che resta all'interno del campo in un raggio di circa 5 m. dal piatto. Un appassionato ricco di immaginazione lo ha paragonato al moto di un ascensore.

Hook: un modo di definire una curva; termine derivante da uncino, poiché la sua forma assomiglia alla traiettoria di una curva.

Hook slide (Tirarse a gancho): scivolata a gancio, a uncino.

Home free: quadra che ha un sufficiente vantaggio per portare a termine l'incontro senza rischi.

Hoover: interno molto bravo che sa raccogliere e portare la palla in posizione di tiro come se fosse un aspirapolvere.

Hop (Bounce alto): rimbalzo della palla piuttosto alto.

Hopping fast ball: palla veloce che “salta” avvicinandosi al piatto; è l'opposto di “sinking fast ball”.

Horsehide: palla, in origine ricoperta con pelle di cavallo; ora si usa anche pelle di vacca, o altro.

Hose: manica, braccio.

Hot corner (Esquina caliente): angolo che scotta, terza base; si fa riferimento alle linee e alle rimbalzanti particolarmente potenti che arrivano nella zona del difensore, che si trova a circa 27 metri dal battitore. Nel 1880, un cronista, dopo aver visto una serie di “legnate” in fila verso il terzabase, disse che questo aveva passato tutto il pomeriggio in un angolo caldo.

Hot dog: giocatore che compie un'azione per attrarre una attenzione su di sé in modo calcolato. Il termine non è sempre dispregiativo. Questo comportamento da parte di un giocatore famoso è considerato come facente parte della suo modo di intrattenere gli spettatori (*showmanship*). Pete Rose, ad esempio, scivolava sempre testa avanti, anche se la giocata non era su di lui. Willie Mays mascherava palesemente questo comportamento. Quando correva sulle basi o inseguiva una palla, spesso, mentre correva, perdeva il cappellino, modalità che i tifosi notavano e consideravano facenti parte dello spettacolo. Ammise, poi, che si sistemava il cappellino in modo che volasse via da solo. Nei primi anni in cui era con gli Yankees, Babe Ruth si mostrava molto pieno di sé. Si incamminava molto lentamente e deliberatamente verso il piatto, stava fuori dal box e faceva alcune girate violentissime. Era conscio della sua celebrità e giocava per la folla, sebbene allora il termine *hot dog* non fosse ancora in voga. Fra la fine degli anni Quaranta e l'inizio degli anni Cinquanta, giocatori cubani cominciarono a chiamarsi fra loro hot dog, e l'espressione è rimasta.

Hot stove league: comunicazioni e chiacchiere fra tifosi per passare il tempo in attesa del nuovo campionato. Allude alla scena favorita di un disegnatore di cartoni animati di un gruppo di tifosi stretti in cerchio intorno a una vecchia stufa.

Hummer: sinonimo di lancio veloce, derivante dal brusio della palla che va a razzo verso il piatto.

Hump-back liner: a metà strada fra una battuta tesa (*frozen rope*) e una palla al volo (*parachute*). La palla, battuta è moderatamente forte, sale a un'altezza di 6-7 metri e cade in terra di fronte agli esterni.

Hurler (Tira piedra): lanciatore.

I

Ice box: “frigorifero”, zona di riscaldamento dei lanciatori non impiegati in campo.

Indicator (Llave): segnale chiave.

Infield (Cuadro): campo interno, diamante.

Infield-hit (Hit the piernas): battuta valida nel campo interno.

Initial corner: prima base.

Injury: infortunio.

Inside (Adentro): lancio interno, interno.

Intentional pass (Mandar caminando): base per ball intenzionale.

Interference (Interferencia): situazione in cui un attaccante interferisce, per raccogliere la palla. Ricevitore che si frappone il guanto fra la palla e la mazza ostacolando la battuta.

Intensity: determinazione e concentrazione.

In the hole: area profonda del diamante alla destra dell'interbase. Un interbase che riesce a prendere la palla profonda, nel "buco", ha più difficoltà a tirare in prima, a causa della maggiore distanza.

In there pitching: fare uno sforzo; lanciar in un punto determinato, in strike.

Iron man (Titular): uomo di ferro; appellativo di Lou Gehrig.

Iron Mike (Maquina de bateo): macchina lanciapalle.

Ivory hunter: cacciatore di elefanti, talent scout, chi va in giro a caccia di talenti.

J

Jack: battere la palla a grande distanza. *He jacked one:* ha fatto una gran legnata.

Jam (El lanzador esta montado): situazione in cui la squadra difesa si trova in grave difficoltà; ad esempio, basi piene e nessun eliminato. Il termine è usato anche per indicare un lancio molto vicino al battitore, nella parte interna del piatto, in modo che il battitore possa fare solo un giro stretto. Casey Stengel, quando voleva che il lanciatore mettesse in difficoltà il battitore con questo lancio, diceva: "Cerca le loro pentole e le padelle". Quando un avversario lanciava molto vicino a lui, George Scott diceva che stavano lanciando alla sua cucina.

Jammer: compressore; palla veloce all'altezza dei polsi..

Jeopardy (Riesgo); rischio, a rischio. "Whitout jeopardy": senza pericolo di (essere eliminato).

Jockey: giocatore che disturba, scherza o canzona con gli avversari.

Jocker: Giocatore che prende in giro, insulta gli avversari.

Journeyman: un veterano, che ha girato molto, sbattuto da una squadra all'altra durante la carriera. Il record è di Dick Littlefield. Fra il 1950 e il 1958 ha giocato in dieci squadre: Red Sox, White Sox, Tigers, Browns, Orioles, Pirates, Cardinals, Giants, Cubs e Milwaukee Braves.

Jughandle: curva; la traiettoria assomiglia alla impugnatura di una fiasca, talvolta chiamato *jug*.

Juice: colpire la palla potentemente per mandarla lontano, per fare un fuoricampo. Un giocatore “ne sprema una” (*juice one*) oppure “ne sprema una fuori” (*juice one out*).

Juiced: Succoso, spremuto; gesto tecnico fatto con potenza.

Jump: balzo, scatto; vantaggio preso dal corridore, distanza dalla base in cui si posiziona e rapidità nella partenza nel tentativo di rubata. Un corridore che sa prendere un buon vantaggio sul lanciatore ha molte probabilità di arrivare salvo.

Junk, junk ball: assortimento di lanci “morbidi” che include solo curve, lanci lenti o palle di nocche (*knuckle*). lancio fuori dalle regole. Eddie Lopat, degli Yankees, ne è stato un grande specialista.

K

K: simbolo dello strikeout, Utilizzato per la prima volta nel 1860: “k” era l’ultima sillaba di *struck*, per evitare confusione con S, da sempre usata per “sacrificio”. KS era utilizzato per strikeout su sventolata, KC per strike out chiamato e K2-3 è uno strikeout in cui il ricevitore che ha perso la palla riesce ad assistere in prima in tempo per eliminare il battitore-corridore.

Keep him honest: “Fai sul serio”. Farsi rispettare dal battitore; fa che il battitore ti tema.

Keep the eye on the ball: tenere gli occhi sulla palla; stare attenti, pronti ad intervenire

Keystone corner, sack (Intermedia): sacchetto chiave, a metà strada: la seconda base. Il nome deriva dalla posizione in una zona vitale, coperta dall’interbase e dal secondabase, al fine di una buona difesa. Le combinazioni del doppio gioco sono dette *keystone combinations*.

Kick, kicking (Impulso): calcio, calciata; movimento eseguito dal lanciatore durante il caricamento col quale porta il ginocchio verso l’alto. I lanciatori destri eseguono il movimento con la gamba sinistra, i mancini viceversa. Impulso.

