

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
2020 年度版
前 編

ソフトボールを知らない保護者も必見！

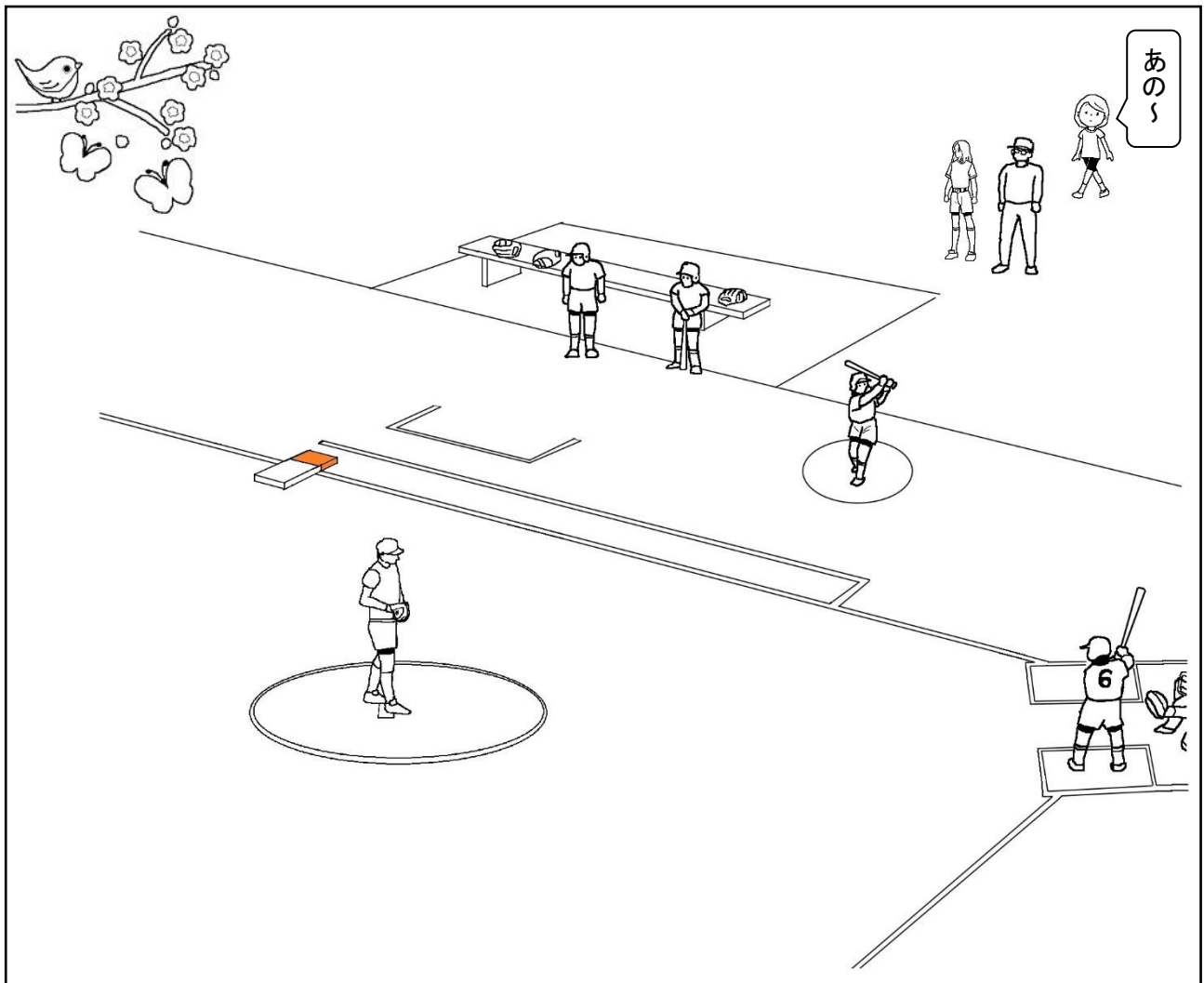
監 修 全日本大学ソフトボール連盟
研究調査部

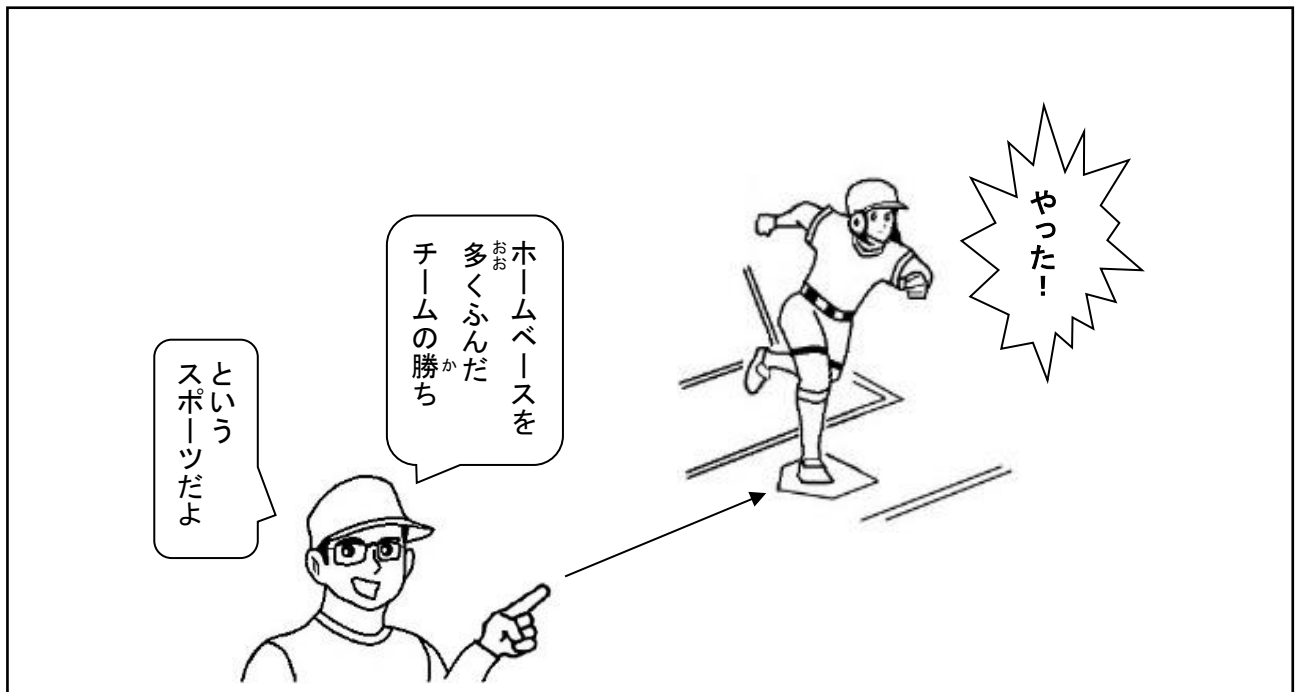
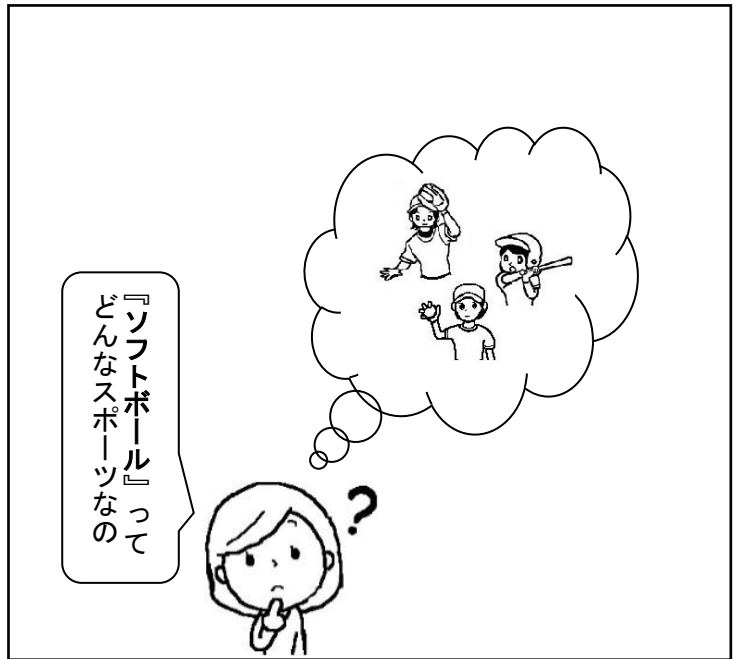
著 者 阿立 有司

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)

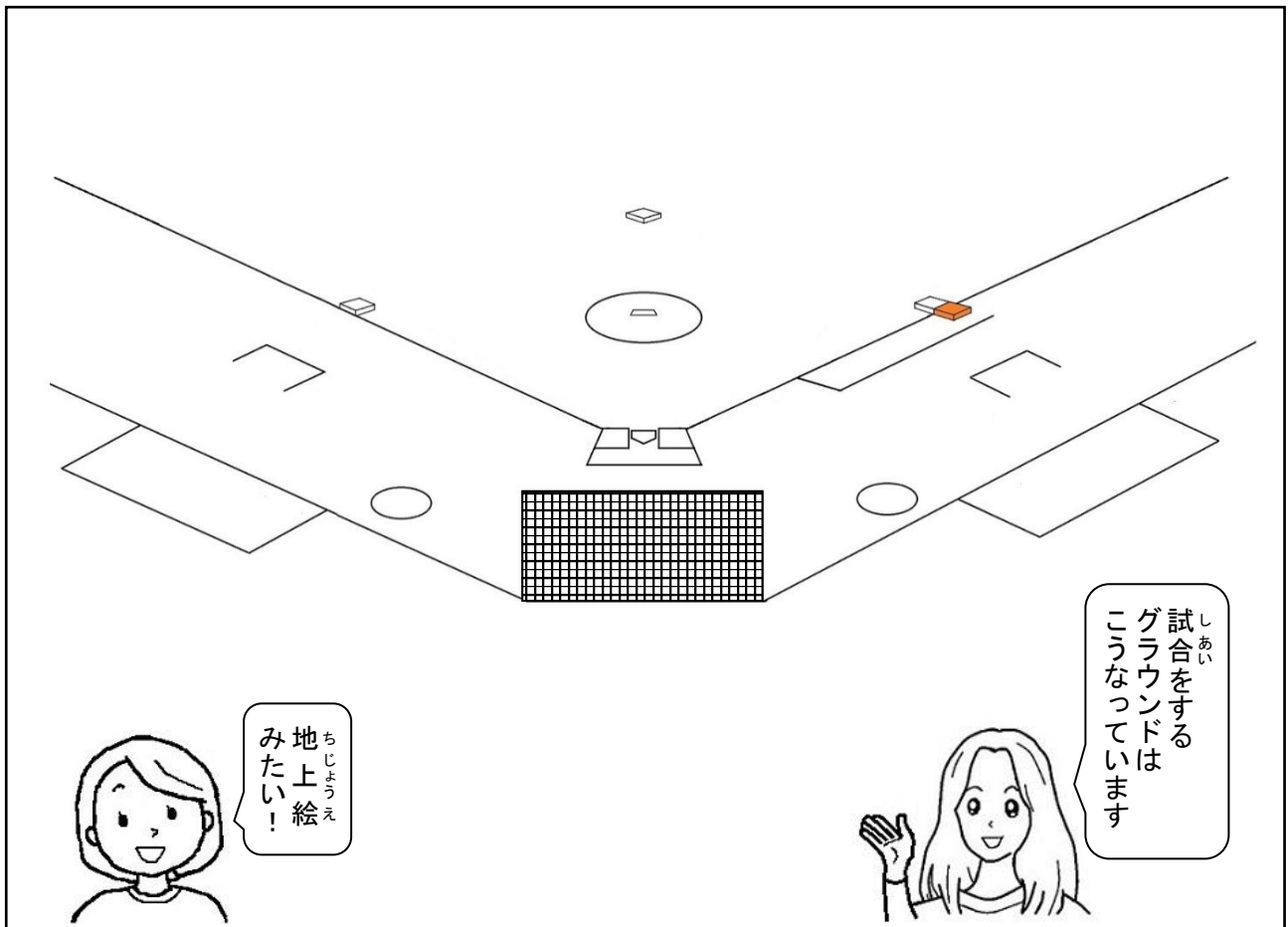
目 次

1. グラウンドにある ^{もの} 物と ^{ひと} 人の ^な 名前	5
2. ^{し あい} 試合について	28
3. 「アウト」と「セーフ」	39
4. 「ストライク」と「ボール」	72
5. 「 ^{さんしん} 三振」は2つのパターン	80
6. 「フォアボール」と「デッドボール」	91
7. 「フェア」と「ファウル」	95
8. 「ランナー」になったとき	109

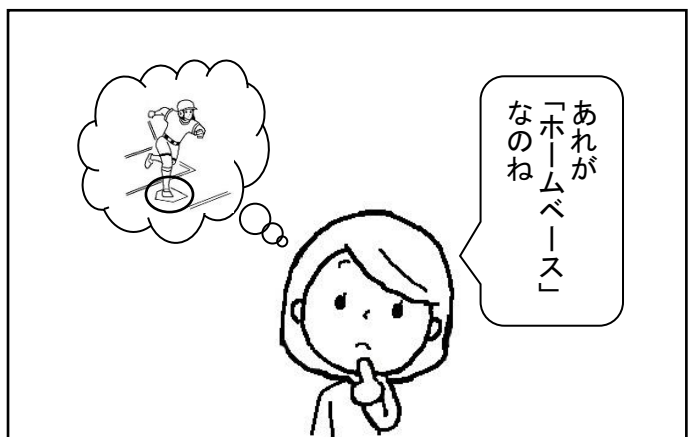
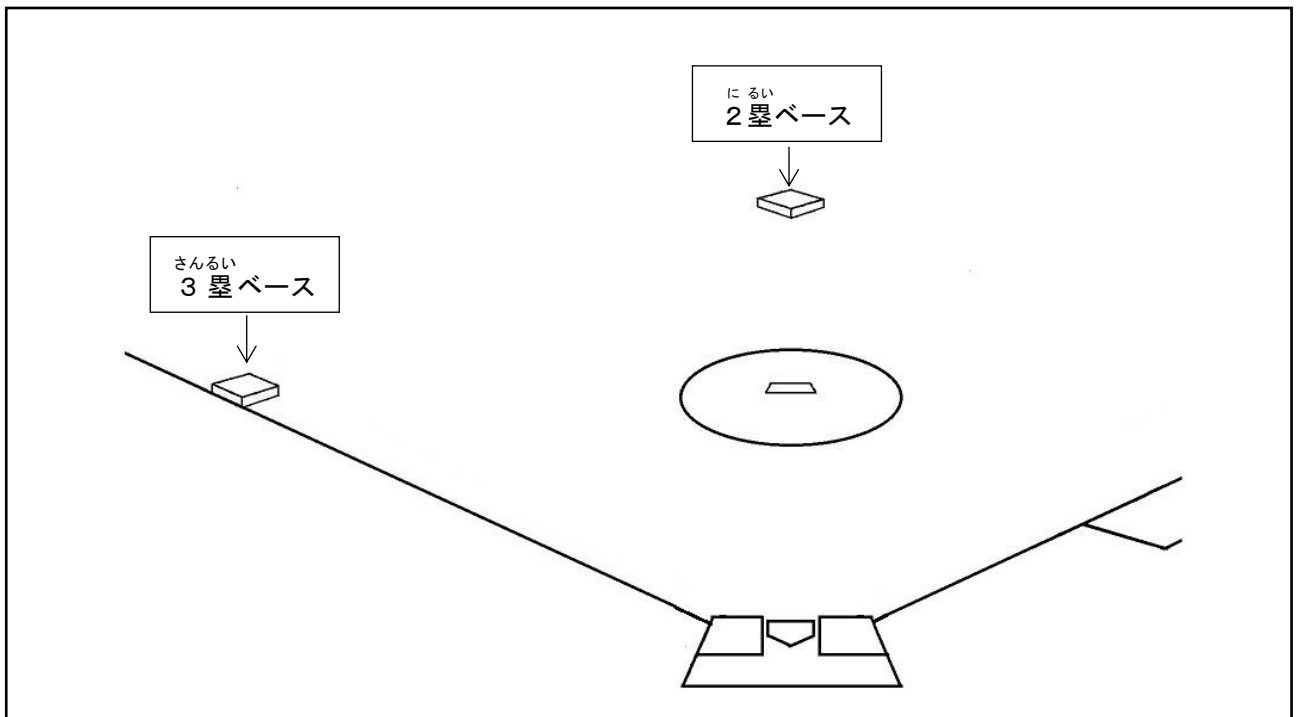
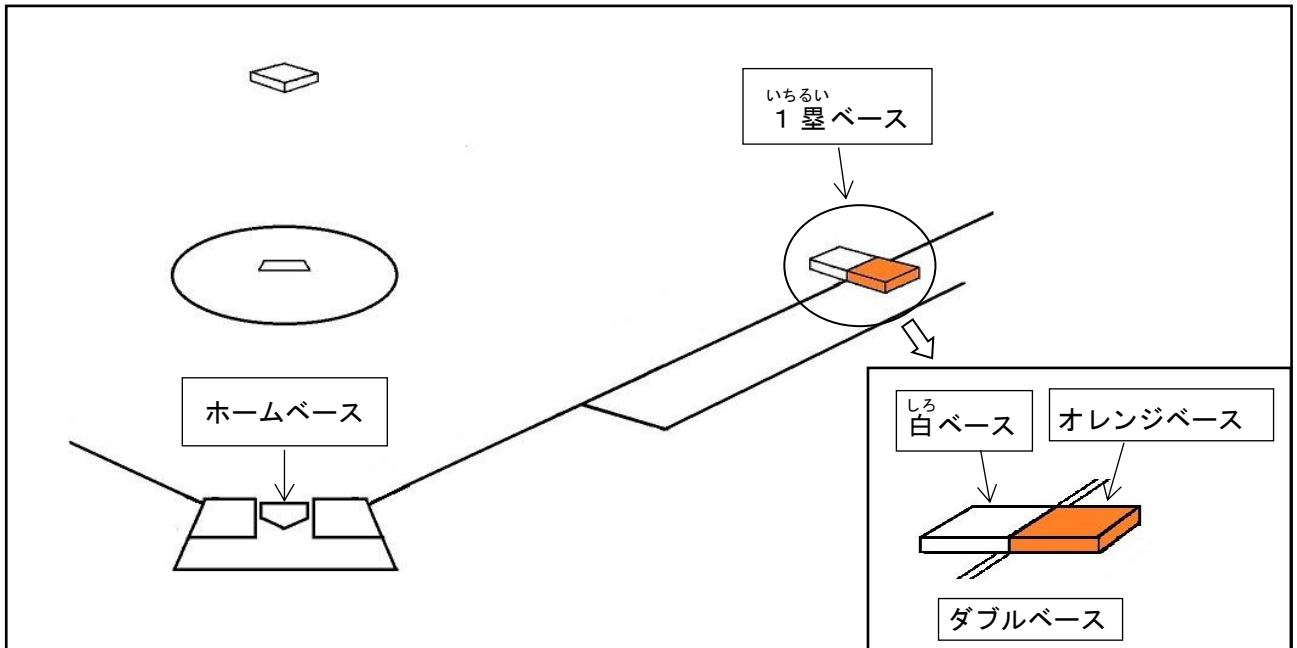


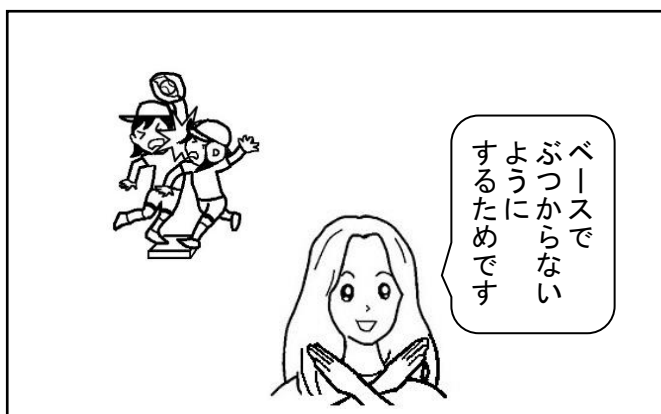
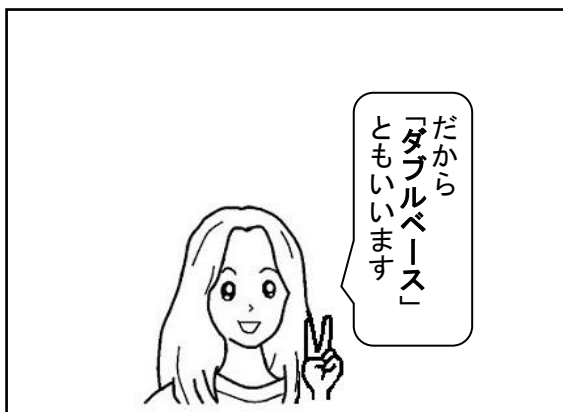
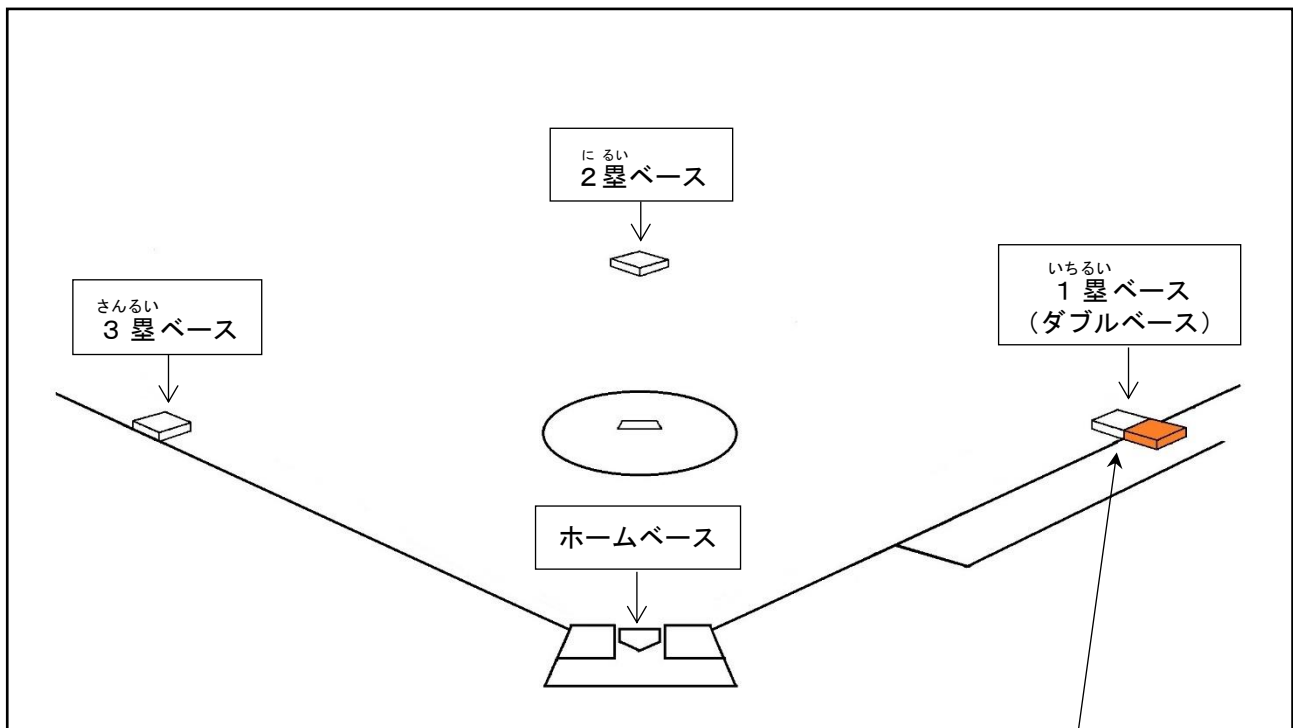


1. グラウンドにある^{もの}物と人の^{なまえ}名前

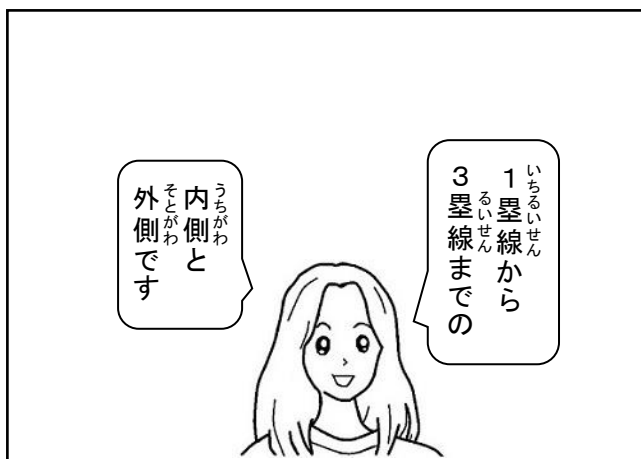
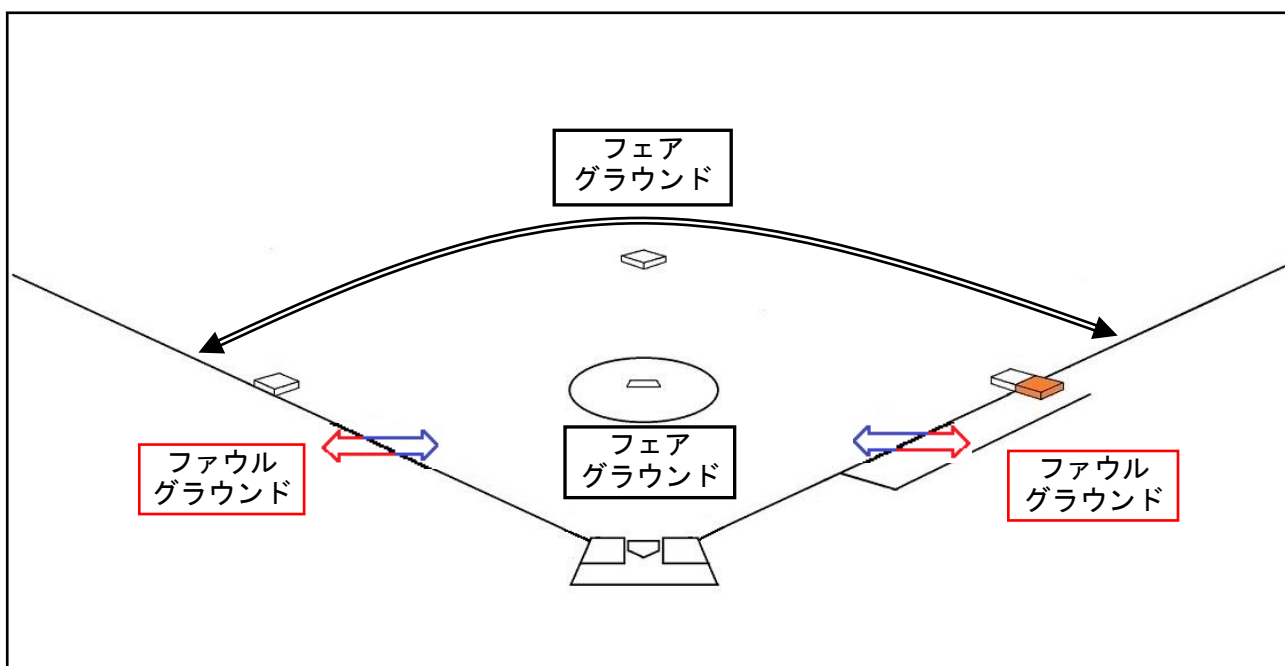
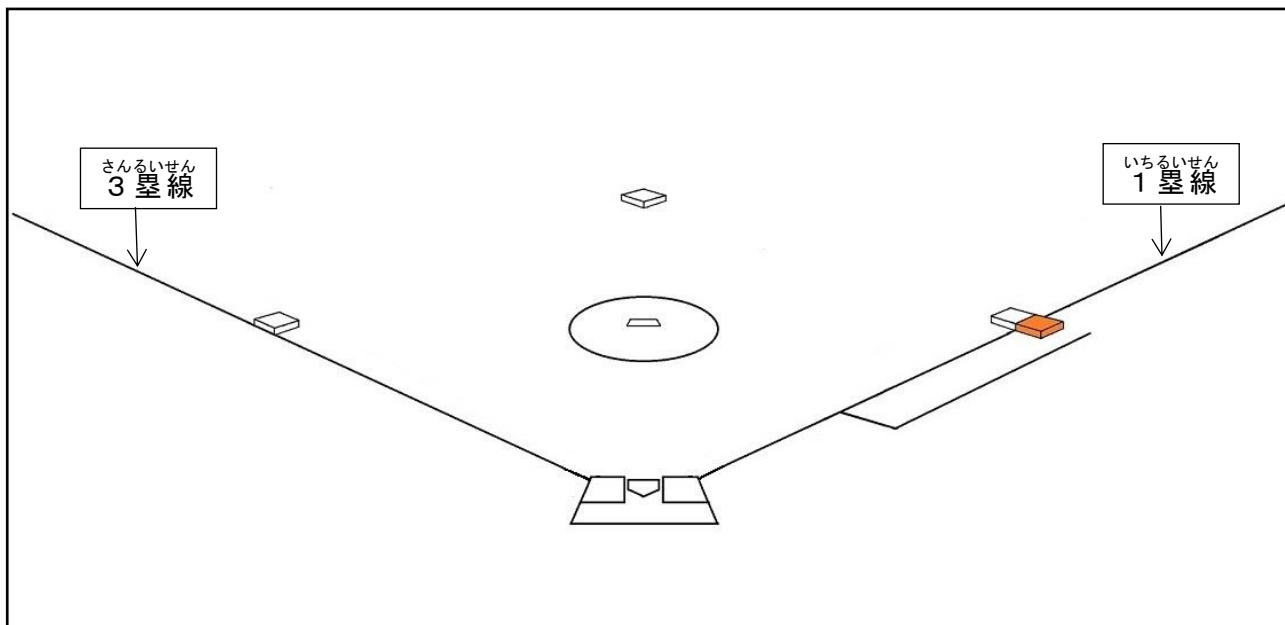


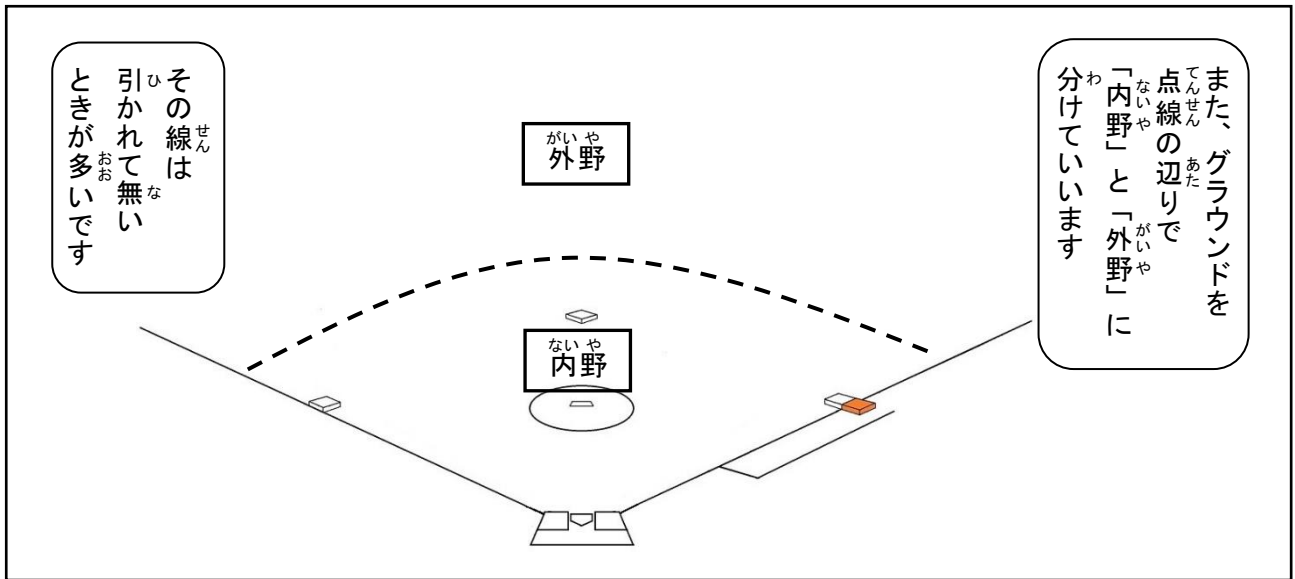
ベースの名前 なまえ



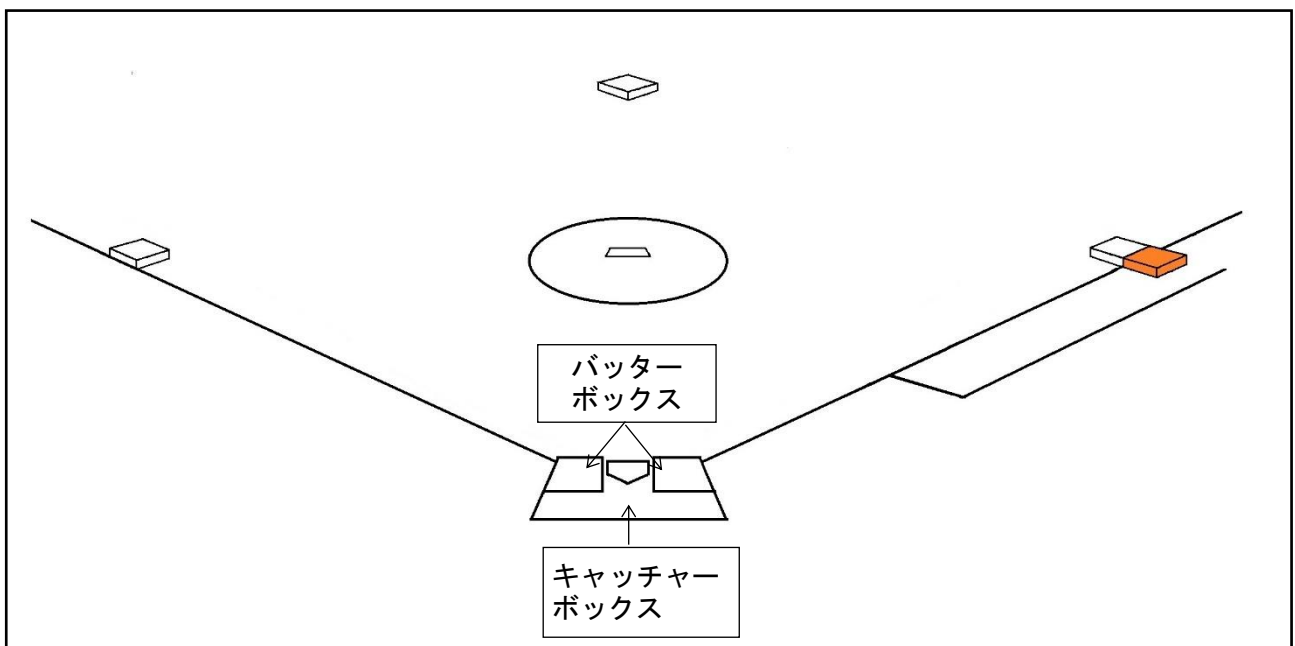
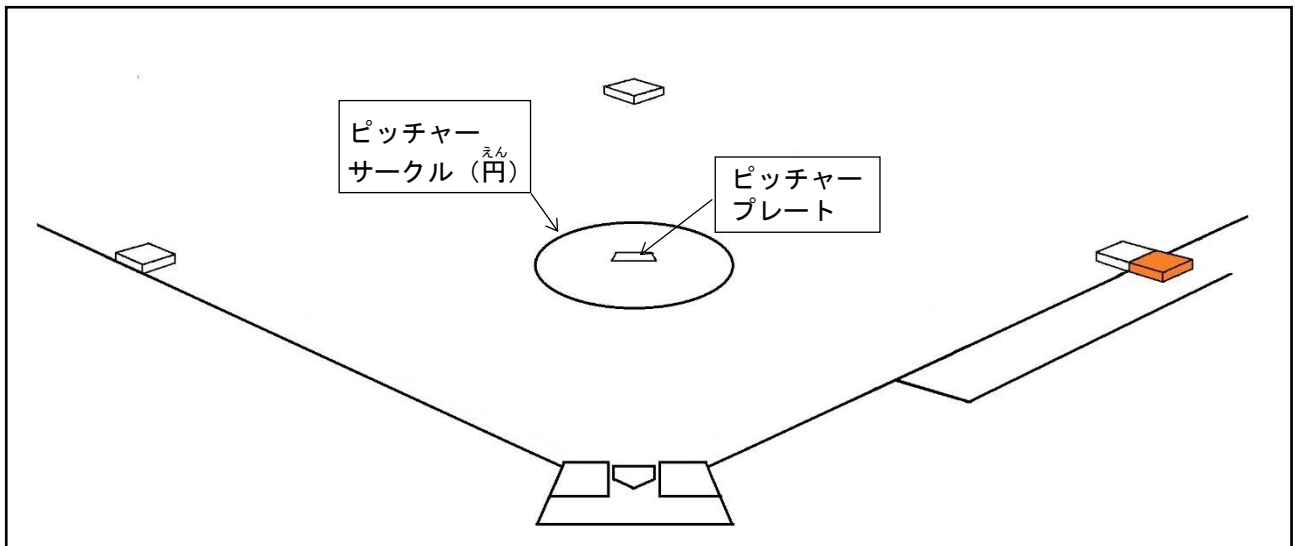


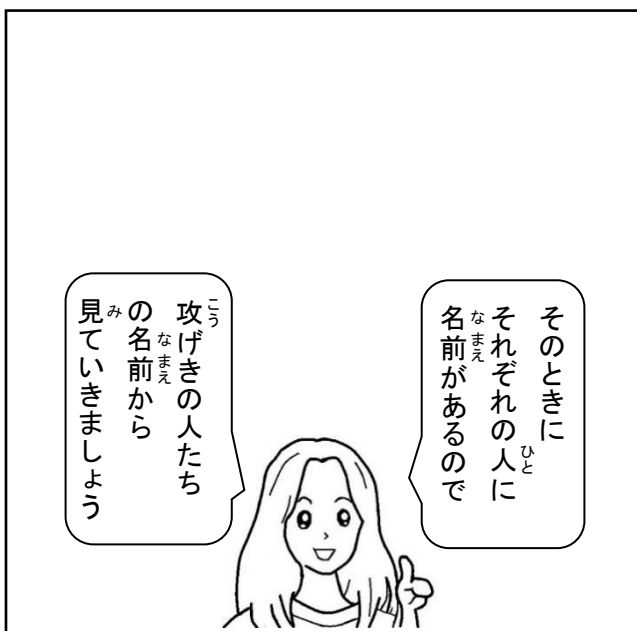
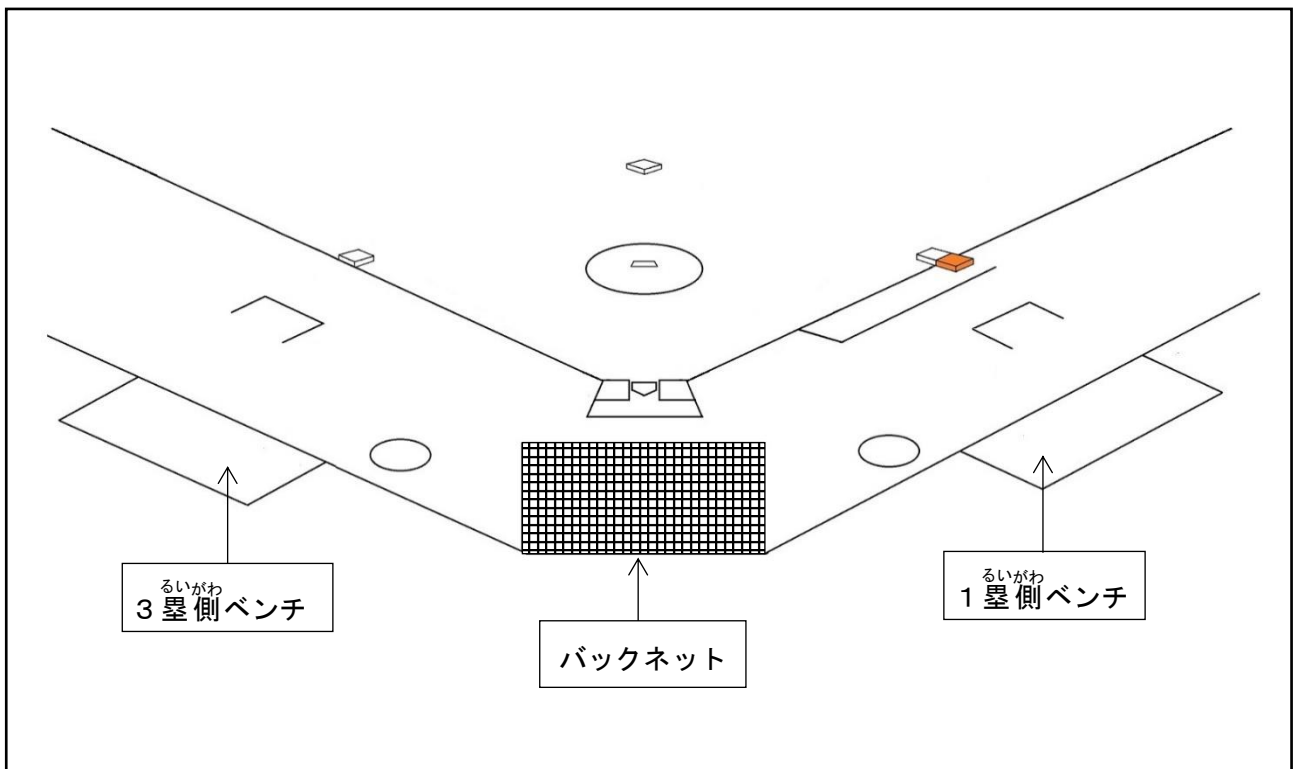
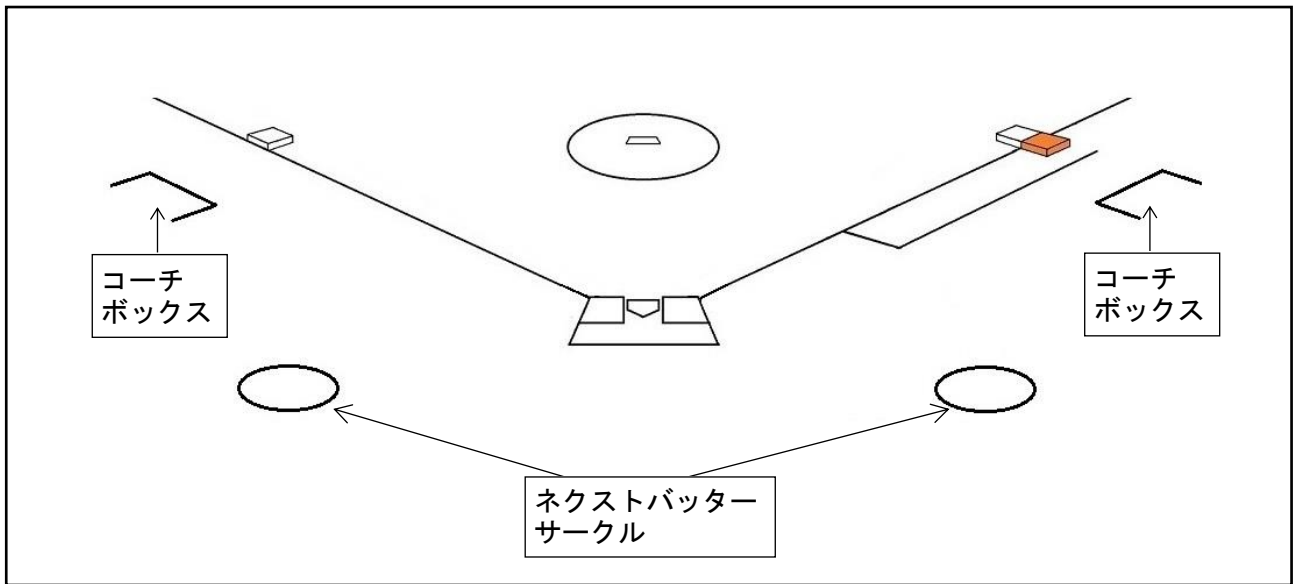
せん ばしょ な まえ
線や場所の名前





続きを
見ていこう





インフォメーション

テキストのセリフ

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

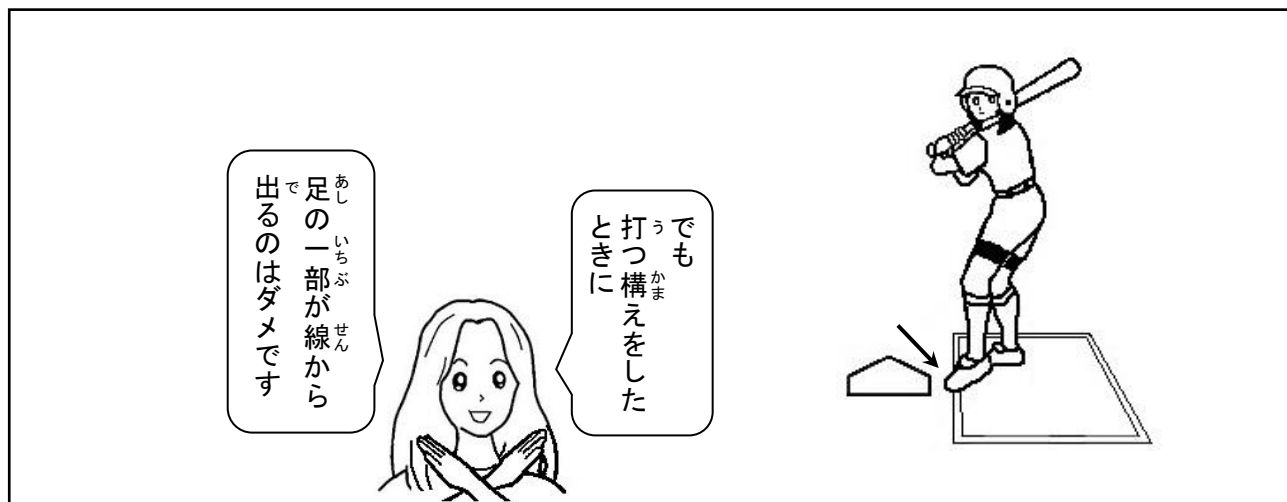
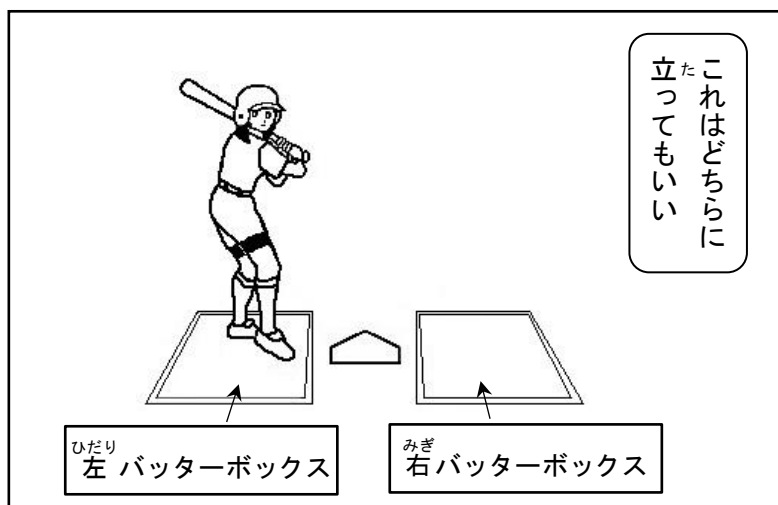
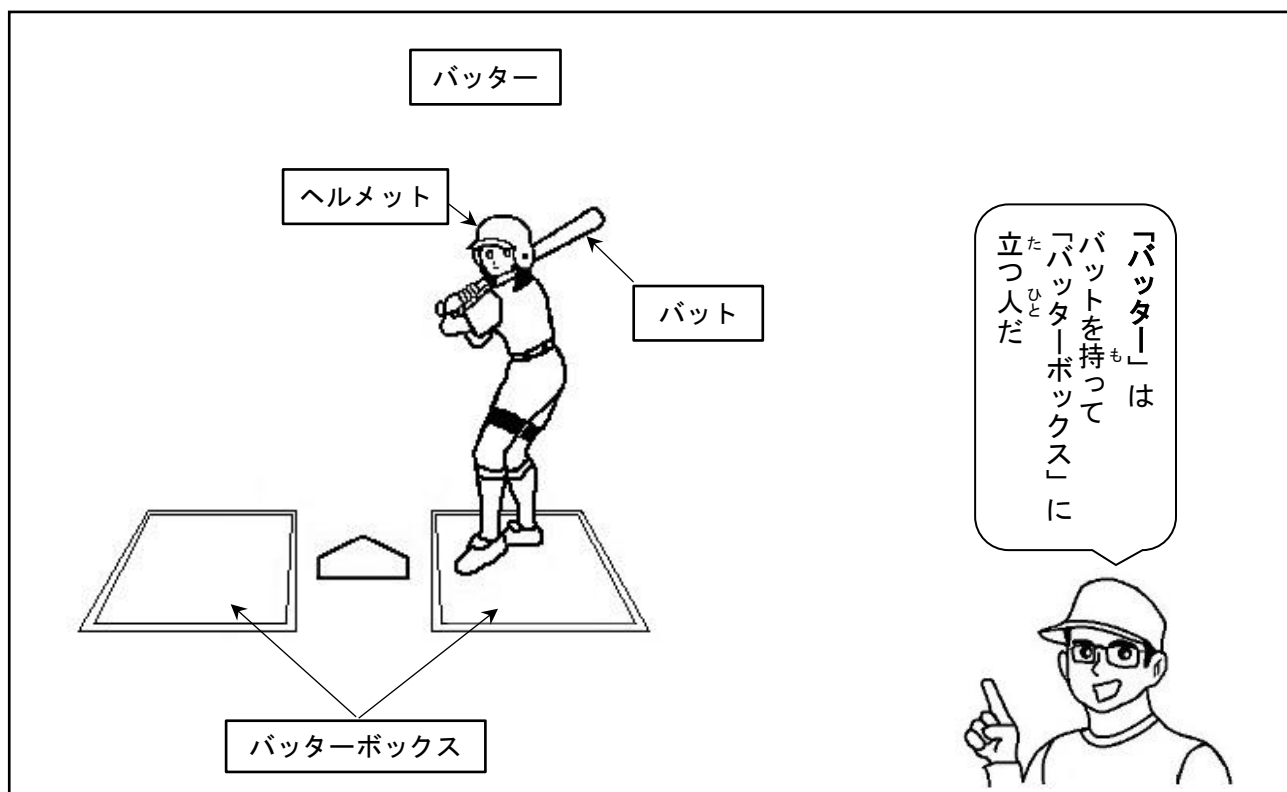
テキストのセリフなどは
 グラウンドでよく言う
 ことば
 言葉を使っています

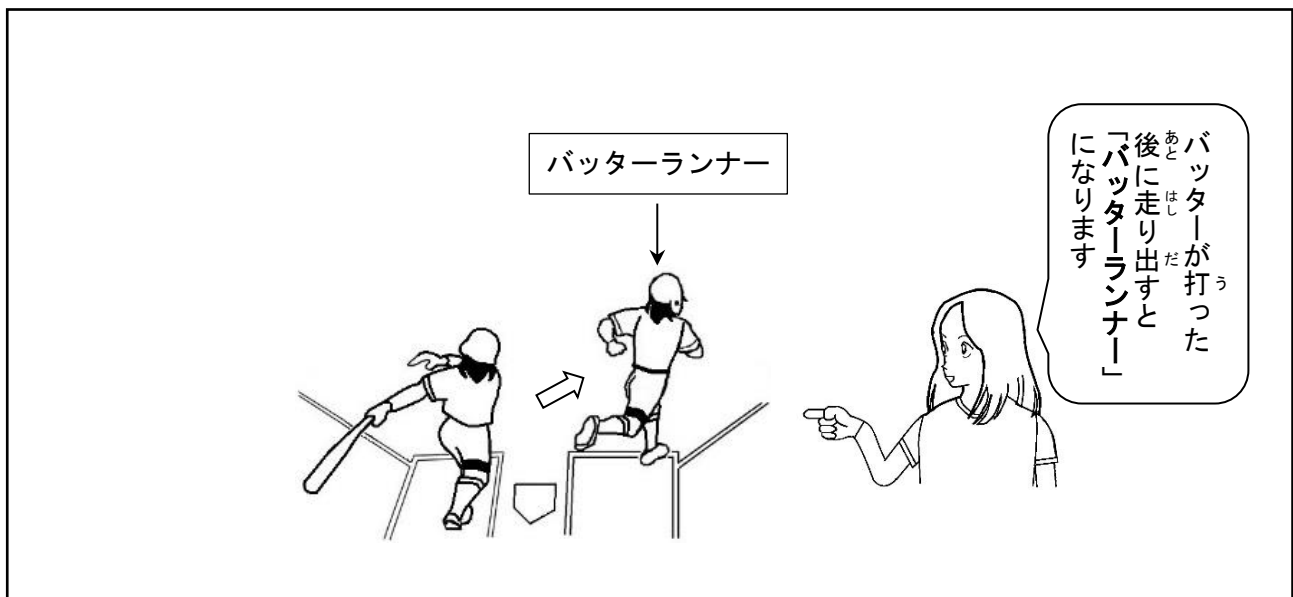
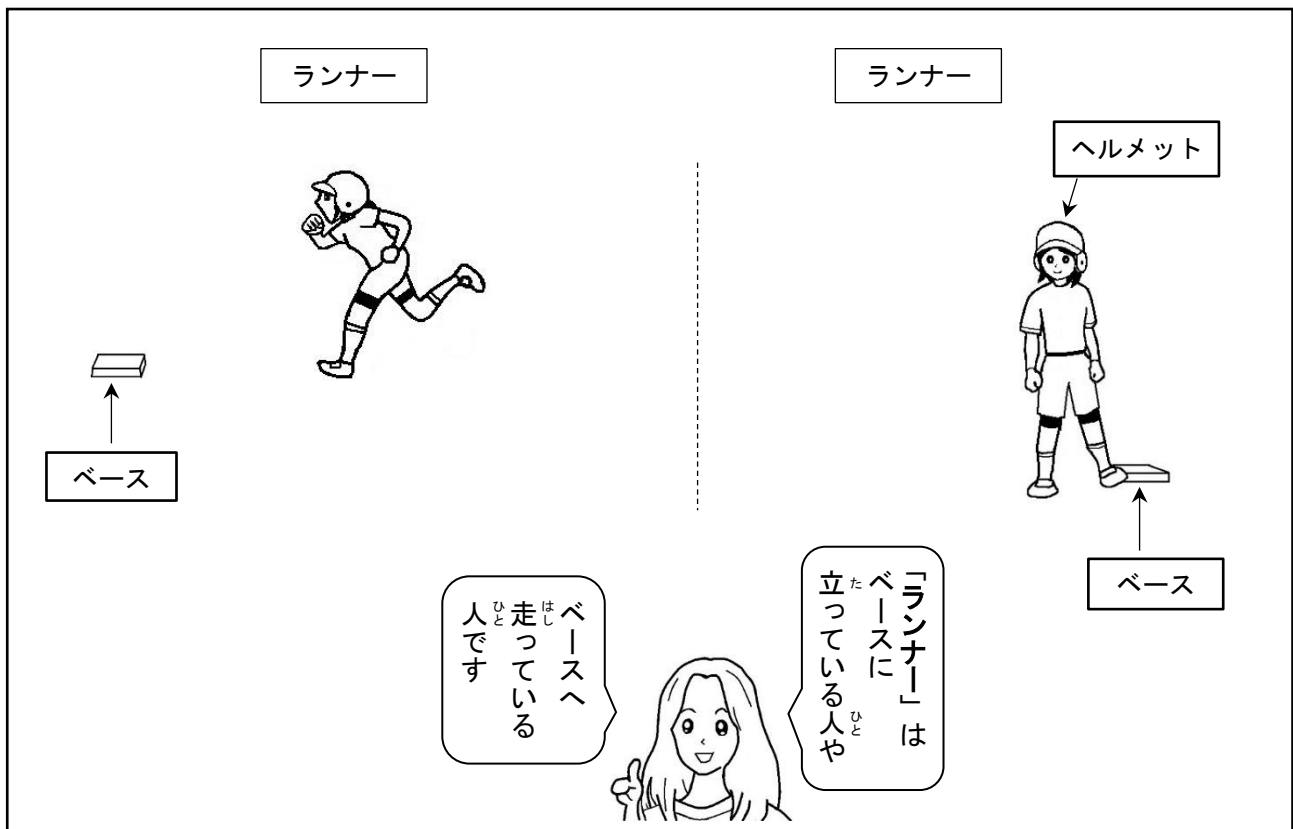
ほかの言い方

