

ソフトボール入門テキスト
基本のルールと動き

ソフトボール
壘球ゲーム
2023年度版
後編

ソフトボールを知らない保護者も必見！

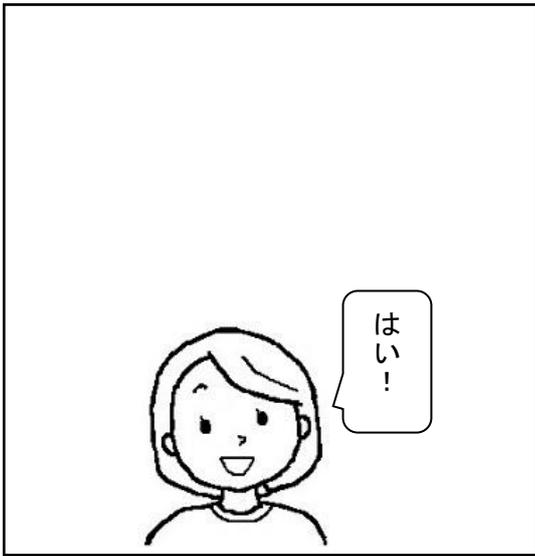
監修 全日本大学ソフトボール連盟
研究調査部

著者 阿立 有司

校閲 伊藤 慎一郎
(小野スポーツ少年団 ソフトボール部監督)

目次

1. 守備位置の例	4
2. 試合について	8
3. バッターが打ったときの基本的な動き方	12
4. 「アウト」や「セーフ」のときの動き方の例 バッターランナーだけのとき	18
5. 「振り逃げ」のとき	45
6. 「フォアボール」と「デッドボール」の違い	57
7. 「ランナー」になったとき	65
8. その他	89
9. 「フェア」と「ファウル」のルール	95
・インフォメーション	113



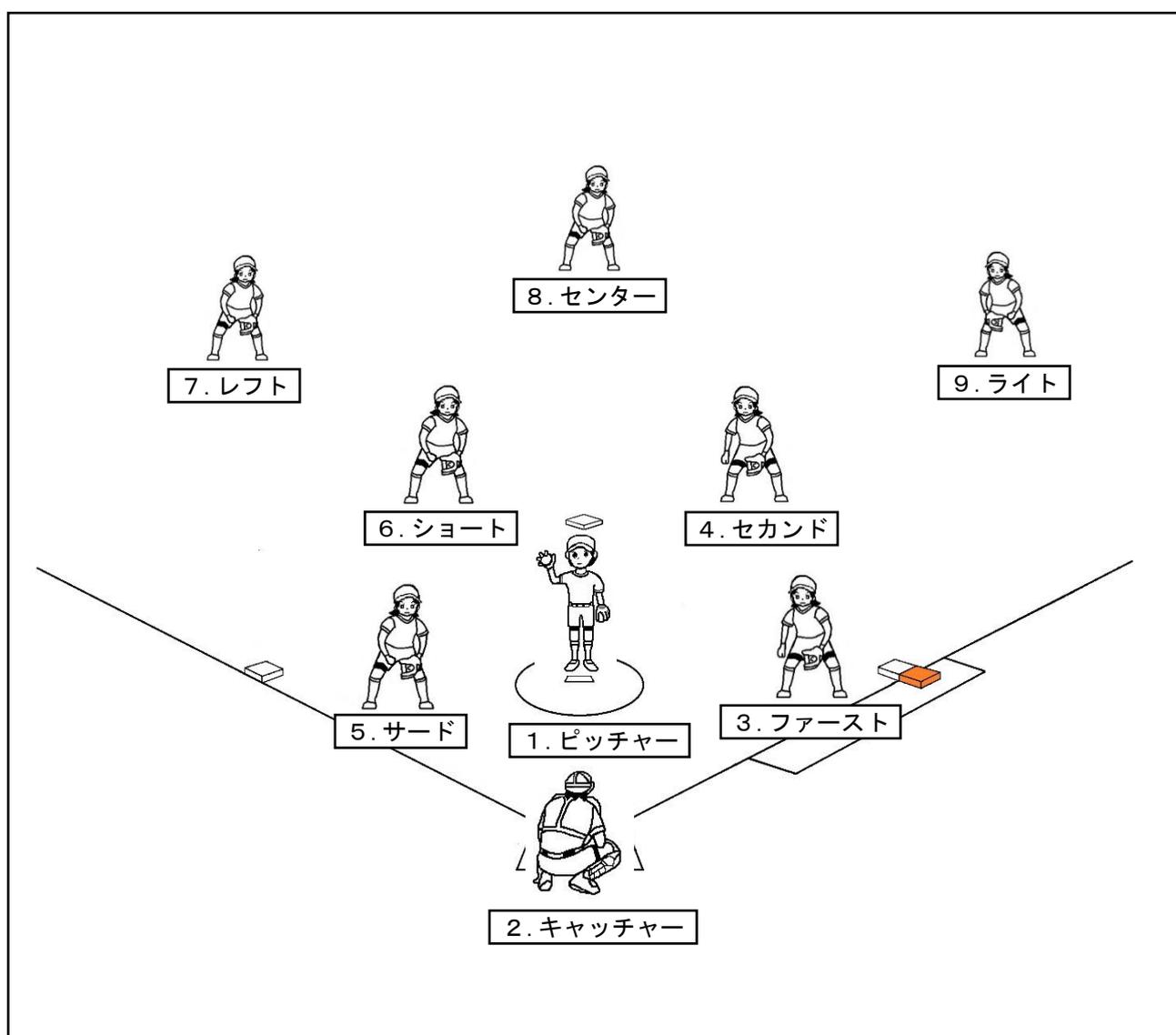
1. 守備位置の例



しゅびひと
守備の人たち
ぜんいん
全員に登場して
もらおう



それでは
ふくしゅう
復習で



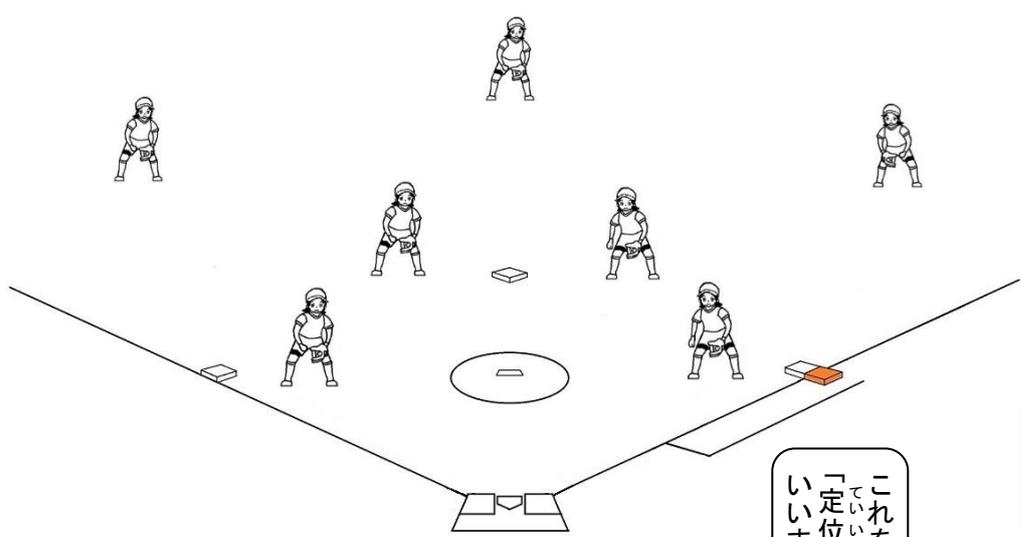
でもフェアグラウンドならどこにいてもいいのよ

試合でよくある例を見てください



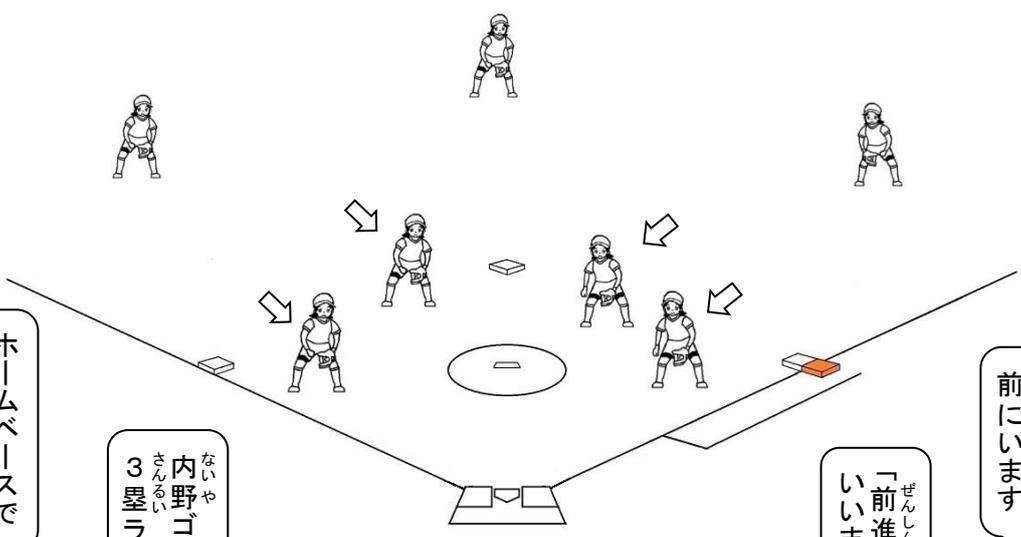
ピッチャーが投げるまではキャッチャー以外の野手（守備の人）はフェアグラウンドにいないことだね

ピッチャーが投げるまでは

基本的な位置です

これを「定位置」といいます

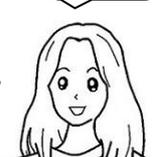



内野手が前にいます

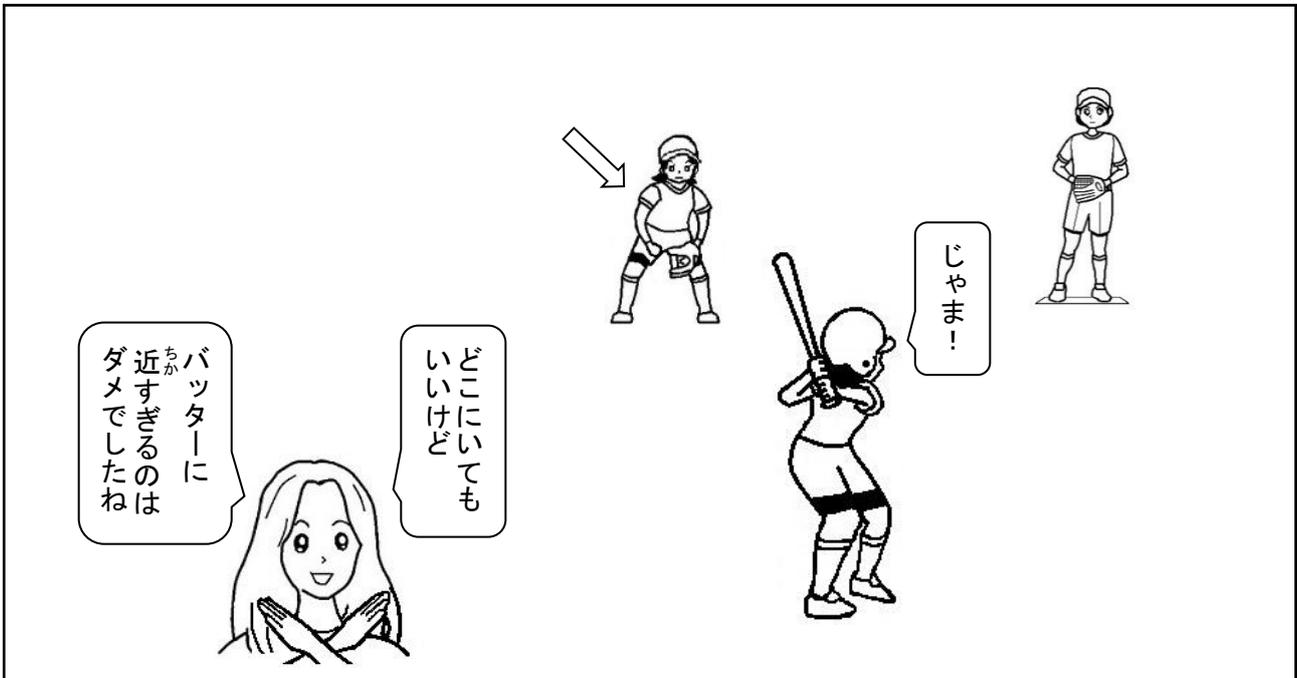
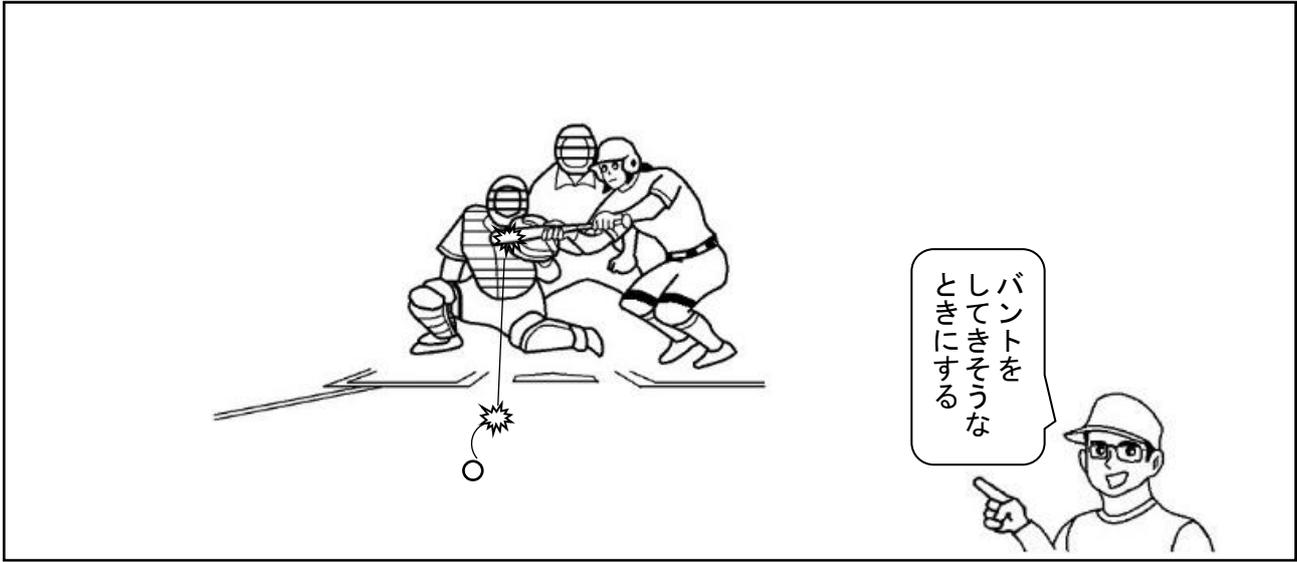
「前進守備」といいます

ホームベースでアウトにしたいときに

内野ゴロで3塁ランナーを

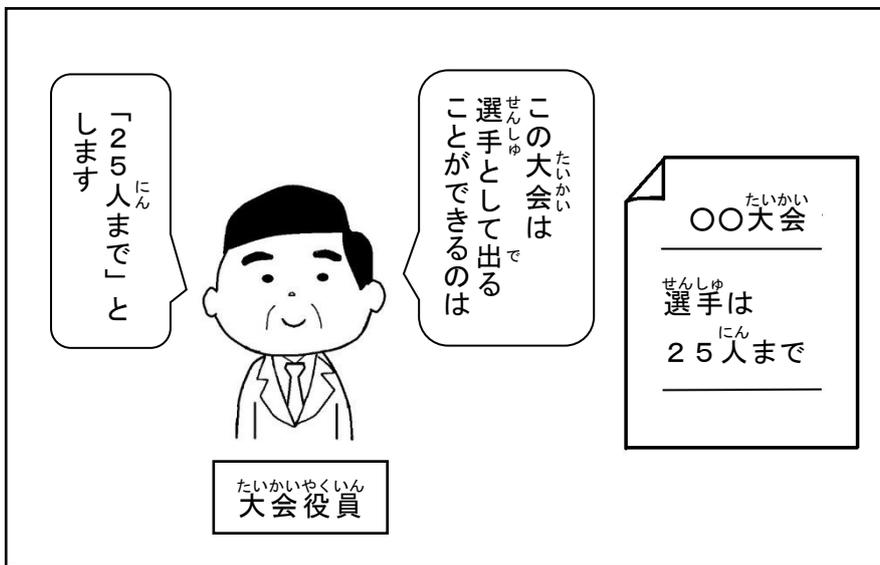
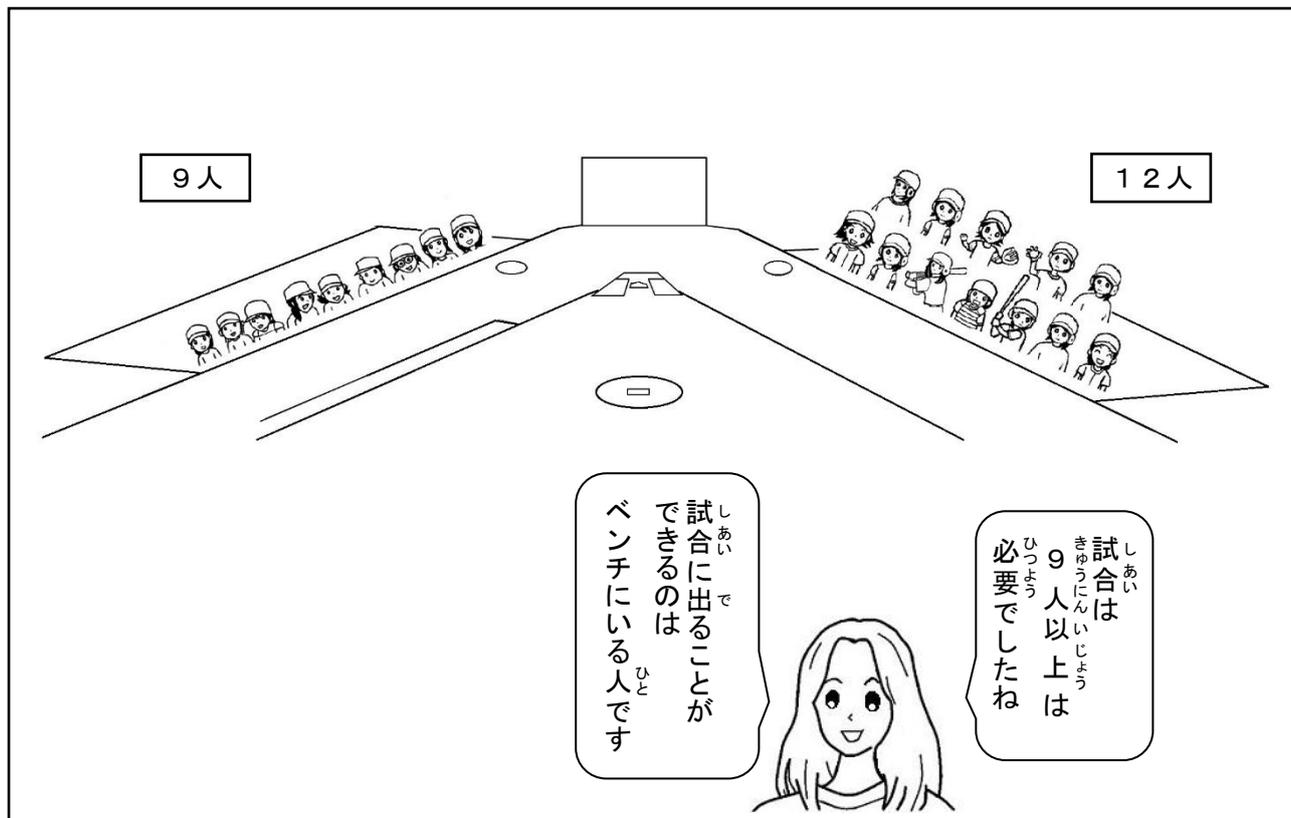







2. ^{しあい}試合について

し あい にんずう
試合の人数



しあい じかん
試合の時間

チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム	0	1	0	0	2	0	0	3
Bチーム	0	1	0	0	0	0	0	1

ななかい
七回までするのが
基本だけどー

しあいに
試合は「攻げき」と
「守ゆび」を交替して



チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム	7	3	5					15
Bチーム	0	0	0					0

Aチームの勝ち

さんかい
三回で
15点差以上

てんさ
点差が大きく
なつたときに
とちゅう
途中で勝つチームが
きま
決まる試合もある



チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム	0	0	0	0				0
Bチーム	4	5	1	X				10

Bチームの勝ち

よんかい
四回で
10点差以上

それを
「ゴールドゲーム」と
いって
次のように
なっています



チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム	0	1	3	1	2			7
Bチーム	0	0	0	0	0			0

Aチームの勝ち

ごかい
五回で
7点差以上



そのときの回までで
点の多いチームの
勝ちだ

70分に
なります！

たとえば
70分と
決められている
ときは

チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム	0	1	0	0	2	0		3
Bチーム	0	1	0	0	0	0		1

Aチームの勝ち

チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム	0	1	0	0	0	0		1
Bチーム	0	1	0	1	1	X		3

ウラの攻げきは
ありませんね

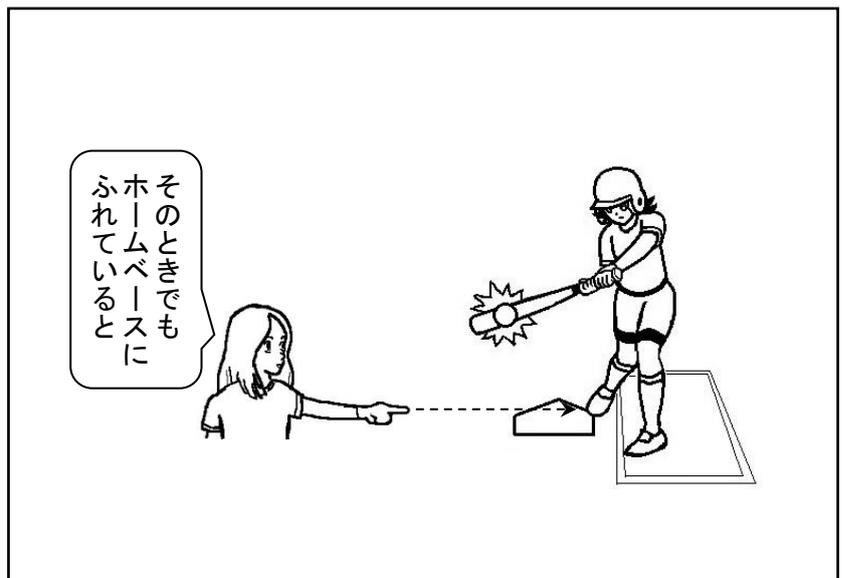
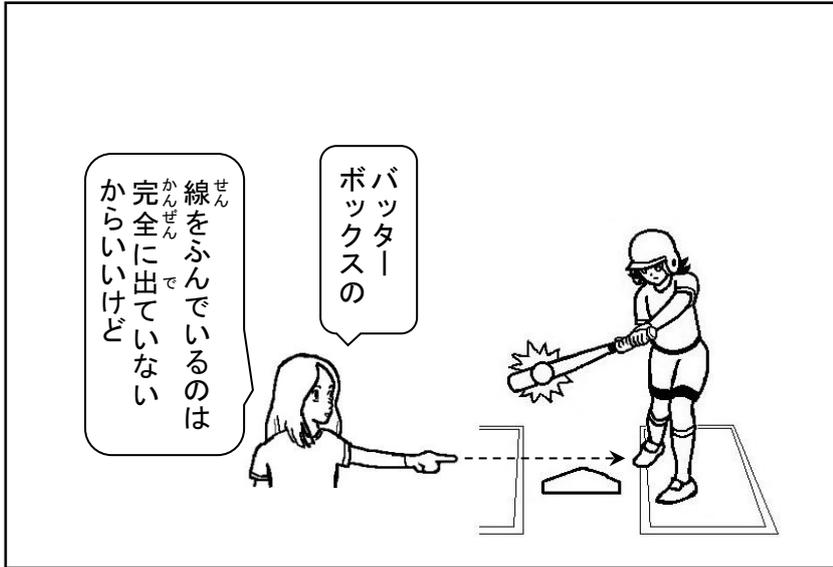
最終回の表が
終わって後攻が
勝っているときは

チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム	0	1	0	0	2	0		3
Bチーム	0	1	0	0	0	0		1

点差や時間で
終わりになる回も
「最終回」と
いいです

3. バッターが打ったときの 基本的な動き方

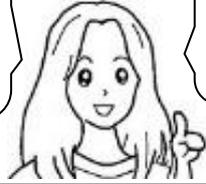
う き
打つときに気をつけること



うご かた れい
アウトのときの動き方の例

ランナーがいらない
アウトの例から
見てみましょう

そのときに
野手の
することを

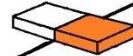
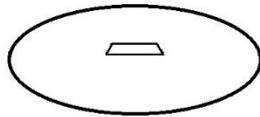


前編で見たね

試合でバッターは
打った後はすぐに
1塁へ走るの

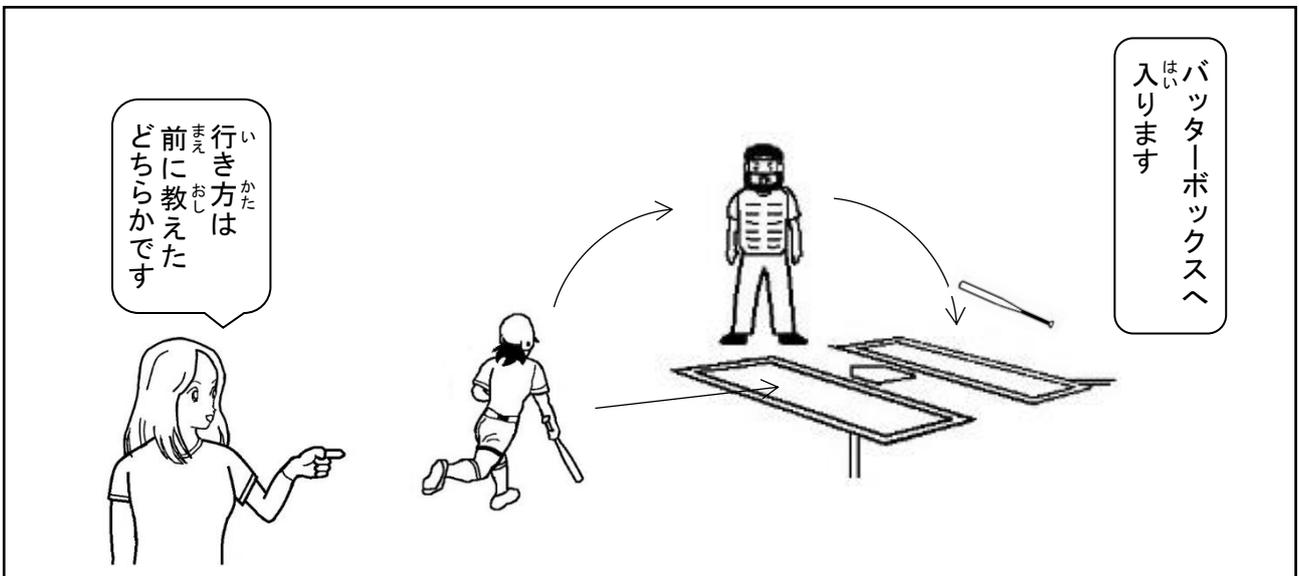
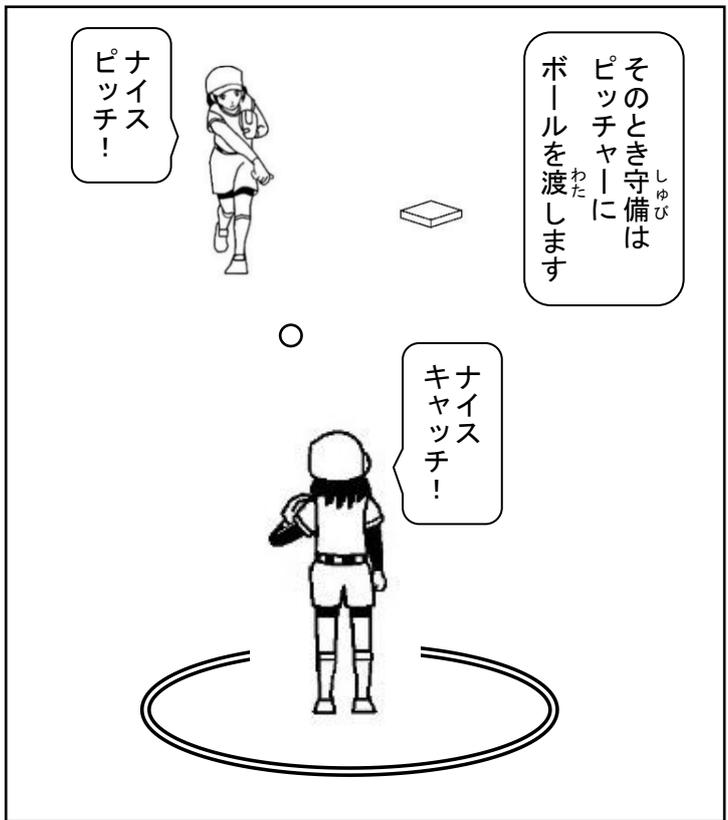
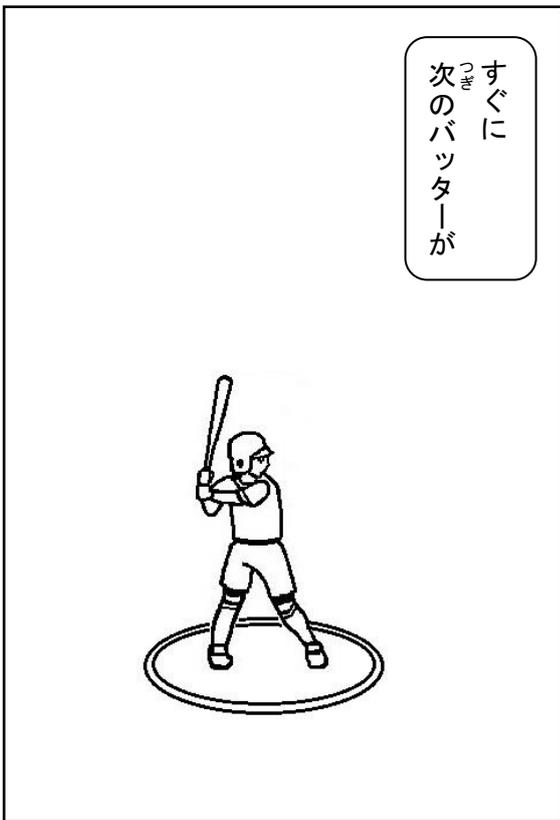
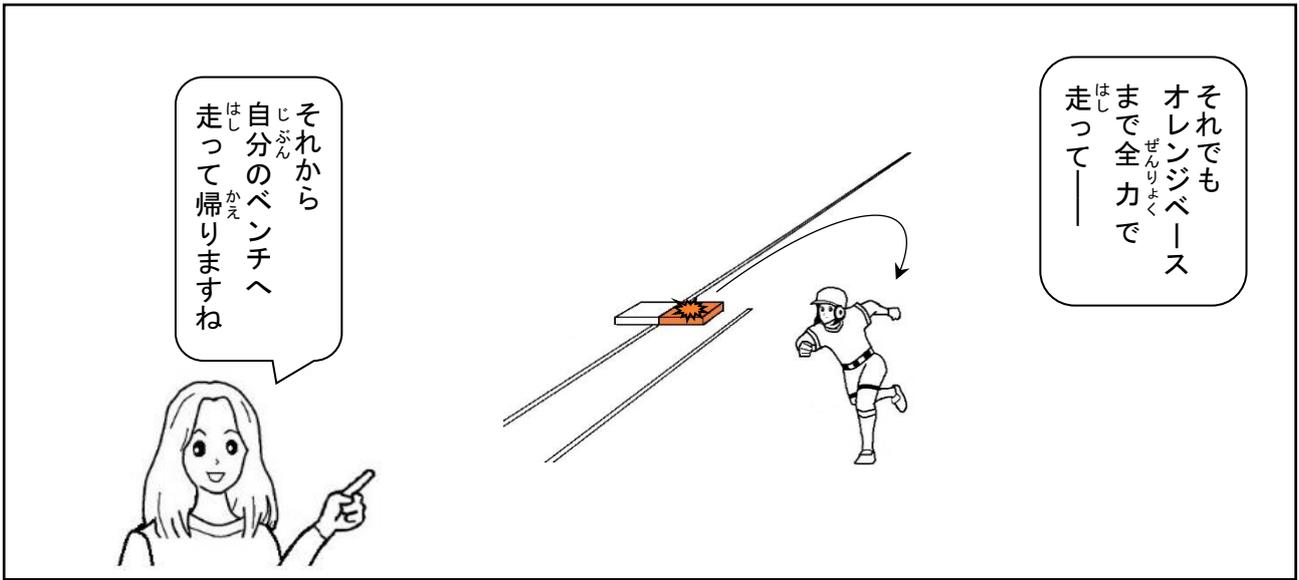


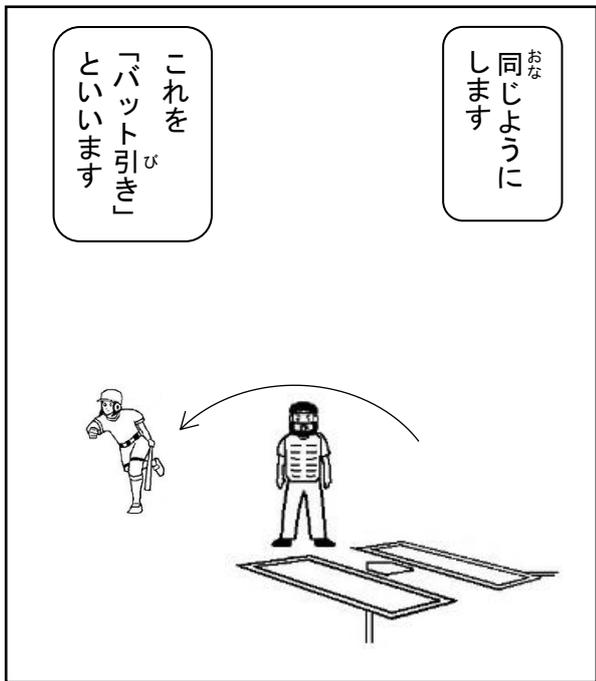
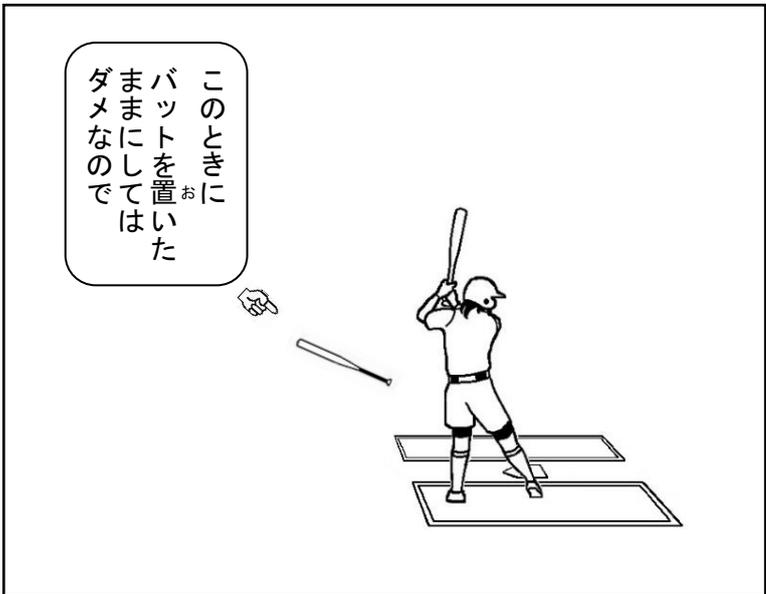
内野フライや
ライナーの
ときは

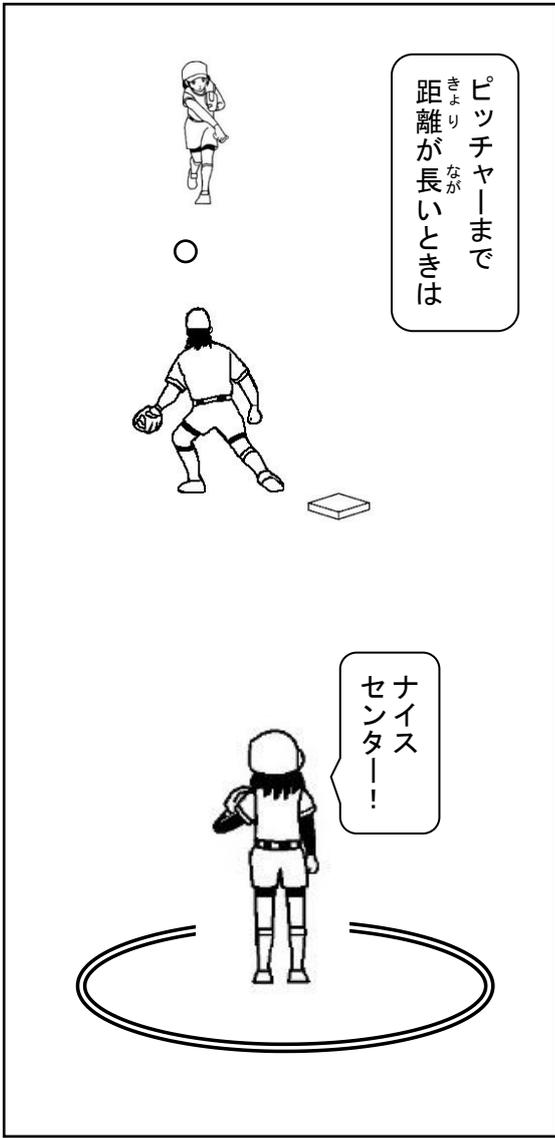


これで
アウトだね



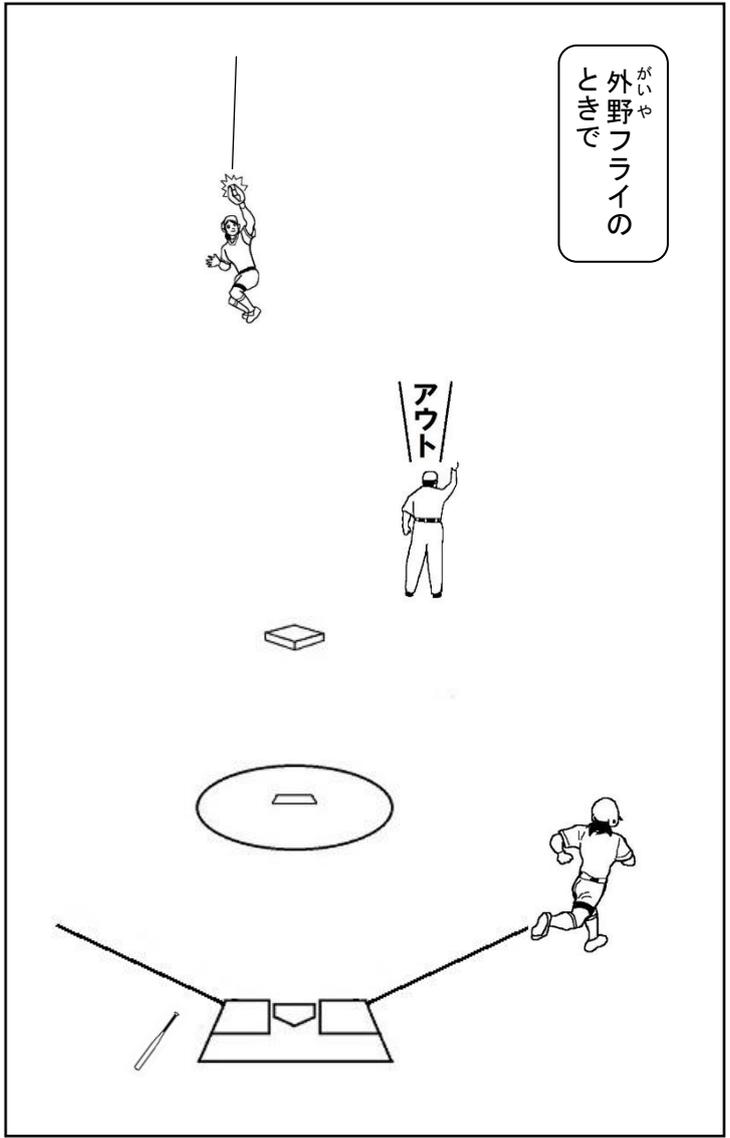






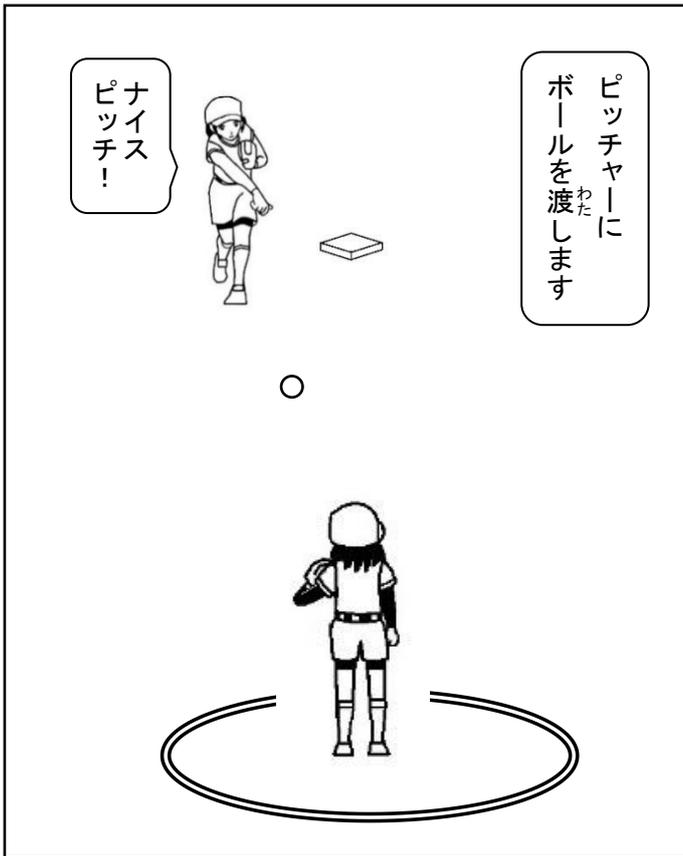
ピッチャーまで
距離が長いときは

ナイス
センター!



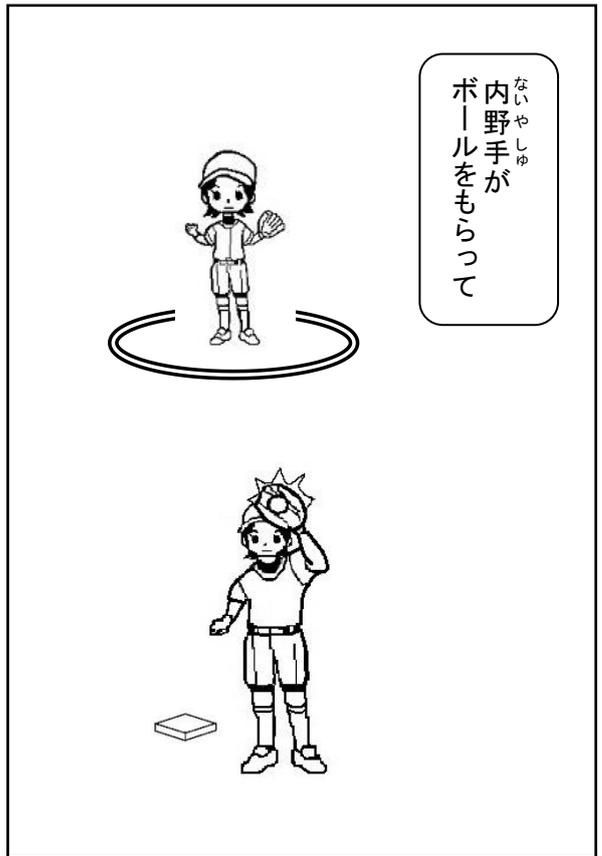
外野フライの
ときで

アウト



ピッチャーに
ボールを渡します

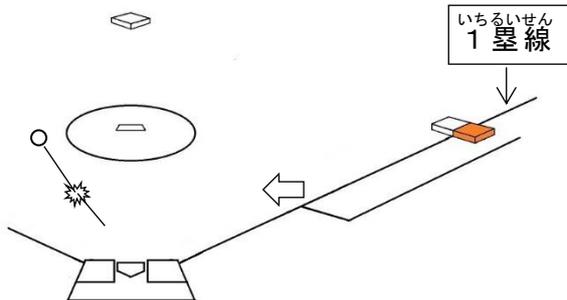
ピッチャー!
ナイス!



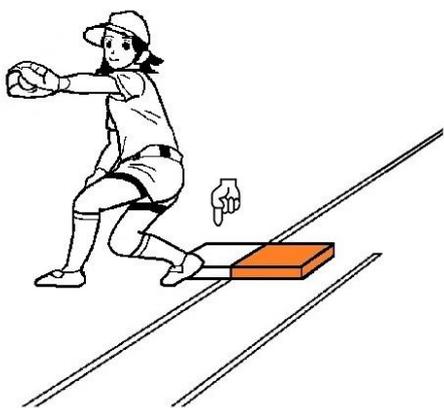
内野手が
ボールをもらって

4. 「アウト」と「セーフ」のときの^{うご}動き^{かた}方の^{れい}例
バッターランナーだけのとき

基本はスリーフットレーンを走る



1塁線より
フェアグラウンド
方向にボールが
行って



守備の人は
白ベースを
使うこと



1塁でプレイが
あるときは



ここを
「スリーフットレーン」
という

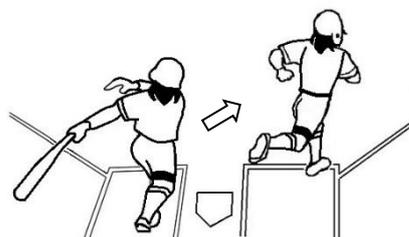


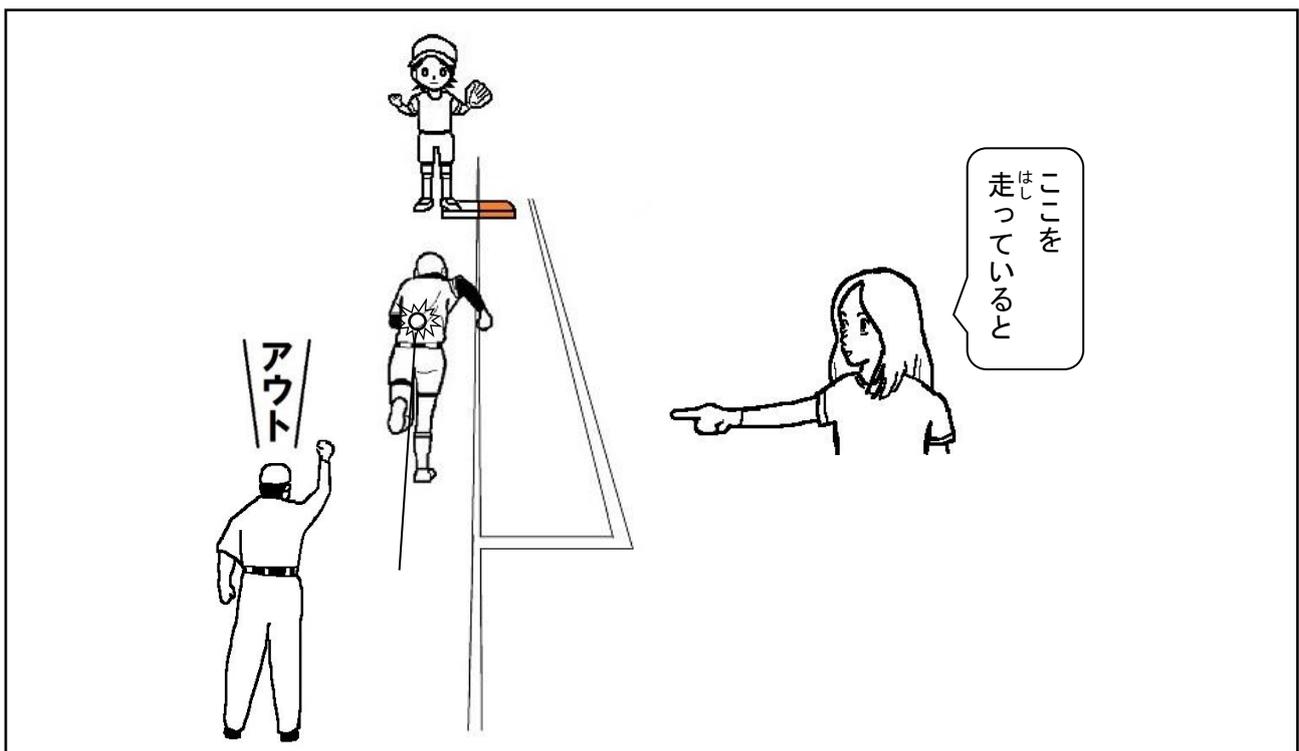
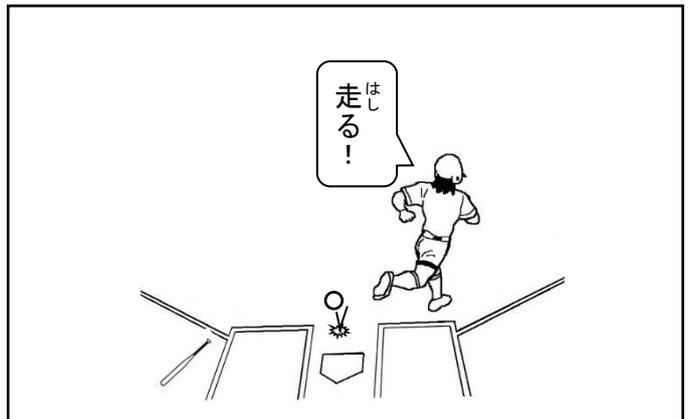
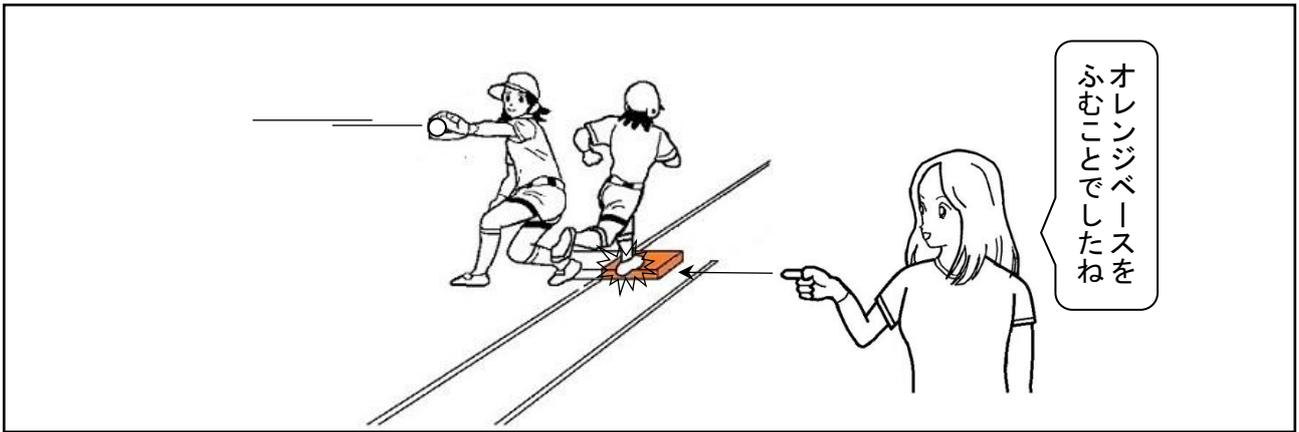
この中を
走って