Kicks: calci, scarpe.

Knothole gang: banda del buco; sistema per fare entrare allo stadio giovani o componenti di squadre giovanili, spesso in divisa, con prezzi molto ridotti o gratuitamente. Normalmente il *Knothole Day* è il sabato pomeriggio. L’idea è stata di Branch Rickey, general manger dei Cardinals negli anni Trenta, ispirato dall’immagine di un ragazzo che guarda la partita da un buco della recinzione.

Knuckle ball (Bola de nudillos): palla lanciata con le nocche, dalla traiettoria imprevedibile (*butterfly*) per la sua assenza di rotazione

Knuckle duster: lancio all'altezza delle nocche del battitore

L

Laces (Costuras): cuciture della palla.

Ladies' day: modalità promozionale per far entrare allo stadio le donne gratuitamente o a poco prezzo. I St. Louis Browns furono d'aiuto nello stabilire il primo "Giorno delle signore" nel 1912. All'inizio i Browns richiesero alle signore di avere con sé un accompagnatore, ma smisero la facilitazione quando videro che le signore attendevano in gruppo i loro accompagnatori davanti allo stadio. I Cincinnati Reds organizzarono il Ladies' day prima della fine dell'Ottocento e notarono che le donne erano piuttosto numerose quando le giornate erano particolarmente belle e sul monte vi era il lanciatore di Cincinnati. Il padrone della squadra annunciò che quel lanciatore sarebbe stato in campo ogni lunedì e che tutte le donne con accompagnatore avrebbero avuto libero ingresso.

Laugher: roba da ridere, espressione usata da una squadra che ha vinto facilmente. Per la squadra perdente è "una di quelle [brutte] giornate ("one of those days").

Lay one down: "metterla per terra", morzare la palla.

Lawn mower: rimbalzante.

Lead: vantaggio che il corridore "prende" prima di effettuare la rubata.

Leadoff (El abudor de tanga): il primo posto nell'ordine di battuta, assegnato a un battitore generalmente di singoli, che sa prendere basi su ball e correre bene sulle basi. Maury Wills (Dodgers) e Lou Brock (Cardinals) sono stati due dei più grandi *leadoff*, per la loro capacità di ottenere la prima, per poi prontamente rubare la seconda base

Leather: guanto o difesa. Un buon difensore è uno con un "grosso guanto" (*a lot of leather*). Il primo che si presenta in battuta all'inizio di ogni inning

Leatherman: un buon difensore. Un giocatore con buone mani

Left fielder (Jardinero izquierdo): esterno sinistro.

Leg hitter: un battitore che sa correre molto velocemente e giungere salvo grazie a palle rotolanti e a battute di sacrificio. Waner ("Little poison") di Pittsburgh seppe far buon uso delle proprie gambe, stabilendo un record di 198 singoli nel 1927. Altri grandi: Willie Wilson (Kansas City), Miguel Dilone (Cleveland) e Omar Moreno (Pittsburgh).

Light ball: palla lanciata con un grado di rotazione tale da farla apparire di facile presa da parte del ricevitore. Un lancio può essere anche di oltre 100 miglia all'ora, ma essere comodamente preso. Fra i grandi lanciatori di *light ball*, Nolan Ryan, Ron Guidry, Tom Seaver.

Line drive: battuta torte e tesa.

Line up: ordine di battuta, sistemazione dei difensori riportata nell'ordine di battuta.

Load: eufemismo per l'applicazione di una sostanza illegale, normalmente umida, alla palla. Di un lanciatore sospettato di palla sputata si dice che ci ha messo qualcosa sopra ("loading 'em up"); se ci mette su qualcosa la palla curverà in senso opposto ("if he's loading up, the ball will sink"), come disse l'interbase Fred Pathe, a proposito di Gaylord Perry, considerato il principe dei lanciatori di palla sputata.

Location: accuratezza del lancio, utilizzata per misurare il controllo dei lanciatori (*good location*, *bad location*). Accuratezza e velocità sono termini usati frequentemente.

Long ball hitter: battitore potente.

Long man, reliever (Relevo largo): lanciatore di rilievo che entra nei primi Inning ed è in grado di finire la partita.

Long tater: fuoricampo (*tater*: crocchetta, patatina). Inizialmente si usava *long potatoes* nelle Negro Leagues; poi è diventata una delle espressioni più comunemente usate. Fu resa popolare negli anni Sessanta da George Scott (Boston).

Loosen him up: “impauriscilo” se molti lanci sono vicini al battitore, questo perderà aggressività.

Losing pitcher (Pitcher perdedor/derotado): lanciatore perdente.

Loss (game) (Juego perdido): sconfitta; per il lanciatore indica le partite in cui è risultato perdente.

Lumber: ordine di battuta ricco di bravi battitori (legnaioli) o semplicemente una collezione di mazze (legni). Una squadra può vantare un mucchio di “buoni legnatori” (“a lot of lumber”). Si usa anche per indicare un battitore che ha rotto la mazza e torna nel dugout per avere un “nuovo legno” (“a new piece of lumber”).

M

Magic number: combinazione di vittorie e sconfitte fra la squadra prima in classifica e la seconda al fine di avere la matematica certezza della vittoria nel girone. Se il numero magico è 10 e la squadra in testa vince 10 partite, è sicuramente prima, anche se la seconda ha fatto altrettanto. Se la seconda in classifica perde 5 delle 10 partite, alla prima basterà vincerne 5 per restare al primo posto.

Major Leagues (Grandes Ligas): massimo campionato professionistico americano.

Major leaguer: giocatore delle Major Leagues.

Manager: allenatore capo; responsabile della squadra.

Marker: punto.

Mask (Careta): maschera.

Meat ball: “polpetta”, lancio molto facile da battere.

Metal ring: anello di metallo usato per appesantire la mazza.

Meat hand: la mano di tiro, in opposizione a quella col guanto. La mano nuda del ricevitore è maggiormente a rischio di infortuni.

Middle inning pitcher (Relevo corto): lanciatore di rilievo da cui ci si attende possa lanciare con successo da due a quattro inning.

Mistake: errore meccanico, come la mancata presa di una rimbalzante, palla che rotola fra le gambe, presa mancata di una palla al volo, ecc. (vedi “errore”).

Mitt (Mascota: catcher; mascotin: primera base)
manopola. guanto dalla forma particolare per ricevitore e prima base (misure massime da RTG).

Mix up: cambiamento del tipo e della velocità di lancio.

Money pitch: “lancio da soldi”; il lancio più affidabile.

Money smash: “sventolata da soldi”; fuoricampo.

Mop man, mop up: essere il lanciatore di rilievo quando si spera che gli avversari non possano recuperare. Al lanciatore in questione viene chiesto di completare la partita, limitando i danni. I bravi lanciatori sono raramente impiegati in questo ruolo.

Moss: muschio, capelli.

Mound (Goma, Monticulo): area circolare di circa 5.50 m. di diametro e alta non più di 31 cm. contenente una pedana di gomma, dalla quale il lanciatore spedisce la palla al battitore. Un lanciatore è spesso chiamato *moundsman* e un gruppo di lanciatori è detto *mound corps*.

Move up: avanzamento alla base più vicina.

Moving them down: la capacità del lanciatore di eliminare i battitori uno dopo l'altro.

Mud guards: supporti sotto le scarpe che impediscono l'accumulo di fango.

Muff (Error): Azione maldestra, errore meccanico.

Mustard: un modo di chiamare la palla veloce, Un buon lancio veloce ha tanta senape sopra di sé.