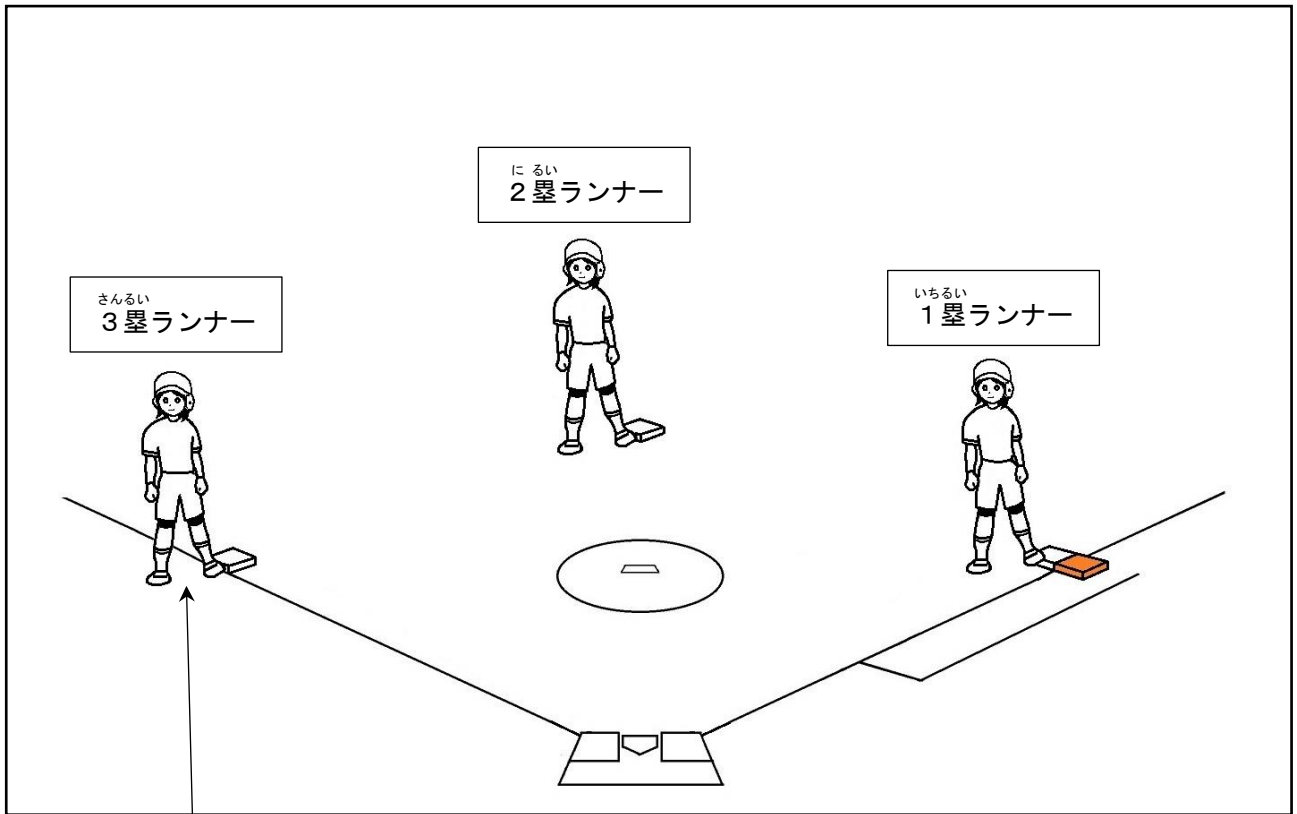
ベース = 塁
 いちるい 1 塁ベース = ファーストベース
 にるい 2 塁ベース = セカンドベース
 さんるい 3 塁ベース = サードベース
 ホームベース = ほんるい 本塁
 ピッチャーズプレート = とうしゅばん 投手板
 キャッチャーズボックス = ほしゅせき 捕手席
 バッターズボックス = だしやせき 打者席や打席
 ネクストバッターズサークル = じだしやせき 次打者席

また、場所などの
 ほかの言い方も
 しょうかい 紹介します

ひと なまえ
人たちの名前

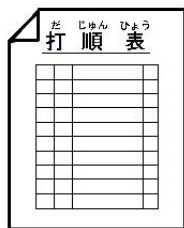






たとえば
このランナーは
さんるい
「3塁ランナー」
といいます

また
ランナーをベースと
あなまえ
合わせた名前で
いうときがあるんだ

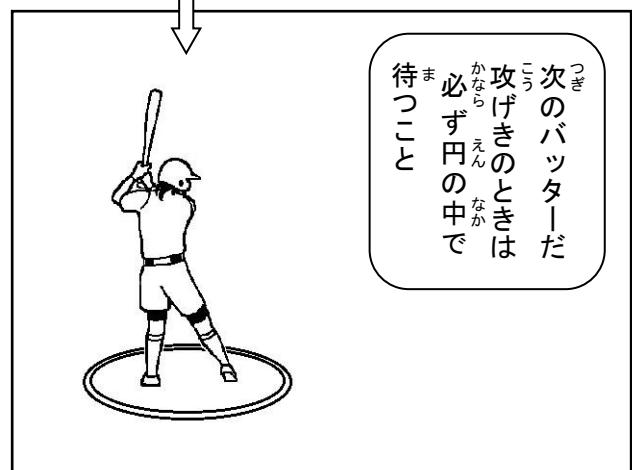
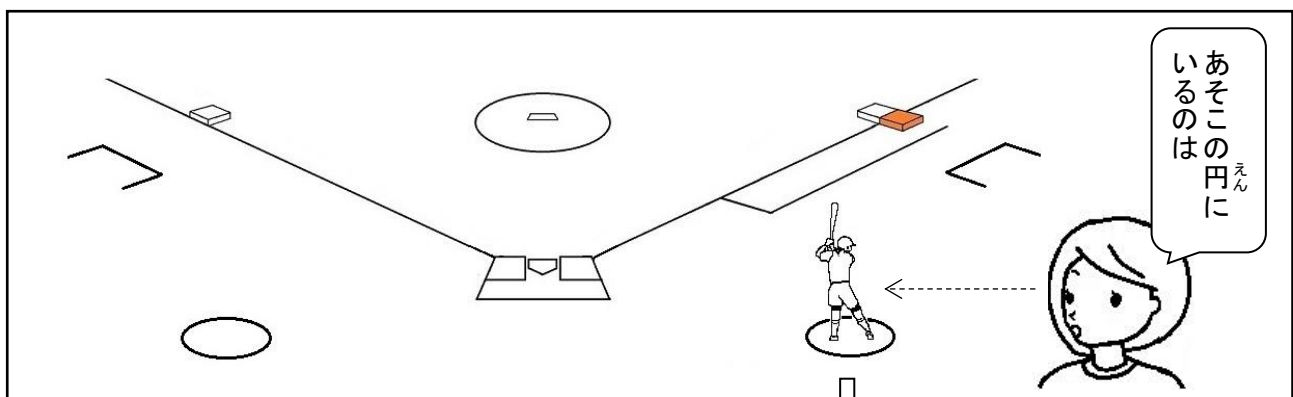
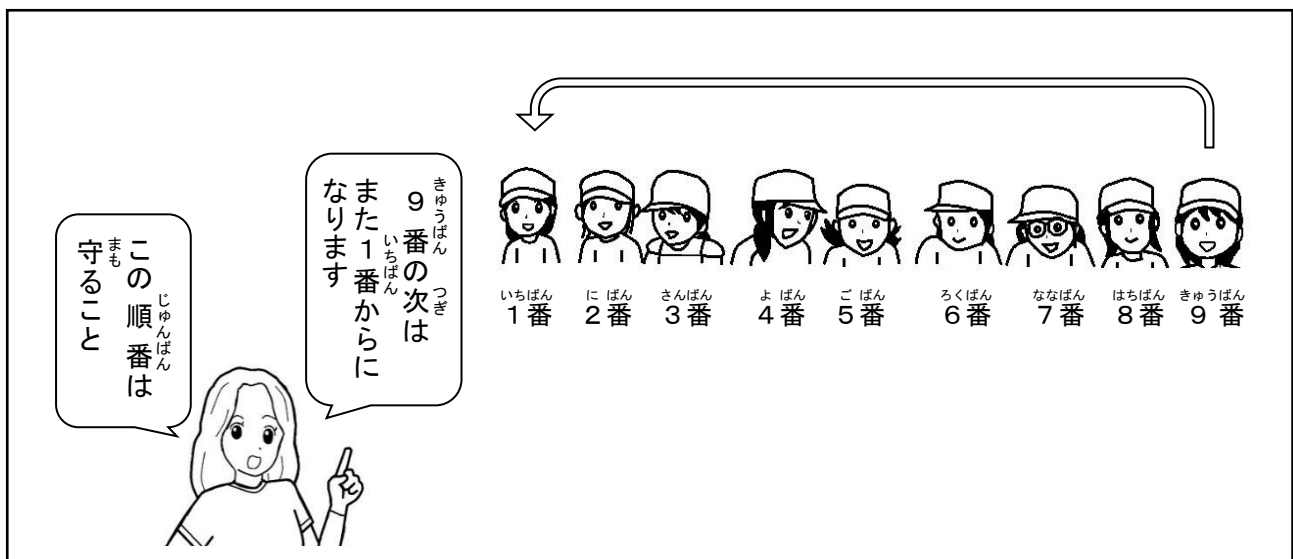
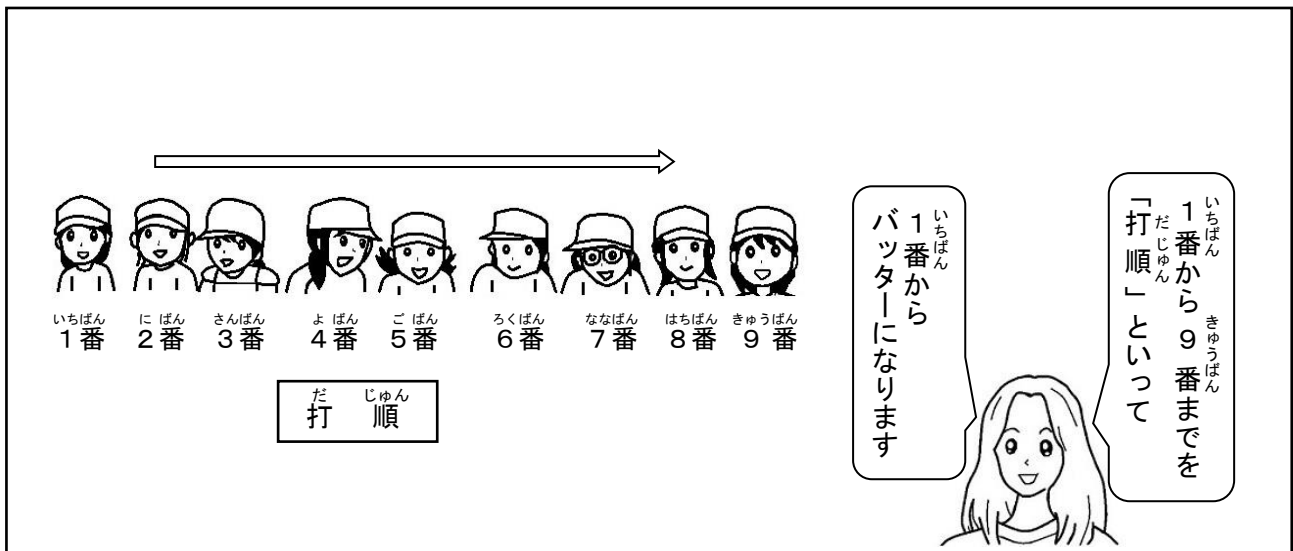


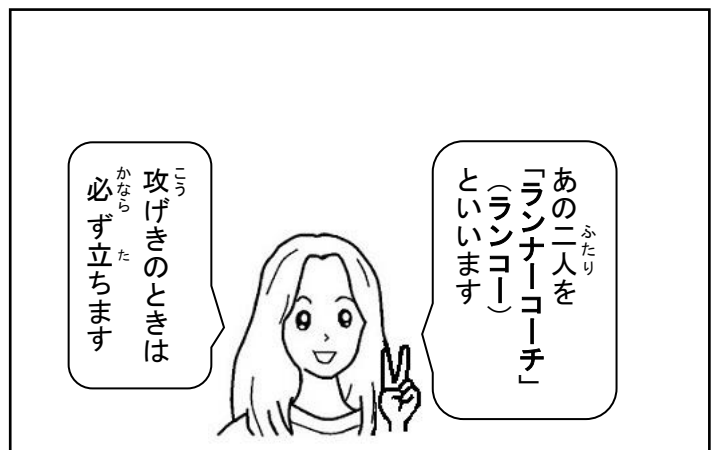
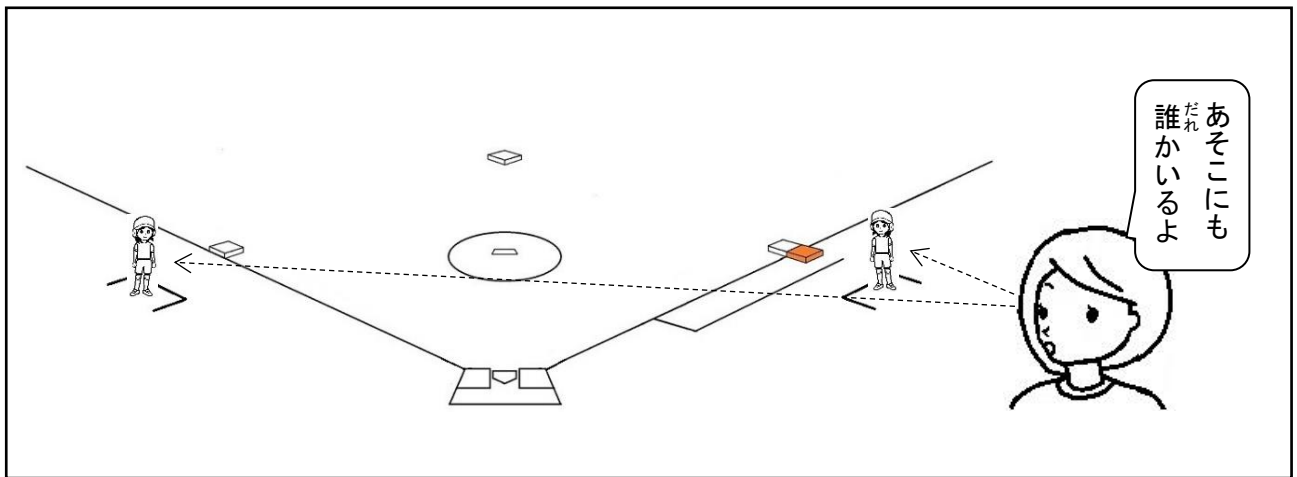
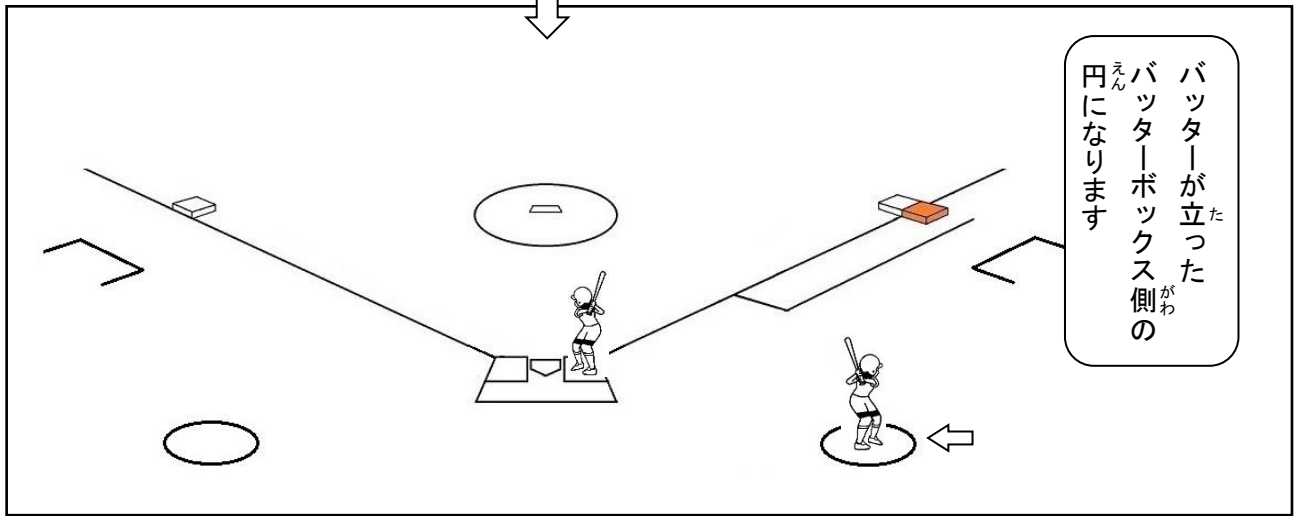
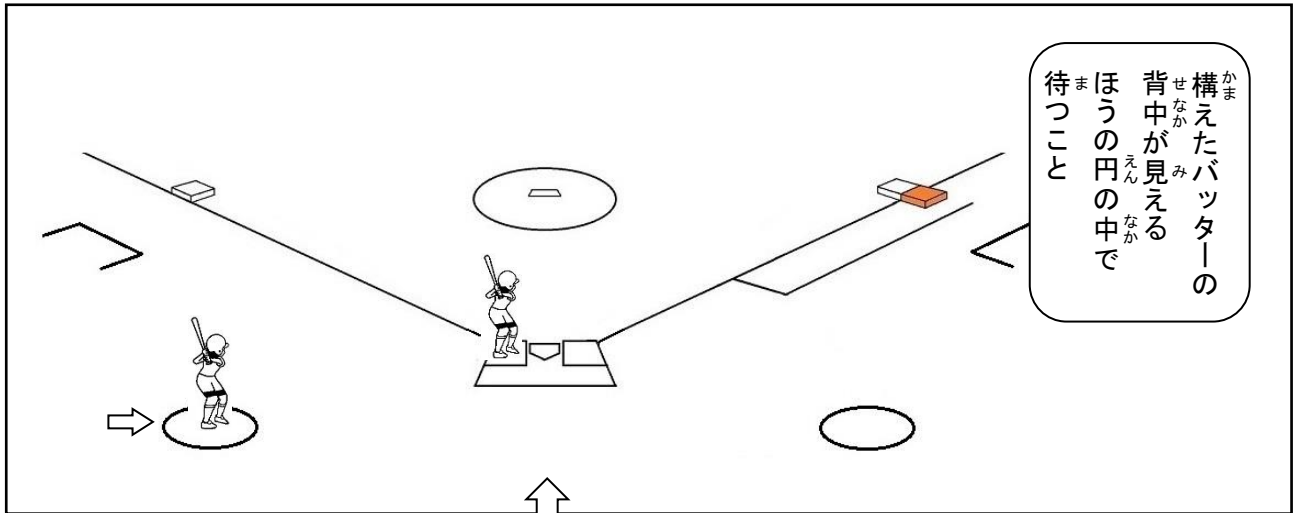
しあい まえ
試合の前に
チームでバッターの
じゆんばん き
順番を決めるんだ

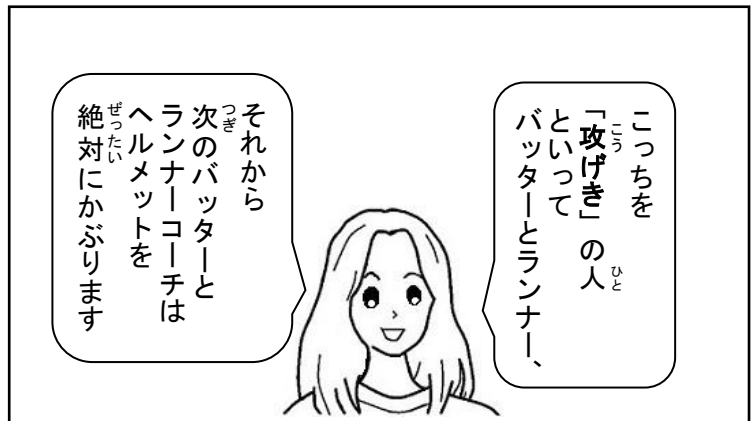
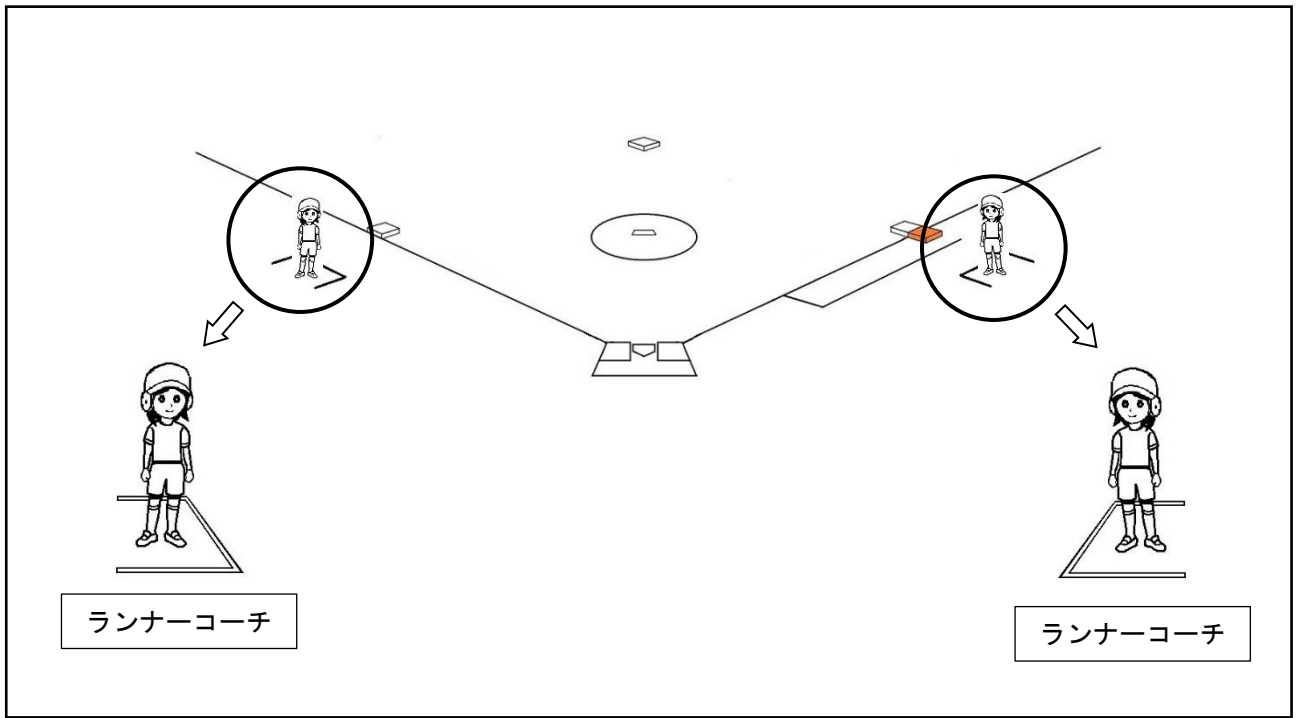


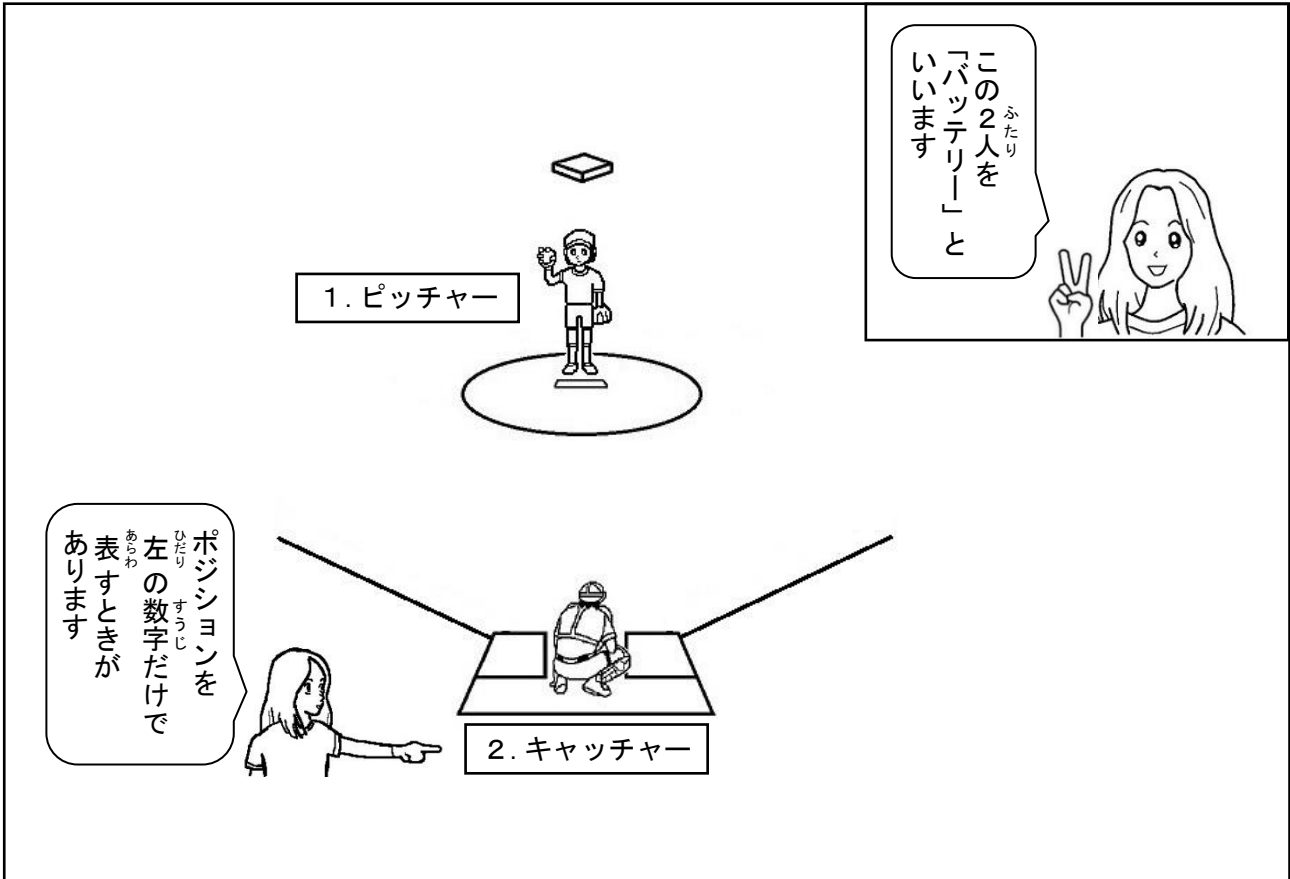
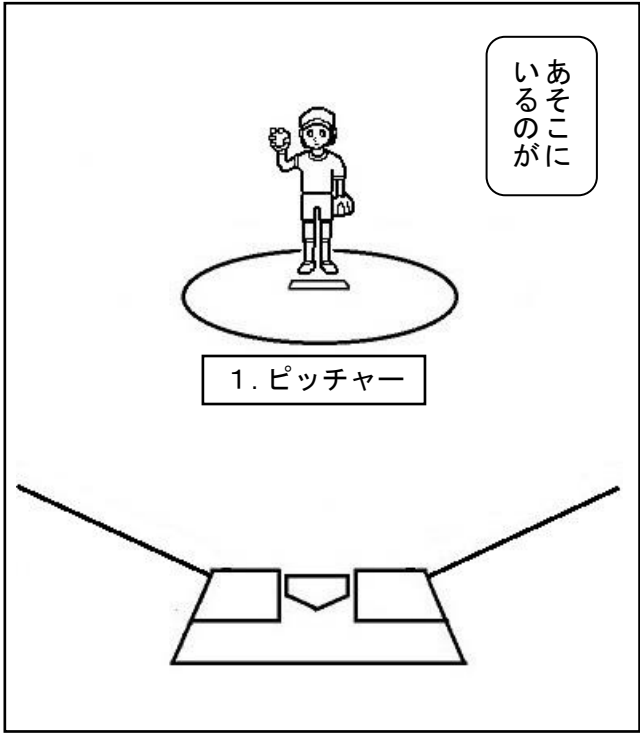
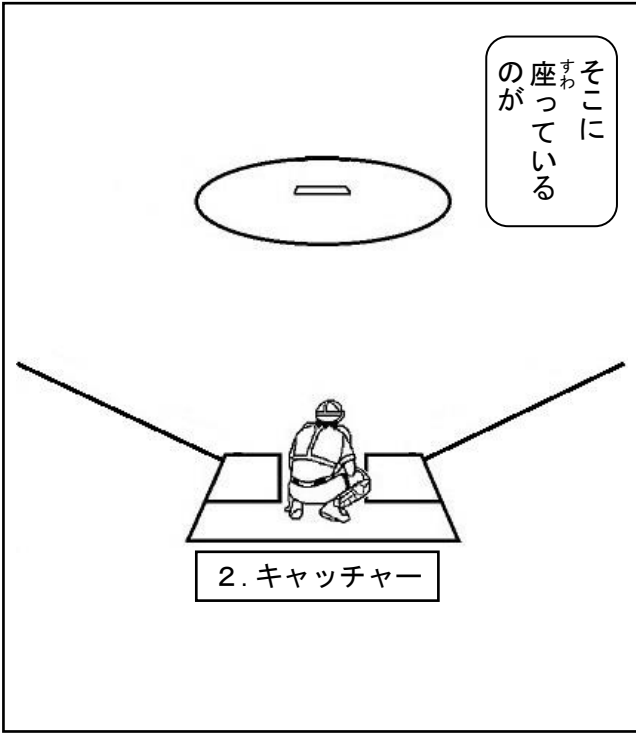
さっきいた
バッターには
だれ
誰からなるの？

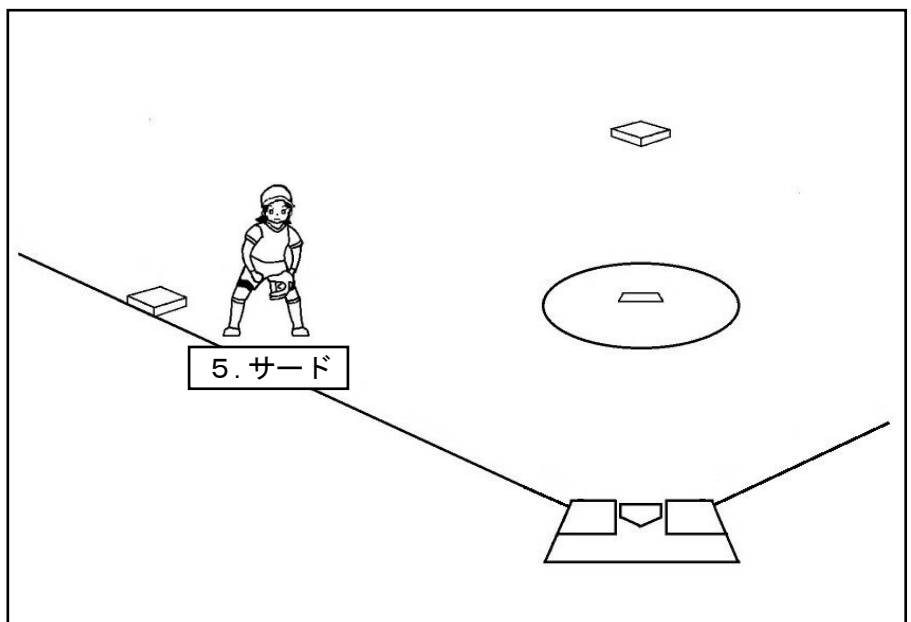
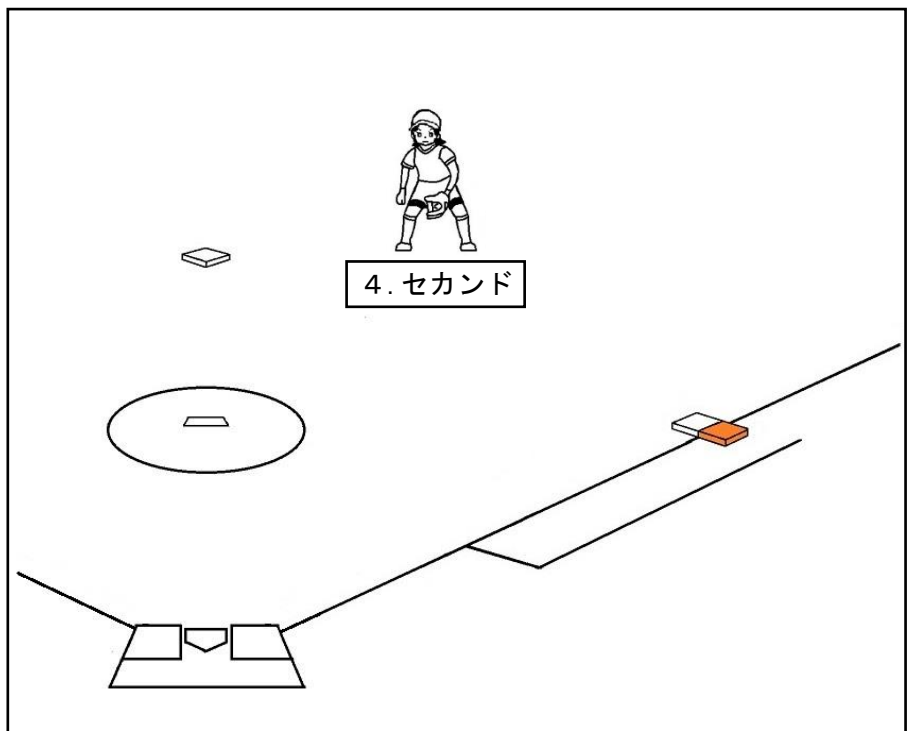
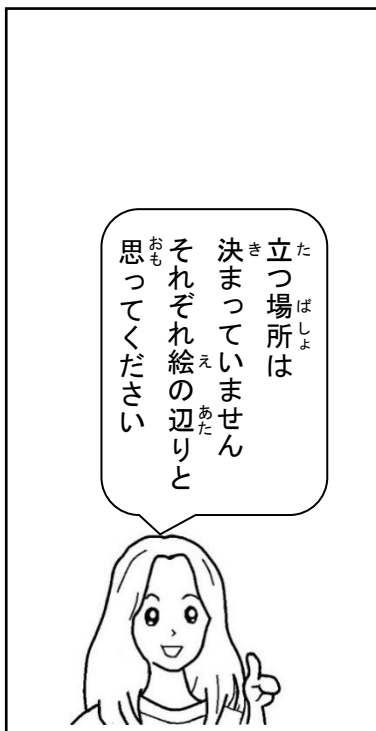
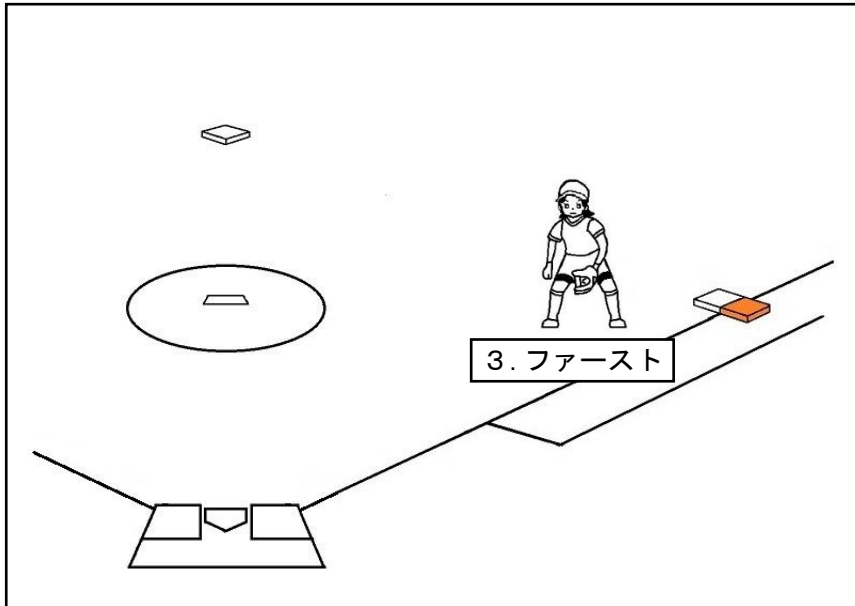


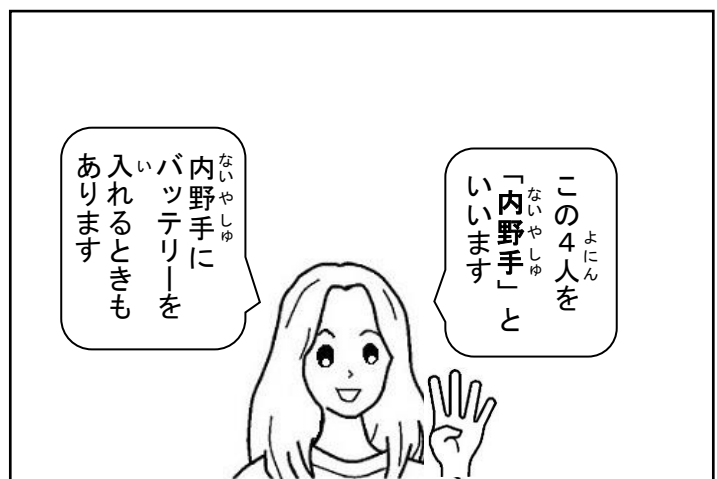
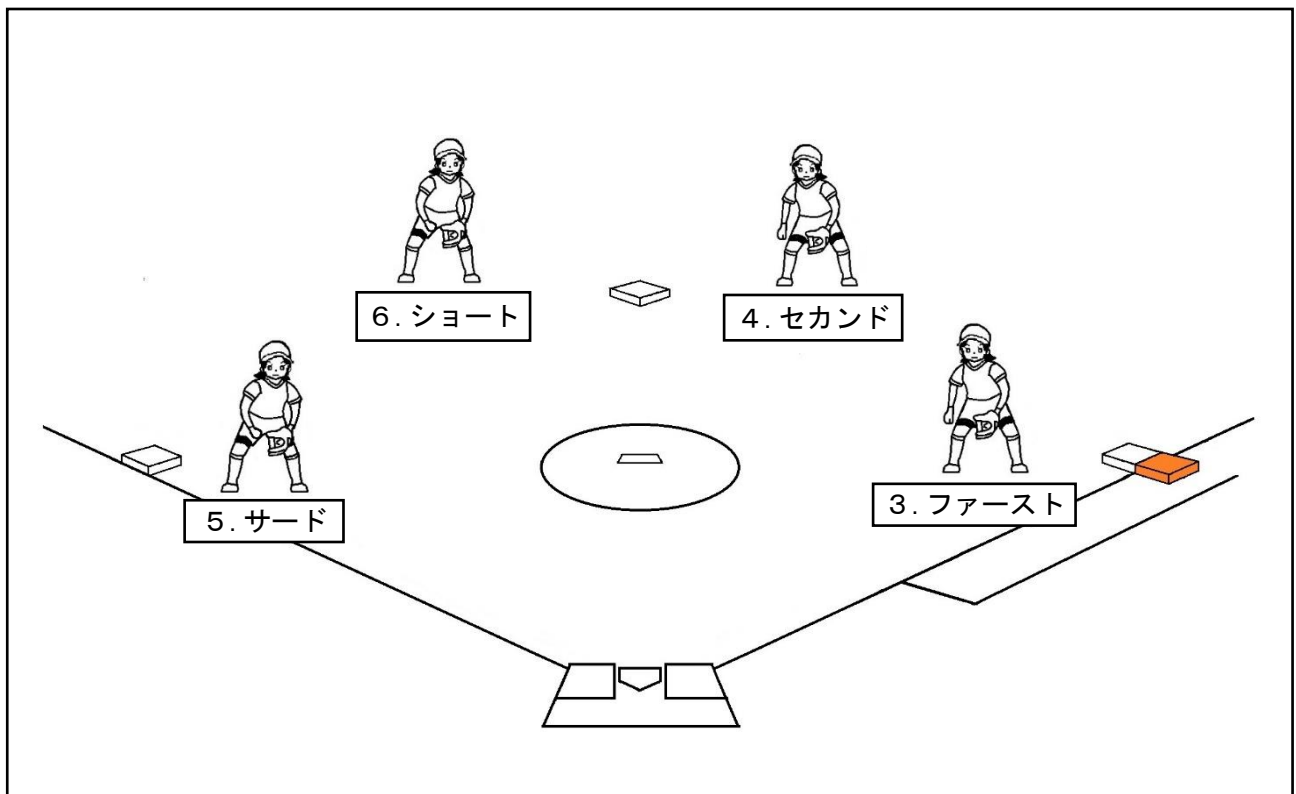
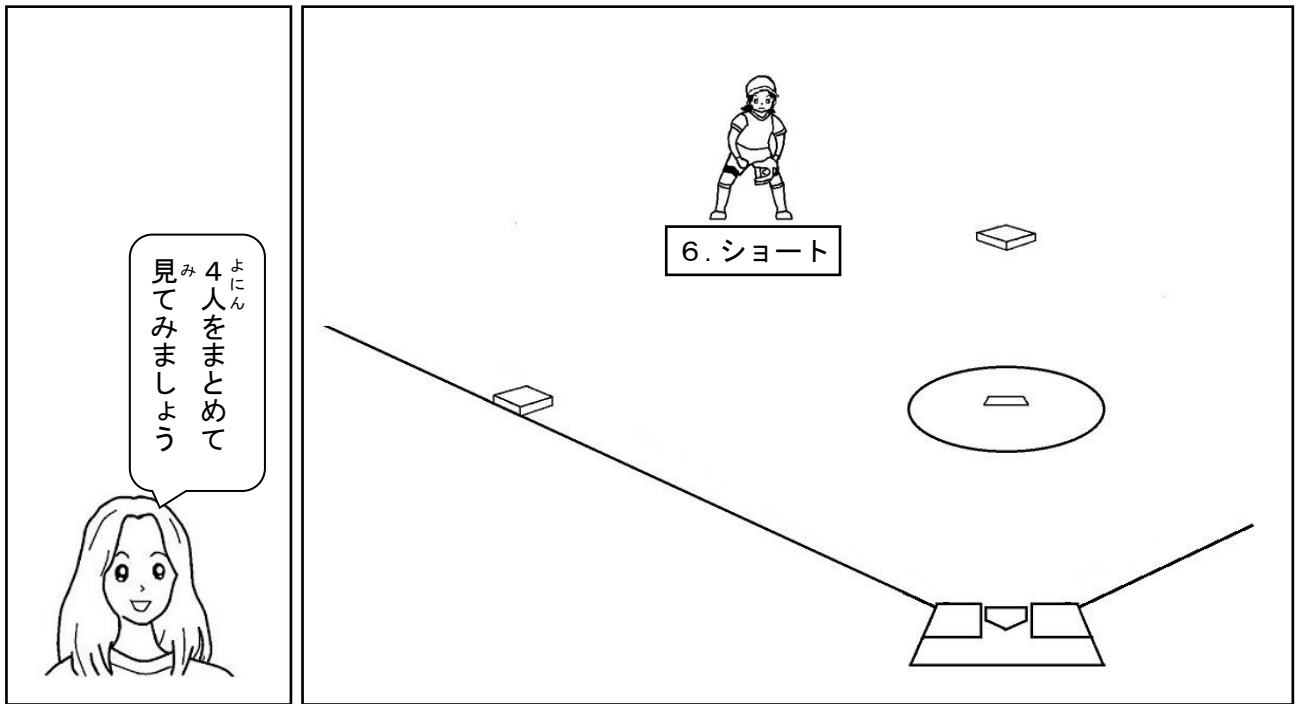


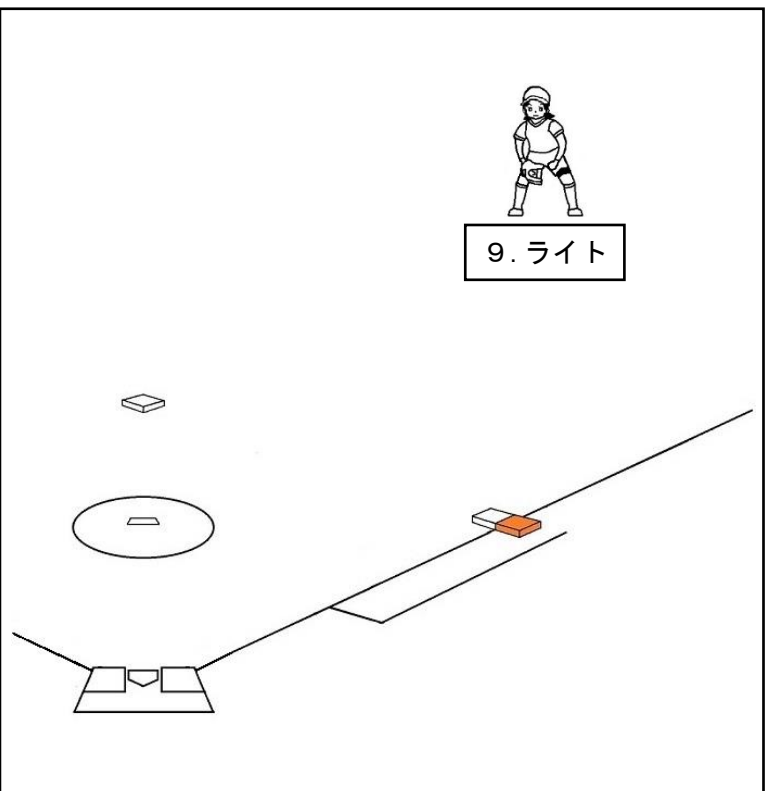
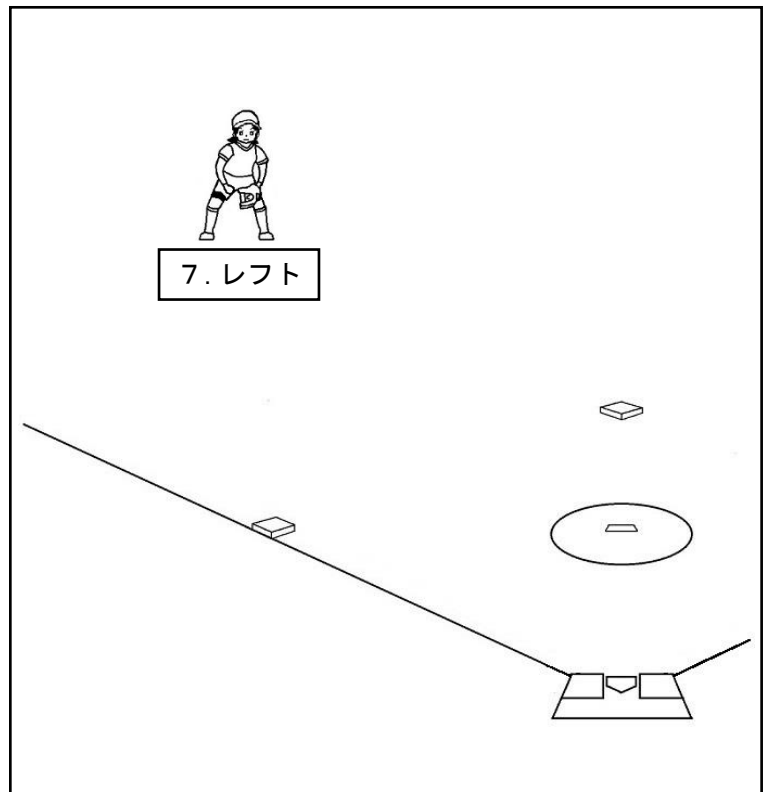
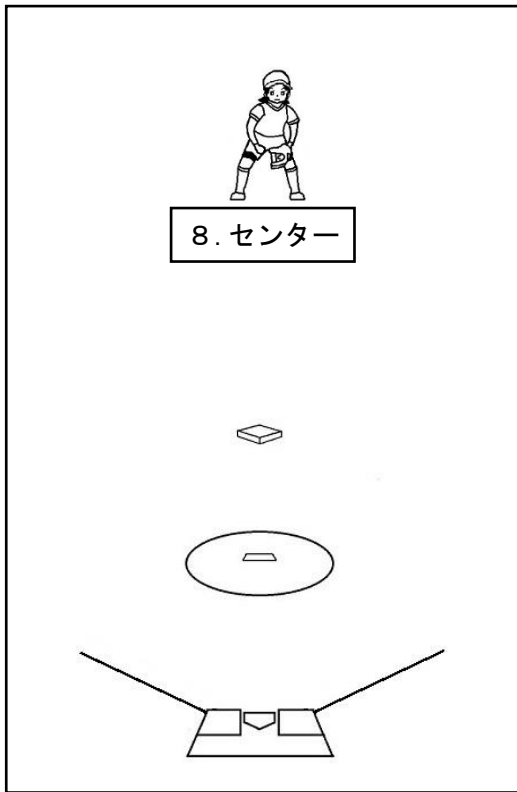


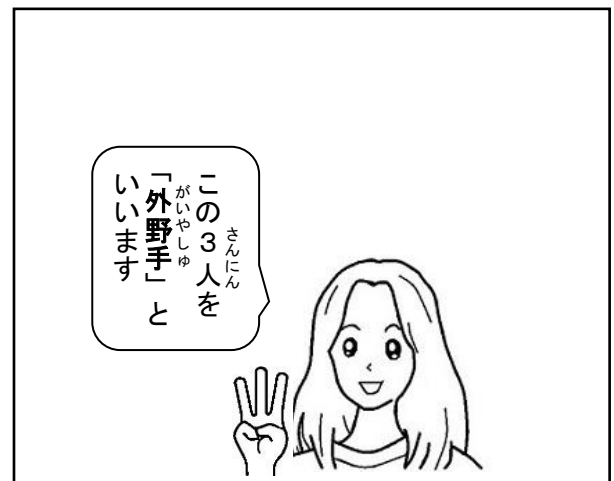
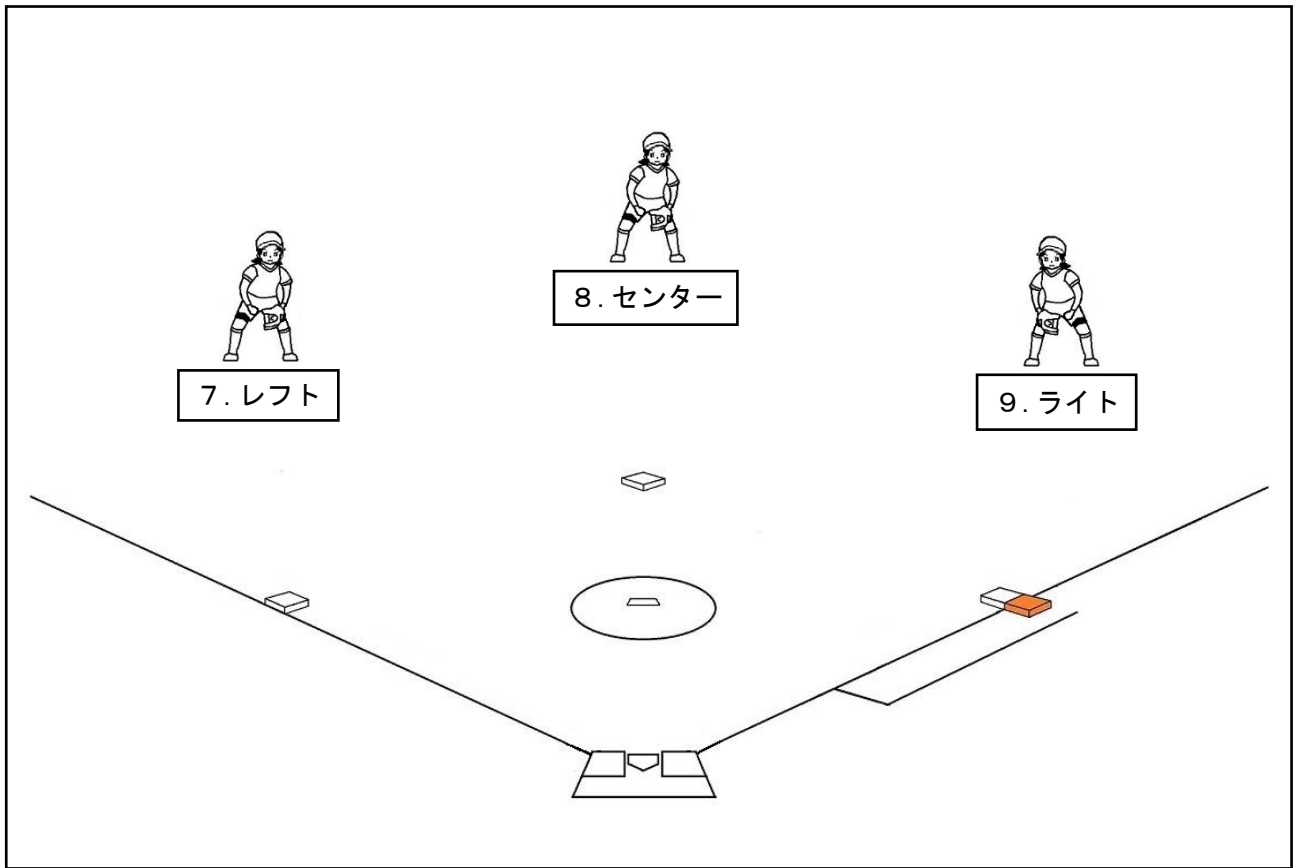