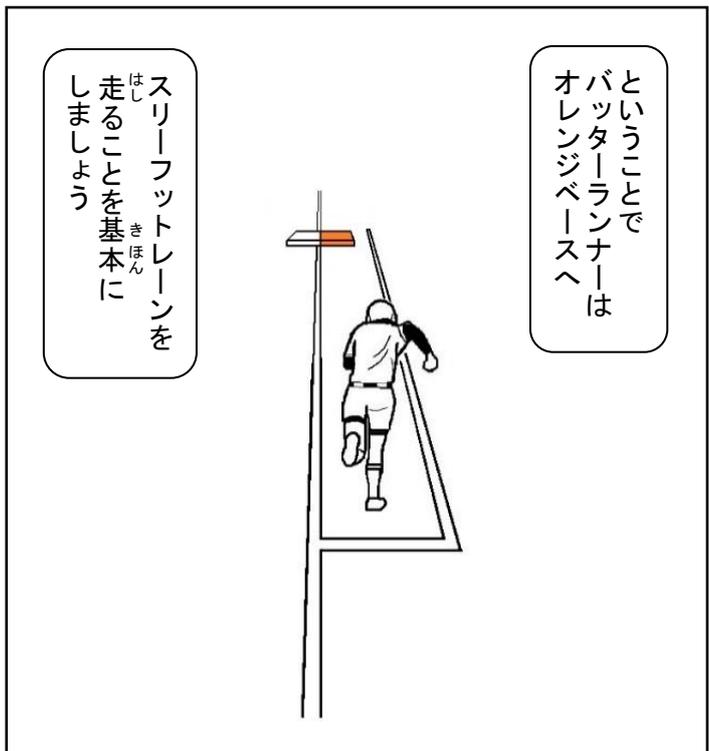
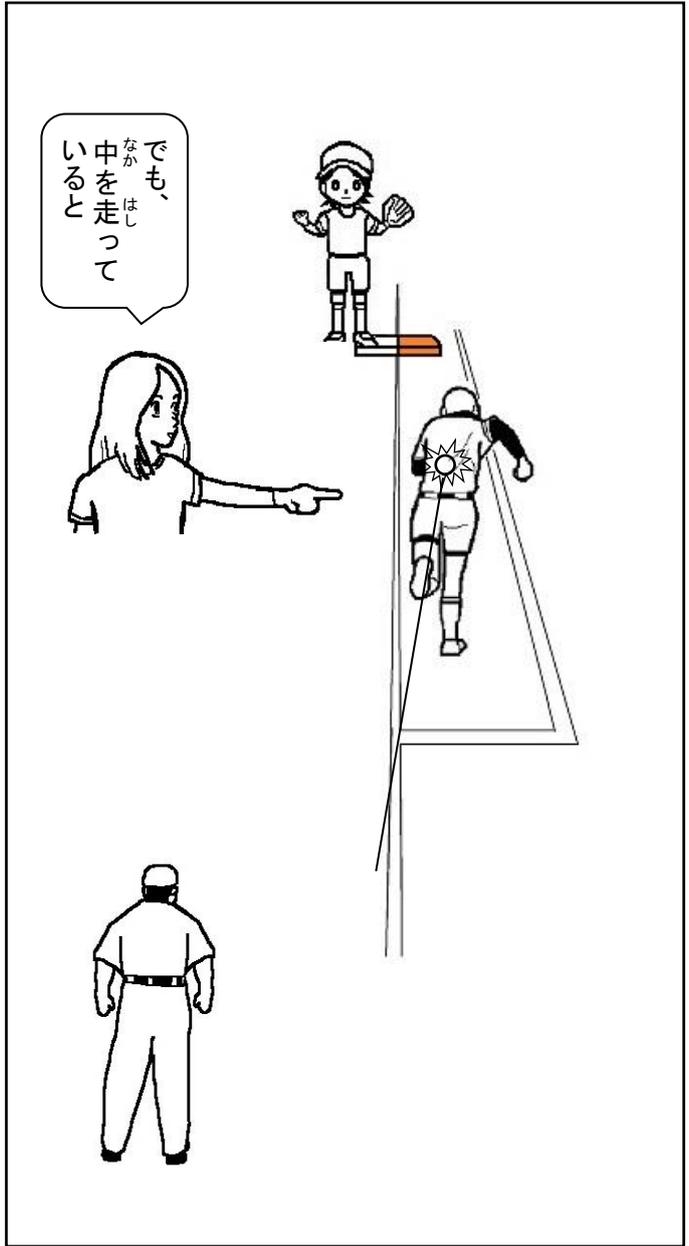
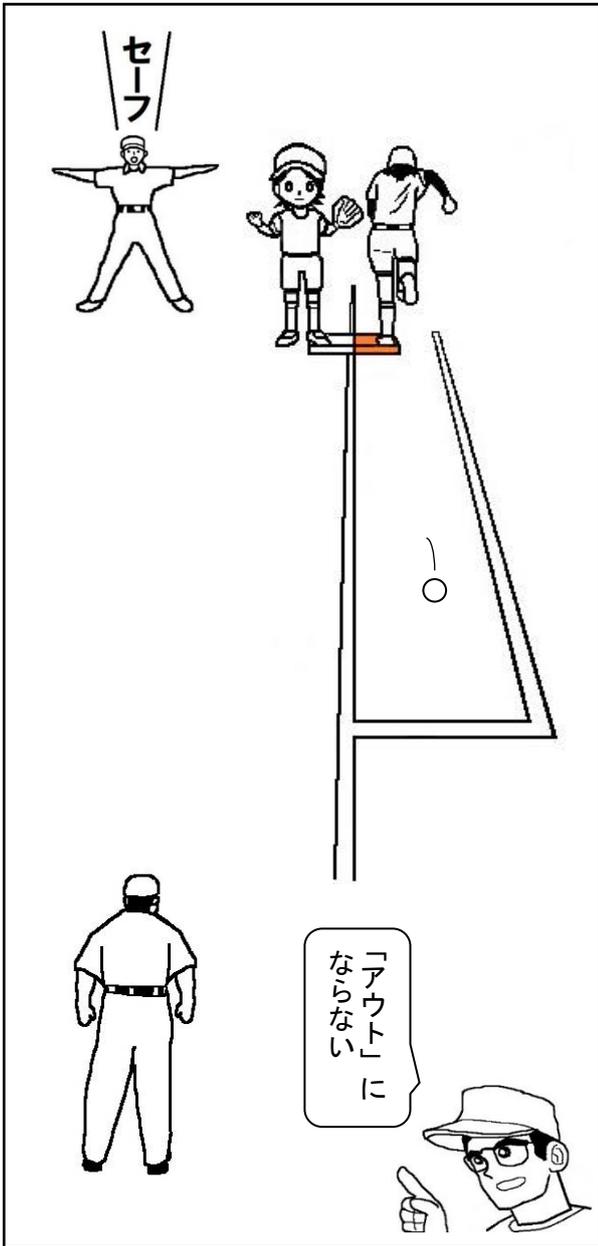
そのとき
バッターランナーは



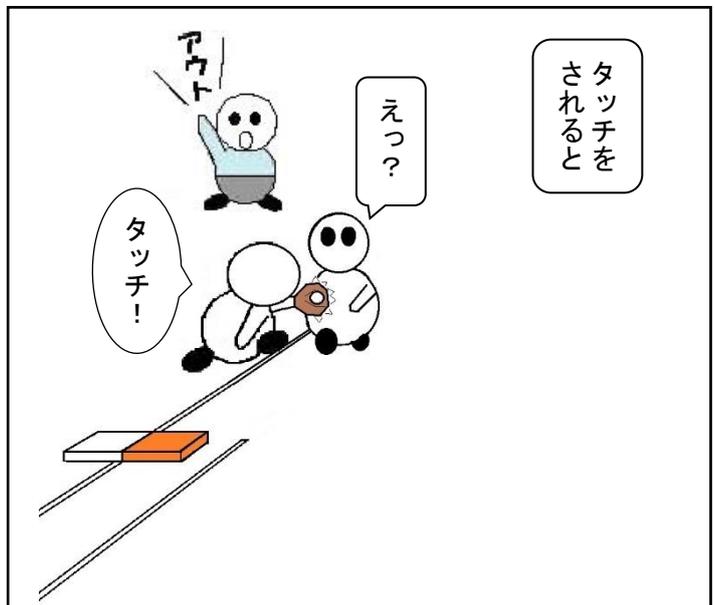
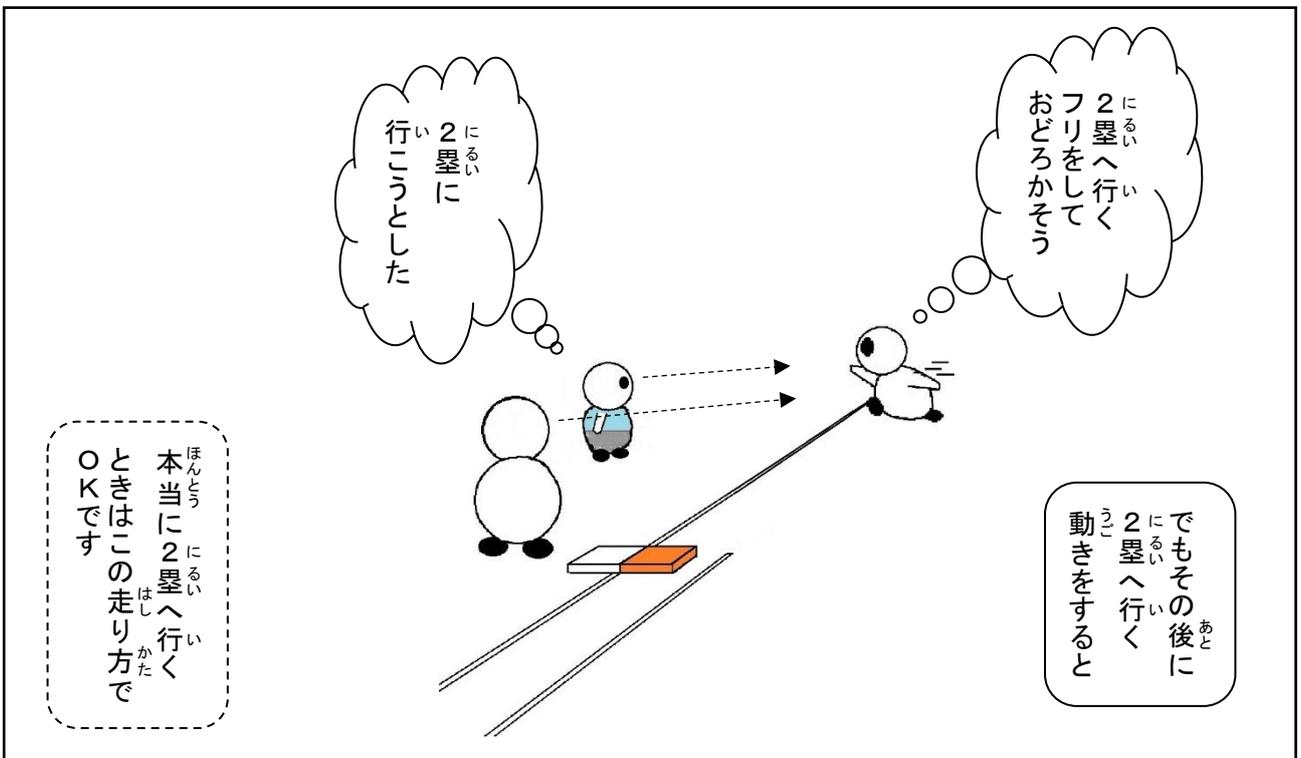
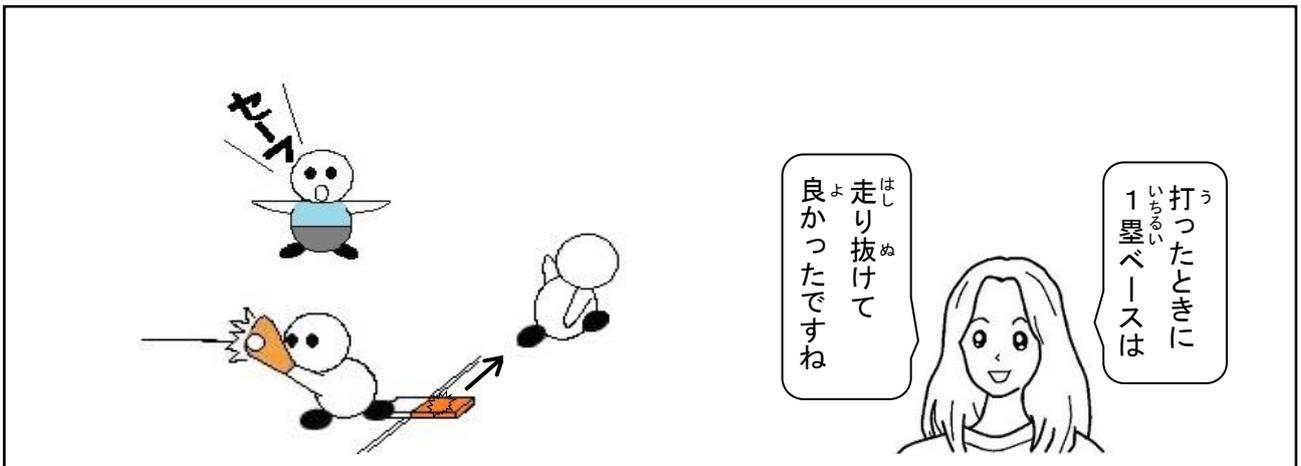
走り始めた
後は――





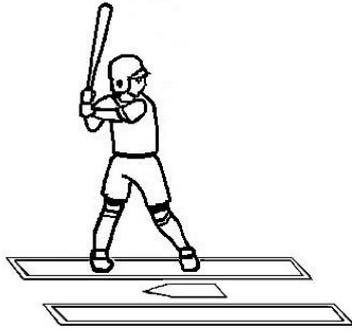


はしぬ
走り抜けていいのにアウト



うご かた れい
ゴロのときの動き方の例

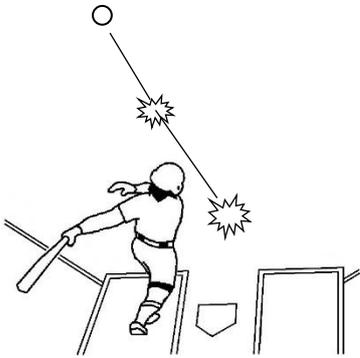
アウトのとき



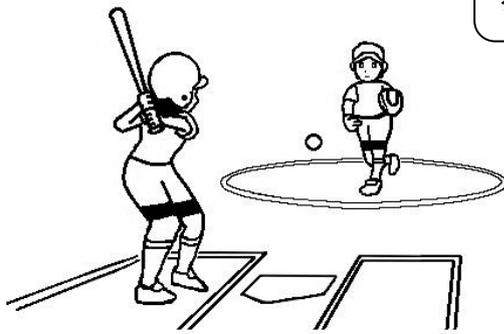
バッターボックス
のなかに立って

アウトのときから
見てみよう

それでは
ゴロのときの
動き方の例を



打った後は
すぐに

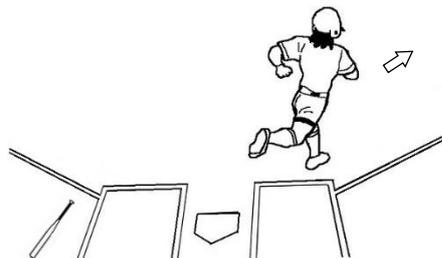


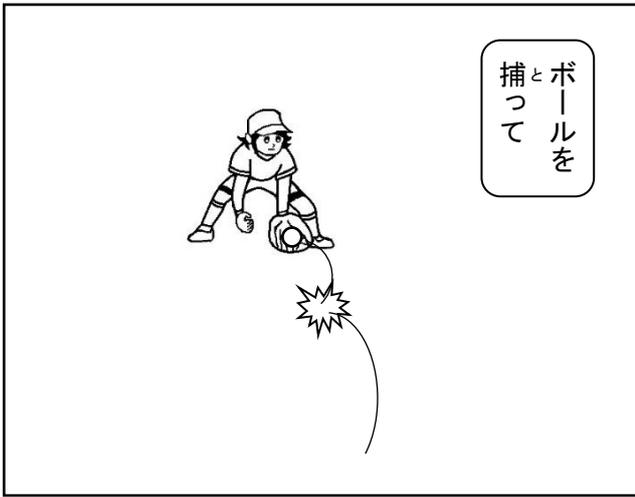
ピッチャーの
投げたボールを

これは
絶対にしますね

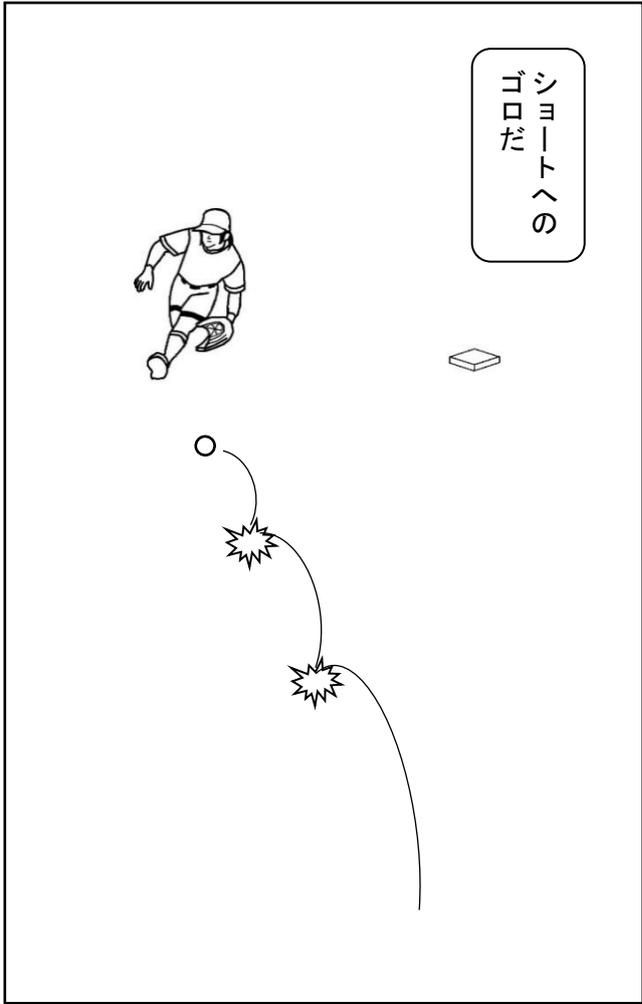


オレンジベースへ
全力で走る

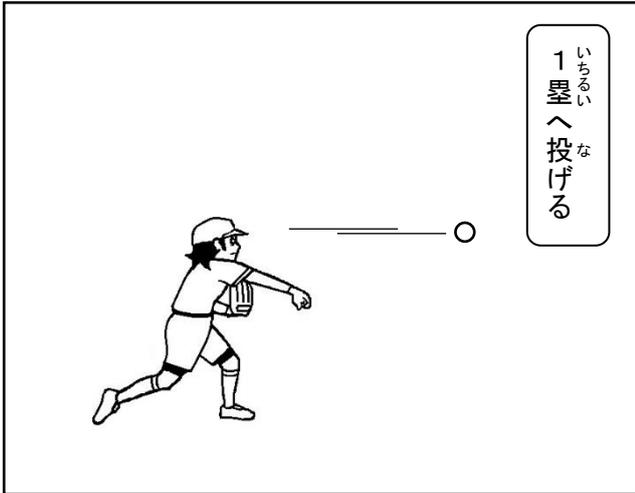




ボールを
と
捕って



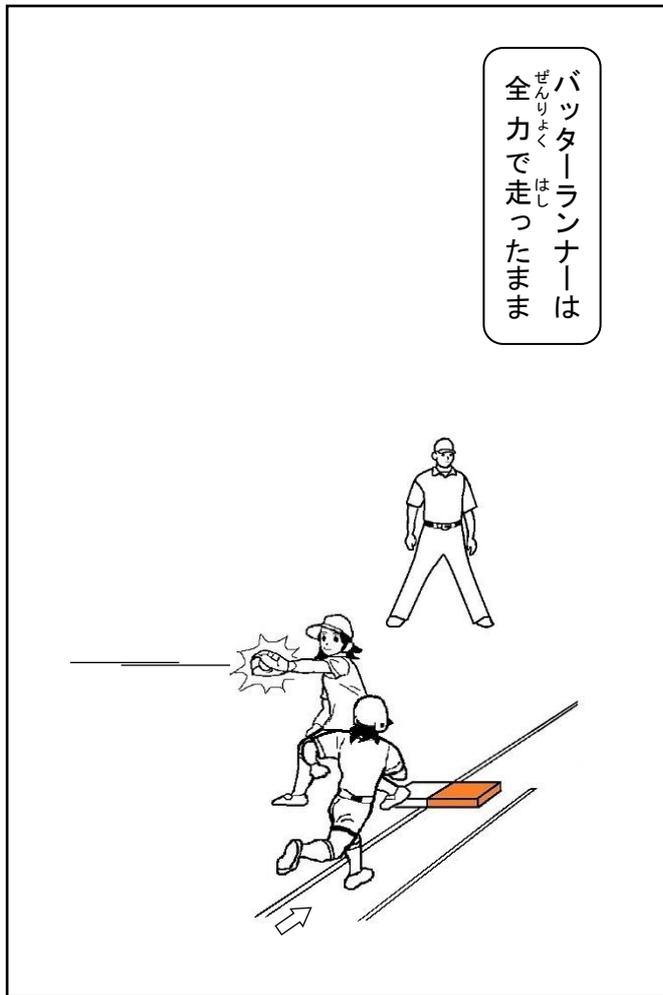
ショートへの
ゴロだ



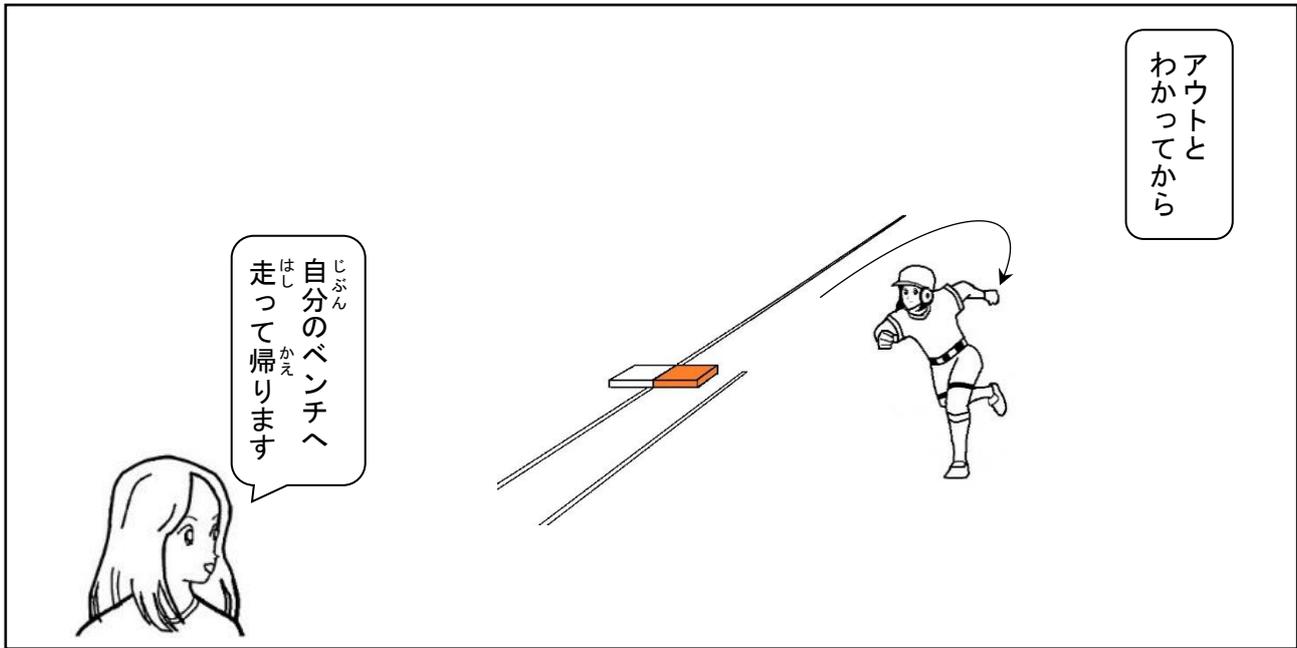
いちど
1塁へ
な
投げる



オレンジベースを
はし
ふんで走り抜ける

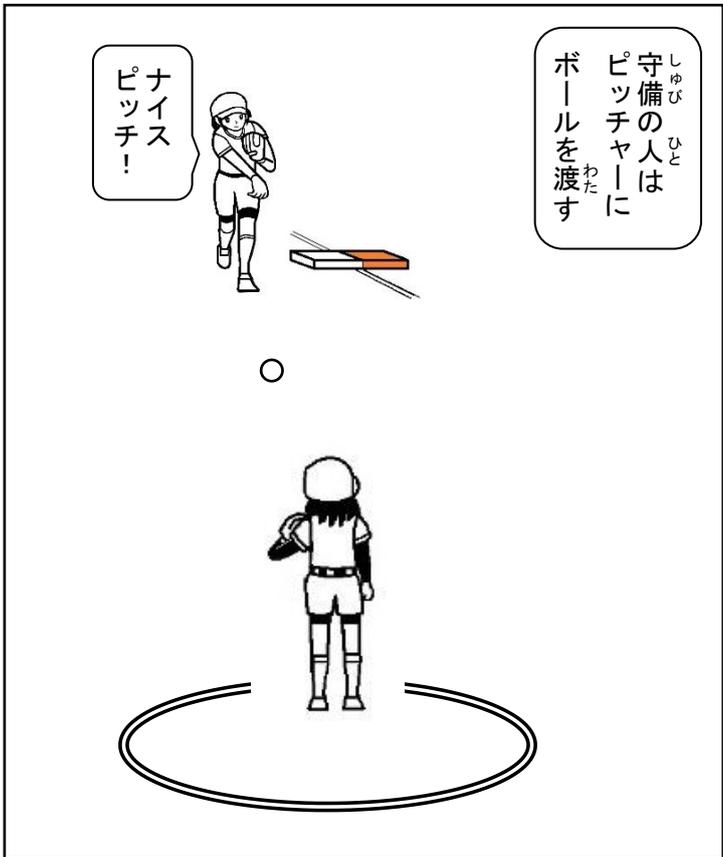


バッターランナーは
ぜんりよく
全力で走ったまま



アウトと
わかってから

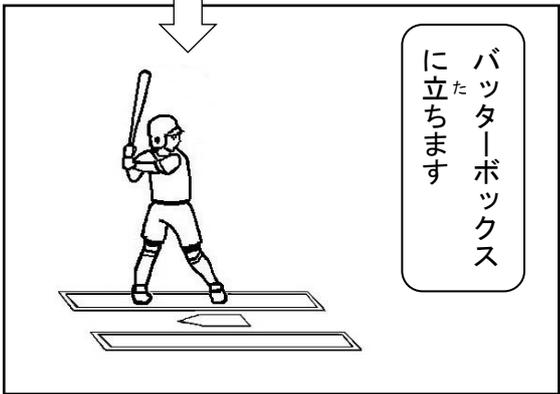
自分のベンチへ
走って帰ります



守備の人は
ピッチャーに
ボールを渡す

ナイス
ピッチ!

すぐに
次のバッターが



バッターボックス
に立ちます



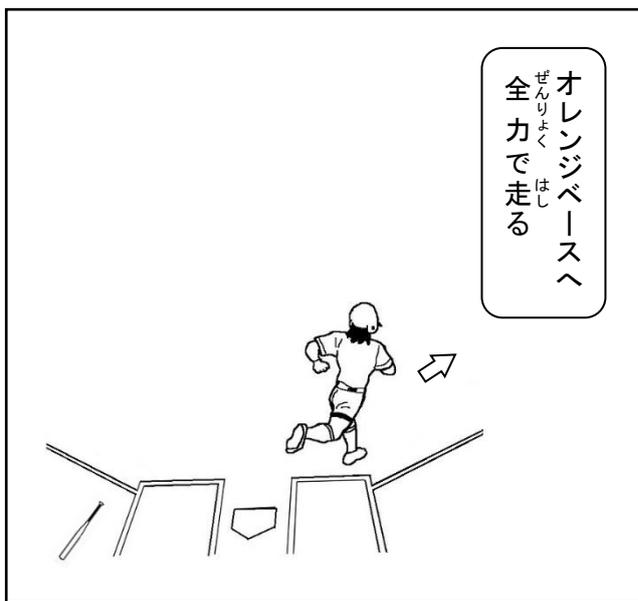
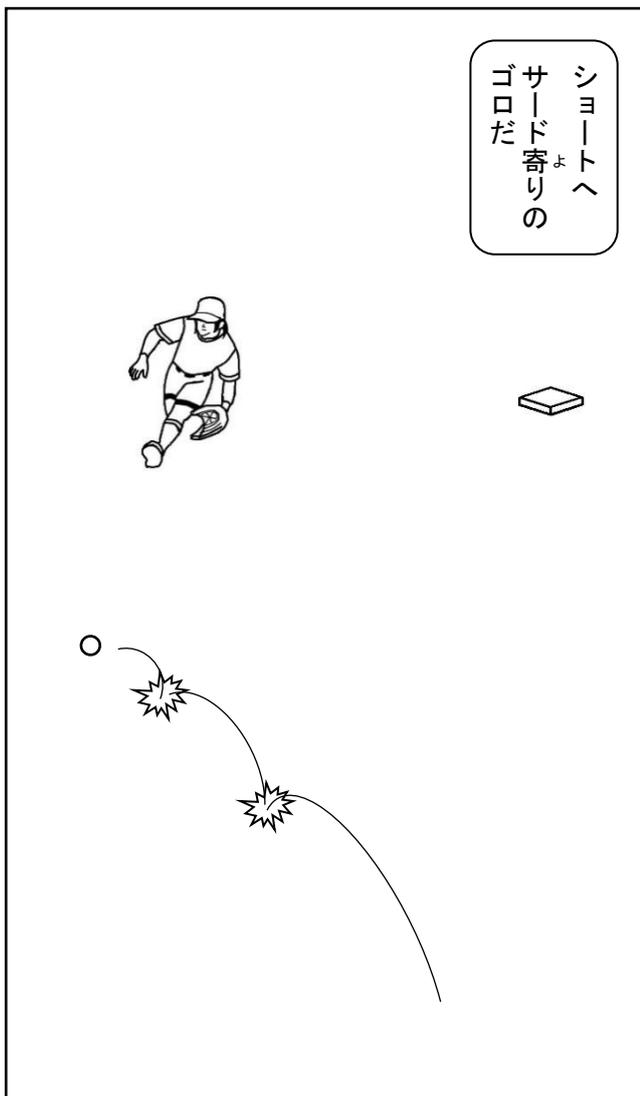
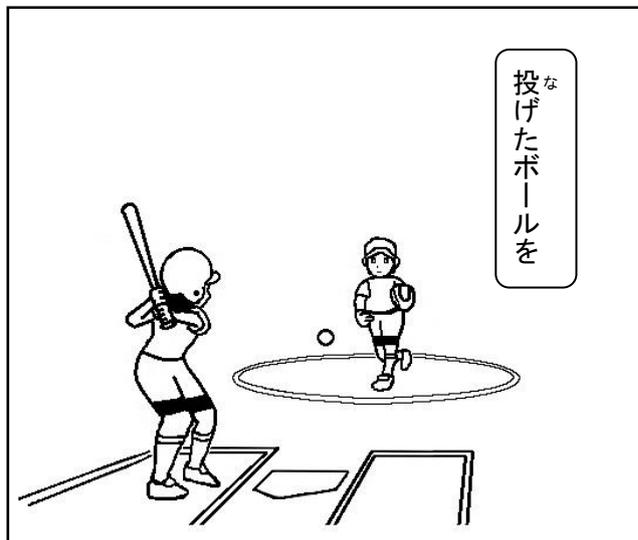
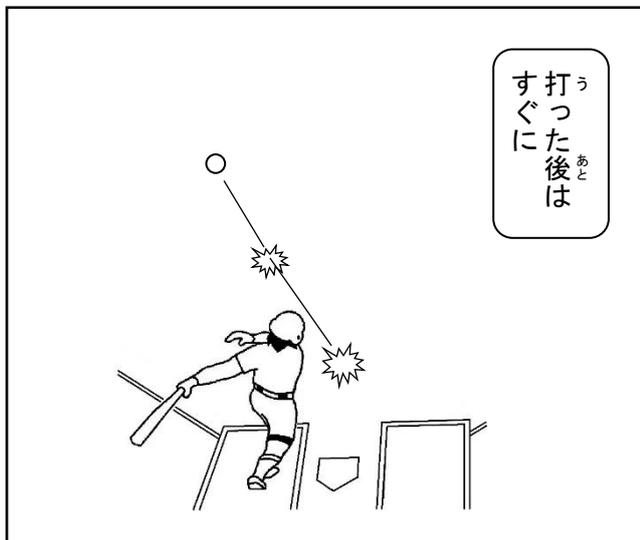
次は
セーフのときを
見てみよう

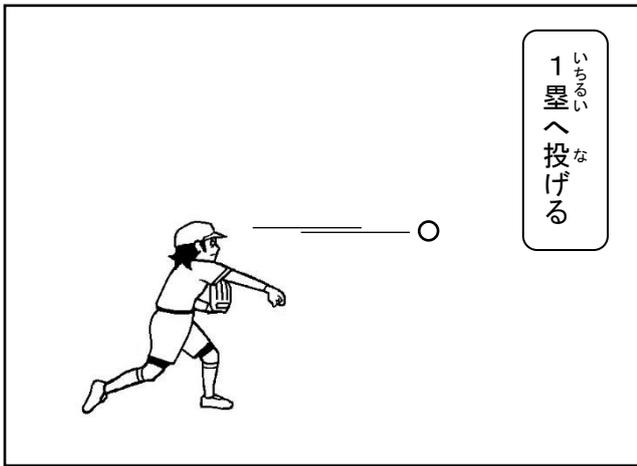


このとき
バッターボックスへ
走って行くのは

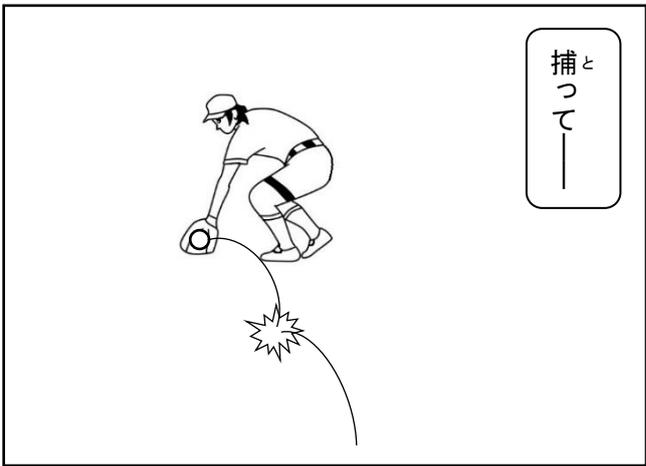
前に教えたように
しましょう

いちるい うご かた れい
1 塁がセーフのときの動き方の例





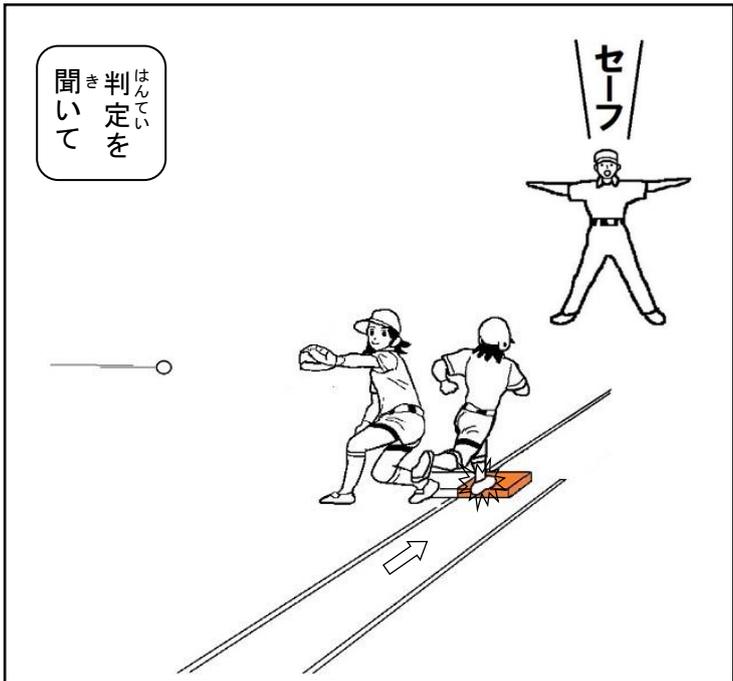
いちいち
塁へ投げる



と
捕ってー

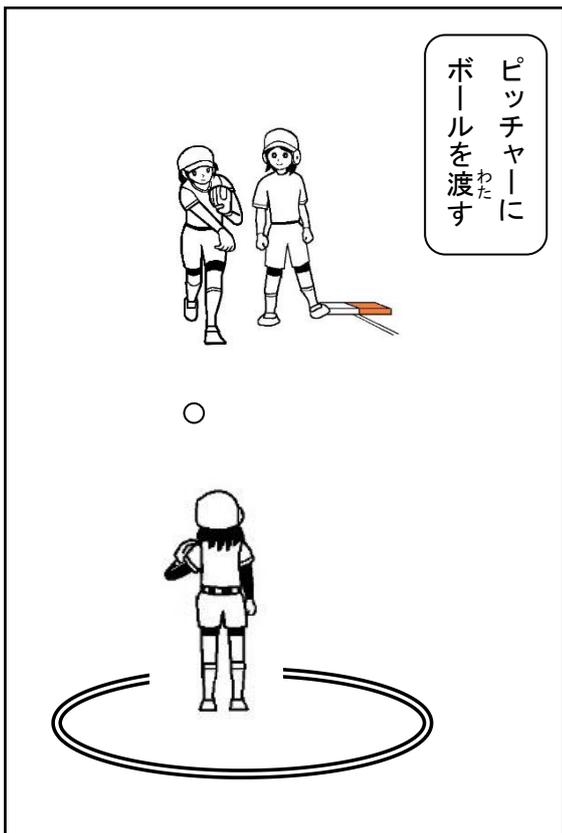


バッター
ランナーは
白ベースへ行く



判定を
聞いて

セーフ



ピッチャーに
ボールを渡す



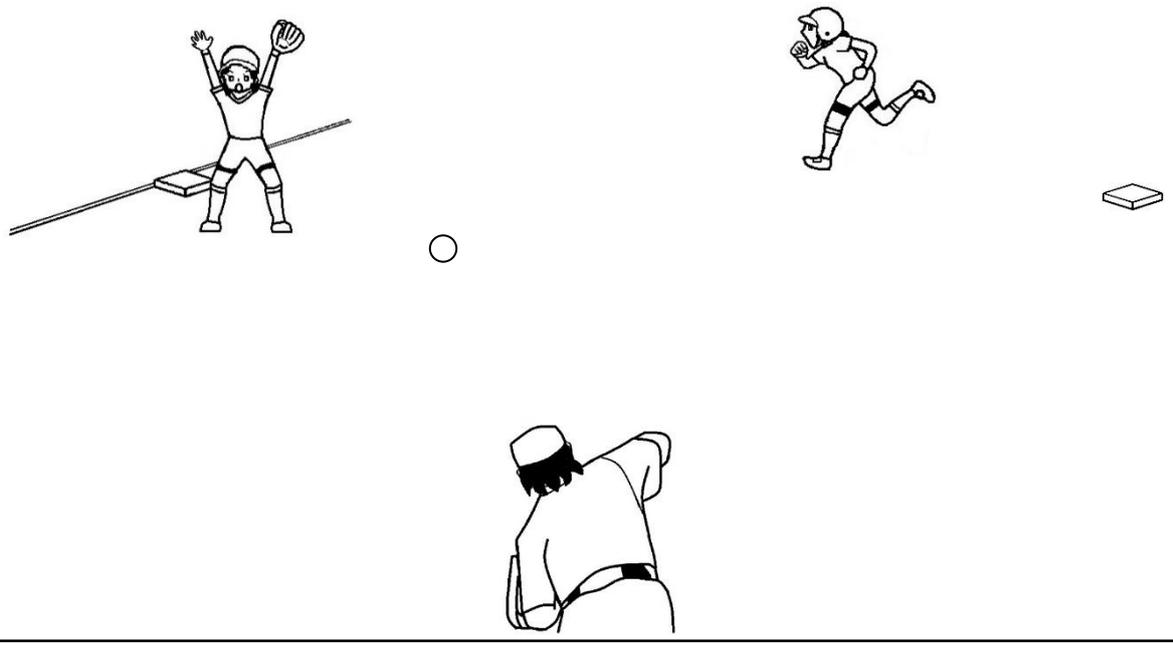
守備は
2塁ベースに
内野手が誰か
行くこと



ファーストは
白ベースに立っ
ているのを見てから

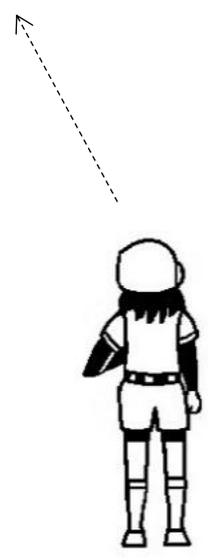
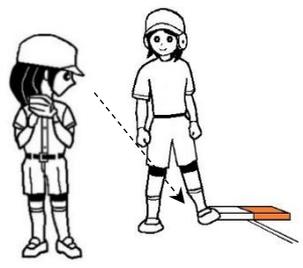
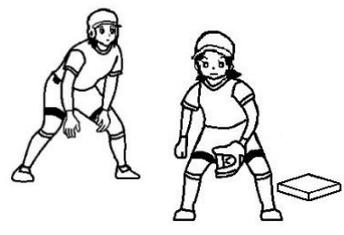
でも、ランナーが他に
いるときは

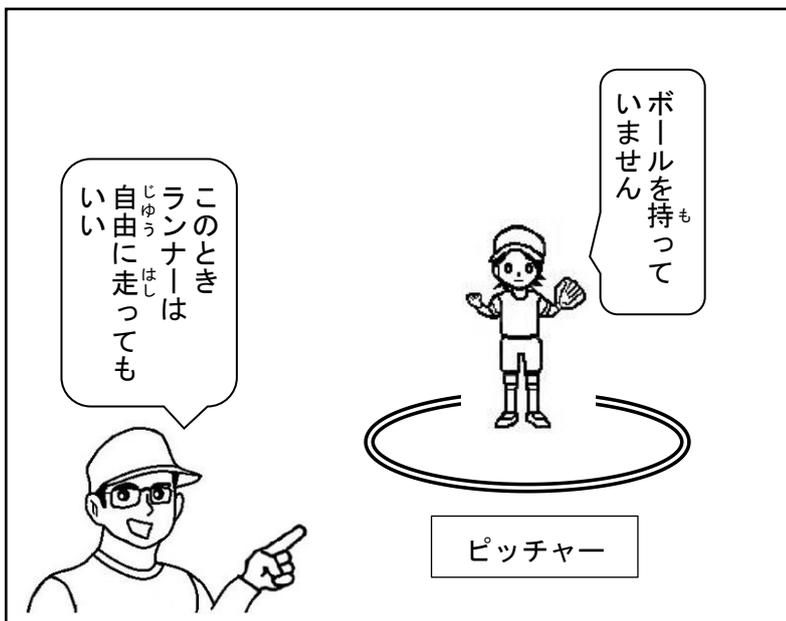
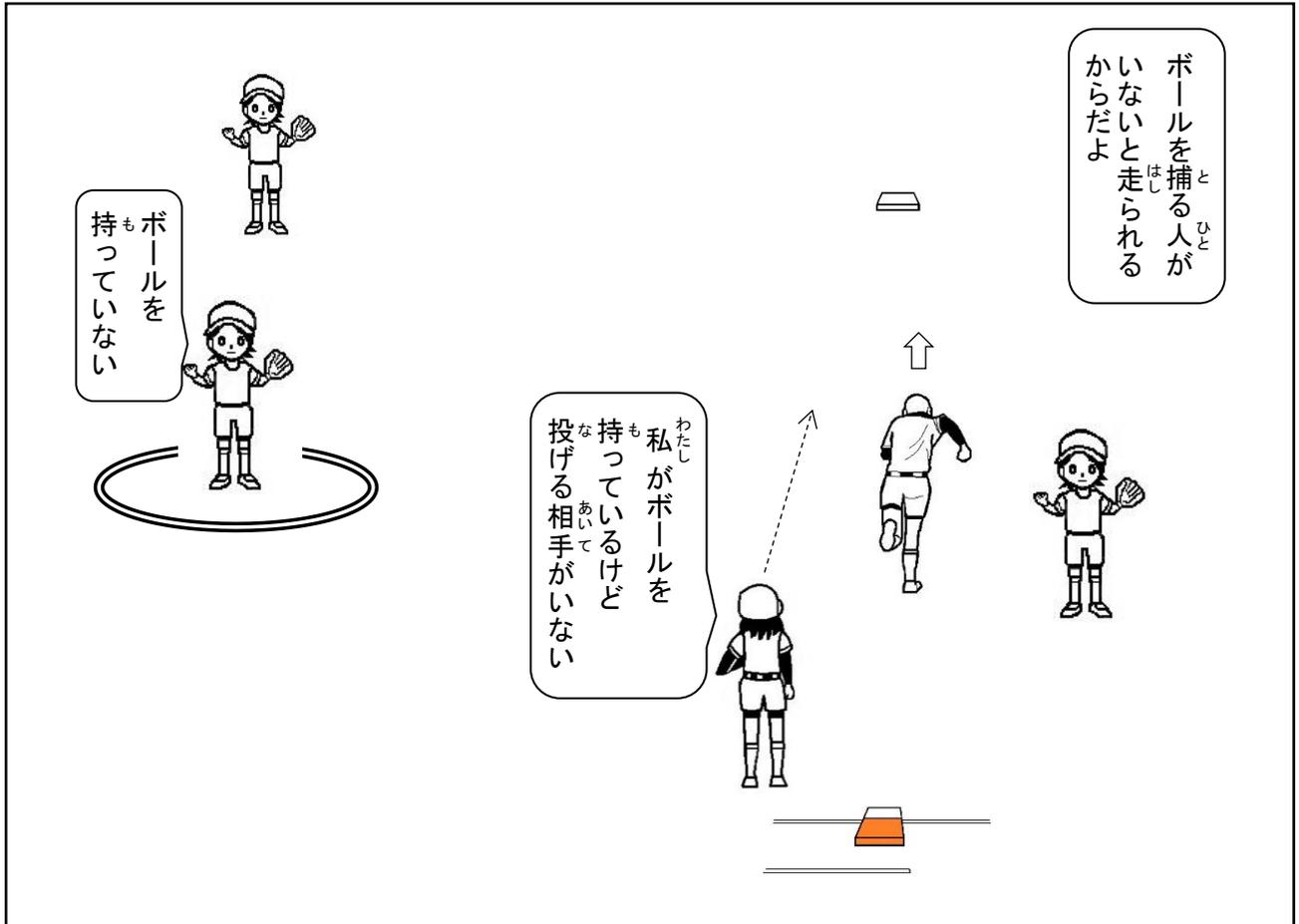
先にランナーの
動きを見て
プレイをすること



他のランナーに
走る動きがない
ことを見てから

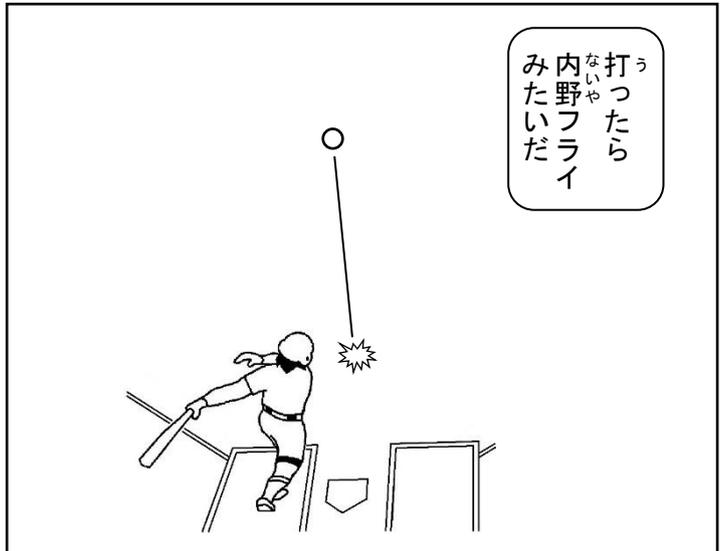
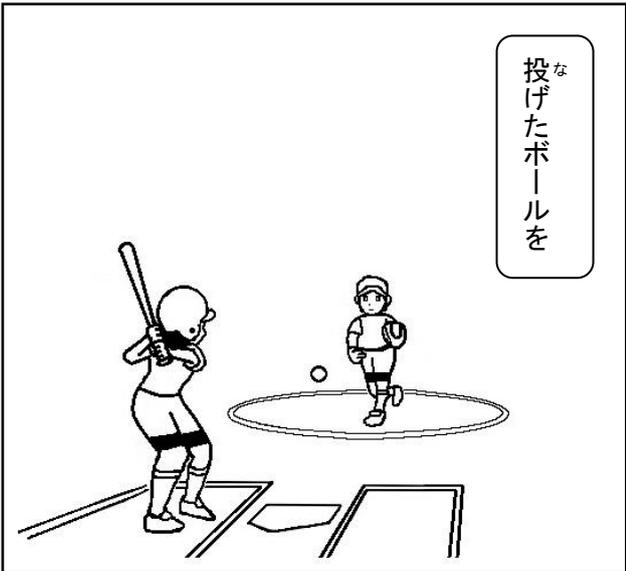
白ベースに立って
いるのを見ましょう



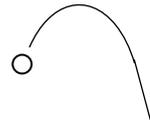




エラーのとき気をつけること



シヨートへの
フライのようだ



オーライ!
まかせて

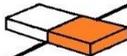
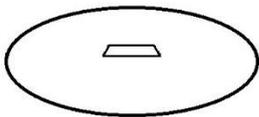
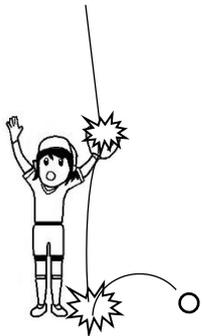


捕ることができないで
ボールが地面に着いた
ときは——

あっ!



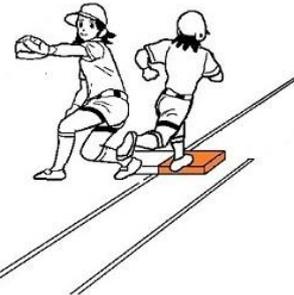
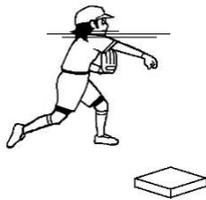
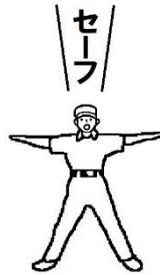
ゴロと同じ
ルールになる



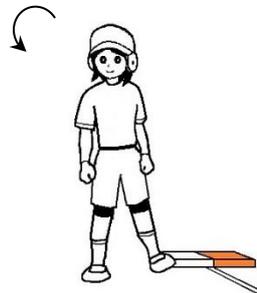
だから
アウトに
なっていない



フライの
時間があるので
セーフのときが多い



そして
ランナーになる
ことができる



「こういうのを
「エラー」といいますね

守備の人は
こういうときに

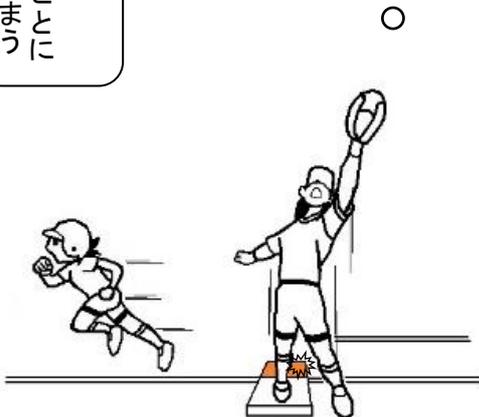


あわてて
投げると

やばい...