MVP: Most Valuable Player: giocatore più utile; è il riconoscimento più prestigioso dal 1931. Negli Stati Uniti ogni anno vi è un MVP per ogni lega, votato dall'associazione Baseball Writers of America. Due giornalisti per ognuno delle città ove sono 30 squadre votano per dieci giocatori a cominciare da chi ritengono il numero uno.

N

Nightcap: la seconda partita di un doppio incontro. *Nightcap* è l'ultimo bicchierino prima di andare a dormire.

No hit game, no hitter: partita in cui il lanciatore non concede valide.

Nod: esperta scelta di un manager per far giocare un giocatore, in una specifica partita.

Novelty pitches: lanci reinventati, eseguiti da lanciatori del passato e fatti tornare in voga.

O

O. B. (Organized Baseball): baseball organizzato, strutturato.

Off the table: lancio che curva (*sinking pitch*), come *sinker*, *forkball* e *spitball*. “La palla cade come da una tavola” – disse John Stearns, ricevitore dei Mets, a proposito di Randy Jones – “*Sinker, sinker, sinker, sinker, sinker*. Era tutto quello che lanciava”.

Ohfer: una giornata senza valide per un battitore; “oh for three” (zero su tre).

On deck: area in cui sta il prossimo battitore, dalla espressione marinara essere sul ponte e pronti. Il battitore seguente il battitore in attesa è *in the hole* (nel buco), sempre in collegamento col gergo marinaro: “nella stiva”. Dagli anni Sessanta, per velocizzare il gioco, è stato stabilito che il prossimo battitore stia nell’apposito cerchio.

One-Two-Three: tre eliminazioni consecutive nel corso della ripresa per cui gli attaccanti non giungono in base.

Opposite field: area del campo in cui non ci si attende giunga una palla battuta; ad es., per un battitore destro è la parte destra, per un mancino la parte sinistra del campo.

Out (Fuera): eliminazione.

Open stance: posizione in battuta in cui il piede anteriore è più vicino al piatto di quello posteriore. Il piede anteriore, tuttavia, non troppo lontano; non è la situazione di *foot in the bucket*.

Out man: battitore di scarsa potenza che facilmente viene eliminato. Le statistiche dicono che il peggior battitore (su un minimo di 2500 turni alla battuta) è stato Bill Bergen, ricevitore a Cincinnati e Brooklyn nei primi anni del Novecento. In 947 partite la sua media battuta è stata di .170. Altri cattivi battitori sono stati Bob Buhl (Braves e Cubs) e Sandy Koufax (Dodgers). La media di Buhl è stata di 0.089 su 857 turni; quella di Koufax di 0.097 su 776 turni.

Out pitch: il lancio favorito, quello che porta all’eliminazione.

Out of the park: fuori campo.

Outfield: campo esterno.

Outside: lancio esterno, fuori dall’area dello strike.

Overhand (Tiro de arriba): tiro da sopra.

Overslide: scivolata che termina oltre la base, con pericolo di eliminazione.

Overshift/shifting: spostamento accentuato del difensore in particolari schemi difensivi. (ad es., battitore che tende a mandare la palla in una particolare parte del campo).

Overrun: oltrepassare, superare la base da parte dell’attaccante col pericolo di essere eliminato

P

Palm ball: lancio in cui la palla viene tenuta normalmente con quattro dita e appoggia sul metacarpo, utilizzato come cambio di velocità.

Parachute: uno dei tanti termini per definire una debole valida; la palla, cade quasi improvvisamente fra campo interno ed esterno, ricadendo davanti al difensore; detta anche *quail shot*, *wounded duck* e *Texas League single*.

Park: battere un fuoricampo. *He parked one* (“Ne ha fatto uno”).

Passed ball: palla mancata, sul lancio, dal ricevitore (PB).

Pats: base su ball

Pay dirt: zona “da soldi” del campo di gioco in cui c'è l'obiettivo da raggiungere; genericamente, casabase.

Payoff pitch: lancio decisivo, quando il battitore è a conto pieno (3 ball, due strike): il lancio successivo, se la palla non va in foul, il battitore ottiene una base su ball o va strike out.

Peg: tirare forte; tiro, in particolare di un esterno.

Peggy Lee fastball: un modesto lancio veloce, secondo Tug Mc Graw (Phillies). È una allusione al disco di Miss Lee, *Is That All There Is?* Nel 1907, il lanciatore Eddie Siever (Detroit) inventò un simile lancio detto *Lady Godiva*.

Pepper, pepper game: rituale prepartita nel quale un giocatore, da breve distanza, lancia al battitore, che esegue una battuta corta rimbalzante ai giocatori che gli stanno di fronte. Il giocatore che prende la palla la rilancia rapidamente da sotto. Dopo un determinato numero di battute, il battitore è sostituito.

Perfect game: partita in cui nessun corridore raggiunge la prima base.

Percentage baseball: strategia di giocobasata su dati statistici rilevati in situazioni analoghe.

Peewee (Pequeño); giocatore piccolo di statura; deriva da "Peewee" Reese, famoso interbase dei Los Angeles Dodgers.

Phantom double play: doppio gioco in cui l'eliminazione in seconda è illusoria, fantomatica. L'interno, l'interbase o il seconda base, prende il tiro di un altro interno, si sposta verso il sacchetto senza toccarlo, elude la scivolata del corridore, e tira in prima per completare la giocata. Gli arbitri, pur attenti alla violazione delle regole, tendono a valutare l'arrivo della palla in relazione al corridore. Se il battitore-corridore è salvo in prima, la giocata è detta *phantom force play* (gioco forzato fantasma).

Phenom: novellino (*rookie*) con straordinarie credenziali che inizia la stagione in modo spettacolare, guadagnandosi la reputazione di fenomeno. Spesso, però, i fenomeni scompaiono presto. Il termine è stato coniato dal giornalista Garry Schumacher e fu applicato per la prima volta a Cling Har tung (Giants), che nella primavera del 1947 era considerato un lanciatore eccezionale, una combinazione di Walter Johnson e di Mel Ott. Non fu, però, che un giocatore mediocre. All'inizio del campionato 1982, Dave Anderson, editorialista del “New York Times”, descrisse Kent Hrbek come un fenomeno. Ne primo mese di campionato Hrbek dominò la classifica per fuoricampo e punti battuti a casa (RBI). Fino a giugno restò fra i primi tre. Terminò la stagione con una media battuta di .302, 23 fuoricampo e 93 punti battuti a casa.

PGL: punti guadagnati sul lanciatore: (vedi “ERA”).

Pick it: tirar su o raccogliere una palla da terra, in particolare se è difficile da difendere. Termine che risale a metà degli anni Settanta; è utilizzato come esortazione fra compagni di squadra. una rimbalzante verso l’interbase può far gridare agli altri difensori: “Tirala su” (“pick it”). se fa tutto in modo corretto, i compagni gli diranno: “bella presa” (“way to pick”). un altro modo gergale è “può prenderla” (“he can pick it”).

Pickoff: uomo in base; il lanciatore o il ricevitore tirano improvvisamente a un compagno di squadra nel tentativo di cogliere il corridore fuori base ed eliminarlo per toccata.

Pick ups: allenamento su palle a terra, in particolare per i lanciatori.

Pill; un buon lancio veloce; la palla giunge al piatto tanto rapidamente da farla apparire come una pillola.

Pillow: cuscino, base.

Pinch hitter (Bateador emergente); sostituto battitore.

Pinch runner: sostituto corridore.

Pitch (Lanzamiento): passaggio della palla dal lanciatore al battitore (RTG).

Pitcher box: pedana del lanciatore.

Pitching chart: modulo per la rilevazione dei lanci tenuta durante la partita. Si tratta di una registrazione grafica usata tempo fa: numero dei ball, strike, tipo di lancio e posizione del lancio. Le rilevazioni sistematiche aiutano il lanciatore a capire punti di forza e di debolezza del battitori.