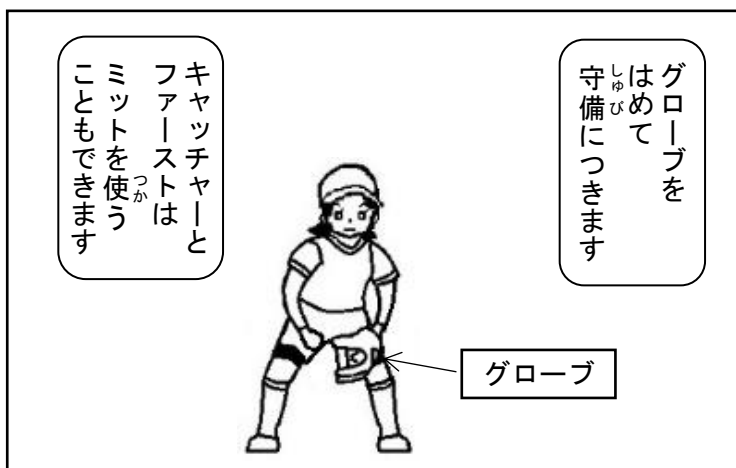
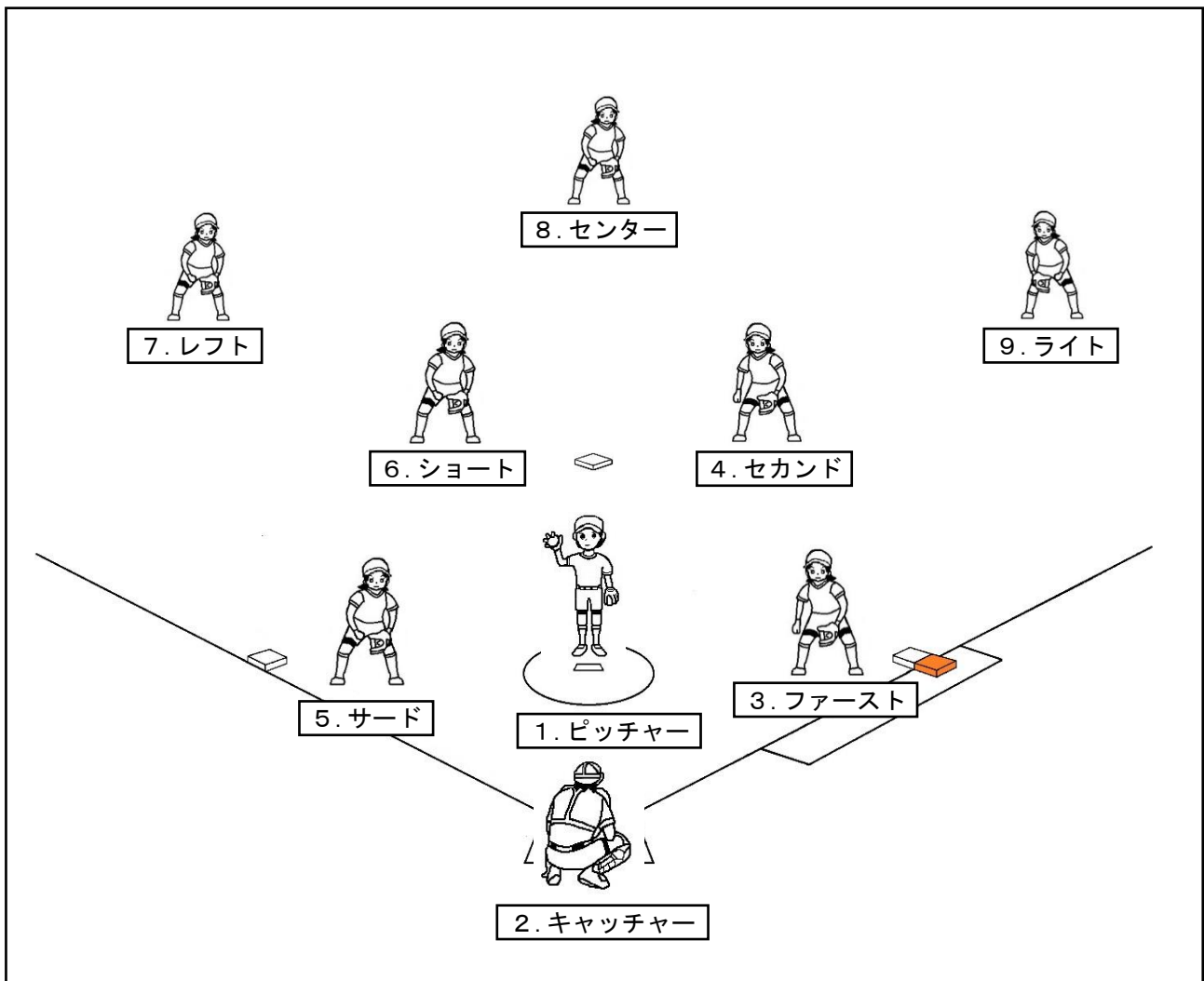


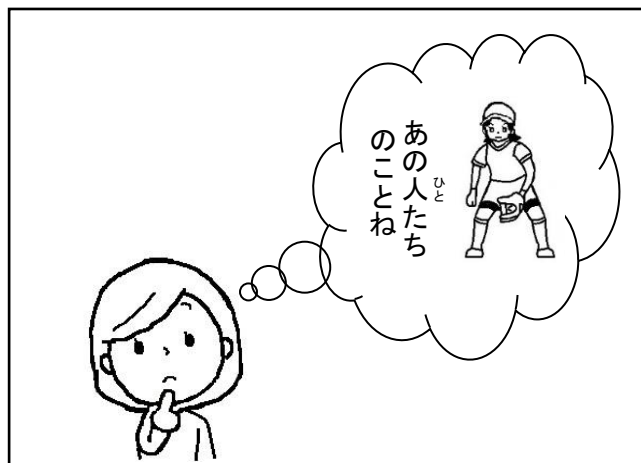
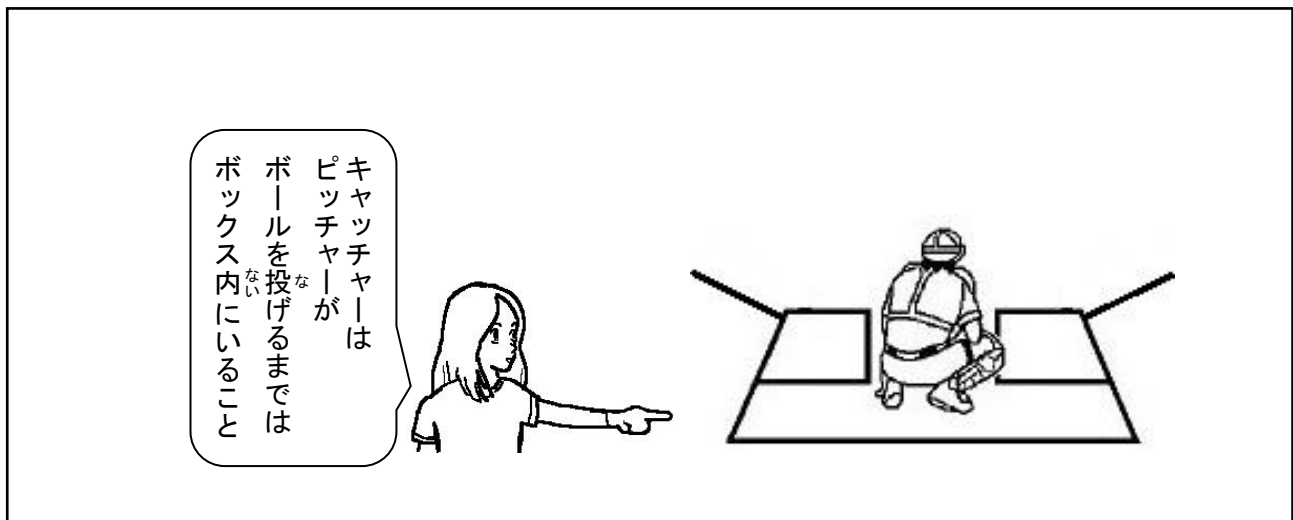
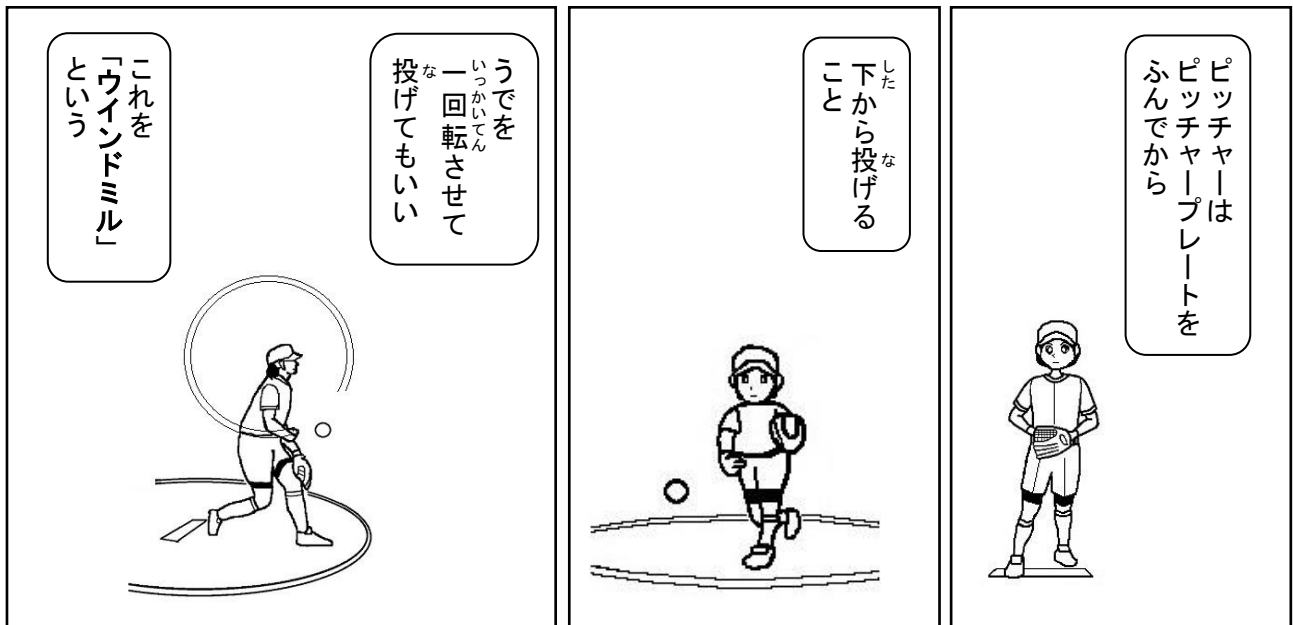


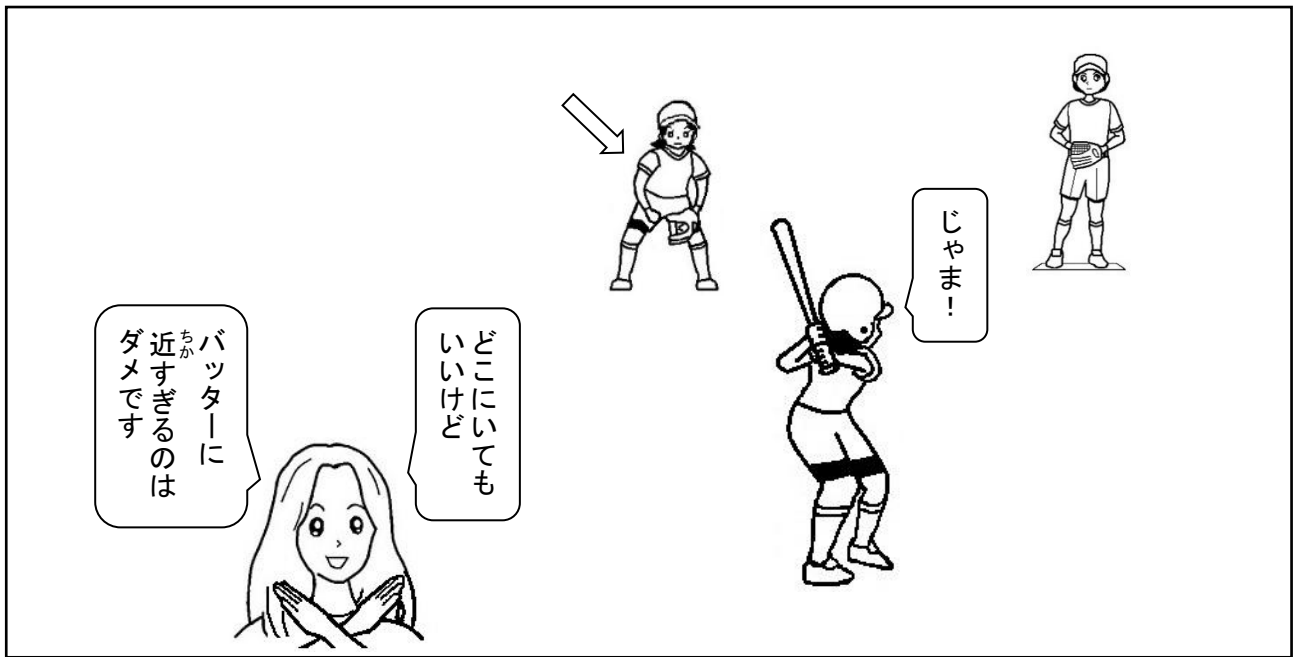














インフォメーション

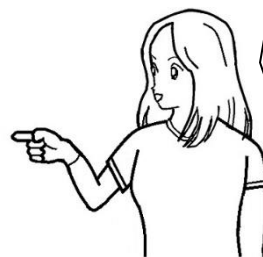
バッター = 打者 (だしゃ)
 ランナー = 走者 (そうしゃ)
 バッターランナー = 打者走者 (だしゃそうしゃ)

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

人の名前の
 ほかの言い方を
 紹介します

これは「バッグ」を「かばん」という言い方がある
 そんなイメージです

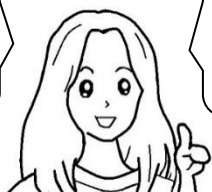


2. ^{し あい}試合について

し あい にんずう
試合の人数

打順は何番まで
ありましたか？

守備の人は
何人いましたか？

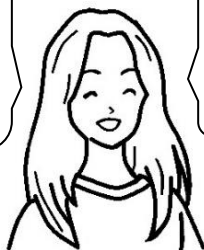


試合は何人で
するの？

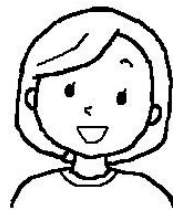


試合をするのに
9人以上は
必要です

ピンポーン！



9人で試合を
するんだ



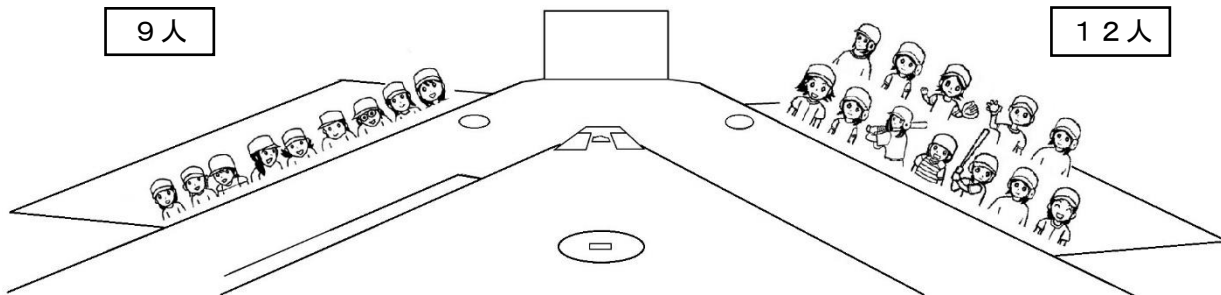
守備の人は
9人いました
打順は9番まで
あつたから

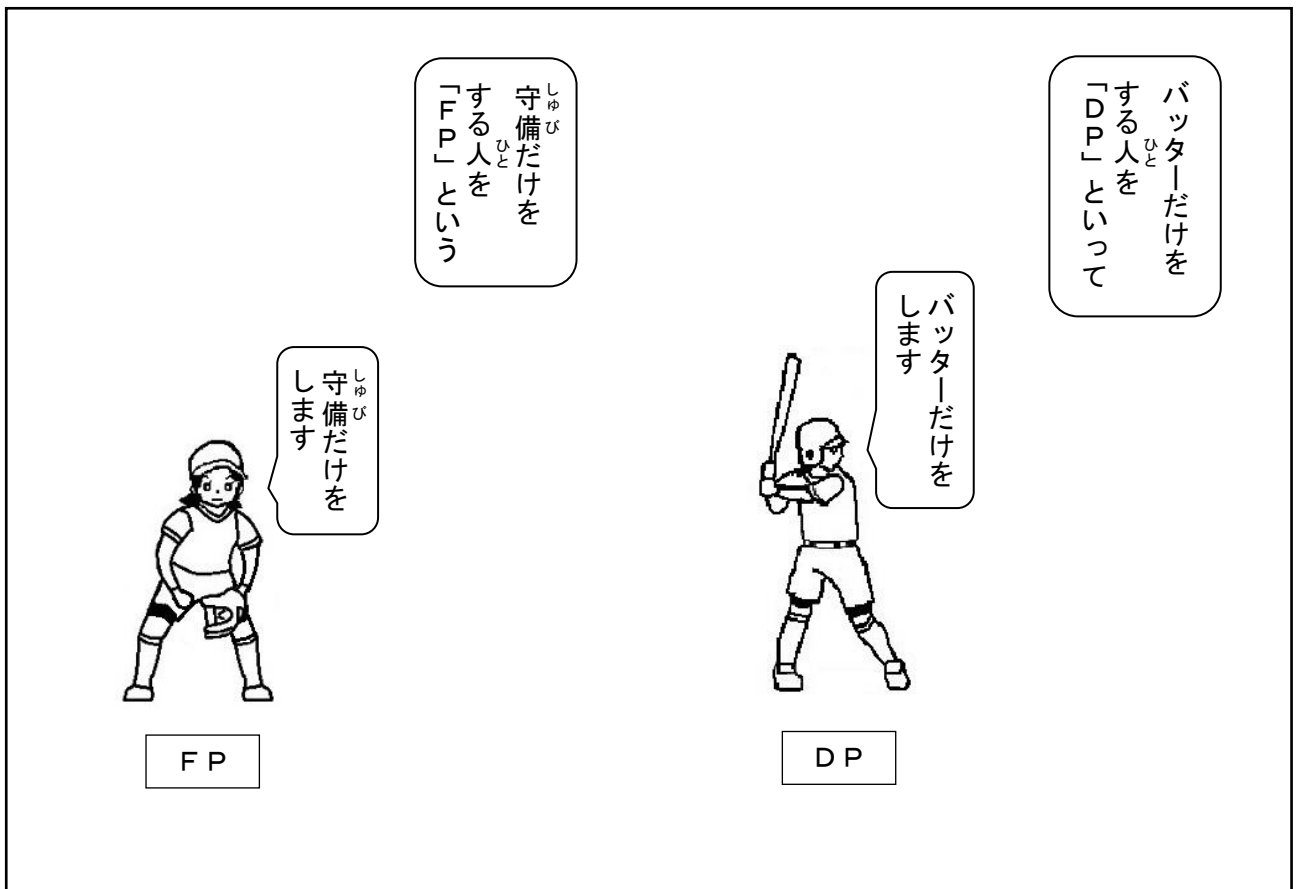
9人だと
試合はできるけど
交代できる
人はいません

試合に出ることが
できるのは
ベンチにいる人です

9人

12人





試合の時間

次のように
決められている



試合の時間は
どうなっているの？



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

それと上の表を
「スコアボード」と
いいます



上の試合は
「Aチーム」の
勝ちですね

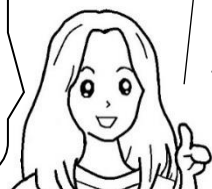
そのときに
合計の点が
多いチームの
勝ちだ



試合は
「攻め」と「守備」を
交替して七回までする

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

七回、点差や時間で
終わりにする回を
「最終回」と
いいます



それについては
後編で見ますが

決められた
時間で終わる
試合もある



点差が大きく
なったときに
終わる試合や

し あい すす かた 試合の進み方

せんこう
先攻

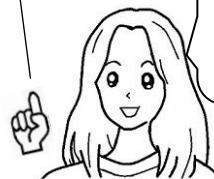
チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム								
Bチーム								



これを
せんこう
「先攻」と
いうんだ

チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム								
Bチーム								

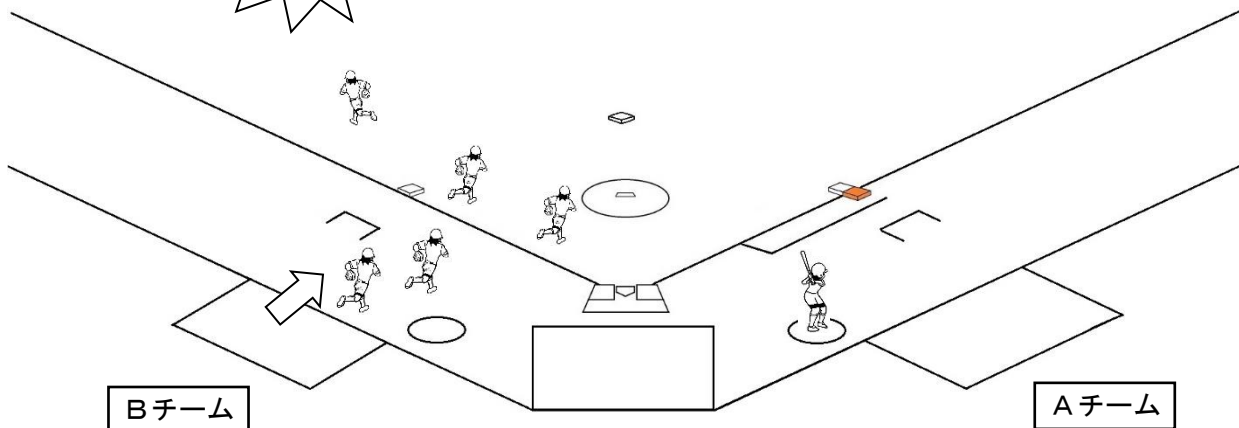
うえ
上のチームが
さき
先に攻めきです



しあいの
試合の
はじめは
ここからです



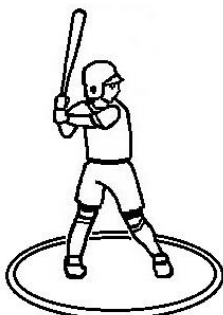
だから
Bチームが
グラウンドに
でて



Bチーム

Aチーム

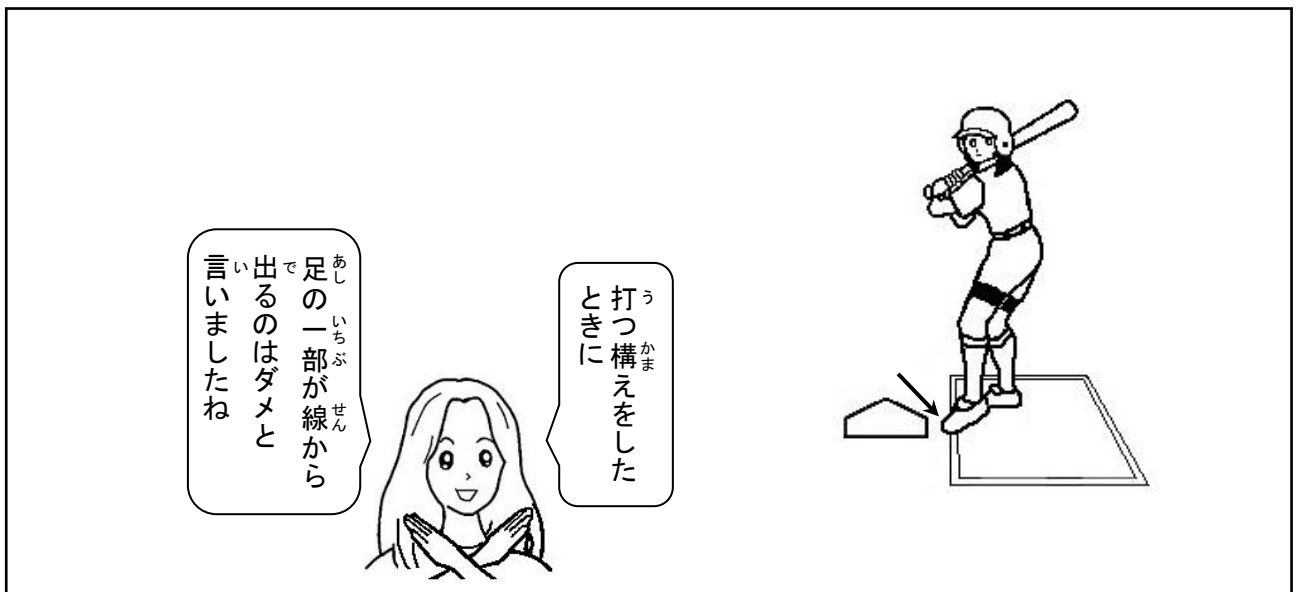
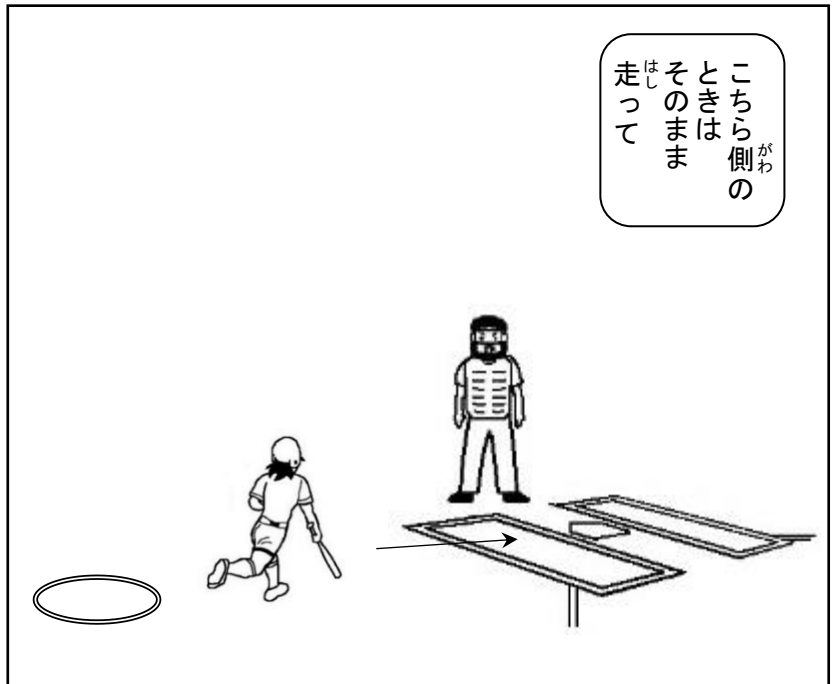
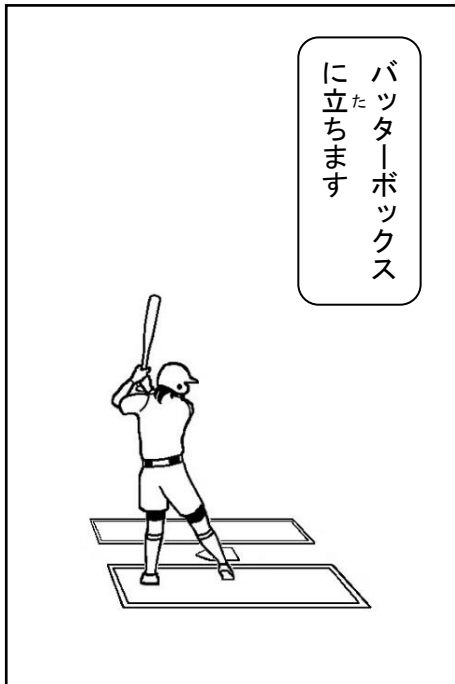
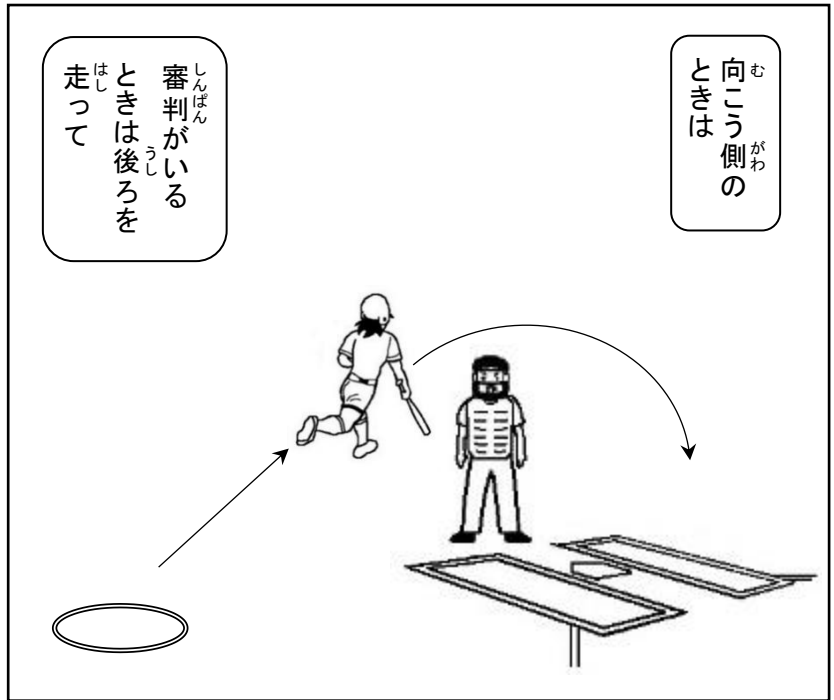
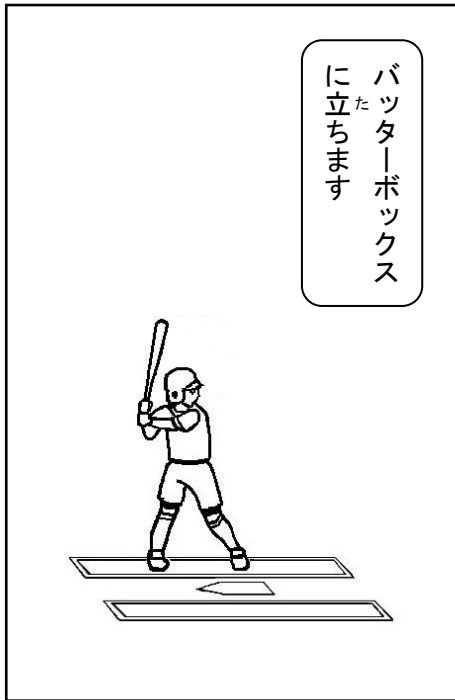
そのときは
ネクストバッター
サークルから

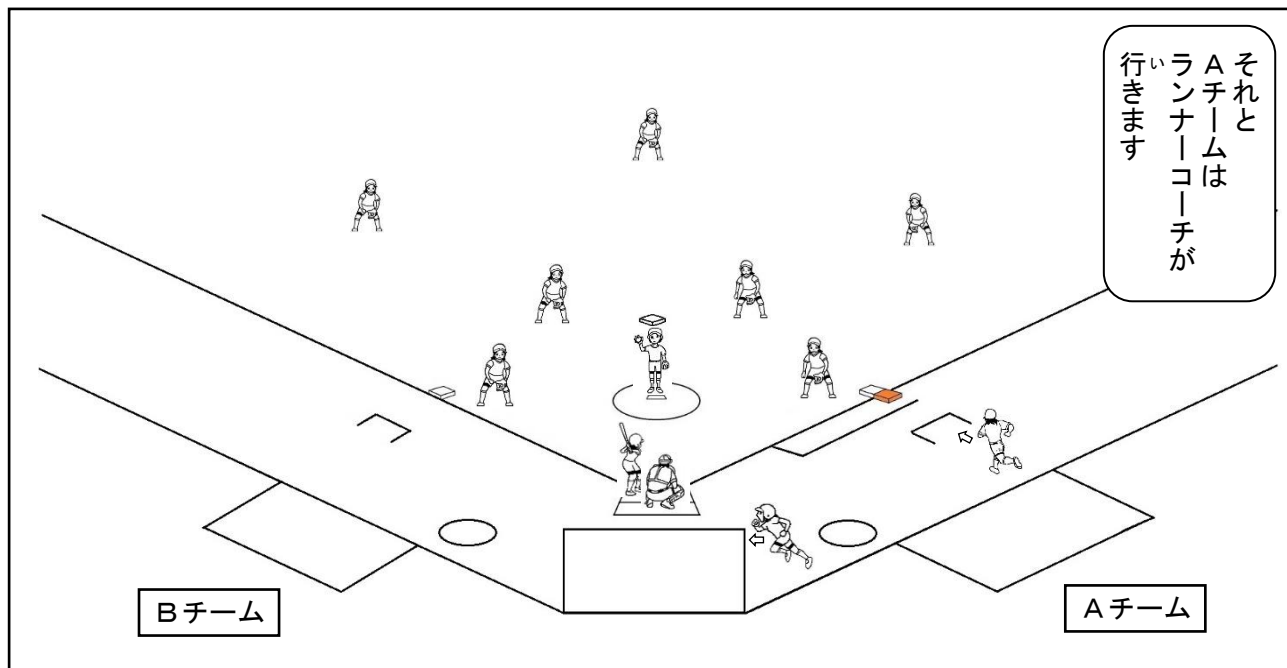


Aチームの
だじゅん いちばん
打順の1番が
バッターになります

それぞれの
しゅびいち
守備位置に
ついて







チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム								
Bチーム								

おもて 表

ウラ

また それぞれの回 (かい) の上 (うへ) を「表」 (おもて) 下 (した) を「ウラ」 (うら) といいます

ここを Aチームから見ると 一回表 (かい) の攻 (こう) げき

Bチームから見ると 一回表 (かい) の守 (まも) 備 (び) (守り) といひます

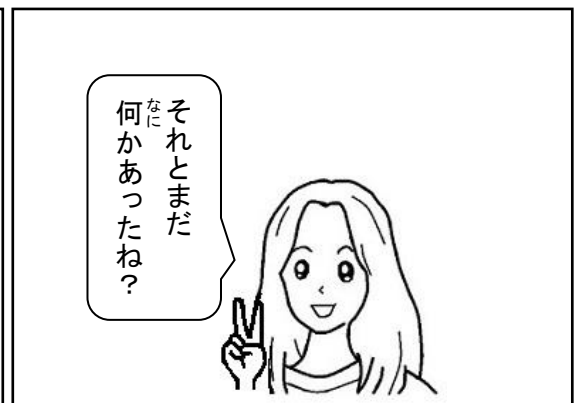
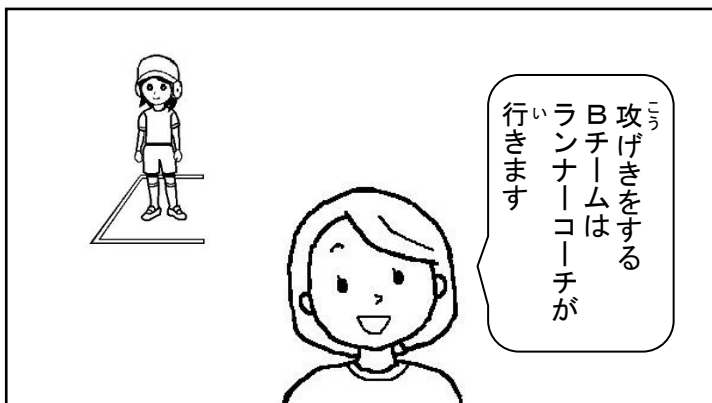
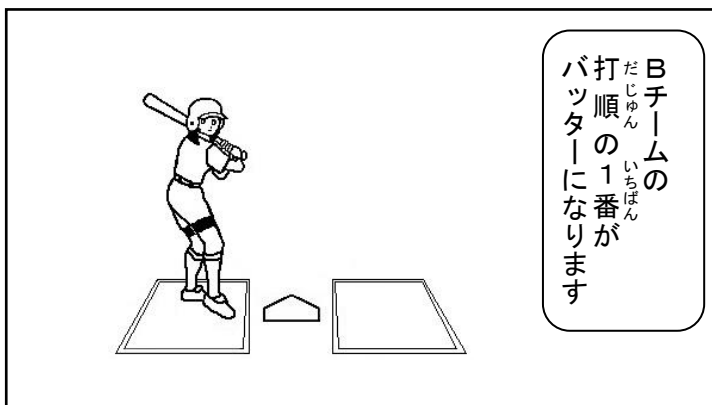
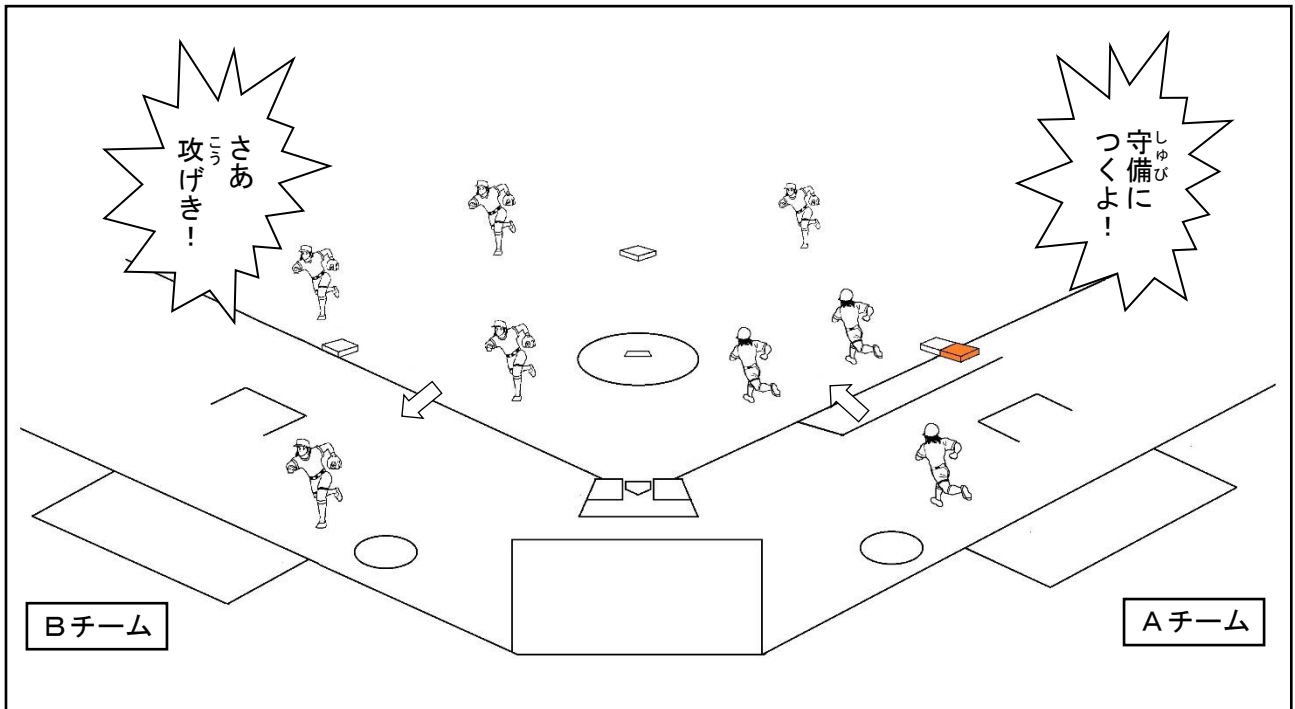
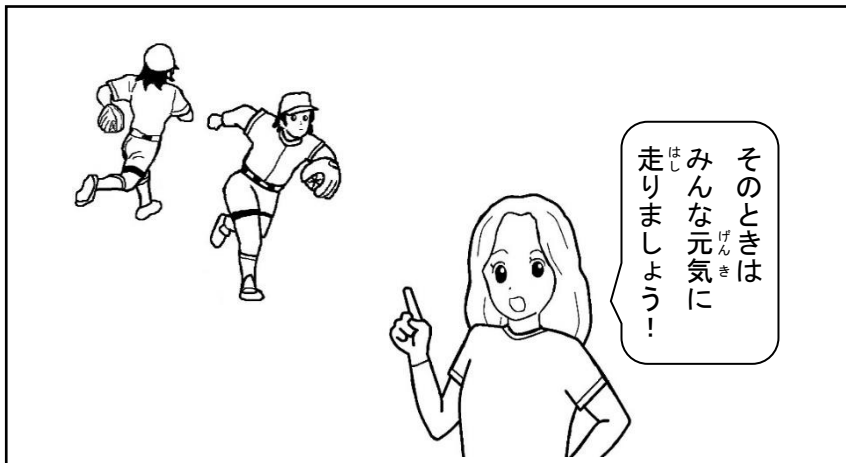
こちらを「後攻 (こうこう)」というんだ

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

こうこう 後攻

一回表 (かい) の攻 (こう) げきが終わ (お) った次 (つぎ) は

一回表 (かい) の下 (した) のチームが攻 (こう) げきになります

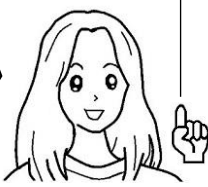




また
攻^{こう}げきと守^{しゅ}べいを
交^{こう}替^{たい}する

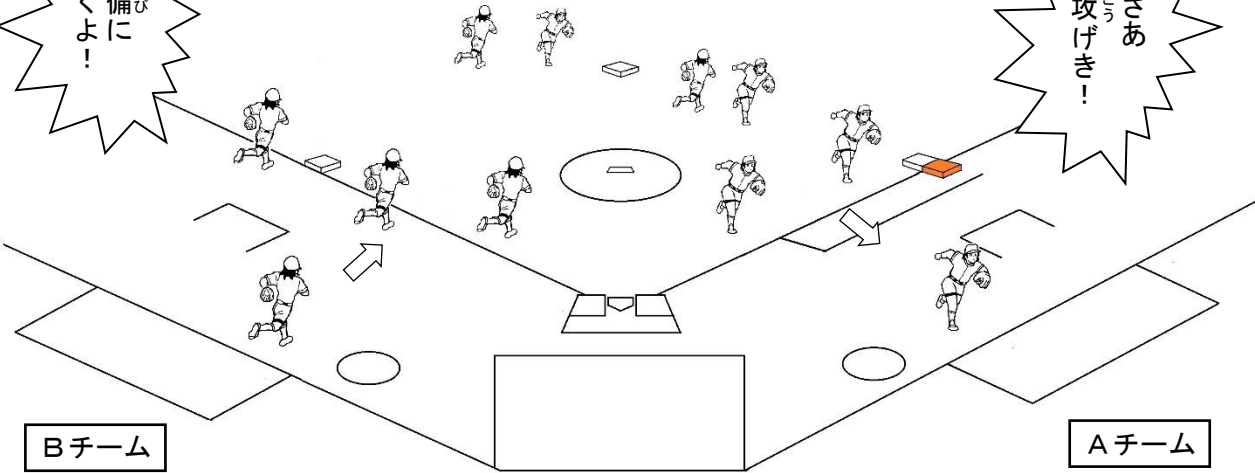
チーム名	一	二	三	四	五	六	七	計
Aチーム	0	0						
Bチーム	0	0						

二回表になって
Aチームが
攻^{こう}げきになります



一回ウラの
攻^{こう}げきが
次^{つぎ}は終わると

守^{しゅ}べい
につくよ!



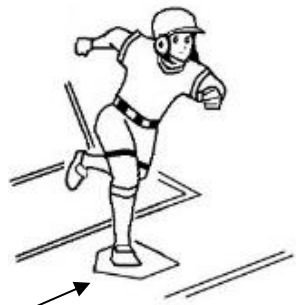
さあ
攻^{こう}げき!

Bチーム

Aチーム

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

攻^{こう}げきのときに
ランナーが
ホームベースを
ふむと点になる

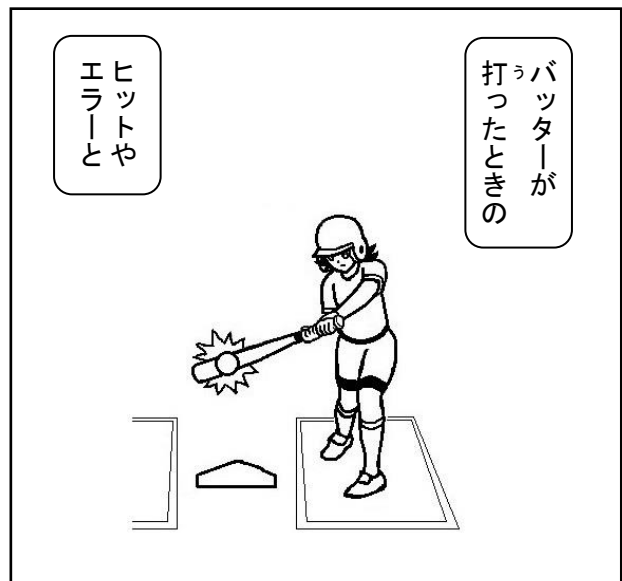
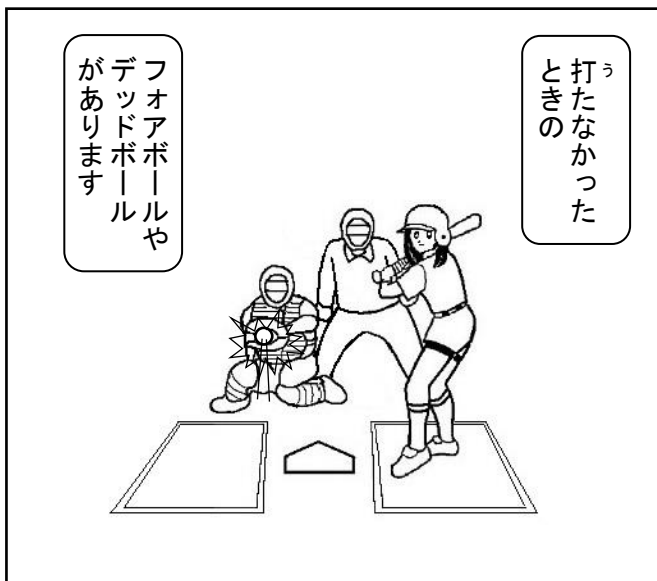
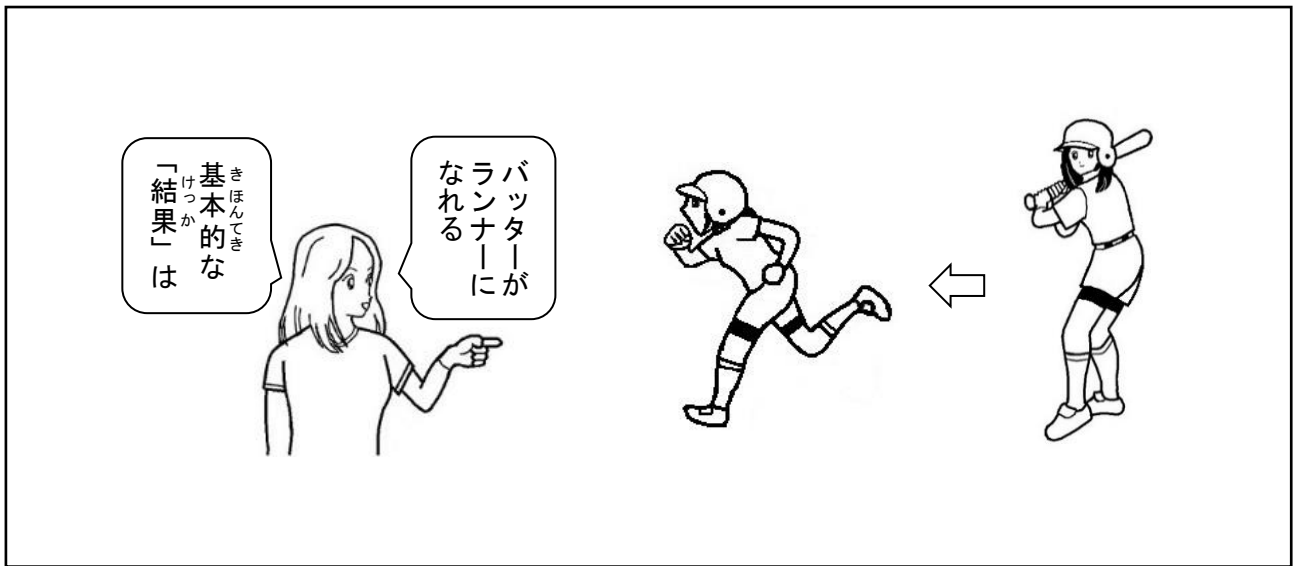


二回からは
攻^{こう}げきをする
チームの
バッターは

前の回で
終わった人の
次の打順からです

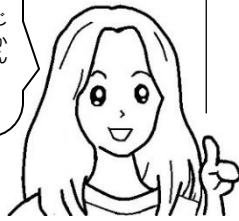


まへ
かい
の
かい
で
お
ひ
と
の
だ
じ
ゆ
ん
か
ら
で
す



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

ななかい
七回か、時間
お七回か、時間
さいしゅうかい
「最終回」と
いいましたね



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

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

それが
ソフトボールの
試合だ



こうして
攻めきと守備の
交替をくり返す

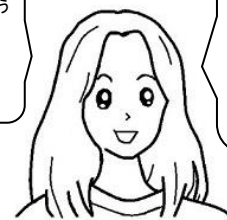


こう
攻めきと守備の
交替をくり返して
試合をするのか

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



ウラの攻めきは
ありません



さいしゅうかい
その最終回の
表が終わりつて後攻が
勝っているときは

どうなると
その交替に
なるの？



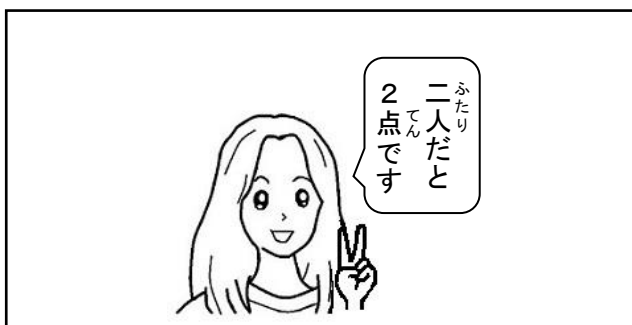
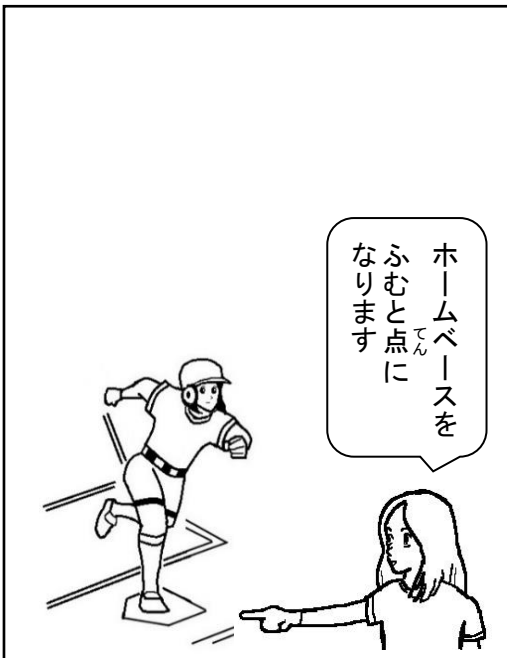
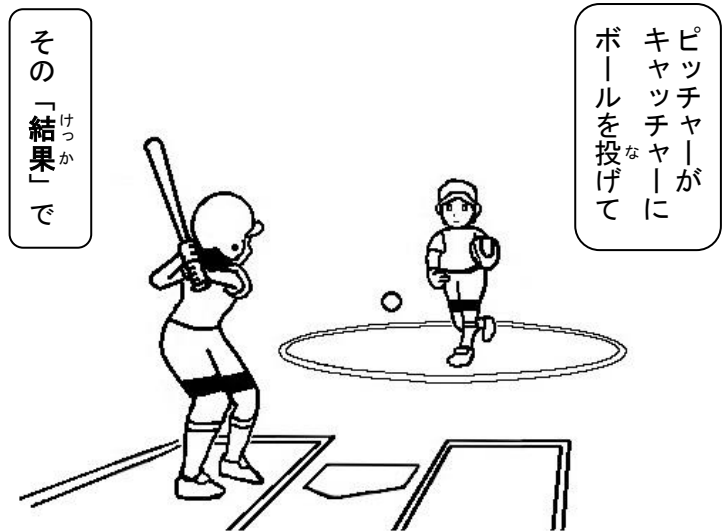
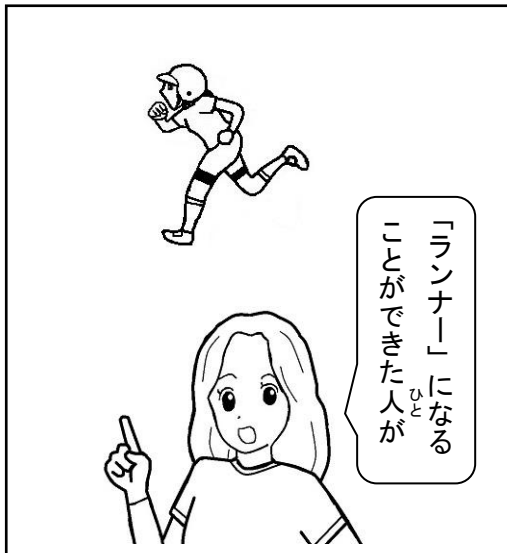
「アウト」って
何？