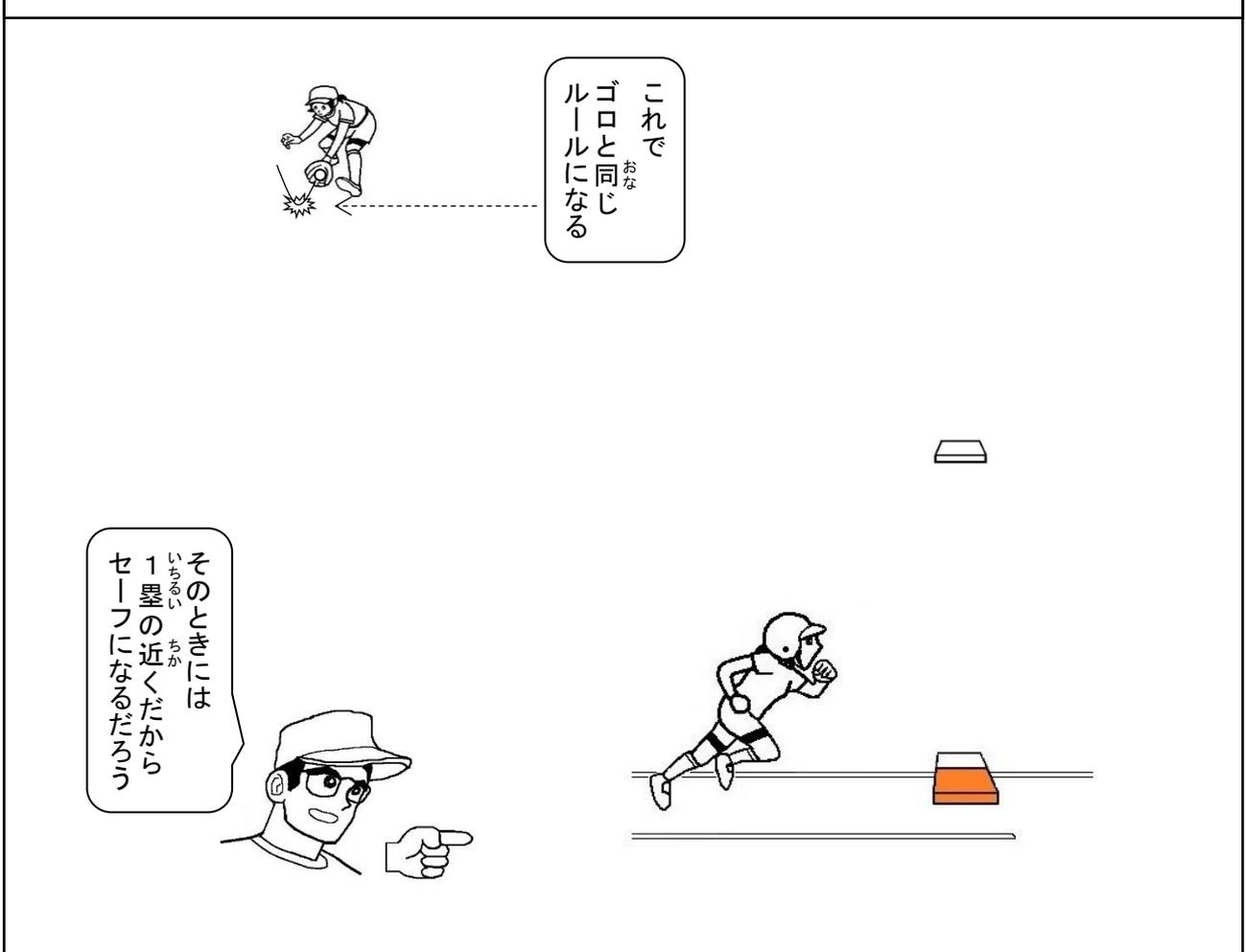
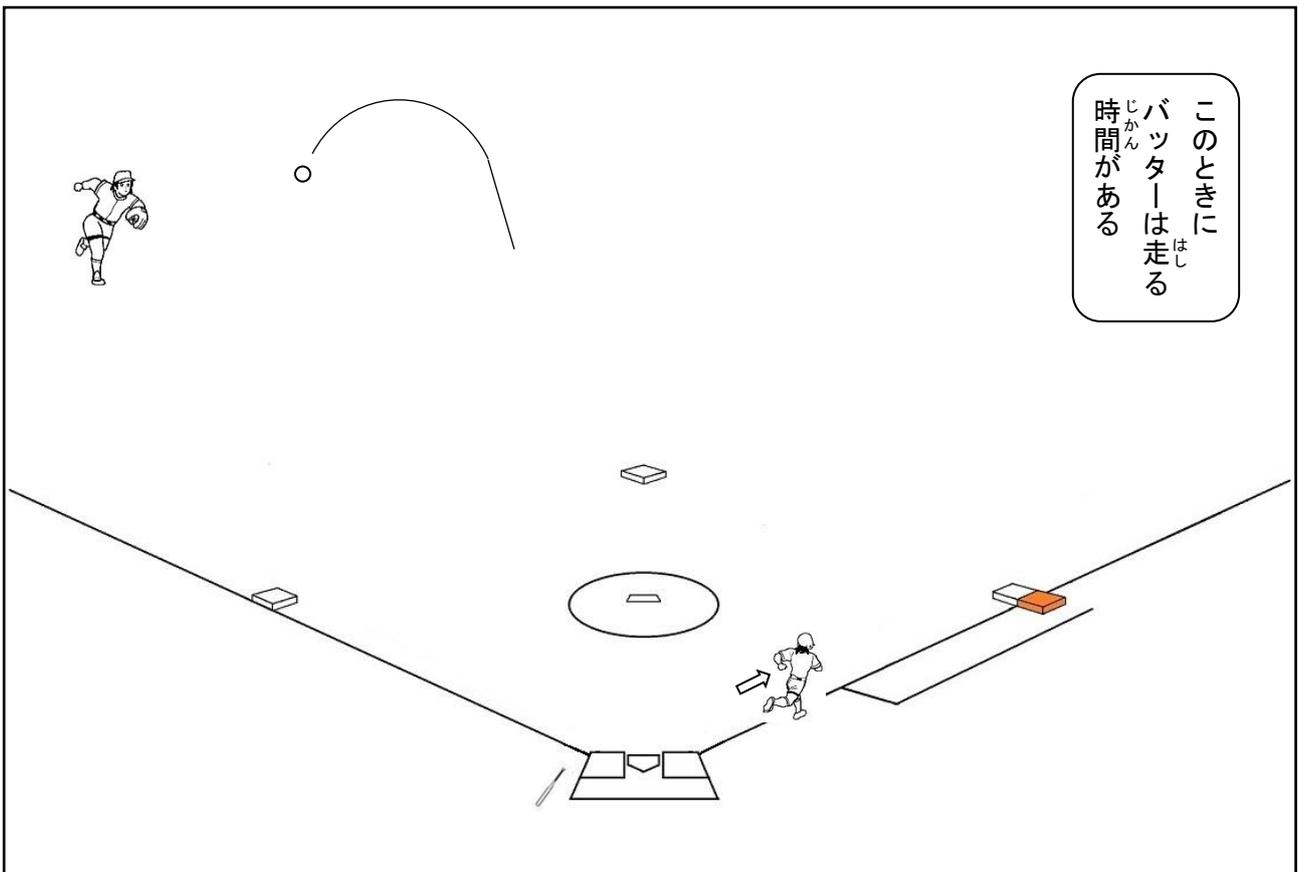


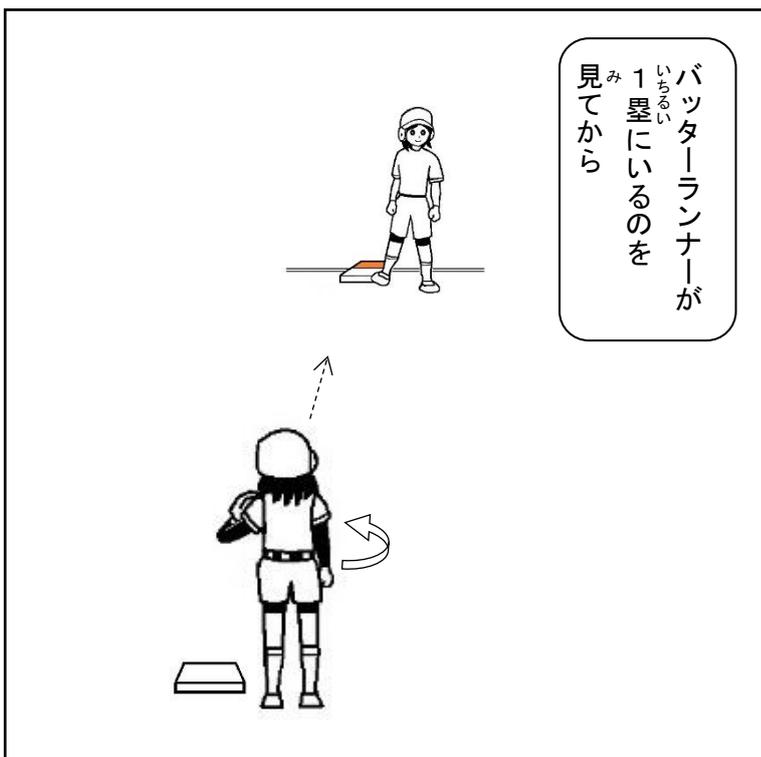
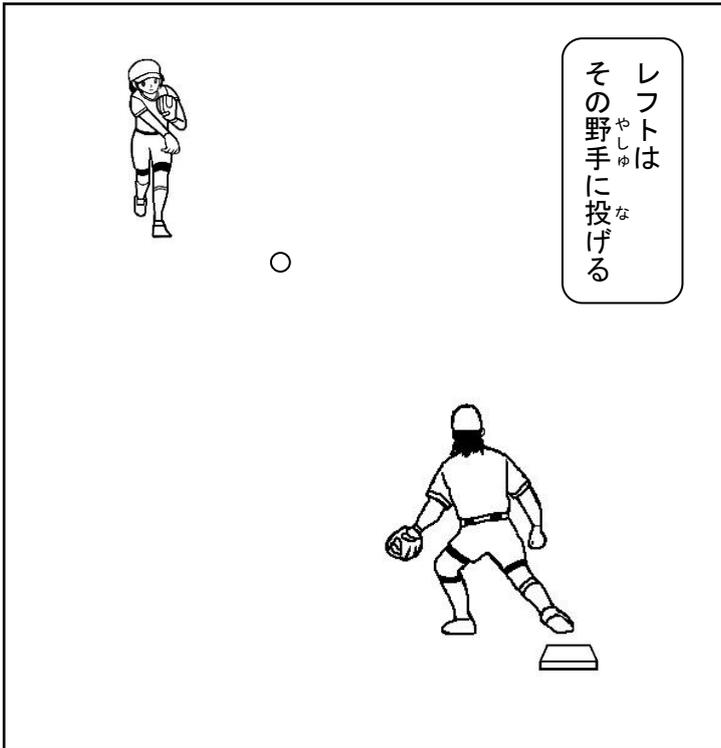
もっと
大変なことに
なってしまう

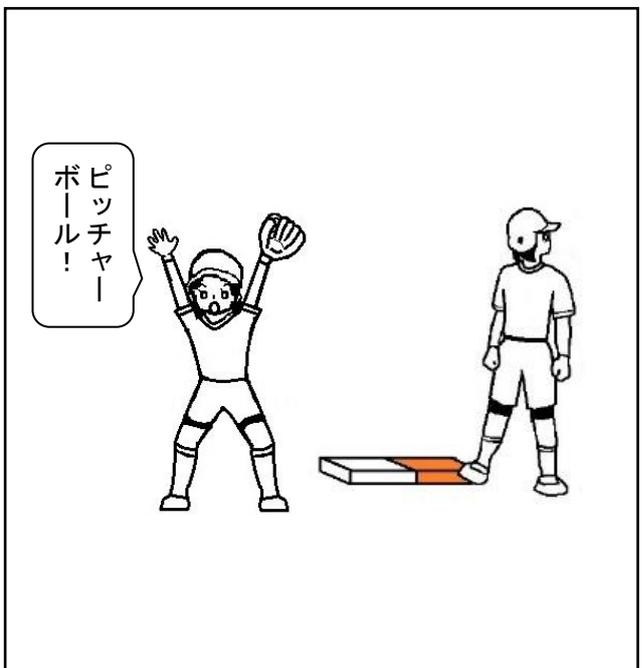
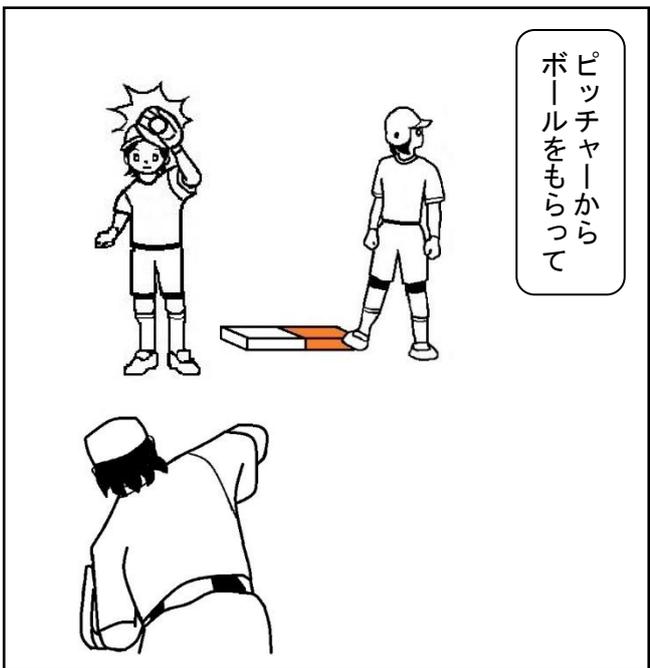
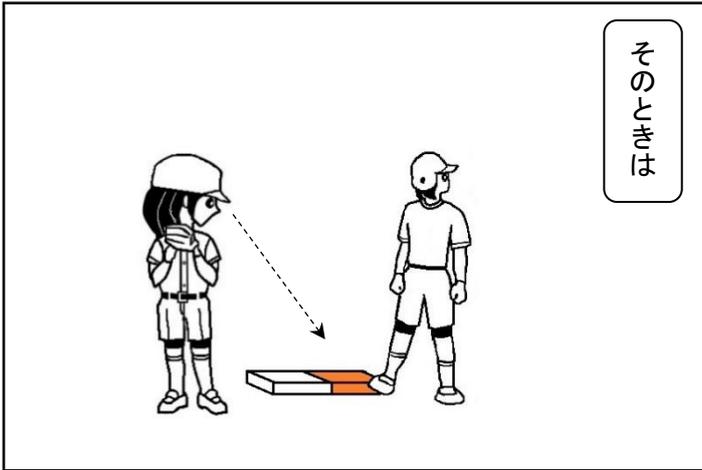
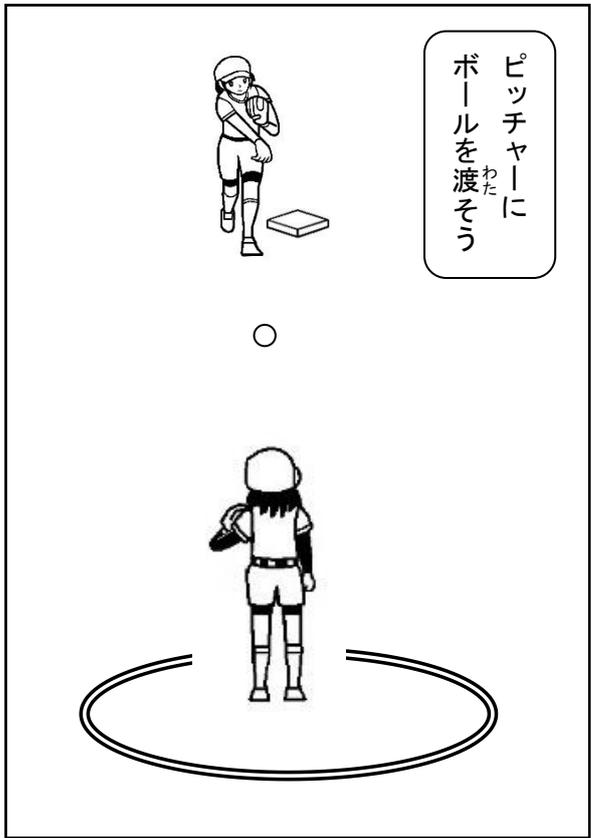




ま え や し ゆ れ い
 ヒット（レフト前ヒット）で野手がすることの例



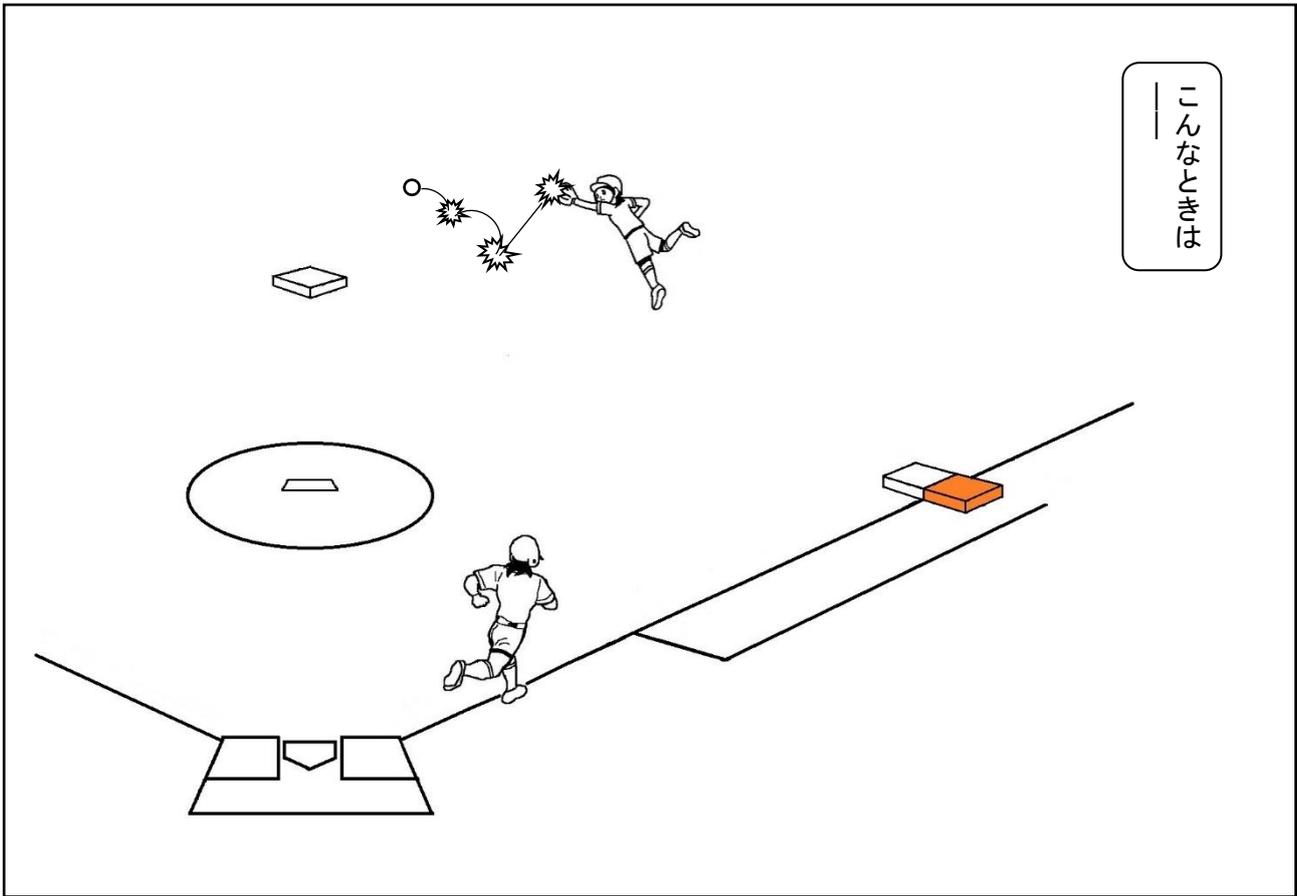






ヒットで野手がすることの例2





こんなときは

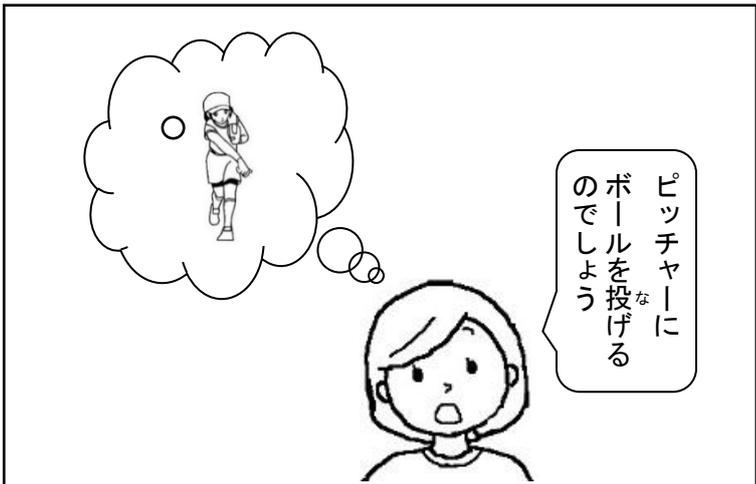


もう1塁は
ダメね

セーフになる
ときがある



ボールを拾いに行く
時間があるから

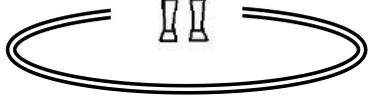


ピッチャーに
ボールを投げる
のでしよう



ここからの
野手の動きの
例を見よう

このときだと
ひろった位置から
なげける距離が長く
なっている



ながくなるほど
ほうとうかくりつ
暴投の確率が
たかくなります

バッターランナーを
にるい2塁へ行かさない
ことを考えます



いそいでなげける
ひつよう
必要がなくて

かくじつ
確実にボールを
ピッチャーにわたす
ことなので



バッターランナーを
みながら



ボールをもちまま
ピッチャーのほうへ
はしって行って

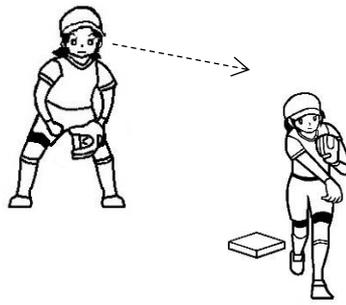


こうして
距離を短くして
投げます

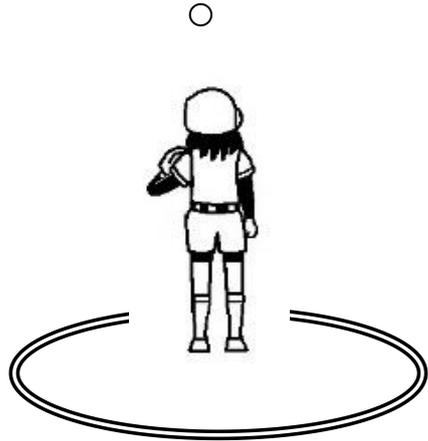


この後
セカンドと
シヨートは

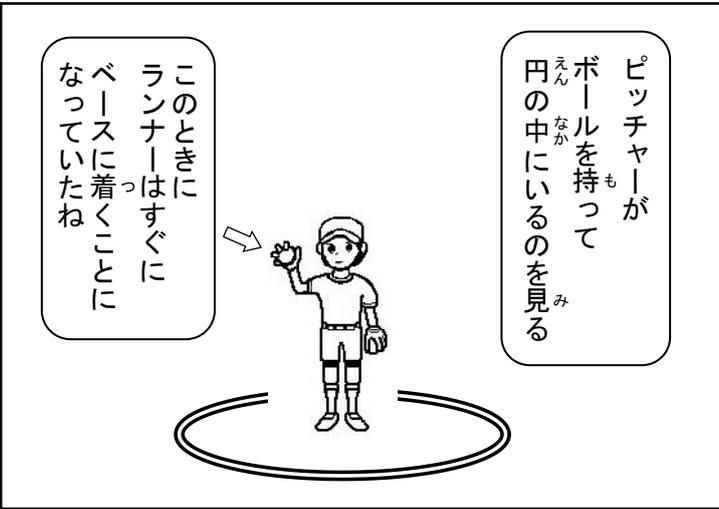
シヨートは
バッターランナー
を見ている



2塁ベース辺りから
ピッチャーに投げる

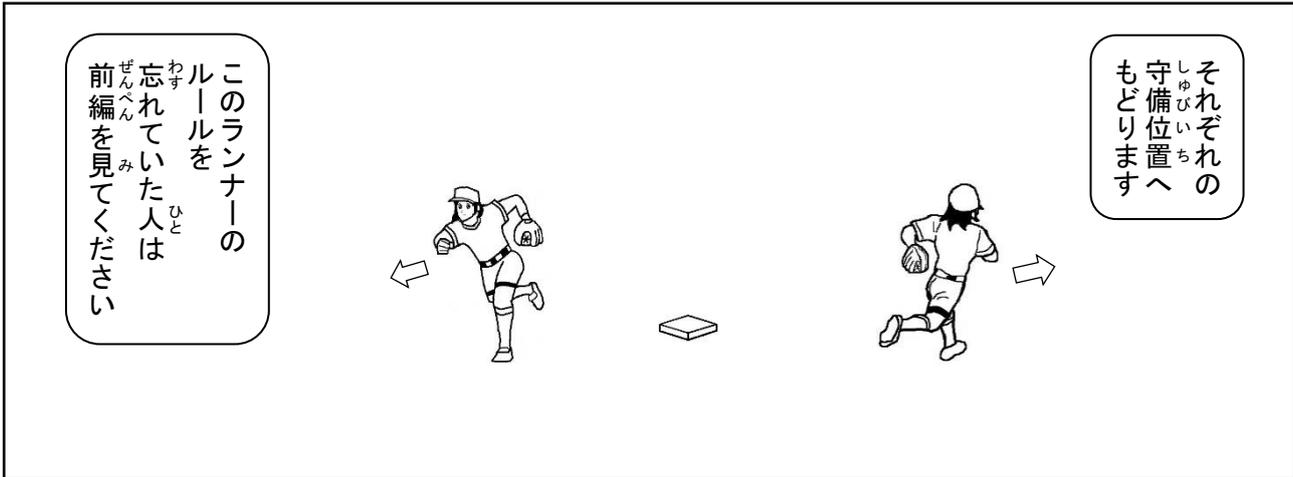


だから
バッターランナーが
ベースに着いたのを
見から—



このときに
ランナーはすぐに
ベースに着くこと
なっていたね

ピッチャーが
ボールを持って
円の中に見える



このランナーの
ルールを
忘れていた人は
前編を見てください

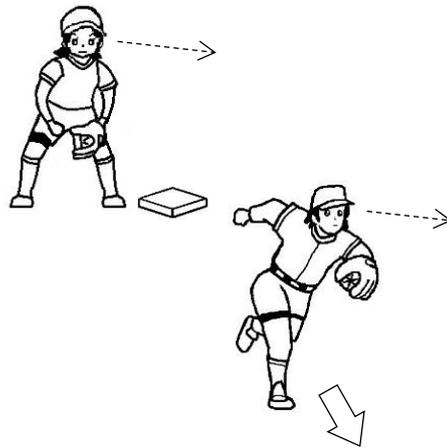
それぞれの
守備位置へ
もどります

やしゅ 野手がすることのれい 例3

ここでもうひとつ
私のオススメを
紹介しておこう

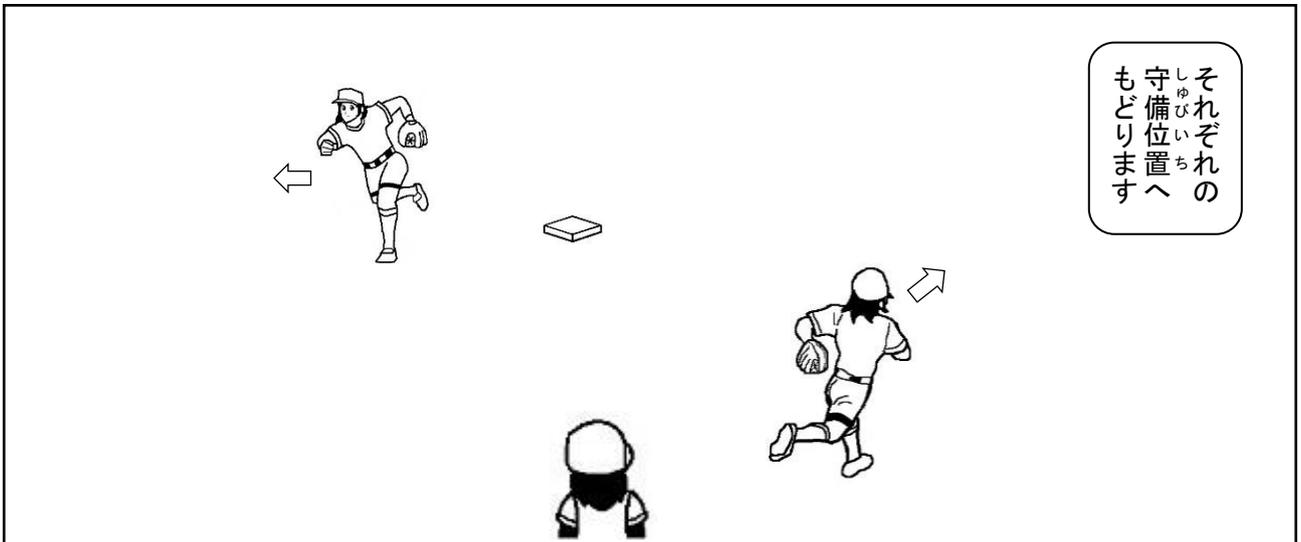
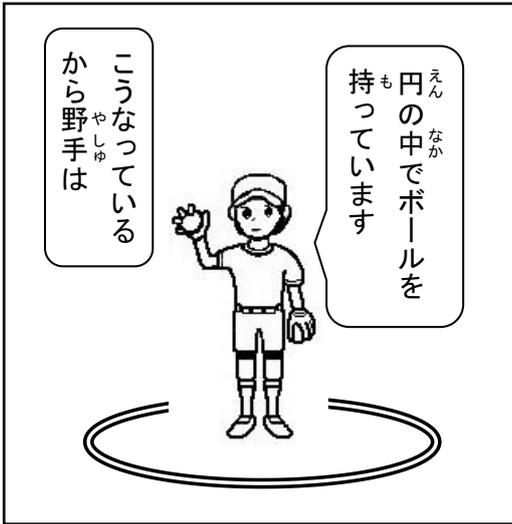


このときは
ショートが
2塁ベースに
いること



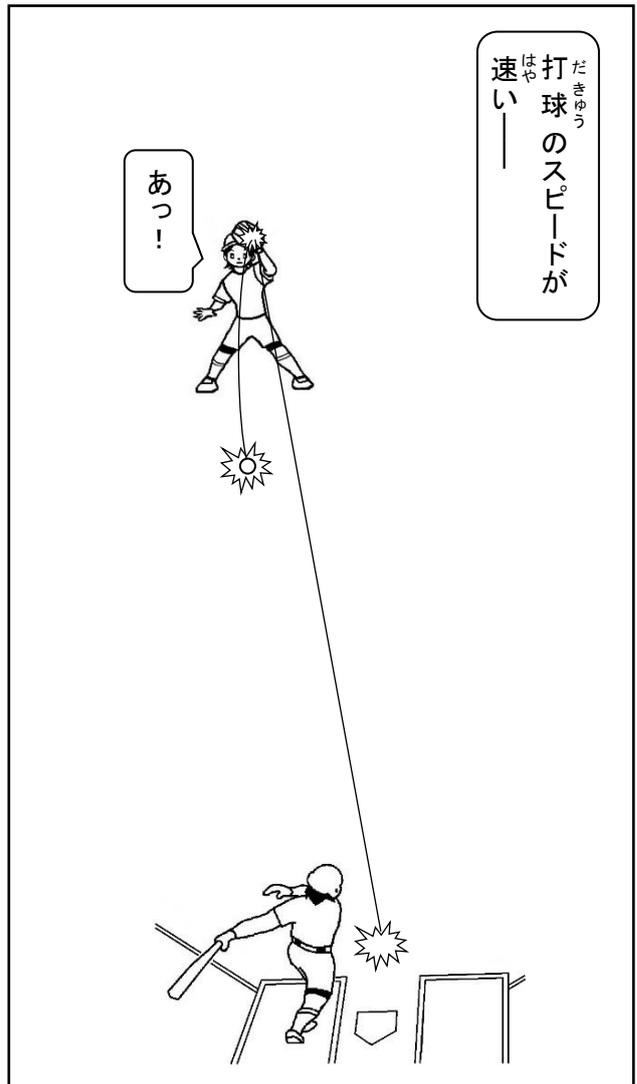
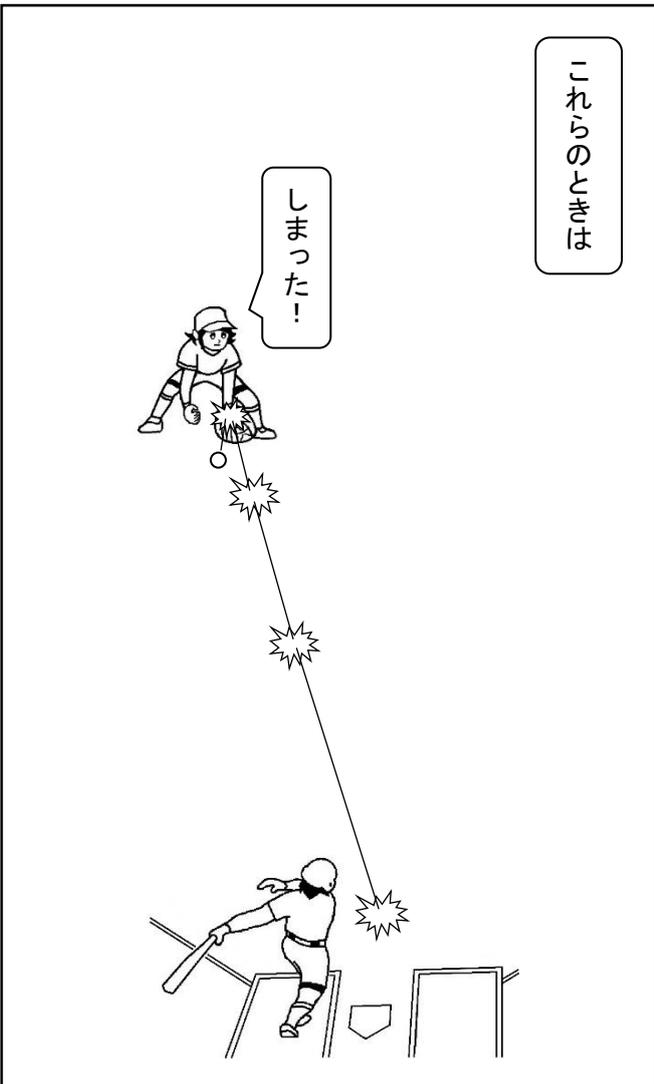
投げないで
ボールを持ったまま
ピッチャーの所へ
走って行って

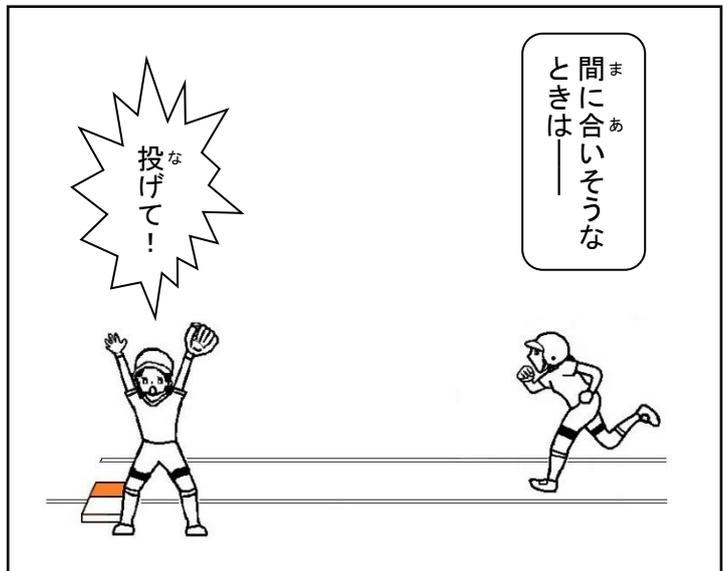
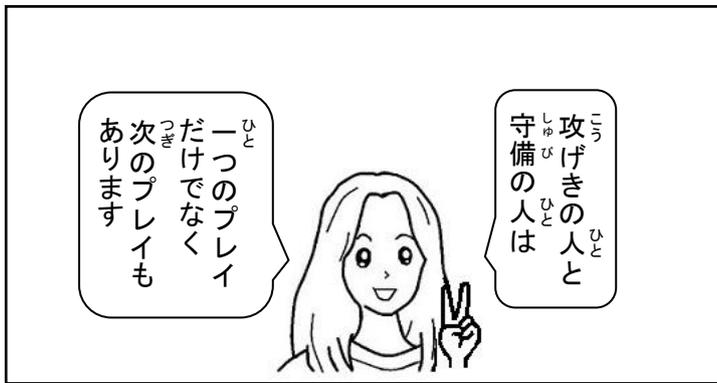
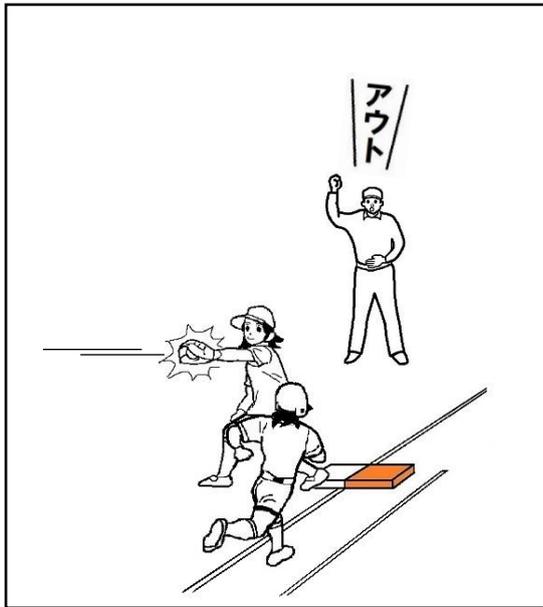






おちついて投げる例







5. 「振り逃げ」のとき

「振り逃げ」といわれて
 いますが正式には
 「第三ストライクルール」
 です

試合では
 大切なことです



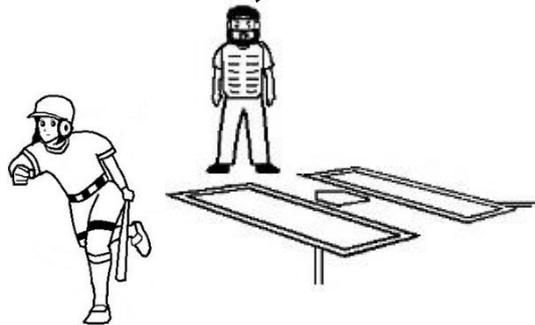
三振のときで
 1塁へ走ることが
 できる振り逃げの

ルールやすることを
 もう少し
 教えておこう



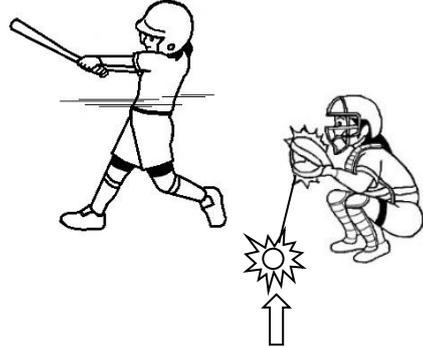
1塁へ走る
 チャンスがあるのに

ストライク
 スリー!



「正しく捕れない」
 ときのほとんどは

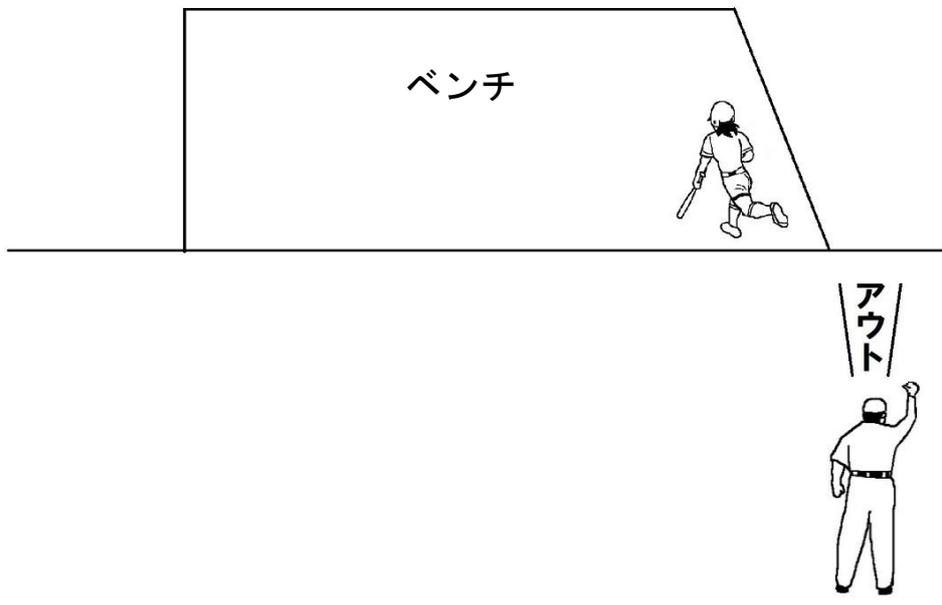
バッターの
 見えない所で
 起きるので

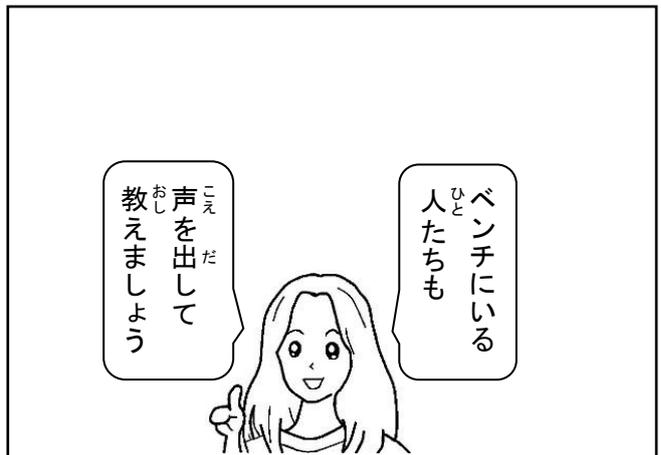
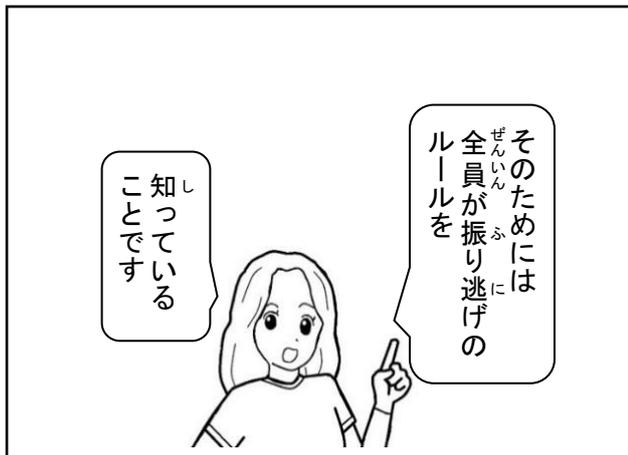


ベンチ

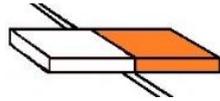
気がつかないで
 ベンチに帰ると
 アウトになる

アウト





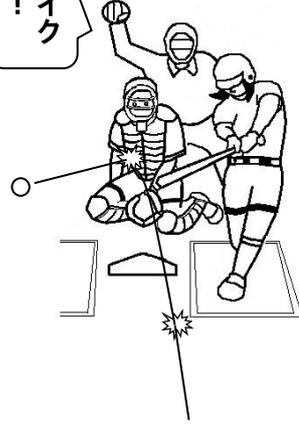
いちるい とくべつ つか かた
1 塁ベース (ダブルベース) の特別な使い方



ダブルベースの
特別な使い方
をおし
教えておこう



ストライク
スリー!



振り逃げのときに
ボールの位置での



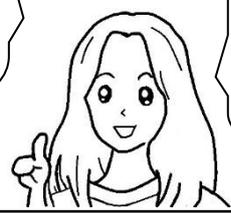
ふた
二つのケースを
見み
てみよう



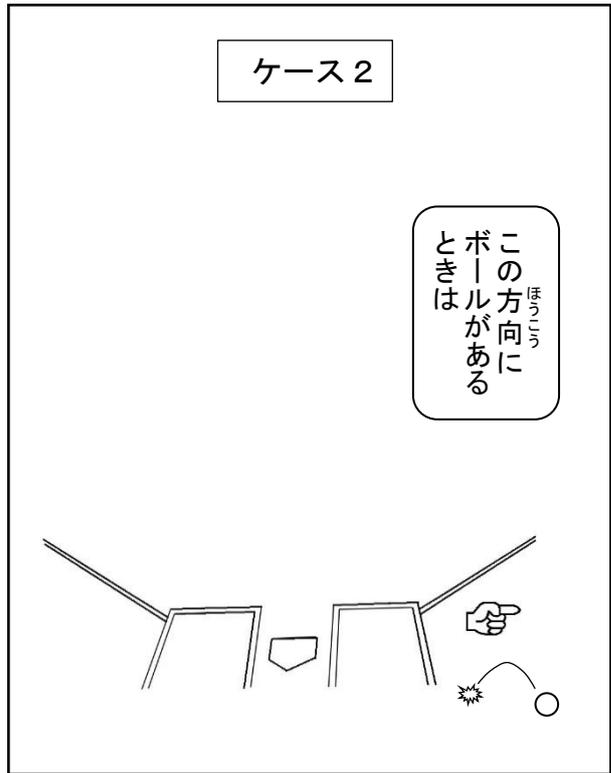
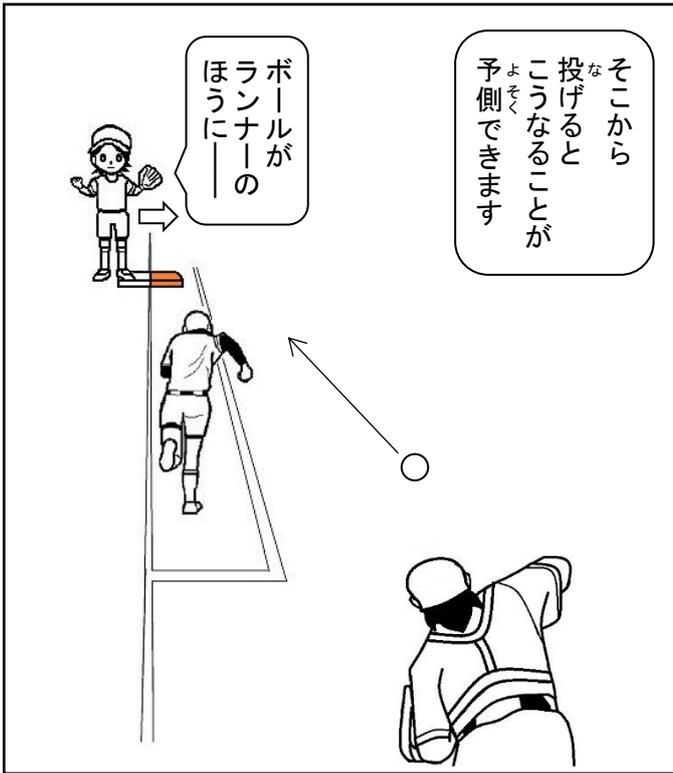
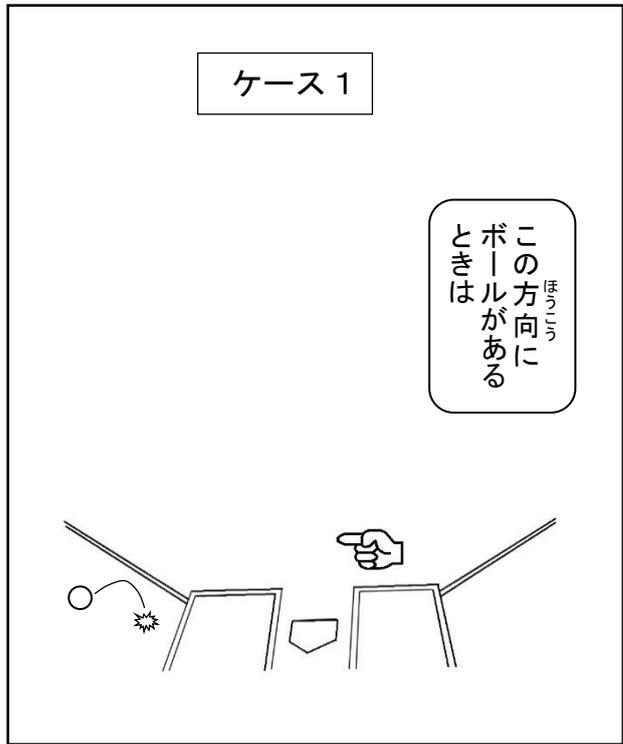
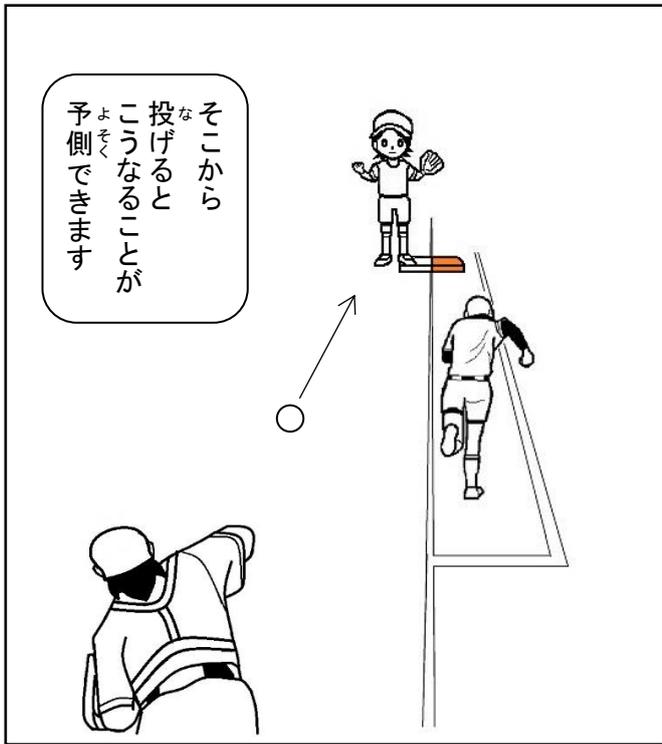
それではボールが
ころ
転がった方向で

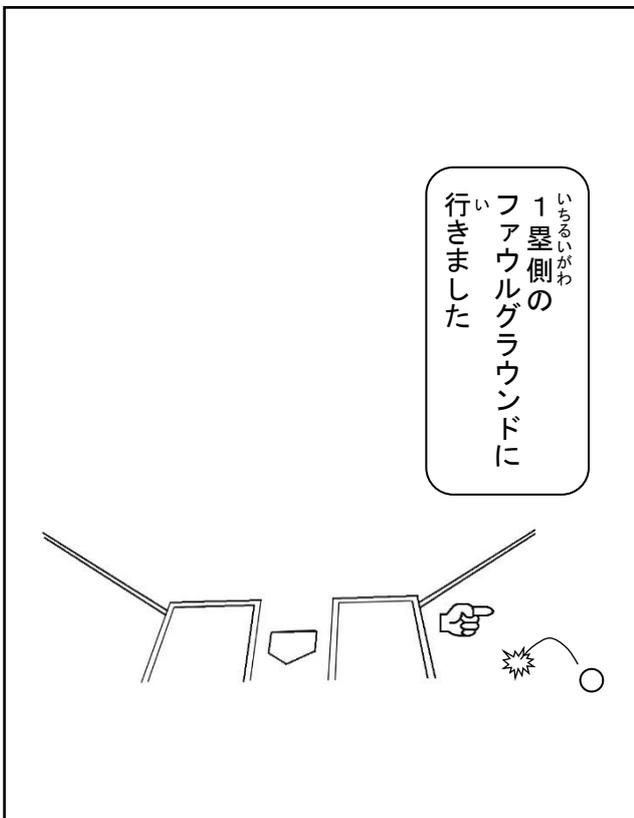
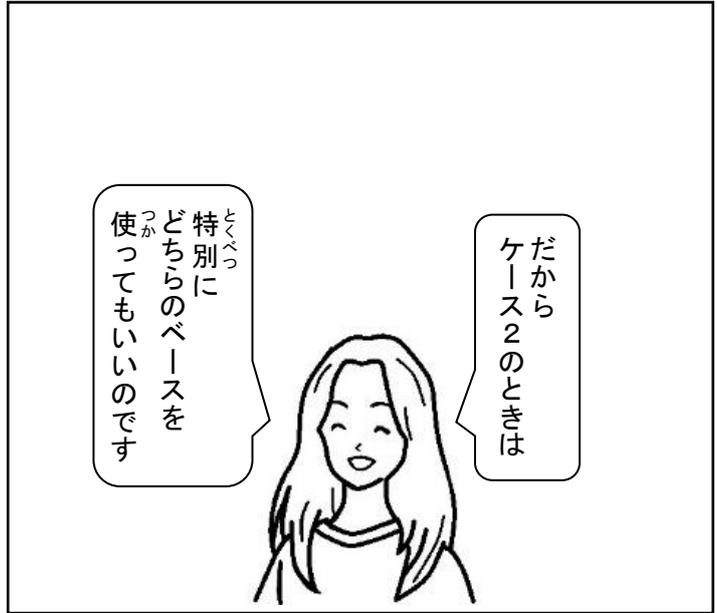