Pitching rotation (Rotasion d los lanzadores): l'ordine in cui una squadra indica la rotazione dei lanciatori partenti.

Pitching staff: parco lanciatori.

Pitchout (Bola franca): palla deliberatamente lanciata fuori dalla zona di strike in modo che il battitore non riesca a colpirla e il ricevitore possa mettersi nella posizione ideale per il tiro. Si usa quando si sospetta una rubata.

Pivot foot: piede di perno.

Platter: piatto di casabase.

Play ball!: “Gioco!”.

Poison pen: Penna velenosa (giornalista).

Poor (play): azione contraria allo spirito del gioco.o ad un'azione condotta senza discernimento tecnico,

Pop fly: campanile. Volata di facile presa da parte di un interno.

Pop up (Popeto): campanile, volata di facile resa da parte di un

Portsider (Zurdo): lanciatore mancino. *Port* (babordo) indica il lato sinistro di una nave.

Powder: colpire violentemente la palla, polverizzarla.

Power alleys: la zona fra l'esterno sinistro e l'esterno centro e quello fra questo e l'esterno destro, dove i forti battitori spediscono la palla a grande distanza.

Power hitter: battitore potente, non di media, ma di potenza.

Pulling a rock: fare un giocata scioccamente.

Purpose pitch: lancio che fa cadere al suolo intenzionalmente il battitore.

Pull: battuta di anticipo (la mazza incrocia la palla di fronte al battitore), per cui si ha la massima potenza. Un destro "tira" la palla sulla sinistra e viceversa. I battitori d'anticipo producono numerosi fuoricampo, ma hanno una media battuta bassa. Una eccezione è rappresentata da Ted Williams, un *pull hitter* che ha realizzato 521 fuoricampo e una media battuta vita di .344.

Pull hitter (Halador de bola): battitore che batte dalla sua parte (destro verso l'esterno sinistro, mancino verso il destro).

Pull the string: lancio a bassa velocità con cui si vuole ingannare il battitore, che si aspetta un lancio veloce. Cambio di velocità.

Punch: capacità di fare tante valide e molti punti. Una buona squadra ha battitori in grado di farlo nell'ordine di battuta.

Punch-and-Judy hitter: battitore che realizza valide non potenti, ma bene indirizzate. Un esempio è stato Pete Rose, che si autodefinì *Judy hitter* (gioco di parole; *Punch and Judy show*: teatro delle marionette; *Punch*, da Pulcinella, è il nome di un giullare).

Punchout: strikeout, termine derivato dalla boxe. Un lanciatore che fa il terzo eliminato in una situazione critica può dire; "l'ho messo giù" ("I punched him out").

Purpose pitch: un lancio con cui si vuol fare allontanare il battitore dal piatto. Una volta Branch Rickey disse: "Era un lancio che aveva un obiettivo: allontanare la testa del giocatore dal bordo (del piatto)" ("That was a purpose pitch, the purpose being separate the batter's head from his shoulders": costringerlo a separare la testa dalle spalle, fargli modificare la posizione in battuta).

Push bunt: smorzata spinta.

Put it over: lanciare in:strike.

Put out: eliminare un battitore o un corridore.

Q

Quail shot: anche, *dying quail* (quaglia morente); una valida che assomiglia la volo di una quaglia, una palla battuta non tanto forte che cade rapidamente fra i difensori del campo interno e quelli del campo esterno; Bill Virdon (Pirates) specialista di questo tipo di battuta è stato soprannominato “la Quaglia”.

Quick hands' machine: macchina che permette un allenamento di battuta da soli, simile al “tossed ball”.

Quick pitch (Pitchade de sorpresa): rilancio immediato; lancio effettuato al battitore prima che questi sia pronto a battere.

R

RAA: Regolamento di Attività Agonistica.

Rabbit ears: etichetta applicata a giocatori e arbitri particolarmente sensibili alle critiche o alle risate di scherno lanciate al loro indirizzo quando sono in campo. Sembra che sentano tutto. Gli arbitri sono spesso oggetto di parolacce e si dice che abbiano “orecchie da coniglio”.

Radio ball: un lancio talmente veloce da non riuscire a vederlo.

Rain check: una parte staccabile del biglietto che autorizza a entrare allo stadio quando la partita è sospesa per pioggia e deve essere rigiocata o completata. Questo tipo di biglietto è stato usato per la prima volta a New Orleans nel 1888. L'espressione comunemente usata è: “I'll take a rain check”.

Rally: serie consecutiva di battute valide e punti.

RBI, Run Batted In (Carrera de la victoria): punto vincente battuto a casa.

Red ass (R. A.): Giocatore che si infuoca facilmente.

Relay: rilancio; azione difensiva in cui la palla giunge dall'esterno verso gli interni con una successione di tiri corti. può essere utilizzato in caso di battute molto profonde e con esterni dal braccio non troppo forte; doppio taglio.

Relief pitcher (Relevo) lanciatore di rilievo.

Right fielder (Jardinero derecho): esterno destro.

Retread: veterano fine carriera che sembra finito, ma ha un'altra opportunità in una nuova squadra.

Rhubarb: discussione faccia a faccia che genera una rissa, coinvolgente molti giocatori di entrambe le squadre. Il termine è stato coniato da Red Barber, cronista dei Dodgers.

Ribbies: deriva da RBI (*Runs Batted In*); usato in alternativa.

Right down the pike: lancio al centro della zona di strike, invitante per il battitore; i lanciatori tendono a evitarlo.

Rising fast ball: alla veloce impugnata attraverso le cuciture con una traiettoria come tendesse a salire.

Road game: partita in trasferta.

Rookie: novellino oppure uno che ha giocato pochissimo nella stagione precedente per cui mantiene questo requisito secondo il *Baseball Blue Book*. Per restare *rookie*, salvo il lanciatore, occorre aver giocato meno di 30 partite nel campionato precedente. Un lanciatore deve aver lanciato per meno di 60 inning. Un giocatore che è stato nell'elenco dei giocatori (*roster*) per almeno 90 giorni non è più considerato un novellino. Per semplicità, i giocatori al primo anno sono detti *rook* dai veterani. Quando Terry Puhl (Houston) realizzò una eccellente presa, privando Pete Rose di una valida, nel cambio campo, Rose disse: "Bella giocata, *rook*".

Rosin bag (Pez rubia): sacchetto della resina.

Roster: elenco dei giocatori della squadra.

Roundhouse: lancio curvo, curva.

Round tripper: fuori campo.

Rotation: sequenza dei lanciatori partenti.

RTG: Regolamento Tecnico di Gioco.

Rubber: pedana di lancio in gomma (61 c. di larghezza e 15 cm. di profondità) dove il piede che fa di perno (pivot) deve fare contatto. La pedana è a 18.44 m. dal piatto.

Rundown (Tira y tira): azione coordinata dei difensori che intrappolano il corridore fra le basi.

Run: corsa, punto.

Run-and-hit: situazione in cui un corridore può scattare verso la seconda in cui il battitore può colpire la palla, ma non è obbligato a farlo. Nello *hit-and-run* il corridore parte per la seconda e il battitore ha l'obbligo di far contatto con la palla per difendere il corridore che potrebbe esser eliminato dal tiro del ricevitore. In una rubata rettilinea, il corridore scatta e tenta di raggiungere la base successiva senza aiuto o impedimento da parte del battitore.

Runs batted in (RBI) (Carreras empujadas): punti battuti a casa (PBC).

S

Sack: sacchetto, base.

Sacker (Jugadòr de quadro): chi sta a difesa di una base, interno.