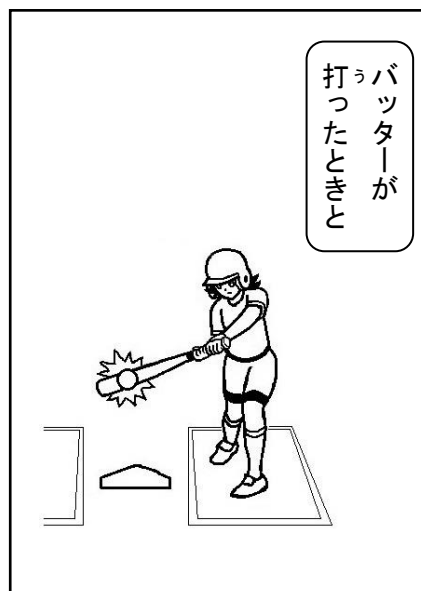
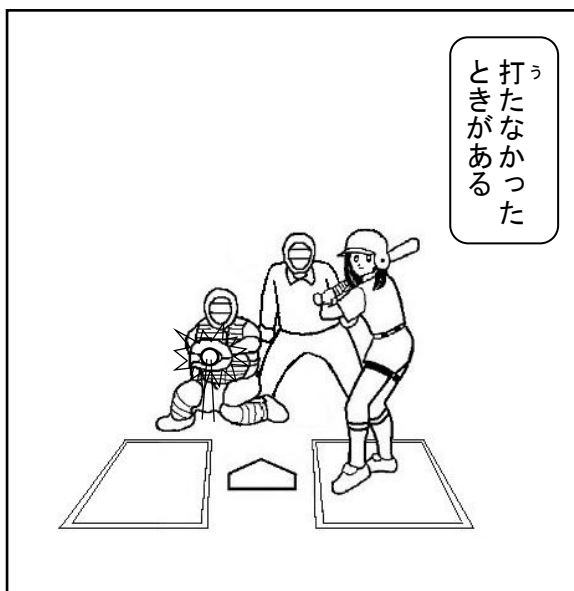
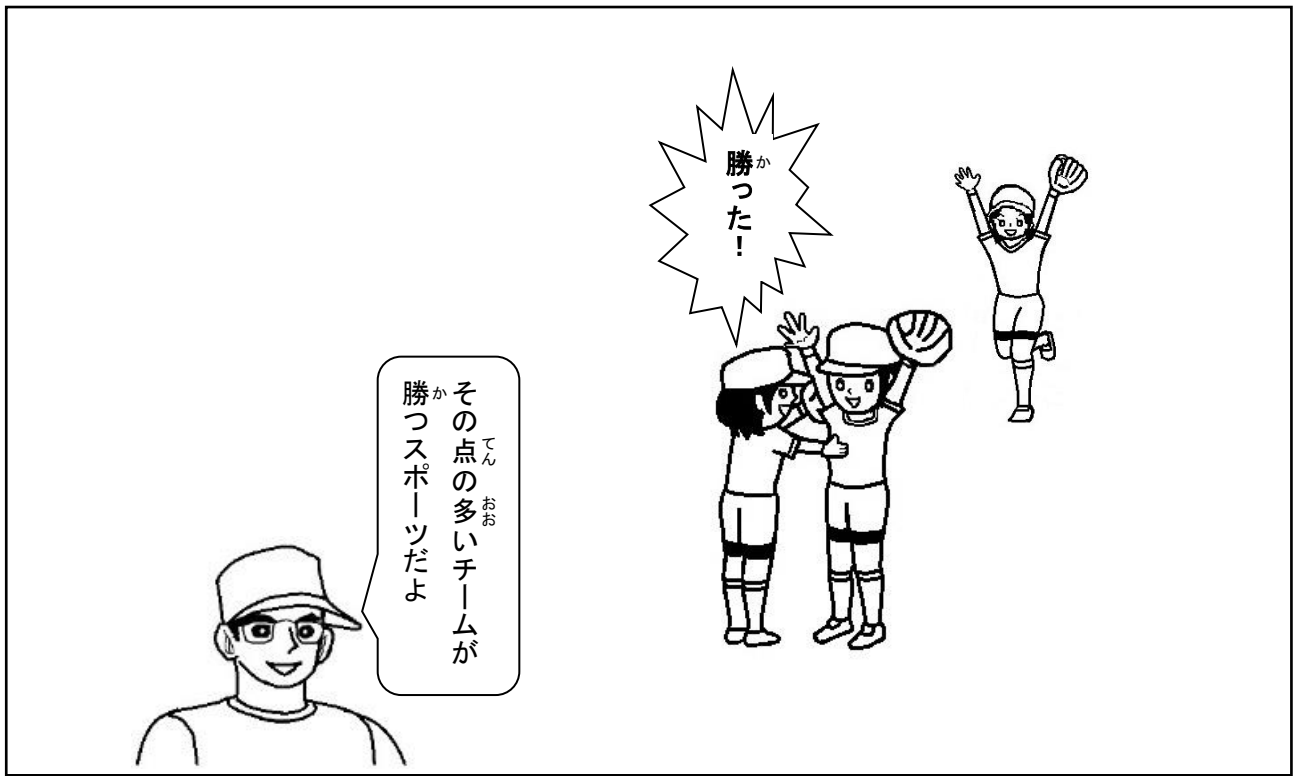
「スリーアウト
チェンジ」だ



「アウトが三つ」
になると
交替をする

3. 「アウト」と「セーフ」

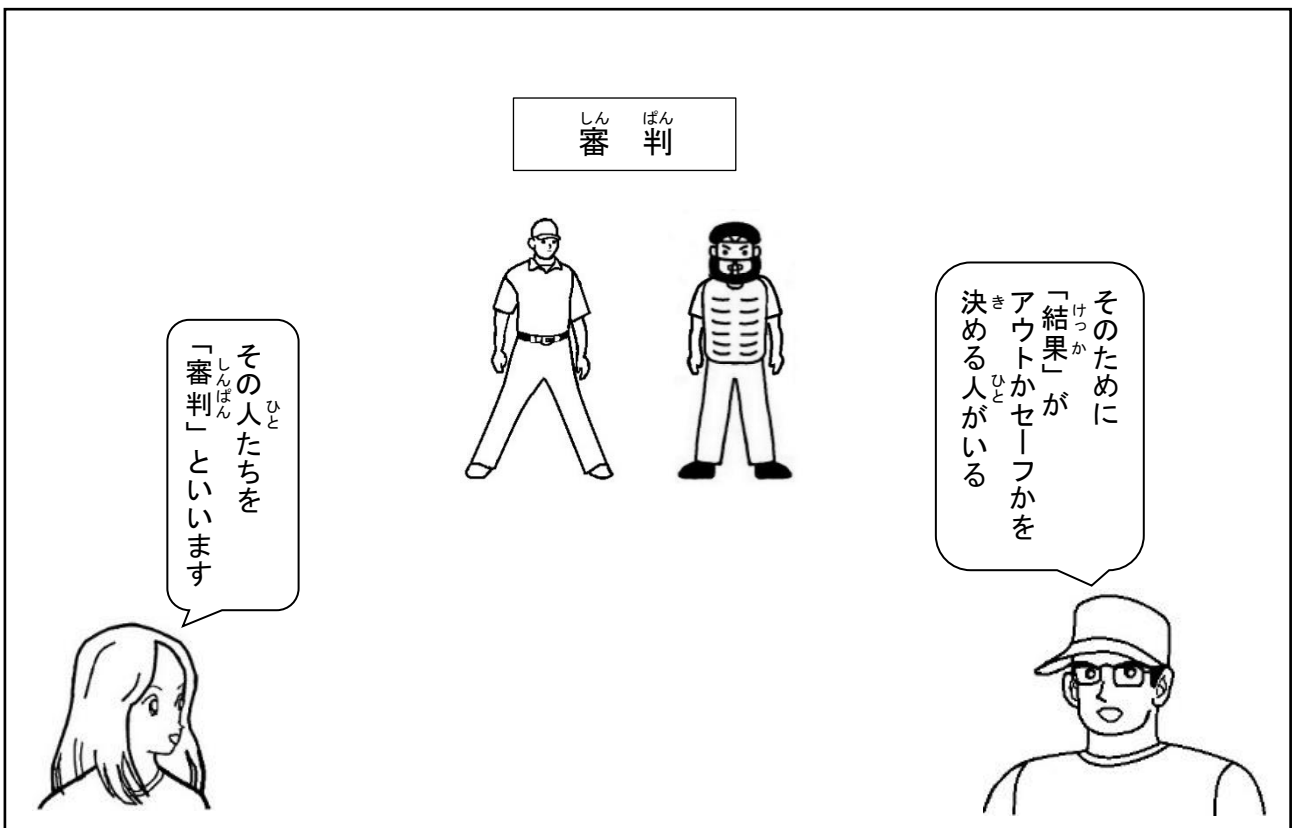
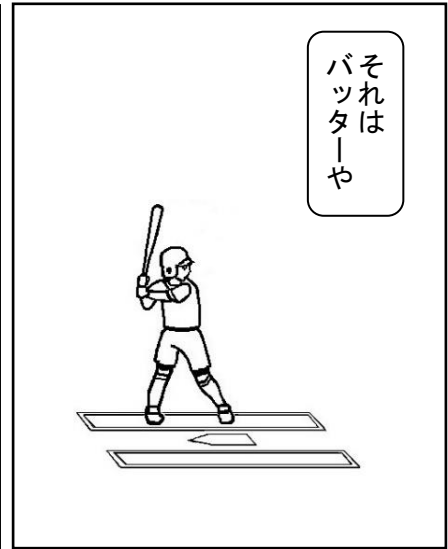
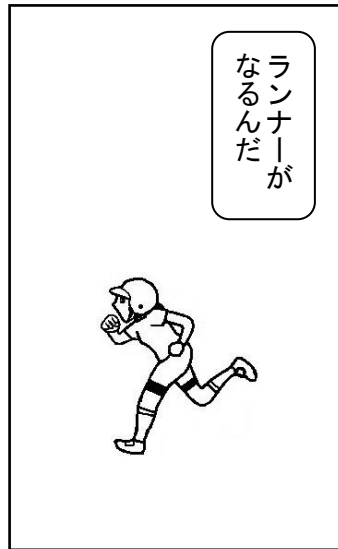
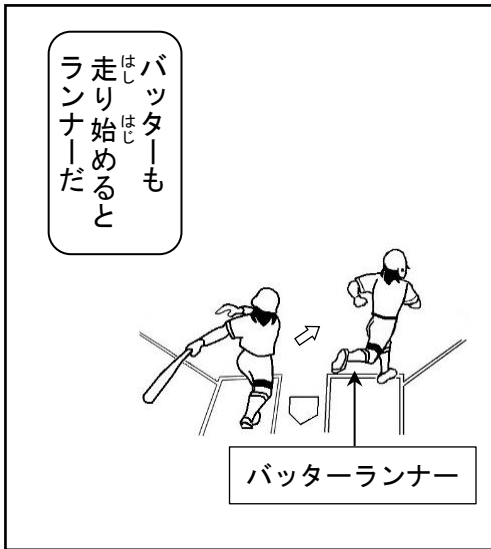
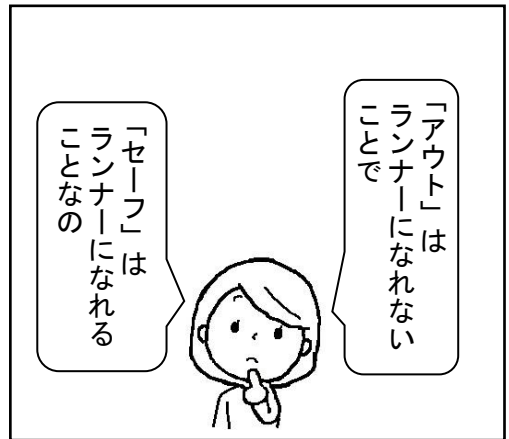


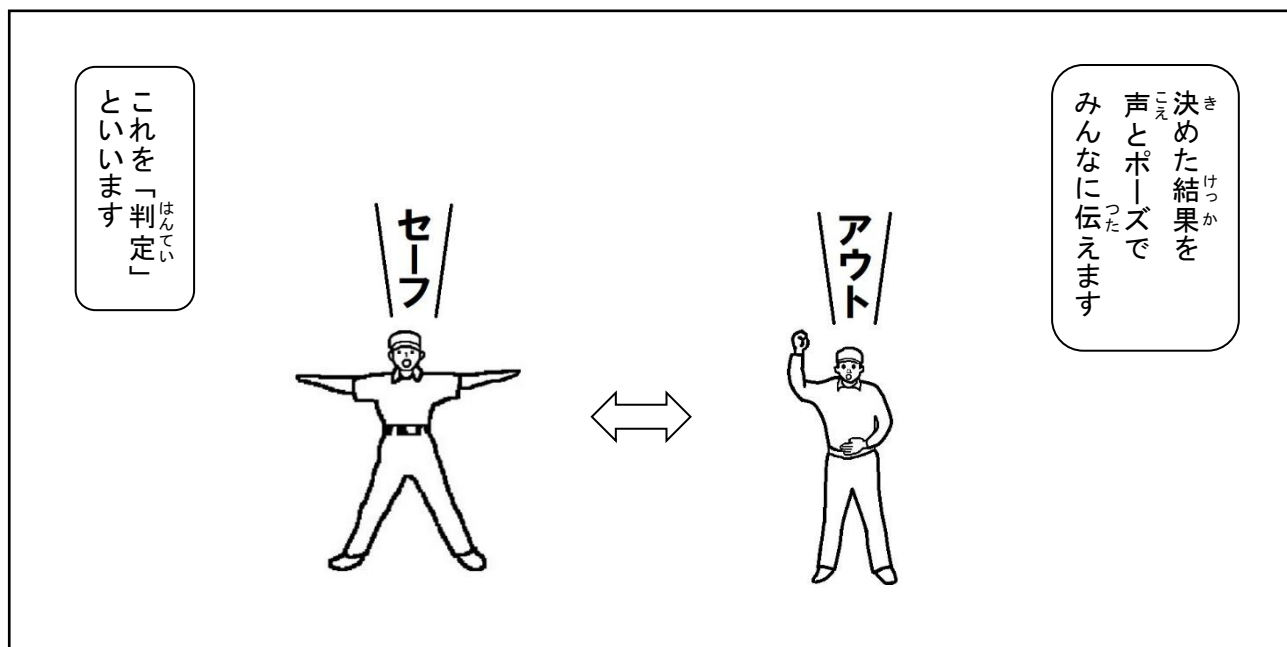


そしてランナーになることができる「結果」のひとつ



そのどちらでもランナーになることができない「結果」



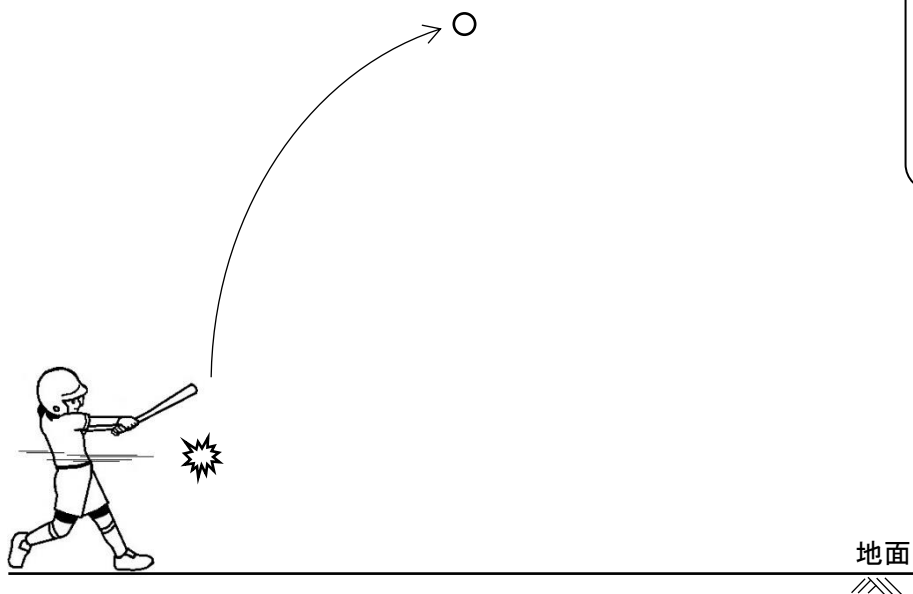


だきゅう なまえ 打球の名前



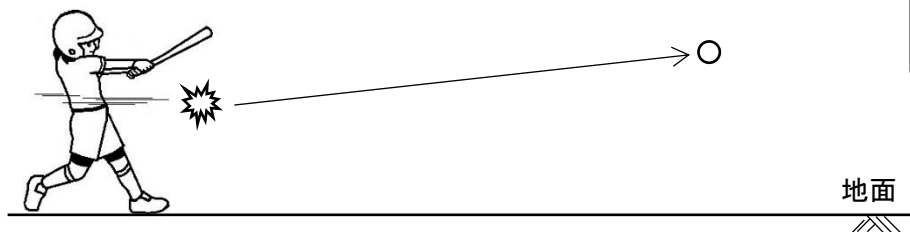
① フライ

ある程度
上(空)に飛んだ打球を
「フライ」という



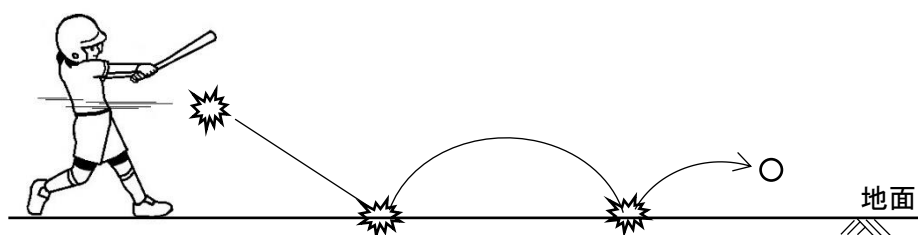
② ライナー

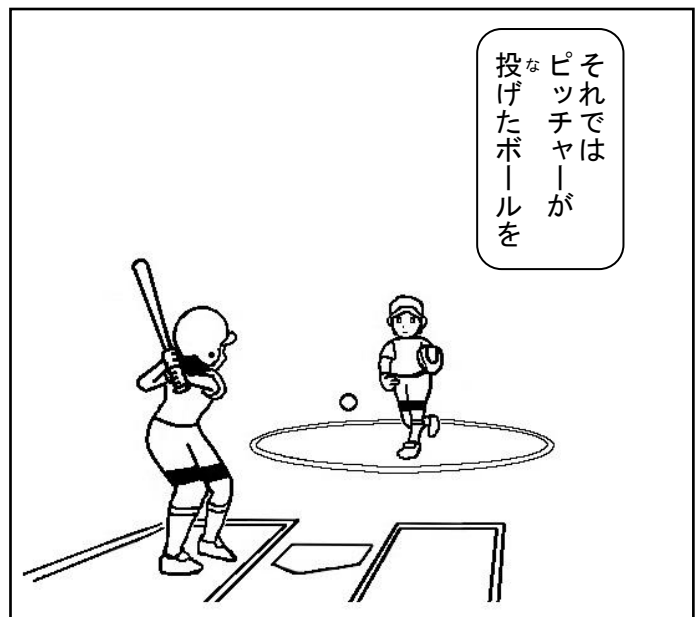
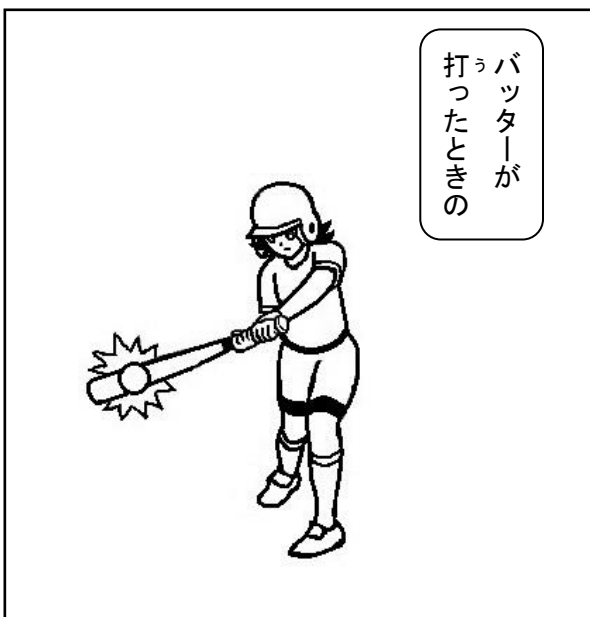
直線のように
飛んだ打球を
「ライナー」という



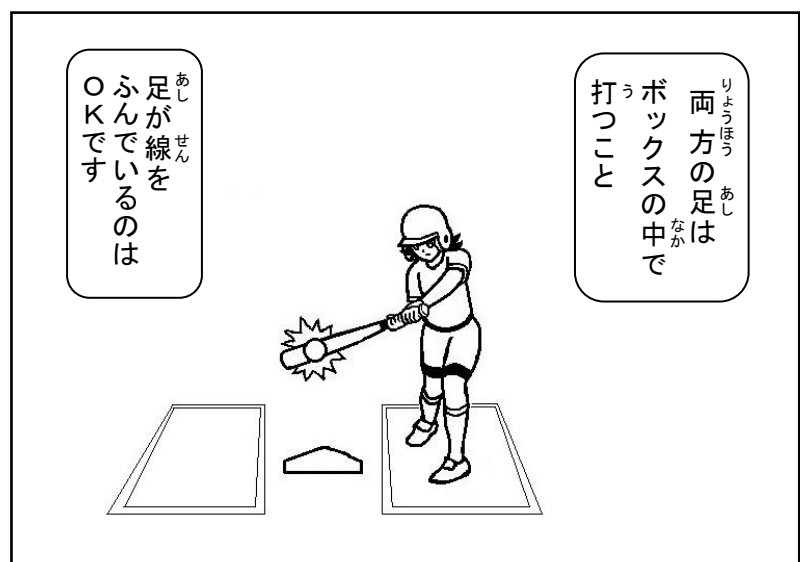
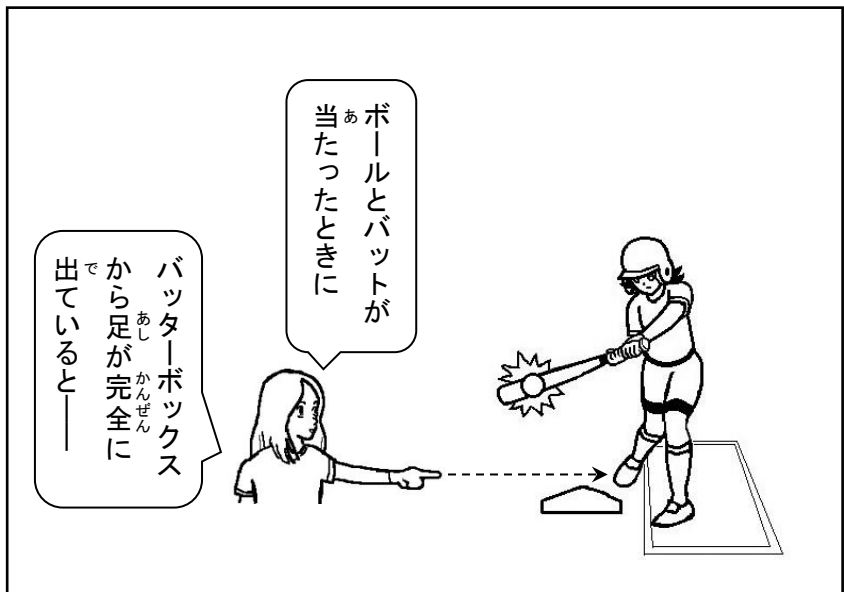
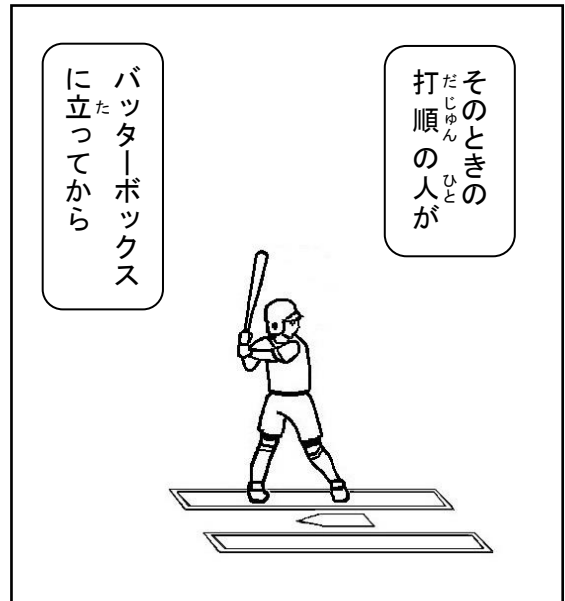
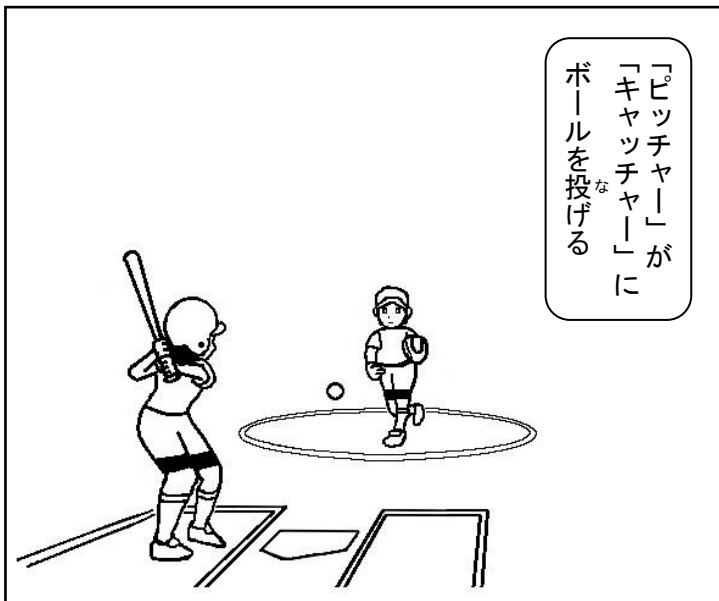
③ ゴロ

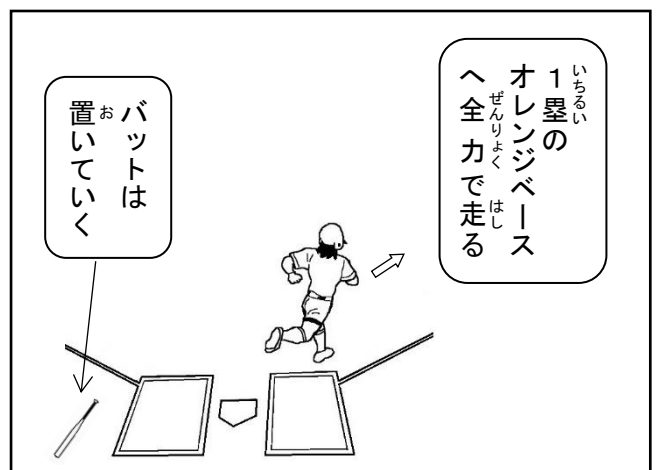
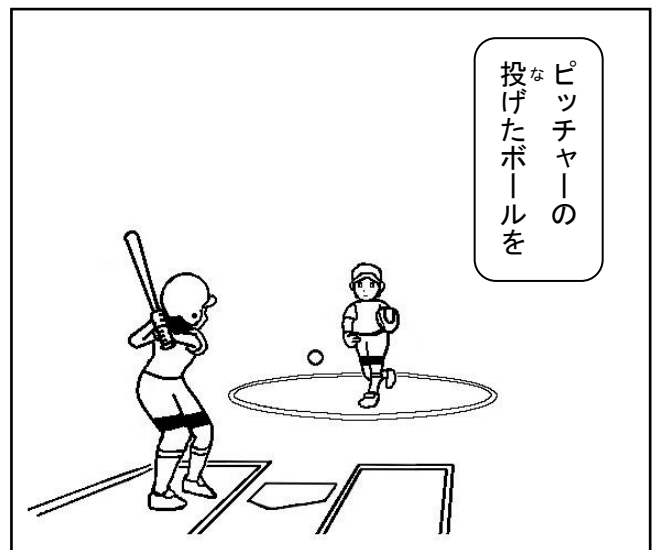
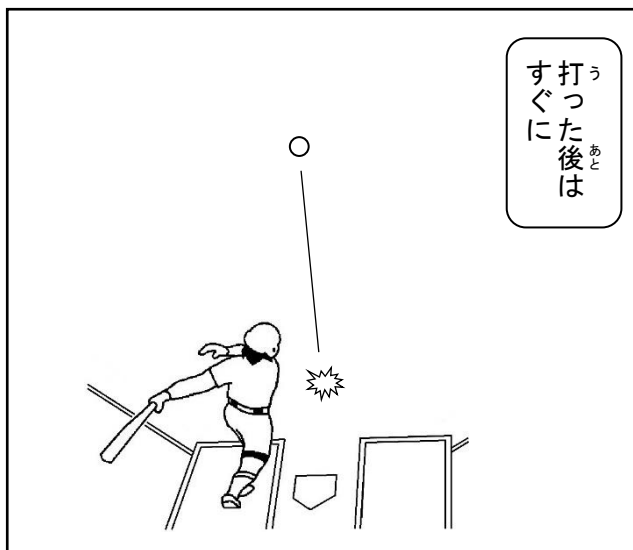
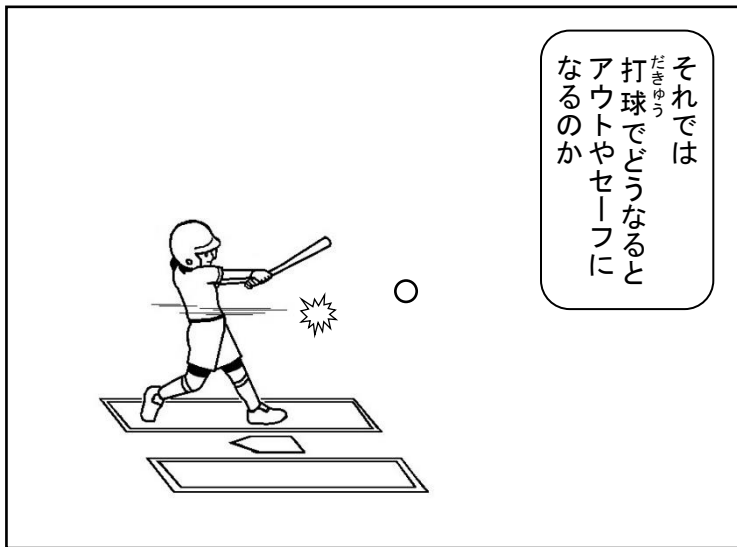
地面に
着いた打球を
「ゴロ」という

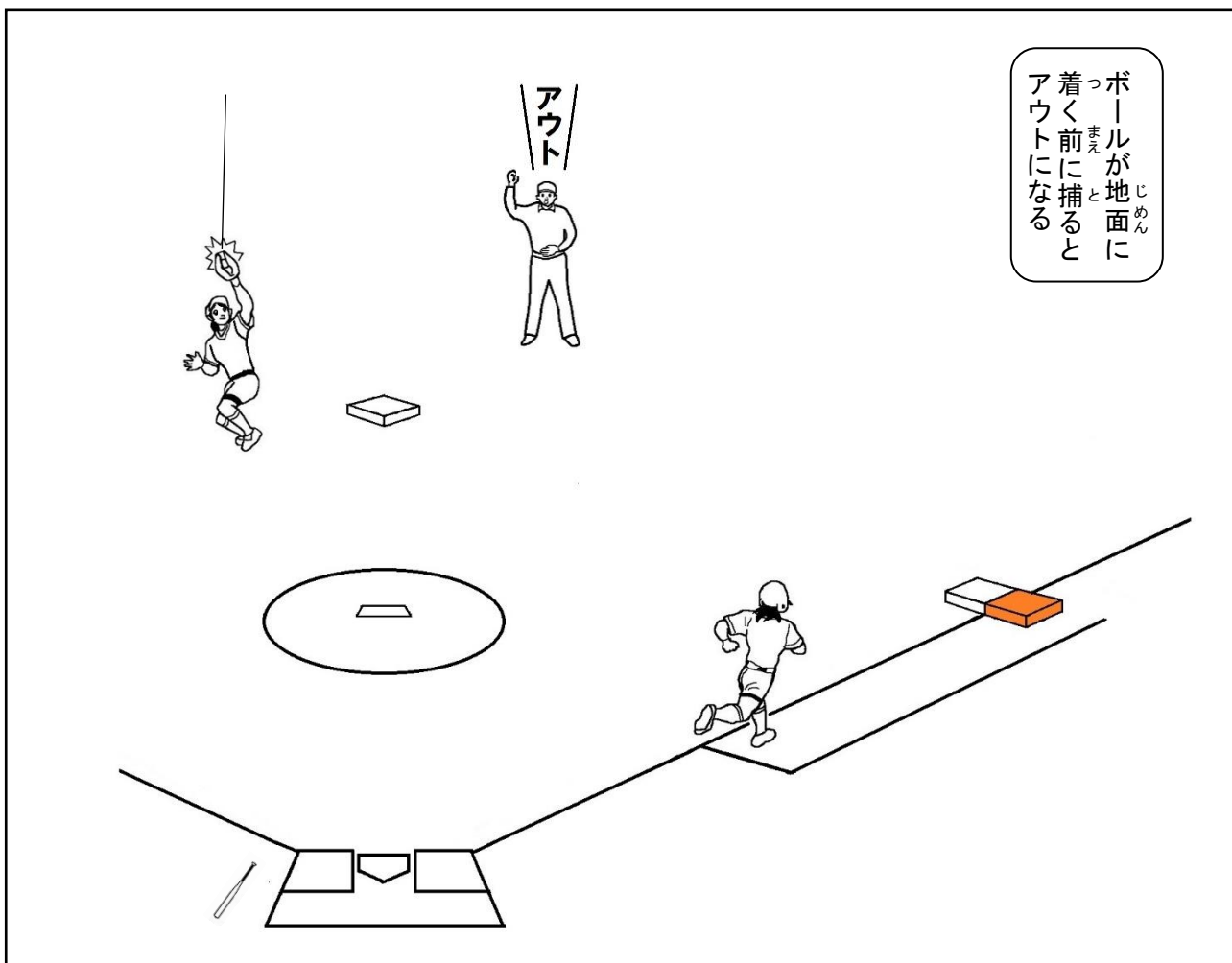
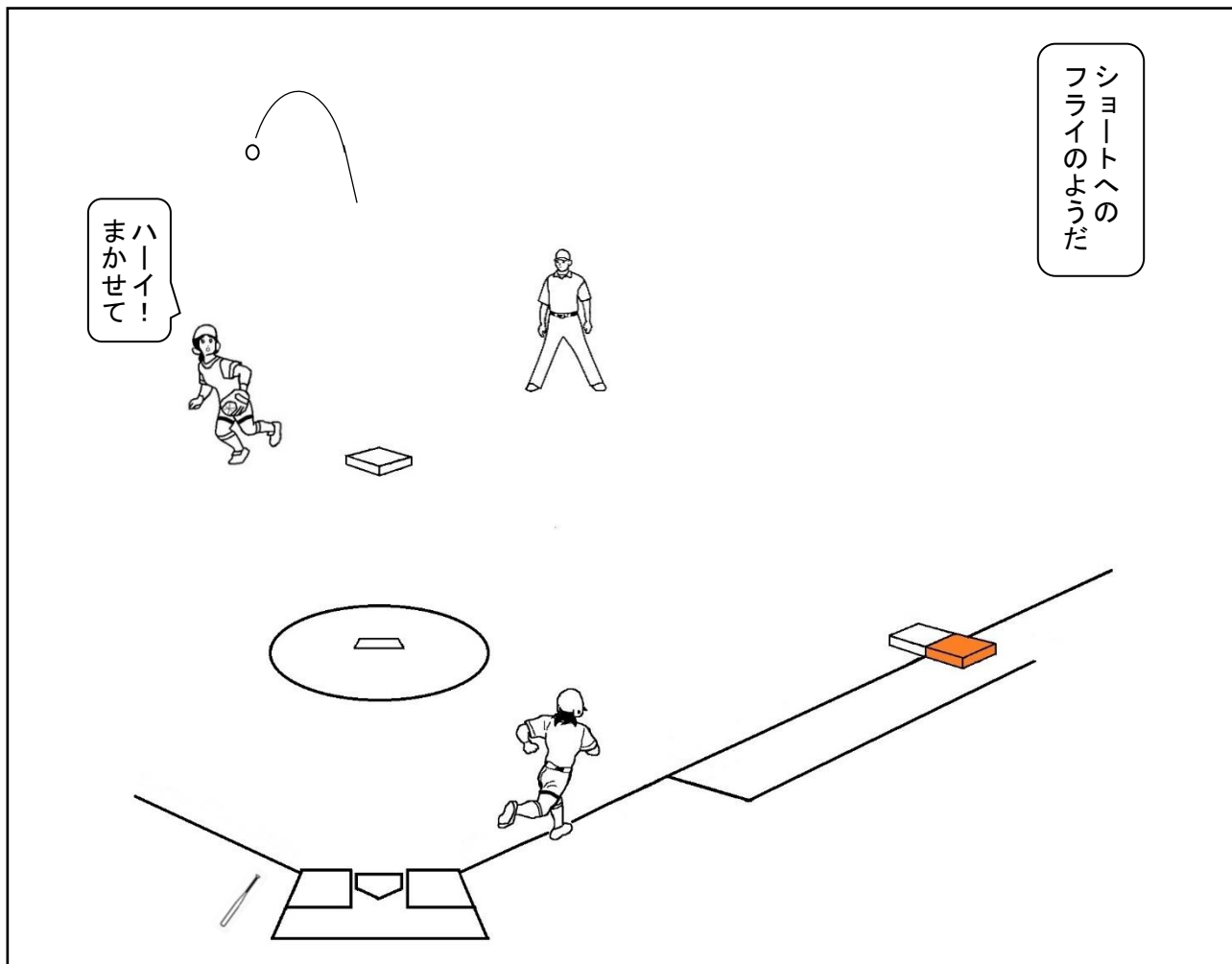


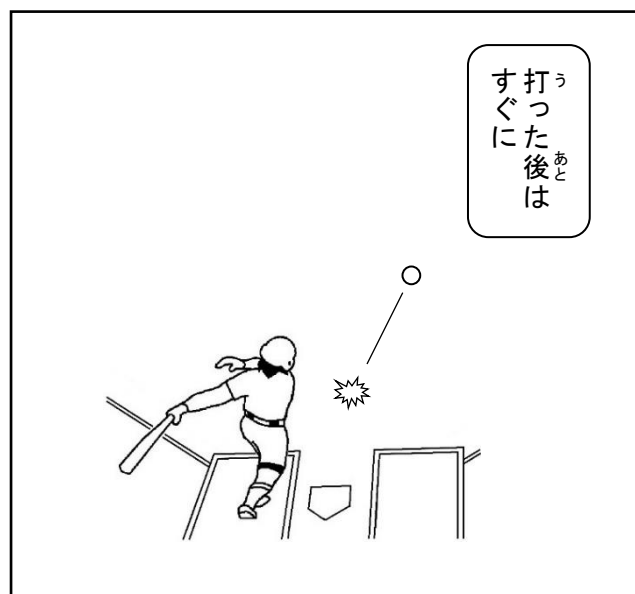
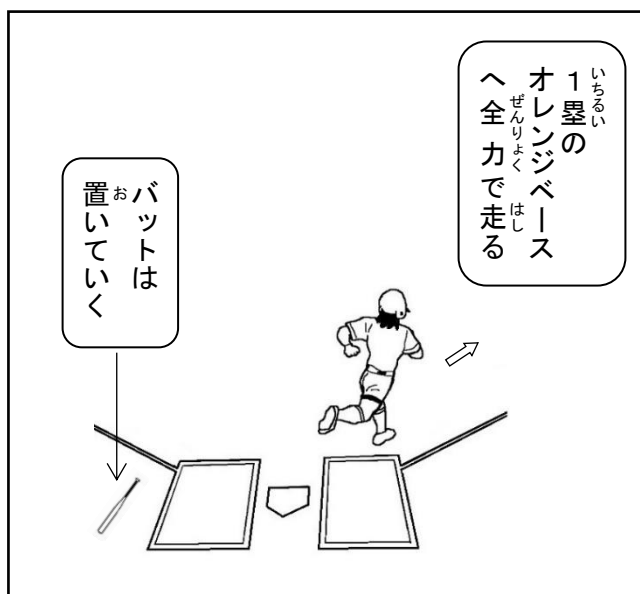
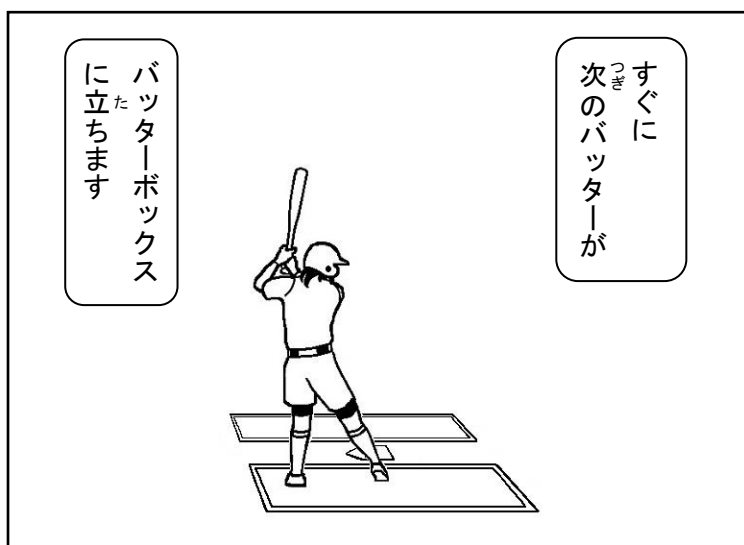
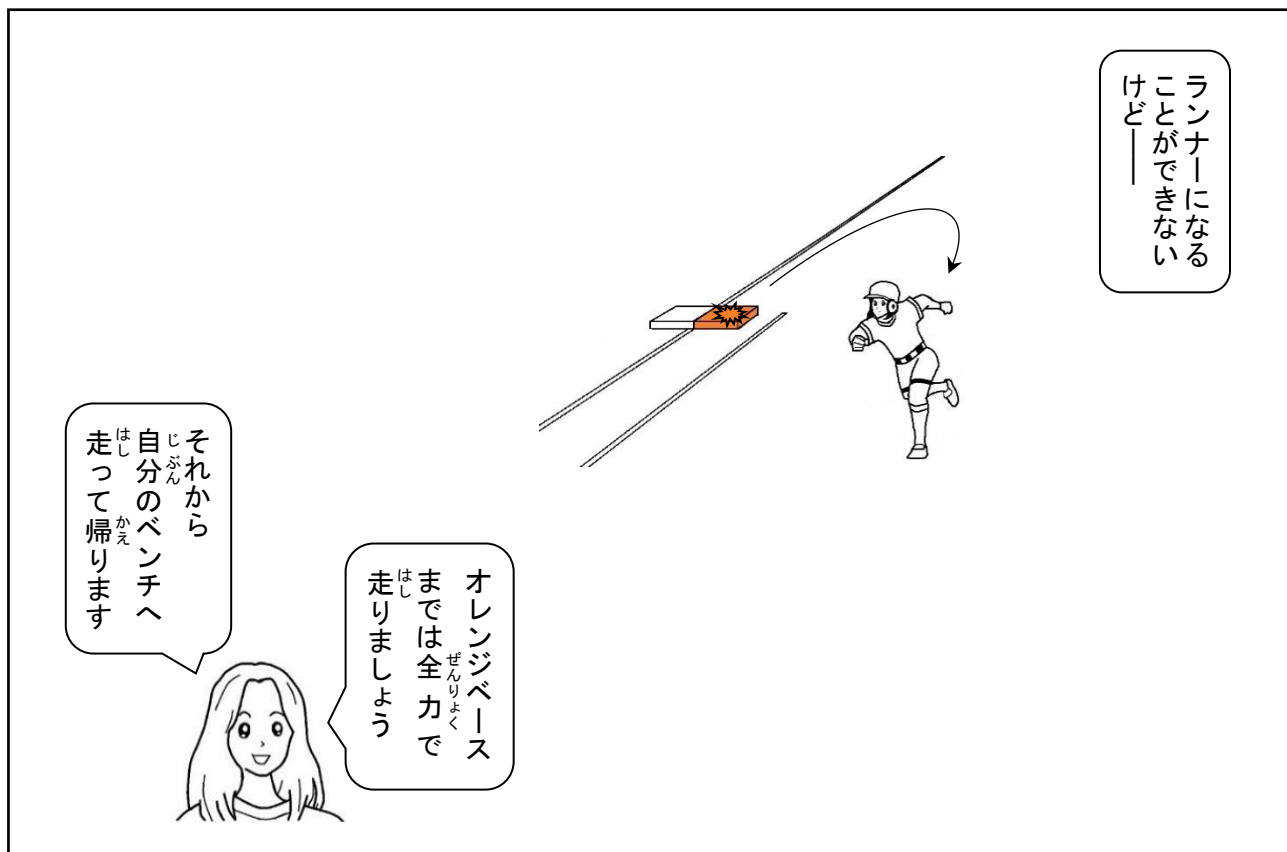


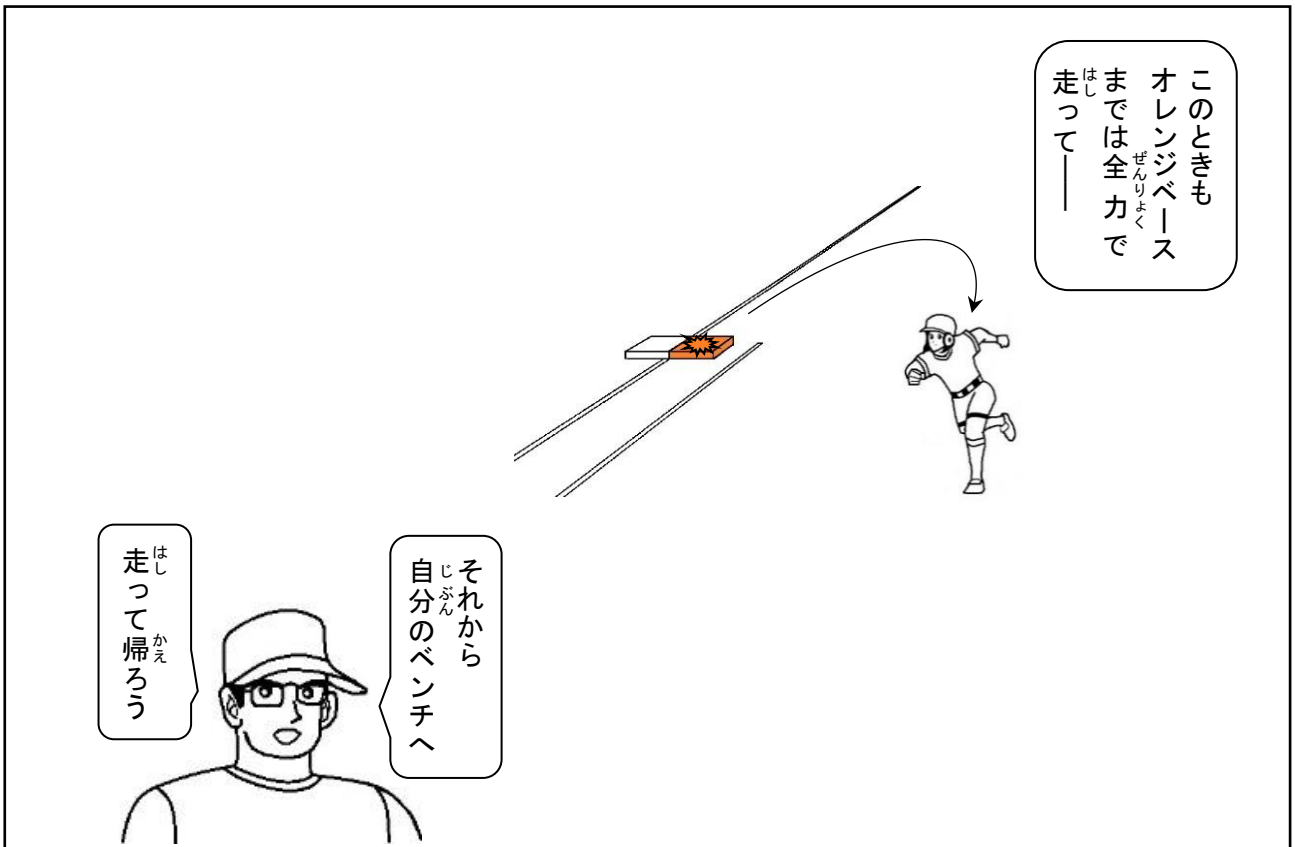
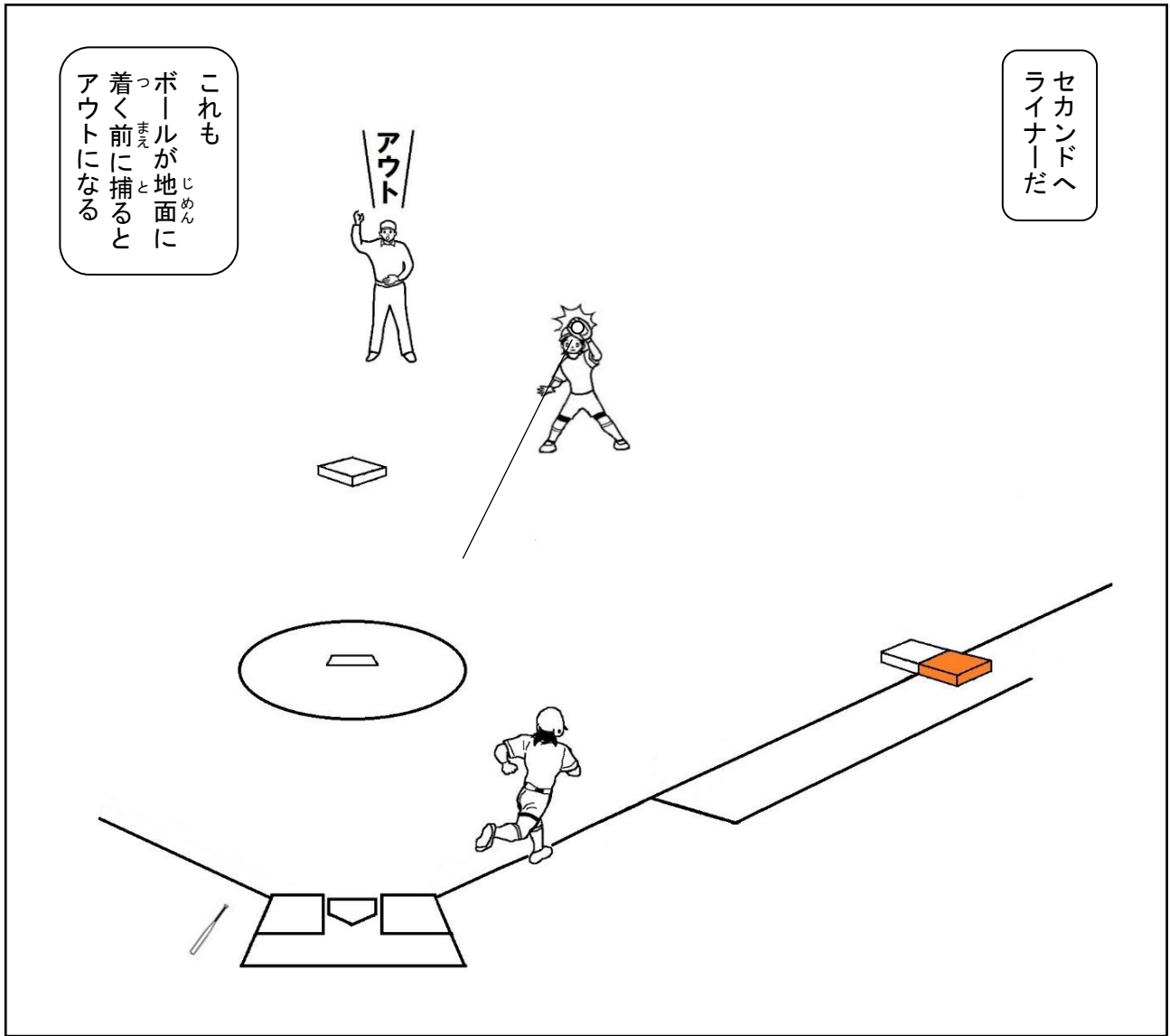
バッターが打ったとき