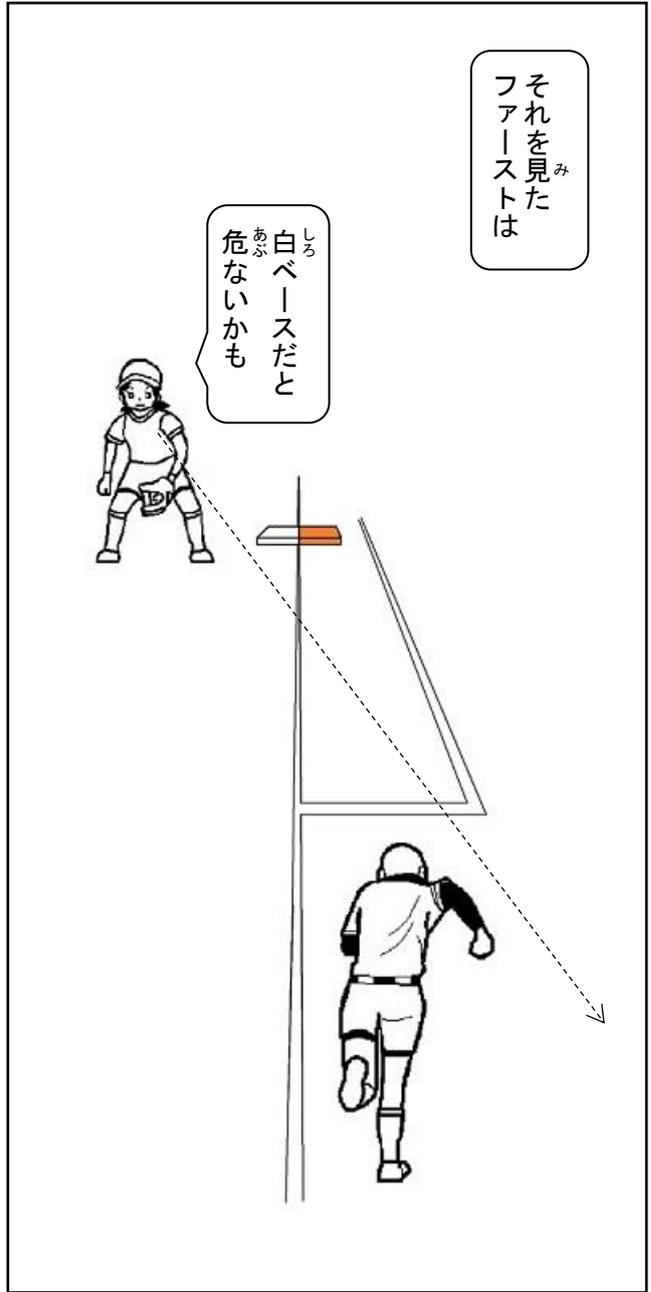
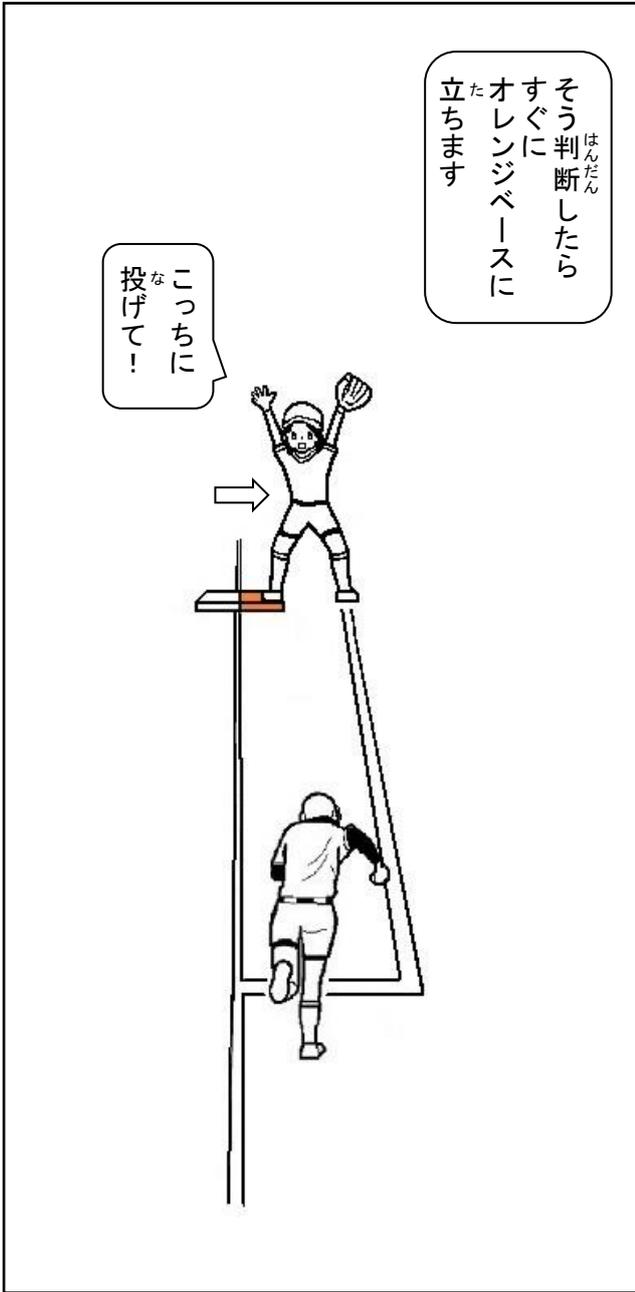
だから
ケースによっては
ゴロのときに教えた
つか
使い方を変えても
かた
いいのです

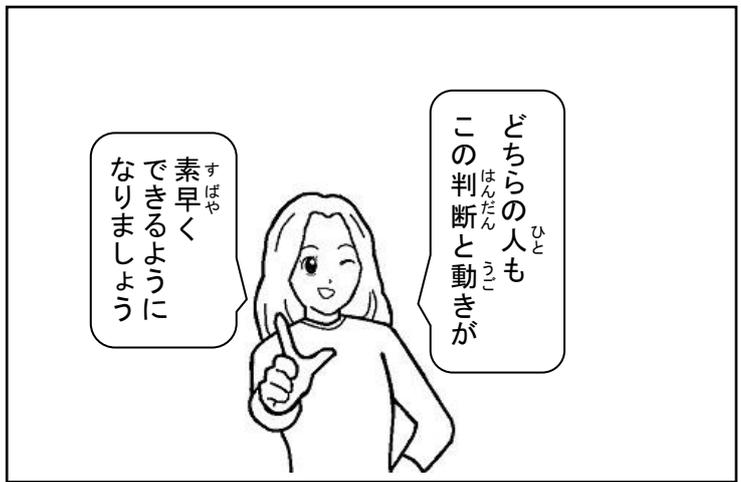
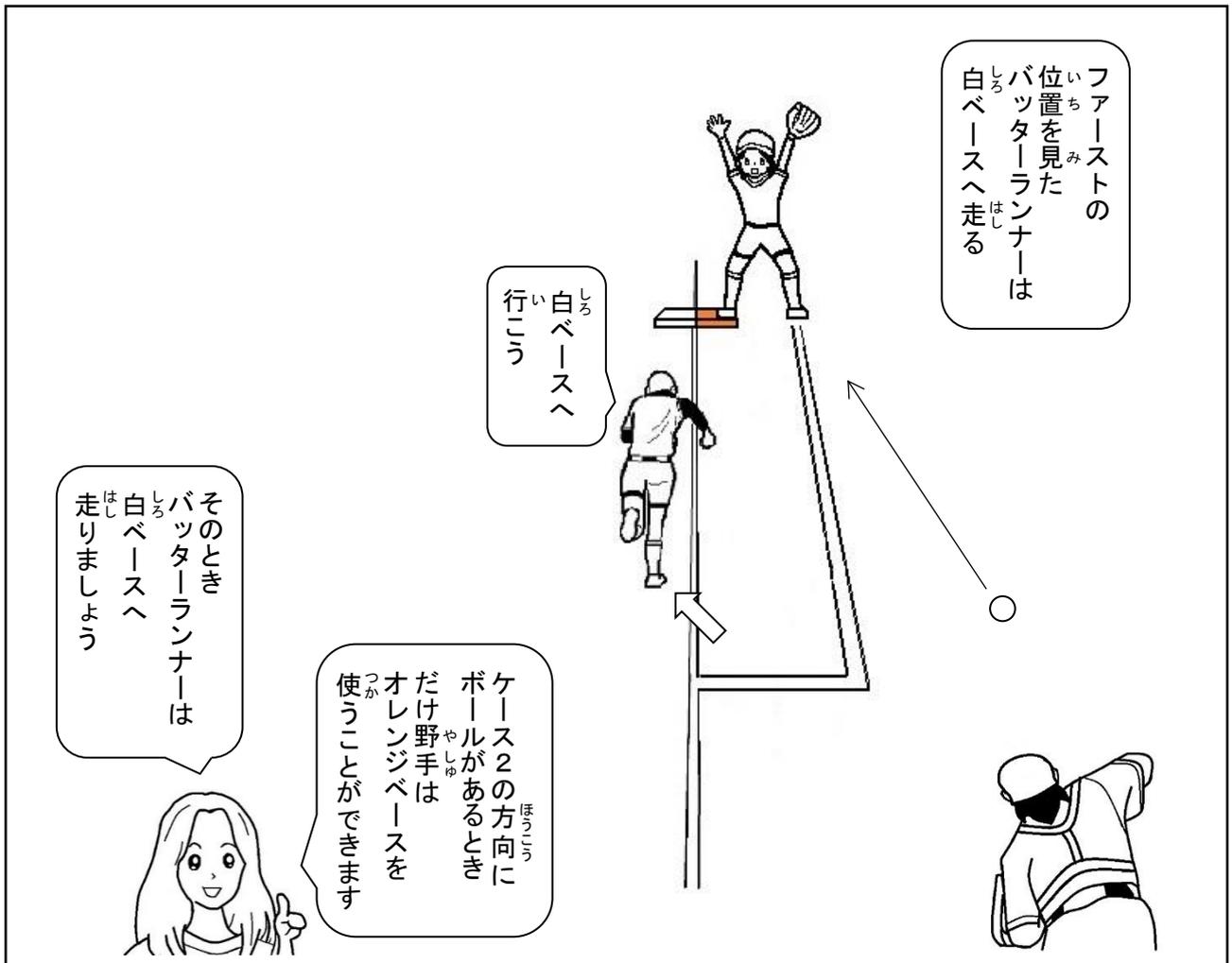


ダブルベースは
あんぜん
安全のために
あります

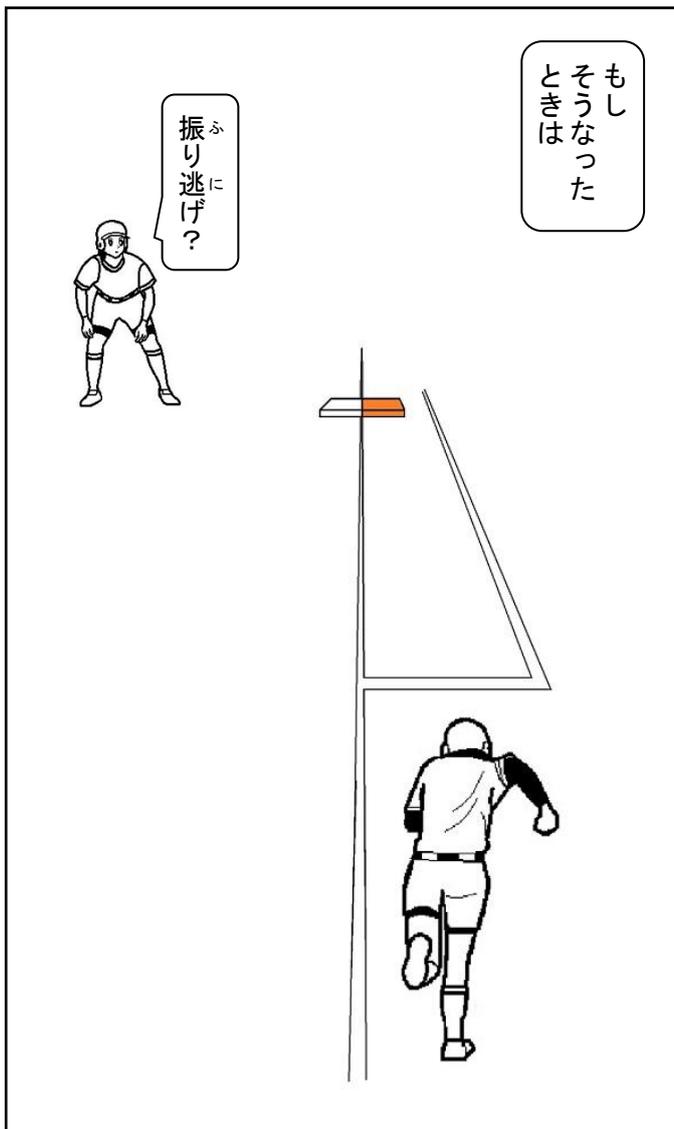
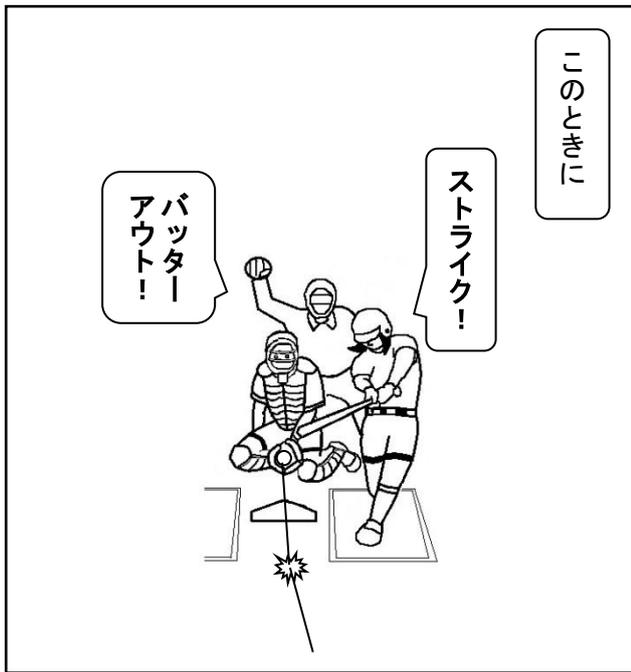






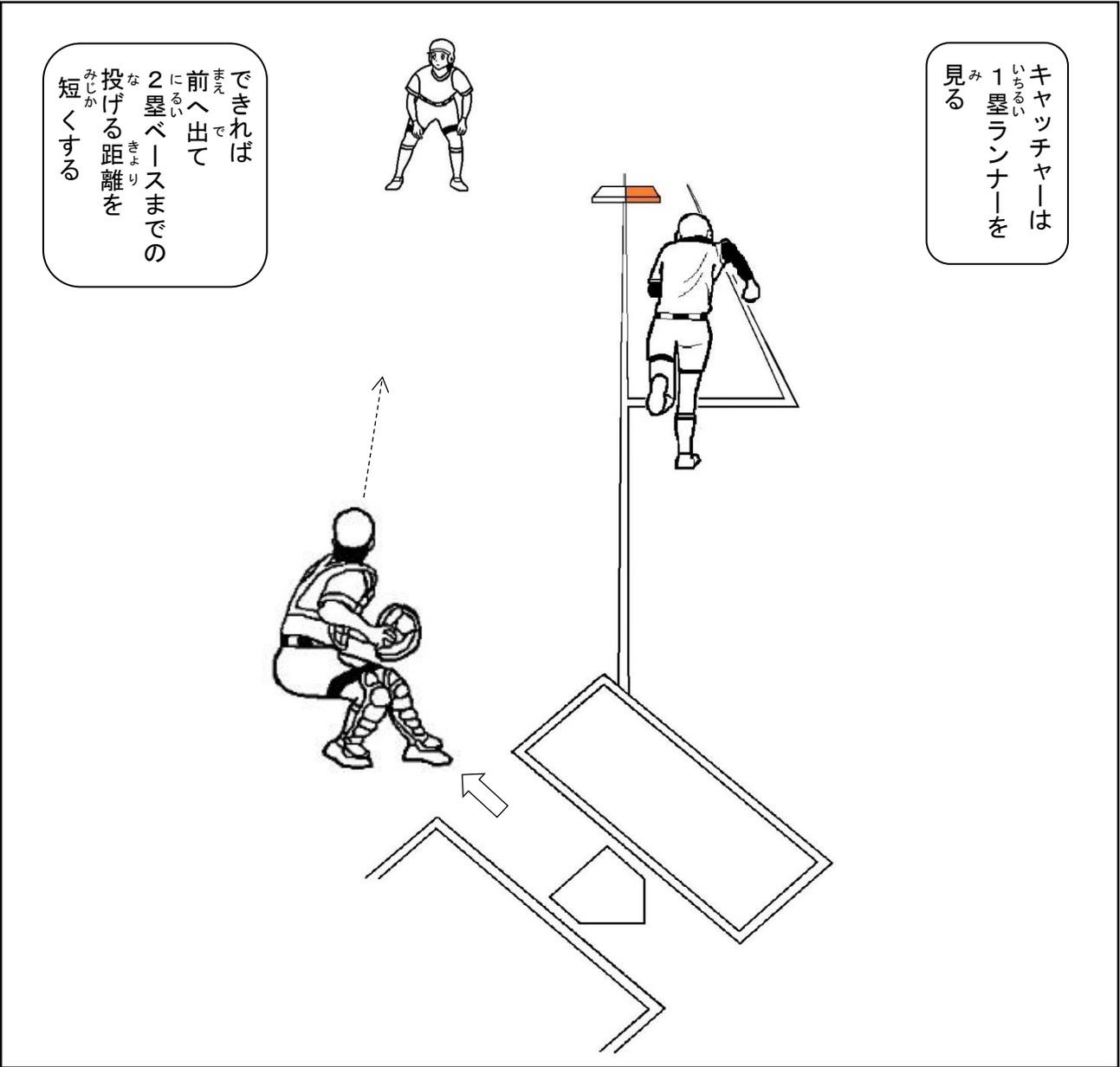


し 知ってほしいプレイ



キャッチャーは
いちど
1塁ランナーを
見る

できれば
まえで
前へ出て
2塁ベースまでの
なな
投げる距離を
みじか
短くする

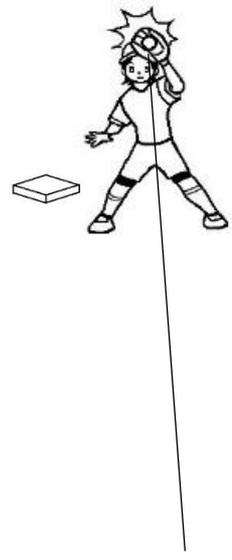


いちど
1塁ランナーも
まちが
間違えて
2塁へ
走った
ときは

しゅび
守備の人は
ひと



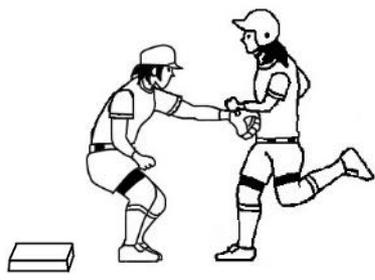
いちのい
1 塁ランナーを
アウトに
しましよ
う



このときは
じゆう
自由なランナーなので
タッチをします

いちのい
1 塁ランナーは
にのい
2 塁へ行かなくても
よかったです

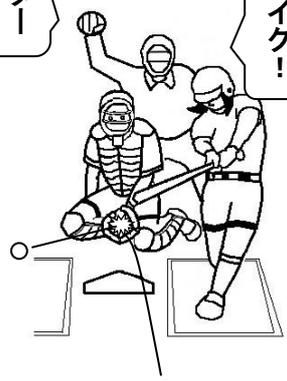
アウト



でも
キャッチャーが
はじめたときは

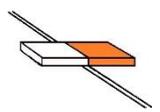
ストライク!

バッター
アウト!

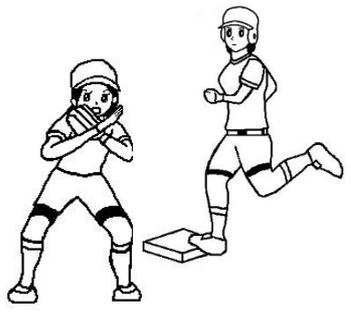


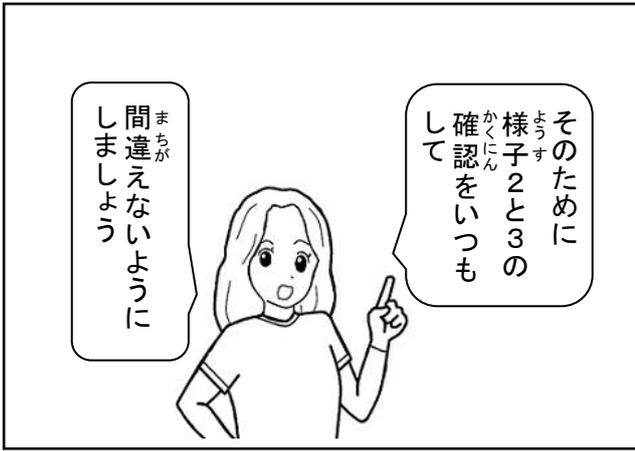
ボールより早く
は
2 塁へ行け
そうときは

セカンド!

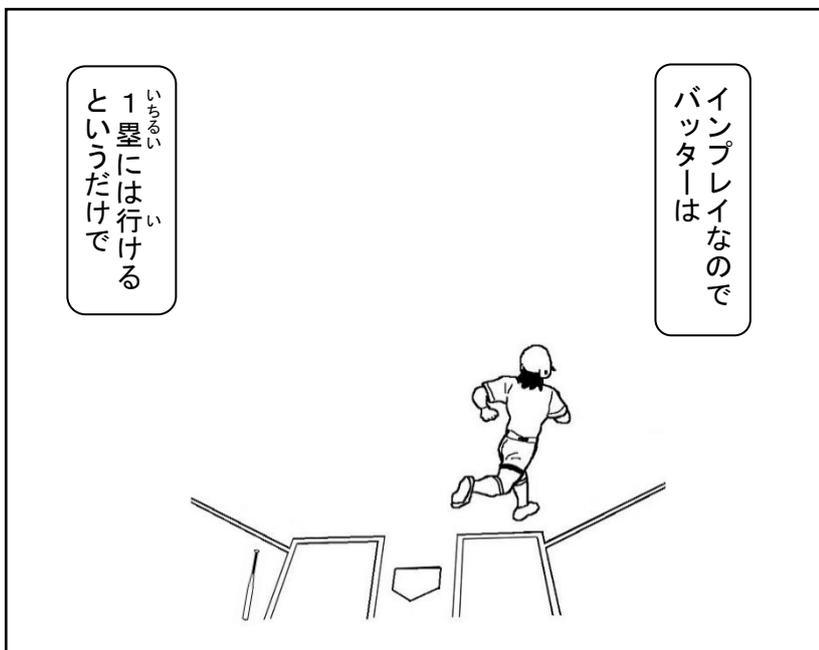


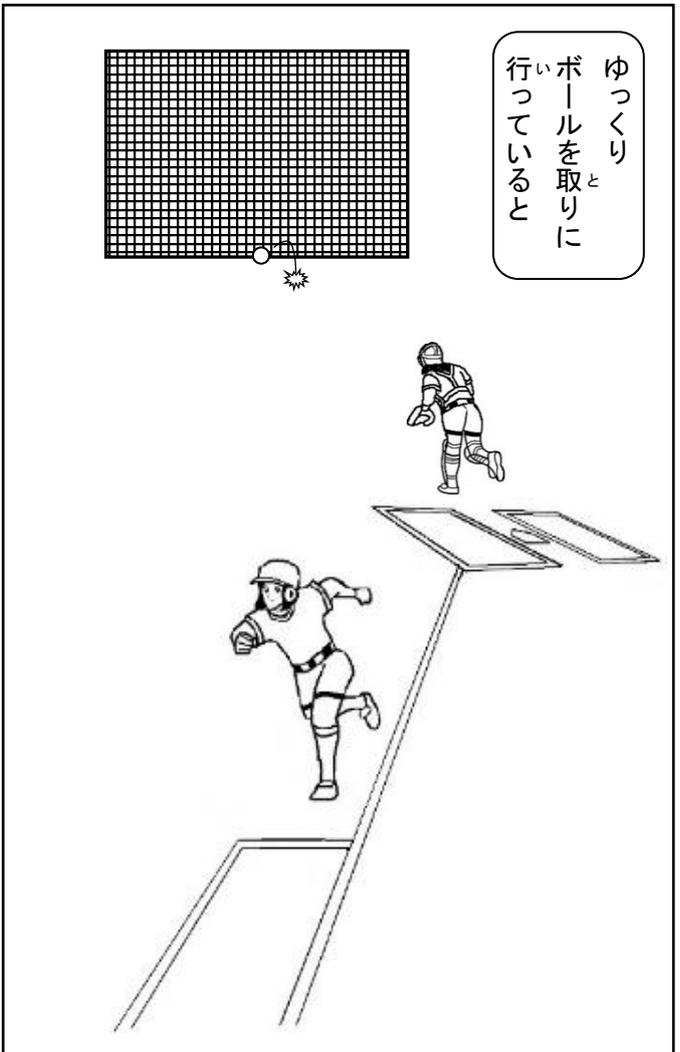
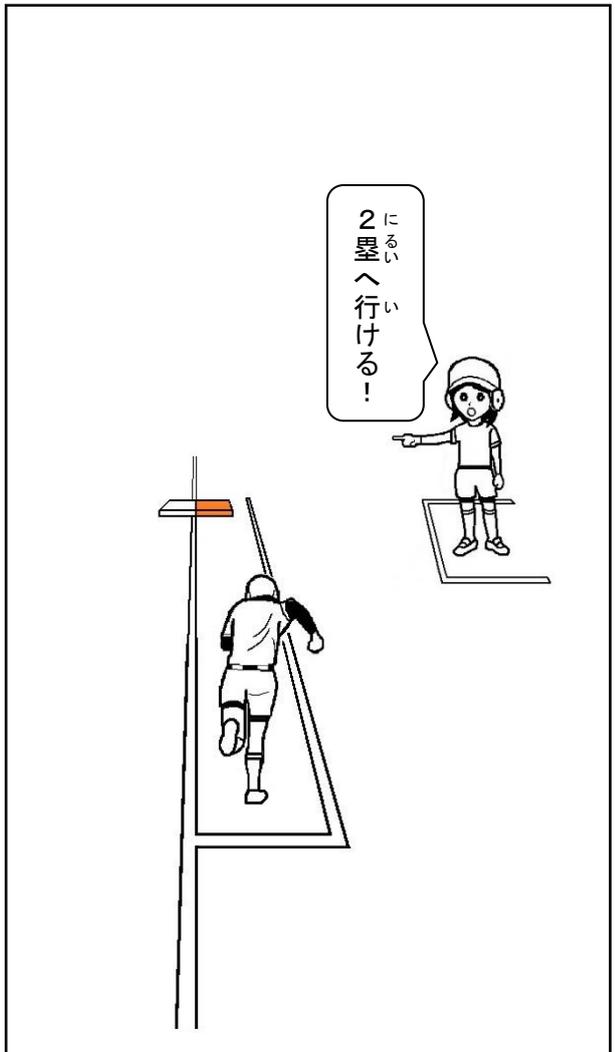
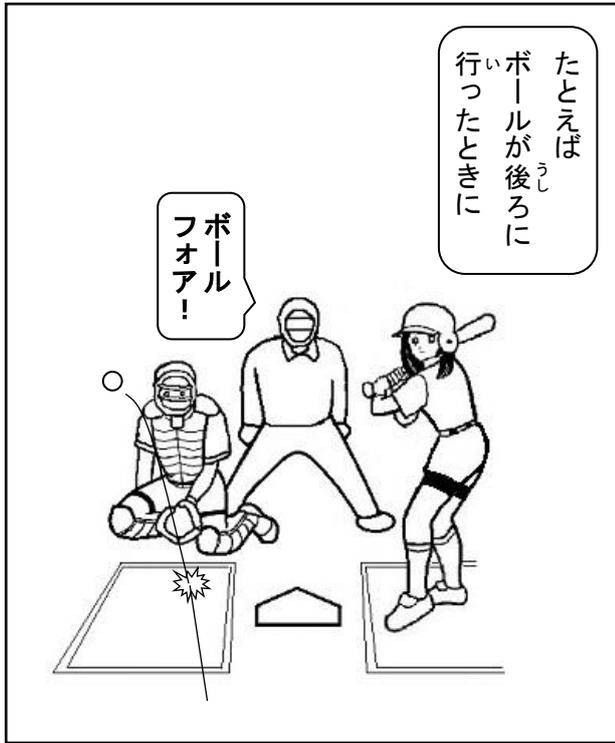
行くように
しましよ
う

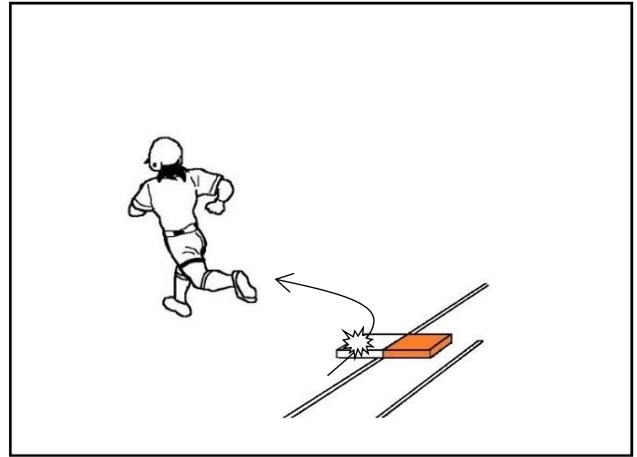
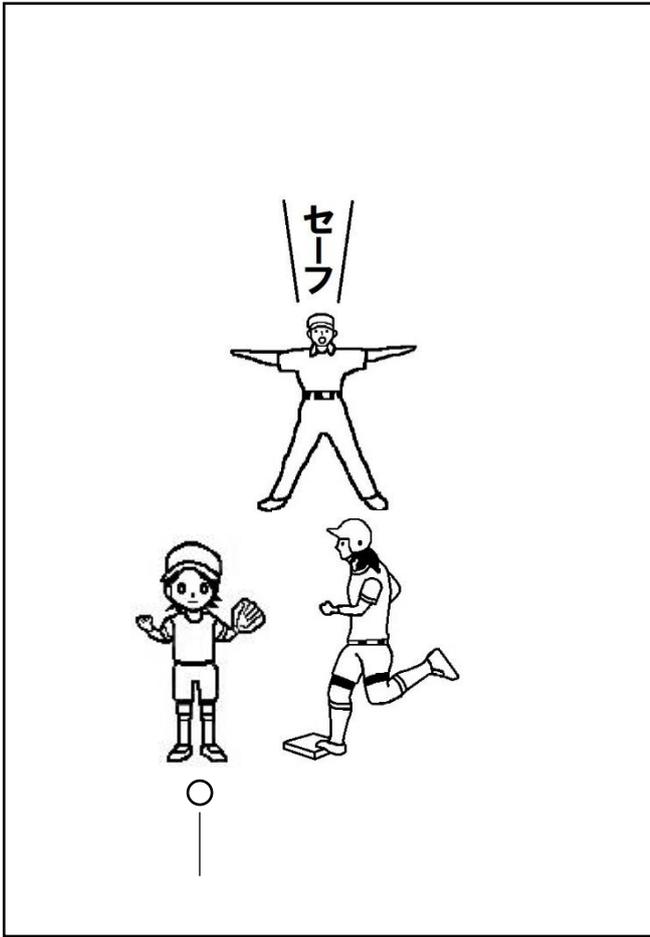




6. 「フォアボール」と「デッドボール」の違い ちが



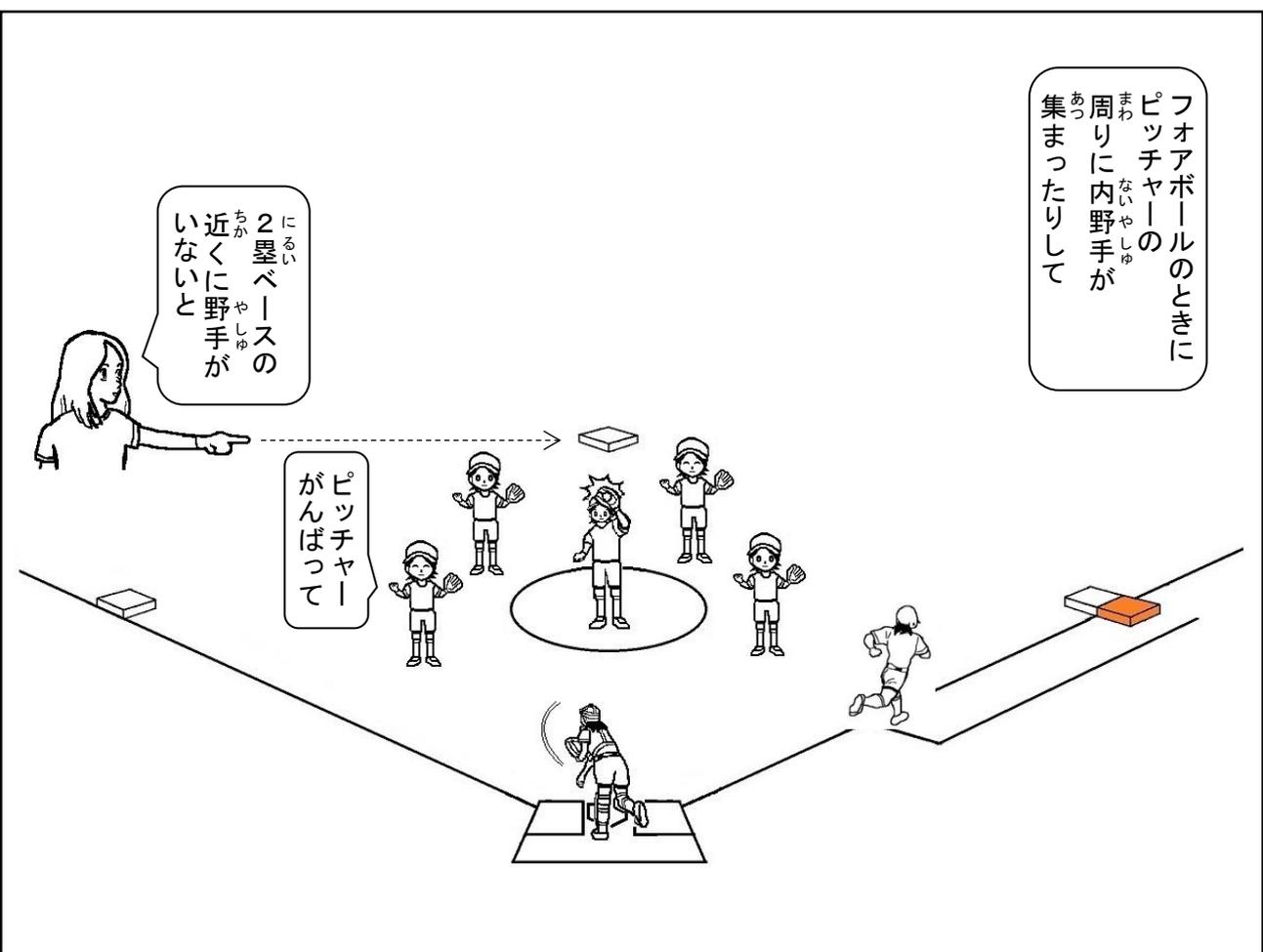




フォアボールのときに
ピッチャーの
まわりに内野手が
あつまり集まったりして

2塁ベースの
ちか近くに野手が
いないと

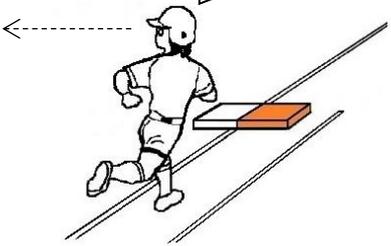
ピッチャー
ががんばって

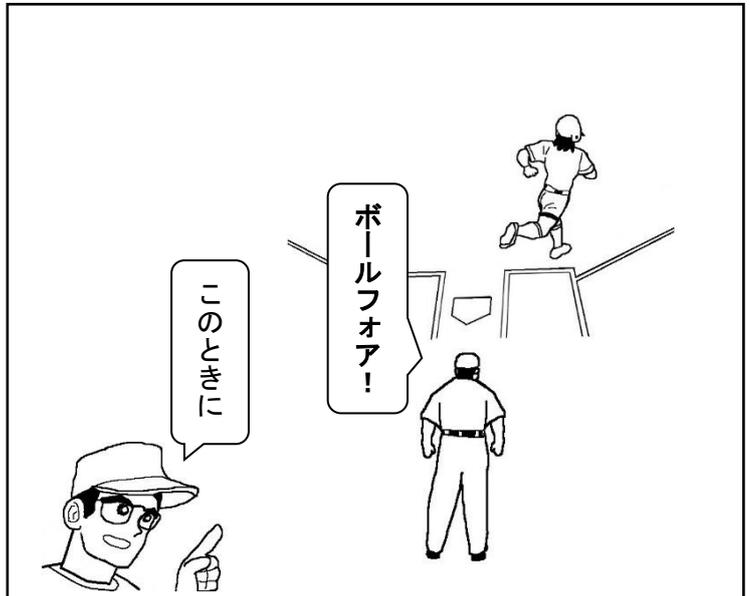
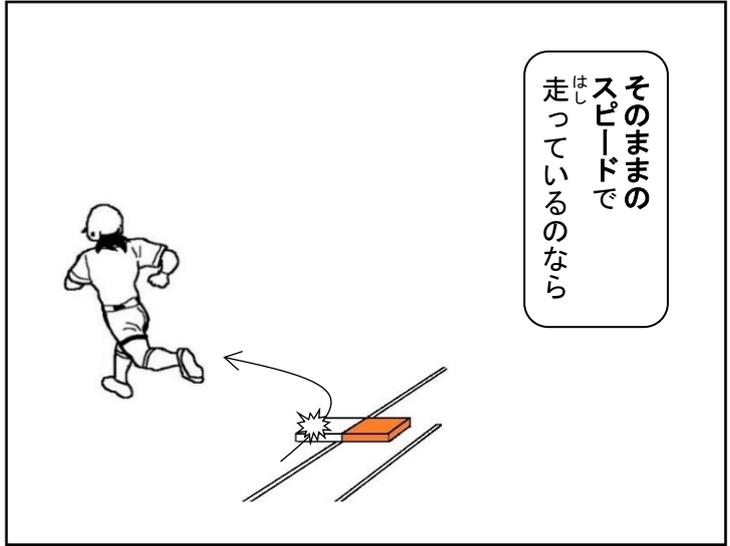


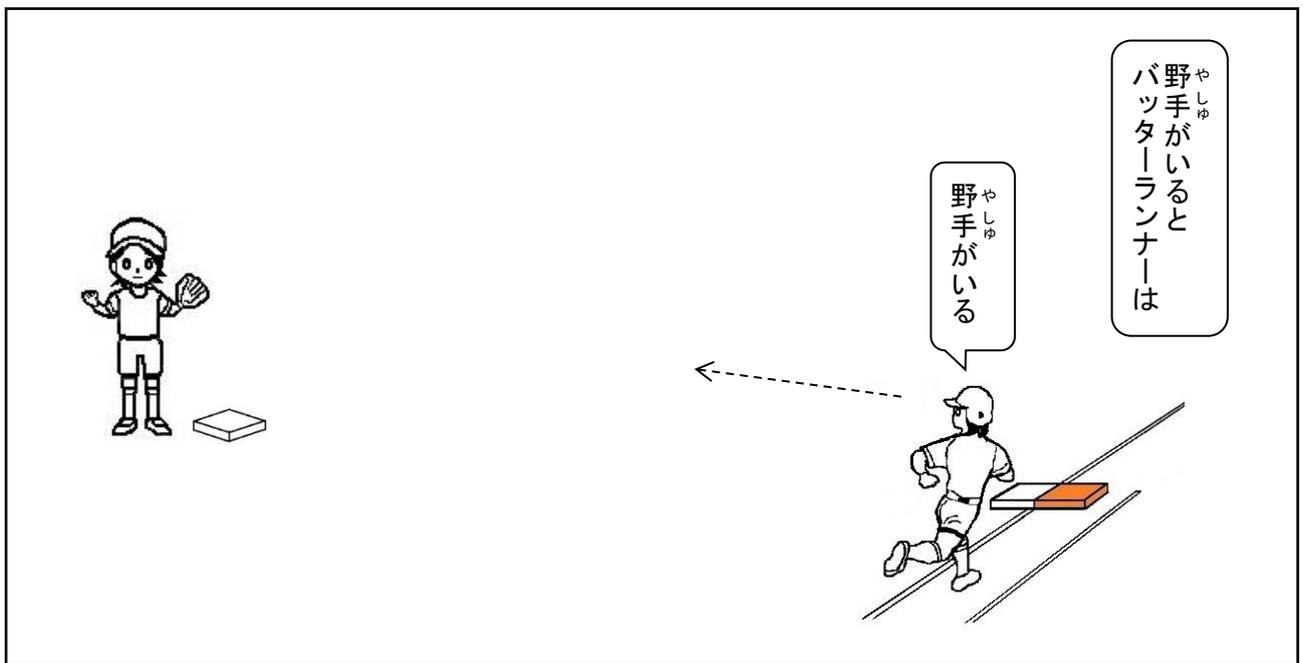
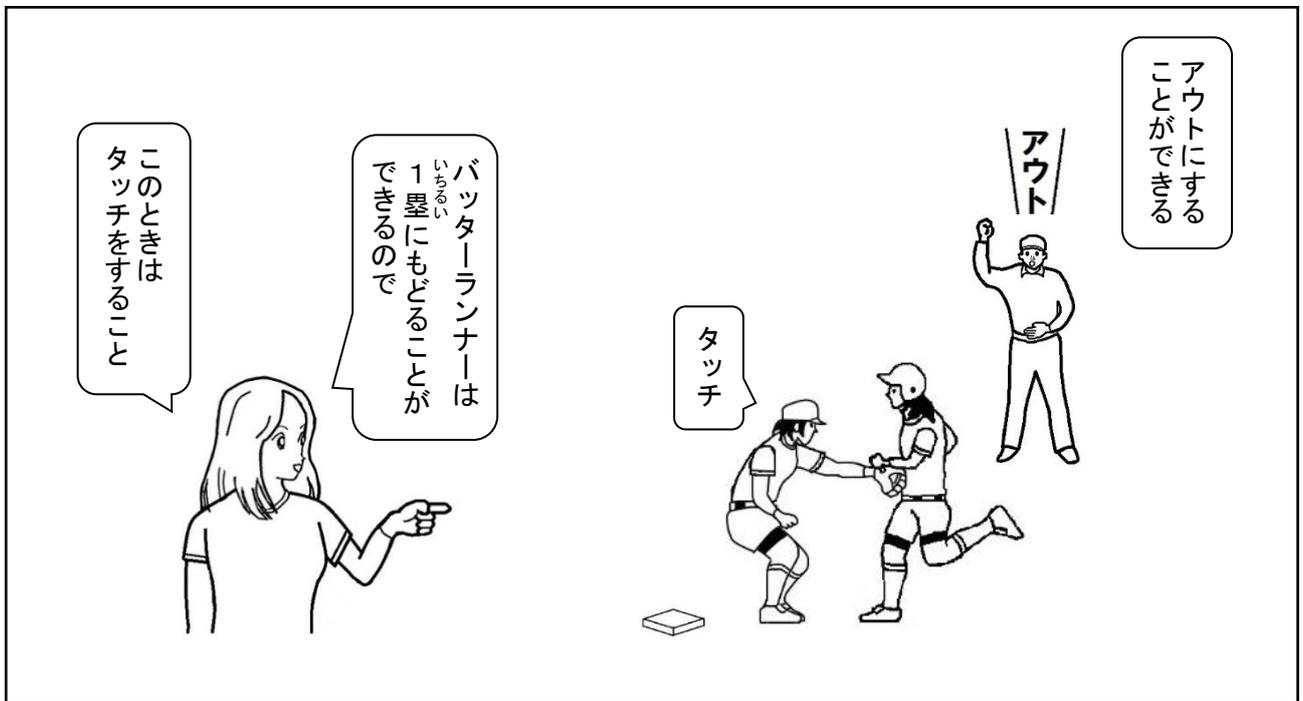
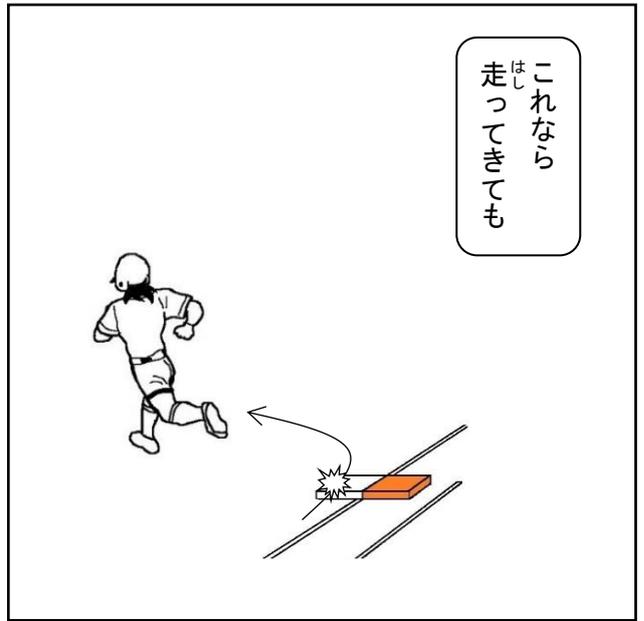
このときでも

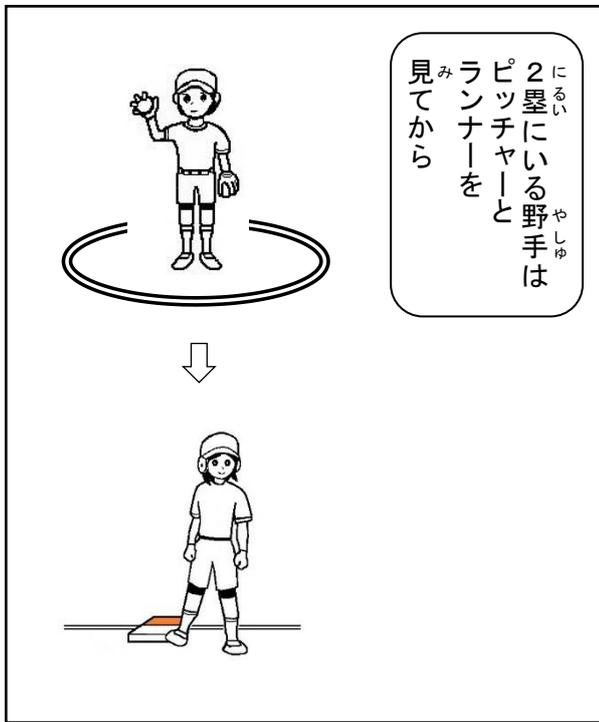
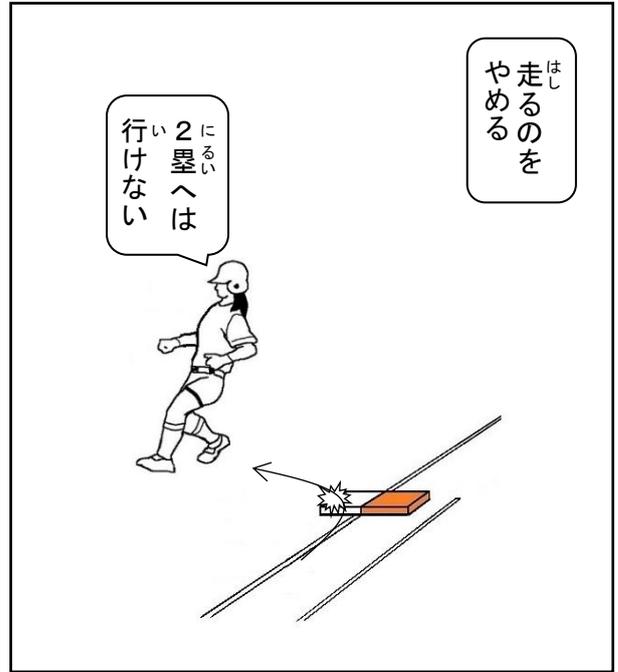
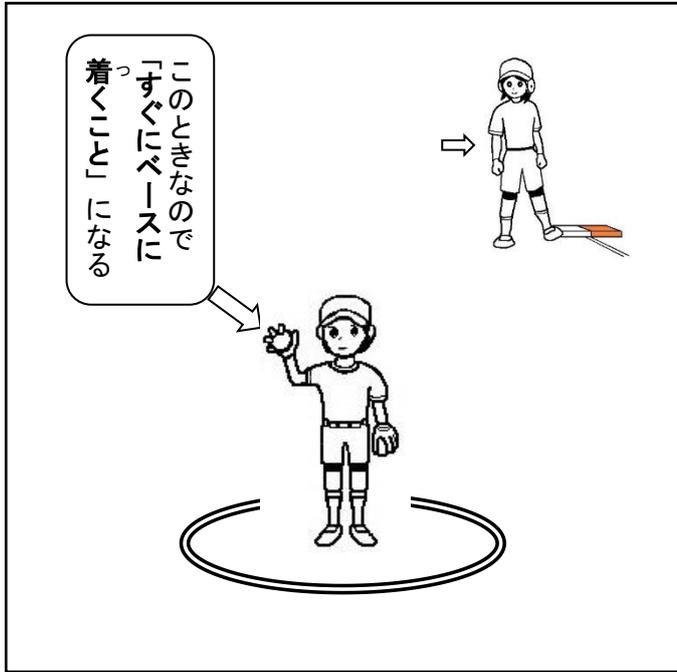
円の中で
ボールを持って
います

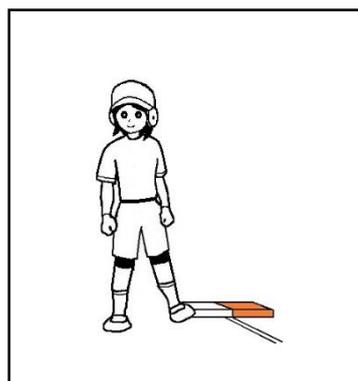
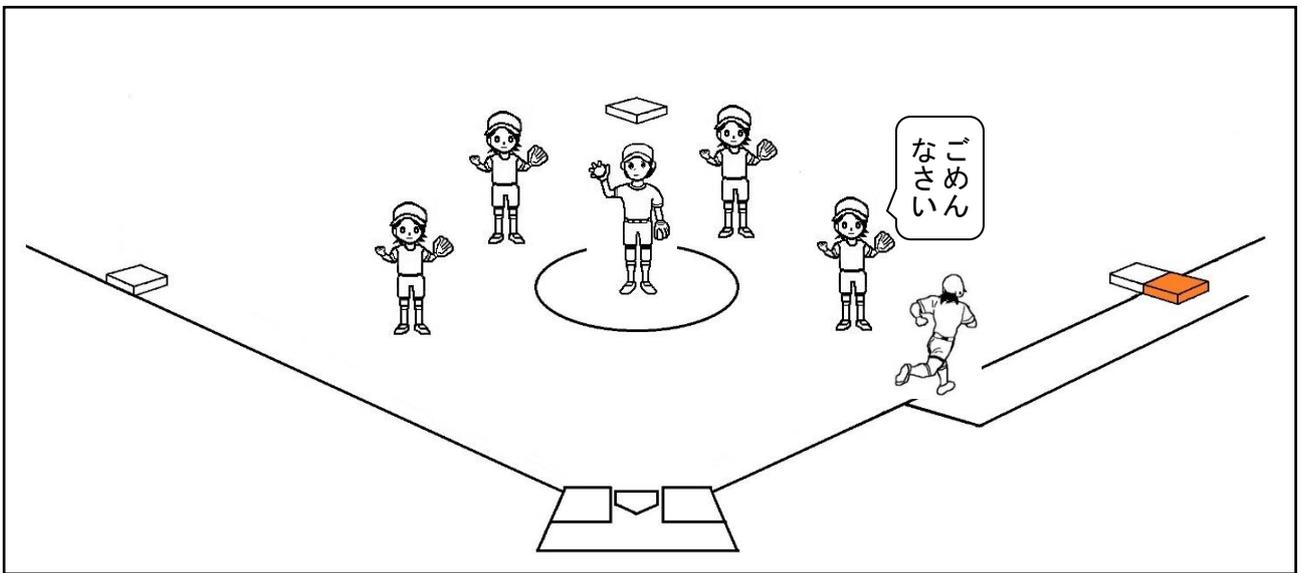
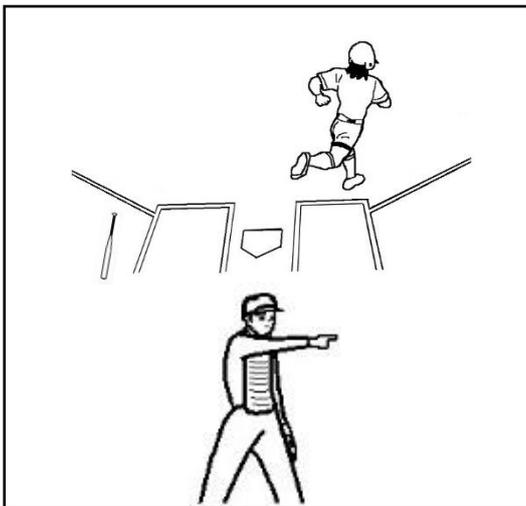
2塁ベースの
ちか近くに野手が
いない