Sacrifice: smorzata di sacrificio avanzamento di un corridore favorito dal battitore che deliberatamente smorzando la palla, offre alla difesa l'unica possibilità di far gioco su di lui

Sacrifice fly: volata presa da un difensore che però consente al corridore in terza di segnare il punto.

Safety squeeze: smorzata di sicurezza; gioco d'attacco in cui il corridore in terza parte solo quando è sicuro che la smorzata finirà in terra.

Satch (Gabetudo): “mentolino”, nomignolo per definire un giocatore col mento largo (da' Satchel Page, lanciatore).

Save (Juego salvado): salvezza accordata al lanciatore che entra in campo con la squadra, in vantaggio e mantiene il van-taggi fino al termine. Se ci sono più rilievi la salvezza viene accreditata al lanciatore che ha lanciato con più efficacia.

Saw-off: lancio sull'angolo interno del piatto, per cui il battitore si trova in difficoltà, poiché deve colpire la palla con il manico. Il lancio sembra segare via la parte più spessa della mazza (*barrel*).

Scatter arm: lanciatore o difensore incline effettuare lanci o tiri pazzi, facendoli finire in qualsiasi punto del campo.

Schedule: calendario, programma.

Scorch (Bàlaso): lanciare una palla velocissima e molto difficile da battere.

Score (Anotar): fare punti.

Score card: modulo per registrare le azioni della partita.

Score keeper, Scorer: classificatore.

Score inning: strategia o l'attacco mirata alla realizzazione di un punto in una ripresa.

Screamer: strillone; battuta fortissima, che si fa sentire.

Scratch hit: battuta che sfiora il guanto del difensore e diventa valida.

Screaming Mimie: una palla battuta minacciosa che romba, sibila mentre è in aria. Termine derivato dal suono dei proiettili dell'artiglieria tedesca nella seconda guerra mondiale.

Screen: schermo protettivo usato negli allenamenti per lanciatore e per difensori.

Screw ball: lancio a vite.

Scroogie: da *screwball*, lancio che ha una rotazione inversa a quella della curva.

Seeya!: per "see you"; “Ci vediamo!”. E' un fuoricampo visto dal 'lanciatore.

Second base (Intermedia): la seconda base. È l'unica base non toccata dalle linee di foul.

Second baseman (Camarero): seconda base, detto “cameriere” poiché normalmente porge la palla da sotto, in particolare nel doppio gioco.

Semintentional pass: modo di lanciare con la massima accuratezza al battitore in una situazione critica; non si lanciano palesemente bali, ma gli si effettuano lanci appena fuori dalla zona strike.

Send: ordine al corridore di avanzare alla base successiva, in particolare sul lancio successivo. Suggeritori e lanciatori sono spesso esortati dai tifosi: "Send him" ("Fallo correre").

Send (one) to the showers (Mandarlo a las duchas): mandare un giocatore a far la doccia. Genericamente è riferito al sostituito, prima della fine dell'incontro.

Set position: posizione fissa, una delle due modalità di lancio.

Seventh-inning stretch: momento di intervallo, al settimo inning, in cui gli spettatori si stirano. Probabilmente è un costume antico quanto il baseball. La sua notorietà è dovuta a Harry Wright (Cincinnati Red Stockings), che nel 1880 scrisse ad un amico: "gli spettatori si sono alzati in piedi a metà del settimo inning, stendendo gambe e braccia e fare qualche passo". Un'altra versione è legata al Presidente William H. Taft: mentre stava guardando la partita a Washington, a metà del settimo inning si alzò, e gli spettatori, pensando che lasciasse lo stadio, si alzarono in piedi per rispetto.

Shallow: posizione poco profonda di un difensore.

Shell: si riferisce ai battitori avversari che stanno bombardando il lanciatore. "E' stato massacrato" ("He got shelled") si dice di un lanciatore che ha concesso un numero impressionante di valide.

Shoestring catch: presa in corsa, normalmente di un esterno, sulla punta delle scarpe.

Shoot: sparare, tirar forte la palla, colpo. **Nice shoot:** bella battuta.

Short fuse: rapida reazione presa dall'arbitro per l'espulsione di un giocatore quando la decisione viene contestata. Un arbitro "che la tiene corta" è uno che, dopo poche parole di chi contesta, urla "Fuori!", segnalando l'esplosione con la mano.

Short porch: la barriera del fuoricampo, a destra o a sinistra a una distanza più breve dal piatto in molti campi. Il termine deriva da come erano disegnati i vecchi campi. I posti a sedere intorno al campo esterno erano ricoperti da tetto per cui sembravano un porticato

Short reliever: lanciatore specialista per gli ultimi inning, cioè uno che lancia pochi inning; spesso può essere chiamato a svolgere questo ruolo per tre-quattro giorni in fila. È detto anche *short man*.

Shortstop (Torpedero, Para corto): interbase; difensore particolarmente rapido e in grado di coprire una vasta area.

Shut out (Bloqueada): non concedere punti; lanciatore che lascia a zero gli avversari.

Sidearm: lancio laterale, di fianco (braccio alle "ore 9").

Single: singolo, battuta valida da una base.

Sinker: particolare tipo di lancio veloce in cui la palla si abbassa arrivando sul piatto; tipo di lancio molto pericoloso per il braccio (gomito).

Sittin' duck: un corridore che tenta pazzamente una rubata per cui è eliminato facilmente; un'anatra accovacciata, facile da uccidere con una fucilata.

Sitting in the catbird seat: vincere comodamente. Red Barber, cronista dei Dodgers, l'ha presa dal poker e la resa popolare. Catbird è il tordo americano.

Skimmer (Batazo a cordon de zapato): palla battuta che sfiora l'erba; radente.

Skin guards (Rodilleras, Chingas): schinieri.

Skill practice: lezione teorica con il supporto di schemi a mezzi, audiovisivi in cui si imposta l'incontro successivo.

Skipper: termine affettivo per manager; spesso chiamato skip".

Slap hitter: uno che schiaffeggia la palla, anziché sventolare la mazza, nel tentativo di farla passare sopra la testa degli interni. Dal maestro Harry Walker Matty Alou (Pittsburgh) ha imparato bene, vincendo il titolo di miglior battitore con .342 di media; con 183 valide, 154 sono stati singoli.

Slash: finta di smorzata seguita da un tentativo di battuta.

Slice: una palla colpita che ha una rotazione eccessiva e curva in relazione al battitore destro o mancino. Una "palla affettata" prodotta da uno destro curva verso destra, per un mancino, a sinistra.

Slant ball: lancio veloce obliquo, dall'alto ai ginocchi del battitore.

Slide (Eslavar): scivolare.

Slider: lancio curvo in cui la palla tende a restare sullo stesso piano, non si abbassa.

Sliding pad: protezione per la scivolata.

Slot (in the) (Esperando il turno): in attesa di andare a battere.

Slugger: battitore di potenza.

Slugging average: basi conquistate su battuta valida x 1000/turni alla battuta.

Slump: scadimento di forma, periodo di crisi, soprattutto in battuta.

Slurve: incrocio tra curva e slider.

Socket: battitore di potenza, fuoricampista

Softball: gioco simile al baseball, in cui, in particolare, il lanciatore spedisce la palla completamente da sotto.