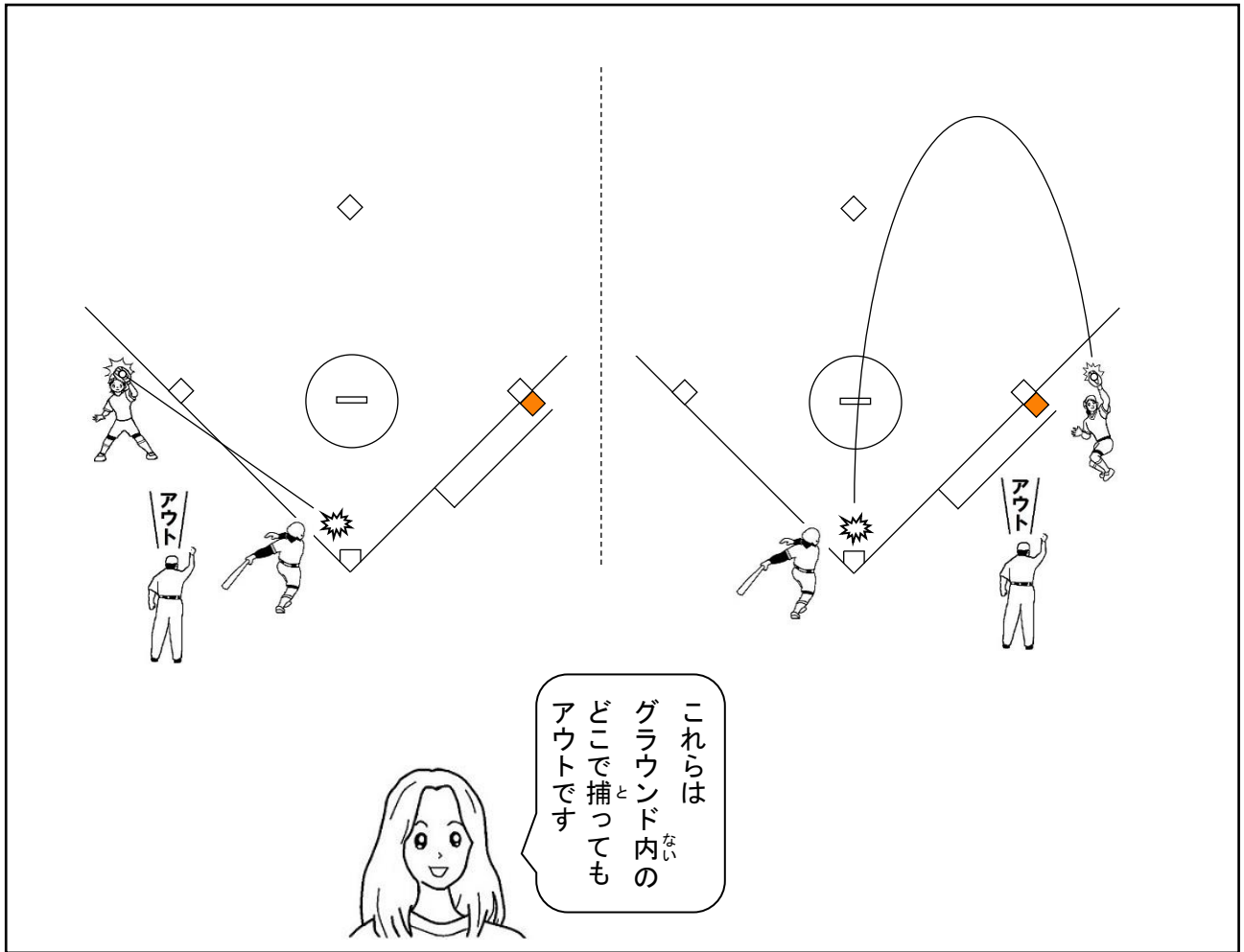




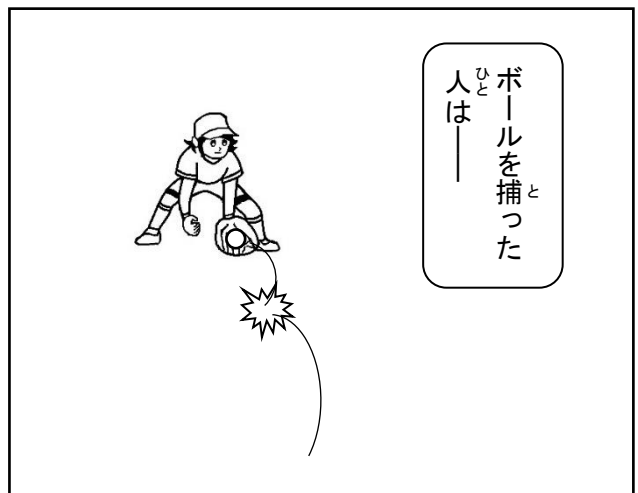
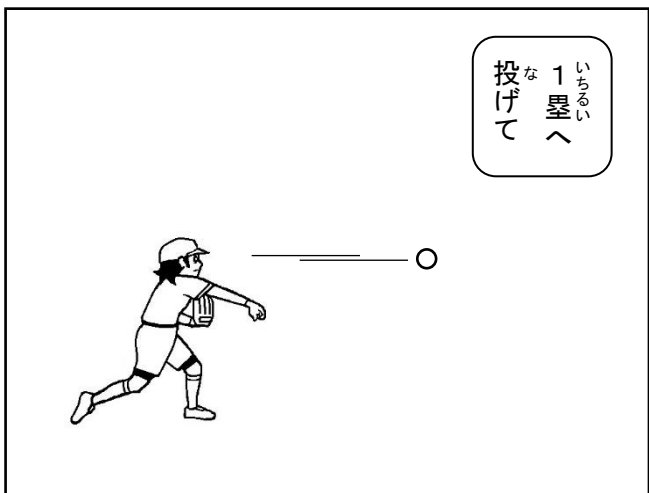
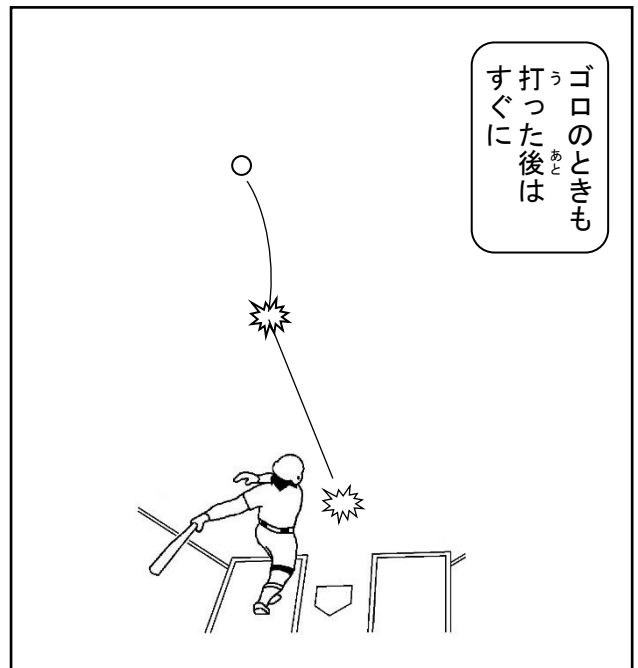
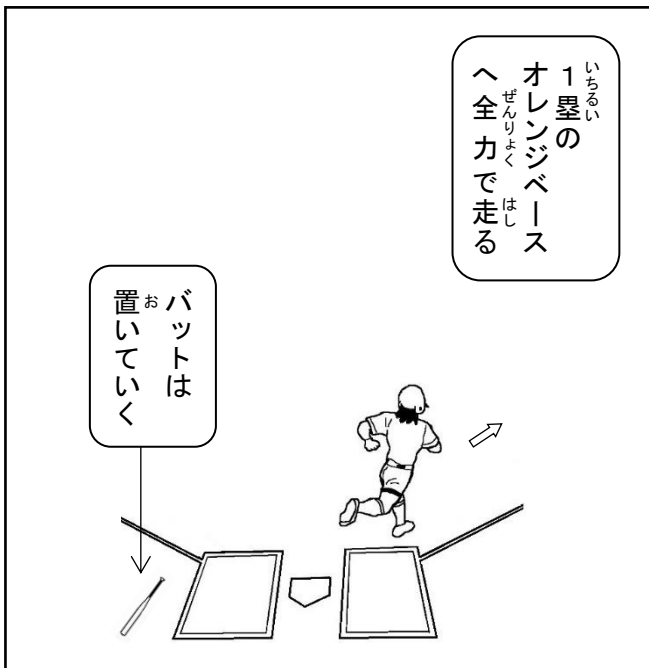
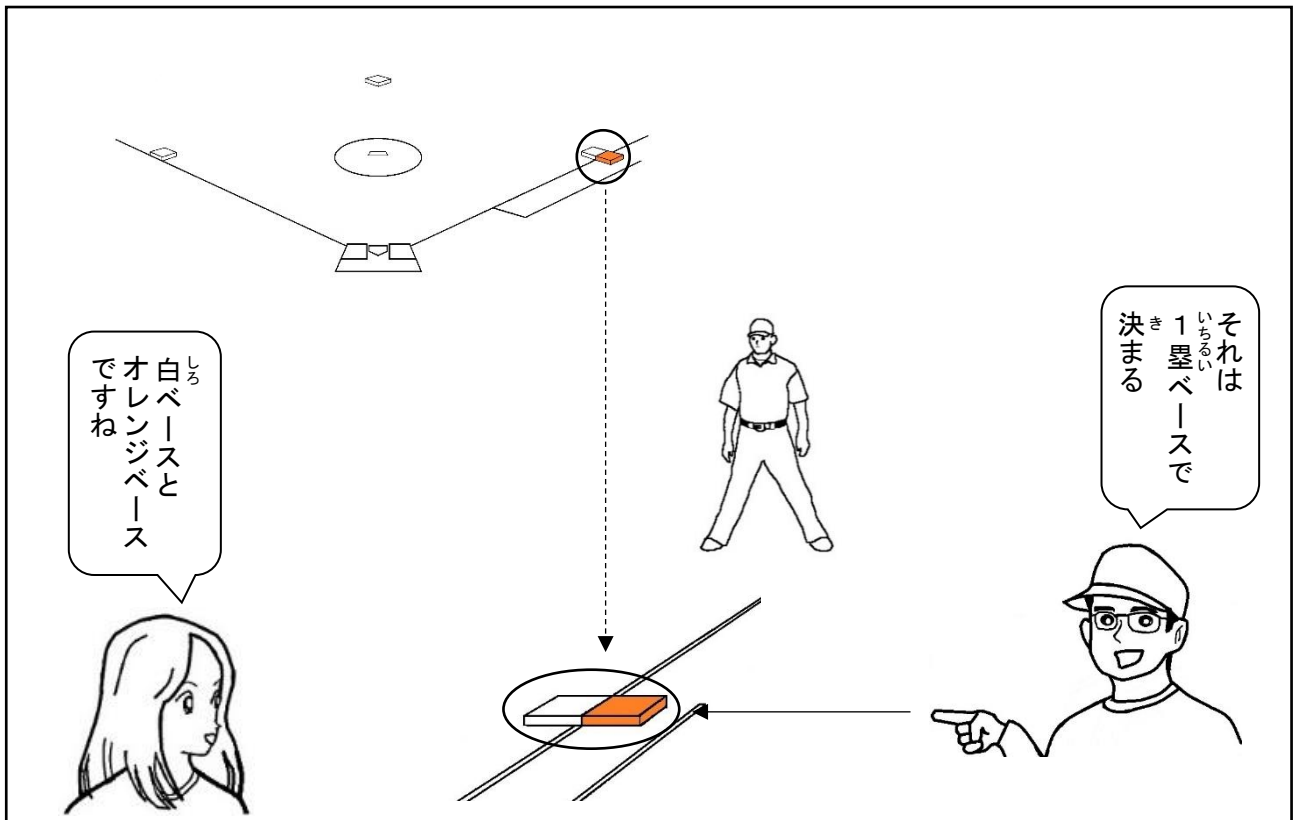




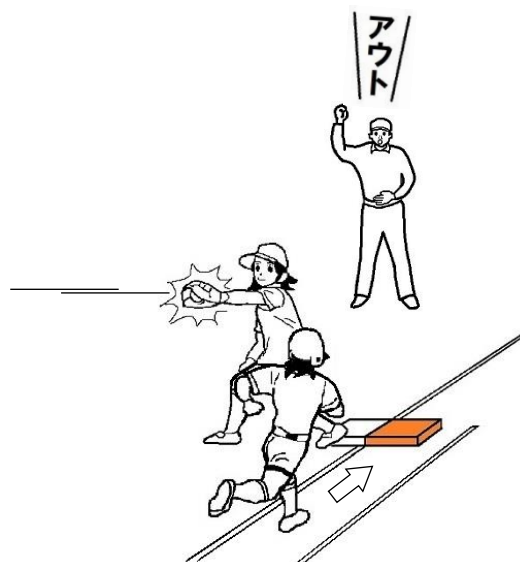








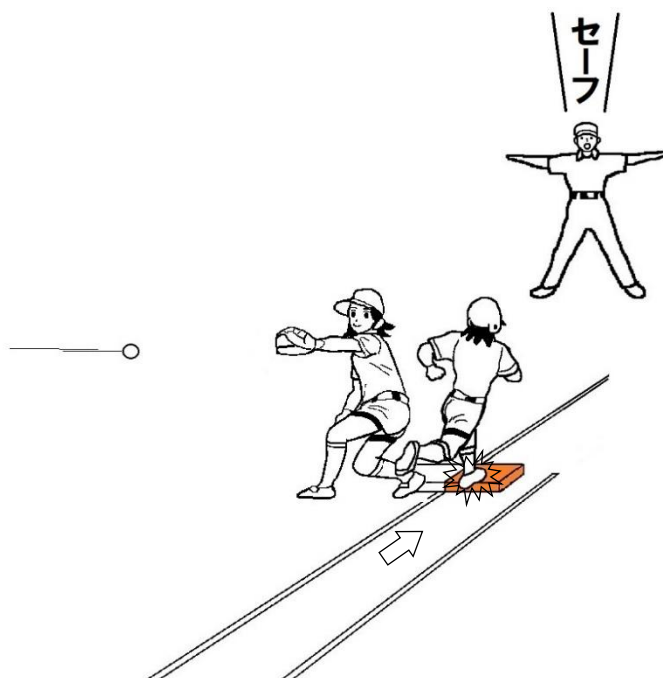
このとき
バッターランナーは
オレンジベースを
ふむこと



ボールのほうが
早いとバッターは
アウトになる



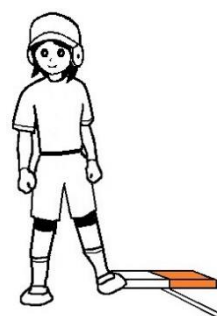
バッターランナーの
ほうが早いと
セーフになる



そのときは
しろベースに
立ちます



セーフだと
ランナーになる
ことができる



フォースプレイ



次のベースへ
行くことを
「進塁」といって



絶対に
1塁ベースへ行くこと
になっているんだ

ゴロのときは
アウトかセーフを
決めるために

ランナーが
セーフになろうと
することなどを
「プレイ」という



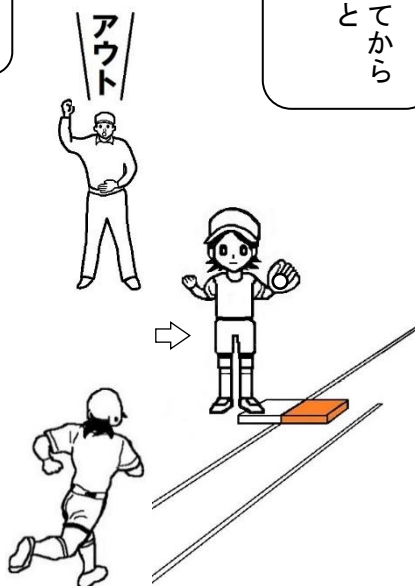
また野手が
アウトにしようと
することや



「進塁義務」といいます

絶対に
次のベースに行く
ことを

アウトのときを
「フォースアウト」といいます

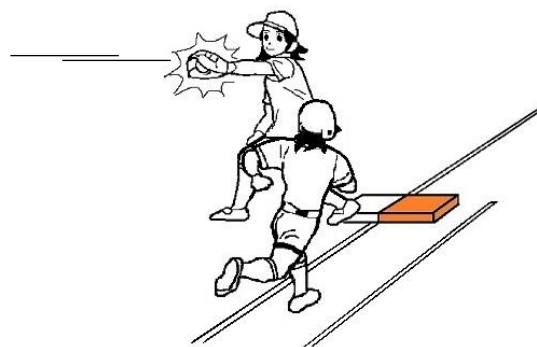


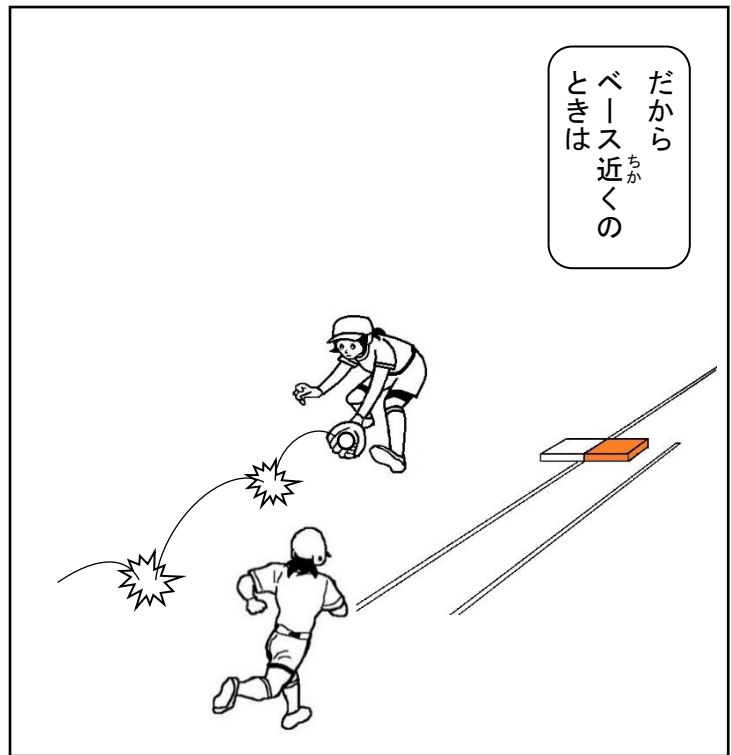
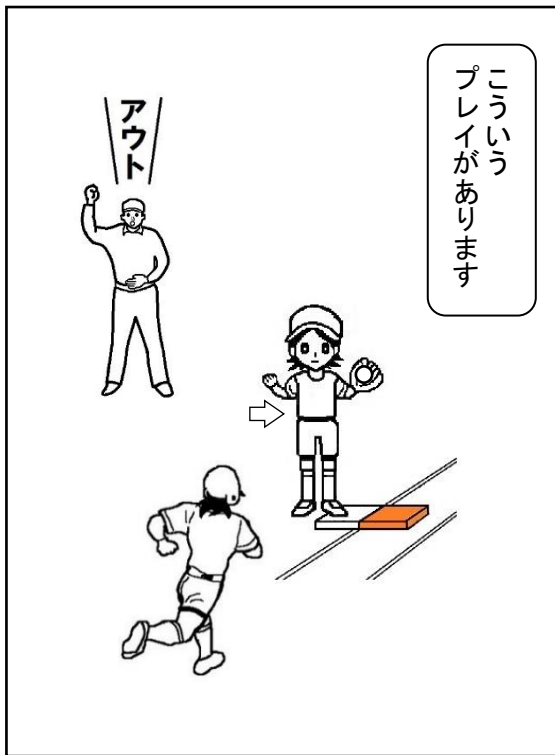
ボールを持ってから
ベースをふむと
判定される



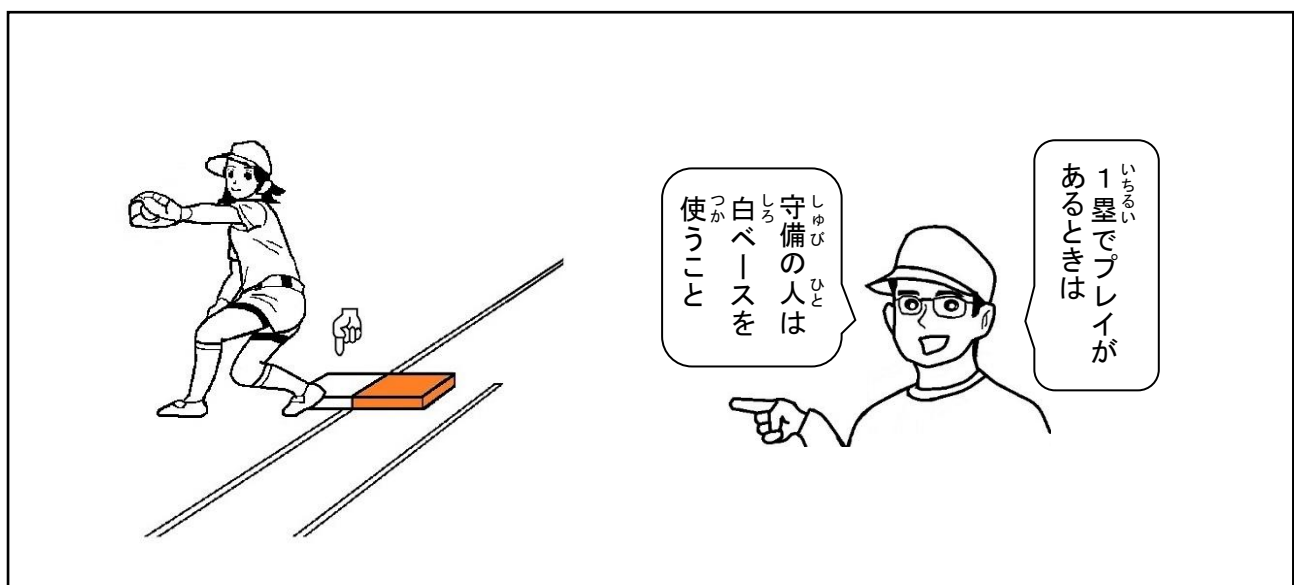
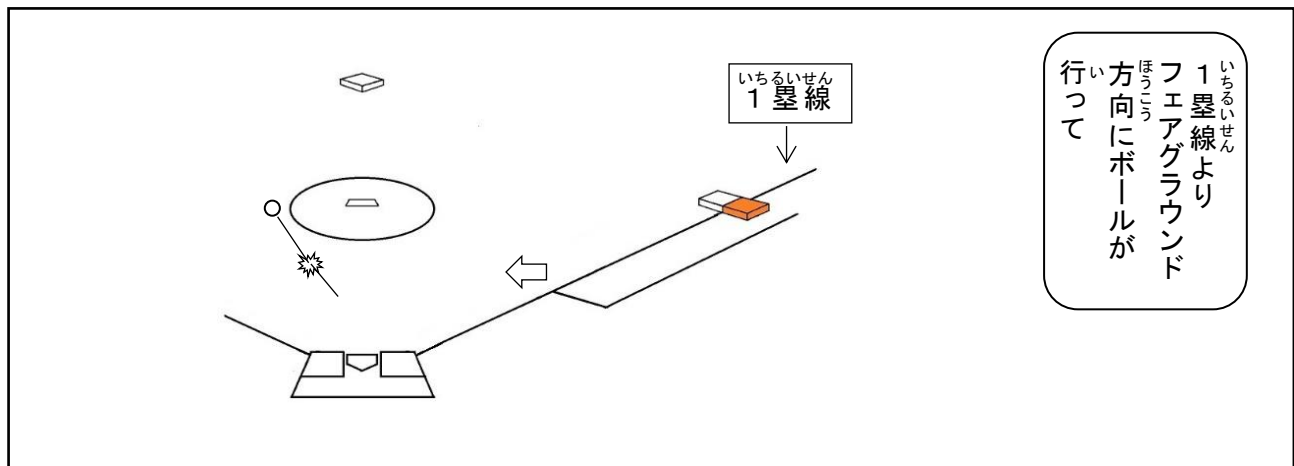
そのときは
ベースをふんで
ボールを捕るか

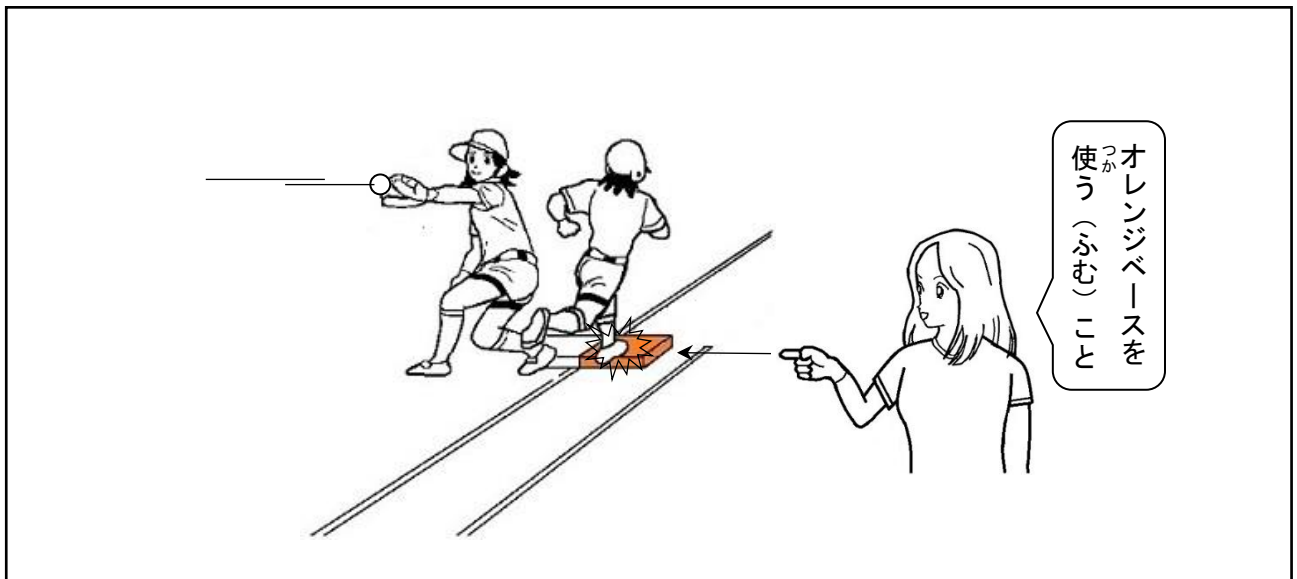
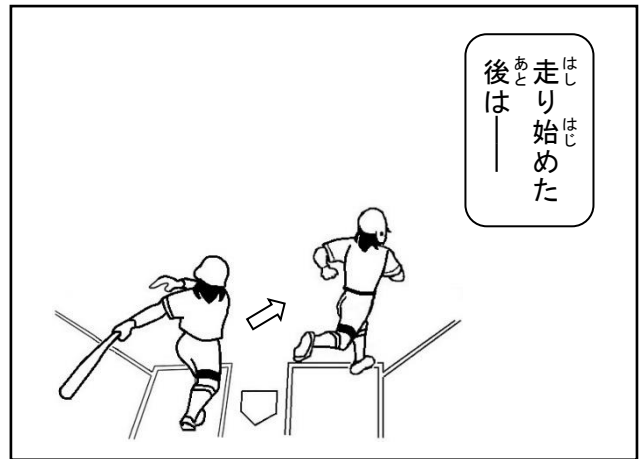
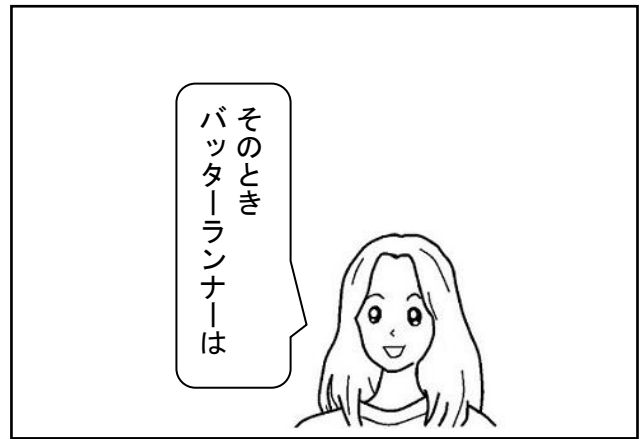
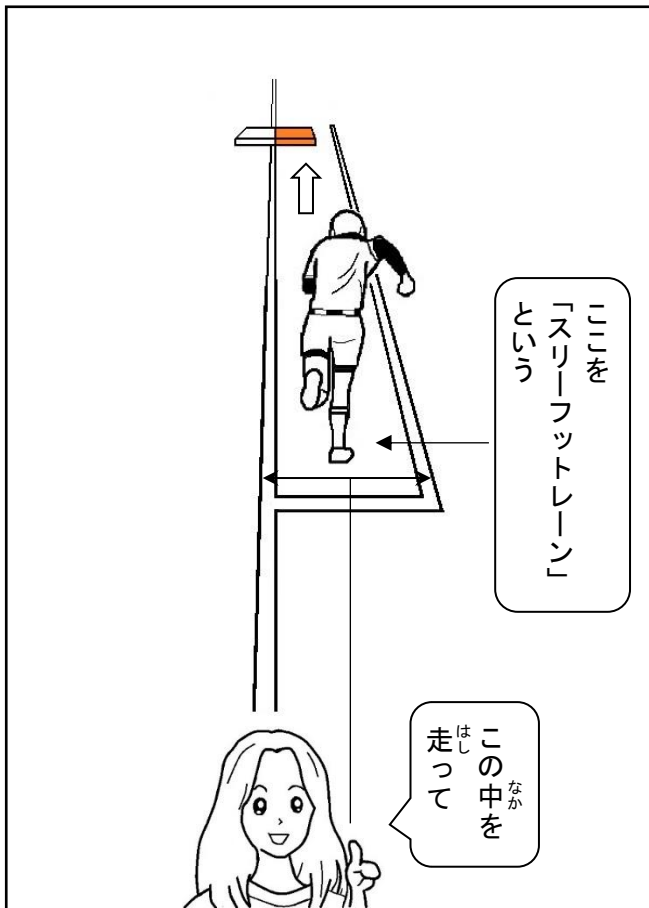
進塁義務がある
ベースでプレイが
あるときは
「フォースプレイ」といえることができる



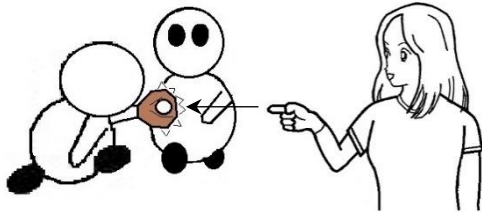


いちるい 1 塁ベース (ダブルベース) の使い方





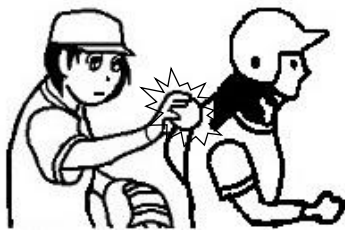
タッチプレイ（タッグプレイ）



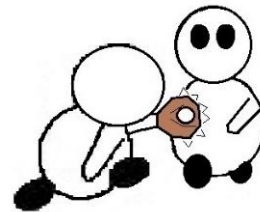
それは「タッチプレイ」です

ランナーをアウトにする方法がある

守備の人は他にも



ボールを手で持ってランナーのからだのどこかにします



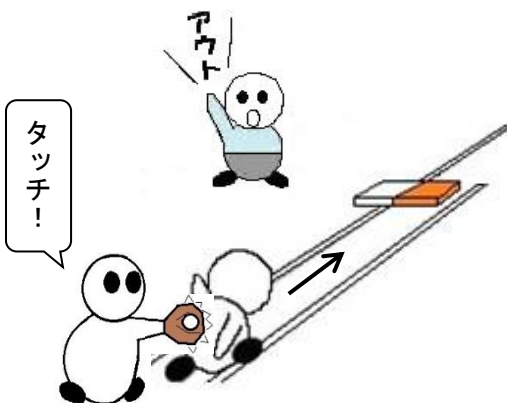
タッチはボールを持ったかグロップでするか



すぐにボールを落とさないようにしましょう



タッチをするときは

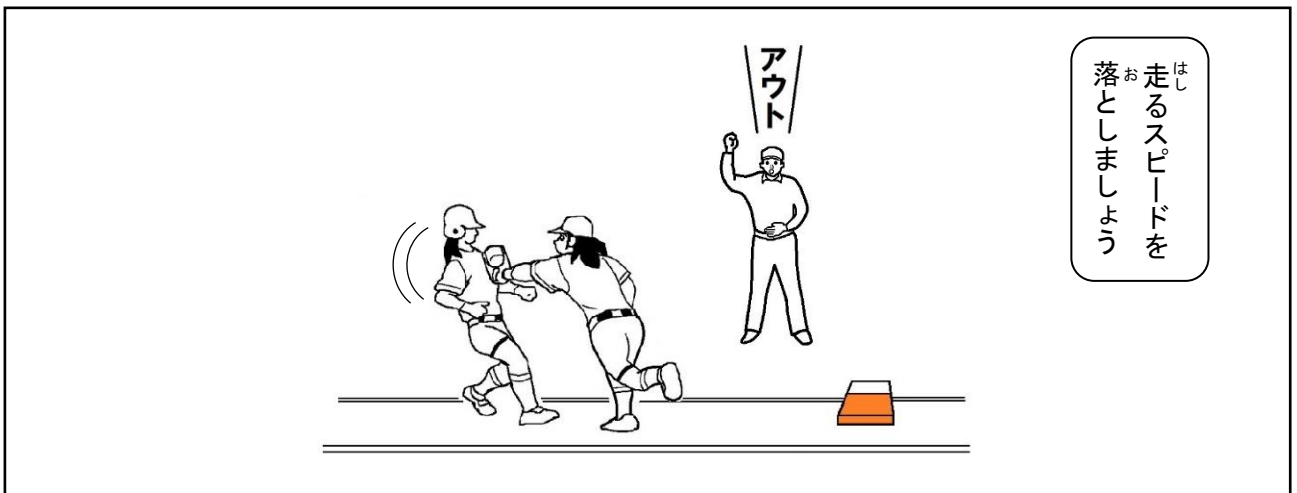
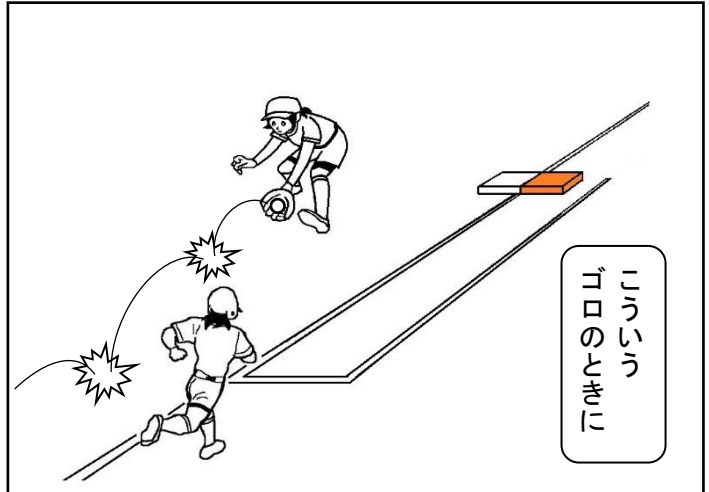
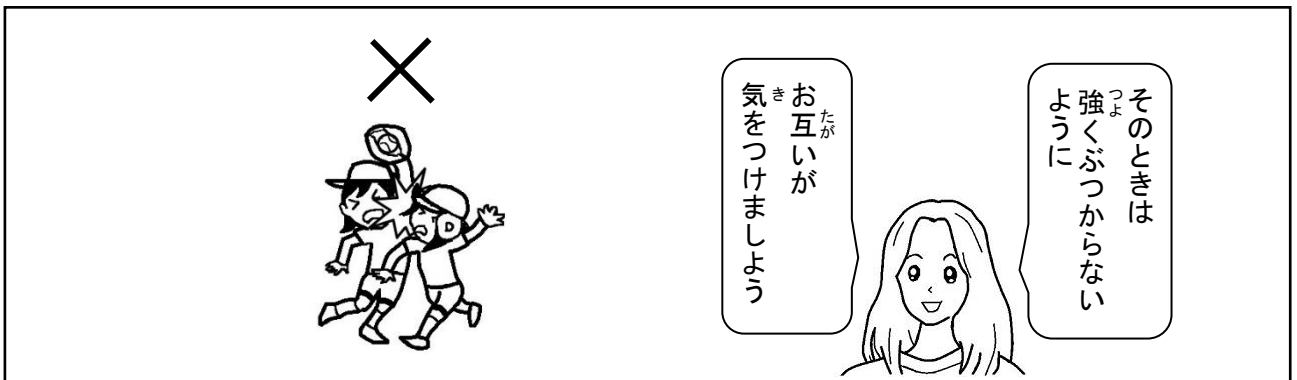
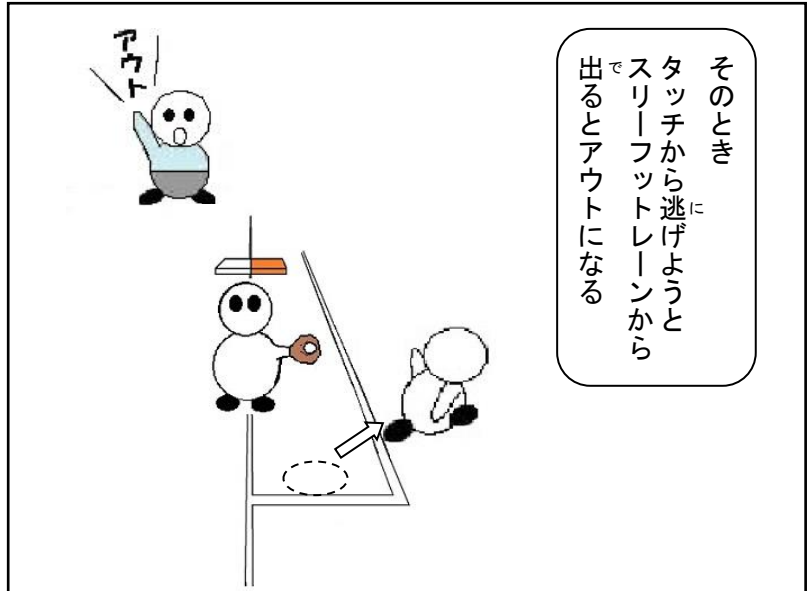


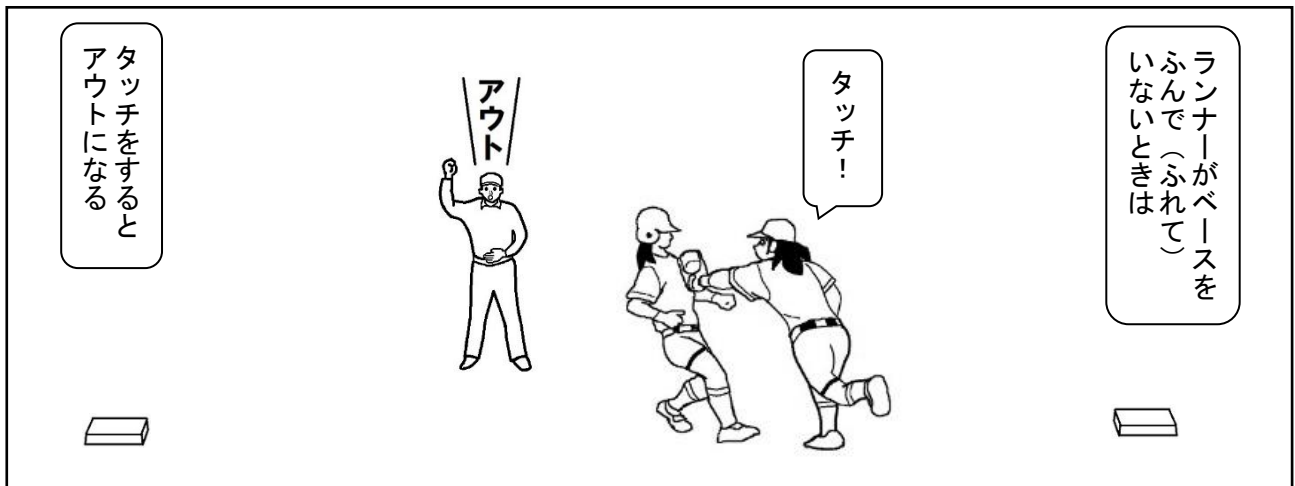
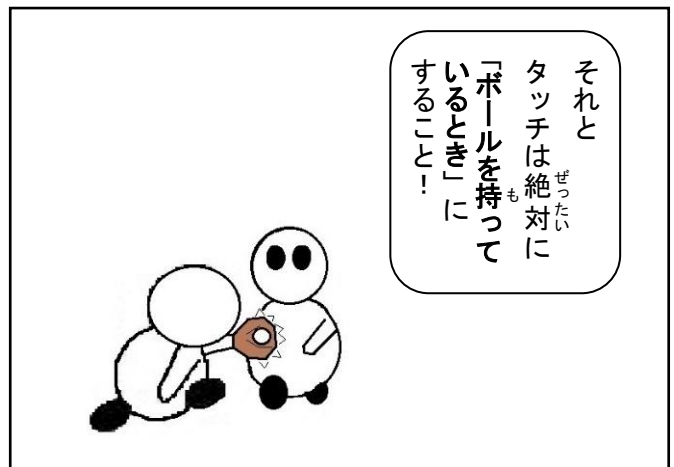
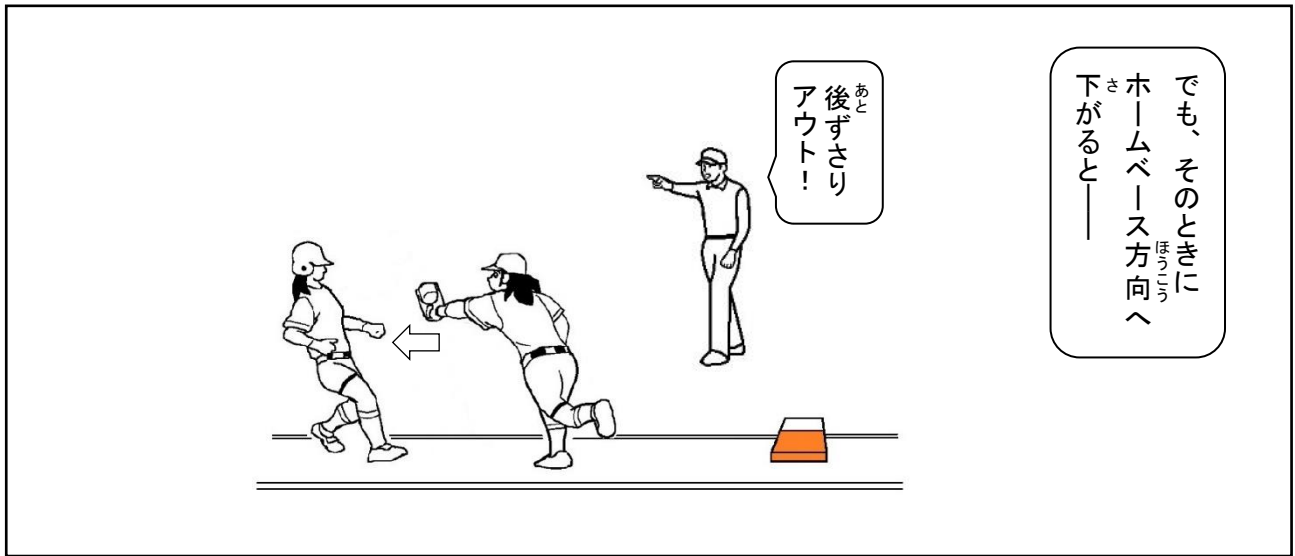
タッチ!

いちいち1塁ベースまでにタッチをしないとアウトになる

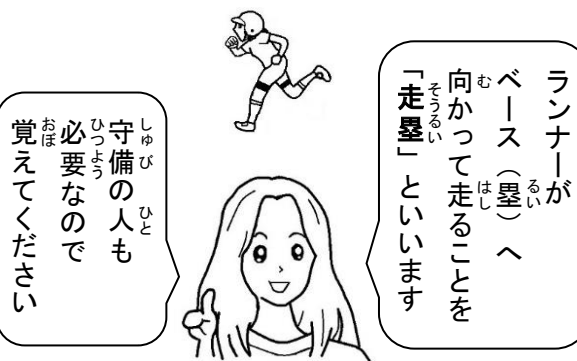
それではタッチを見てみよう







いちるい
1 塁ベース（ダブルベース）のルール

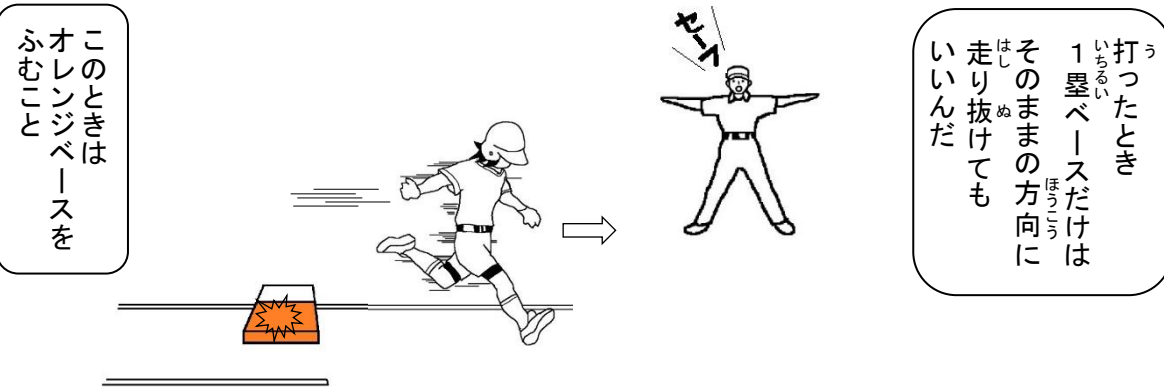


ランナーが
ベース（塁）へ
向かって走ることを
「走塁」といいます

しゅび ひと
守備の人も
ひつよう
必要なので
おほ
覚えてください

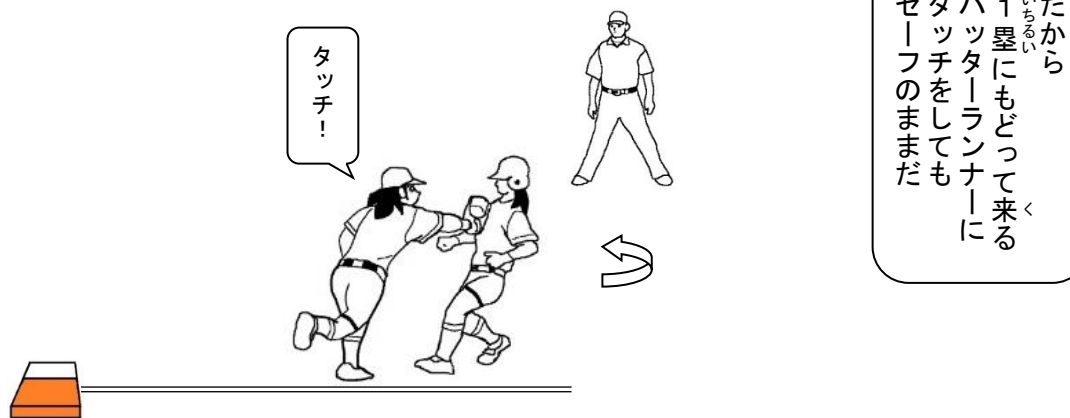


いちるい
1 塁ベースの
走塁ルールを
おし
教えよう



このときは
オレンジベースを
ふむこと

う
打ったとき
いちるい
1 塁ベースだけは
そのまゝのほう
方向に
はし
走り抜けても
いいんだ



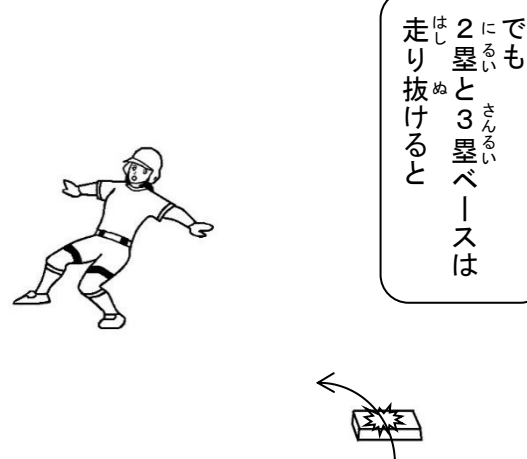
タッチ！

だから
いちるい
1 塁にもどって来る
バッターランナーに
タッチをしても
セーフのままだ

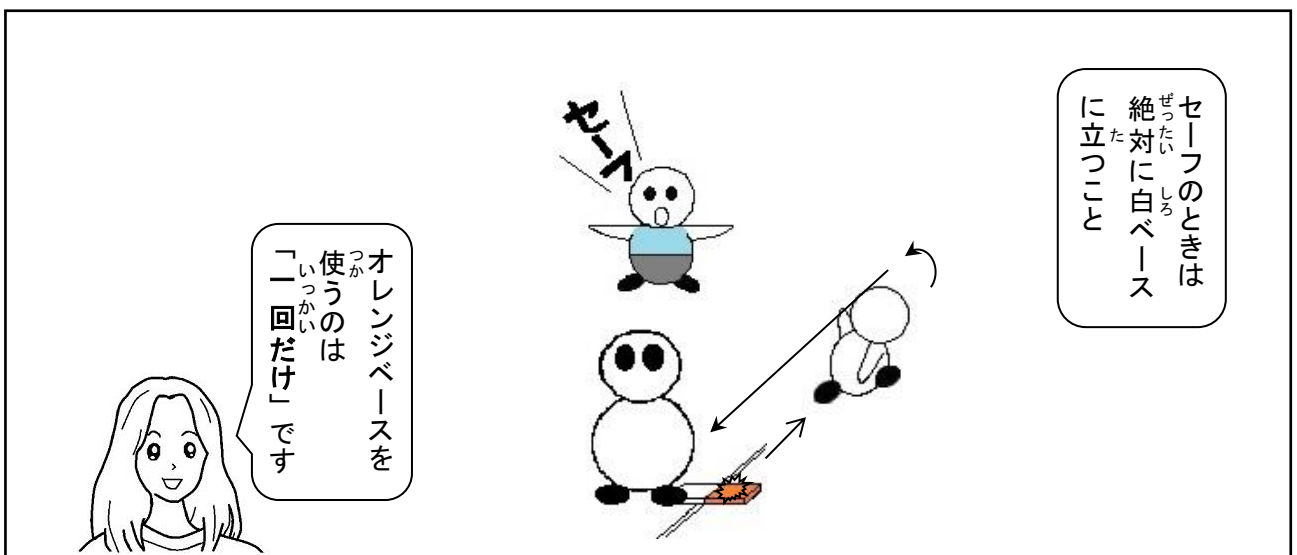
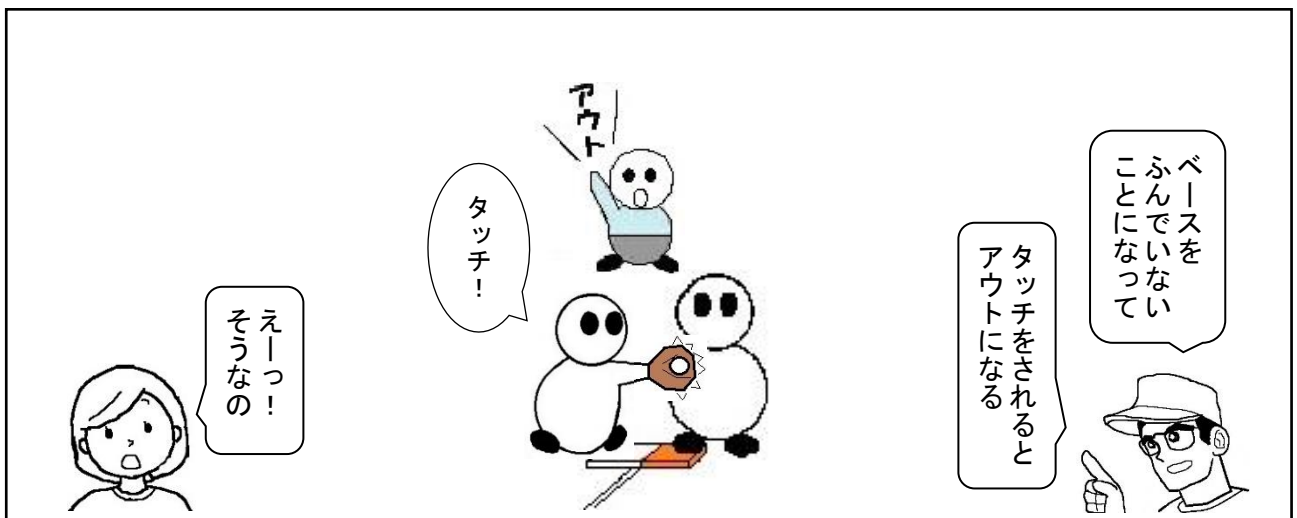
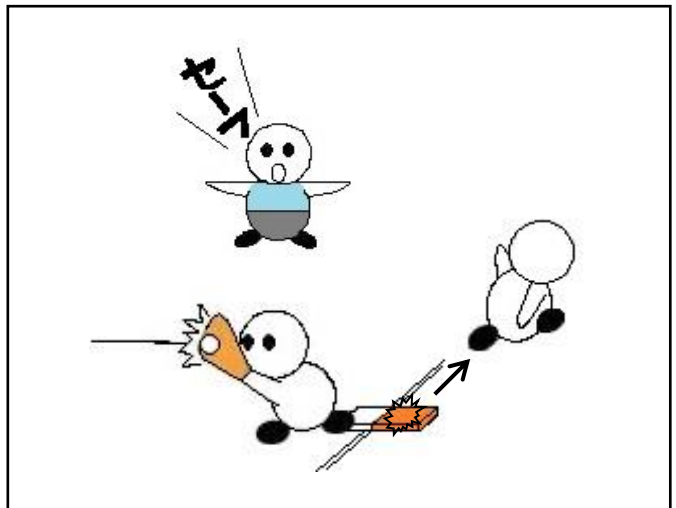
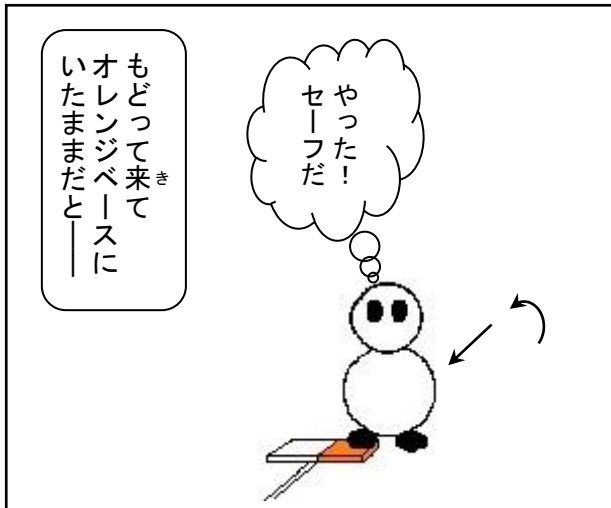


アウト

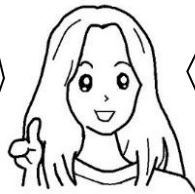
ベースにもどる前に
タッチをされると
アウトになる



でも
にるい
2 塁と3 塁ベースは
はし
走り抜けると

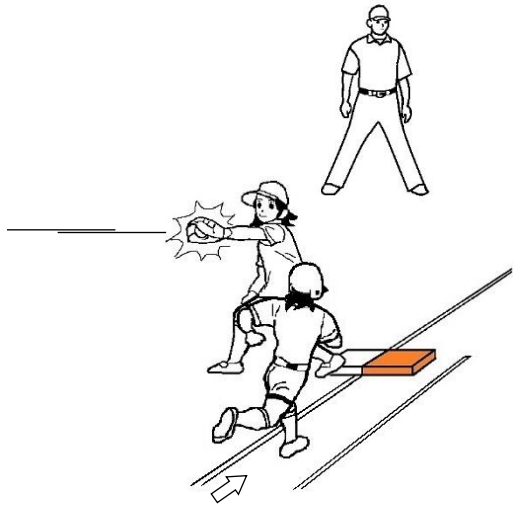


1塁で
アウトかセーフを
決めるプレイが
あるときの

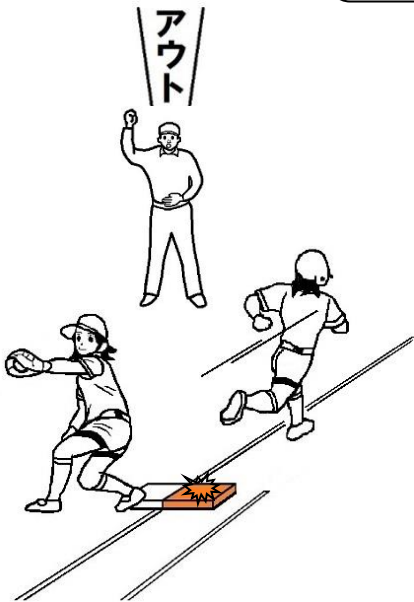


バッターランナーの
復習をします

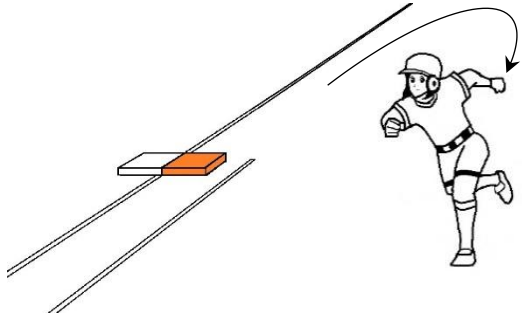
バッターランナーは
全力で走って



オレンジベースを
ふんで走り抜ける

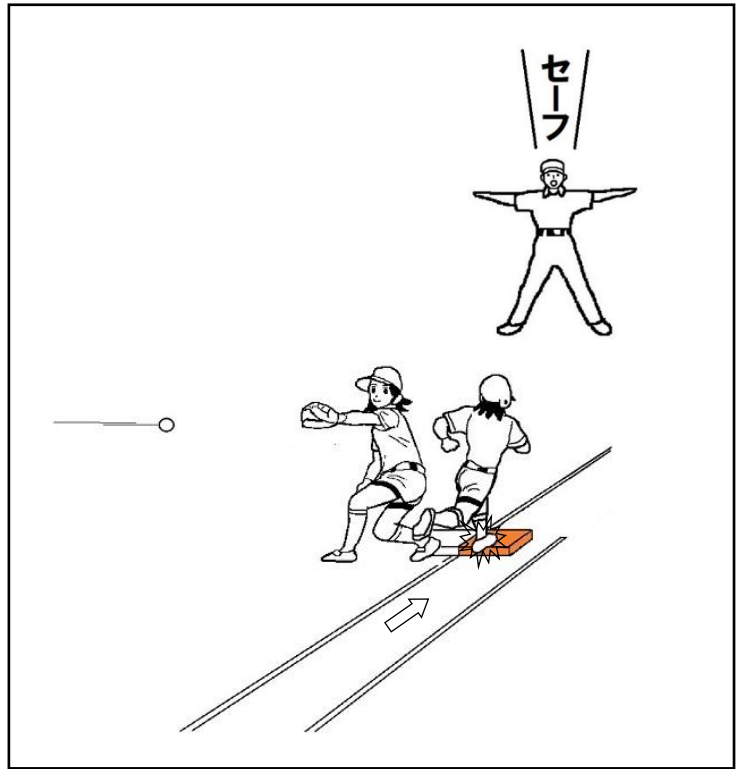
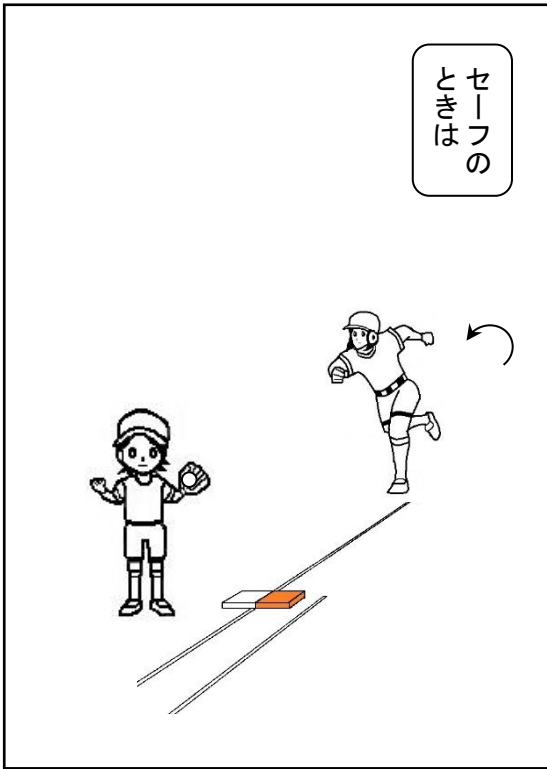