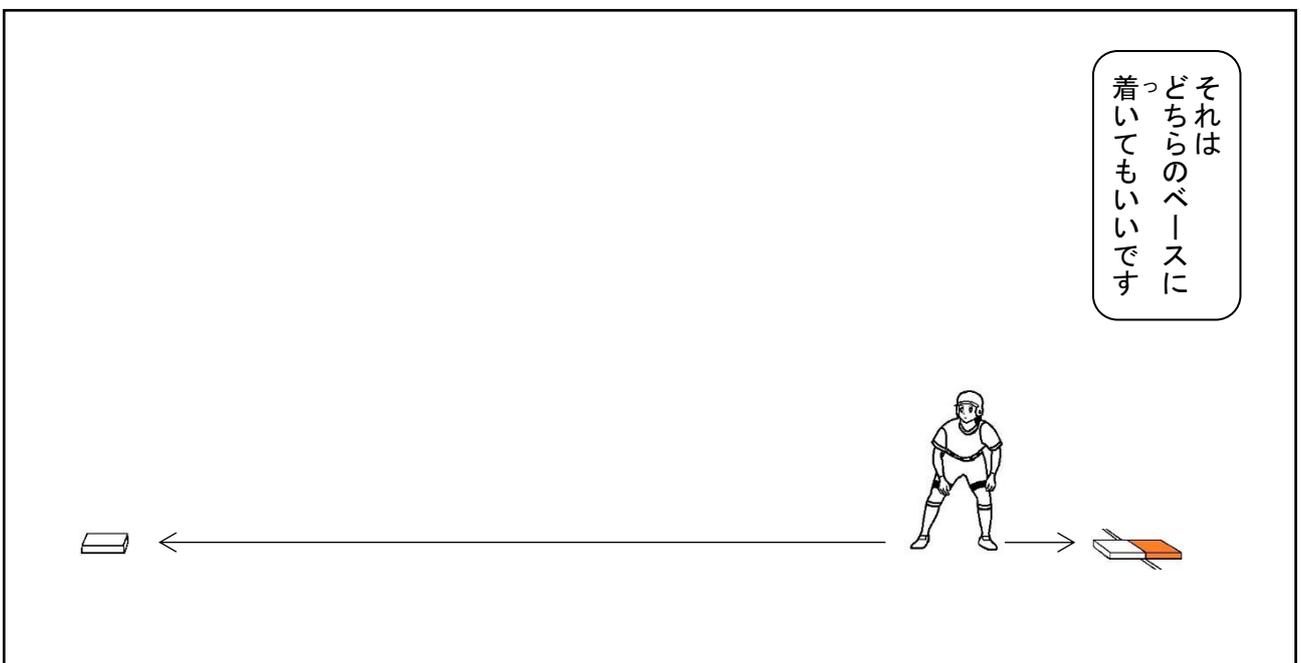
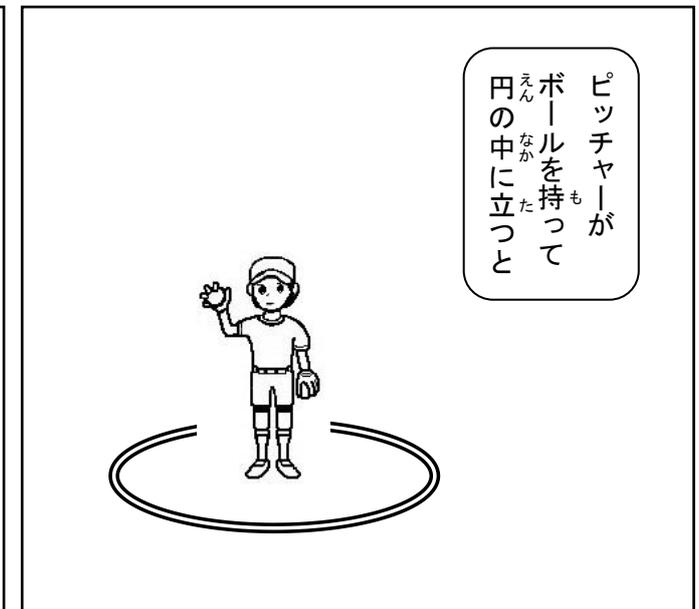
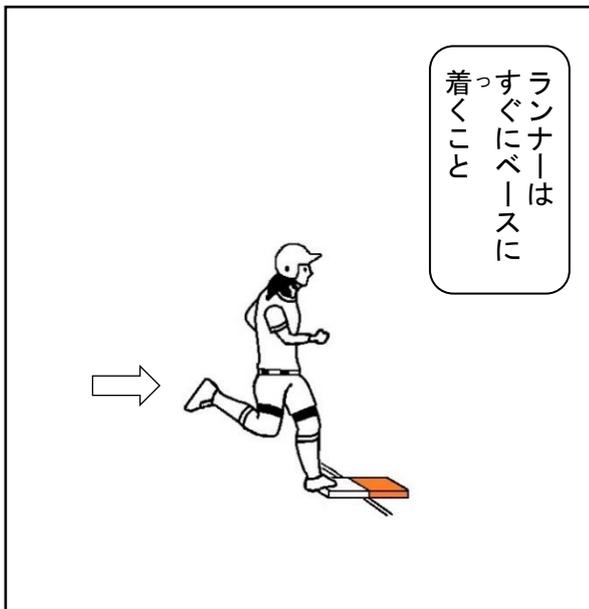


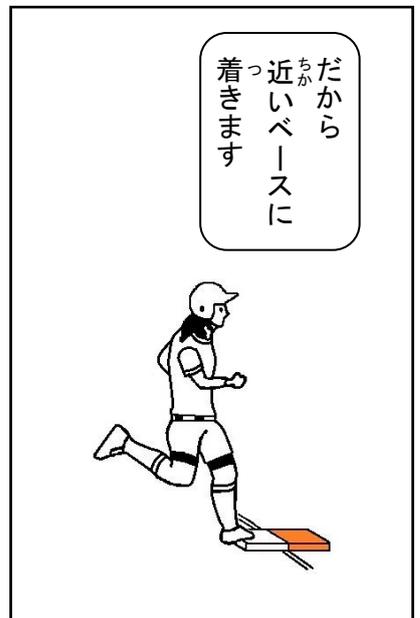
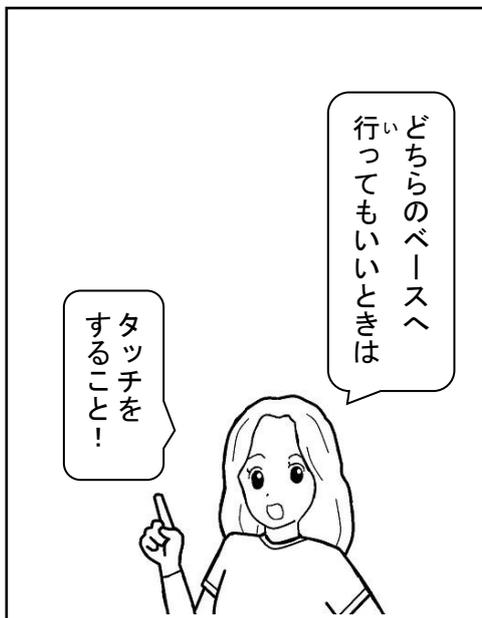
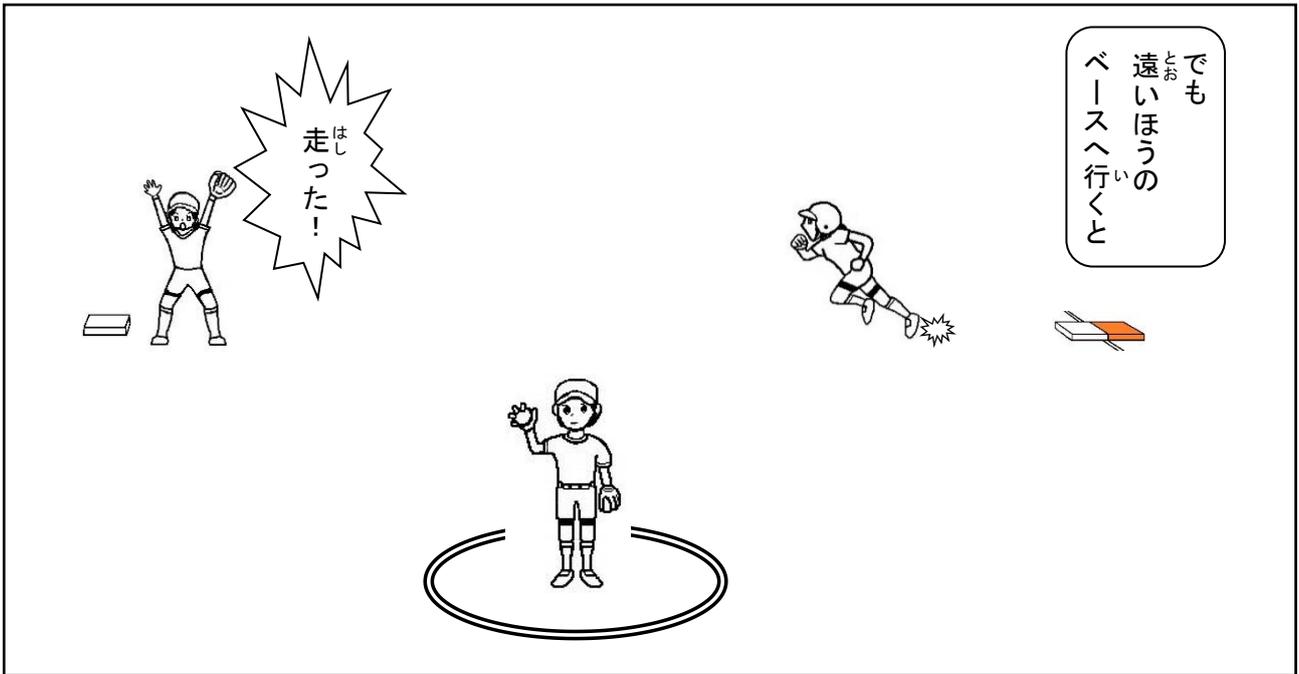


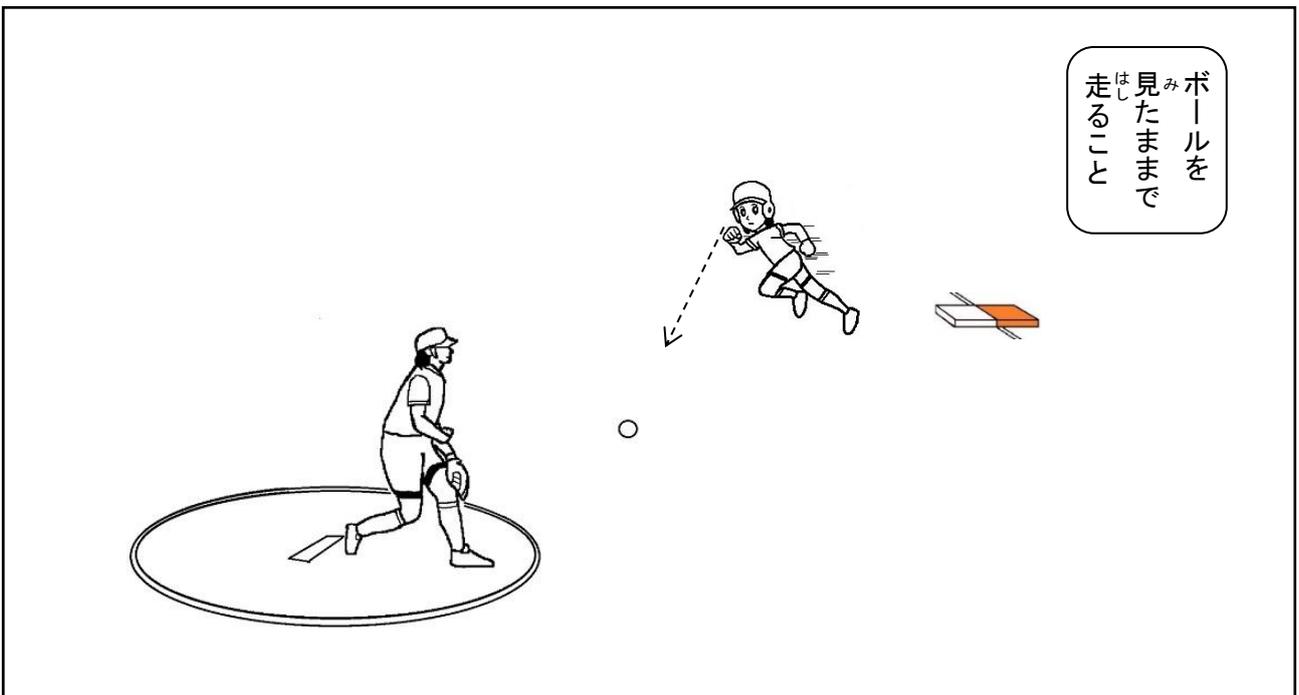
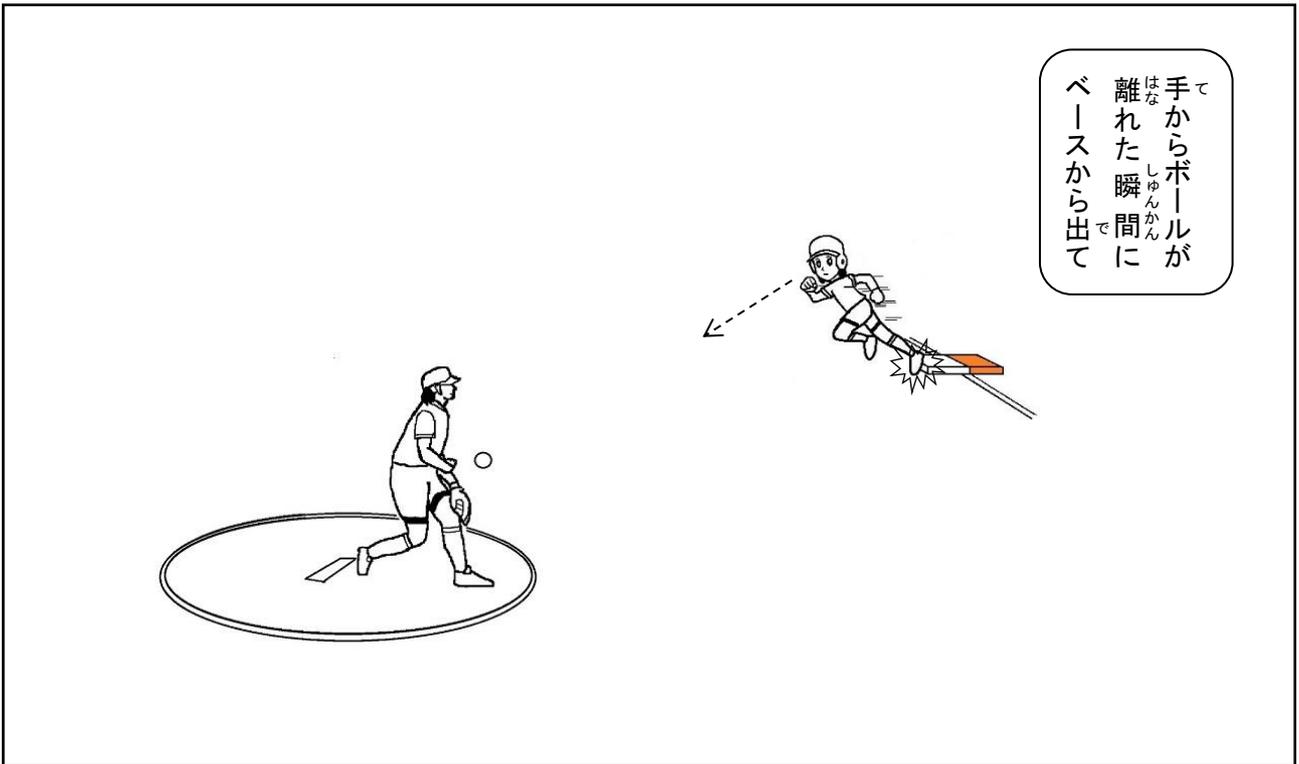
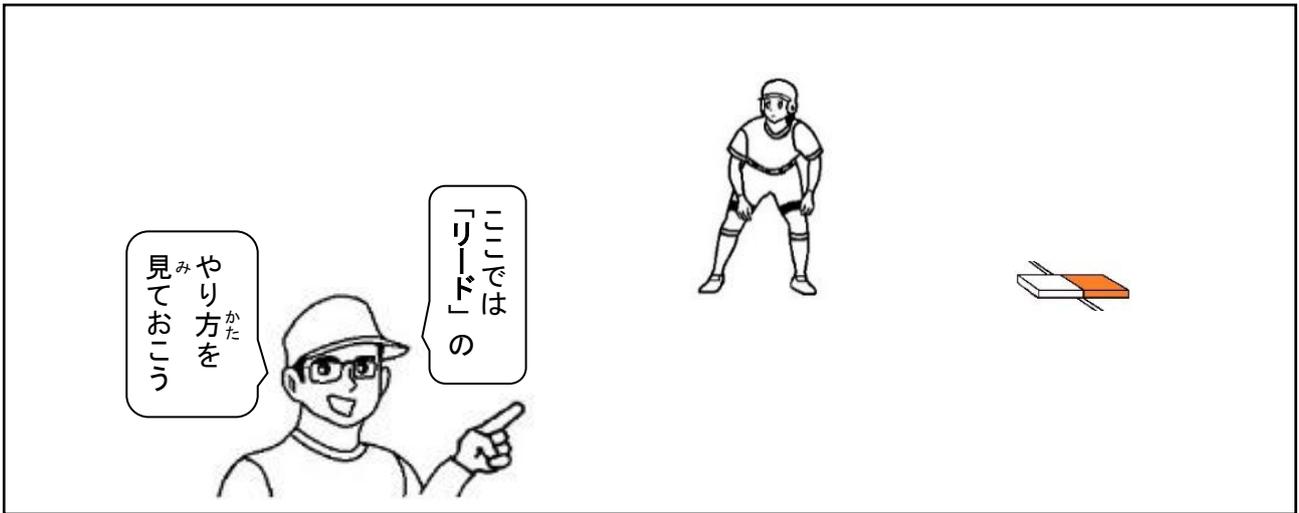




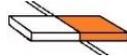
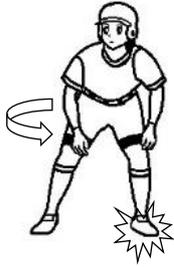
7. 「ランナー」になったとき



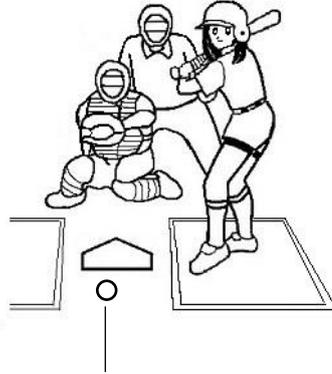




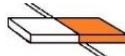
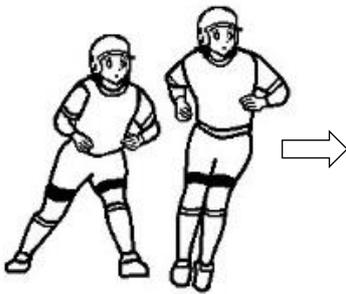
こう止まると
どうなるかを
見る



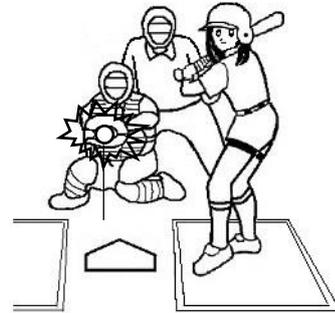
バッターの
近くにボールが
行ったときに

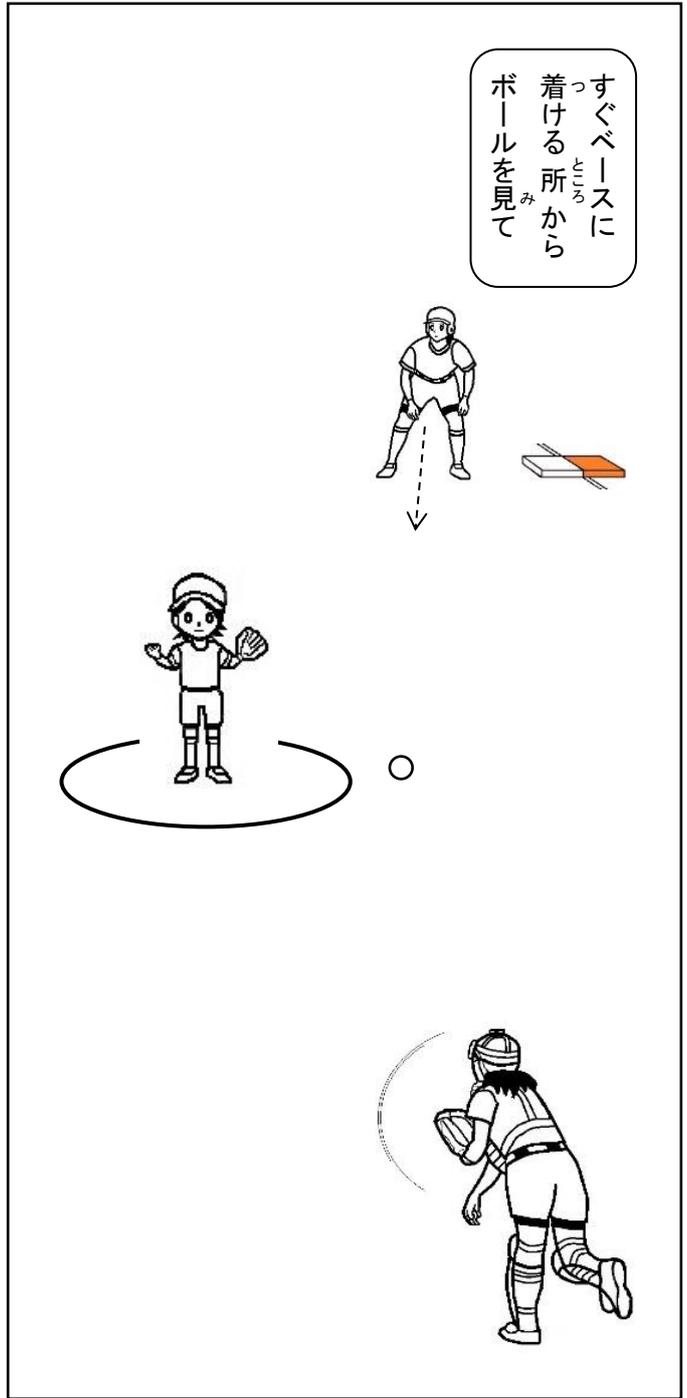
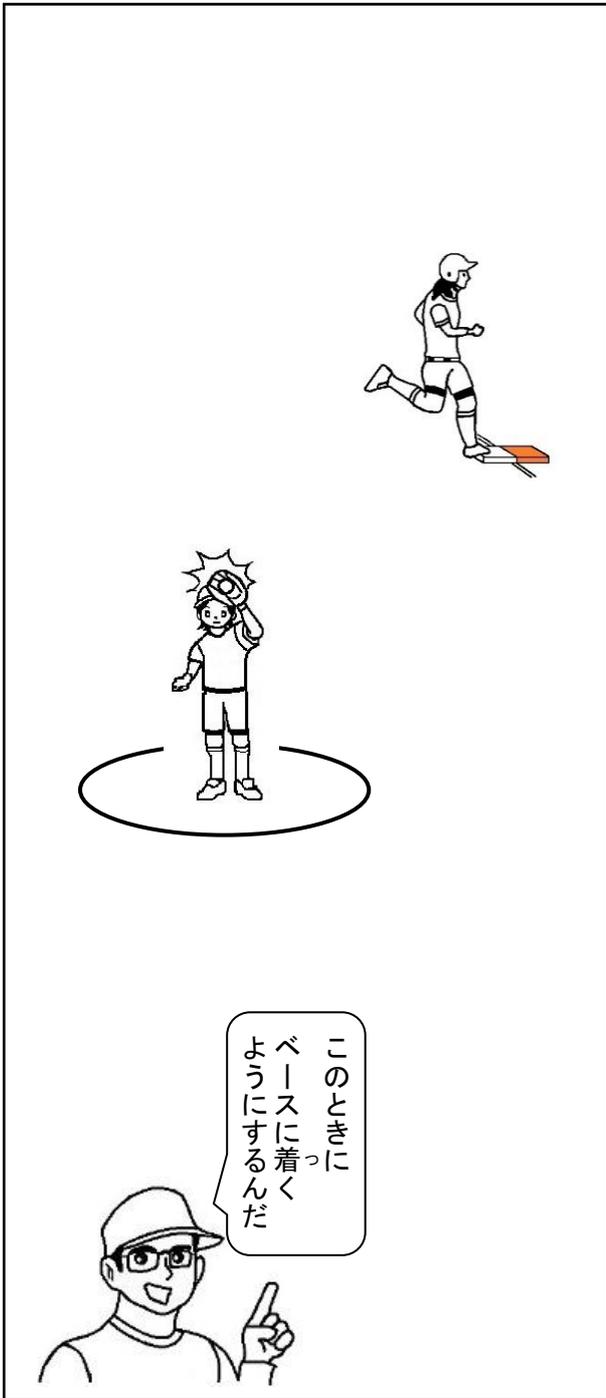


ボールを持つている
キャッチャーを
見たままベースに
近づいて

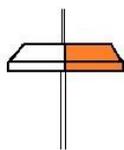
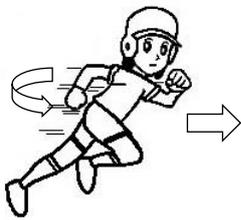


打たなかったら

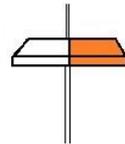
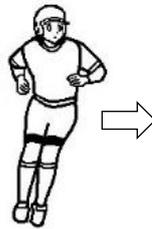




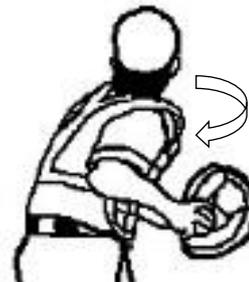
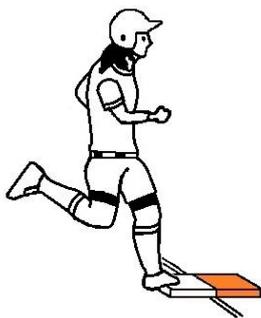
急いで



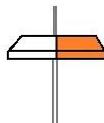
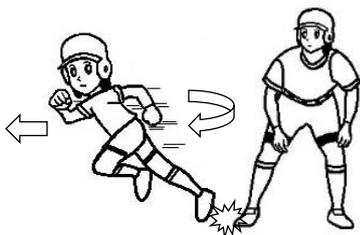
キャッチャーが
投げってくる動きを
見たときは



もどる！

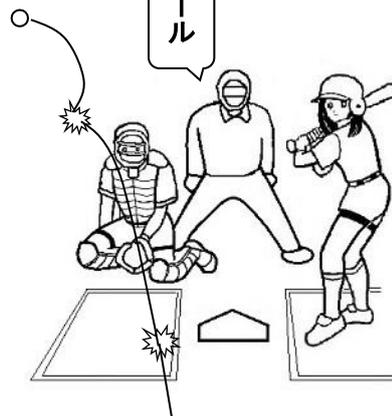


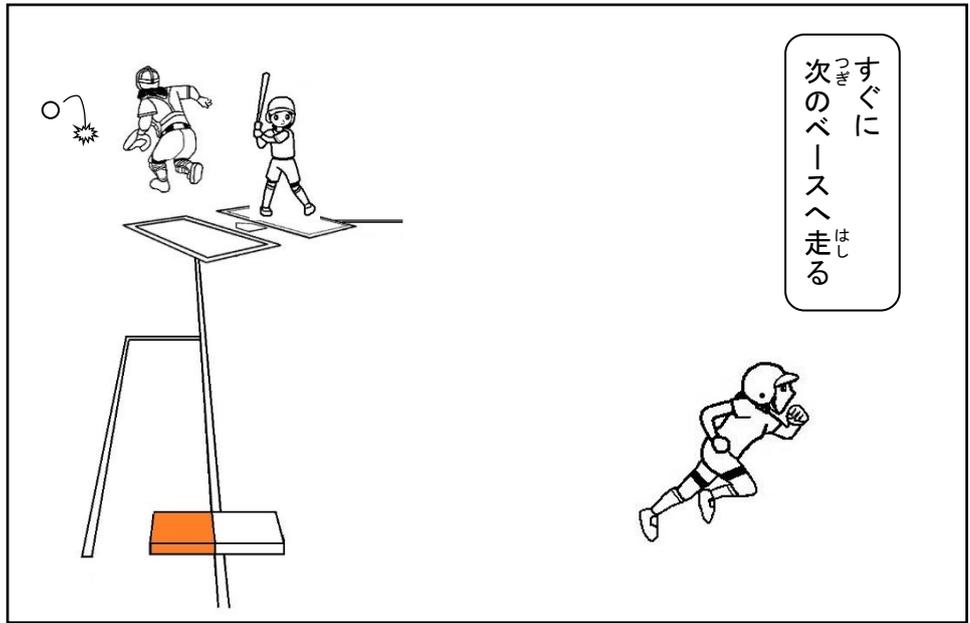
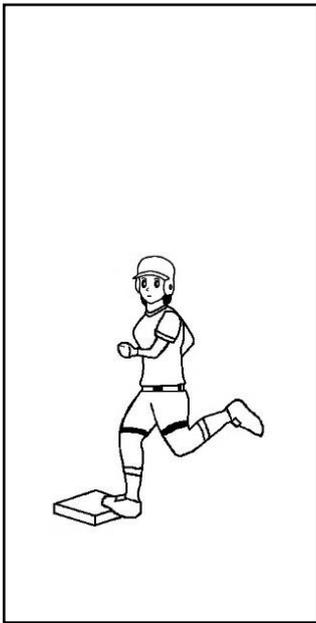
この体勢から



後ろや横に
大きくボールが
行ったときには

ボール





すぐに
次のベースへ走る



この動きをするように
しましょう



この動きを
「サイドステップ」
とか
「シャッフル」と
いいです

ボールを見たまま
左右どちらへも
動くことができる



それ、それ！
そのイメージ
です！



それは
スポーツテストの
反復横跳びみたいの
よければいいの

だきゅう　じめん　つ　まえ　と　そうるい
打球を地面に着く前に捕ったときの走塁

ボールが地面に着く前に捕ったときなので

ライナーのときも同じようにします



それではランナーがリードをしてバッターが打ったときの動きを

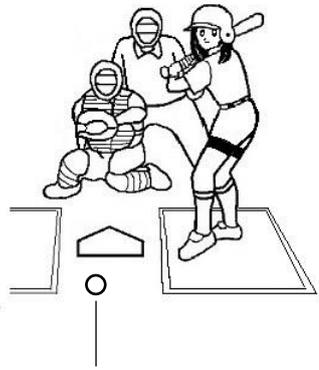
フライから見よう



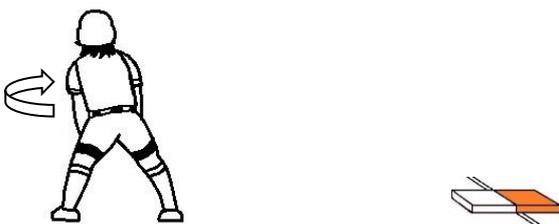
打つか打たないかを見る



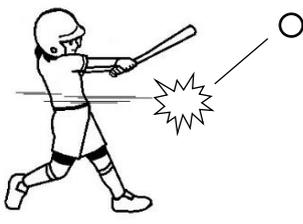
バッターの近くにボールが行ったときに

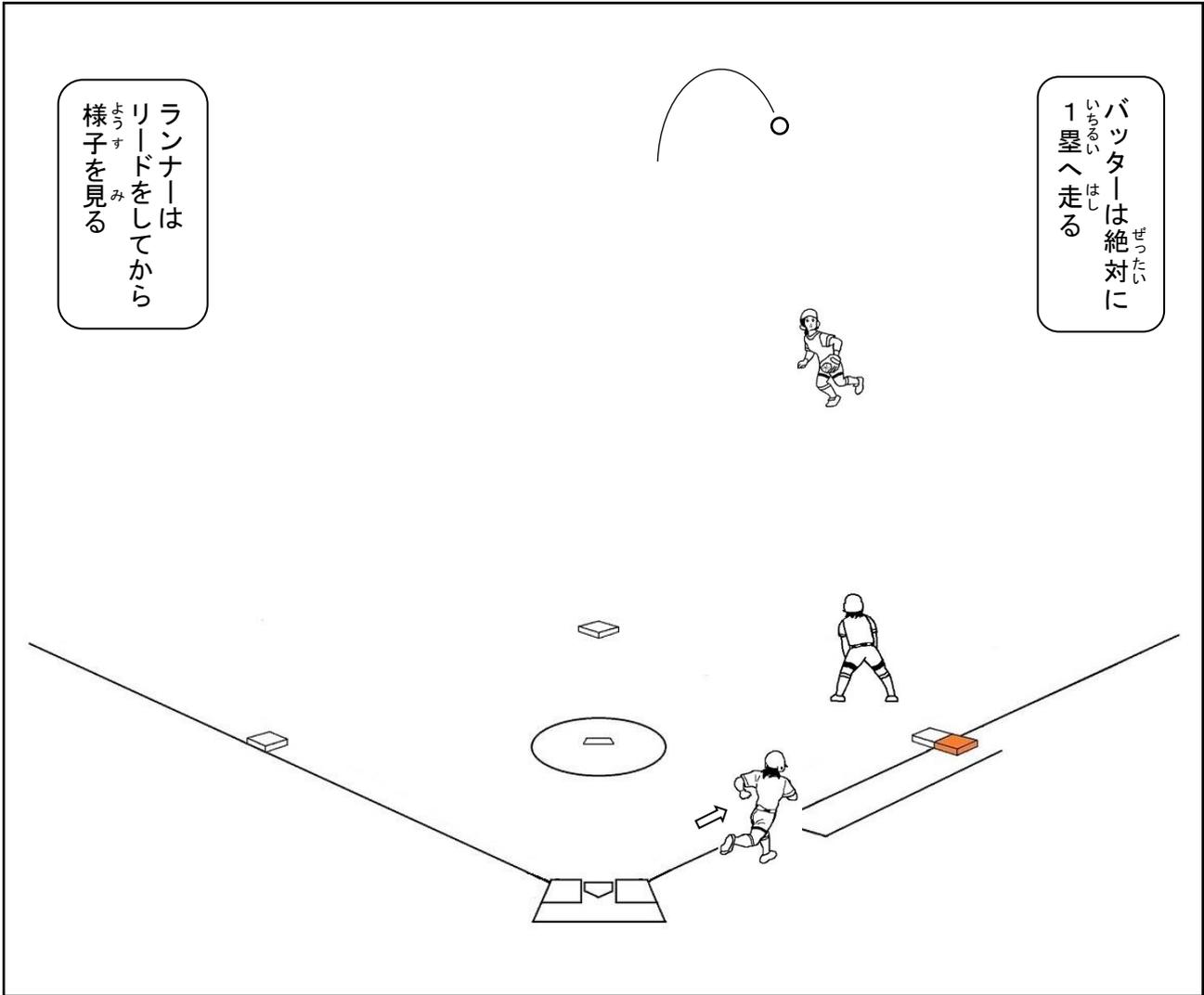


かならずボールと野手を見る



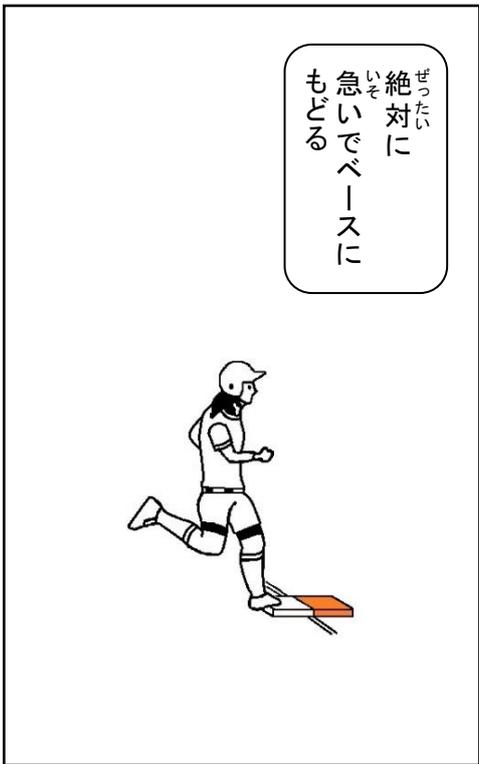
フライのときは



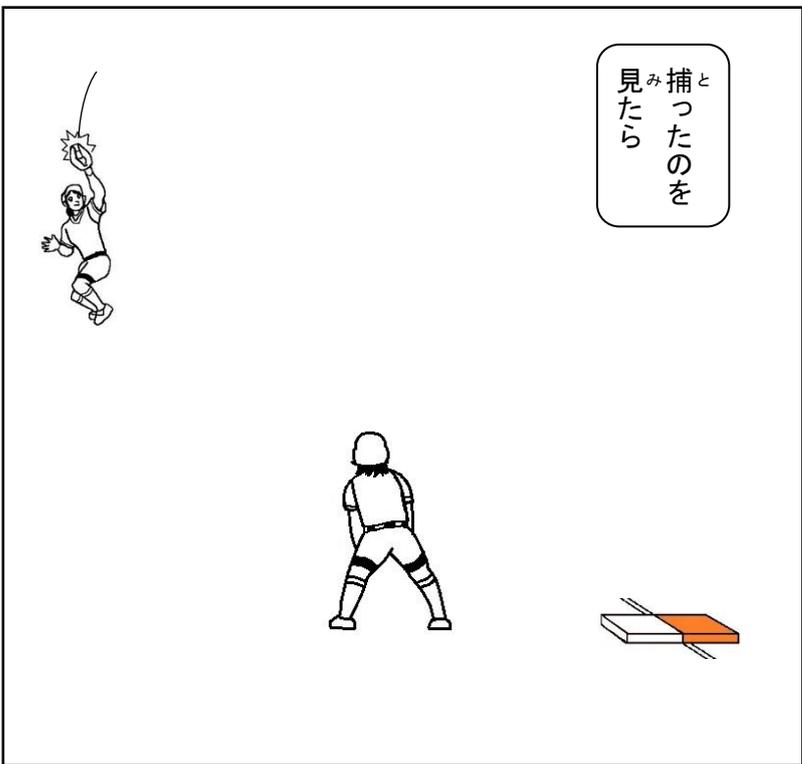


ランナーは
リードをしてから
様子を見る

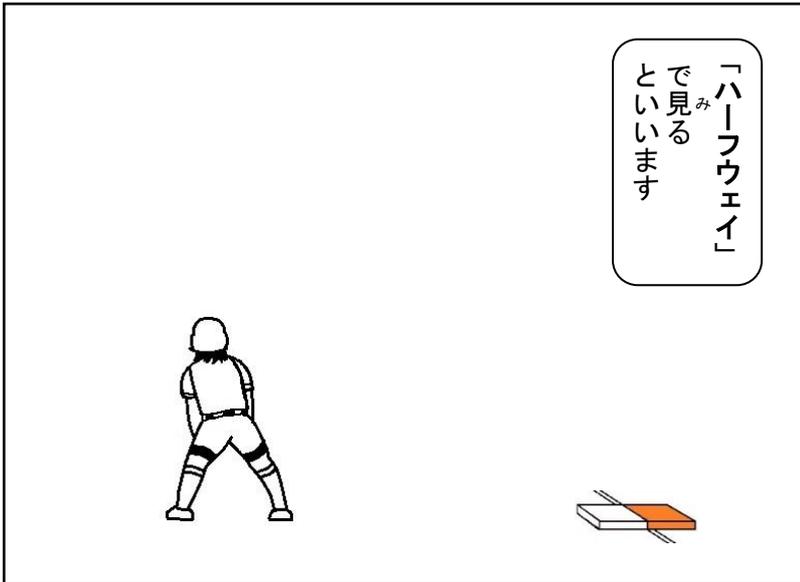
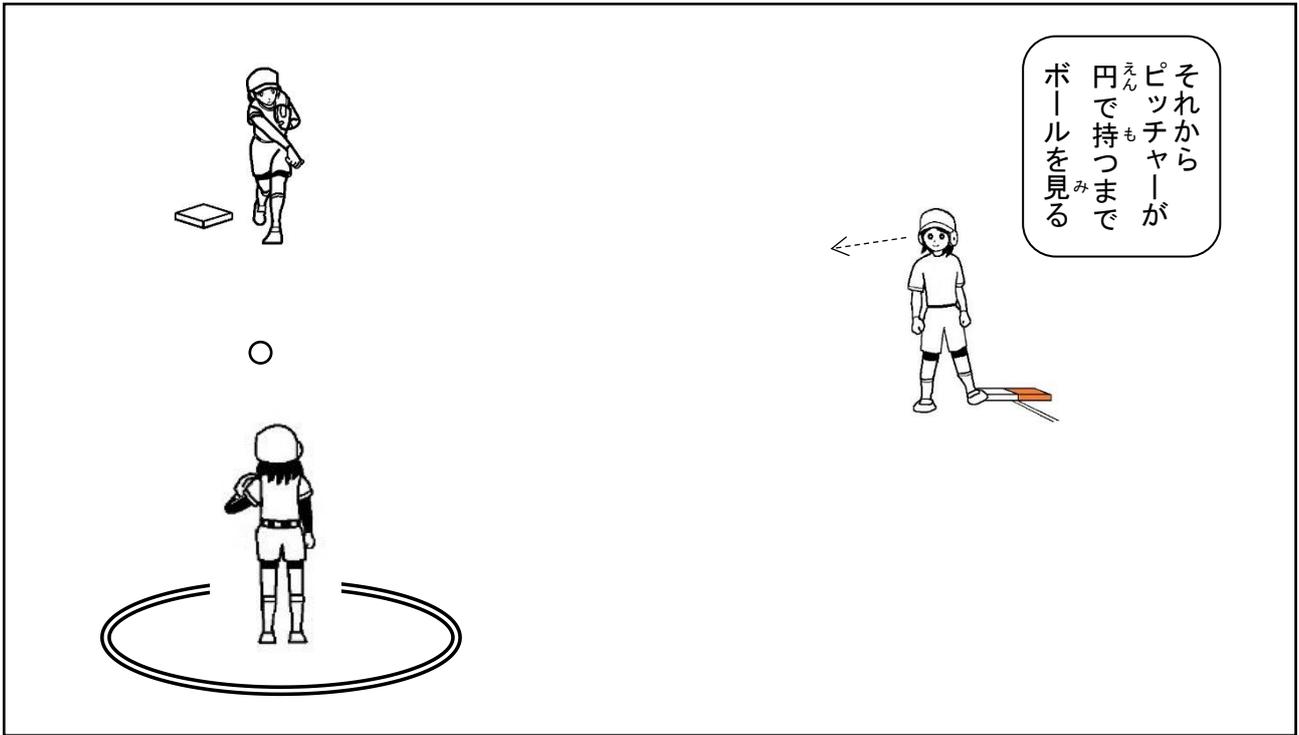
バッターは絶対に
1塁へ走る

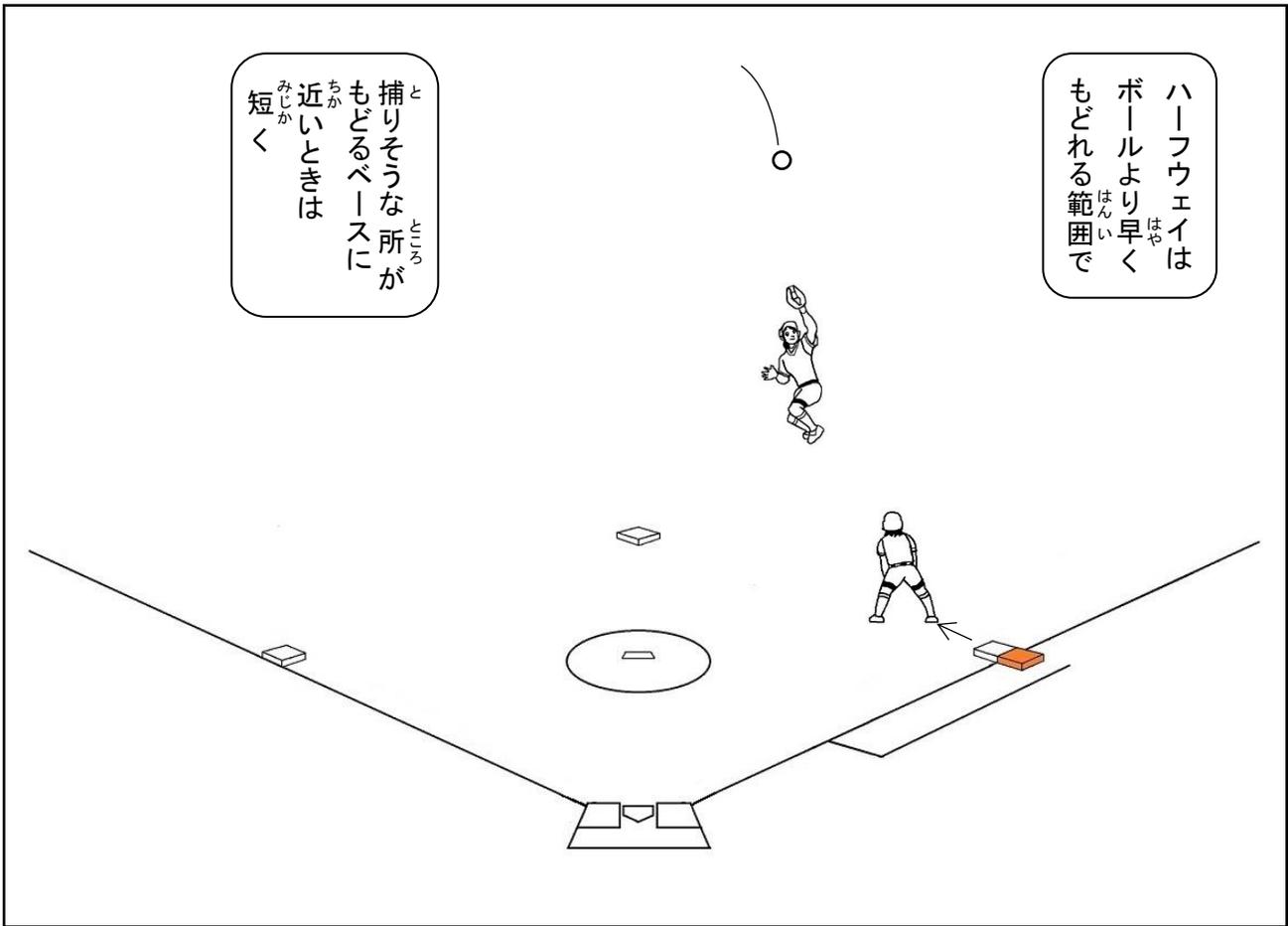


絶対に
急いでベースに
もどる



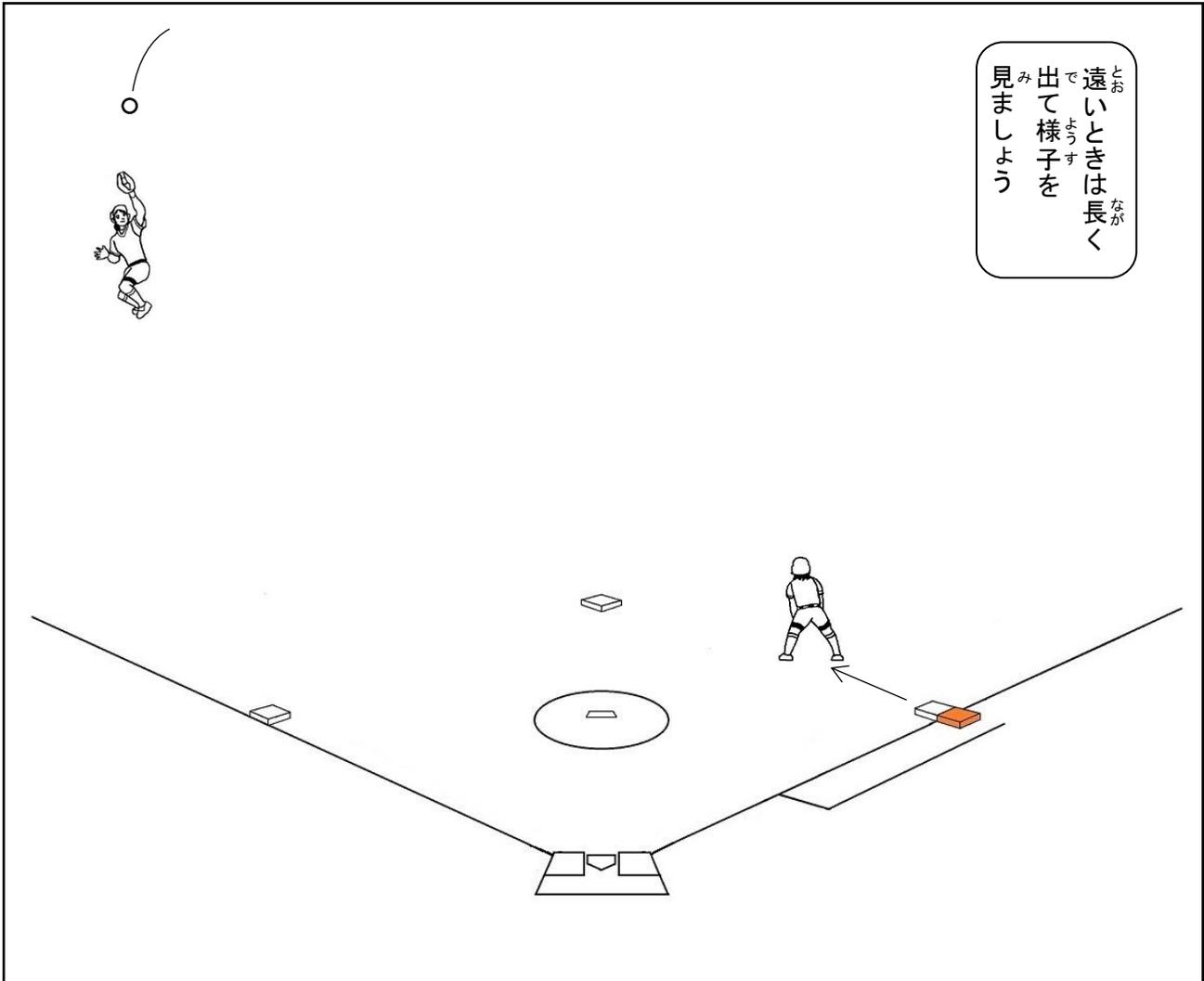
と捕ったのを
見たら





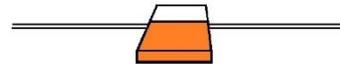
と
捕りそうな所が
もどるベースに
近いときは
短く
みじか

ハーフウェイは
ボールより早く
もどれる範囲で
はんい



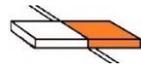
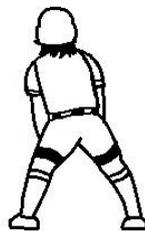
と
遠いときは長く
で様子を見ましよう
なが
み