Sophomore jinx: iettatura, sfortuna che capita al secondo anno a chi aveva avuto un bel primo campionato. Un esempio è Joe Charbonneau (Cleveland), nominato "Rookie of the year" da "Sporting News" nel 1980 ed era stato il soggetto di libro e di una canzone. Gli era stato dato il nomignolo di *Super Joe*. Nel 1981, però, le sue prestazioni crollarono, parzialmente a causa di un infortunio alla schiena, per cui fu mandato per un paio di settimane ai Charleston Charlies (West Virginia). Poiché pensava di non restarvi molto, dormì su un lettino nell'ufficio del manager Joe Lucchesi. Un altro che dovette affrontare una simile situazione fu Walt Dropo (Boston Red Sox). Nel 1950 fu

“Rooky of the year” con una media battuta di .322, con 34 fuoricampo e 144 punti battuti a casa. Nel 1951, però, ebbe una media di .239 con 11 fuoricampo e 57 punti battuti a casa.

Southpaw: mancino generalmente riferito al lanciatore.

Speed: velocità intesa come quantità su una scala: 50 km/h, 100 km/h, indipendentemente dalla direzione; vedi “velocity”.

Sphere: palla.

Spike: tacchetti metallici; colpire un avversario con gli spikes, ferire.

Spinnig cap: lancio talmente vicino da far volar via il cappello al battitore.

Spot: bersaglio; area determinata, limitata.

Spot starter (Abridor de sorpresa): lanciatore partente non incluso nella normale rotazione.

Spring training camp: località, terreno di gioco in cui si svolge la preparazione primaverile comunemente indica anche il periodo della preparazione pre-campionato

Smoke: una buona palla veloce che “fuma” in modo figurato dalla frizione generata nell’aria. Alcuni usano “Smoke him” (“Inceneriscilo”). In *Ball Four*, Jim Bouton scrive che un messaggio che Sal Maglie, istruttore dei lanciatori dei Seattle Pilot, era “Brucialo con un lancio interno” (“Smoke him inside”).

Solo homer: fuoricampo senza nessun corridore in base.

Southpaw: lanciatore mancino. Anticamente i campi era disegnati con il piatto ad ovest, per cui un lanciatore mancino guardava a sud. Il termine viene da Finley Peter Dunne, cronista sportivo del “Chicago News”: Dunne e Charles Seymour del “Chicago Herald” usavano il termine fin dal 1887. A entrambi si deve il modo moderno di scrivere le cronache del baseball, enfatizzando i momenti più drammatici delle partite.

Space cadet: atleta che si comporta in modo un po’ pazzo, eccentrico, come se venisse dallo spazio. Bill Lee è stato un degno rappresentante di questo tipo di giocatore. Prima di lui, Herman (Germany) Schaefer, secondabase dei Tigers all’epoca di Ty Cobb. Schaefer una volta rubò la prima, forse fu l’unico caso della storia. Nel 1908, contro Cleveland, Schaefer era in prima e Davey Jones in terza. Quando fu dato il segnale di doppia rubata, rubò la seconda, ma Jones aveva scelto non muoversi. Schaefer gridò: “Proviamoci ancora!” e, sul lancio seguente, corse verso la prima. Poi di nuovo rubò la seconda, innervosendo il lanciatore e mettendo Jones in condizione di segnare. In un’altra occasione, andò a grandi falcate verso casabase, si girò verso il pubblico annunciando che era arrivato.

Spitball (Bola escupida): lancio con una palla cui è stato aggiunto qualcosa di illegale, di umido, in modo da farle compiere una traiettoria erratica. Venne bandito nel 1920, ma alcuni provano ancora a farlo in modo subdolo. Una palla sputata, ben lanciata, cambia direzione in senso opposto di colpo, per cui è chiamata *super sinker*; il lancio è detto anche *spitter*, *vaseline pitch* (lancio alla vaselina) e *pine tar ball* (lancio alla resina). Il cubano Pedro Ramos, che giocò per Washington, fu un presunto lanciatore di spitball chiamò quel lancio *Cuban forkball*. Ramos aveva dato quel nome perché la palla si muove come nel lancio “a forchetta”. Quando il lancio fu messo fuorilegge, la re-

gola fu che i lanciatori attivi nel 1920 avrebbero potuto continuare per tutta la durata della loro carriera. L'ultimo fu Burleigh Grimes, che si ritirò nel 1936.

Spitter: Lanciatore, di palle sputate (vedi "spit bal").

Squeeze: giocata pianificata, nota anche come *safety squeeze*, smorzata di sicurezza. Il corridore in terza aspetta a partire fino a che la palla non è in terra, poi parte per casabase, se ritiene di giungere salvo (vedi *Suicide squeeze*).

Stance: posizione iniziale del lanciatore o del battitore.

Starting pitcher (Abridor): lanciatore partente.

Steal (Robo): rubata; azione del corridore che tenta l'avanzata ad una base successiva senza essere forzato, senza l'aiuto di una battuta o per una decisione arbitraria.

Steel hands: mani di acciaio (o di pietra); contatto duro con la palla, anziché assorbimento nella presa.

Stepping in the bucket: spostamento del piede più avanzato del battitore in una direzione diversa da quella del lanciatore; (vedi "foot in the bucket").

Stepping off (Desarmarse): uscire di pedana; movimento effettuato dal lanciatore per togliersi dal monte di lancio

Stepping out (Salir del cajon de bateo): movimento effettuato dal battitore per togliersi dal box.

Stick; mazza o battitore, Spesso i battitori sono classificati in *good sticks* (buoni legni) e *weak stick* (legni scarsi). Babe Ruth usò una mazza da 46 onces, (1,3 kg.) la più grossa della storia.

Stick it in his ear: invito al lanciatore per spedire la palla rapidamente, che favorisce il sarcasmo di chi è in panchina e innervosisce il battitore avversario.

Stopper: un lanciatore partente di alta qualità su cui si conta per vincere la partita e chiudere una striscia di sconfitte.

Stove League: "Campionato intorno alla stufa"; gruppo di tifosi che continuano a parlare del campionato scorso, anche giocando sulla carta, finché non comincia il nuovo.

Stright ball: lancio dritto.

Straightaway: normale posizione difensiva, anche un battitore che batte nella zona centrale.

Strawberry: abrasione, normalmente sulla ginocchia o sulle gambe dovuta a una scivolata. Ty Cobb, per ridurre il problema, cominciò a indossare gli scivoli.

Stretch position (Pitchar de lado): movimento di lancio effettuato dal lanciatore con corridori sulle basi; il lanciatore si pone perpendicolarmente al piatto; movimento in due parti interrotto da una pausa (vedi RTG)

Strike zone: zona sopra il piatto in cui il lancio è strike secondo il RTG.

Stuff: repertorio di lanci che hanno effetto, che viene continuamente controllato. Un lanciatore potrebbe dire: “Ho un buon repertorio”, oppure “Non ho un buon repertorio”.

Submarine (Submarino): che viene dal sommerso; lancio effettuato dal di sotto (posizione del braccio a “ore 6”).

Suicide squeeze: giocata pianificata in cui il corridore parte dalla terza contemporaneamente al lancio, come se dovesse rubare casabase. Allo stesso tempo il battitore tenta di eseguire una smorzata su qualsiasi lancio permettendo al corridore di segnare. Se il battitore sbaglia, il corridore viene eliminato facilmente: è un suicidio. Non si tenta mai una smorzata suicida con due out, poiché normalmente la palla smorzata viene raccolta e tirata in prima, e il battitore viene eliminato.

Suspended game (Juego suspendido): partita sospesa secondo il RTG, (vedi “Ball game”).

Sweep: spazzar via, vincere un campionato o un torneo, senza sconfitte; in genere, vincere una serie di incontri.

Switch hitter (bateador de ambos lados): battitore ambidestro.

Swing like a (rusty) gate: girare come un vecchio cancello (arrugginito); sventolare malamente, andare al piatto girando la mazza in modo sconsiderato.