アウトの
ときは

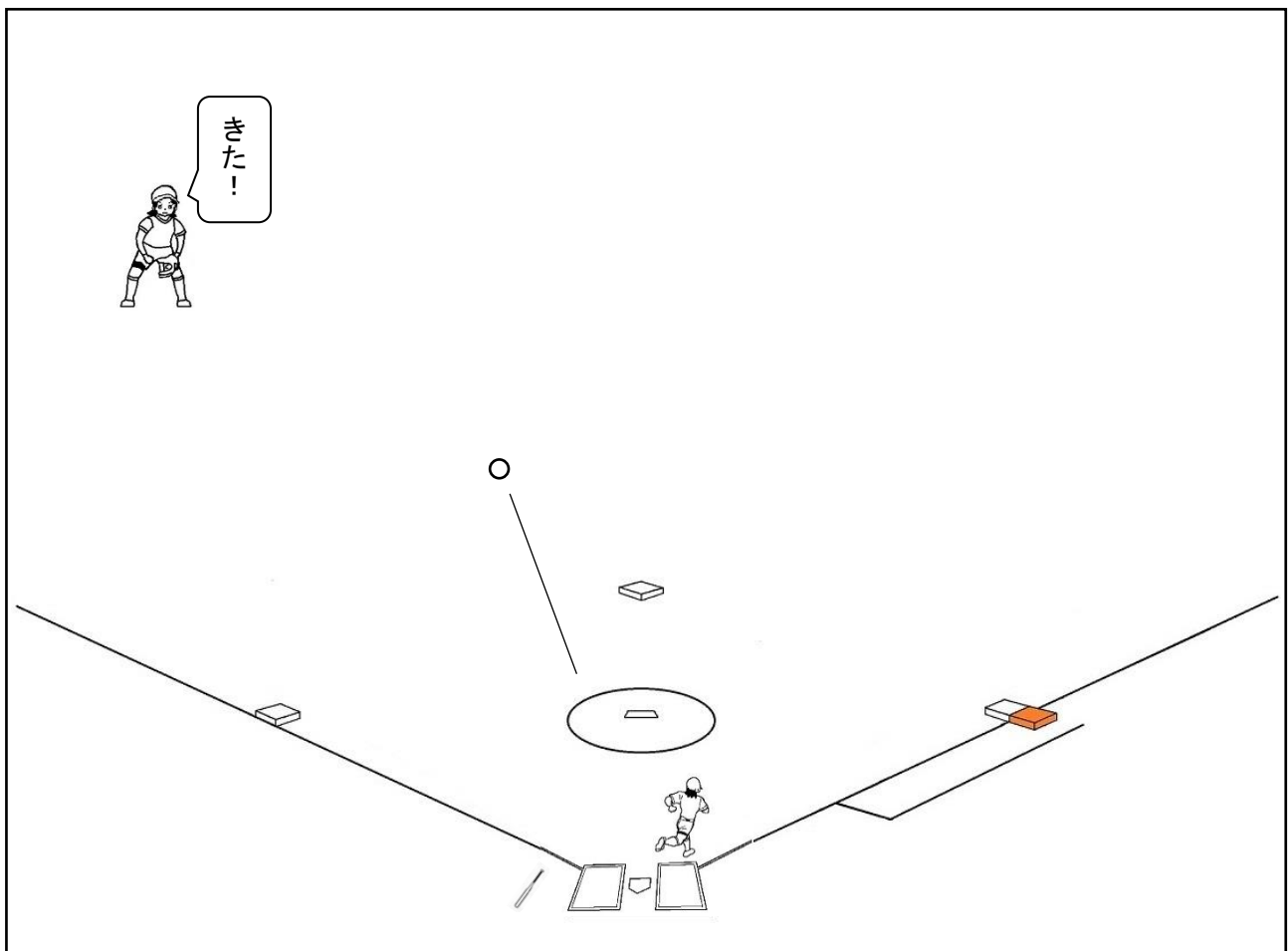
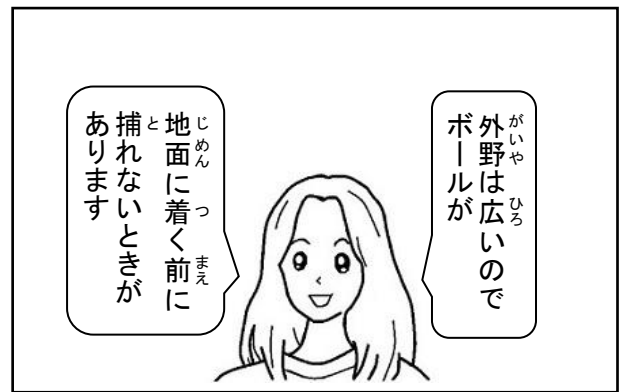
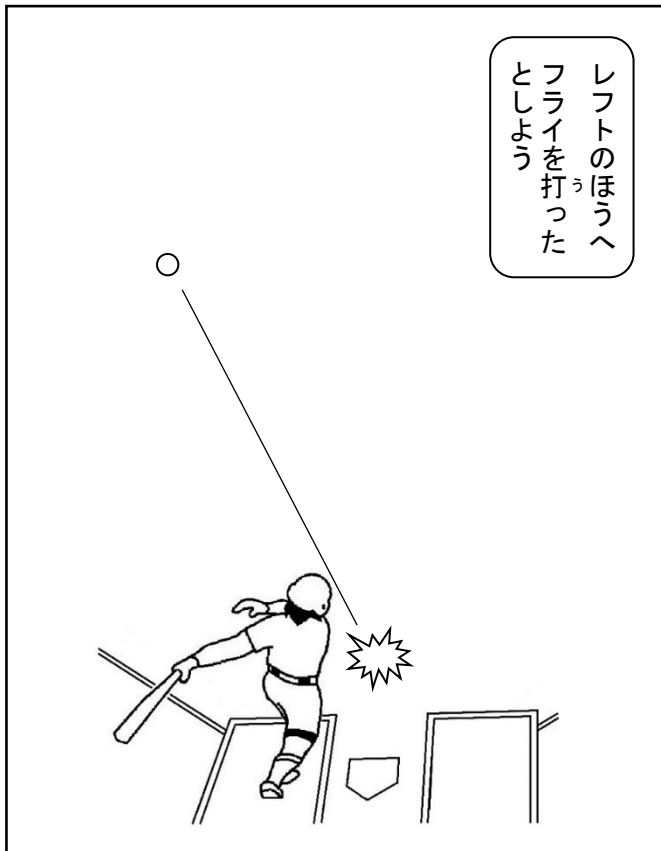


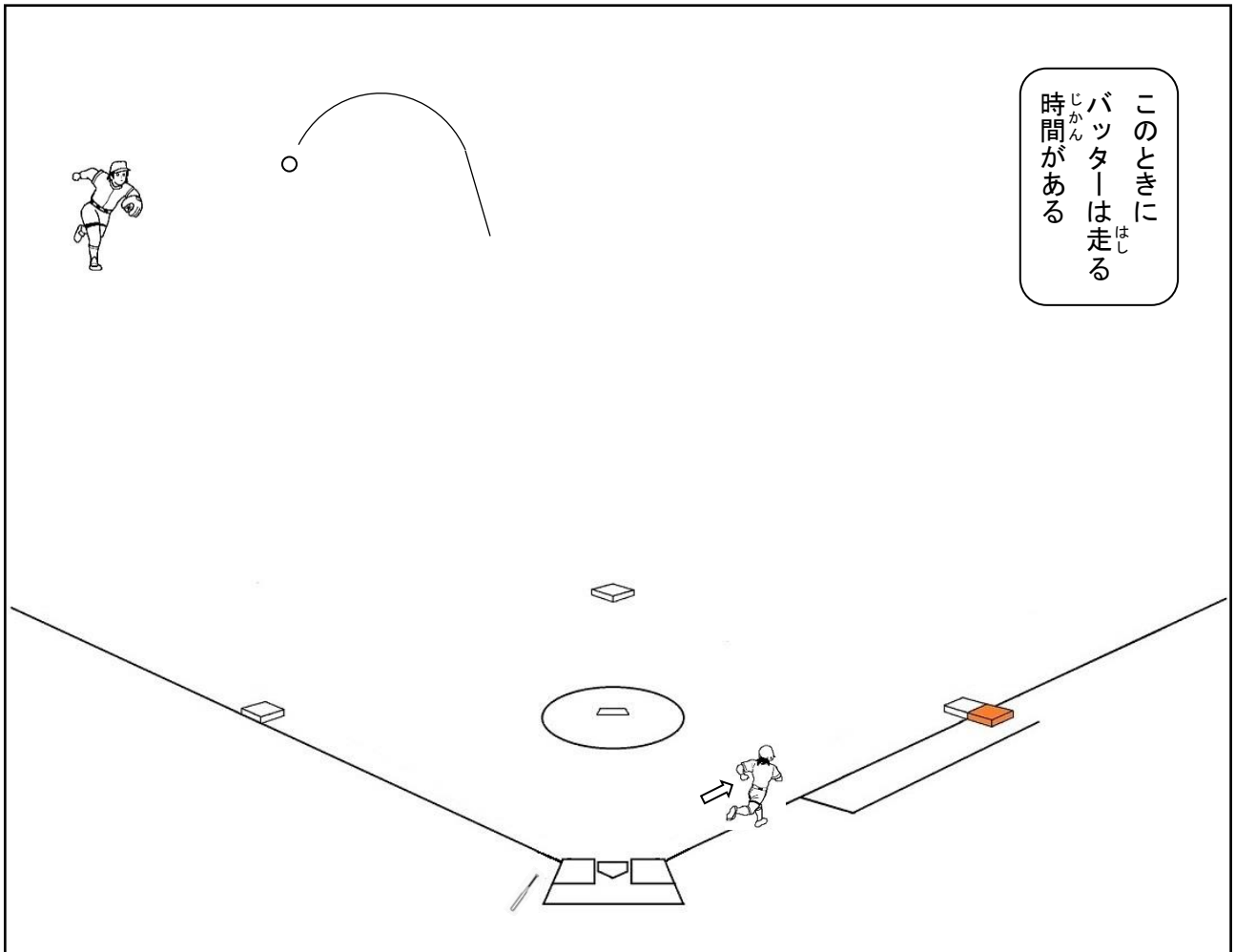
自分のベンチへ
走って帰ります

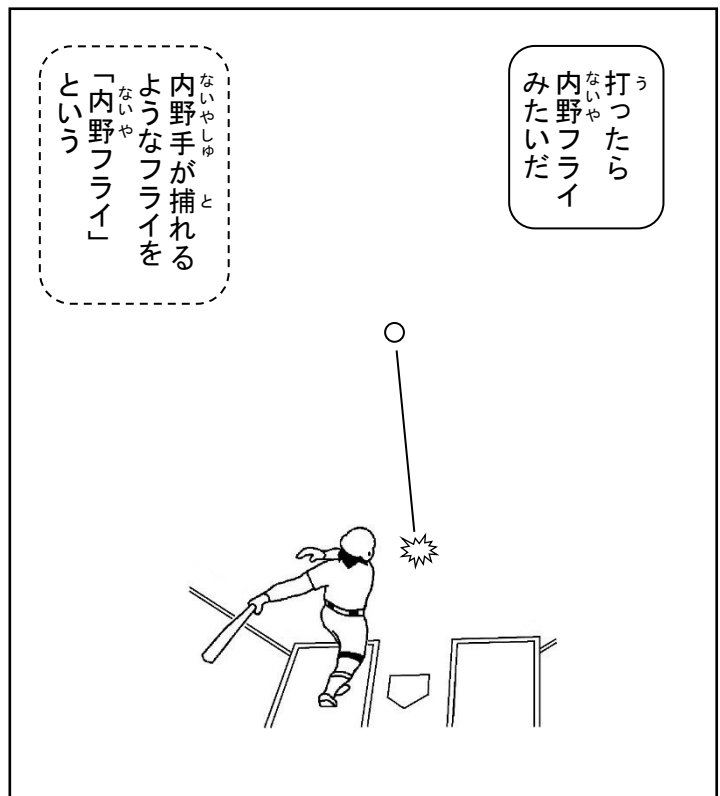
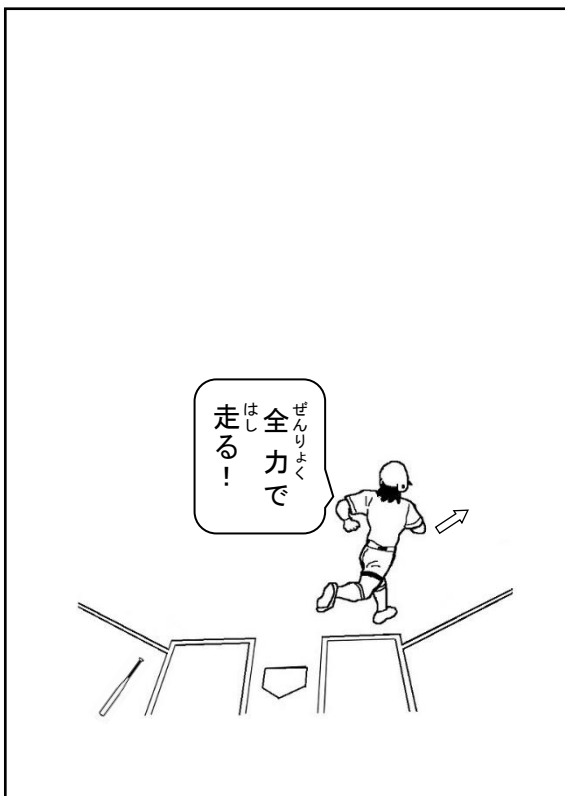
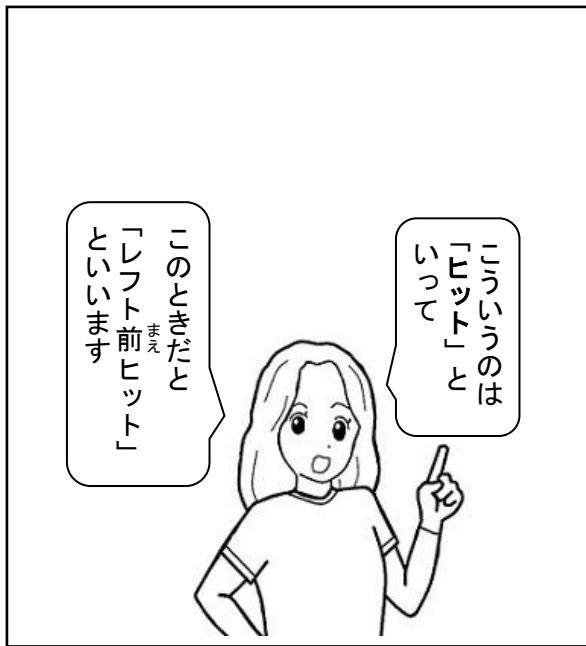




フライのときのセーフ







シュートへの
フライのようだ

オーライ!
まかせて

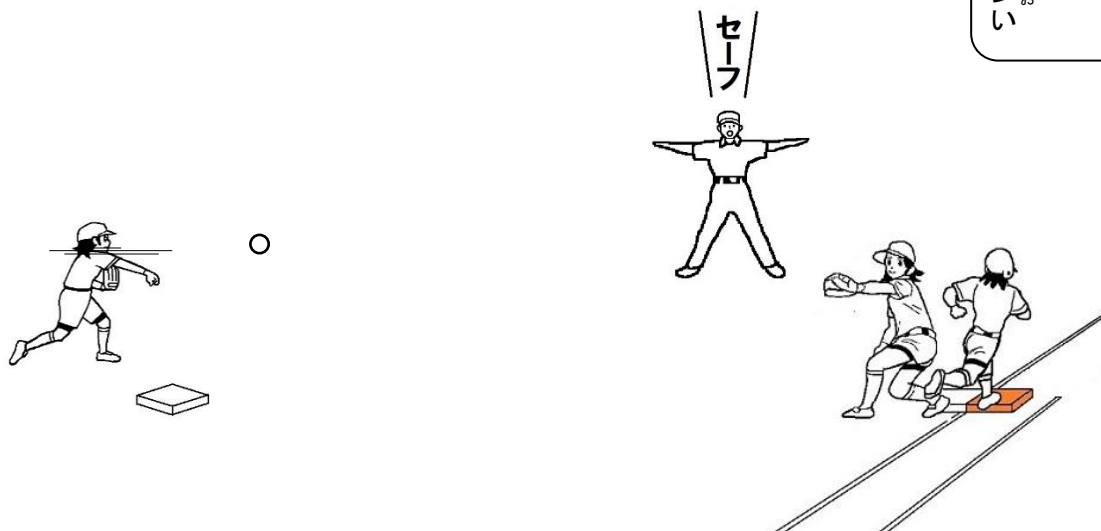
捕ることができないで
ボールが地面に着いた
ときは――

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^{じかん}があるので
セーフのときが多い^{おお}

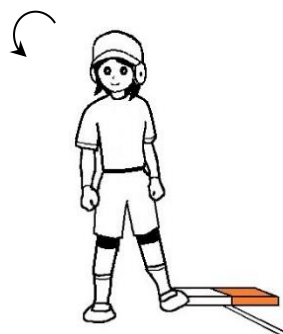


「エラー」
といいます



と捕れそうな打球^{だきゅう}を
と捕れなかった
ときを

そして
ランナーになる
ことができる



つぎ
次は
ライナーのときを
見てみよう

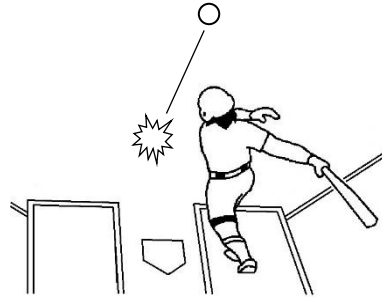


ライナーのときのセーフ

立^たっている所^{ところ}は
捕^とれるけど



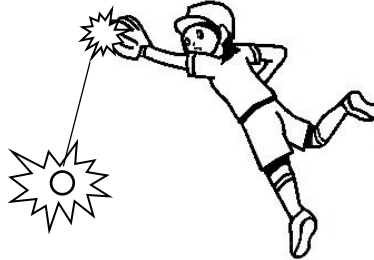
ライナーは
打球^{だきゅう}のスピードが
速^{はや}いので



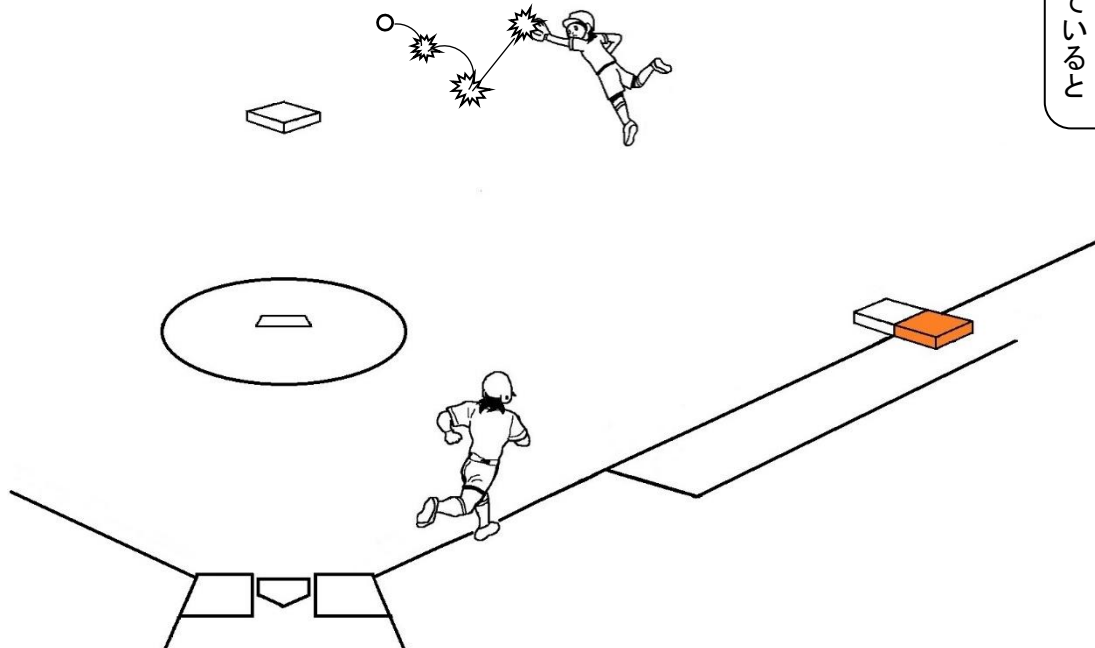
ボールが
地面^{じめん}に着^つくと
ゴロ^{おな}と同じルール
になります

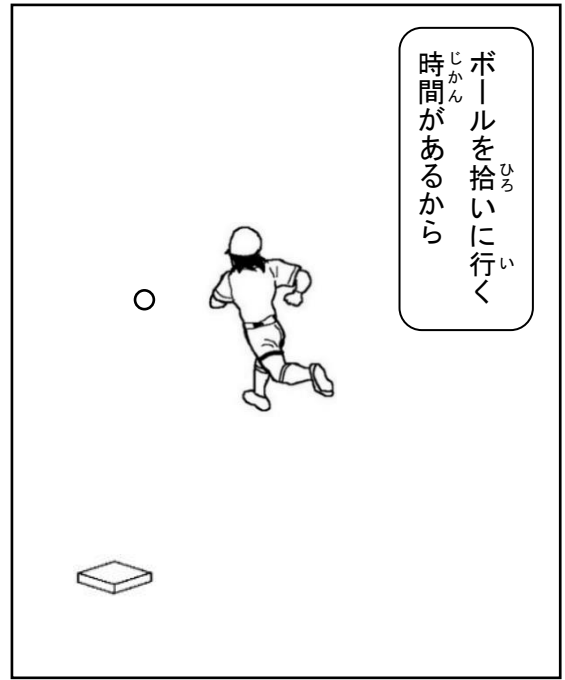


そうじゃない所^{ところ}は
捕^とれないときがある



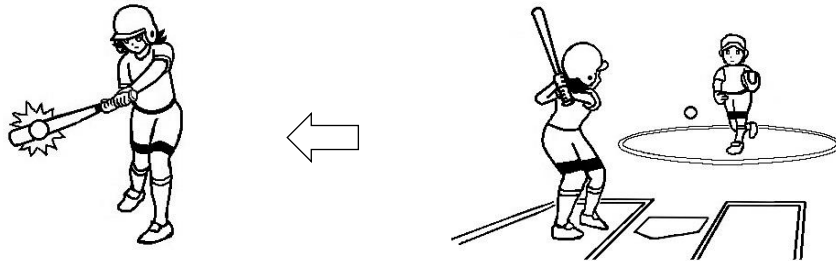
そのときに
全力^{ぜんりょく}で
走^{はし}っていると





4. 「ストライク」と「ボール」

ストライクゾーン

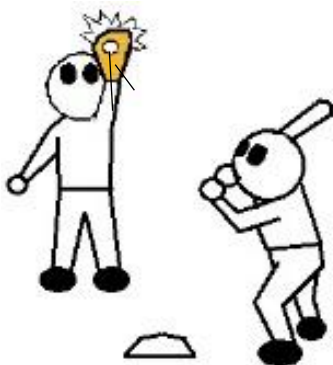


バッターが打って
進んでいくんだ

試合は
ピッチャーが
投げたボールを



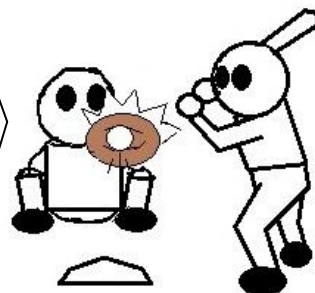
打てないとこに
ばかりボールを
投げると――

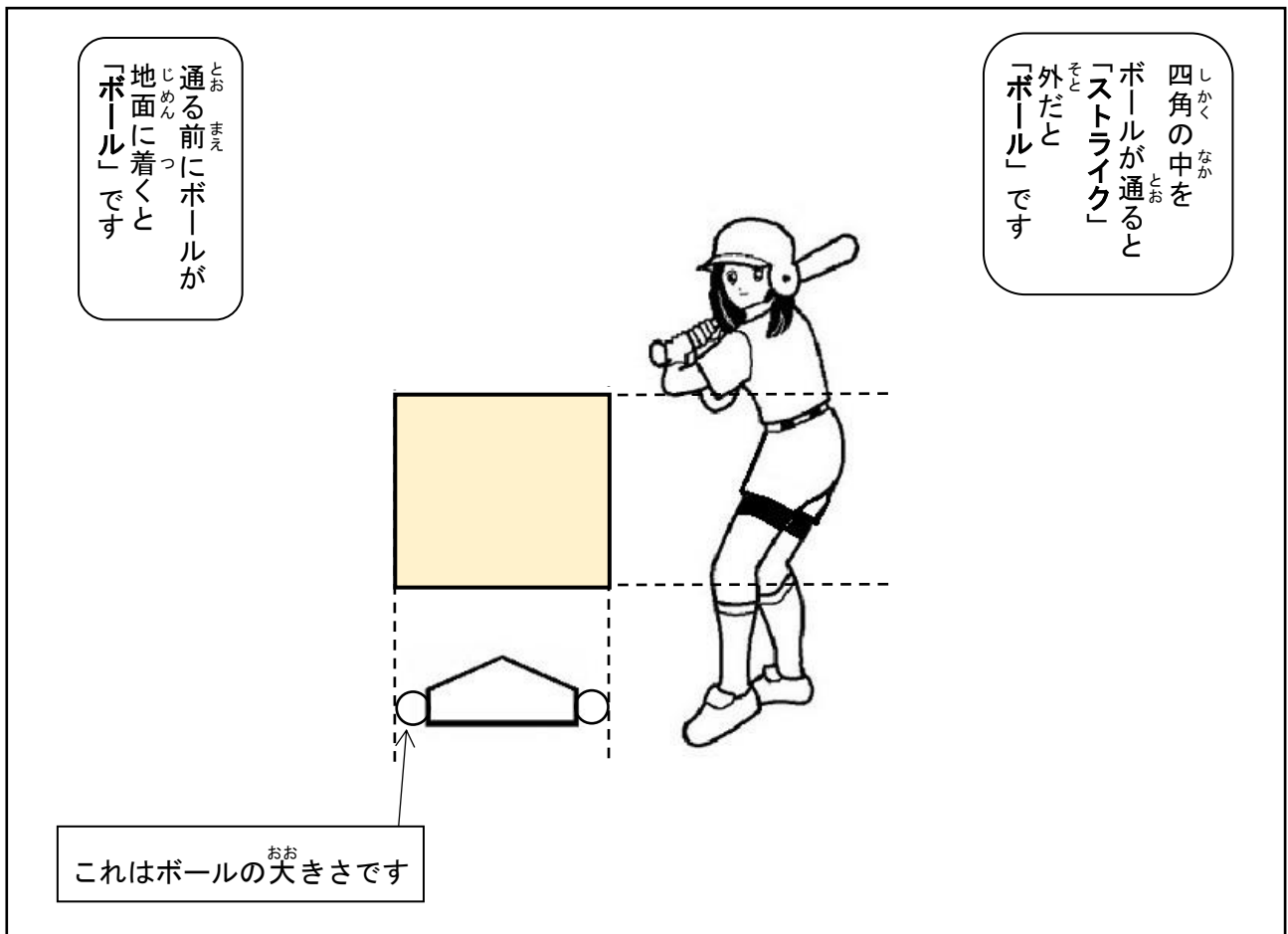
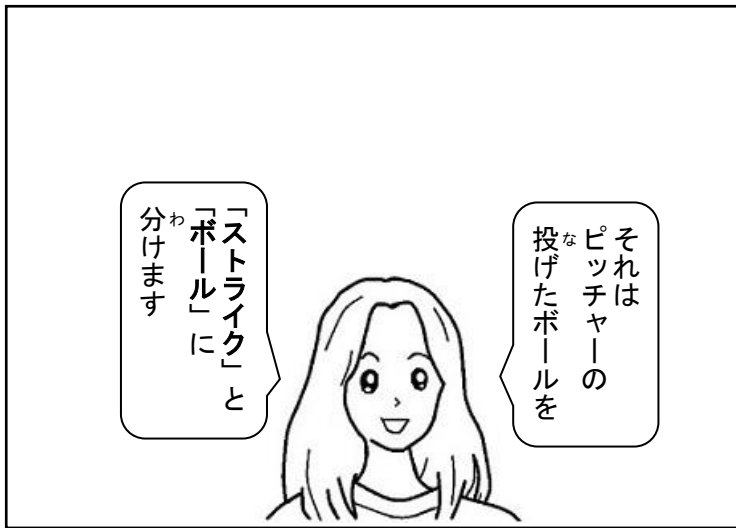
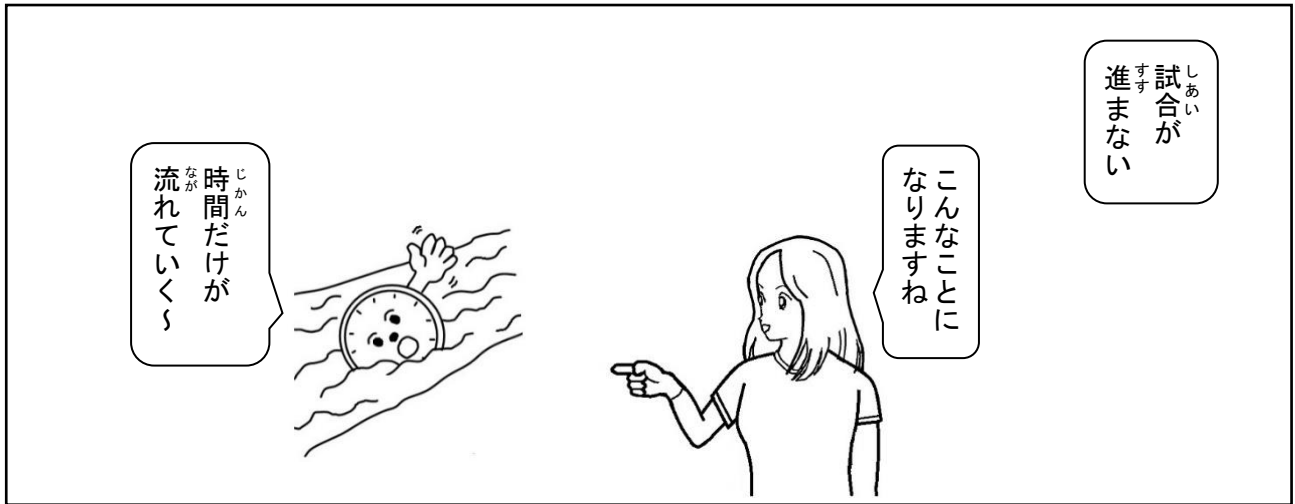


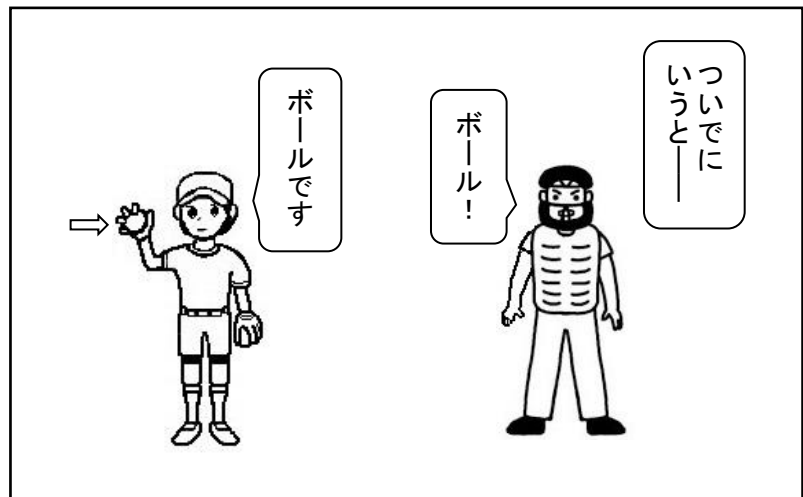
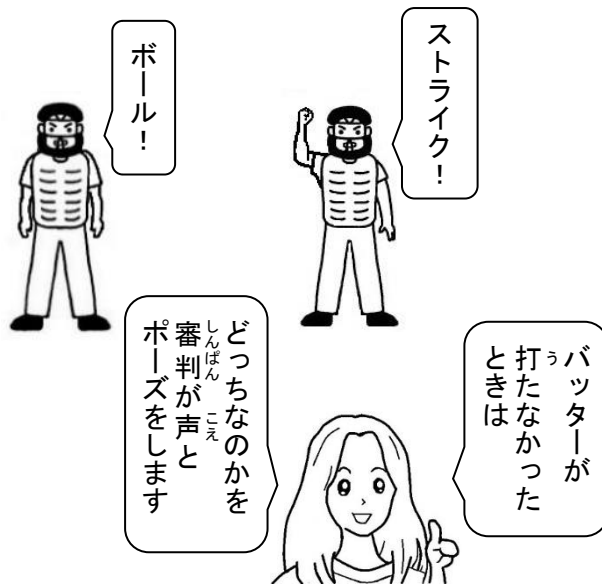
そんなところ
打てないよ

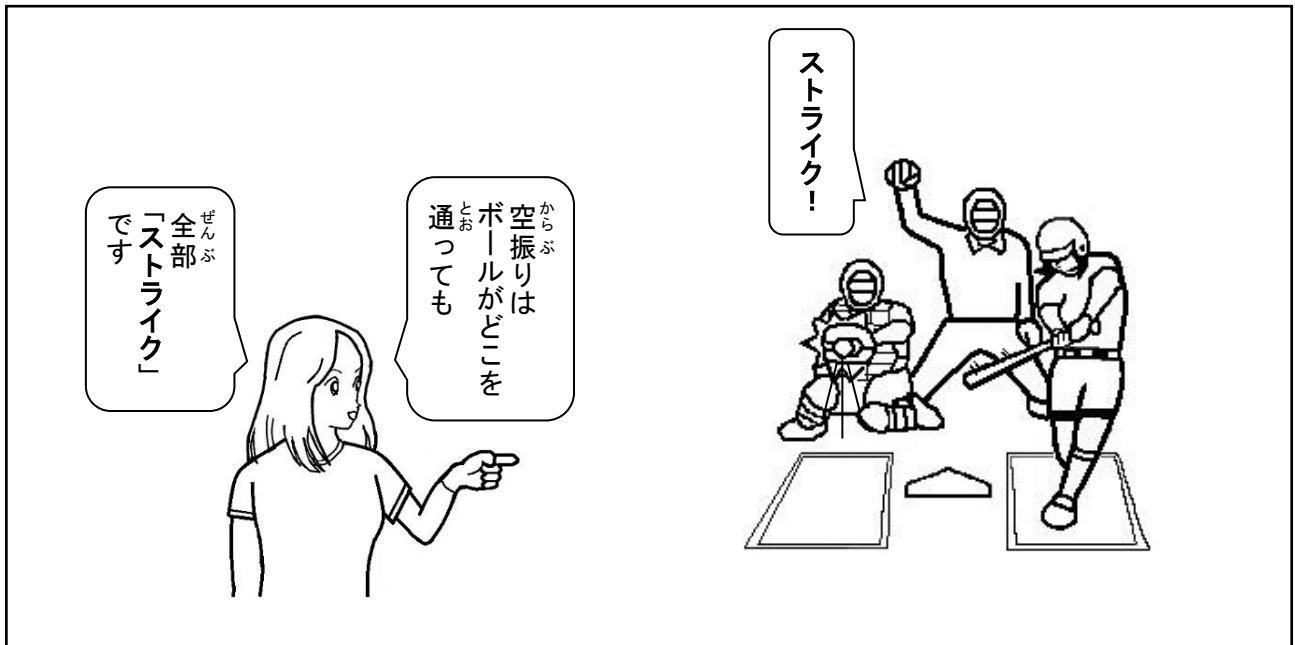
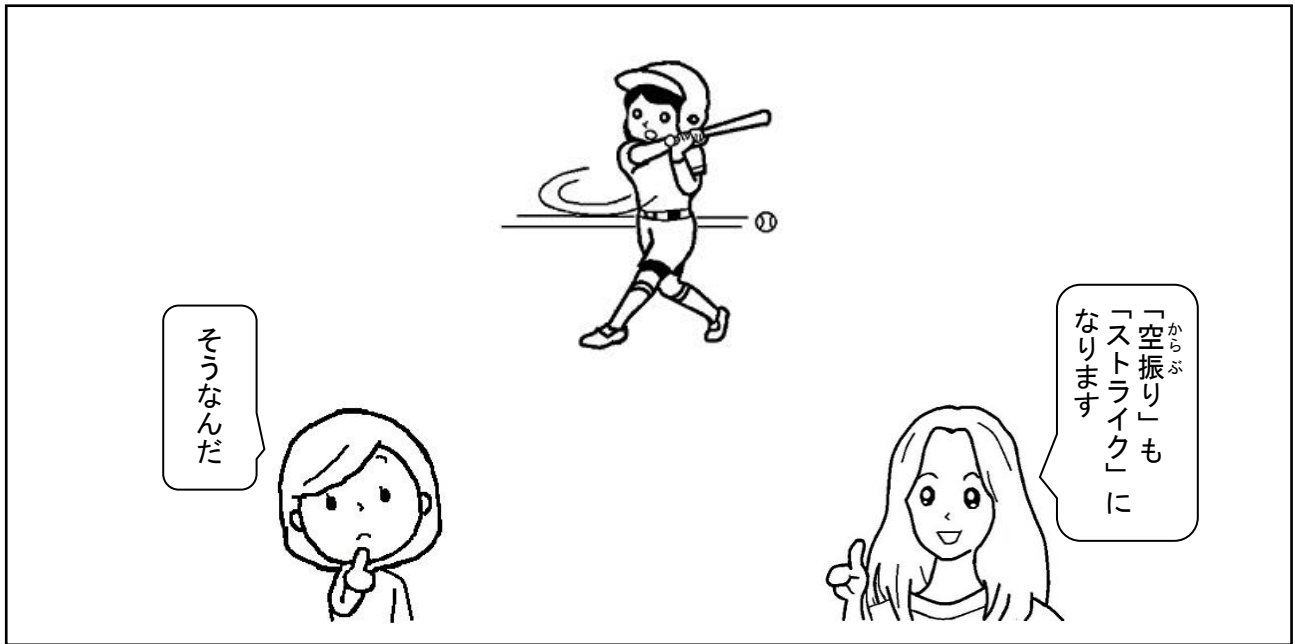
だから
打てるボールを
ずっと打たないで
いるとか――

いつになったら
打つんだよ

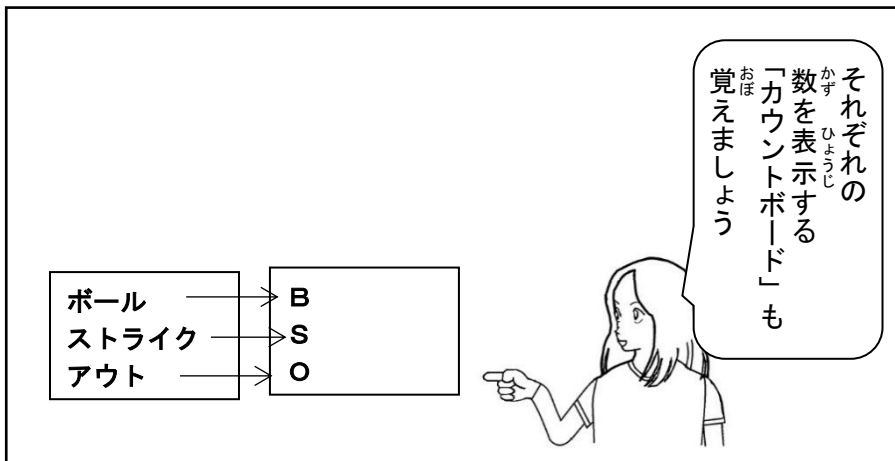


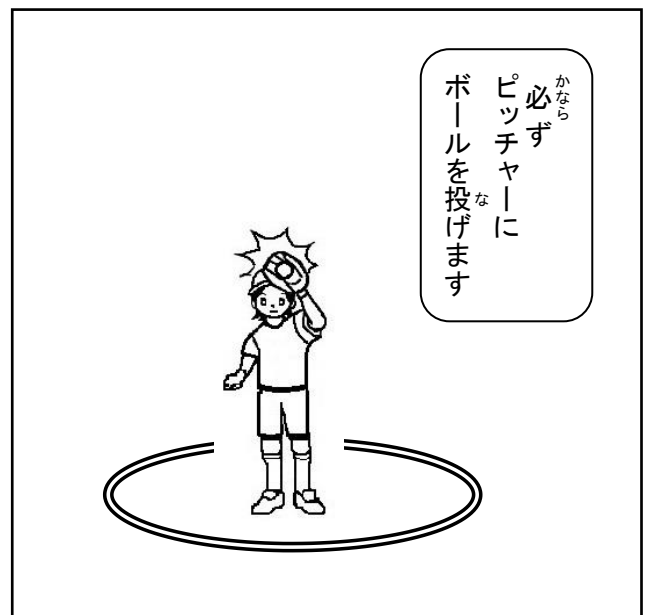
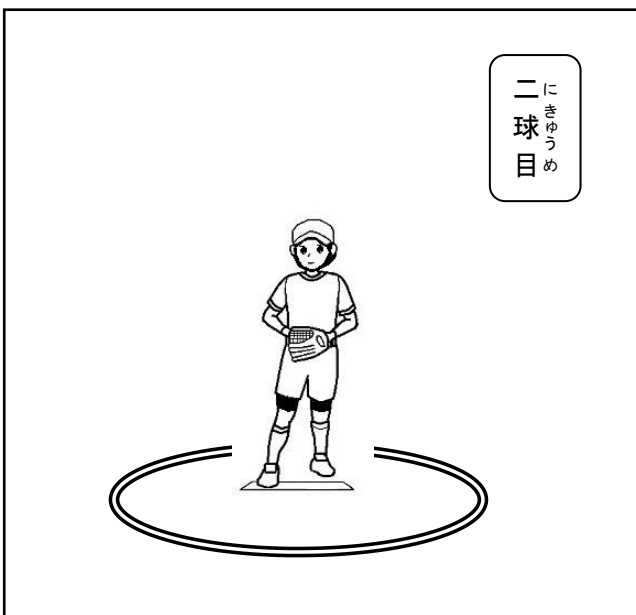
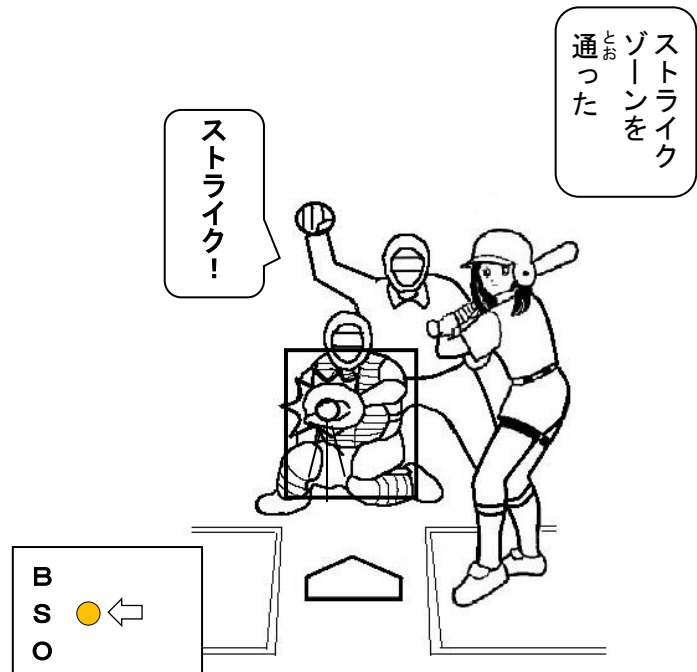
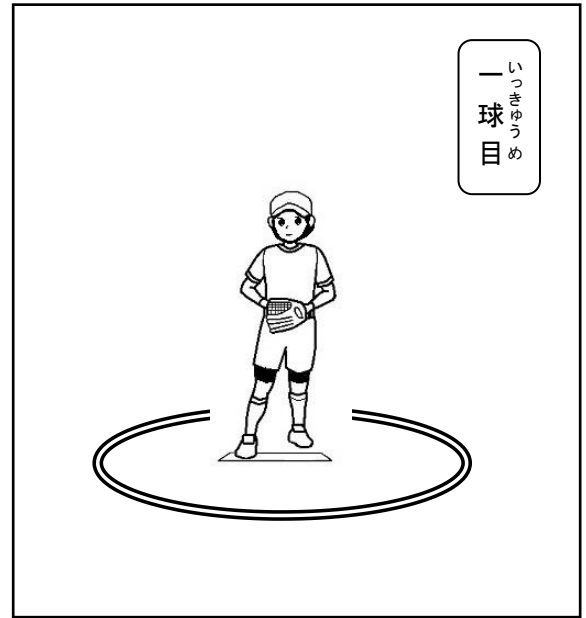
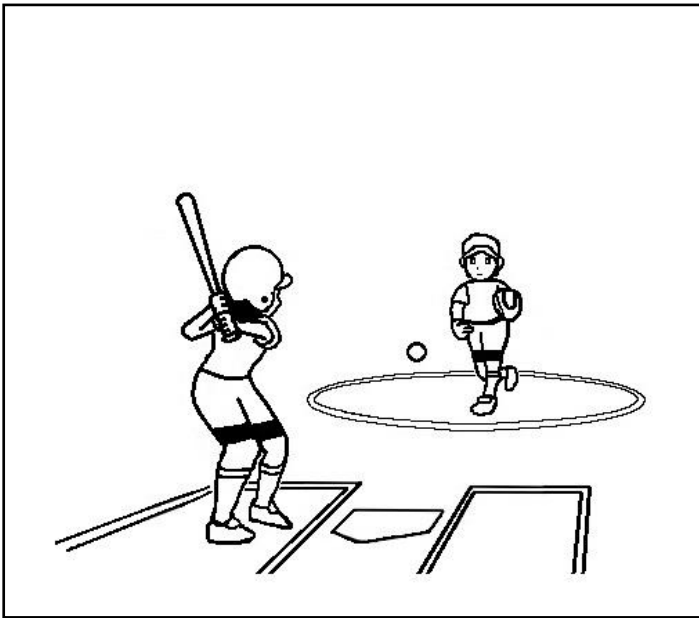


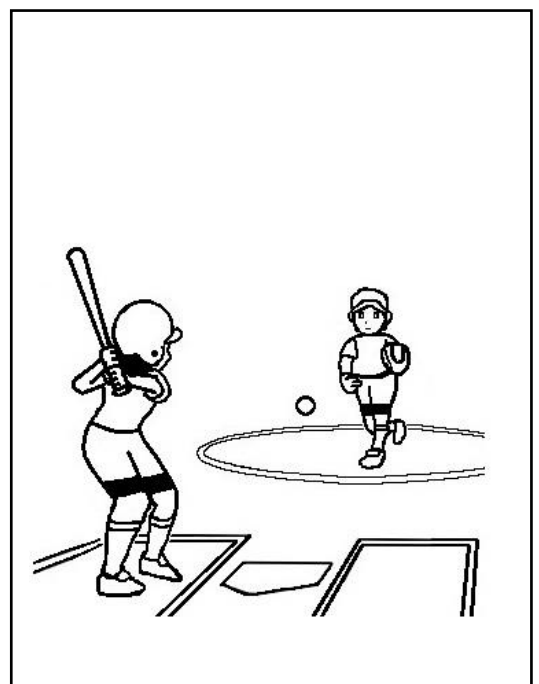
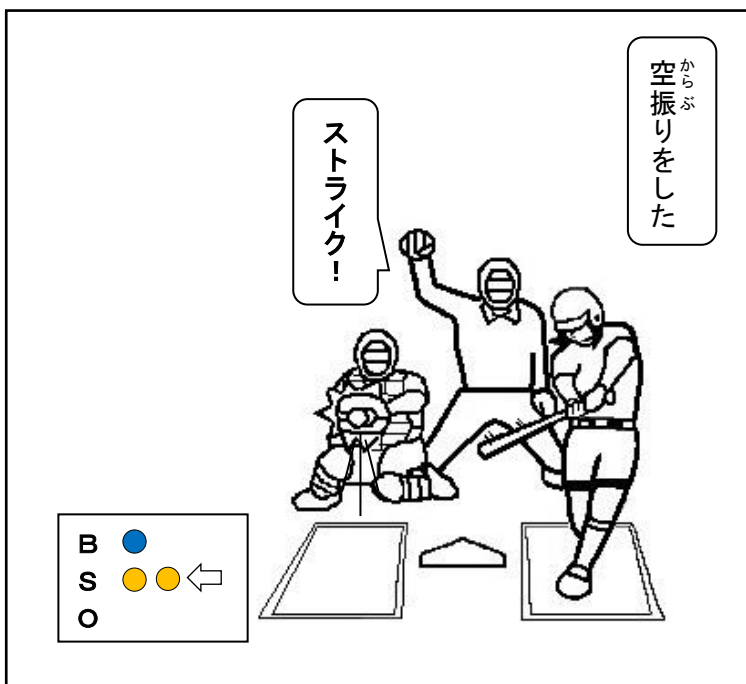
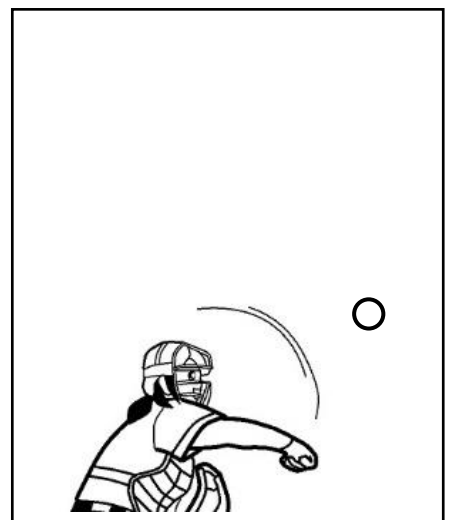
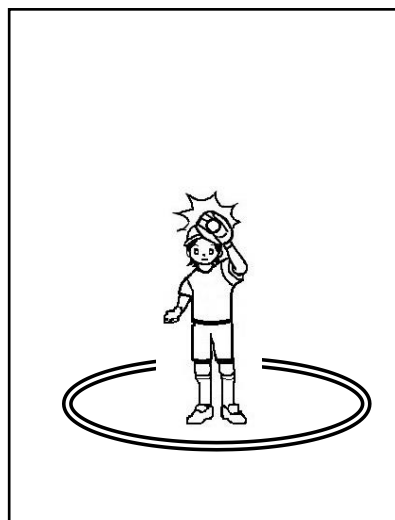
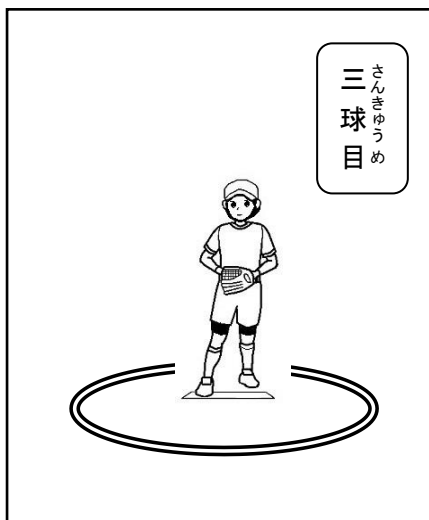
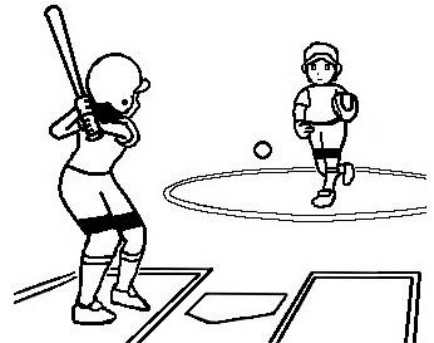
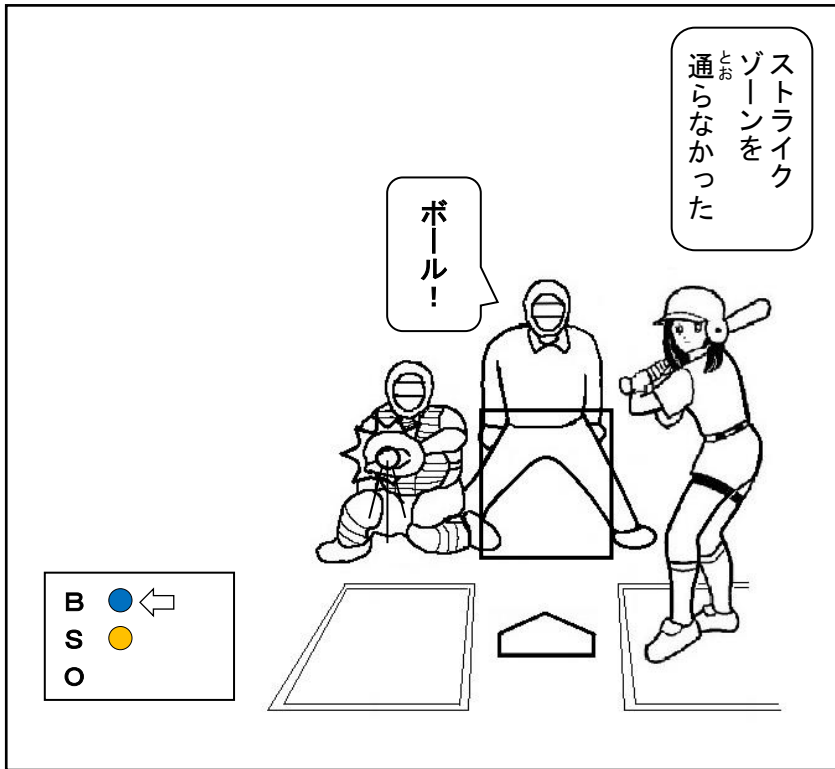