捕れないで
ボールが地面に
着いたときは



進塁義務がある
ランナーは
次のベースへ走る

自由のランナーは
次のベースが
セーフになりそう
だったら走る



フライヤ
ライナーの
ときは

ハーフウェイで
様子を見る
ことをしましょう



それができるのは
ノーアウトの
ときだ

B
S
O

B
S
O ●

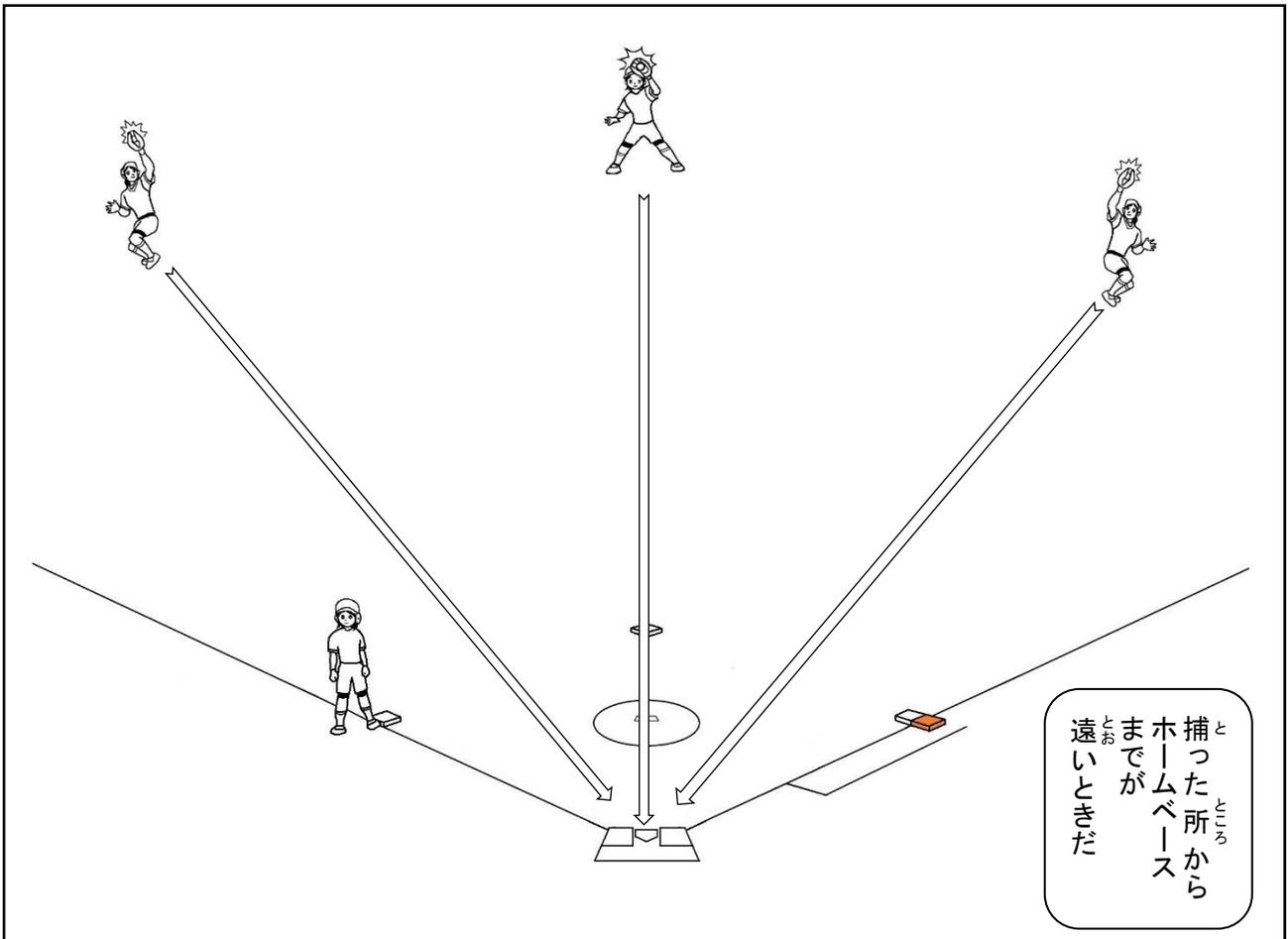
これを覚えたら
タッチアップをして
次のベースに

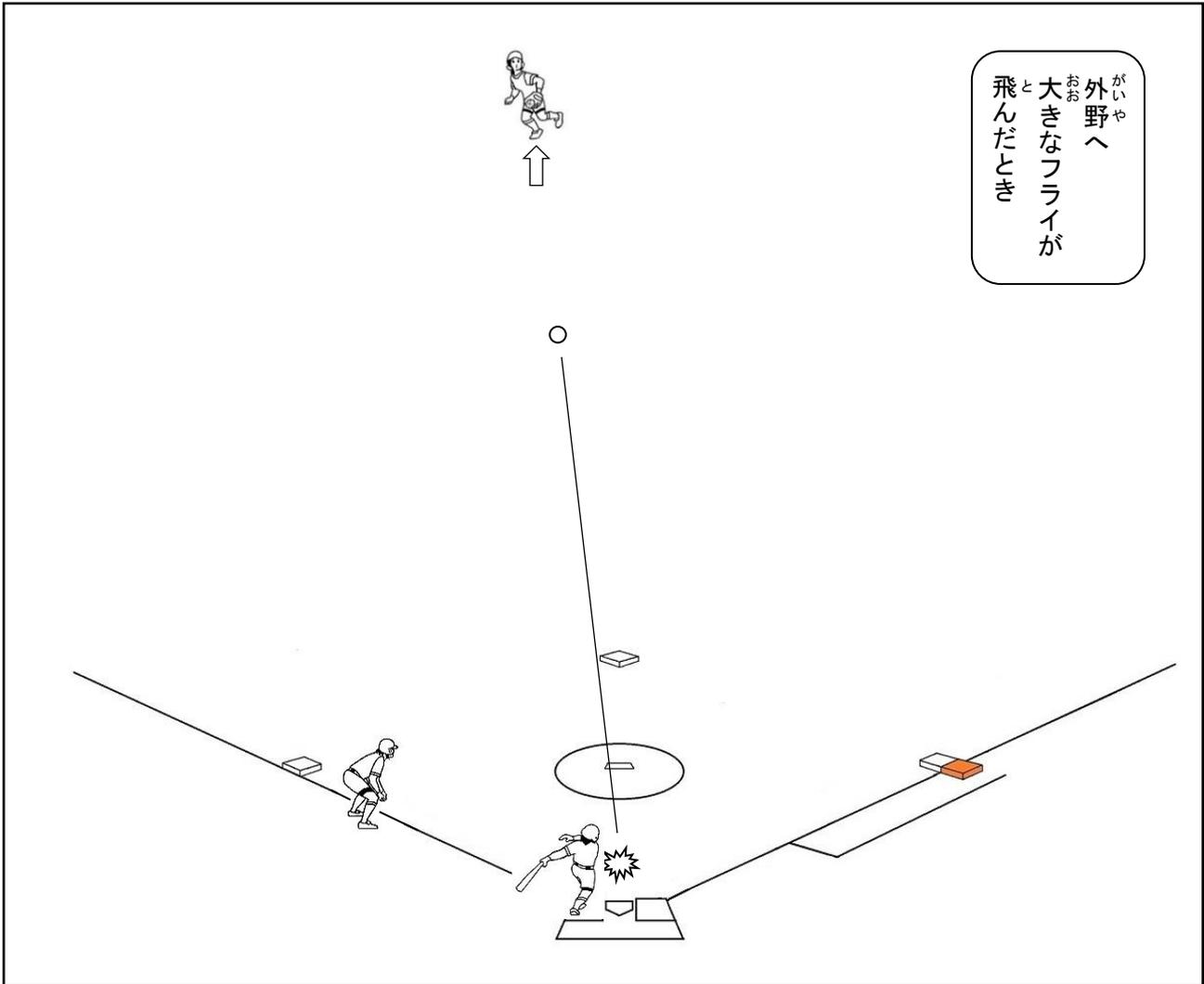
ランナーのほうに
早く行けそうな
ときを教えよう

試合でよくある
タッチアップを
見てみよう

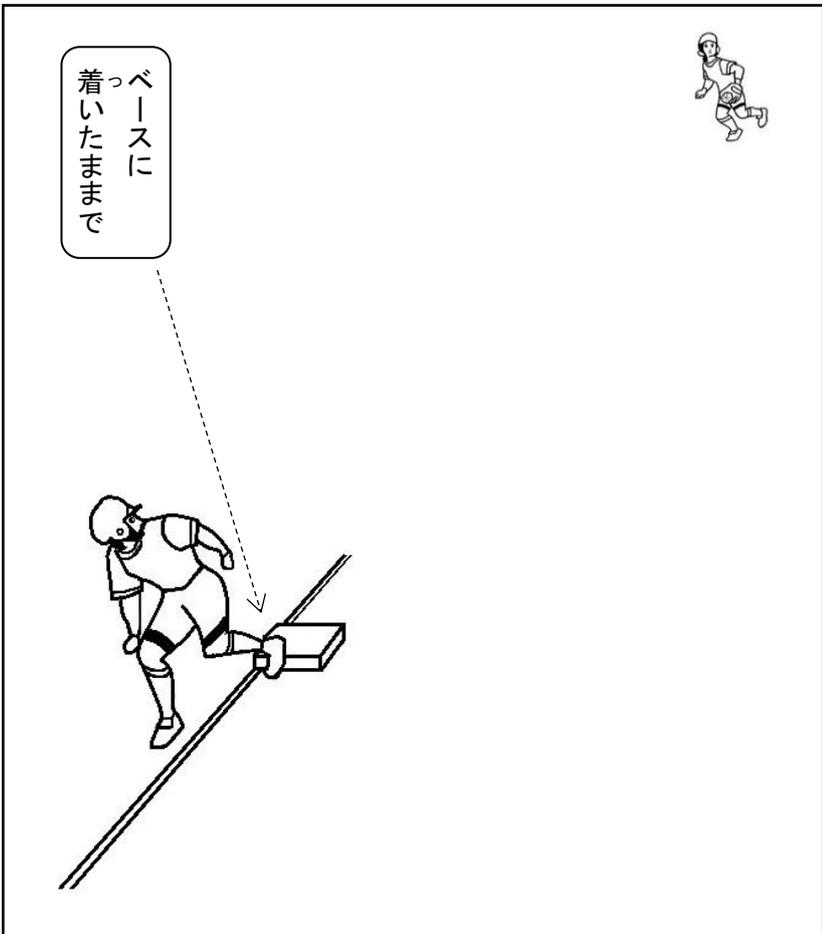
よくあるのが
3塁ランナーで

大きな
外野フライの
ときです

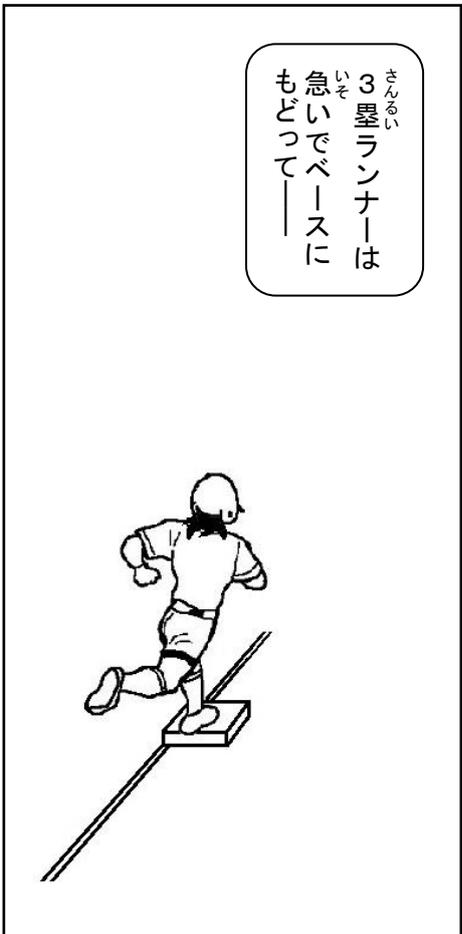




がいや
外野へ
おお
大きなフライが
と
飛んだとき

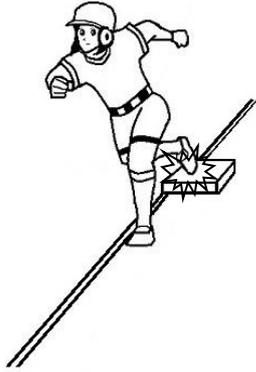


ベースに
着いたままで



さんらい
3塁ランナーは
いそ
急いでベースに
もどって

すぐに
ホームベースへ
走ると

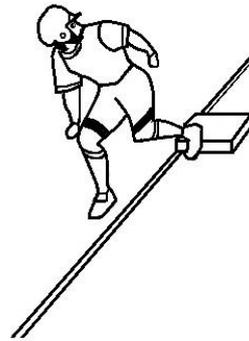


正^{せい}確^{かく}には
フェアグラウンドでは
ボールが野手^{やしゅ}に
ふれたとき

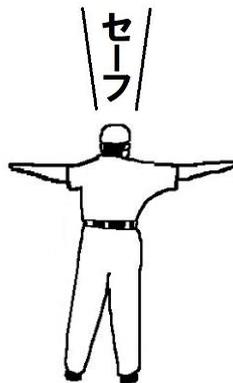
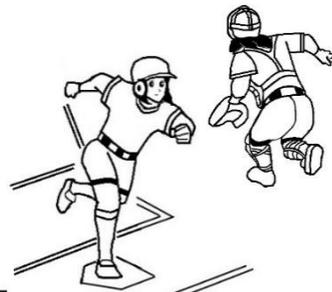


と
捕^とったのを

み
見^みて



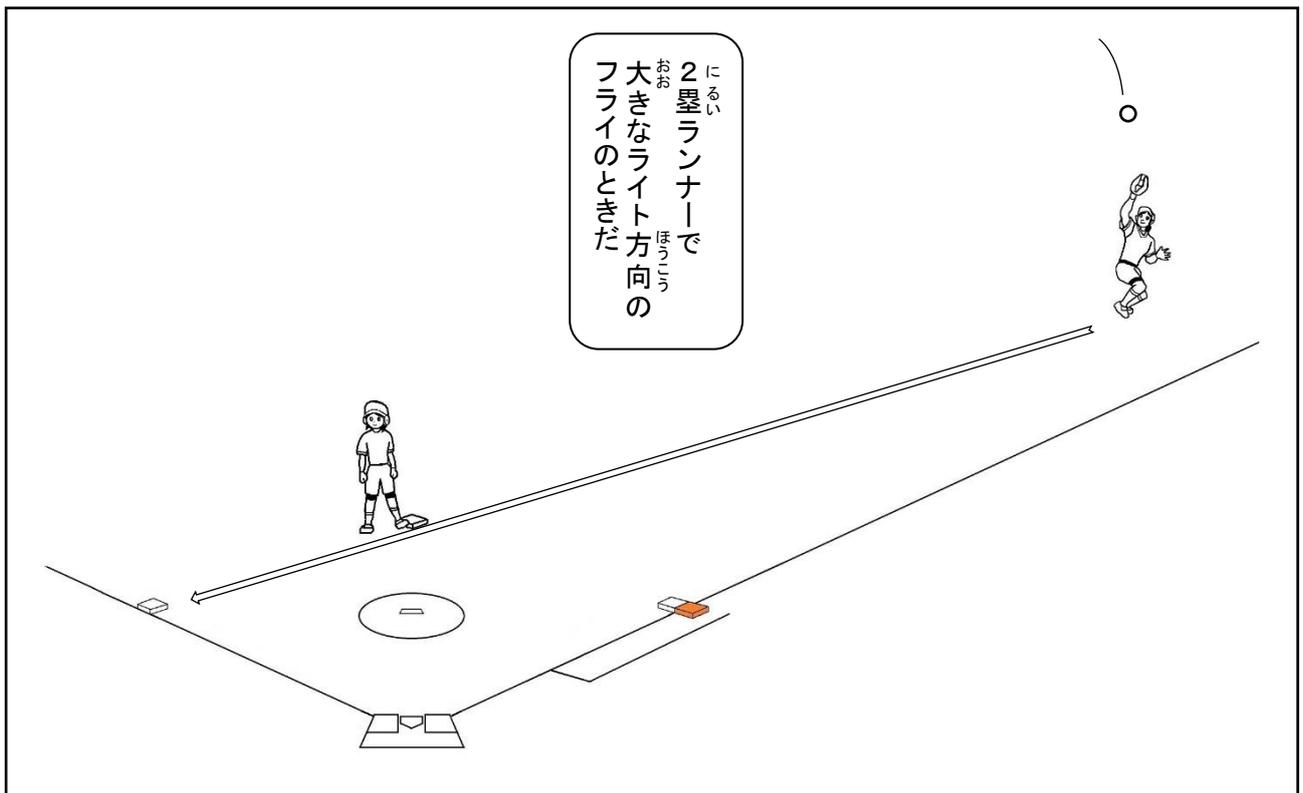
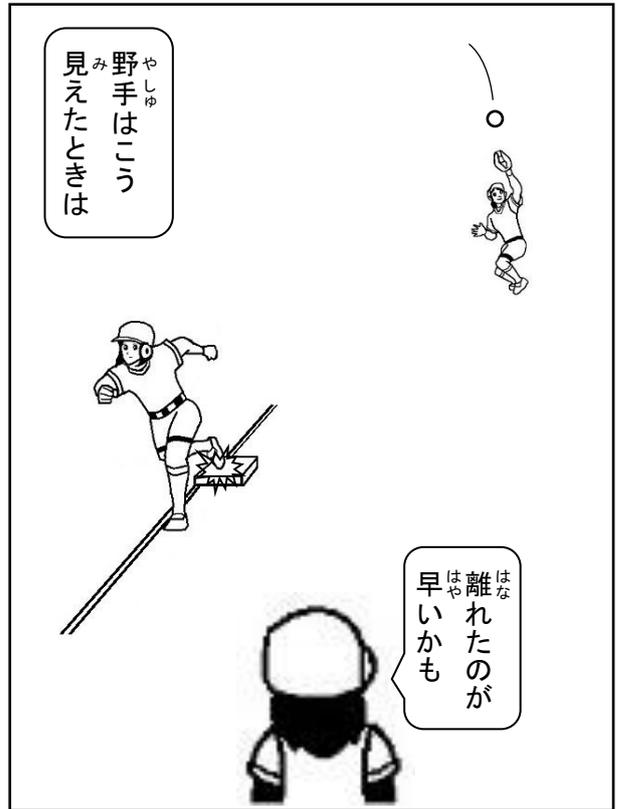
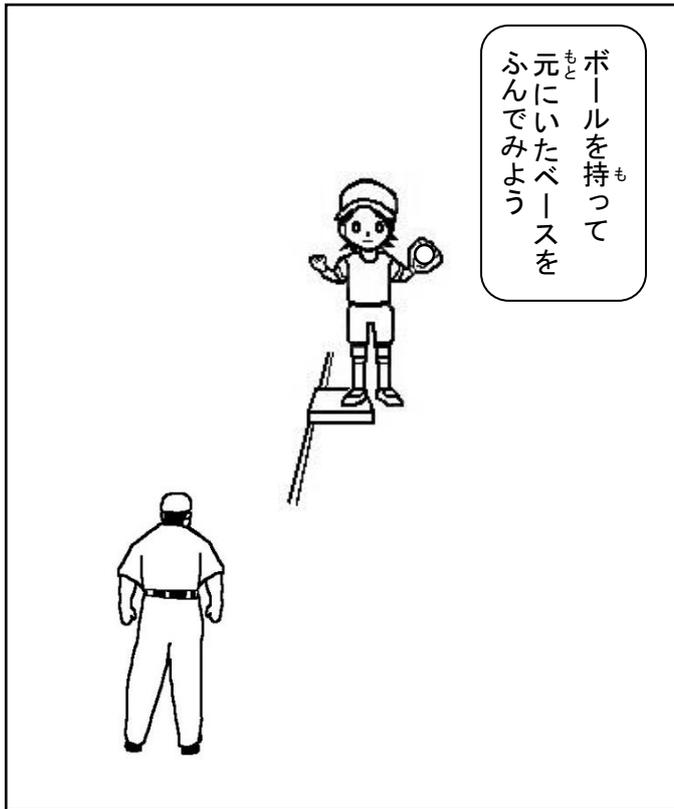
セーフになる
ときがある



タッチアップが
できるよう
になりましょ



さん
3塁ランナーは
おお
大きな外野フライ
のときに





ベースに
着いたまま見て



このときも
急いでベースに
もどって



すぐに
3塁へ走る



捕ったのを
見て



どこで捕っても
あることは
覚えていきますね

それと
タッチアップは
グラウンド内の



2塁ランナーは
頭に入れておこう

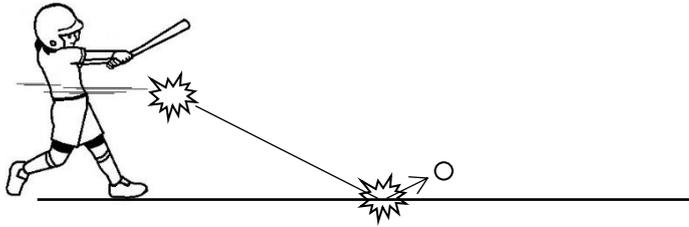
特に
ノーアウトのとき



前編に
ありました

はい！

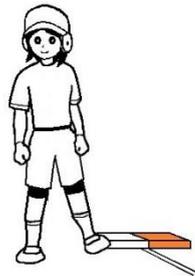
だきゅう じめん つ そうり
打球が地面に着いた（ゴロ）ときの走塁



つぎ
は
じめん
に
ボールが
着いた（ゴロ）
ときを
いくよ



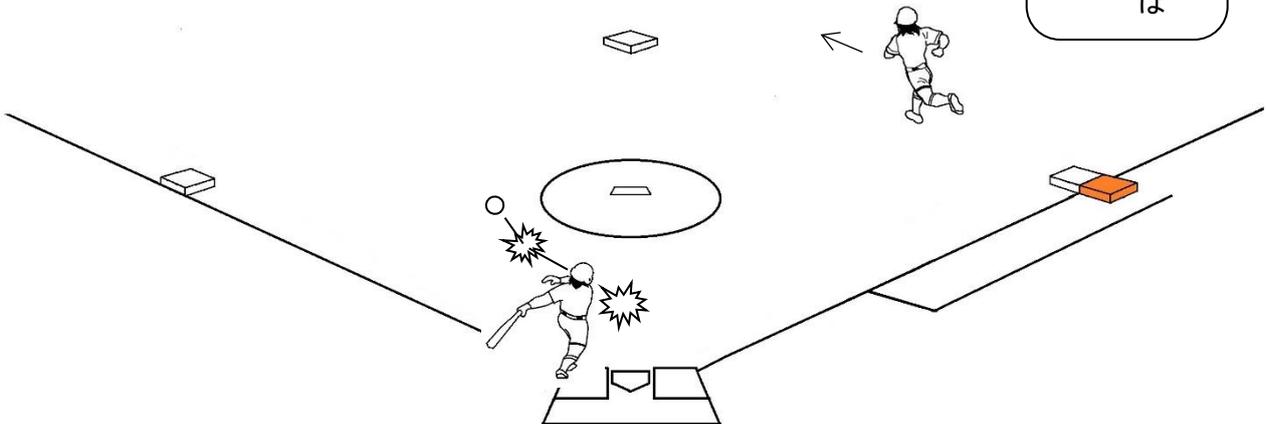
このときは
しろ
ベースに
た
立って
いますね

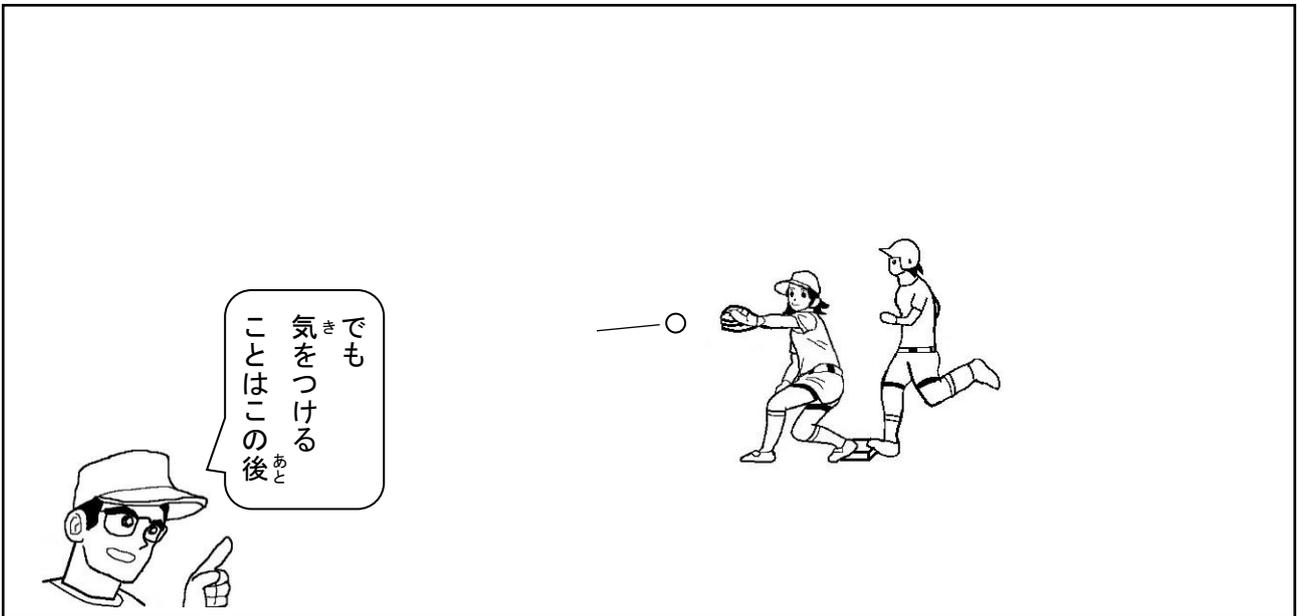
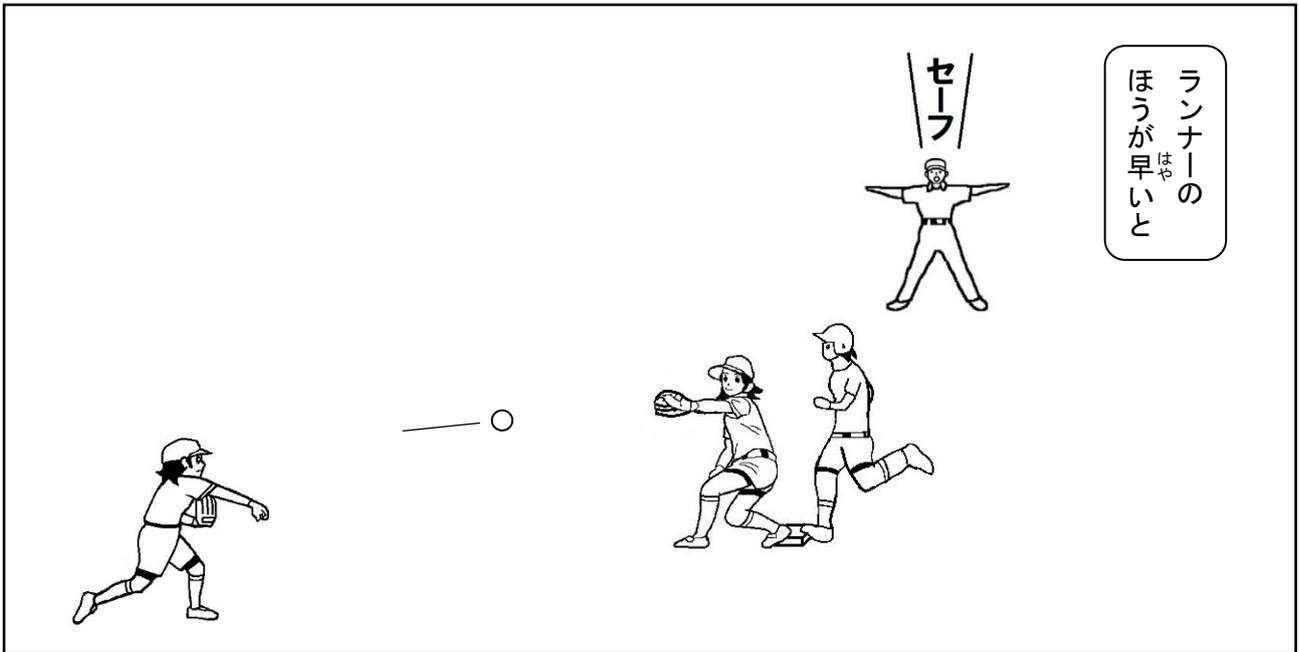


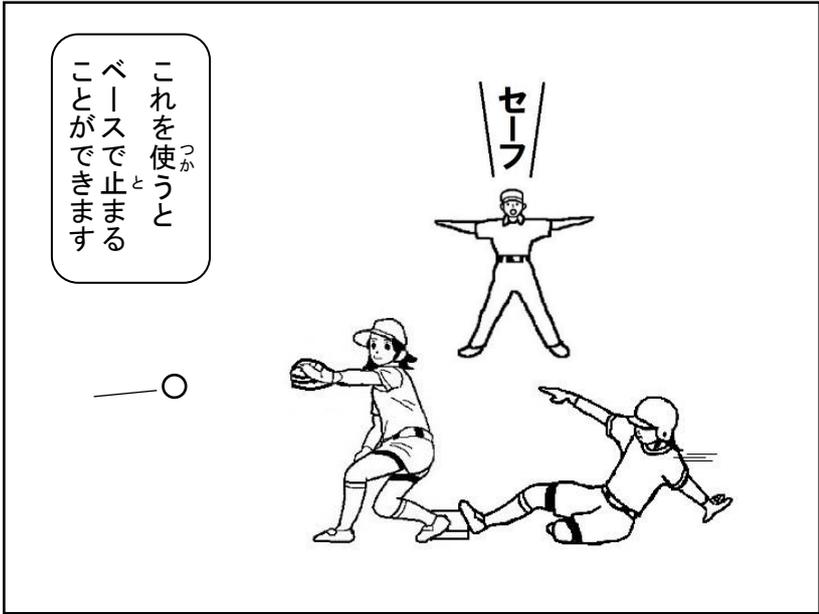
いち
ばん
ランナーの
ときを
み
て
み
よう



ゴロのとき
いち
ばん
ランナーは
に
る
2
ばん
ベースへ
は
し
る
こ
と







これをつかと
ベースで止まる
ことができます

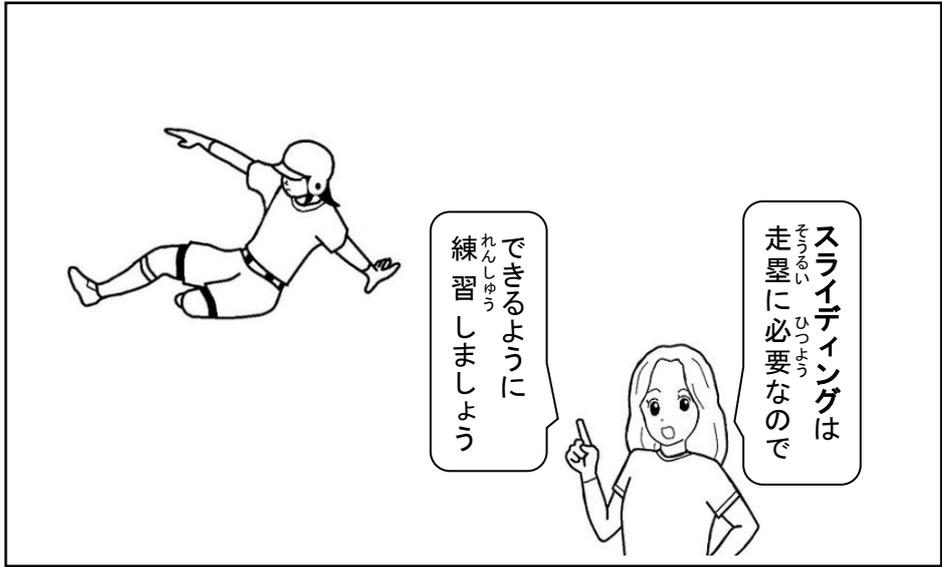
セーフ



このときは
「スライディング」
をつかいます



はい!!



できるように
練習しまいまい

スライディングは
走塁に必要なので

しんるいぎむ
進塁義務がなくなるとき

その例を
いちぢい
1塁ランナーで
み
見てみましょう

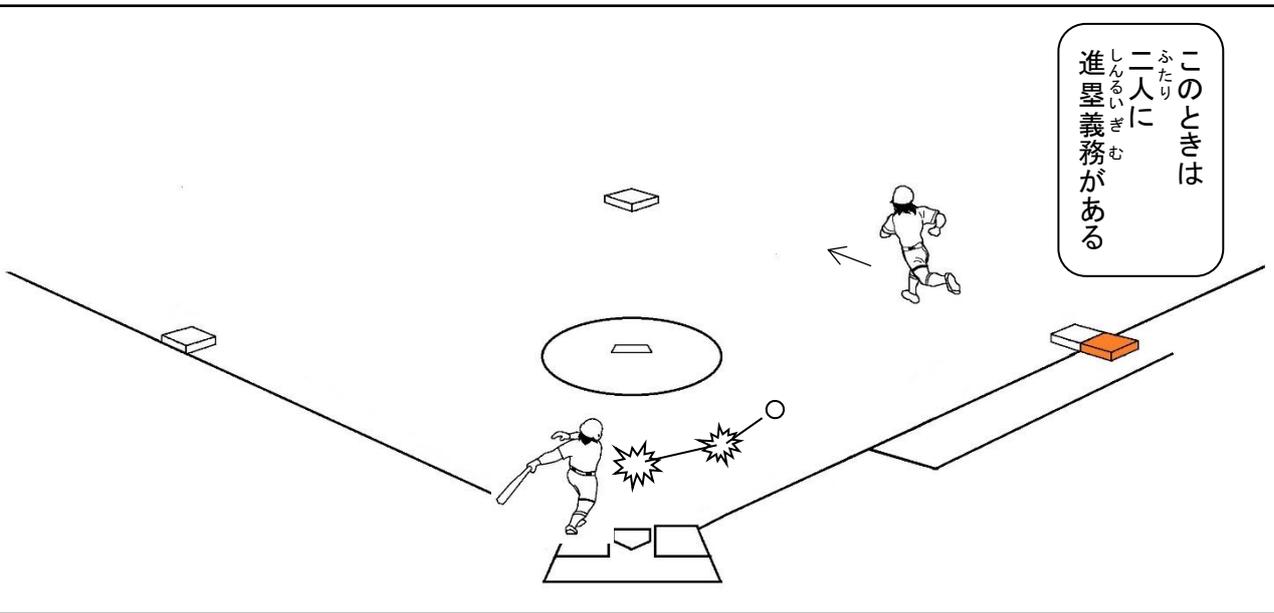


とちゅう
途中で
じゆう
自由なランナーに
なることがある

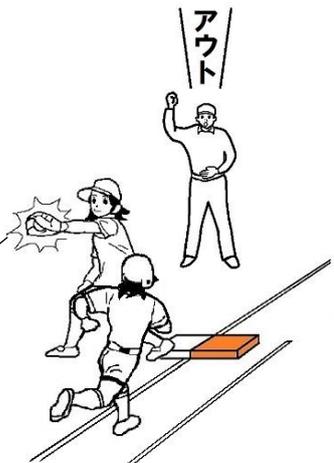
しんるいぎむ
進塁義務がある
ランナーが



このときは
ふたり
二人に
しんるいぎむ
進塁義務がある

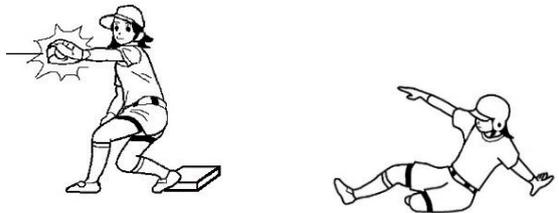


バッターランナーが
さき
先にアウトに
なつたときだ

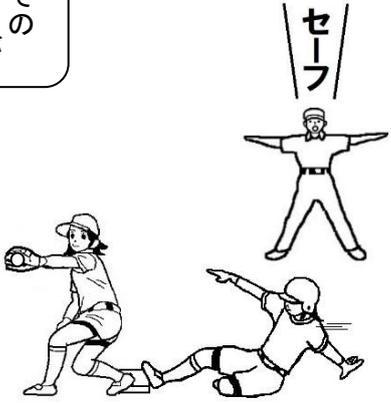


後ろの
進塁義務がある
ランナーが
アウトになると

その瞬間に
前まえにいるランナーは
自由じゆうなランナーに
なつて――

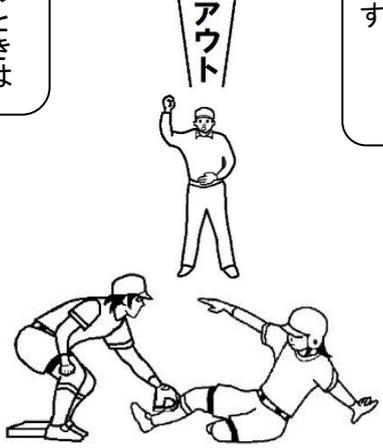


次のベースでの
フォースプレイが
なくなります



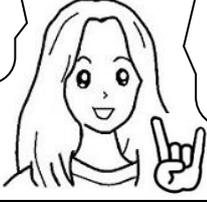
そのときは
タッチが必要に
なります

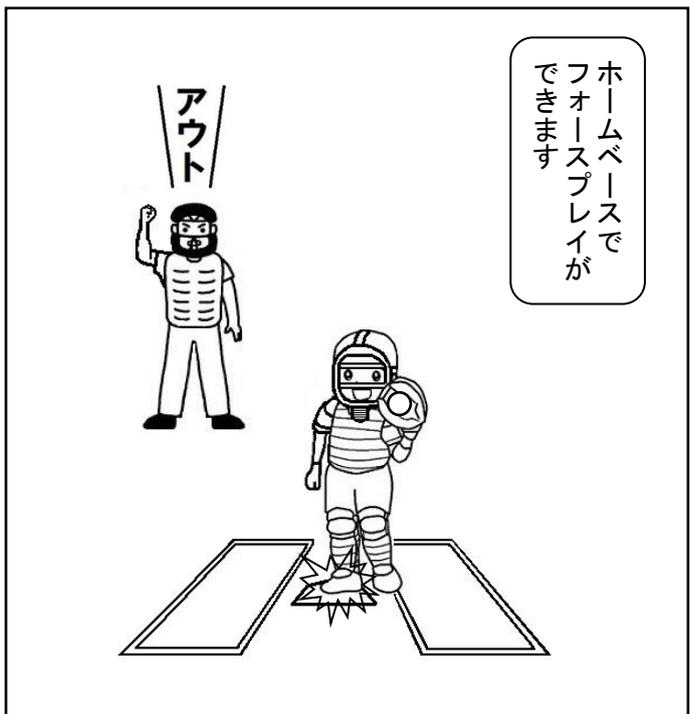
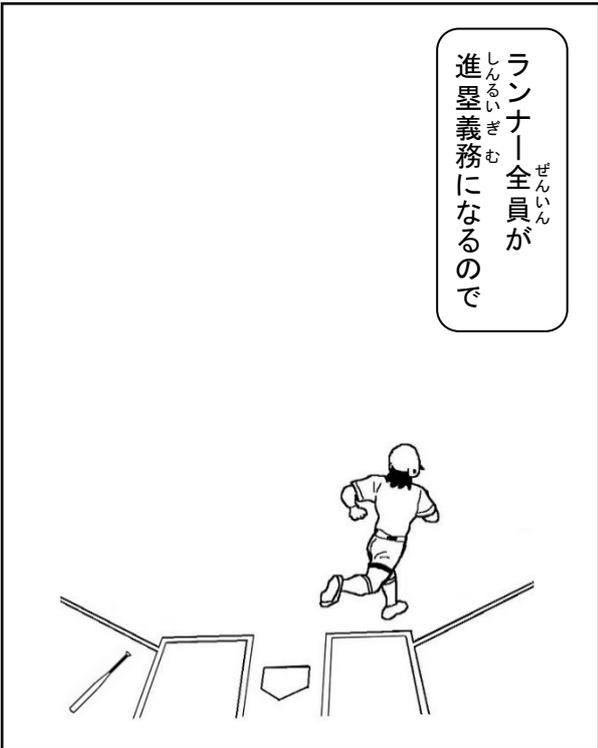
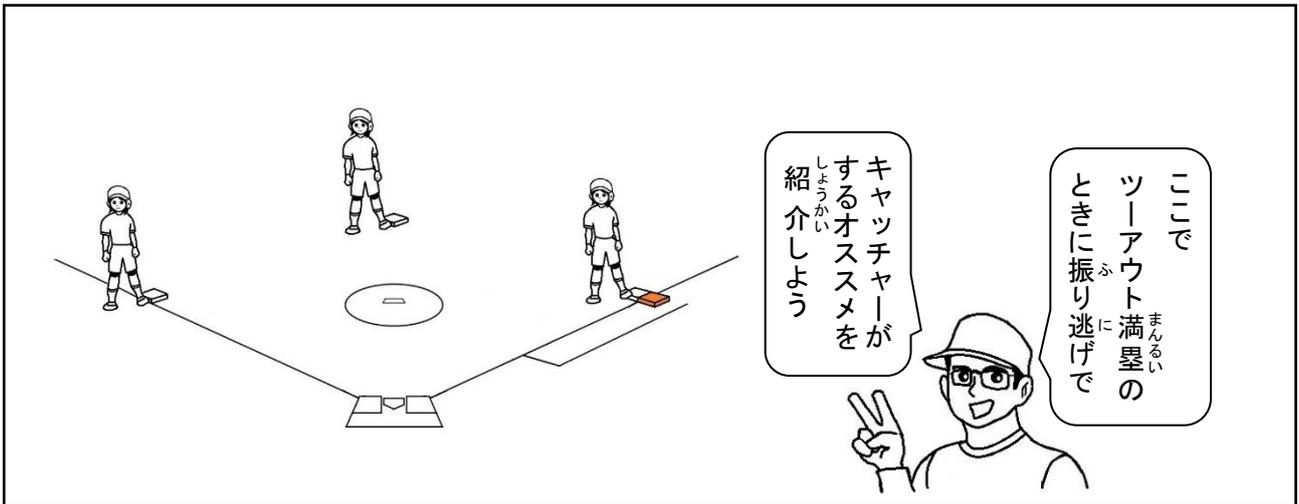
野手やしゅのときは
覚えて
おきましょう



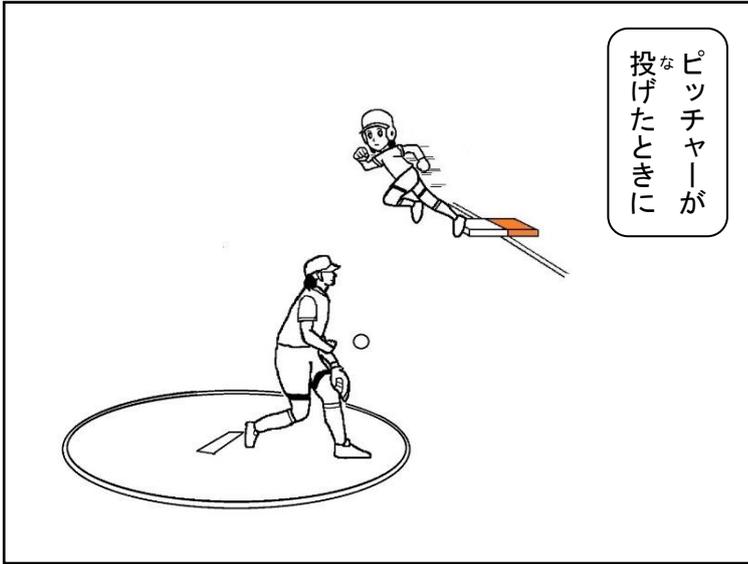
でも
そのときの状じょう況きやうや
ツアアウトの
ときには

アウトに
できるところを
アウトにする
ことをしましょう





8. その他^{ほか}

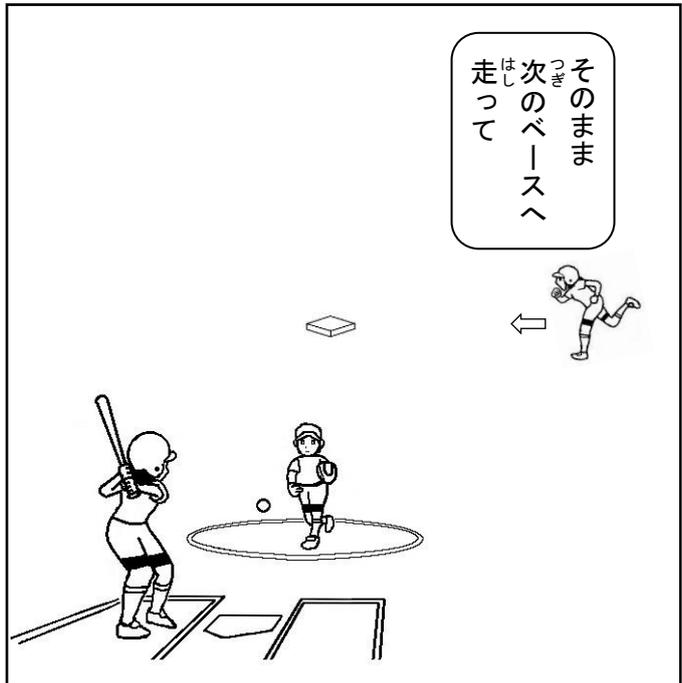
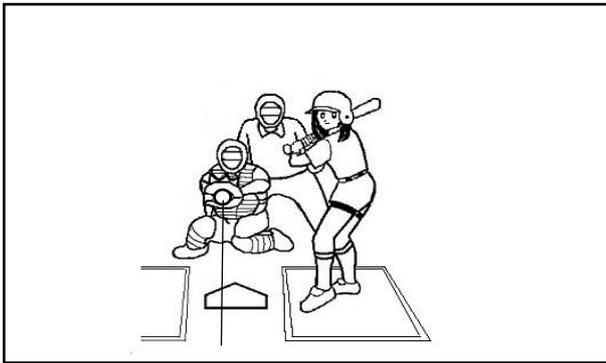


ピッチャーが
投げたときに

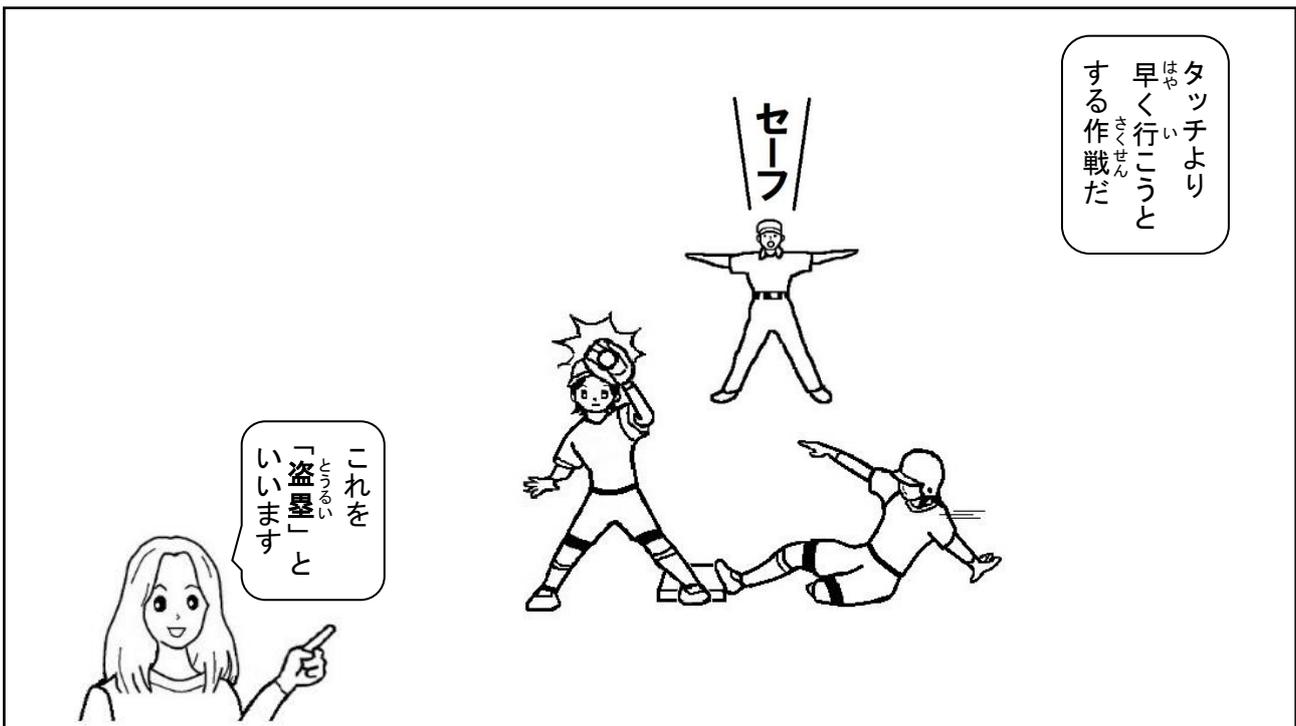
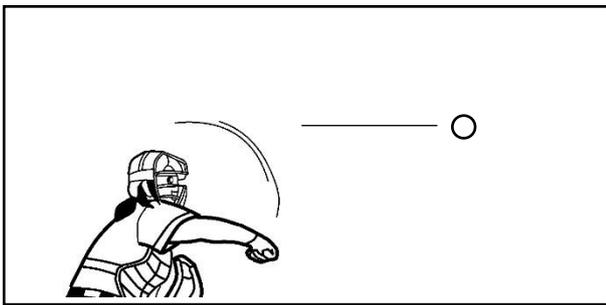


ランナーの
ルールを守って

次のベースへ
行くこととする
作戦を見よう



そのまま
次のベースへ
走って



タッチより
早く行くこと
する作戦だ

これを
「盗塁」と
いいます



盗塁は
いちいち
1塁から2塁が
多くて

2塁から3塁も
あるのと、
油断してると
3塁からホームも
あるんだ

だから
野手はこれを
アウトに
しようとする

アウト

素晴らしい!

その通りです!