Swinging bunt: una contraddizione di termini che si applica a una palla che rotola a non più di 10 m. dal box. Il battitore potrebbe aver fatto un gran sventolata per fare un fuoricampo, ma ha solo un piccolo contatto con la palla. La “smorzata sventolata” può trasformarsi facilmente in una valida.

T

Tag up (Pisa y corre): pesta e corri; toccata del sacchetto prima di correre, dopo una presa al volo.

Take (Esperar): prendere il lancio, non sventolare la mazza.

Take him deep: fare un fuoricampo; espressione di fine anni Settanta, dai lanciatori che sono stati vittimizzati dai fuoricampo. Gary Wilson, lanciatore di Charleston, in una serie di partite con gli Astros, cui erano collegati, disse di Jim Clark: “Mi ha toccato lungo”.

Take him down town: “Mandalo in centro città”; fuoricampo.

Take him over the wall: “Mandalo oltre il muro”, “Cacciala fuori!”; fuoricampo.

Takeout: scivolare sul difensore per impedirgli di tirare la palla ad es.: rompere il doppio

Take something off it: lancio con minore velocità dei precedenti per mettere fuori tempo il battitore. Può essere un lancio lento o un cambio.

Tape-measure homer: fuoricampo straordinariamente lungo. Una volta Babe Ruth mandò la palla sul tetto dell'attuale Tiger Stadium, e fu di circa 190 m. Mickey Mantle ne fece uno di oltre 170 m. Ernie Lombardi (Cincinnati) ne fece uno lungo 30 miglia (circa 50 km.); si trattava di un normale fuoricampo, ma la palla finì su un camion.

Target: bersaglio.

Tater: Battuta che colpisce violentemente il terreno, vicino al piatto, e si innalza a campanile impedendo al difensore di prenderla e tirare in tempo per l'eliminazione (vedi "Baltimore chop").

Teammate: compagno di squadra.

Texas League single: una battuta non tanto alta che cade davanti agli esterni e che non è prendibile dagli interni. Negli anni Ottanta dell'Ottocento era un tipo di battuta comune in Texas. Art Sunday, ex giocatore della Texas League, ne realizzò alcune una volta trasferito nel 1890 a Toledo (International League). Un cronista sportivo locale scrisse: "Un'altra di quelle valide della Texas League", e l'espressione è rimasta.

Thumb: Il pollice; quando l'arbitro espelle un giocatore, gli fa segno di uscire con il pollice.

Thumb (the): battuta effettuata con l'impugnatura della mazza che scavalca gli Interni.

Time, Timeout: richiesta di sospensione temporanea; sospensione temporanea.

Toe plate (protector): parapunta della scarpa di perno del lanciatore.

Tools: requisiti, doti fisiche per giocare a baseball. "Quel ragazzo ha tutti i requisiti", disse il terza-basista Ron Cey (Dodgers) di Steve Sax, nuovo secondabase. Per tanti anni i requisiti sono stati divisi in cinque aree: battuta, battuta di potenza, corsa, tiro e difesa. Raramente un giocatore eccelle in tutte; due eccezioni; Joe di Maggio e Willie Mays.

Tools of ignorance: equipaggiamento del ricevitore. L'implicazione era che solo uno stupido poteva mettersi in una posizione tanto pericolosa. Il termine fu coniato da Muddy Ruel (Washington Senators) negli anni Venti, e faceva l'avvocato quando non c'era il campionato.

Top: sommità, parte superiore della mazza; valida ottenuta battendo in punta.

Toss, Tossed ball: allenamento in cui un giocatore alza la palla a un compagno per batterla contro una recinzione.

Three men on: basi piene.

Third base (Ante sala), Third base man (Antesalista): terza base, quella prima dell'ultima corsa verso casa base, difensore di terza base.

Throw: tiro, utilizzato anche per "lancio".

Tweener: una bella valida che cade fra gli esterni e normalmente rotola verso la recinzione, diventando una battuta da extrabase. Il termine non si applica a una battuta fra due interni.

Twin killing: doppio gioco.

U

Umpire (Juez): arbitro.

Unassisted double play (Doble play sin asistencia): doppio gioco senza assistenza.

Uncle Charlie: una curva fuori dall'ordinario.

Unholy spot: battuta fortissima, per cui “non c'è religione”.

V

Velocity: velocità della palla. Normalmente è associata alla capacità di indirizzarla (*location*) nel selezionare i lanciatori. Un lanciatore con buona velocità e locazione è in grado di lanciare forte in un punto predeterminato. Anche i lanciatori parlano in questi termini con chi li intervista. Nel passato i lanciatori lanciavano forte e avevano un buon controllo; ora devono avere buona velocità e locazione. La comparazione per la velocità dei lanciatori viene fatta sulla distanza, piuttosto che in miglia/km/h. Un lanciatore che non è veloce come prima è uno che “ha perso un metro nella sua palla veloce”, cioè la palla (lanciata da distanza è caduta un metro prima di quanto succedeva precedentemente. La velocità è un fattore vettoriale: da un punto all'altro (dalla mano del lanciatore alla mazza del battitore, per esempio).

Vines: viti rampicanti, rampicanti che talvolta coprono la recinzione del campo esterno, in particolare. Negli anni Cinquanta, l'annunciatore dei Chicago Cubs, Jack Brickhouse cominciò a usare l'espressione “The frindly confines of the Wrigley Field”; il muro agli esterni è ricoperto di rampicanti, per cui si adottano regole di campo. Nel primo impianto di Via Piacenza, a Parma, davanti alla rete c'erano dei pinetti, dove le palline facilmente finivano e talvolta scomparivano.

Visiting team: squadra avversaria ospitata.

Visitors: ospiti.

W

Walk (Billete gratis): base gratuita per quattro ball.

War club (Bate): mazza “da combattimento”.

Warning track: corsia del campo non in erba che segnala ai difensori la vicinanza alla recinzione, allertandoli sulla possibile collisione.

Waste: sconfiggere completamente, annientare.

Waste pitch (Bola franca): lancio molto al di fuori dell'area dello strike che il battitore non può colpire; spesso equivale al *pitchout*.

Way out (Tiene buen ojo): attendere il lancio Definisce il battitore che attende il miglior lancio per girare la mazza.

Weighted balls: palle appesantite per particolari tipi di allenamento

Went the other way: battere sui lati del campo, a destra o a sinistra, cosa non normale tenuto conto della potenza del battitore. La potenza di un destro è verso sinistra; perciò, una battuta sulla destra è una battuta in campo opposto.

Wheelhouse: area nella zona dello strike che il lanciatore preferisce, normalmente all'altezza del girovita, al centro del piatto.

Wheels: gambe del giocatore. Un corridore veloce ha buone gambe. Uno lento o uno che ha continuamente problemi nel muoversi ha gambe cattive, così come uno che ha subito un infortunio.

Whiff: *strikeout*; termine che viene dal sibilo prodotto dalla mazza sventolata a vuoto; termine onomatopeico.

Whitewash: partita in cui gli avversari non hanno fatto punti (*shutout*). Nei primi anni del Novecento i lanciatori dei Cubs erano cambiati con una combinazione tale da tenere spesso gli avversari a zero; da qui, *Chicagoed* ("cicaghizzati"). Walter Johnson ha il record degli *shutouts* (110).

Wheels: gambe, intese come motori che danno la spinta.

Whiff (Abanicar la brisa): tentativo infruttuoso di colpire la palla; mettere *strike-out*.

Wild pitch: lancio pazzo Lancio sul quale risulta inutile il tentativo di presa da parte del ricevitore Non viene conteggiato (per lo scorer) a meno che non permetta l'avanzamento degli attaccanti in base. Non è considerato errore, come la palla mancata ("dead ball"), poiché lanciatore e ricevitore sono quelli sottoposti al maggior lavoro durante la partita.