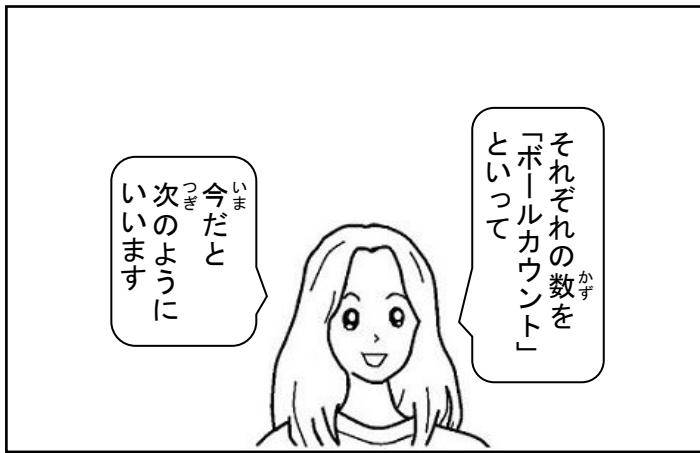


ストライクとボールの例

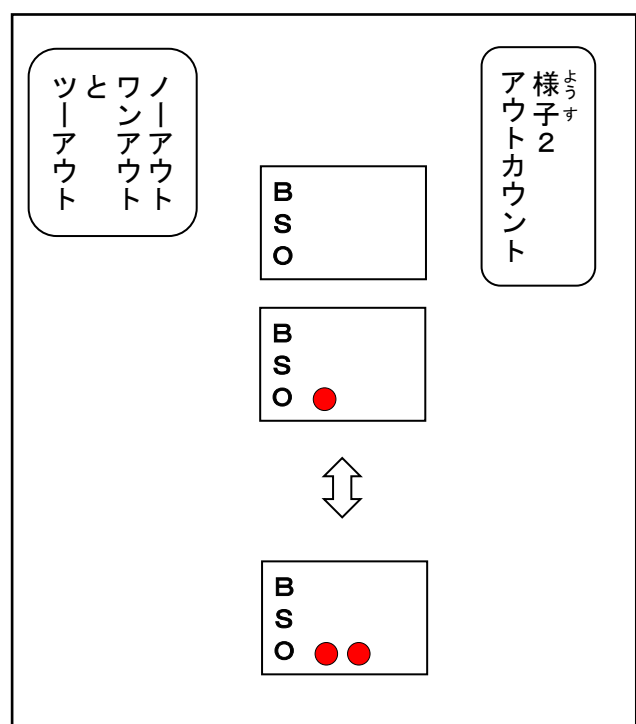
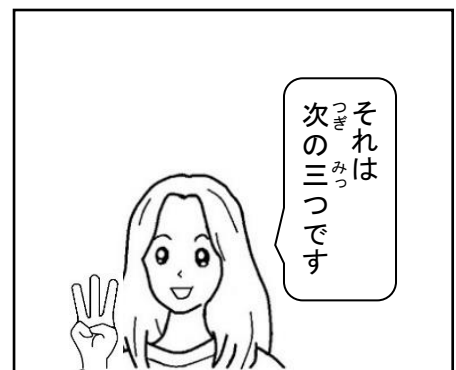
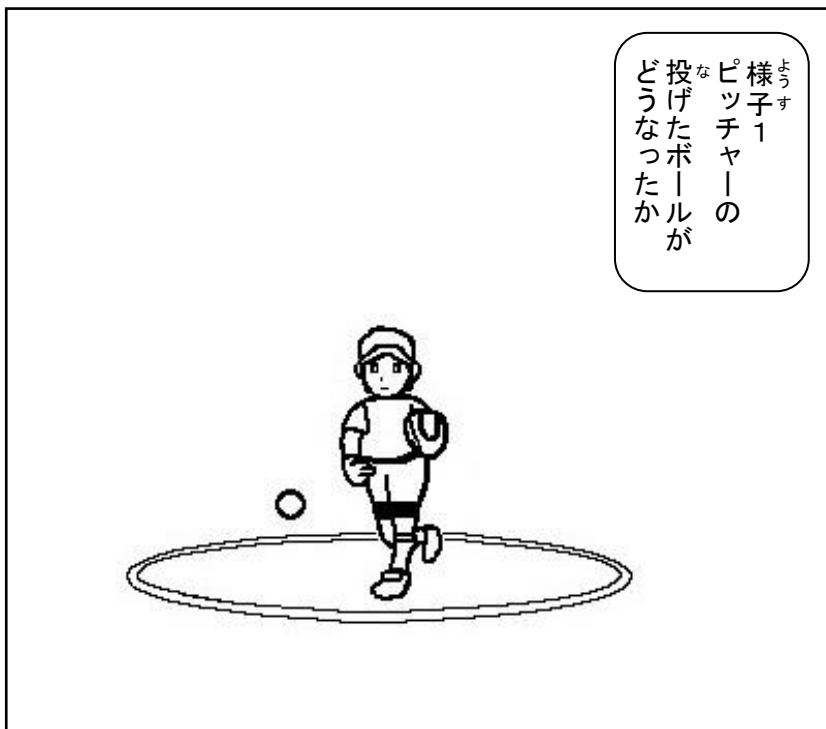


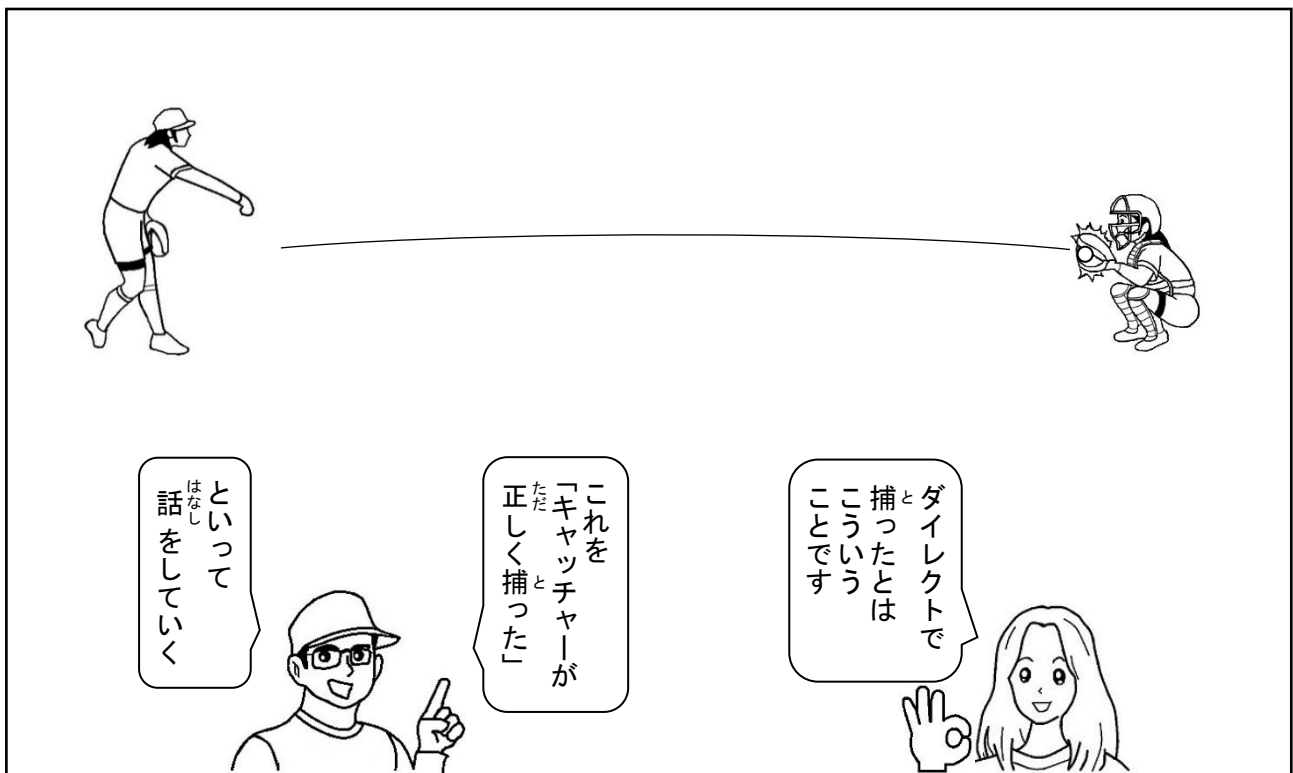
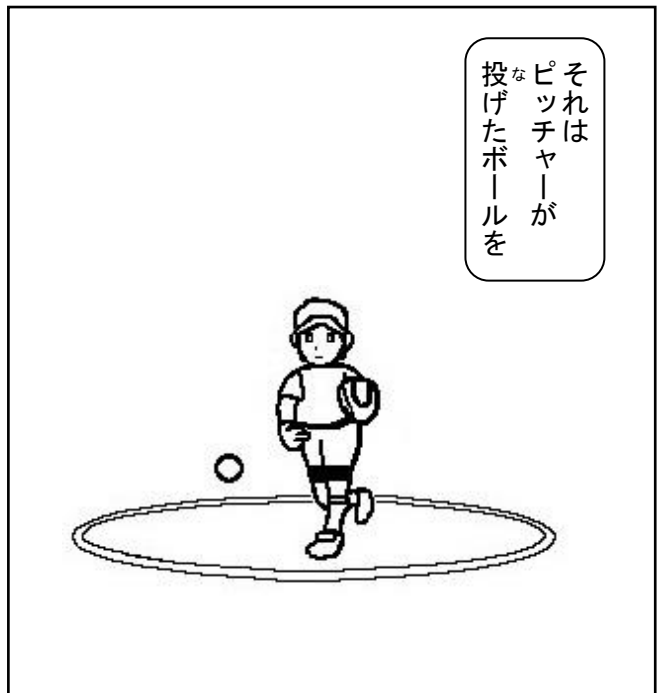




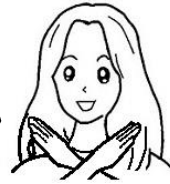


5. 「三振^{さんしん}」は2つのパターン





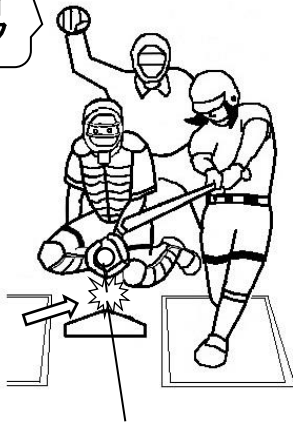
つぎ
次のときは
ただ
正しく捕った
ことに
なりません



×

ボールが地面に
着いた

ストライク
スリー!



×

ボールを
地面に落とした

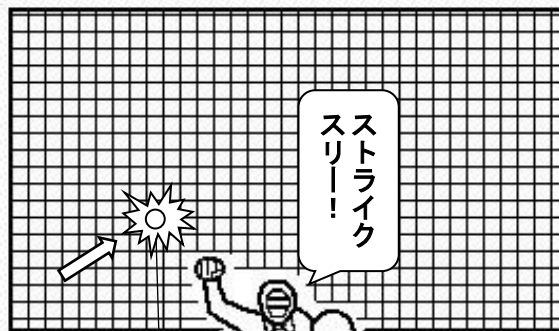
ストライク
スリー!



×

ボールを
捕れなかった

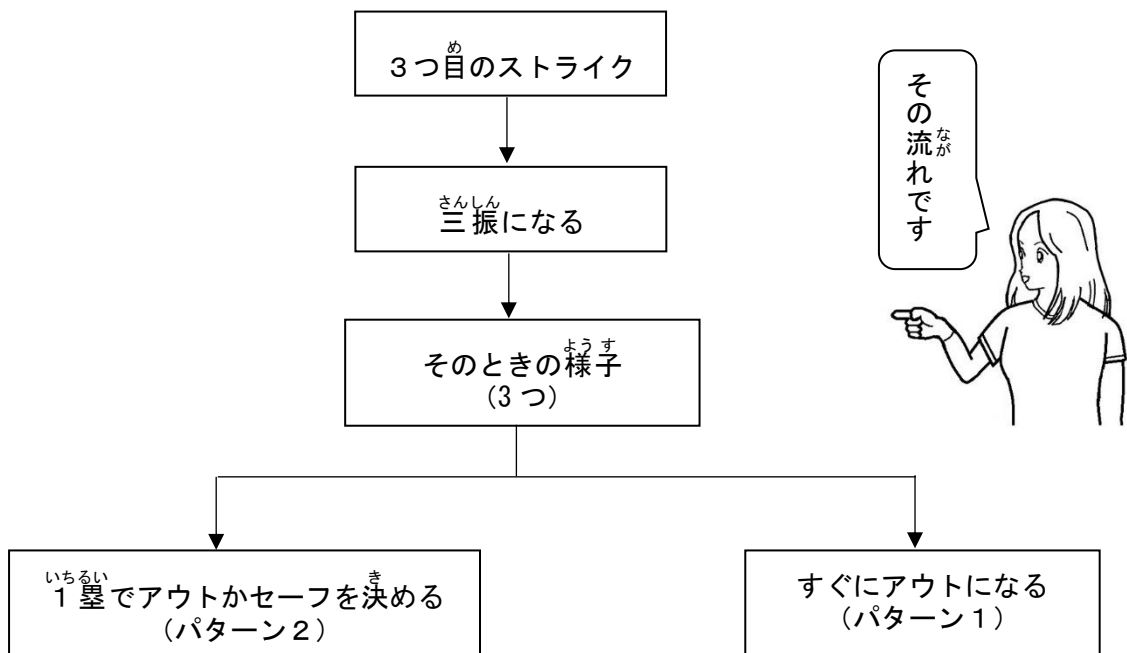
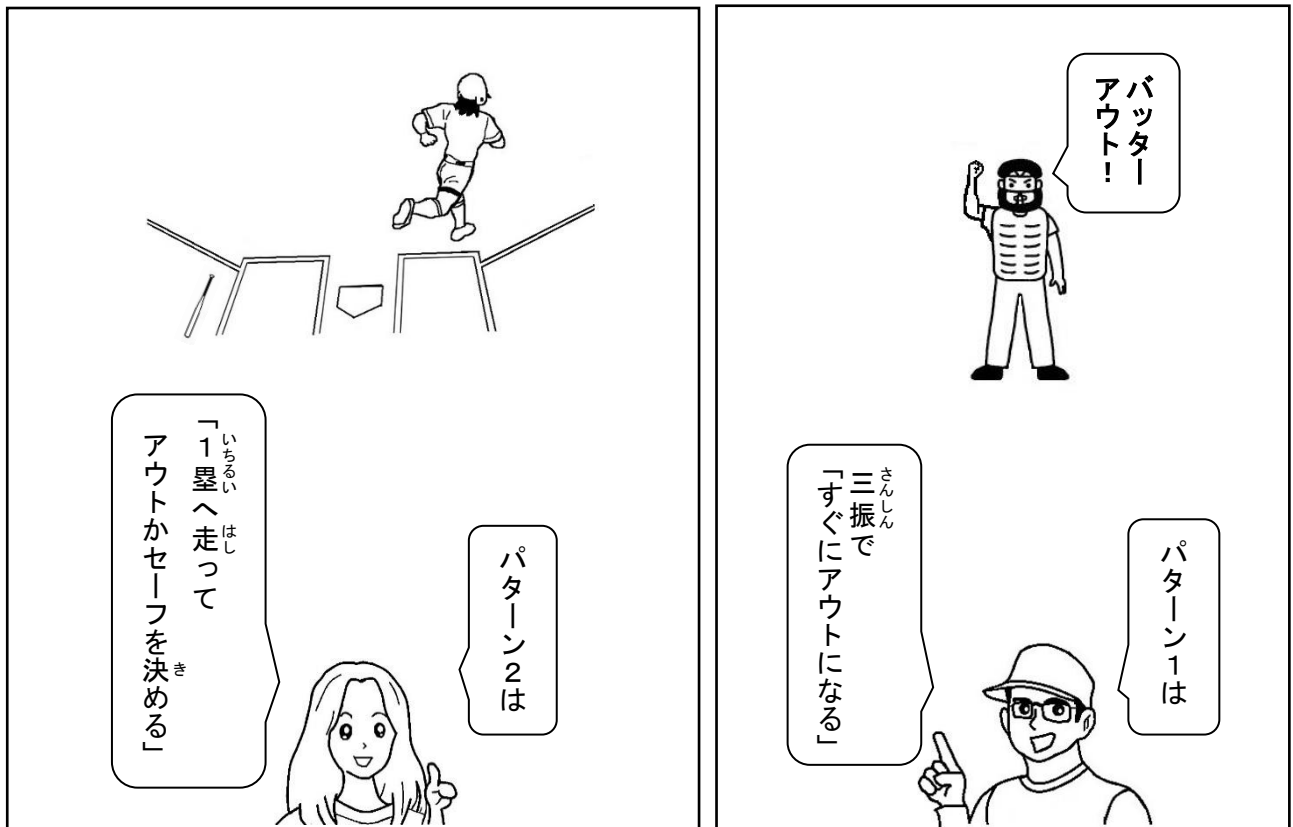
ストライク
スリー!

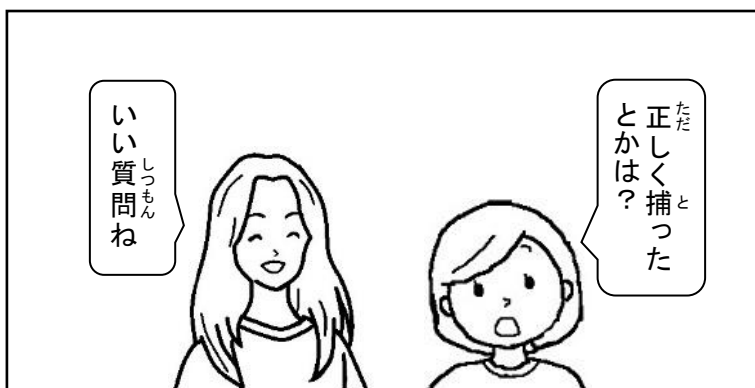
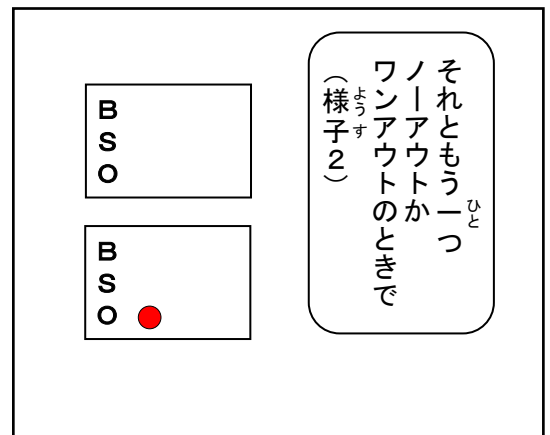


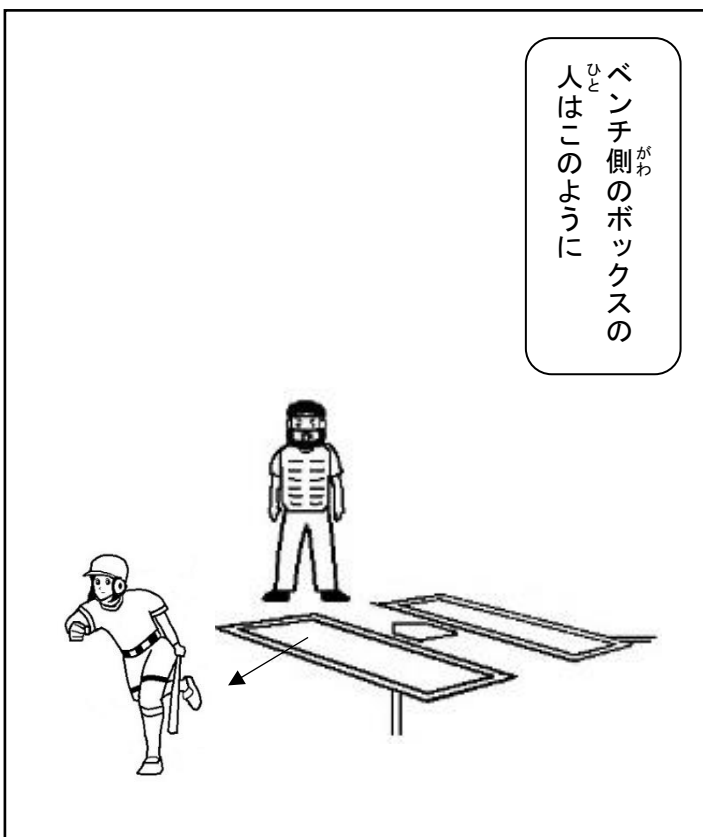
これらを
「キャッチャーが
ただ
正しく捕れなかった」

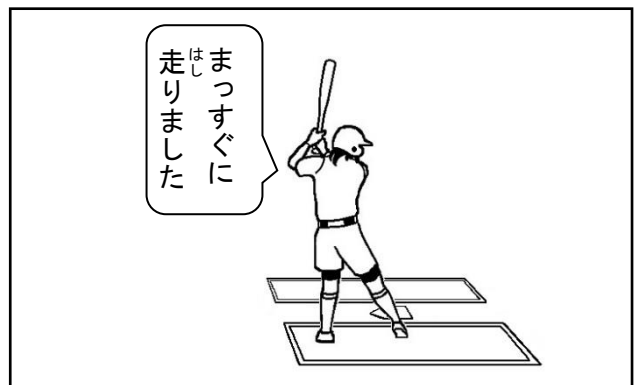
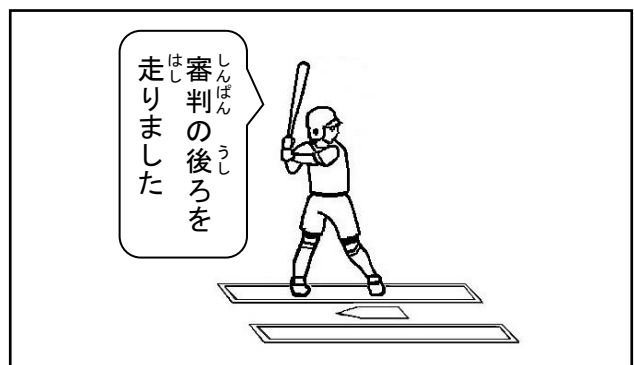
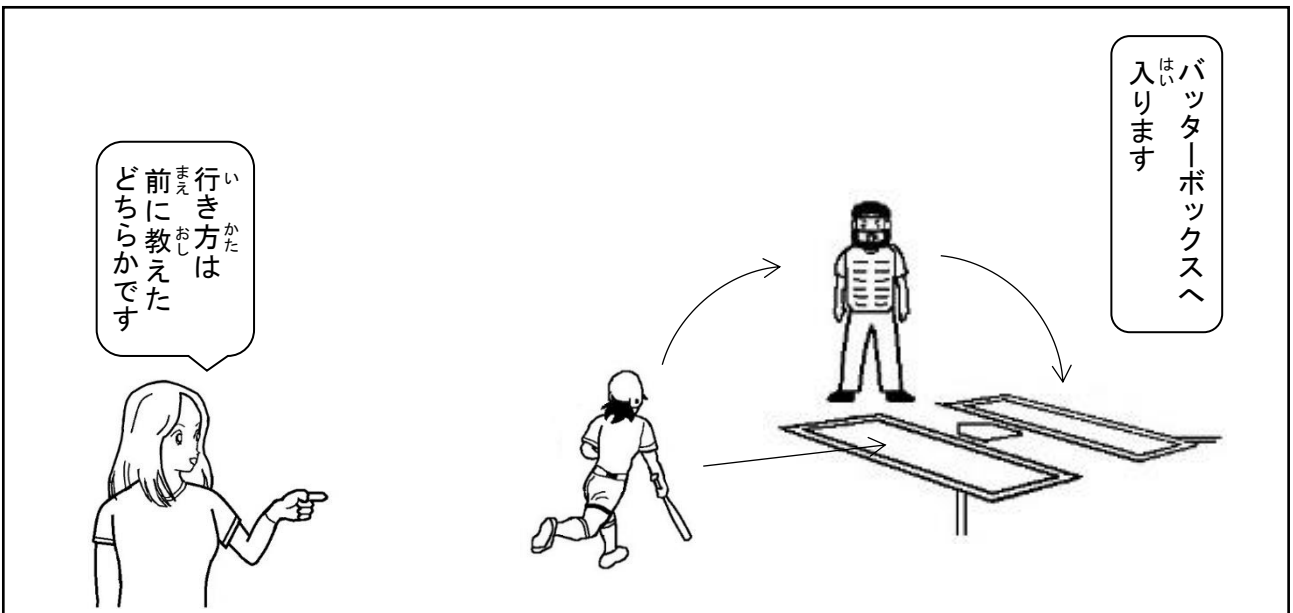
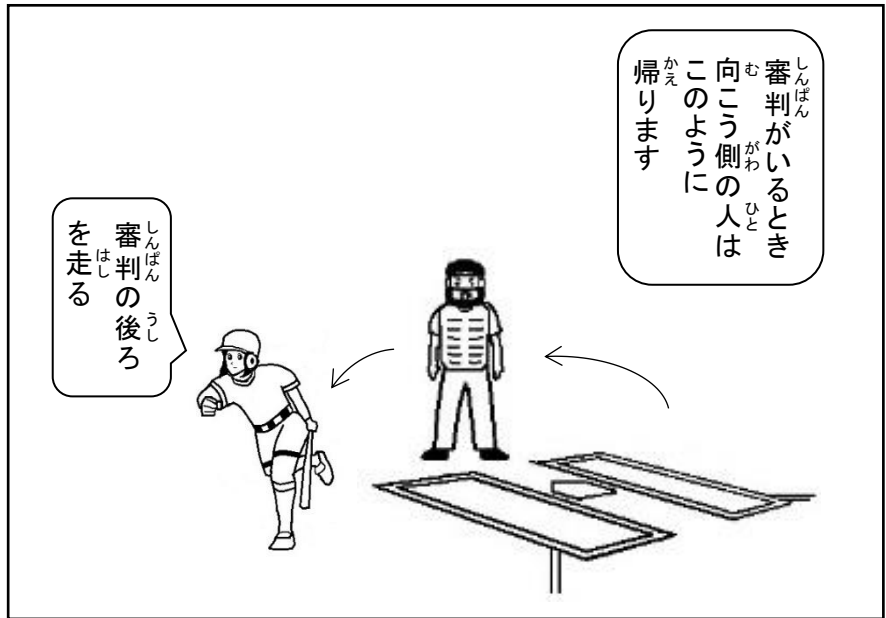
と
いって
話を
していくよ











「キャッチャーが
正しく捕ったとき」と

話をもどして
復習を
しておこう

いちろい
1塁にランナーが
いるときは

B
S
O

ノーアウトか
ワンアウトのときで

B
S
O ●

バッター
アウト!

さんしん
三振はすぐに
アウトになる

おほ
このパターン1を
覚えて――

そして
このとき以外は

いちろい
1塁へ走る
ようにしましょう

いちろい き
1塁でアウトかセーフを決める（パターン2）

でもルールは
覚えていたほうが
いいので

パターン2を
勉強しておこう

そのときの
様子は

ツニアウトの
ときか
(様子2)

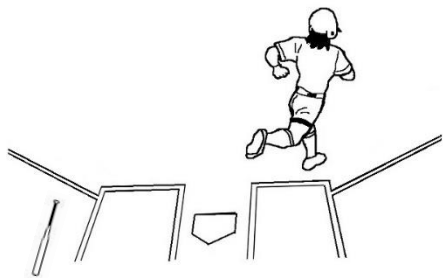
B
S
O ● ●

いちろい
1塁にランナーが
いないときです
(様子3)

ふむ、ふむ

このときは
ゴロと
おなじルールです

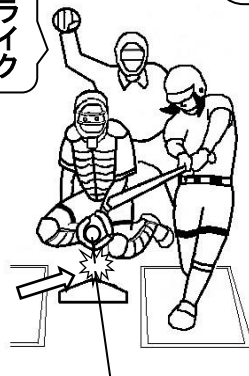
いちどい
はし
1塁へ走ることが
できます



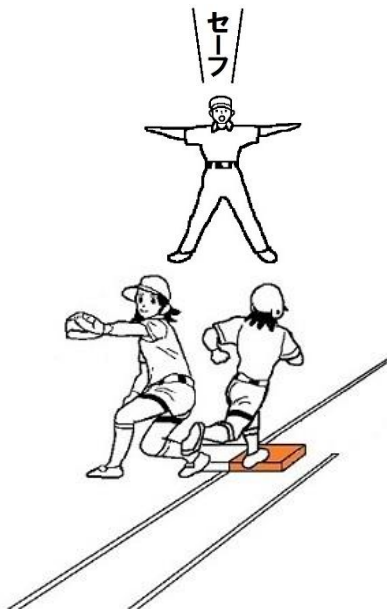
アウトになって
いないから

どちらかときに
キャッチャーが
ただ
正しく捕れなかった
ときは

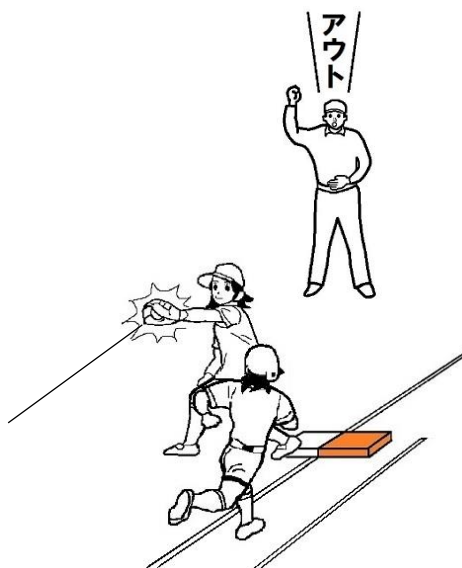
ストライク
スリー!



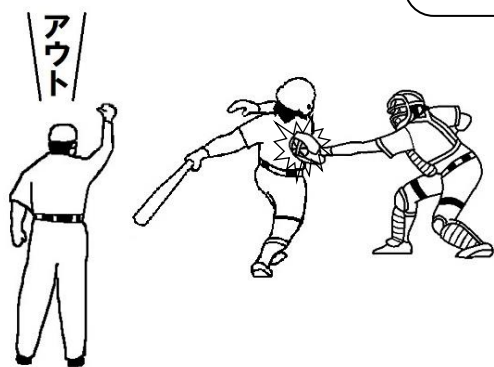
セーフか
決まります



いちどい
はし
1塁までの競争で
アウトか

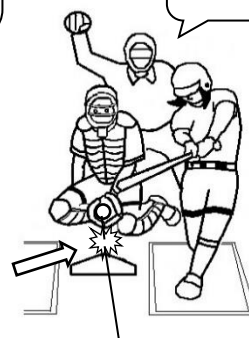


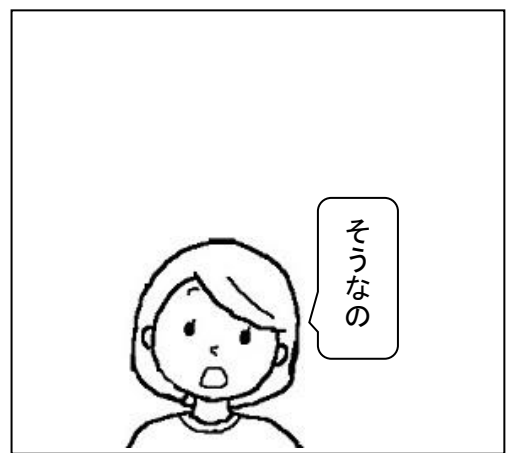
タッチが
できるときは
そのほうが
いいですね



また
こういうときは
バッターが
近くにいたので

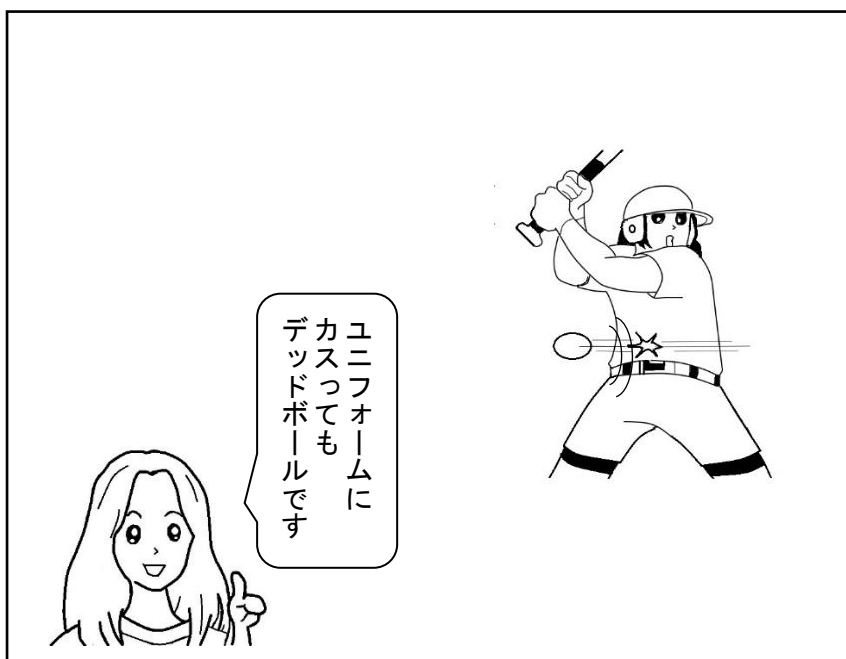
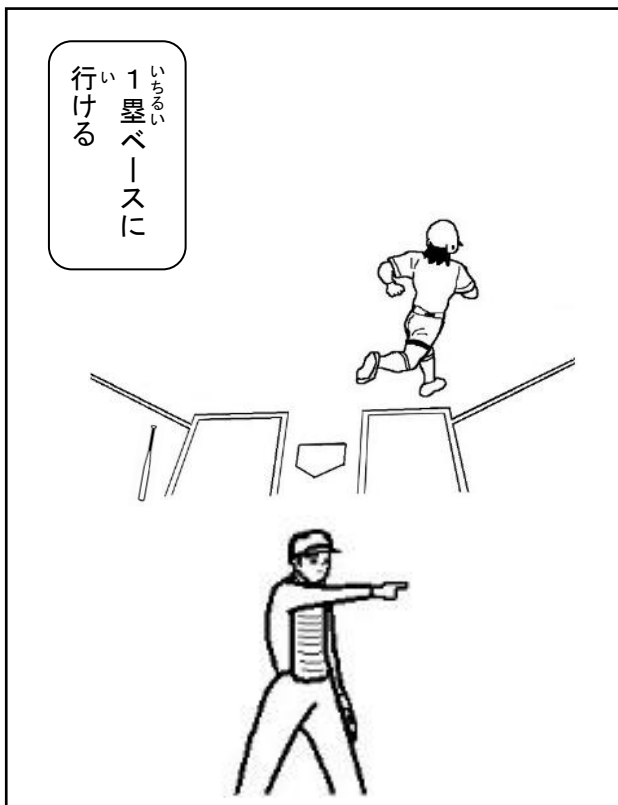
ストライク
スリー!

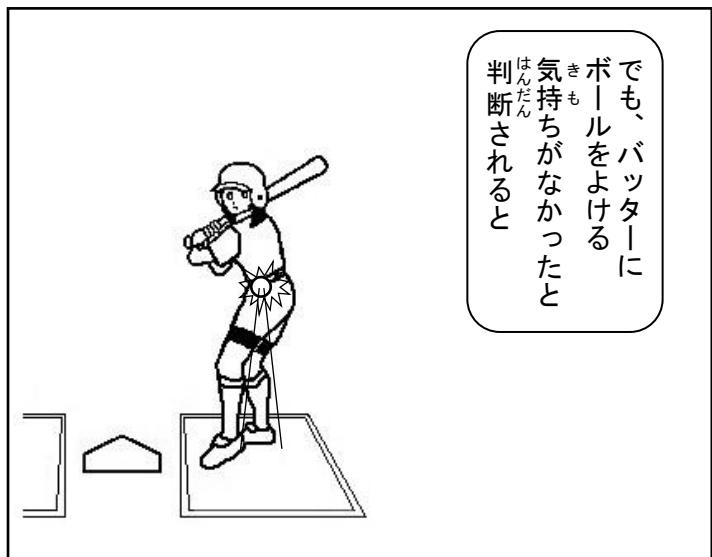
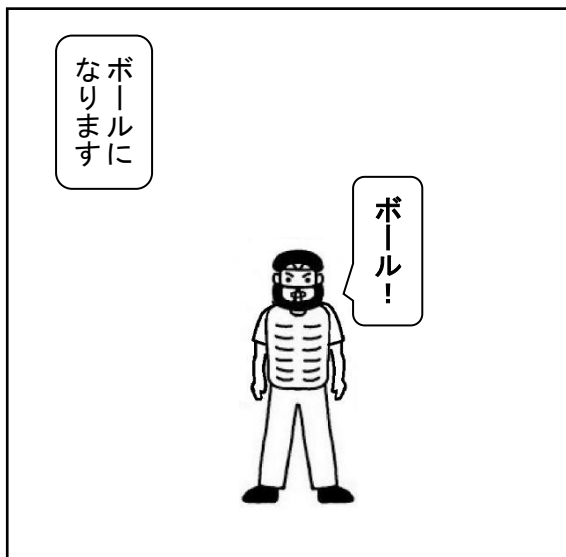




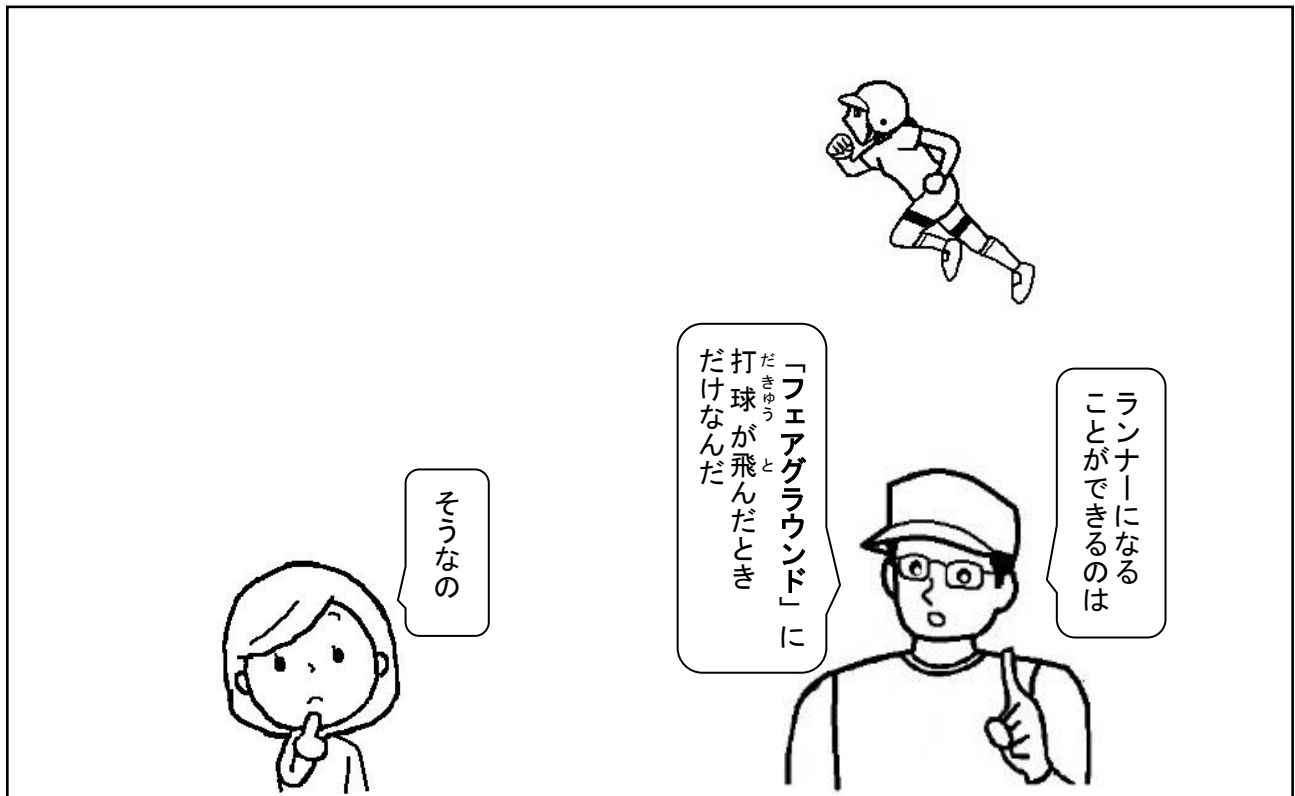
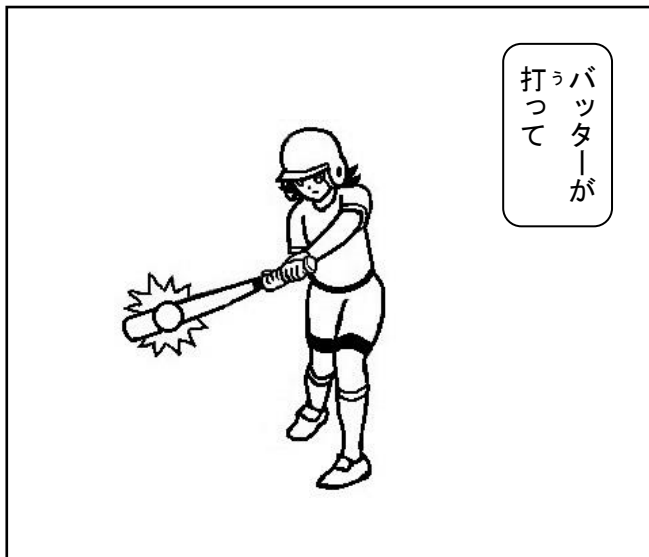
6. 「フォアボール」と「デッドボール」

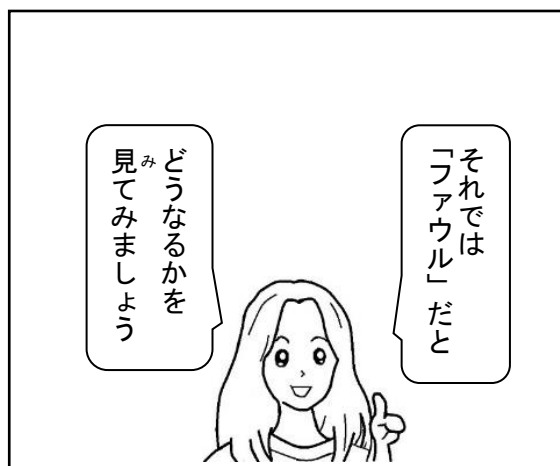
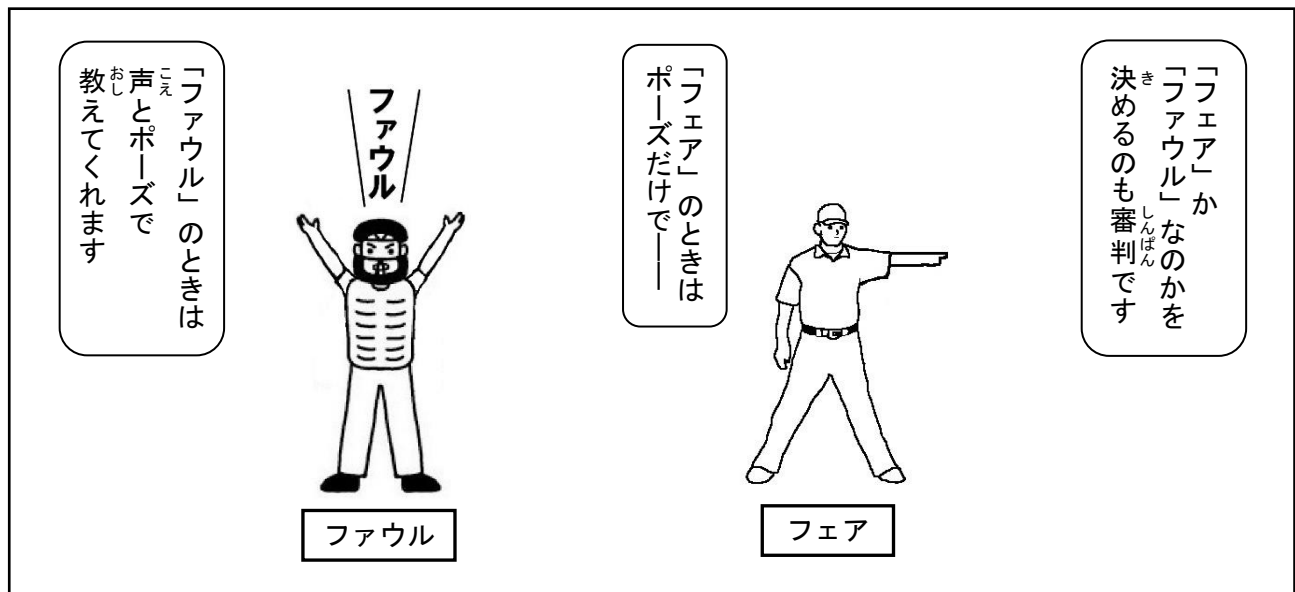
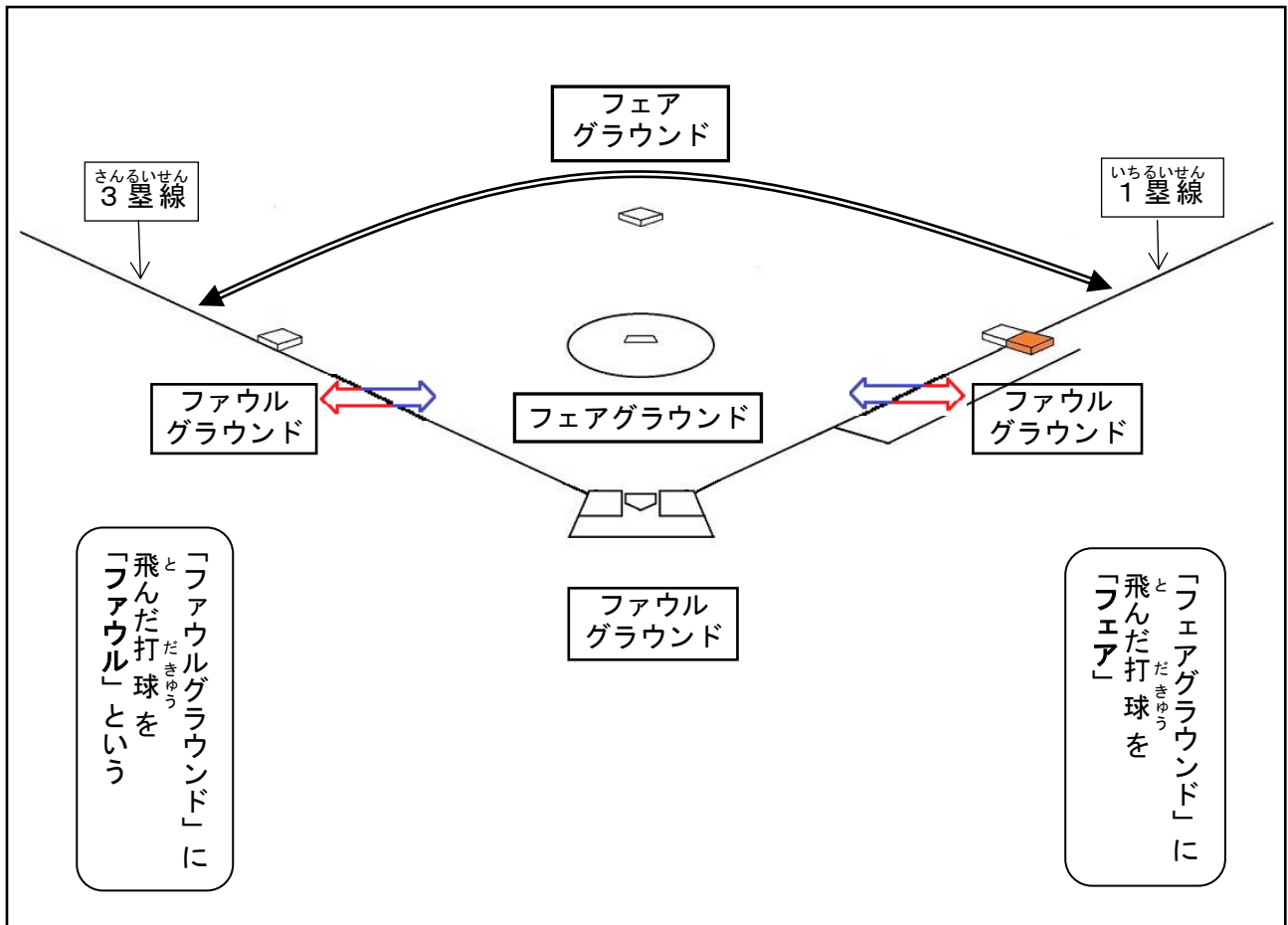




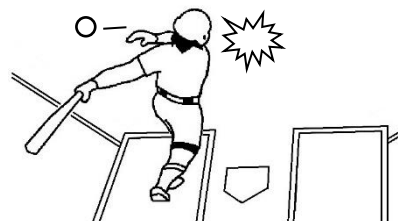


7. 「フェア」と「ファウル」

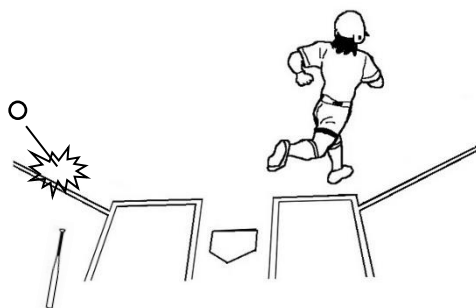




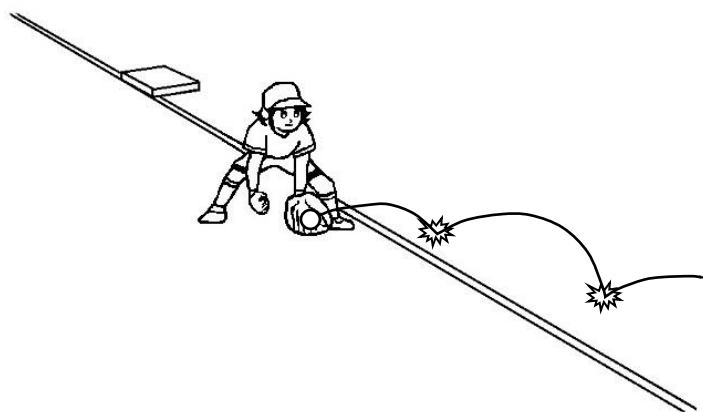
バッターは
ボールを打って



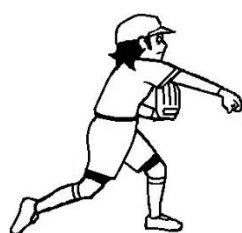
いちどは
1塁へ走る

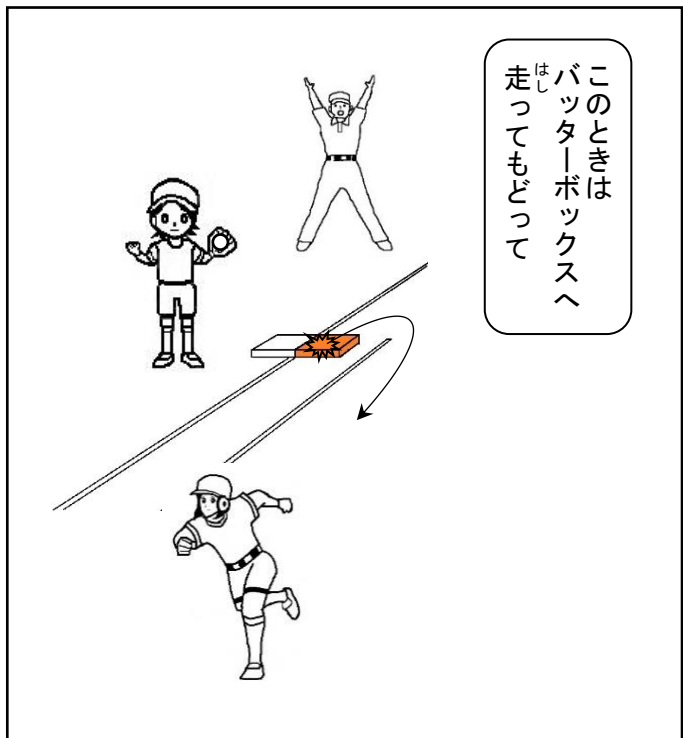
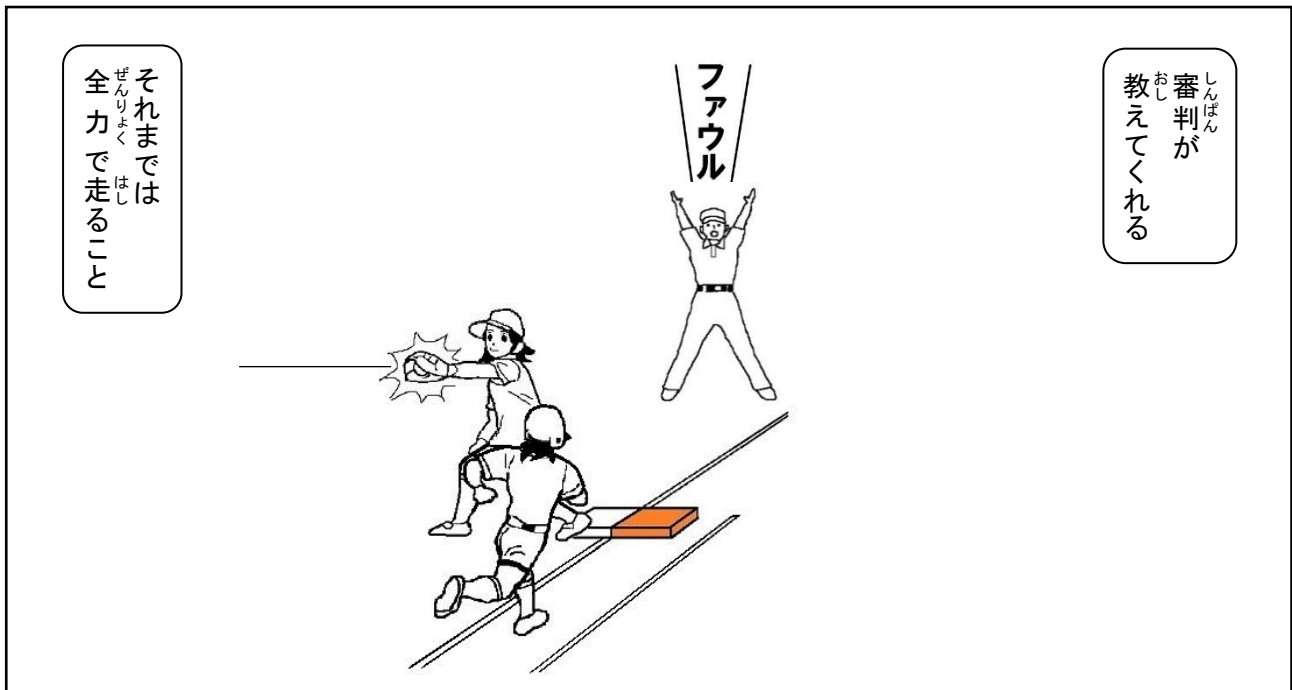