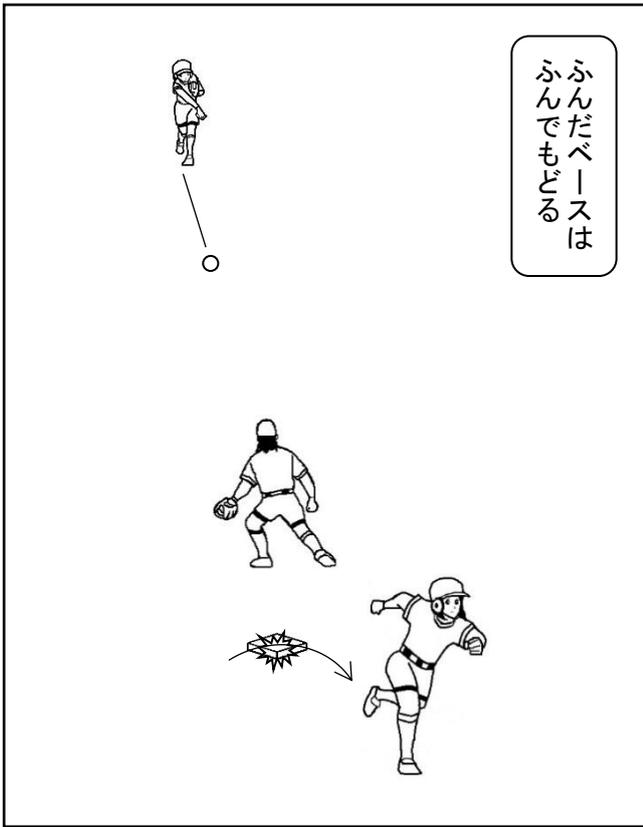
ランナーが出ると
キャッチャーと
野手は

いつも盗塁を
かんが
えておくのね

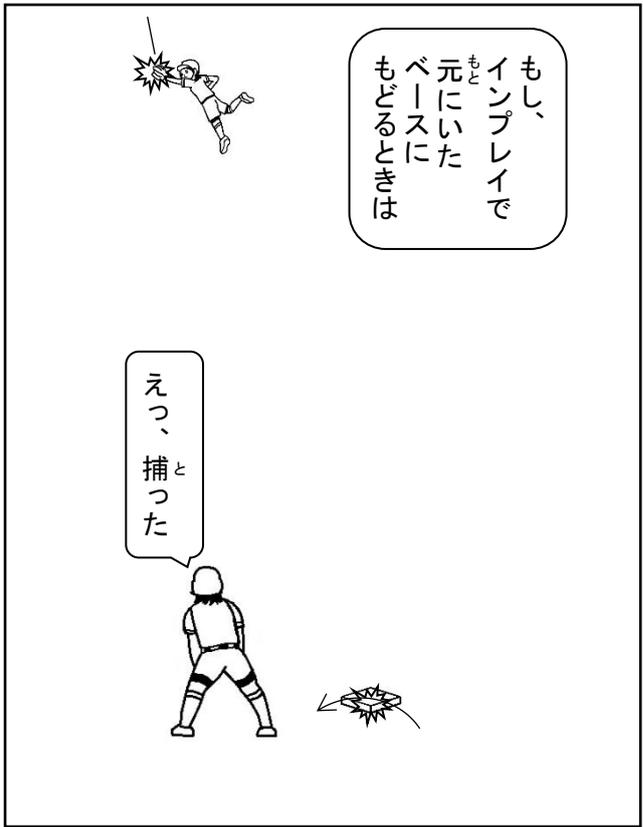
それでは
あと少しなので
このまま
続きをいこうよ

ベースをふんで
走る

ランナーは
矢印の順番、
左回りに

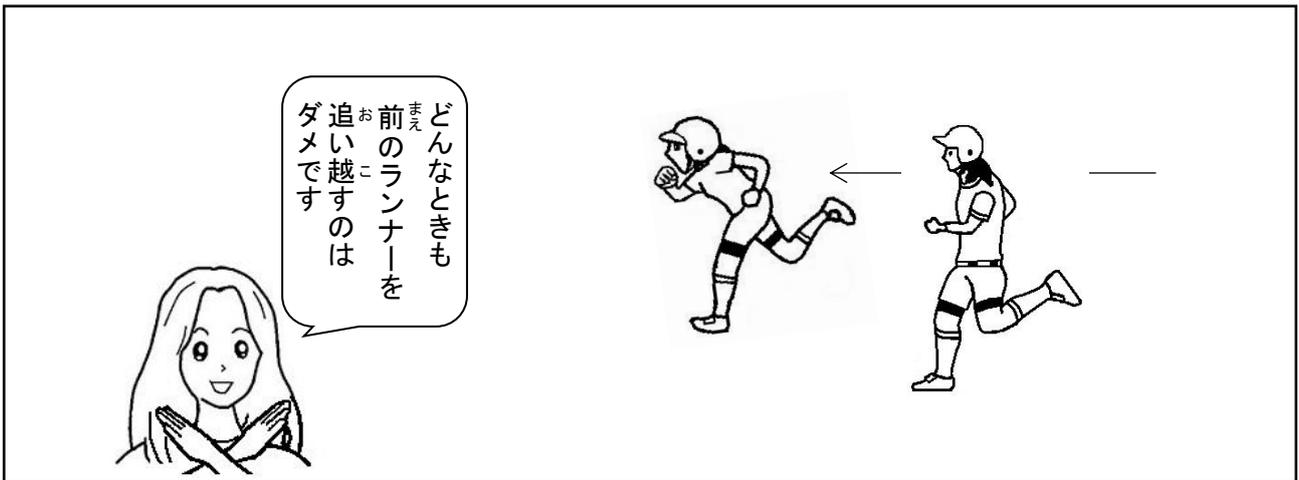


ふんだベースは
ふんでもどる



もし、
インプレイで
もと元
にいた
ベースに
もどるときは

えっ、捕った



どんなときも
まえのランナーを
おこし
追い越すのは
ダメです

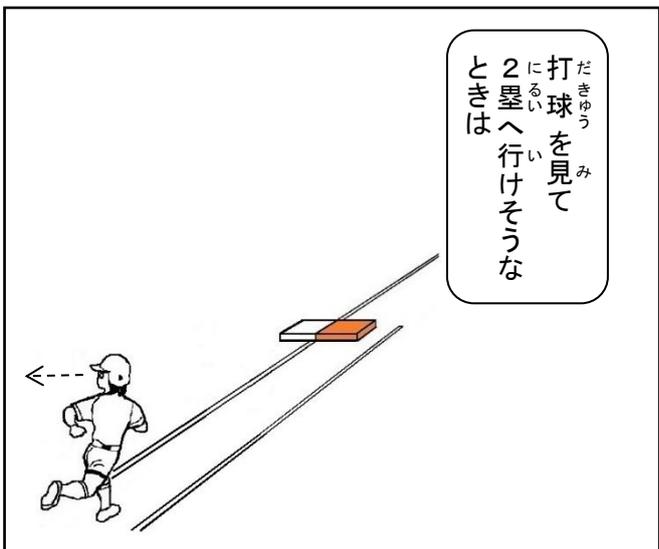
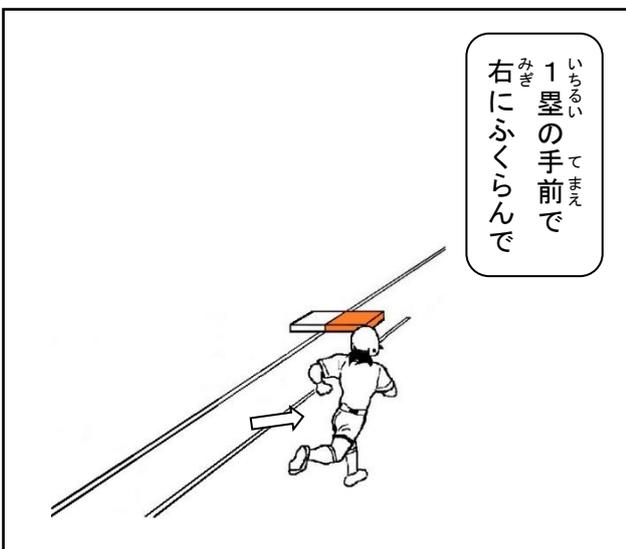
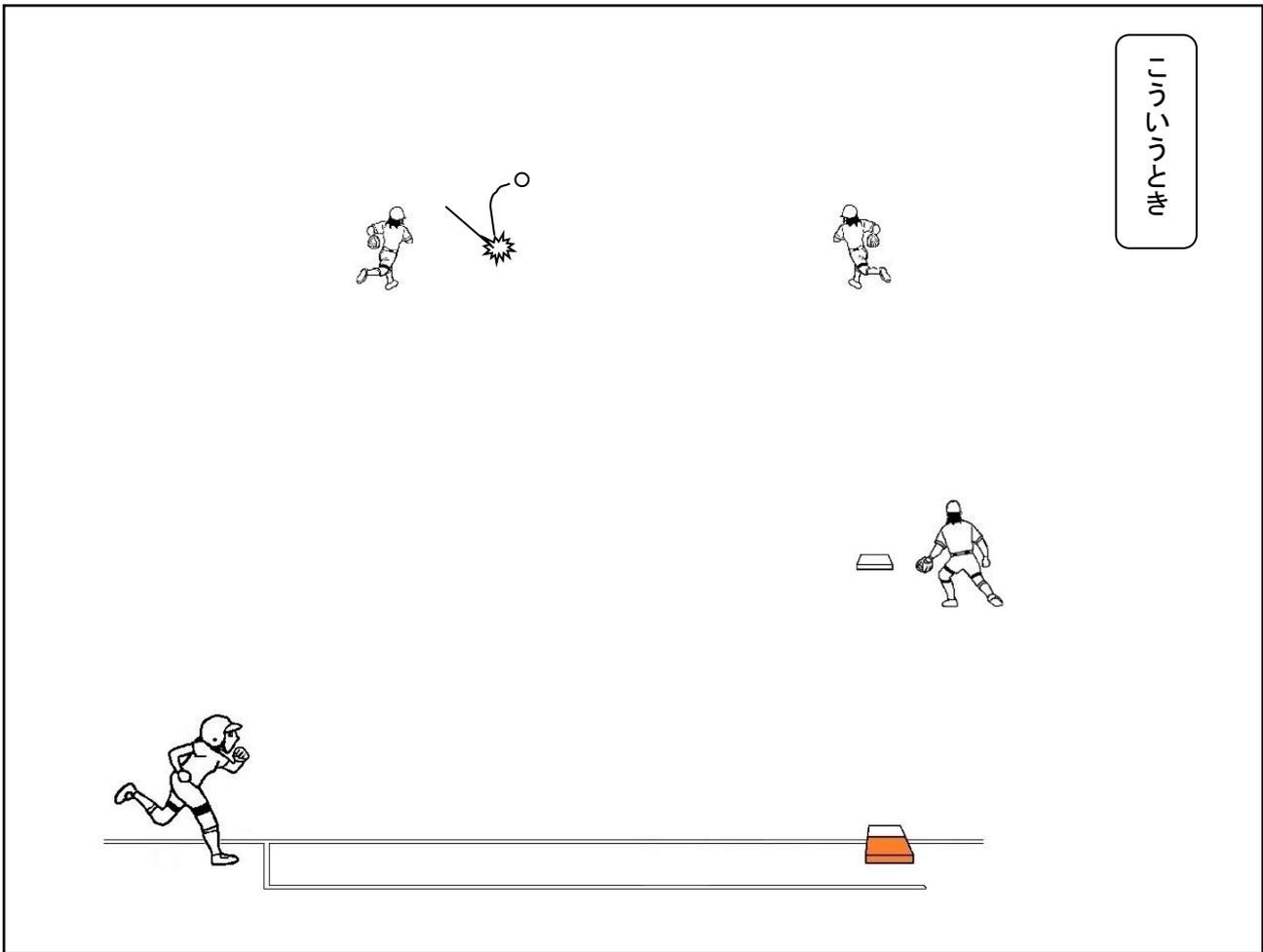


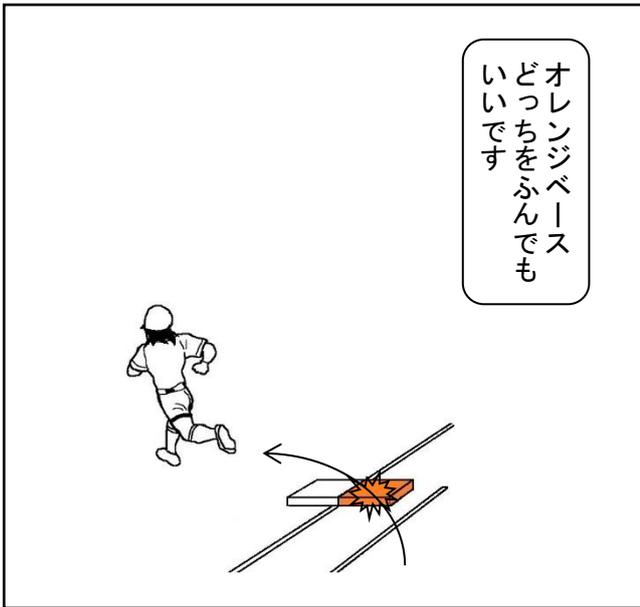
こういうときは
野手の後ろを
はし
走ろう



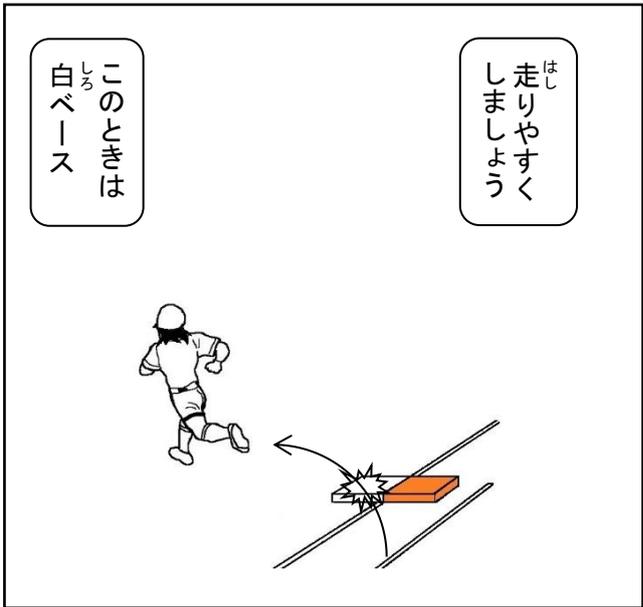
ボールを捕りに
行っている
野手の前で
打球に当たったり

野手のじゃまを
すると
アウトになる



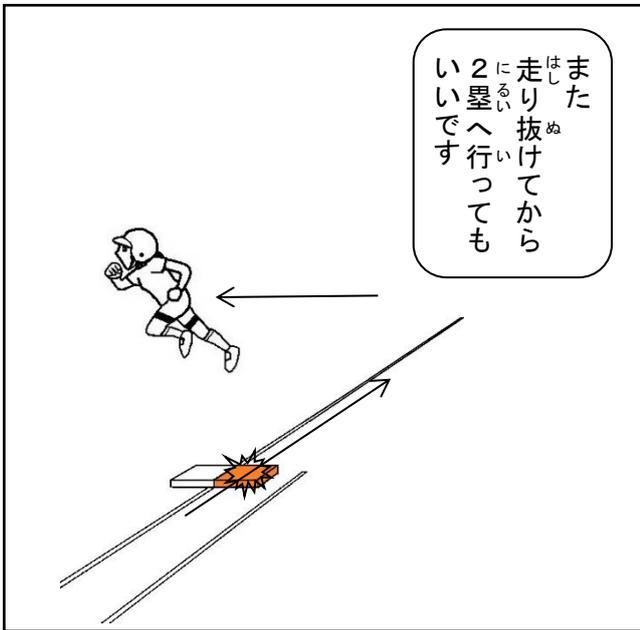


オレンジベース
どっちをふんでも
いいです

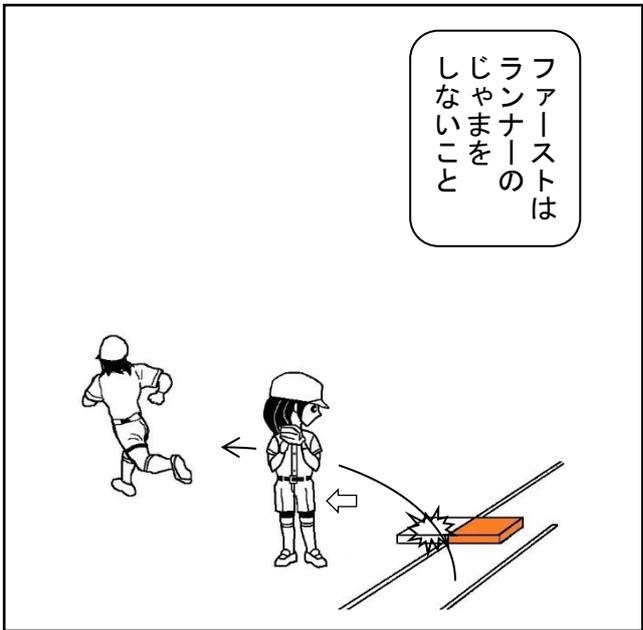


はし
走りやすく
しましょう

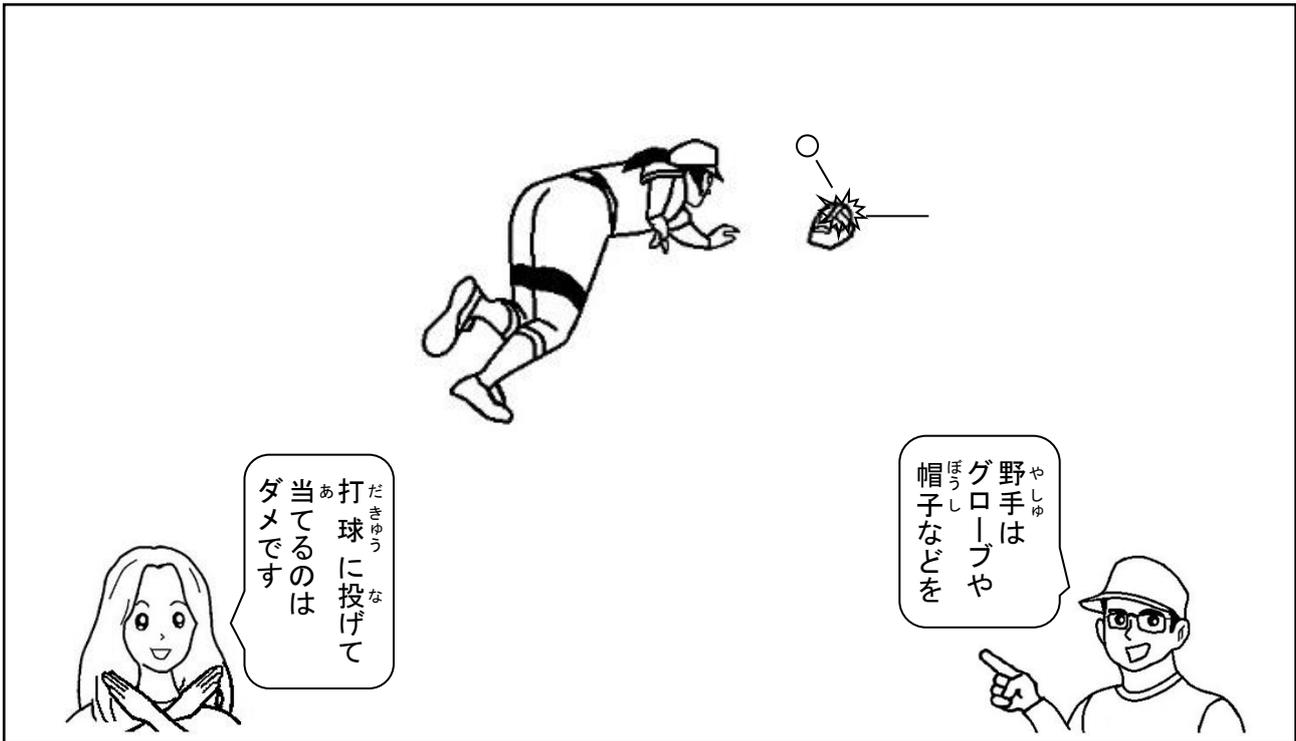
このときは
しろ
白ベース



また
はし
走り抜けてから
2に
塁へ
行って
もいい
です



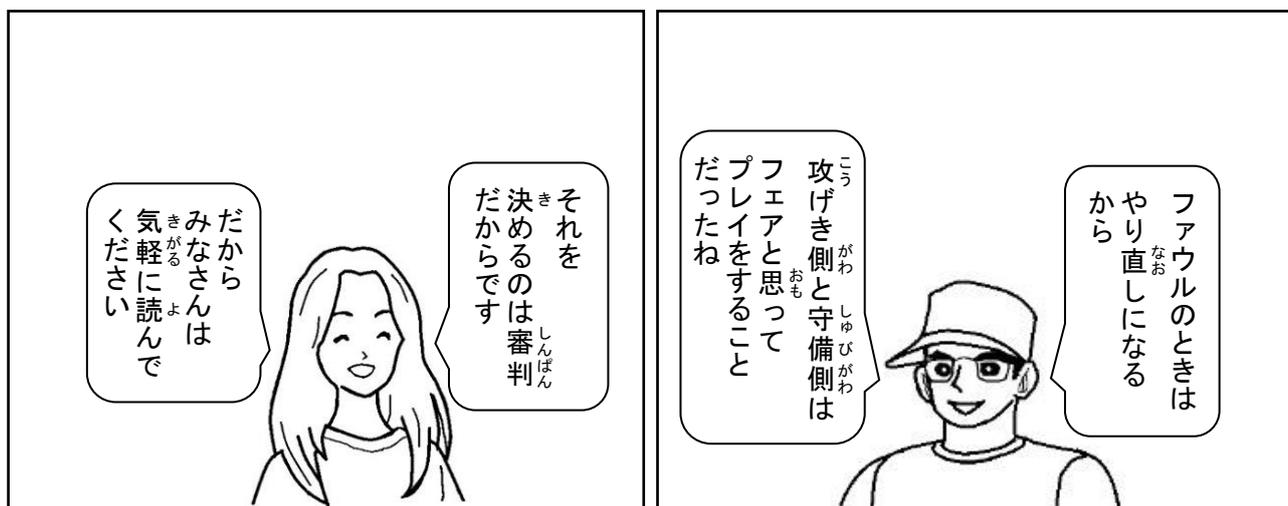
ファーストは
ランナーの
じやまを
しないこと

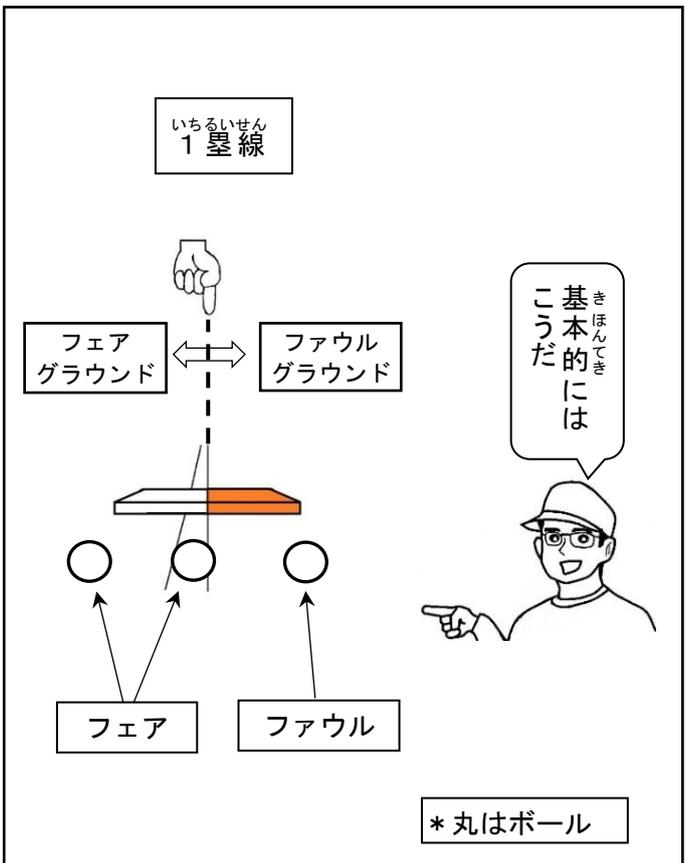
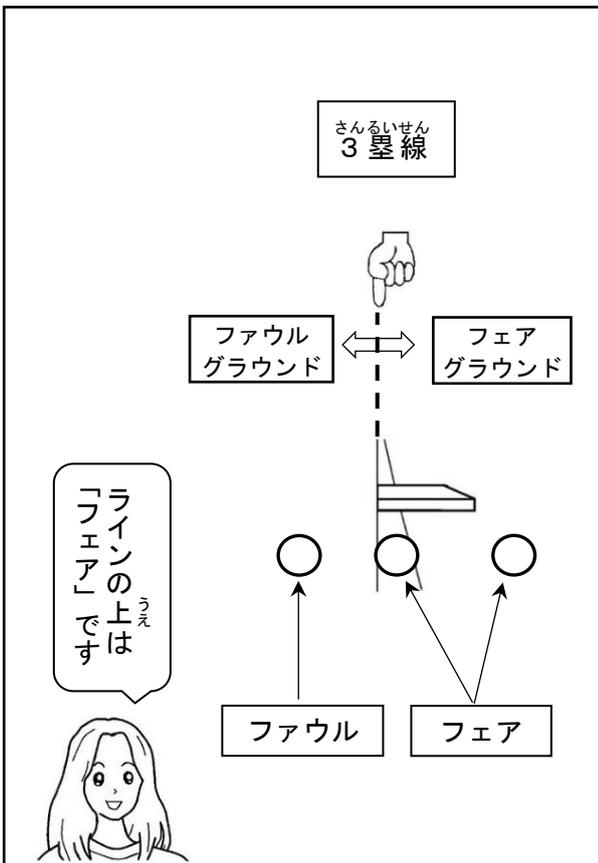
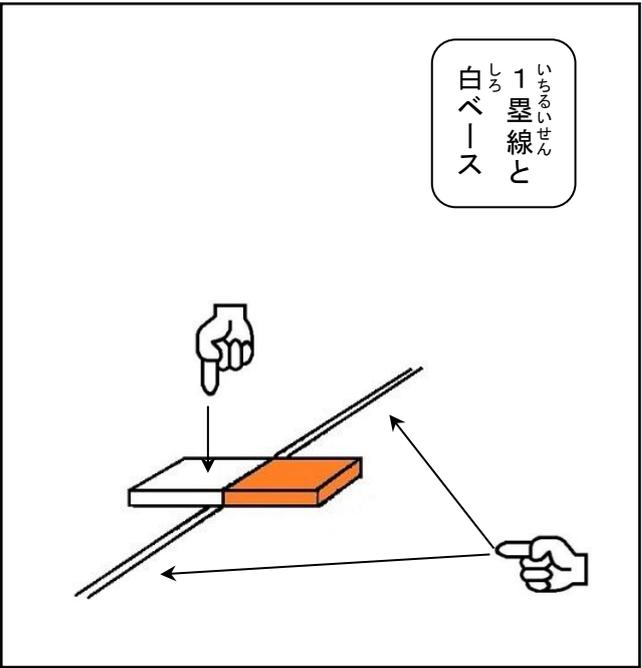
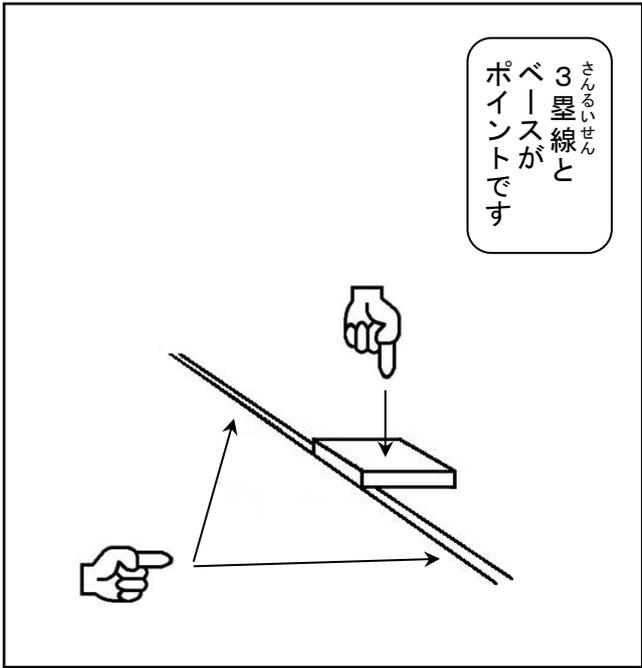


だきゅう
打球に
あ
当てるのは
な
ダメです

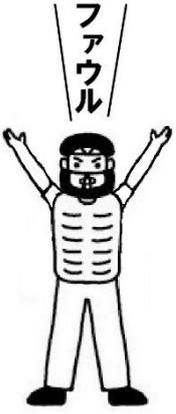
やしゅ
野手は
グローブや
ぼうし
帽子などを

9. 「フェア」と「ファウル」のルール



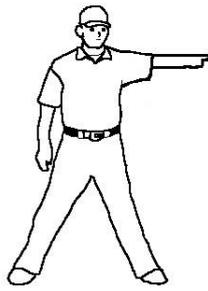


「ファウル」のときは
声とポーズで
教えてくれる



ファウル

「フェア」のときは
ポーズだけで



フェア

前編にあった
どっちなのかを教える
審判のポーズを
復習しておこう

それでは
いつ決まるのかを
打球で見ても
いきましよう



どちらか
ハッキリとわかる
打球は何もしない
ときがある

1塁線か3塁線の
近くの打球は
教えてくれるけど



① ボールが止まったときに決まる

ボールが止まった
ときに決まる

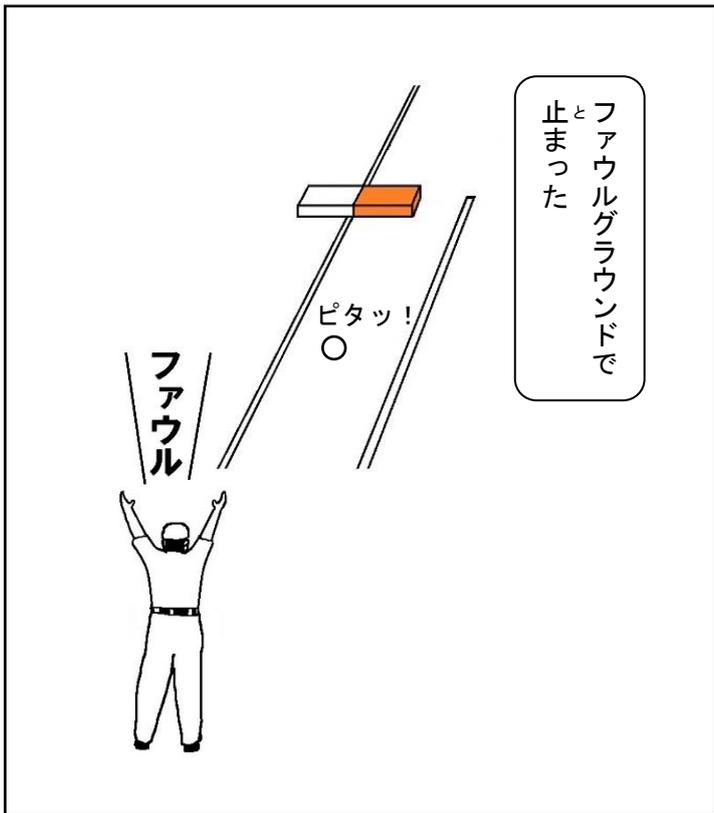
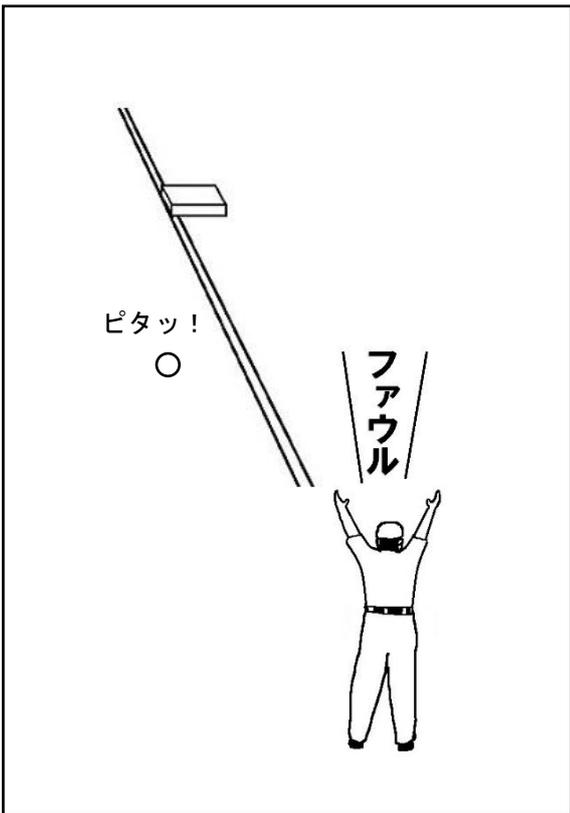
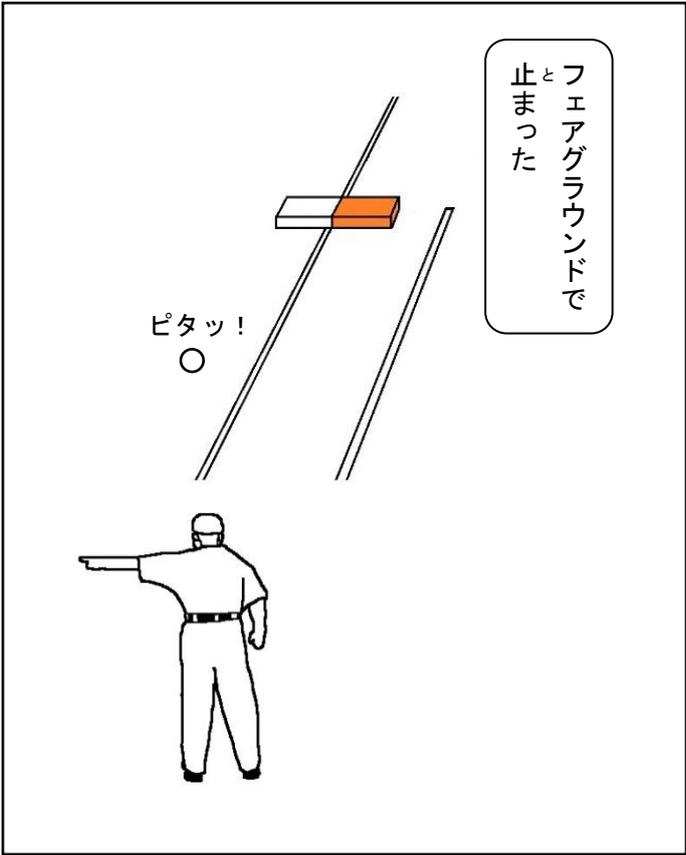
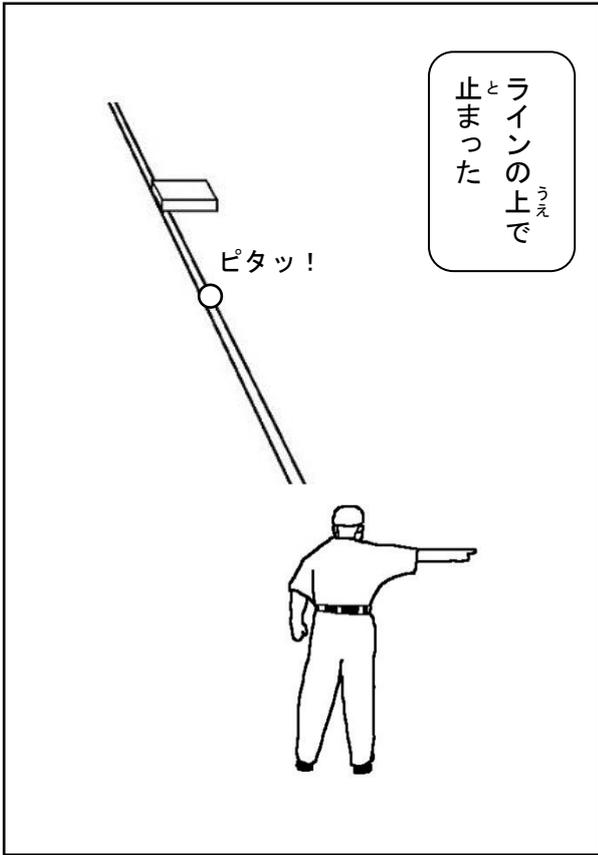
ピタッ!



ベースまでの
ゴロは

転がっている
ときは決まってい
ないんだ





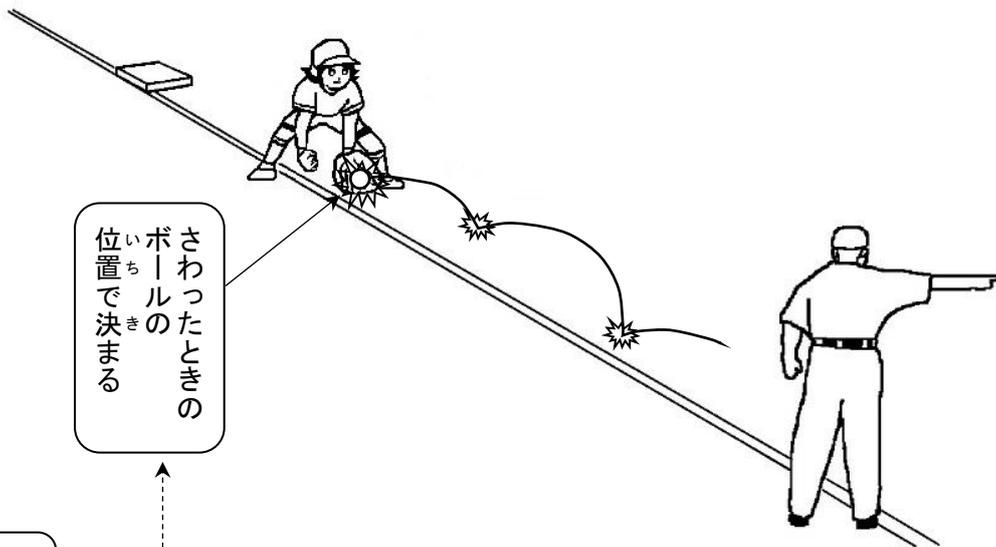
② ボールにさわったときに決まる
(さわったボールの位置)



ちが
違いを
よく見
みてね

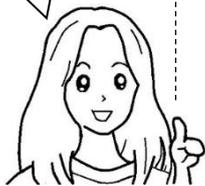


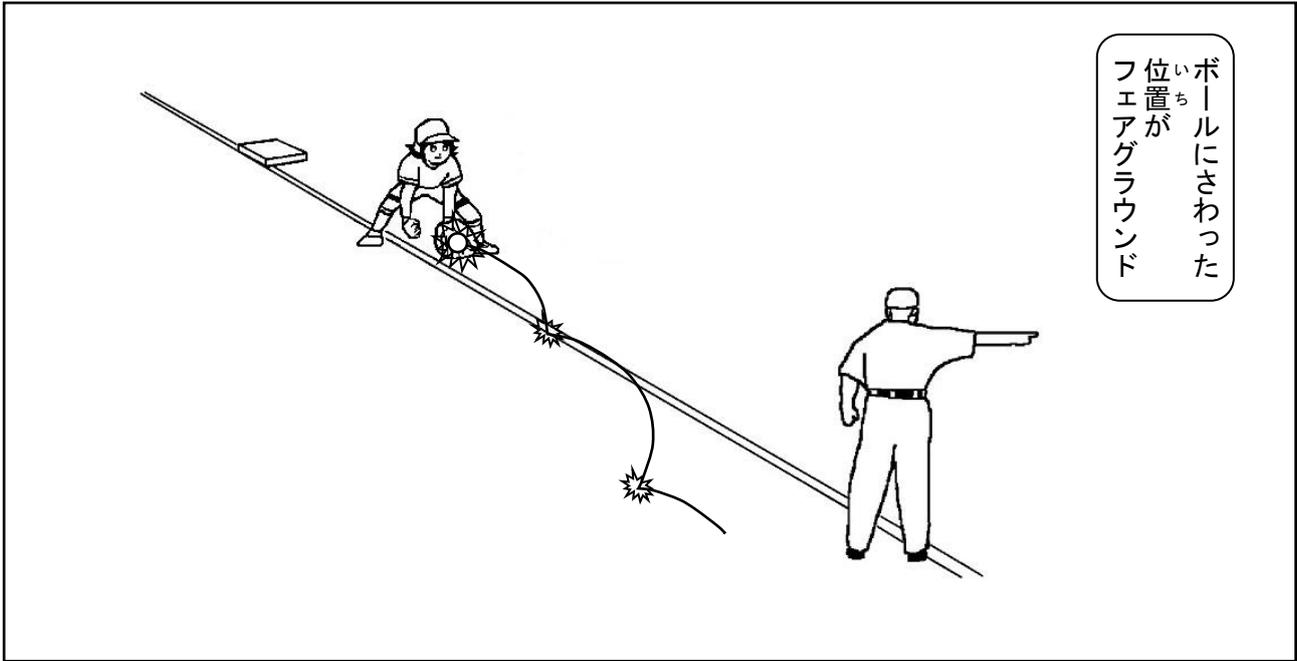
つぎ
次はボールに
さわったときに
決まるケースだ



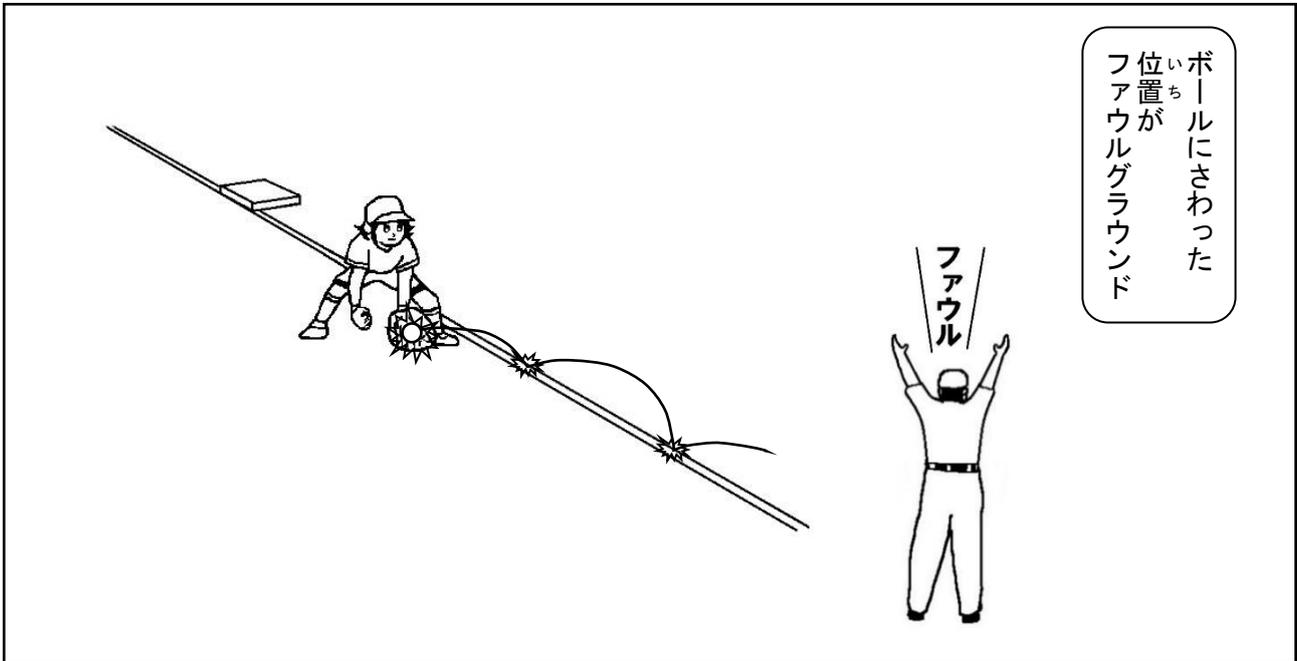
さわったときの
ボールの
位置で決まる

おほ
これを
覚えていてね



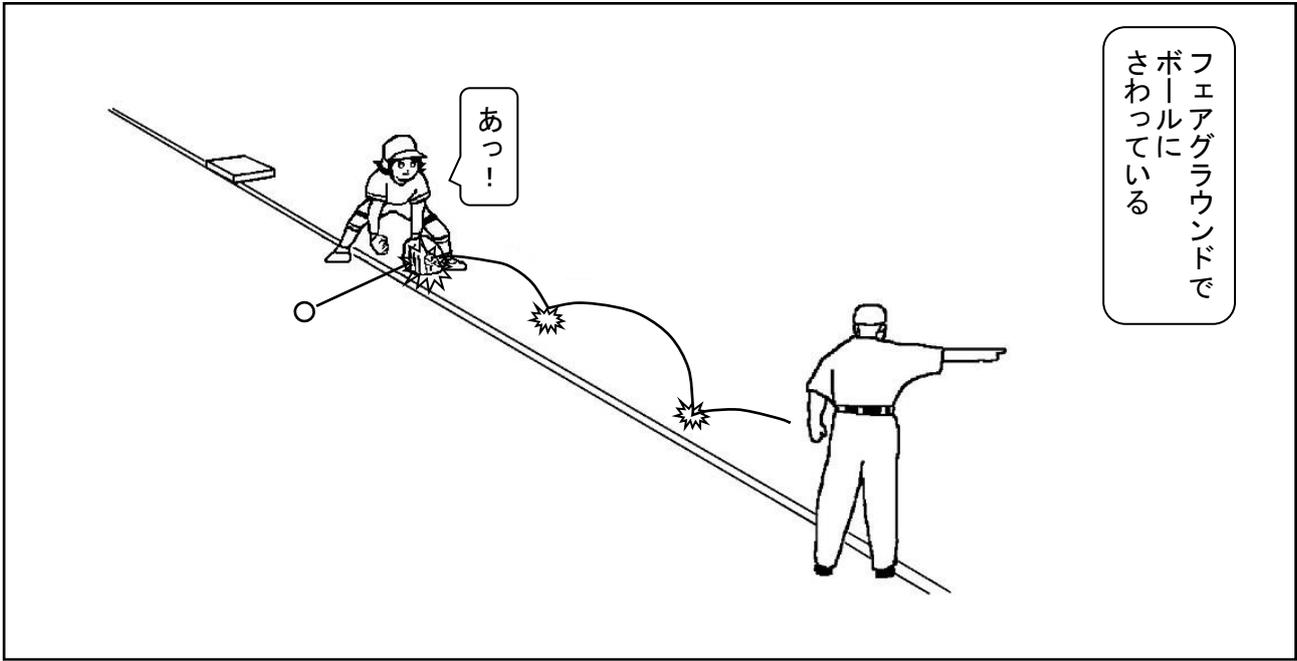


ボールにさわった
位置が
フェアグラウンド



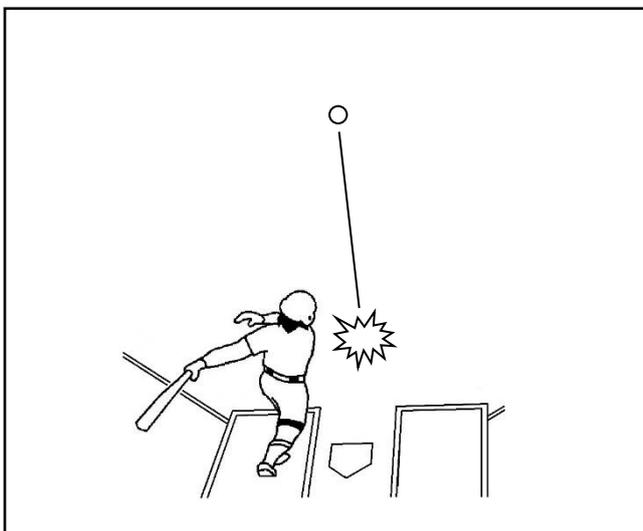
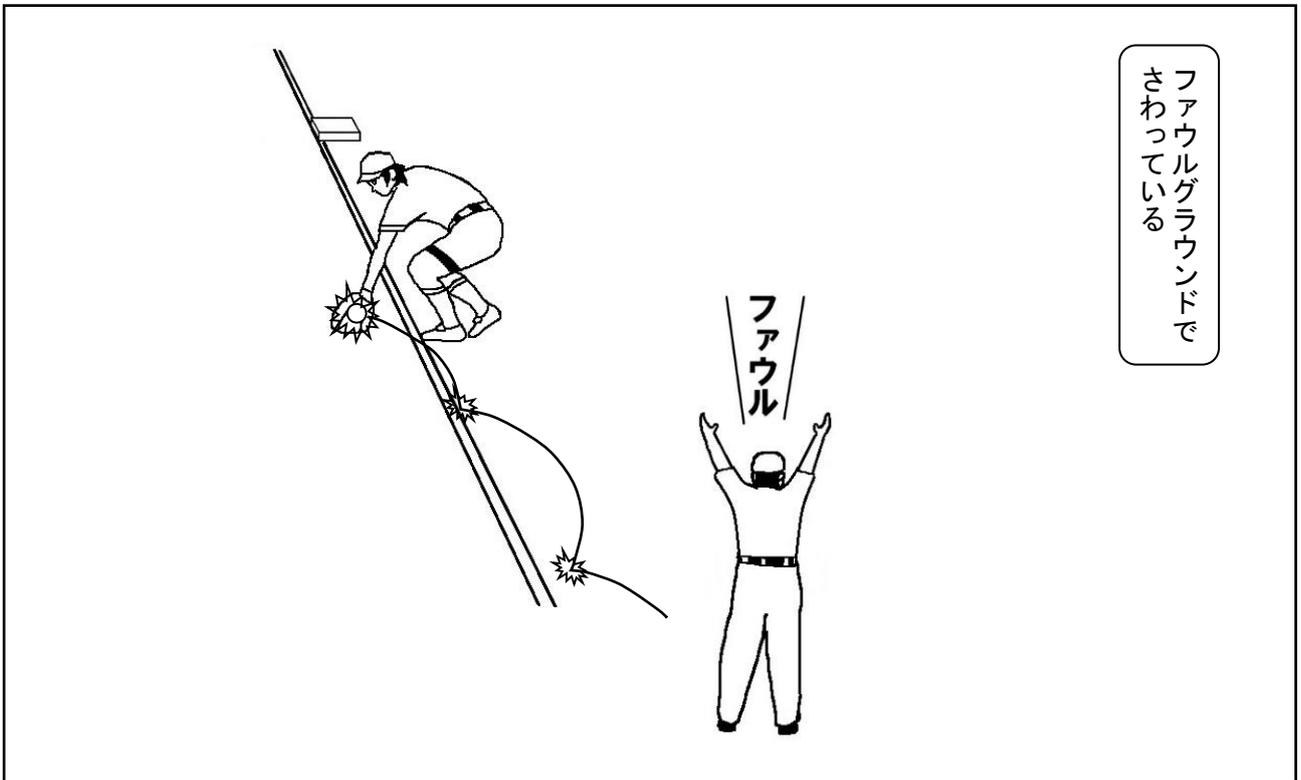
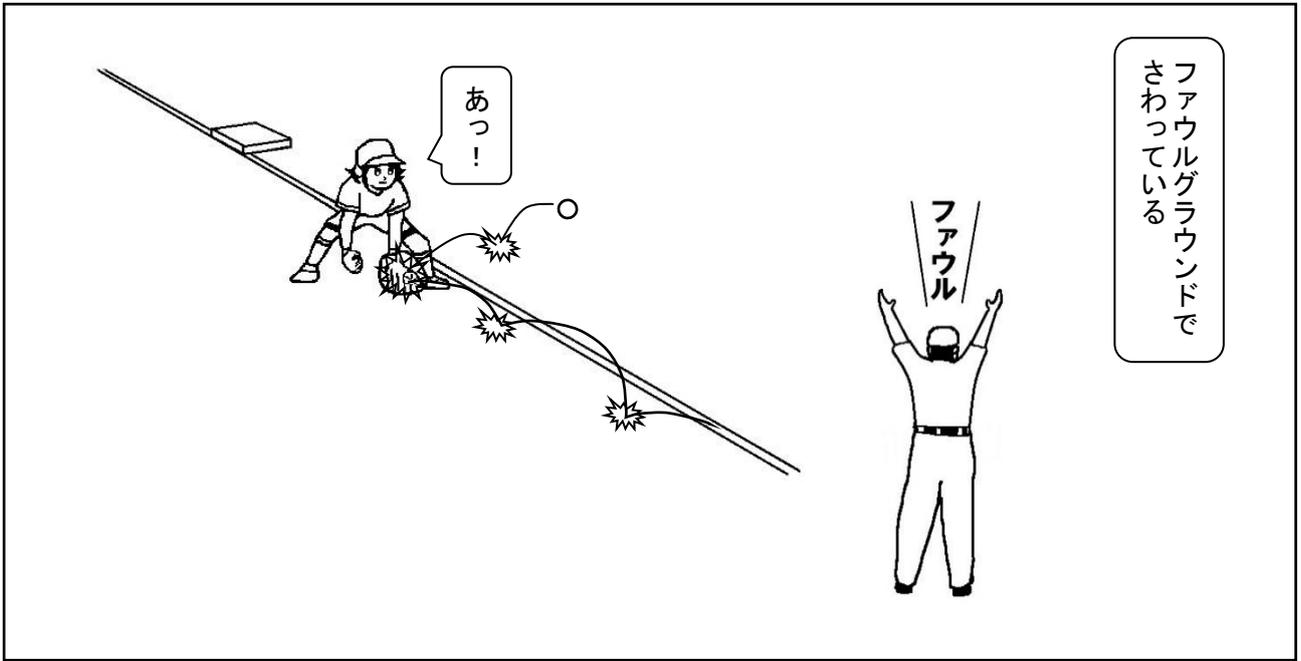
ボールにさわった
位置が
ファウルグラウンド

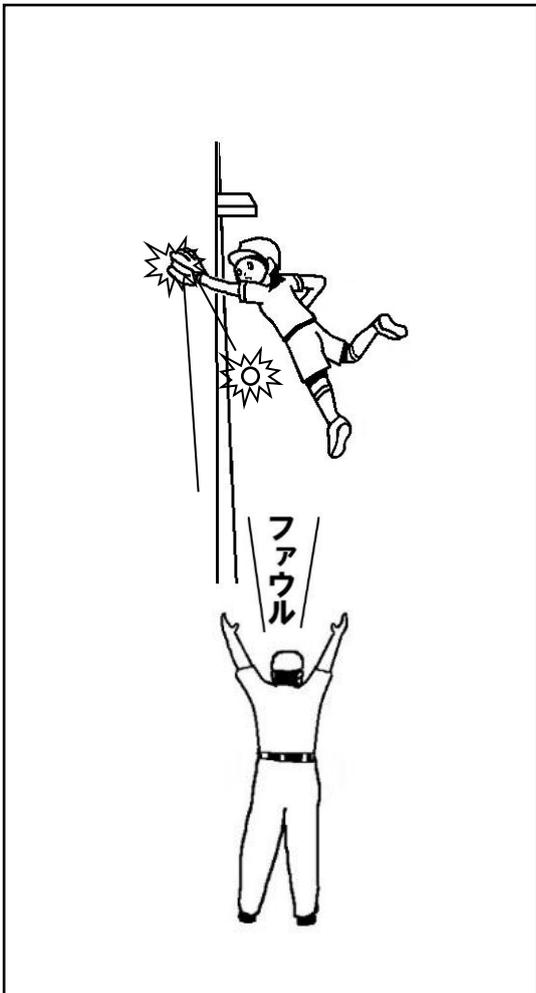
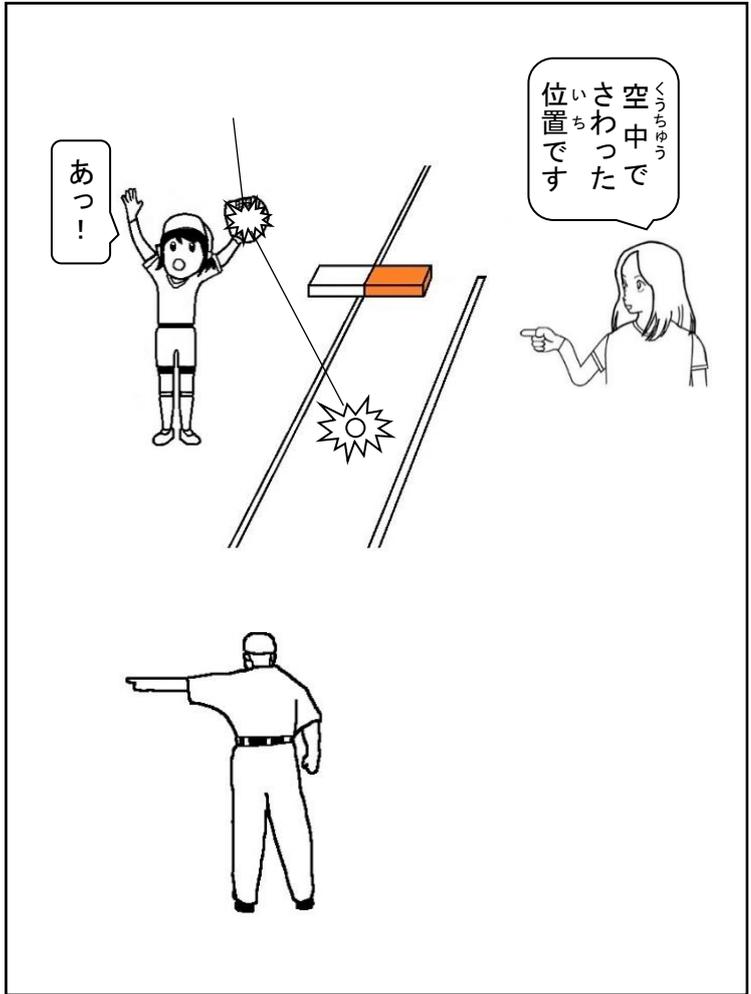
ファウル



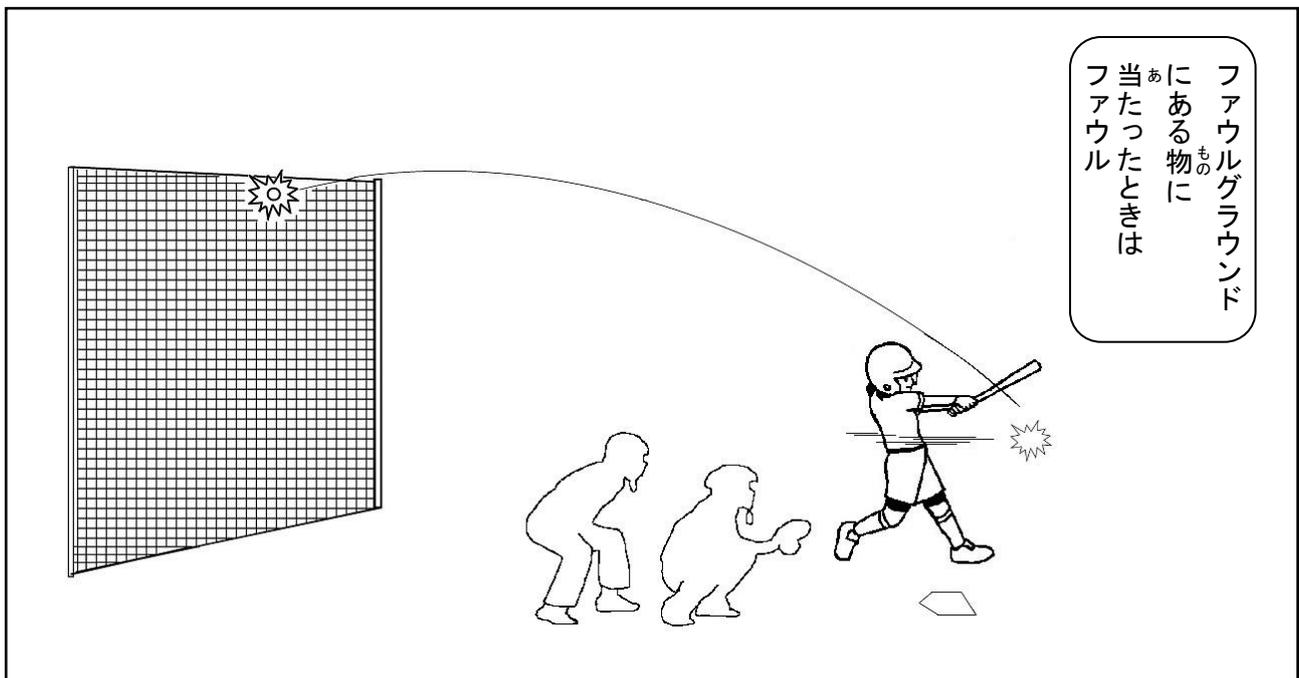
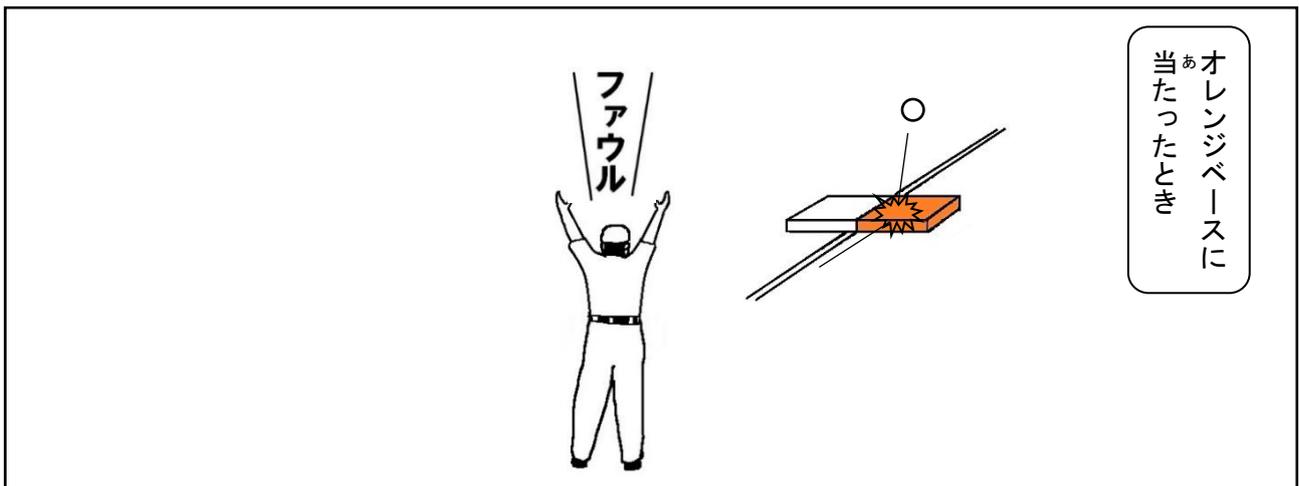
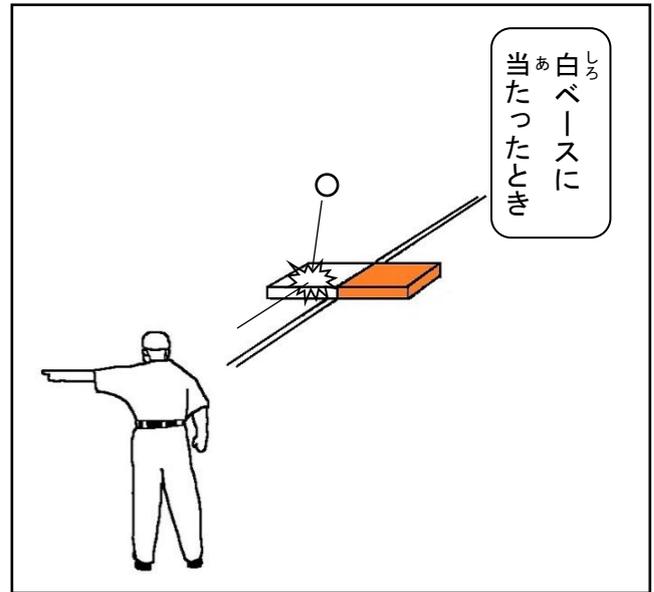
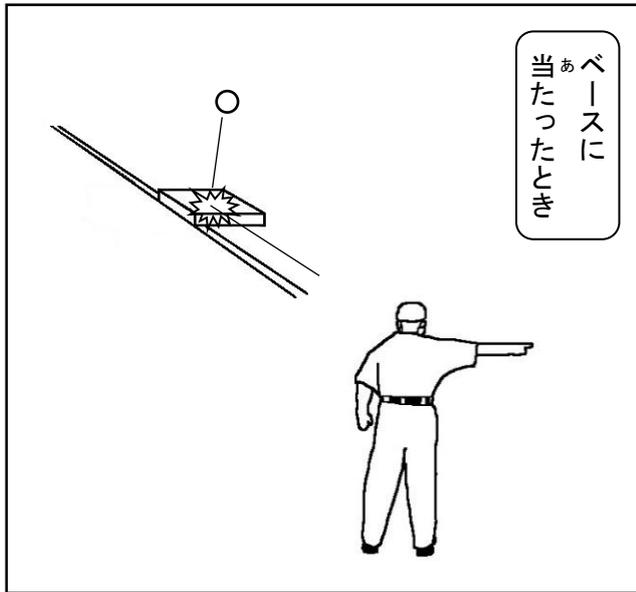
フェアグラウンドで
ボールに
さわっている

あっ!