Win (Juego ganado): vittoria, in particolare del lanciatore.

Wind sprints: allunghi; esercizi per mantenere in forma le gambe normalmente sono serie di scatti dai 20 ai 90 m.

Wind-up: caricamento in cui il lanciatore è completamente rivolto al piatto.

Winning RBI (Carrera de la victoria): punto battuto a casa vincente.

Winning RBI hitter: battitore che manda a casa il punto della vittoria.

Without jeopardy (Sin riesgo): senza rischio.

Wood: quantità della mazza che entra in contatto con la palla. Un buon lanciatore "mette tanto legno sulla palla".

Woodman: un buon battitore.

Worm-burner: una ribalzante che, a causa di una rotazione molto alta, colpisce il terreno con tanta forza da farne "saltar fuori i vermi".

Y

Yakker: curva che spezza bene. Vecchio termine, che deriva da *yawker*, un tipo di picchio il cui volo ondeggiante assomiglia al movimento di una curva.

Yellow/ Yaller hammer: un altro modo di chiamare una bella curva, che probabilmente prende il nome dal "martellatore giallo", un picchio che, in volo, si tuffa inaspettatamente.

Yoedeler: suggeritore di terza base, detto così poiché utilizza molto la voce per trasmettere i segnali; da *yodel*, canto tipico degli allevatori svizzeri per raccogliere il bestiame.

Yan, yannigam: giocatore appena arrivato nella squadra; giocatore acerbo.

Nomignoli

Lawrence Peter Berra: *Yogi*. Nomignolo acquisito una sera a teatro, quando con un amico andò ad assistere a un documentario sull'India, in cui vi era un fachiro, uno yogi. Jack McGuire, che poi giocò da interbase nei New York Giants, vide una somiglianza con Berra e disse: "Ti chiamerò Yogi".

Roberto Clemente: *Arriba!*. (Let's go!, Andiamo!), dall'incitamento dei tifosi.

Joe Di Maggio: *Yankee Clipper*. Preso al nome di un treno rapido Boston-New York, coniato da Arch Mc Donald, annunciatore degli Yankees. Nel 1941 fu scritta una canzone in suo onore: *Joltin' Joe Di Maggio: Joltin' Joe* divenne un secondo nomignolo (vedi Simon & Gurfunkel, *Mrs Robinson*).

Mark Fidrych: *The Bird* (L'Uccello). Capelli increspatisi, lunghe gambe e un caricamento molto ampio ricordava ai compagni Big Bird, un characterista di *Sesame Street* (programma per bambini).

Lou Gehrig; *Iron Horse* (Cavallo di ferro). Primabase, ebbe il record delle partite giocate senza soluzione di continuità: 2130 (record battuto da Cal Ripken, Orioles con 2632, nel 1998); il nomignolo viene dalla capacità di durata di una locomotiva.

Jim Grant: *Mudcat* (Pescegattone, Pesce da fondo). Nomignolo datogli da un compagno, poiché era arrivato da una squadra del Mississippi, "The Mudcat State", ma si trattò di un errore, poiché Grant era della Florida.

Charles Arnett: *Gabby* (Chiacchierone). Arnett era un tipo tranquillo, il nomignolo era sarcastico. Un altro che fu chiamato così fu John Roseboro (Dodgers).

Jim Hunter: *Catfish* (Pescegatto). Non ebbe il nomignolo a causa un incidente in cui fu coinvolto un pescegatto. Charles Finley, proprietario dei Kansas City, dopo la firma del contratto nel 1964, gli diede quel nomignolo. Era un classico per Finley trovare ogni modo per far pubblicità.

Reggie Jackson: *Mr. October*. Nomignolo derivante dall'eccellente livello di gioco nei playoff e nelle World Series.

Walter Johnson: *Big Train* (Grosso Treno). Nel 1991, Grantland Rice, alla ricerca di un nomignolo grandioso per il forte lanciatore, scrisse: "Il Grosso Treno giunge oggi in città". era un'epoca in dare nomignoli era di prammatica.

Willie Mays: *The Say Hey Kid*. Nel 1951, Mays prese l'abitudine di dire "Di chi? Di che cosa, e "Di Hey". Berney Kremenko, giornalista sportivo di New York cominciò a chiamarlo *Say Hei Kid* e l'annunciatore dei Giants irradiò il nomignolo con le sue trasmissioni.

Wilmer Mazell: *Vinegar Band* (Banda dell'Aceto). Dal nome della omonima città di provenienza

Stan Musial: *The Man*. "Ora arriva l'uomo", dicevano i tifosi dei Dodgers all'Ebbets Field; la sua media battuta vita è stata di .333.

John Odom: *Blue Moon*. All'inizio era detto *Luna* per la sua "faccia di luna". Poi, lo chiamarono *Blue Moon* poiché appariva depresso.

Dave Cobra: *The Cobra*. Nomignolo legato alla sua posizione in battuta

Phil Rizzuto: *The Scooter*. Alto circa 1,65 m. sembrava andare a razzo verso la palla; il nomignolo gli fu dato da un compagno di una lega dilettantistica.

Pete Rose: *Charlie Hustle* (Stai pronto, Charlie). Come *rookie*, nel 1963 coi Reds, andò in base per ball. Come nel suo stile, andò di corsa in prima; Mickey Mantle disse; “Chi è quel Charlie Hustle?”. (Charly Hustle: chi cerca di farsi strada coi propri mezzi).

Lynwood Rowe: *Schoolboy* (Scolaretto). Inizialmente chiamato *Newsboy* (ragazzo che consegna i giornali), Rowe acquisì il nuovo nomignolo quando giocava a Eldorado (Arkansas). “Non permettete che quello scolaretto vi mandi strikeout”, gridavano i tifosi.

George Herman Ruth: *Babe, Bambino*. Inizialmente giocò con gli Orioles nell’International League. Jack Dunn, il manager, era famoso per ingaggiare giovani giocatori. Appena giunto Ruth, un veterano disse: “Arriva Dunn con un altro dei suoi pargoletti”. Una volta giunto agli Yankees, acquisì il nomignolo di *Bambino*, dall’italiano.

Willie Stargell: *Pops*. Nel 1979, all’età di 38 anni, Stargell cominciò a indicare se stesso come *Pops*, quando portò alla vittoria i Pirates nelle World Series.

Harold Traynor; *Pie* (Torta). Traynor andava nel negozio di alimentari con la lista della spesa della mamma e la leggeva al negoziante, finendo invariabilmente con “e una torta”. Da lì, il figlio del fruttivendolo, suo amico, cominciò a chiamarlo Pie.

Fonti

AAVV, *Glossario*, “Quaderni del Baseball”, n. 4, Comitato Nazionale Tecnici della FIBS, marzo 1983.

Mike Whiteford, *How to talk Baseball*. Illustrazioni di Taylor Jones, Prefazione di Dick Schaap, New York, Dembner Books, 1983.

Glossary of Baseball, https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_baseball

Major League Baseball (MLB), *Glossary*, <http://m.mlb.com/glossary>

https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_baseball

<http://baseball.epicsports.com/baseball-glossary.html>

<https://genius.com/Sports-genius-glossary-of-baseball-terms-annotated>

Sommario

A.....	1
B.....	1
C.....	7
D.....	10
E.....	12
F.....	12
G.....	14
H.....	16
I.....	18
J.....	19
K.....	20
L.....	20
M.....	22
N.....	23
O.....	23
P.....	24
Q.....	28
R.....	28
S.....	29
T.....	35
U.....	36
V.....	37
W.....	37
Y.....	38
Nomignoli	40
Fonti	42
Sommario.....	43