③ ボールが何かに^{なに}当たった^あときに^き決まる



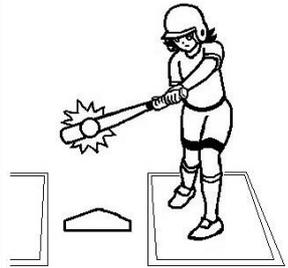


ボックス内ないで
バットあに当あたつた



ボックス内ないで
からだあに当あたつた

打うつた後あとの
打球だきゅうが



それみも
見みておこう



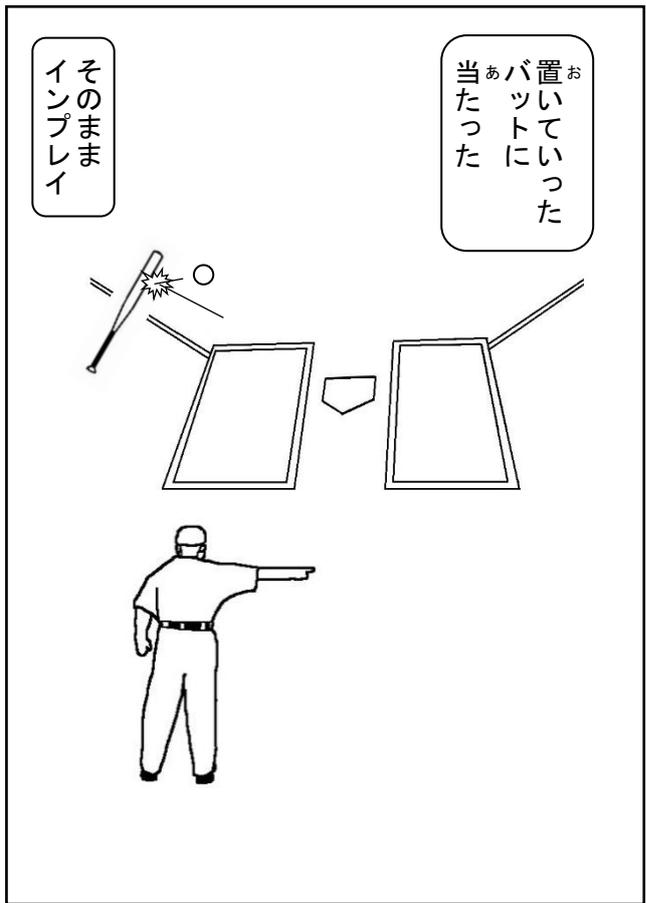
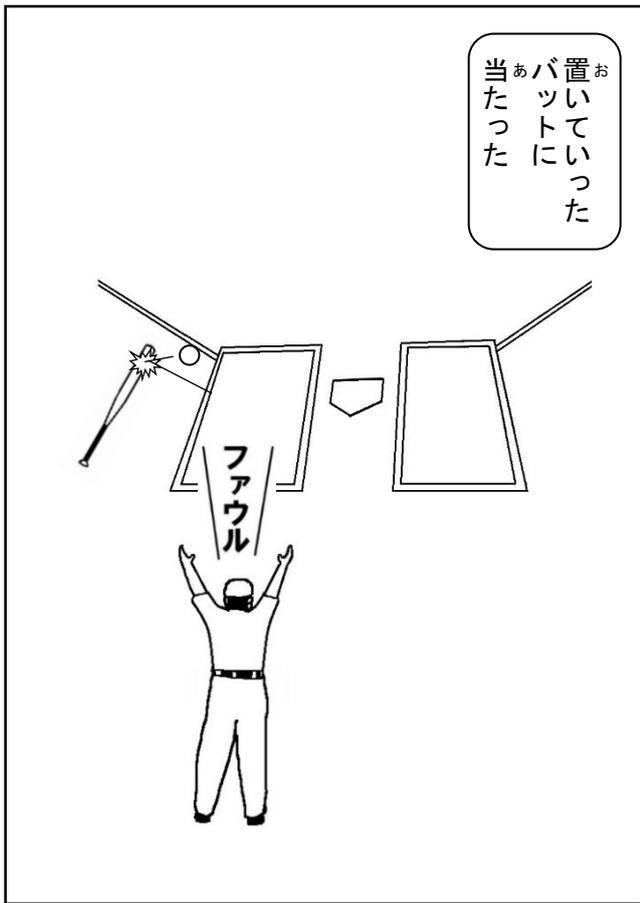
ボックスでから
出でていると
どうなるの



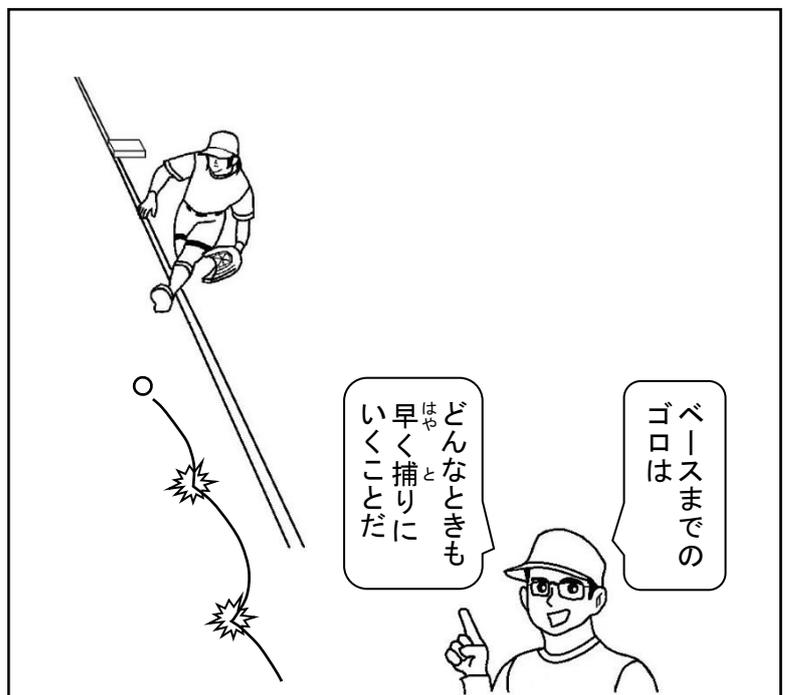
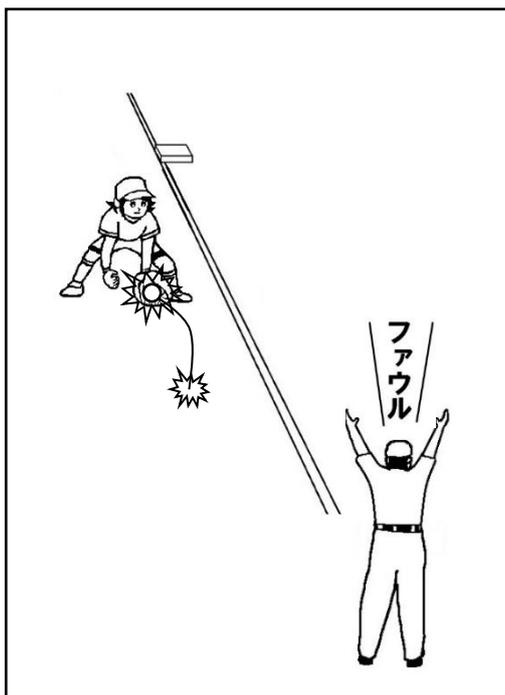
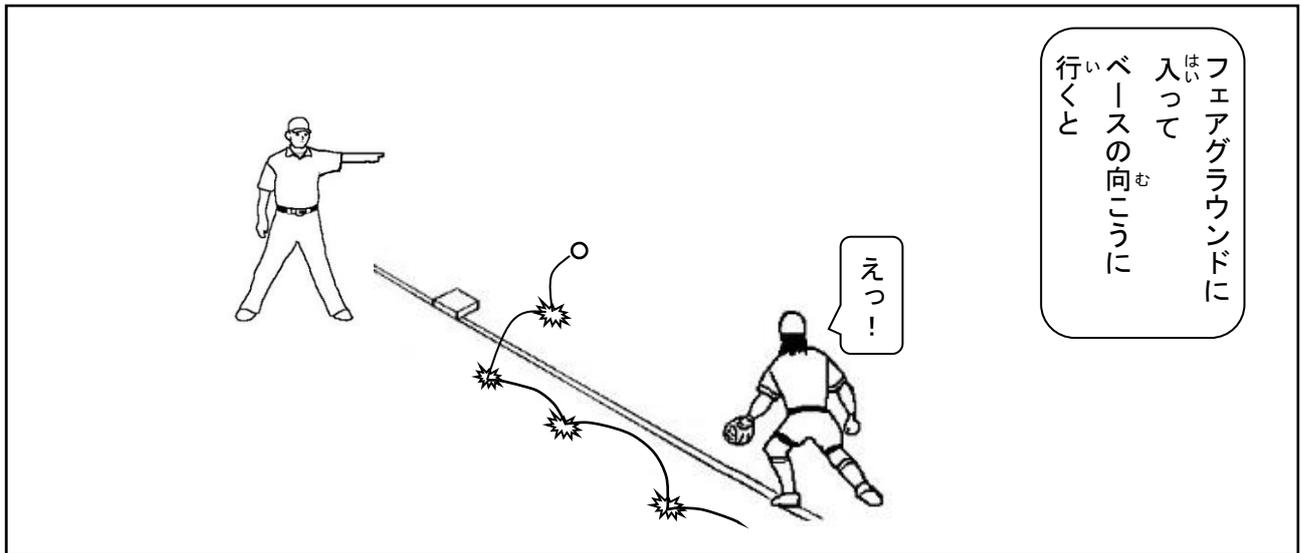
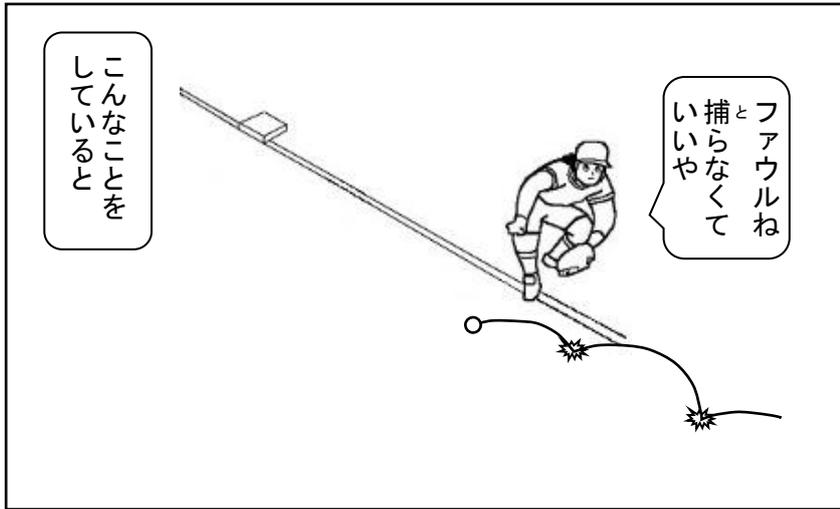
ファウルあグラウンドで
当あたると

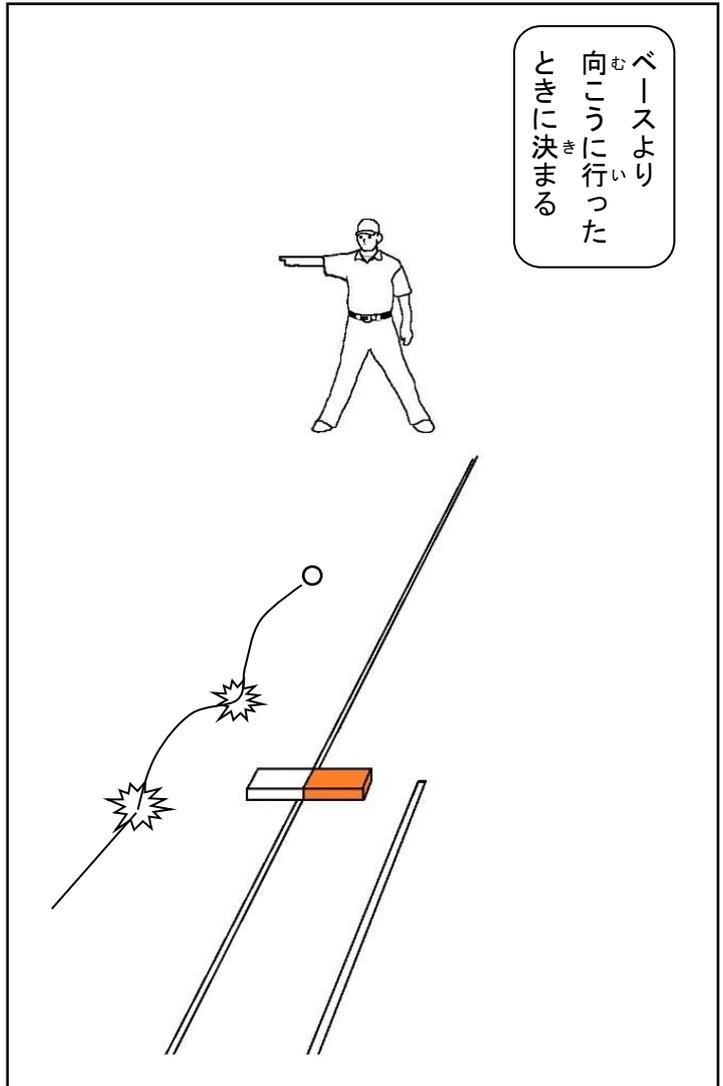
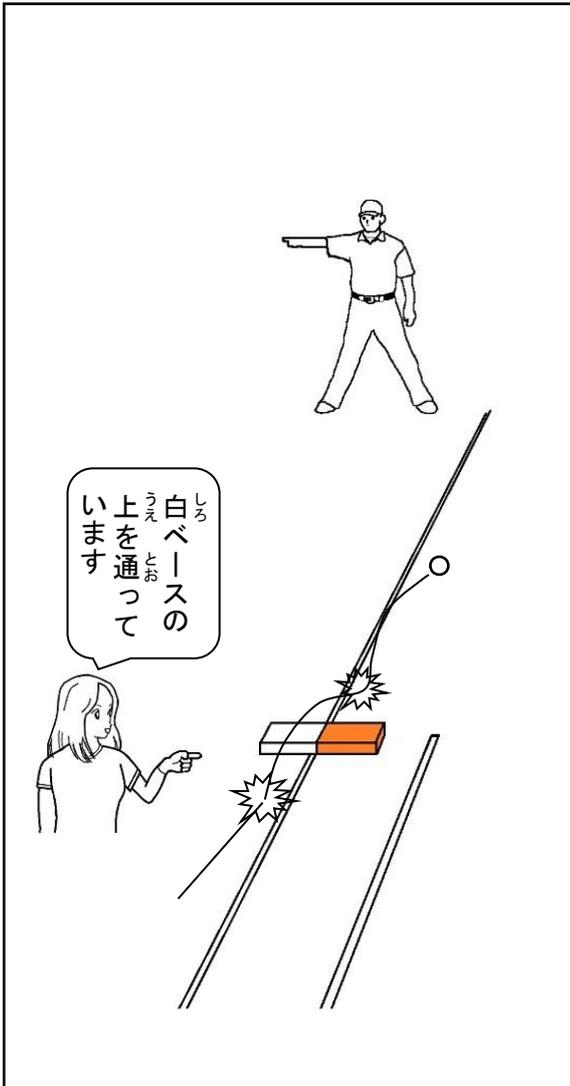
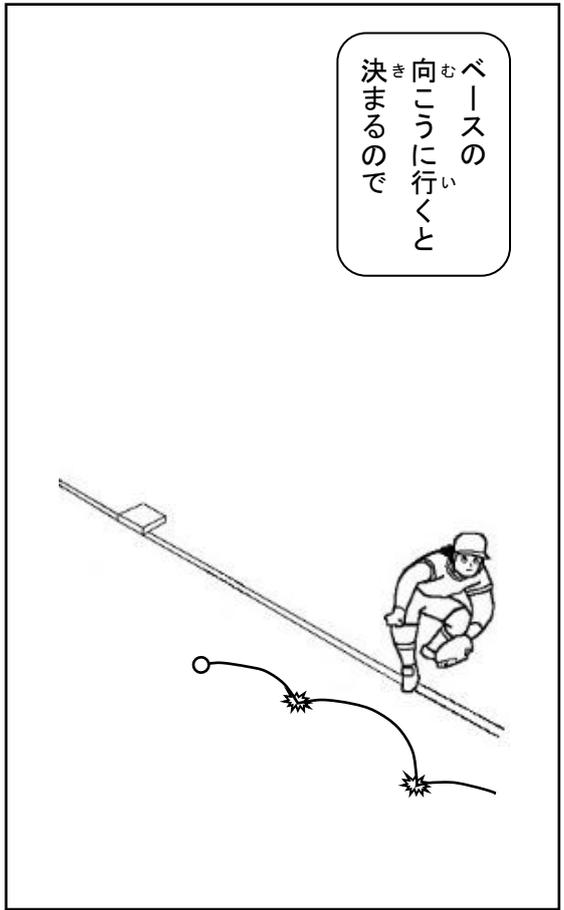
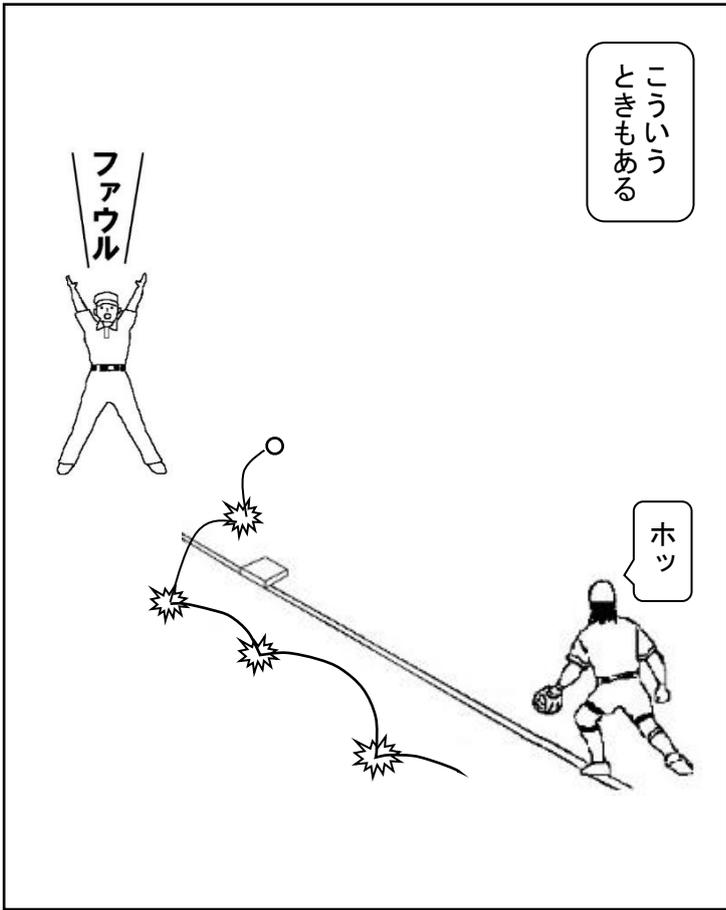


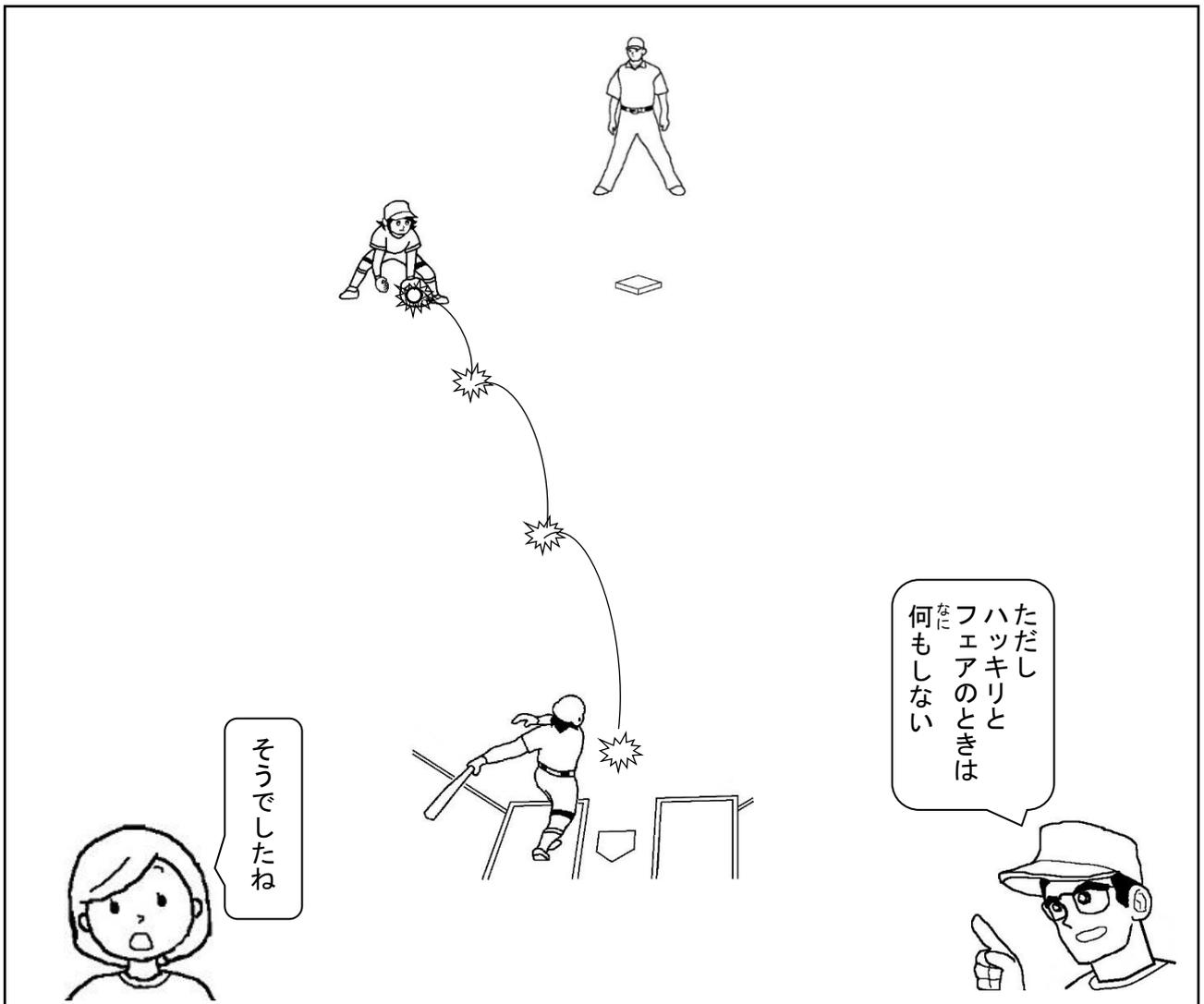
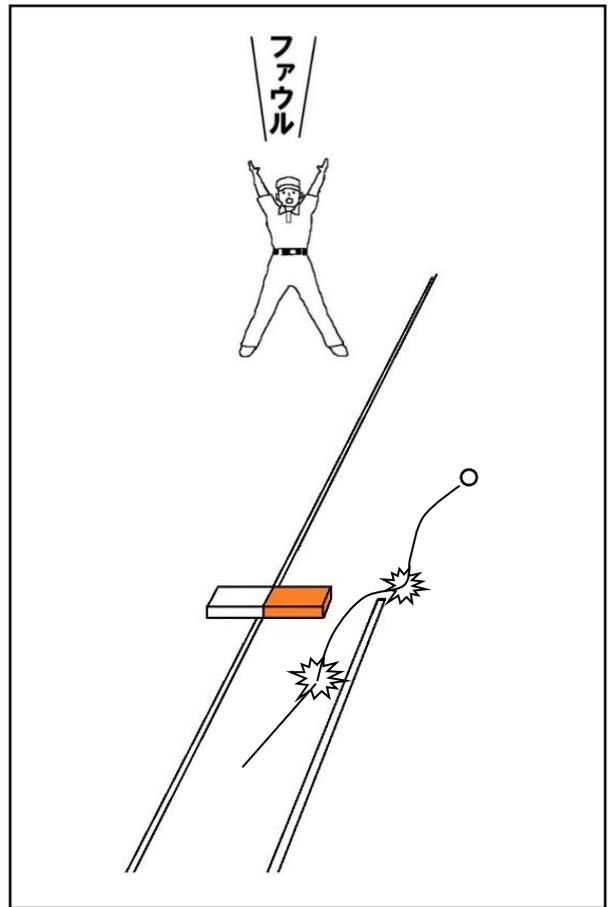
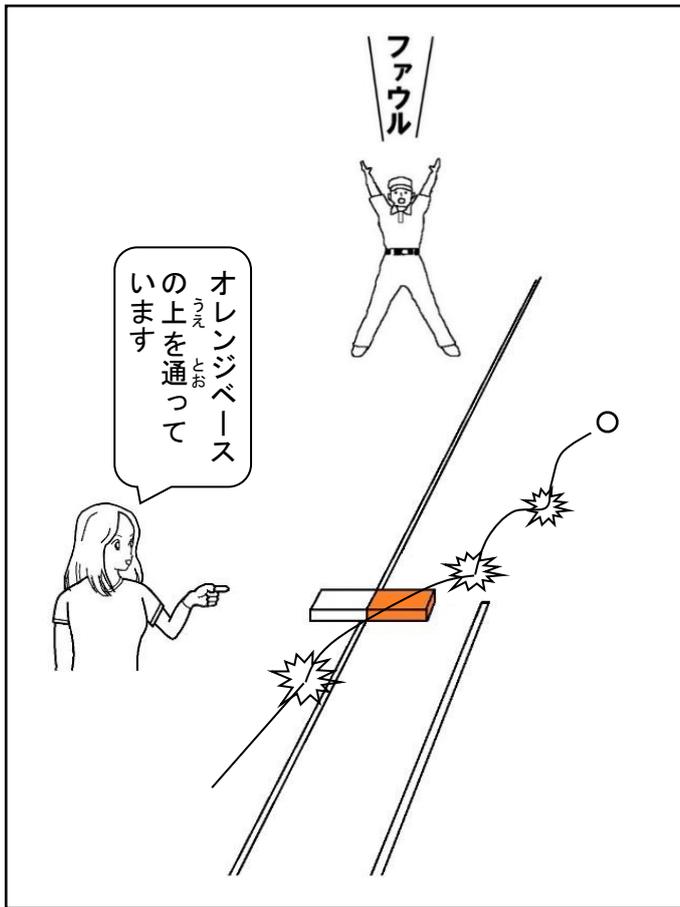
フェアあグラウンドで
当あたると



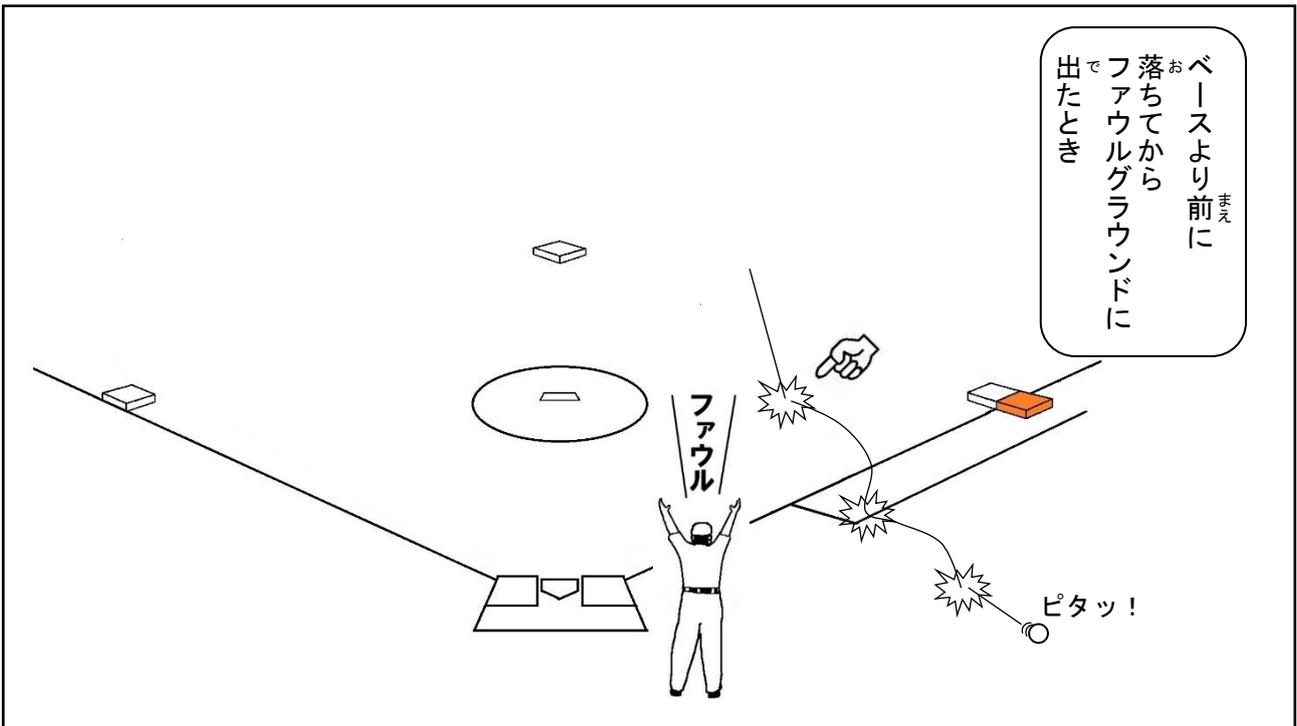
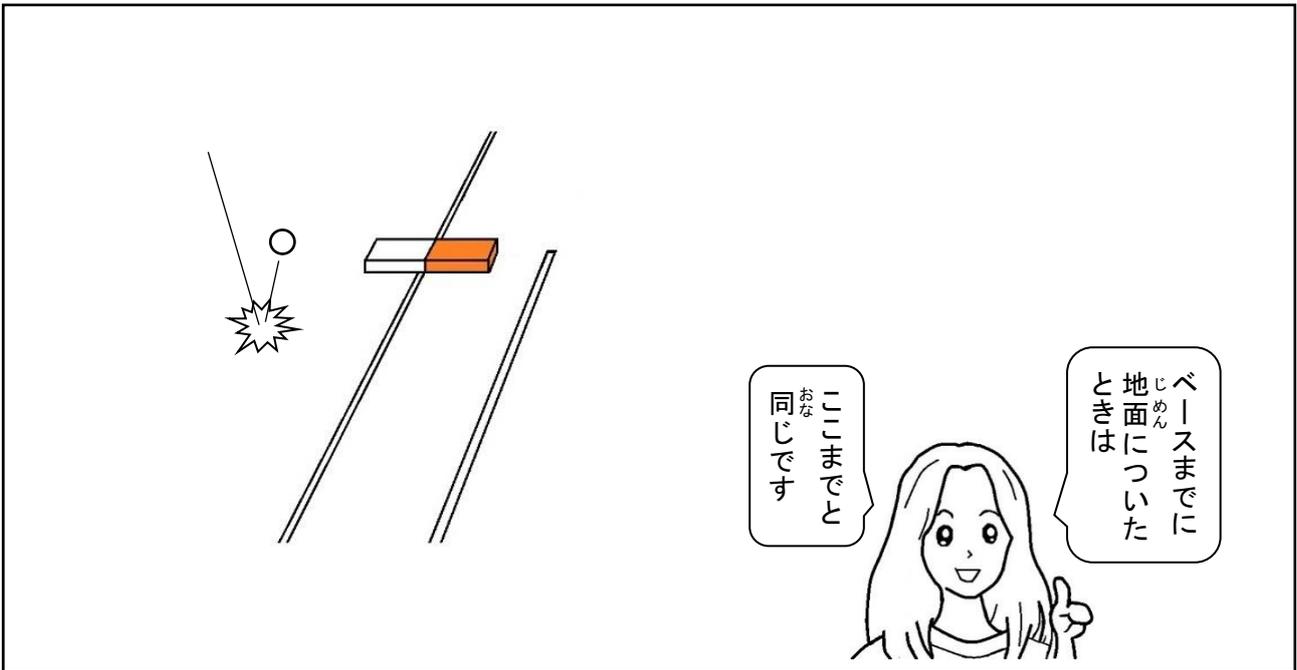
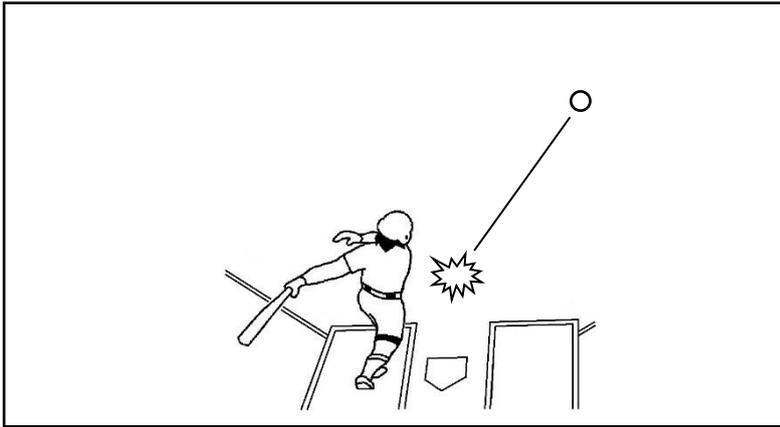
④ ボールが1塁か3塁ベースの向こうに行く^{いちるい}と決まる^{さんるい}

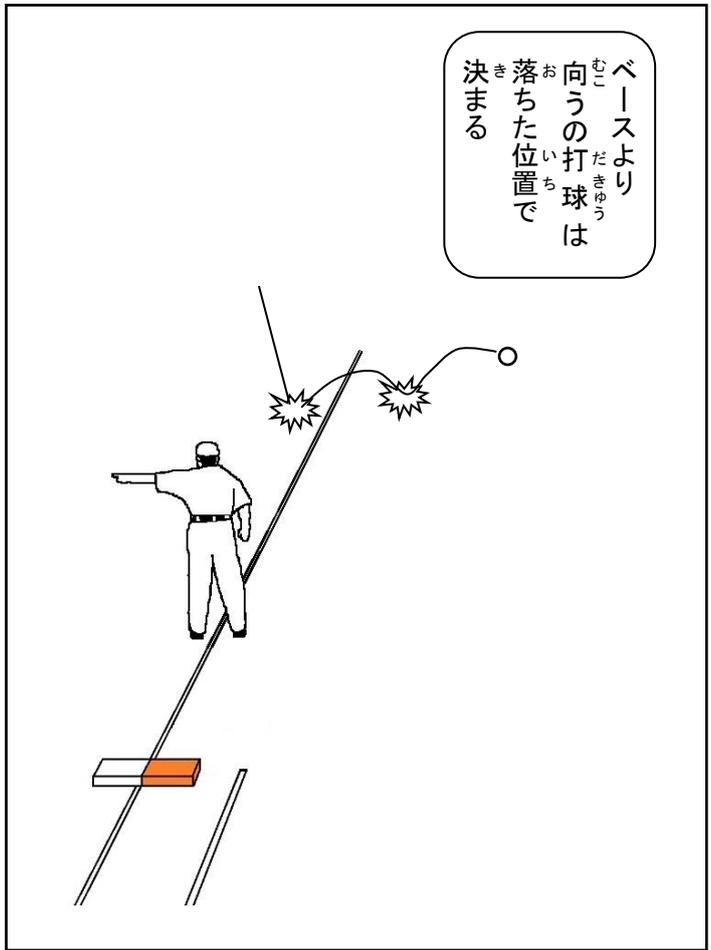
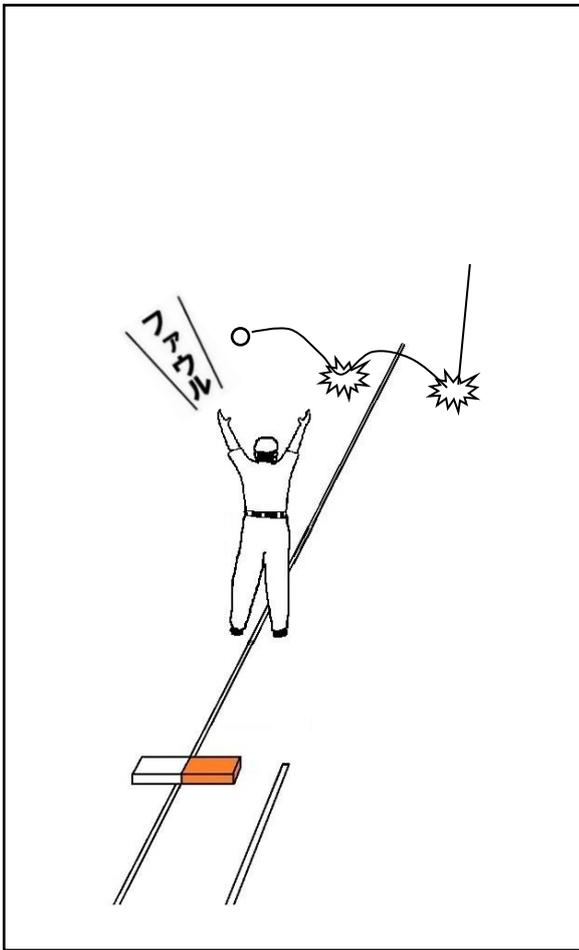




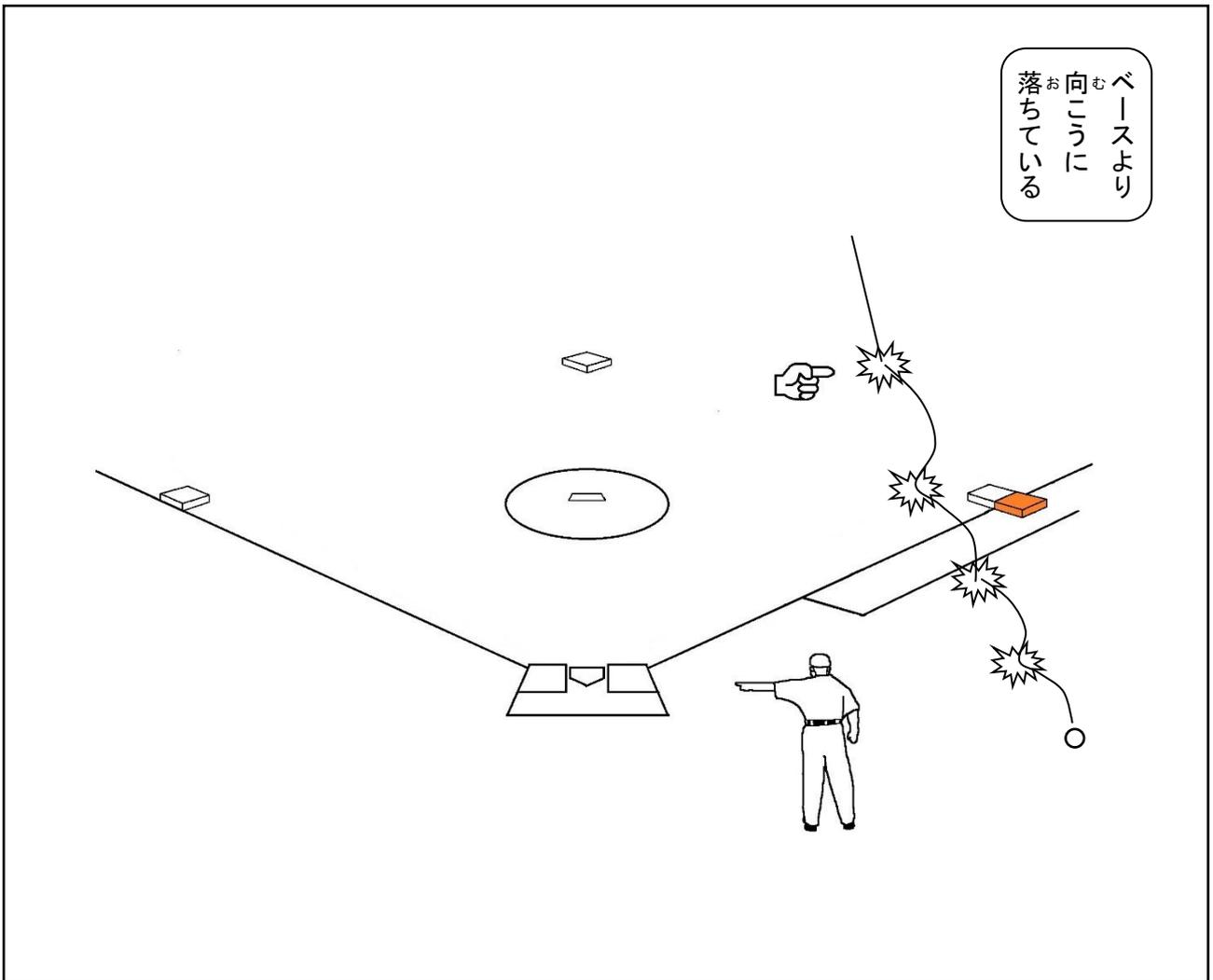


⑤ ボールが地面じめんについたときに決きまる

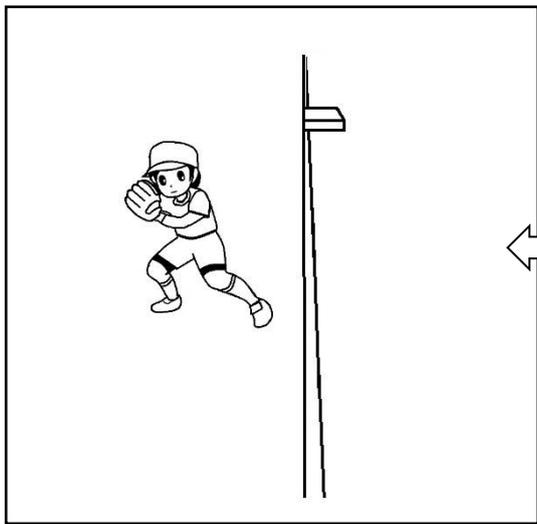
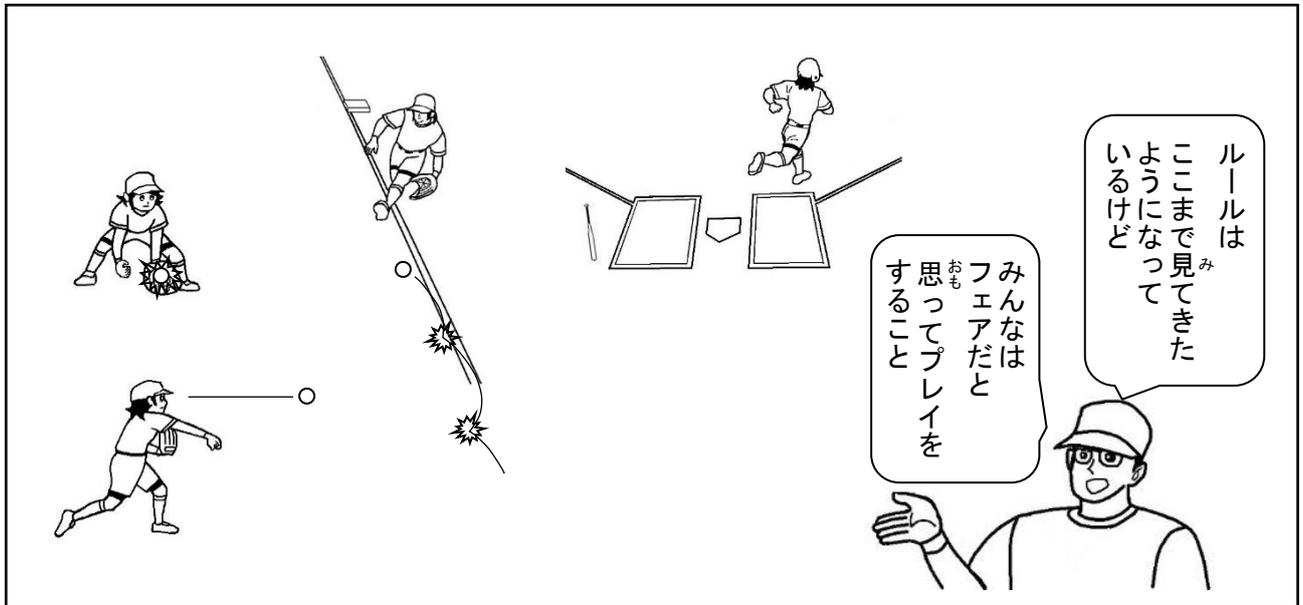


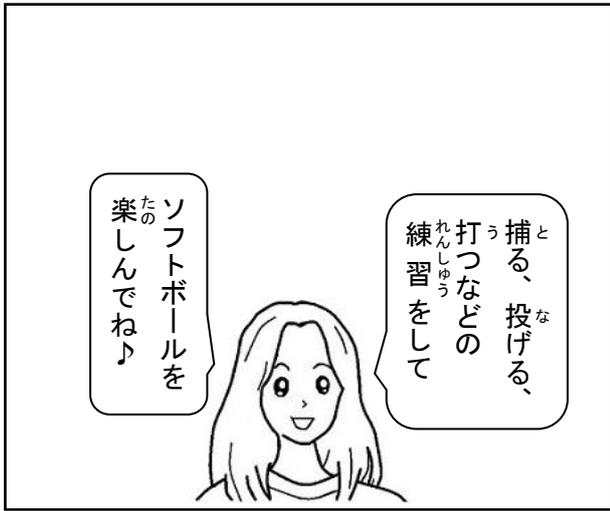


ベースより
むすむす
向うの打球は
おおいち
落ちた位置で
決まる



ベースより
むすむす
向こうに
おおいち
落ちてくる



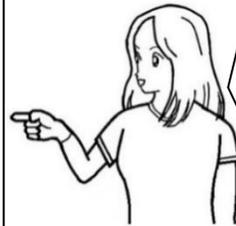


インフォメーション

ひと = いちるい 1塁
 ふた = にるい 2塁
 みっ = さんるい 3塁
 よっ = ホームベース
 ホーム = ホームベース

まわ 回れ = つぎ 次のベースへ 走る

ほか 他に、「帰れ」や「もどれ」などのプレイを
 おし 教える ことば 言葉は、どうすることかをチーム内
 き 決めておこう。



試合で
 ランナーや野手に
 次のプレイを教える
 言葉を紹介します

テキストのセリフ

せいしき なまえ 正式な名前

ピッチャーサークル → ピッチャーズサークル
 または円
 バッターボックス → バッターズボックス
 キャッチャーボックス → キャッチャーズボックス
 ピッチャープレート → ピッチャーズプレート
 ネクストバッターサークル → ネクストバッターズサークル
 または円
 コーチボックス → コーチズボックス
 タッチ → タッグ
 ふに 振り逃げ → だい 第3ストライクルール

テキストのセリフなどは
 グラウンドでよく言う
 言葉を使っています

ほか い かた
他の言い方

ベース = 塁るい

いちるい
1 塁ベース = ファーストベース

にるい
2 塁ベース = セカンドベース

さんるい
3 塁ベース = サードベース

ホームベース = 本塁ほんるい

ピッチャーズプレート = 投手板とうしゅばん

キャッチャーズボックス = 捕手席ほしゅせき

バッターズボックス = 打者席だしゃせきや打席だせき

ネクストバッターズサークル = 次打者席じだしゃせき

ばしょなどの
ほか
他の言い方も
しょうかい
紹介します

バッター = 打者だしゃ

ランナー = 走者そうしゃ

バッターランナー = 打者走者だしゃそうしゃ

ピッチャー = 投手とうしゅ

キャッチャー = 捕手ほしゅ

ファースト = 1 塁手いちるいしゅ

セカンド = 2 塁手にるいしゅ

サード = 3 塁手さんるいしゅ

ショート = 遊撃手ゆうげきしゅ

レフト = 左翼手さよくしゅ

センター = 中堅手ちゅうけんしゅ

ライト = 右翼手うよくしゅ

ランナーコーチ = ベースコーチ

ひと
人の名前の
ほか
他の言い方を
しょうかい
紹介します

本テキストは、2023 年度のオフィシャル・ソフトボール・ルールです。

ソフトボール
壘球ゲーム 2023 年度版 後編

2023 年 3 月 20 日 初 版発行

著 者 あだち ゆうじ
阿立 有司
©2023 Yuji Adachi

連絡先メールアドレス toikanm@gmail.com

本作品または本デジタルデータの一部または全部を無断で転載（ダウンロード機能を有するホームページなどを含む）、改ざん・改変することは、法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となります。全日本大学ソフトボール連盟のホームページからダウンロードをして、個人・団体・組織などが、ソフトボールの発展・普及・知識の習得を目的として本作品または本デジタルデータの複写、印刷などをして、使用や配布することは許可をします。

Made in Japan