ゴロが
「ファウル」の
ときは――

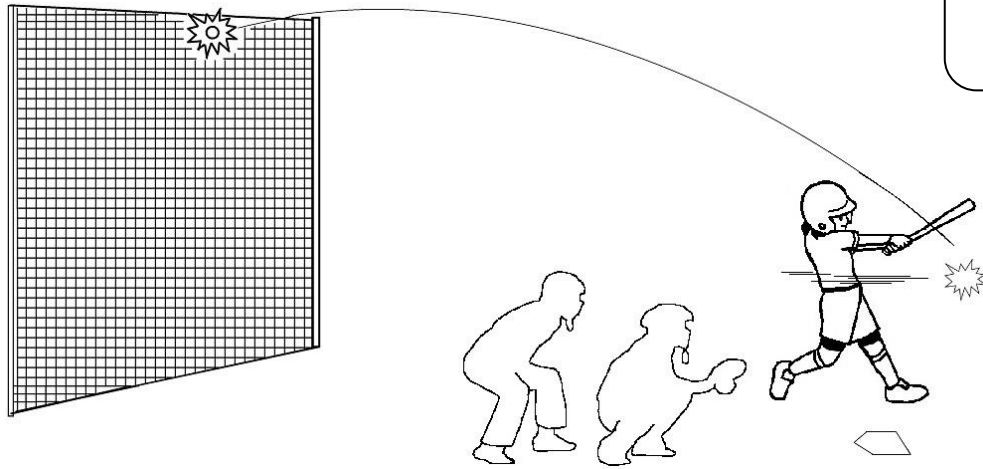


いちどは
1塁へ
投げても





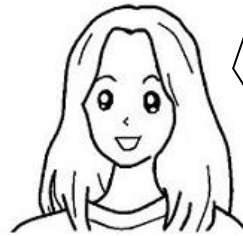
バックネットなどに
ボールが
当たったときも
「ファウル」



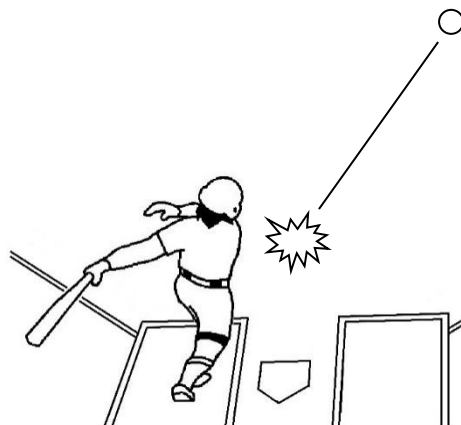
それでは
フライやライナー
のときを
見てみよう

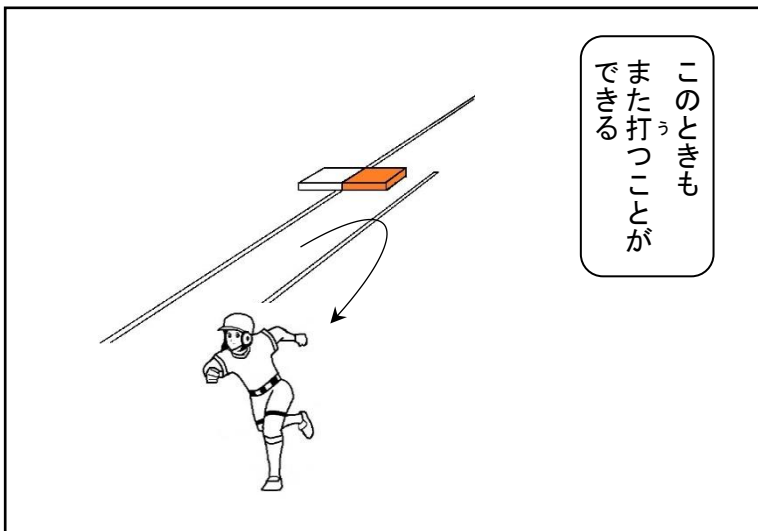
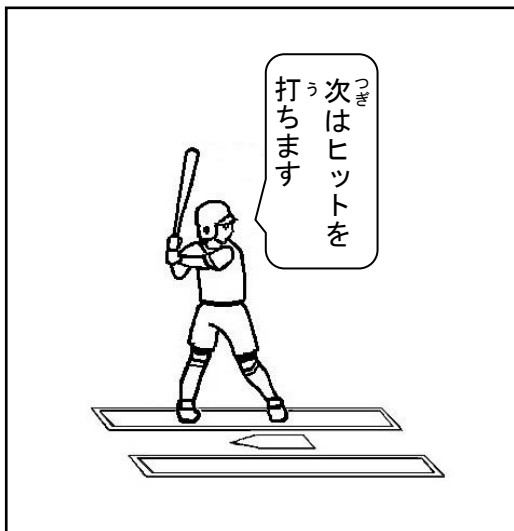
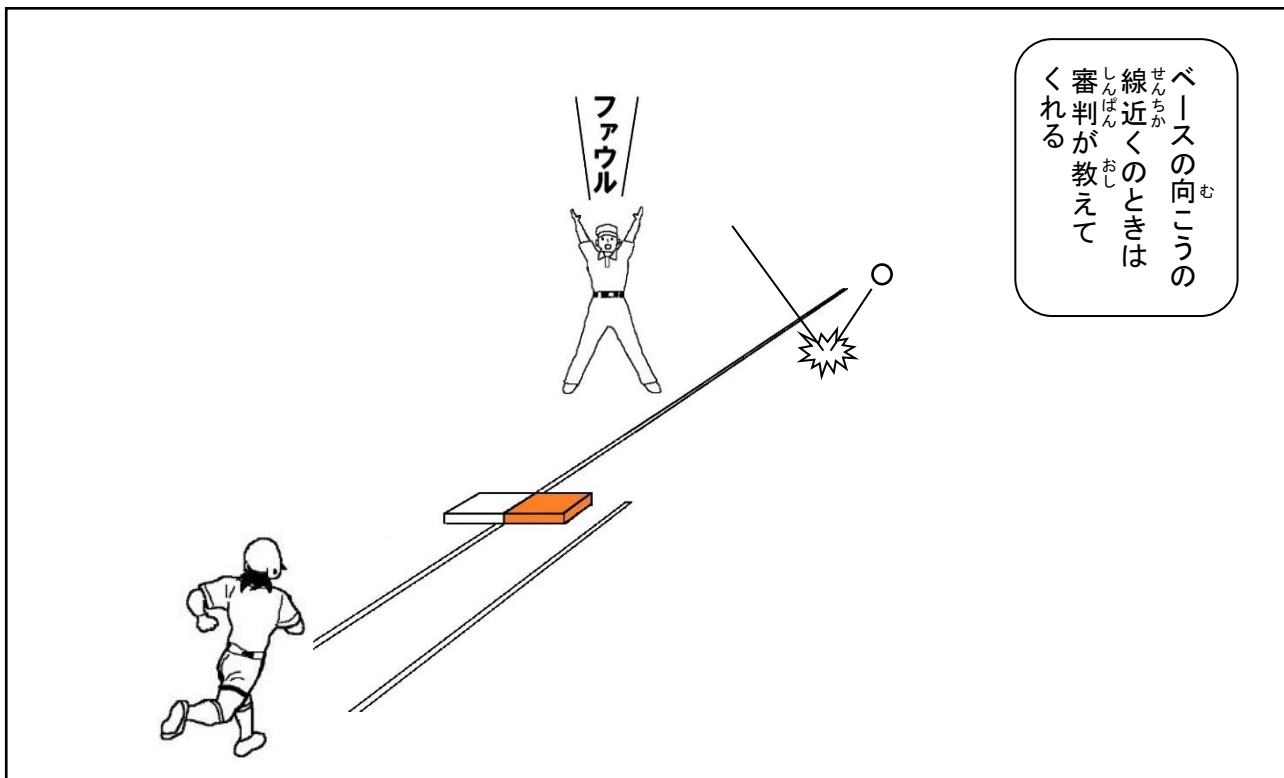
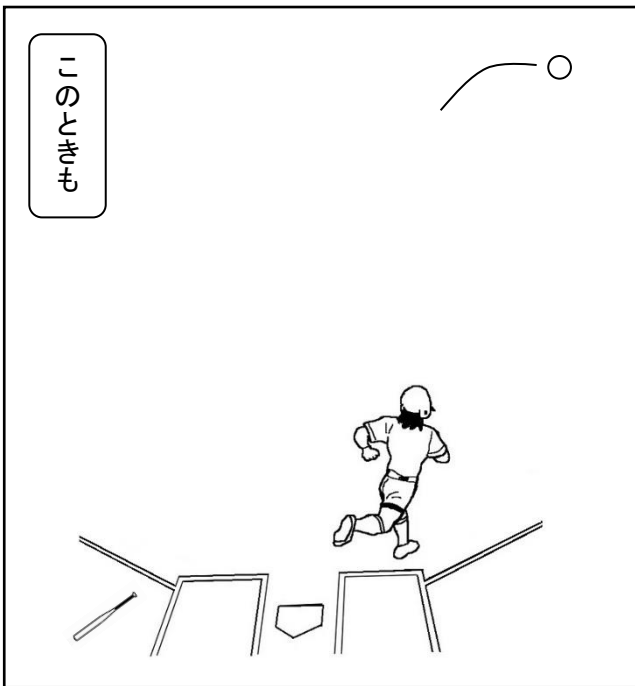


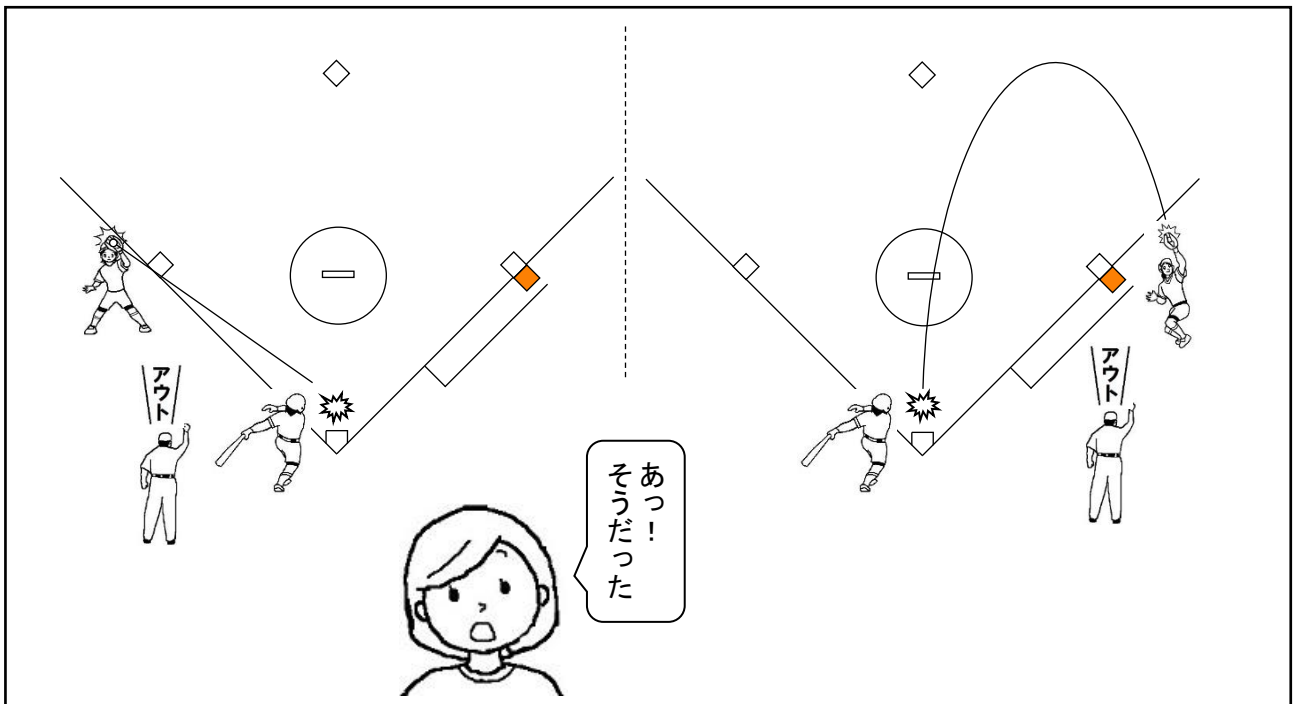
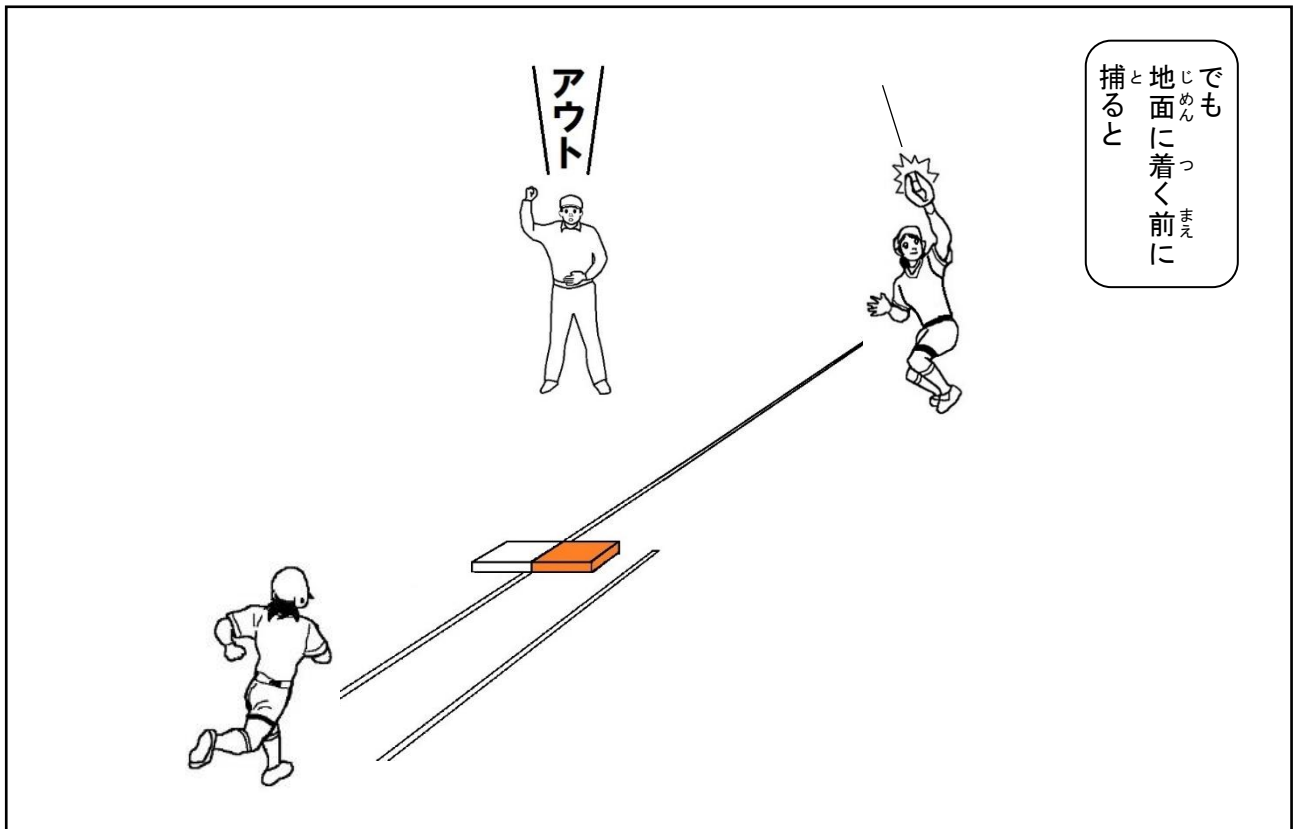
このときは
走^{はし}っていない
かもしれない
からね

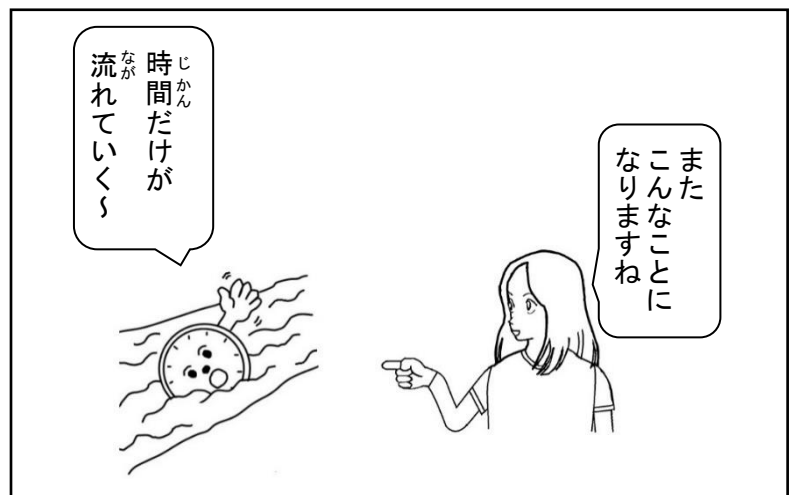
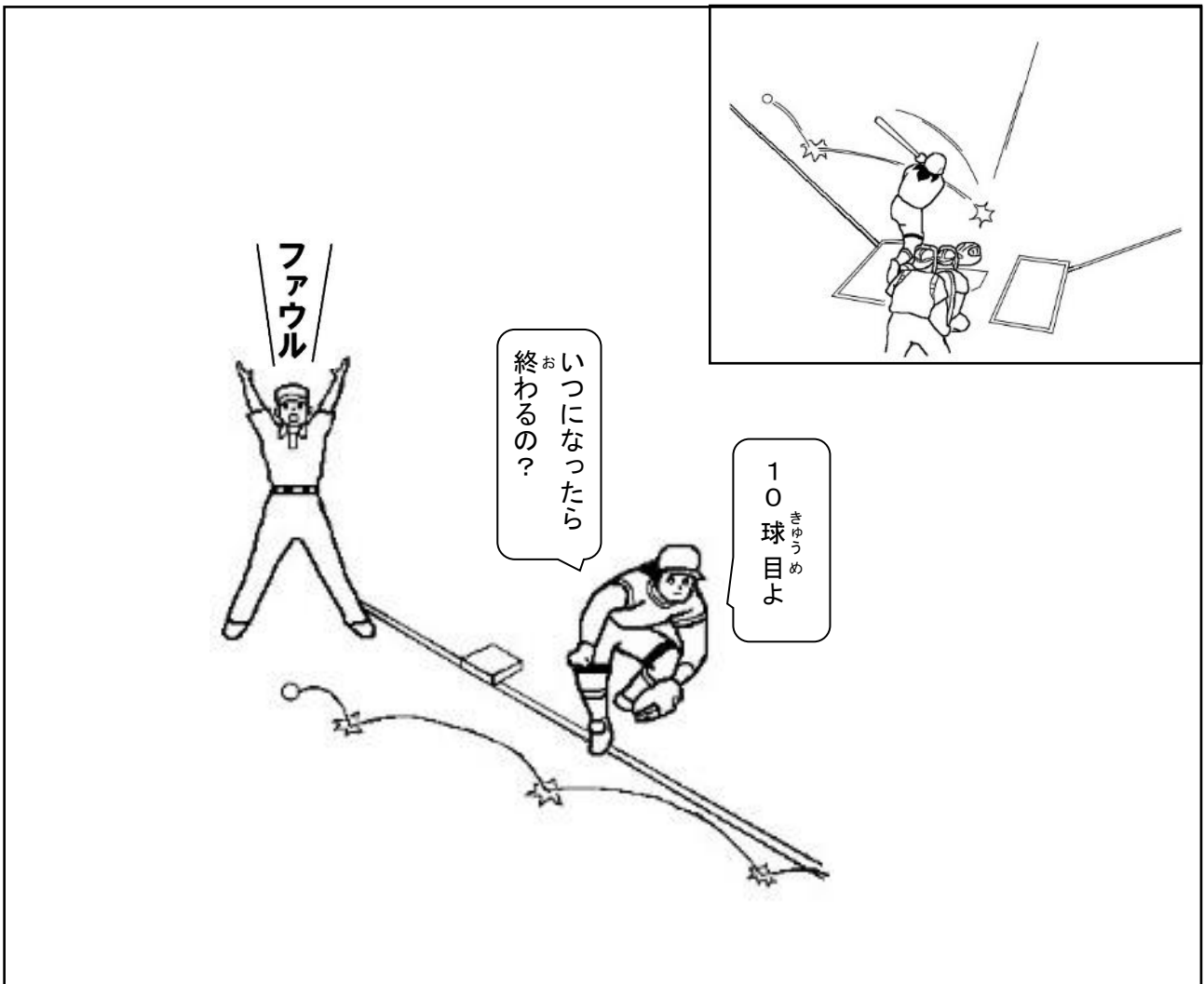


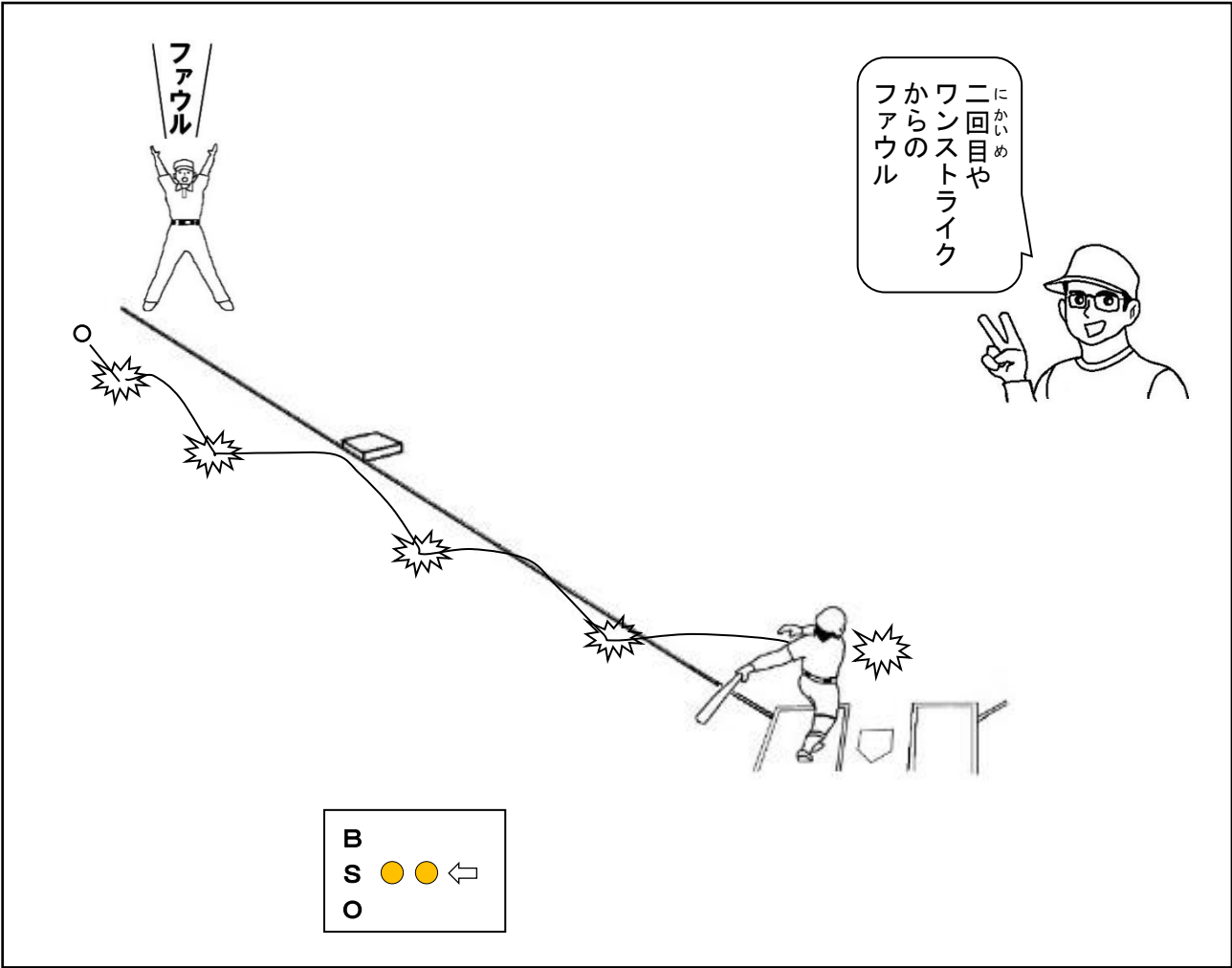
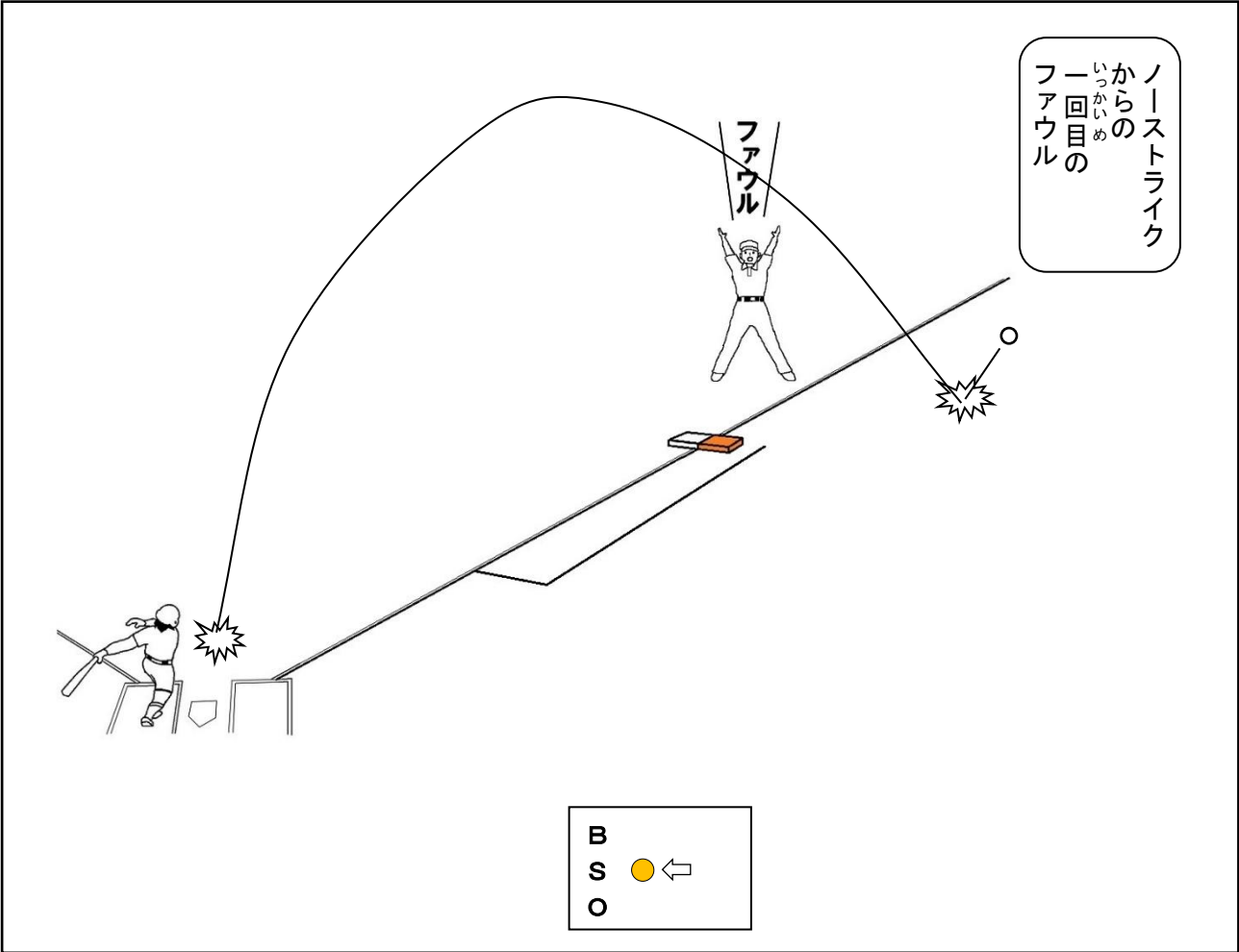
フライと
ライナーの^{おな}
ルールは同じだ

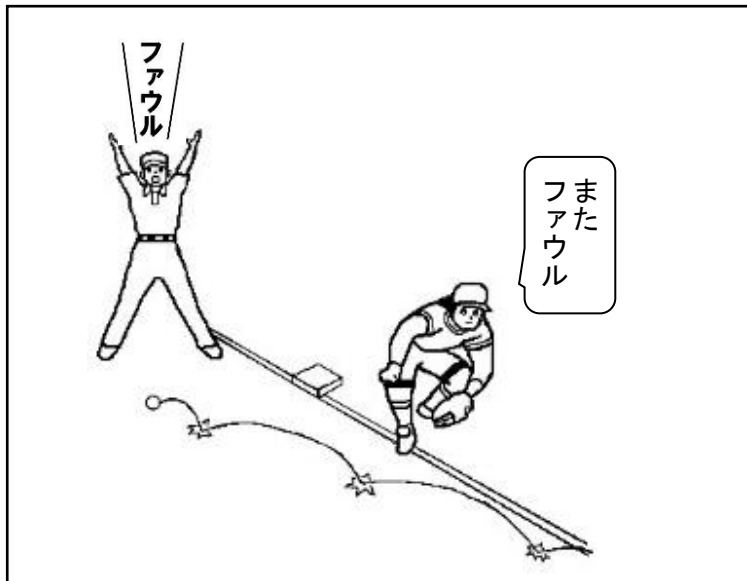
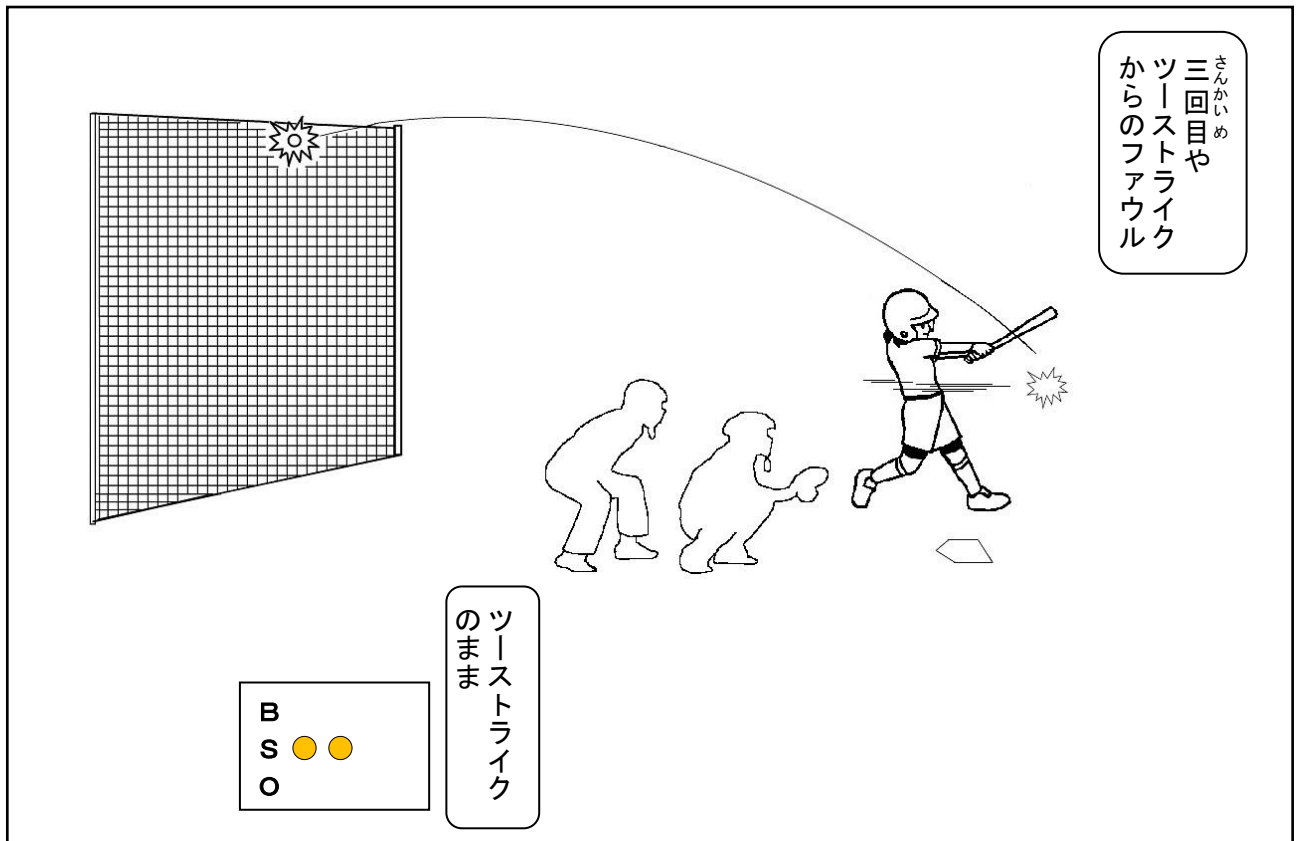


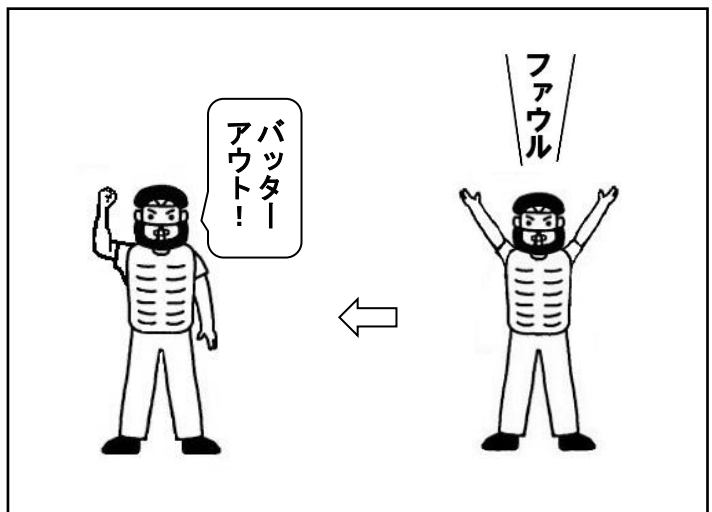
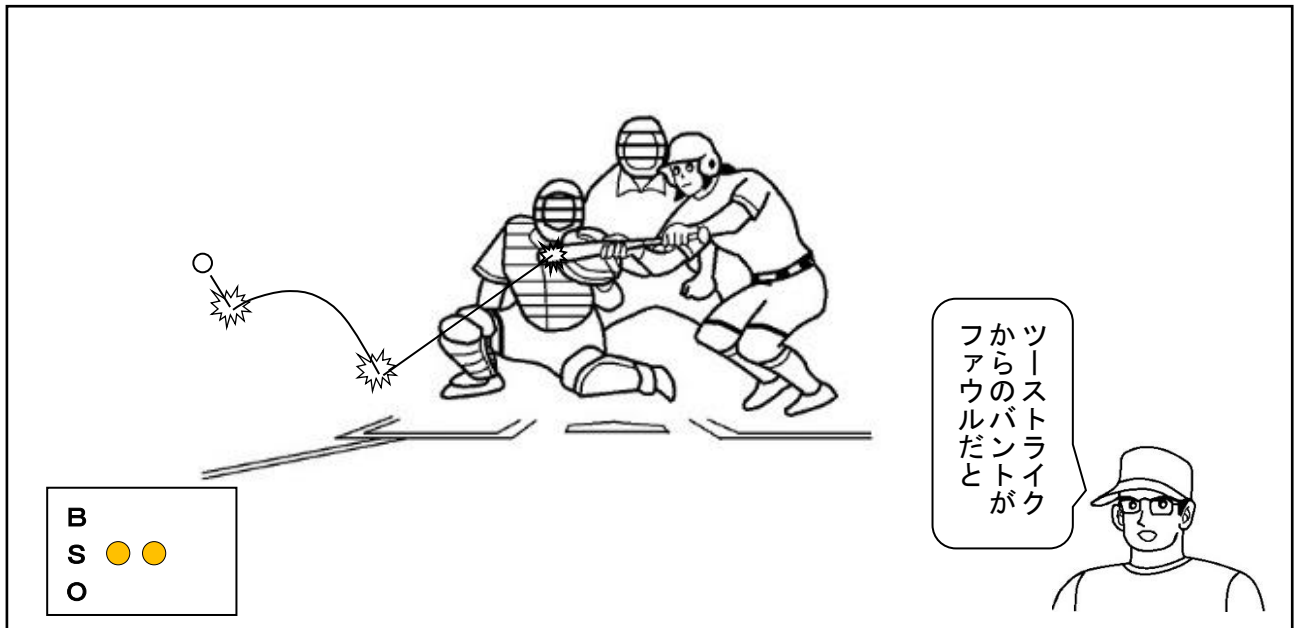
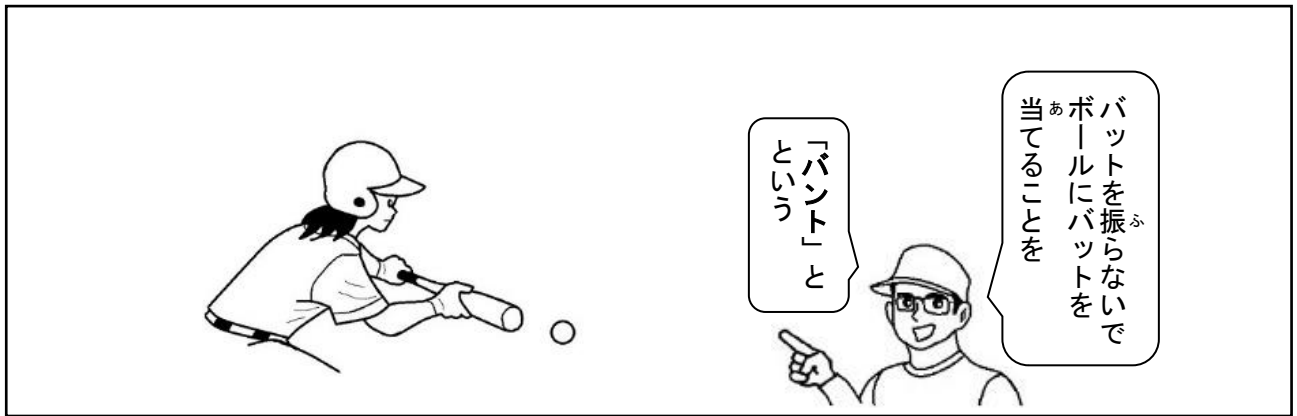


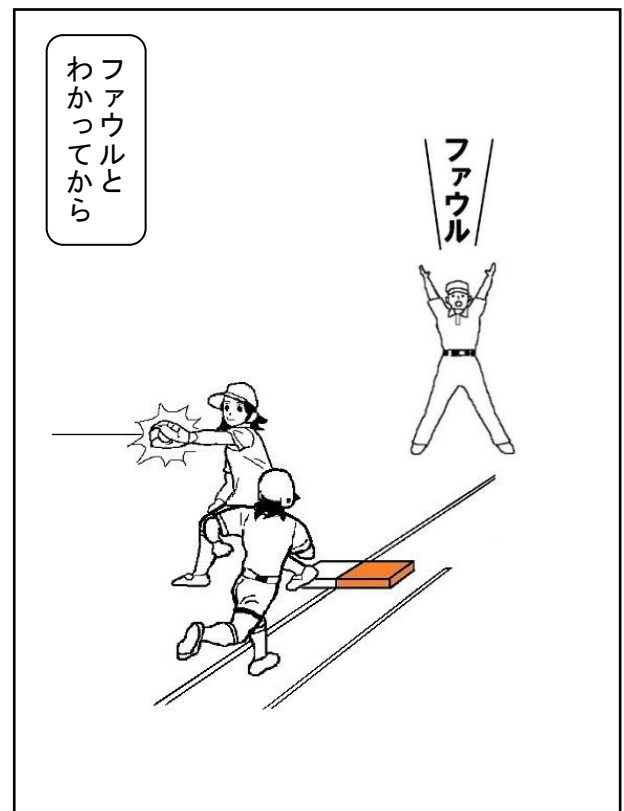
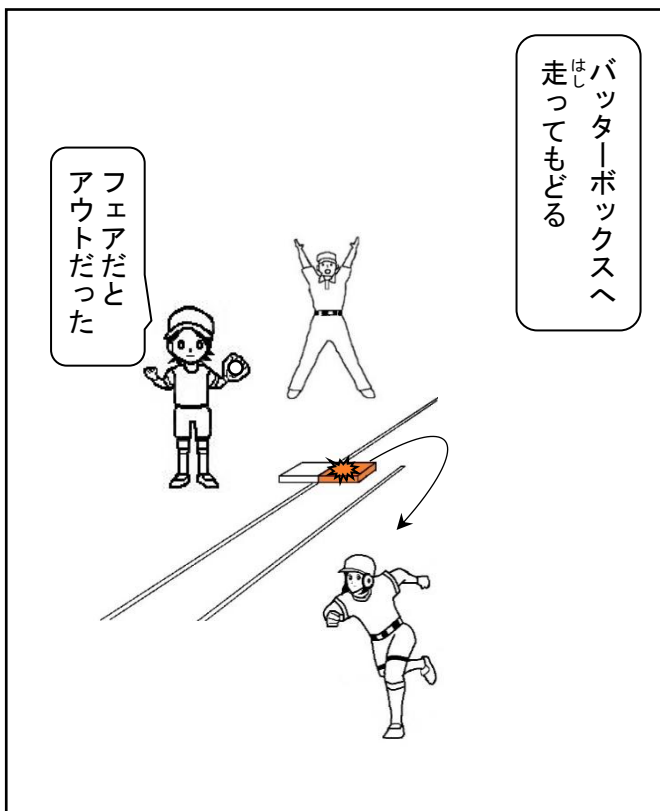
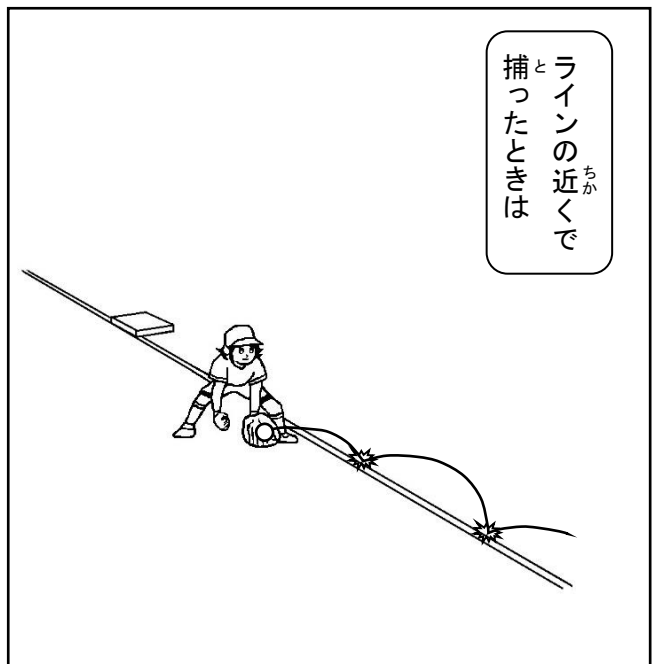
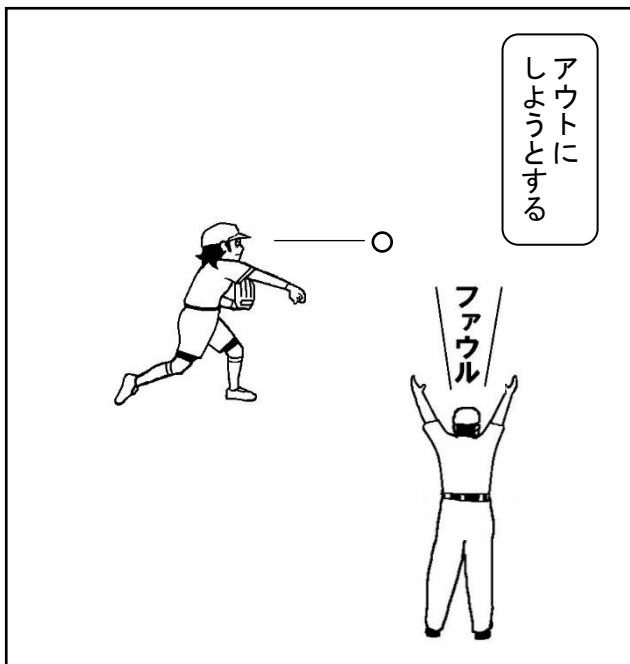
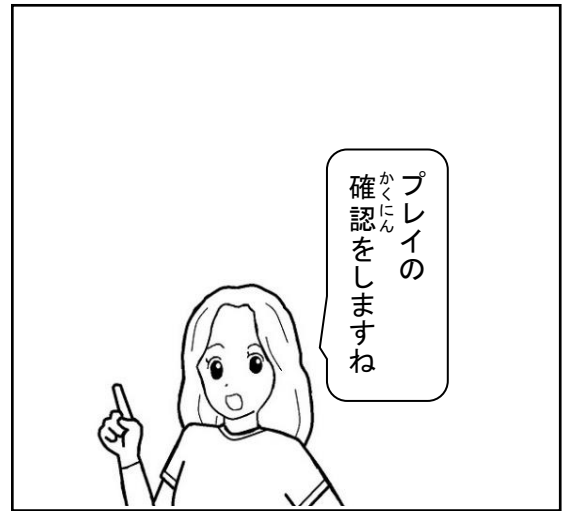
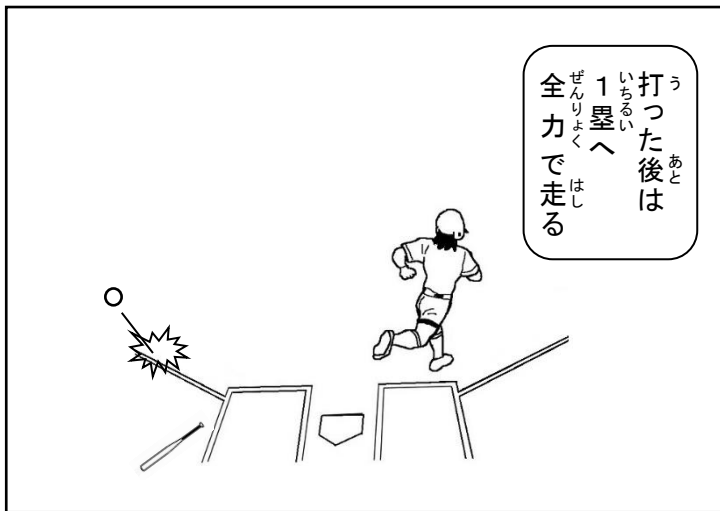


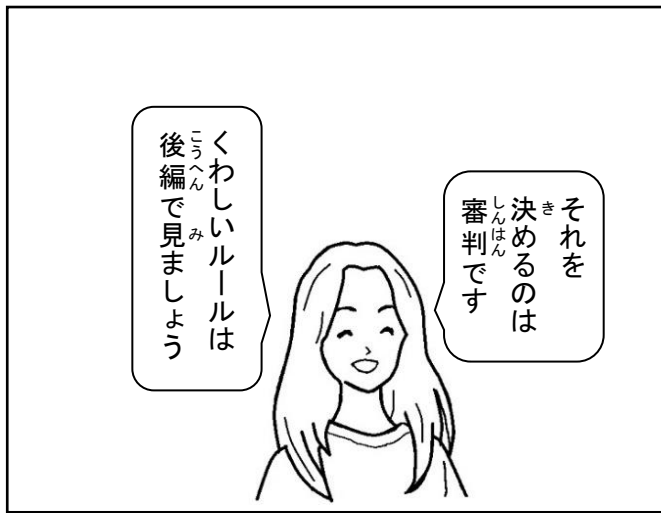




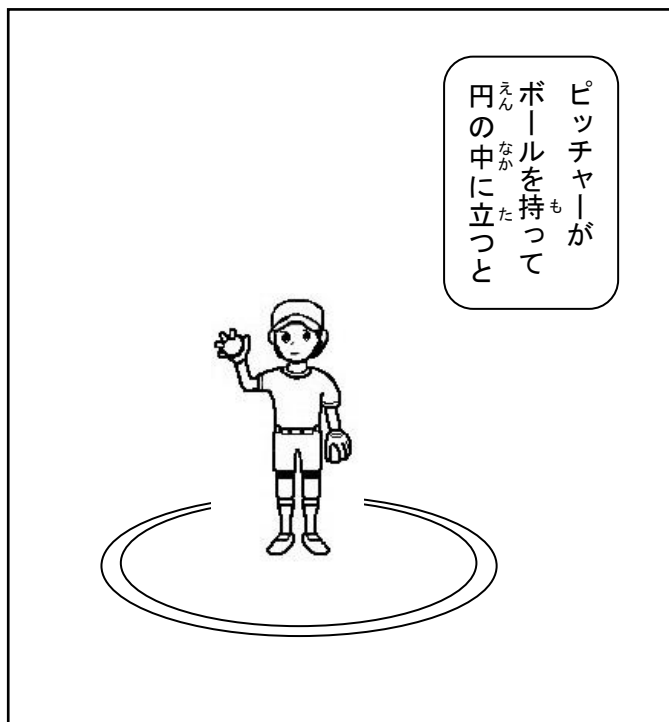
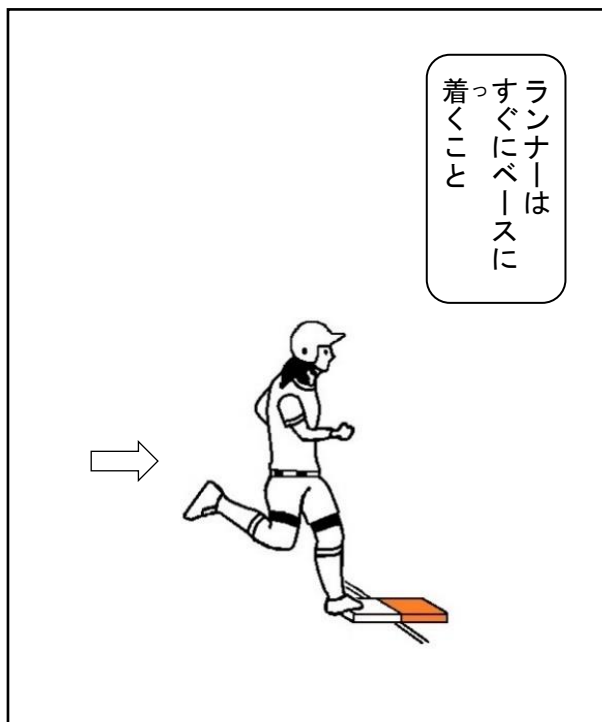


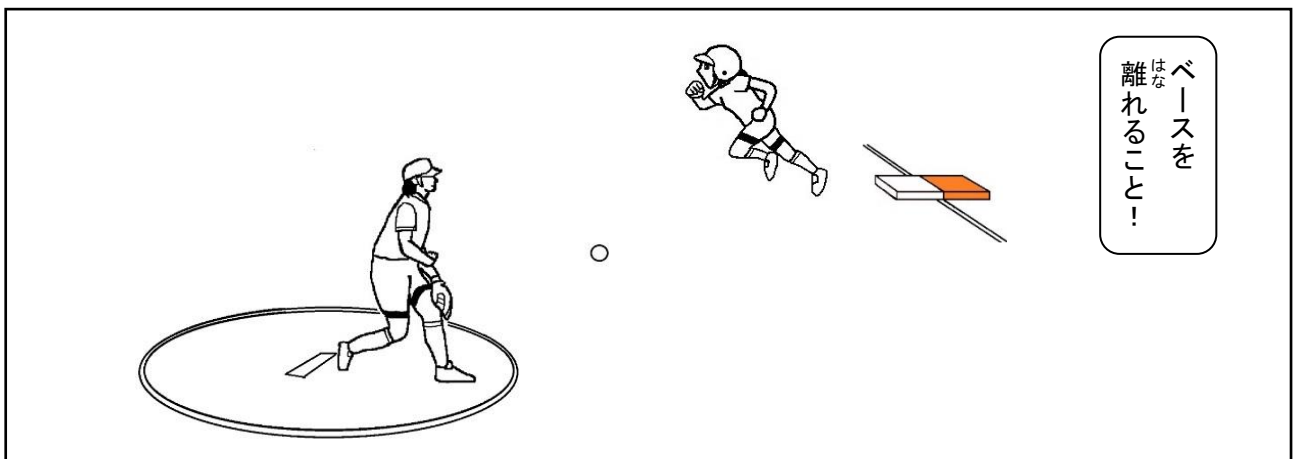
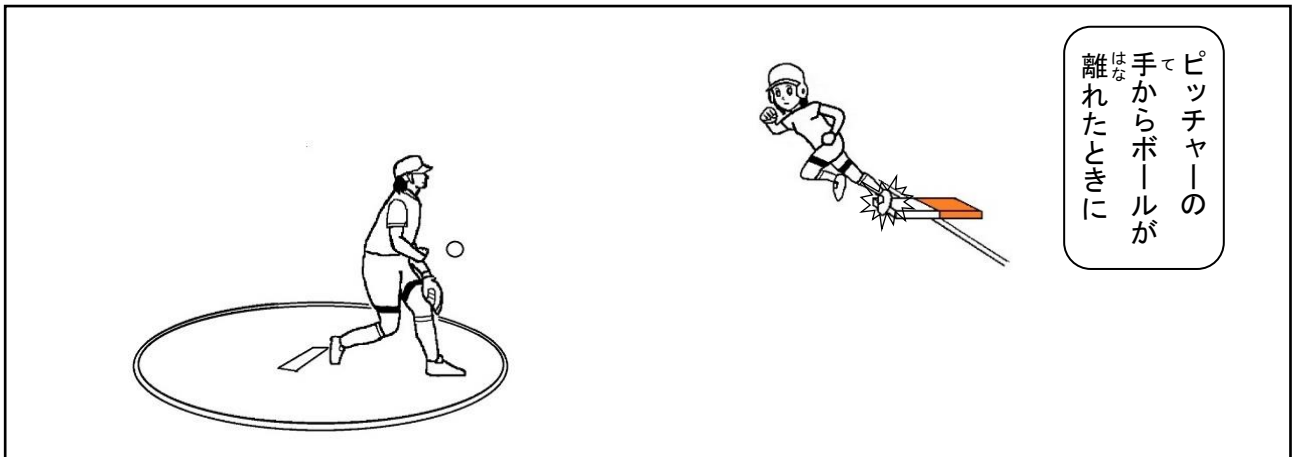
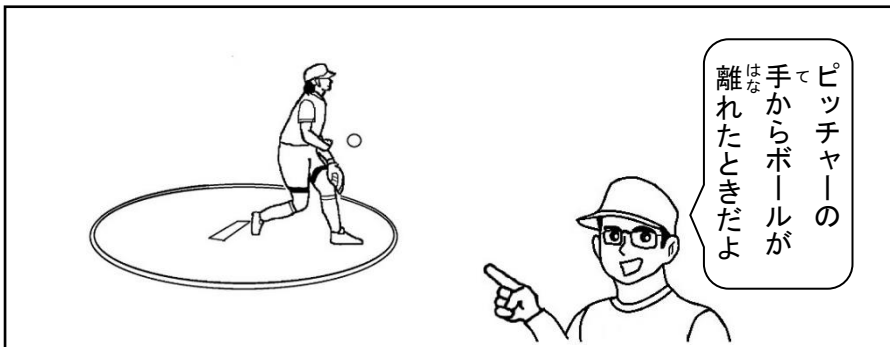
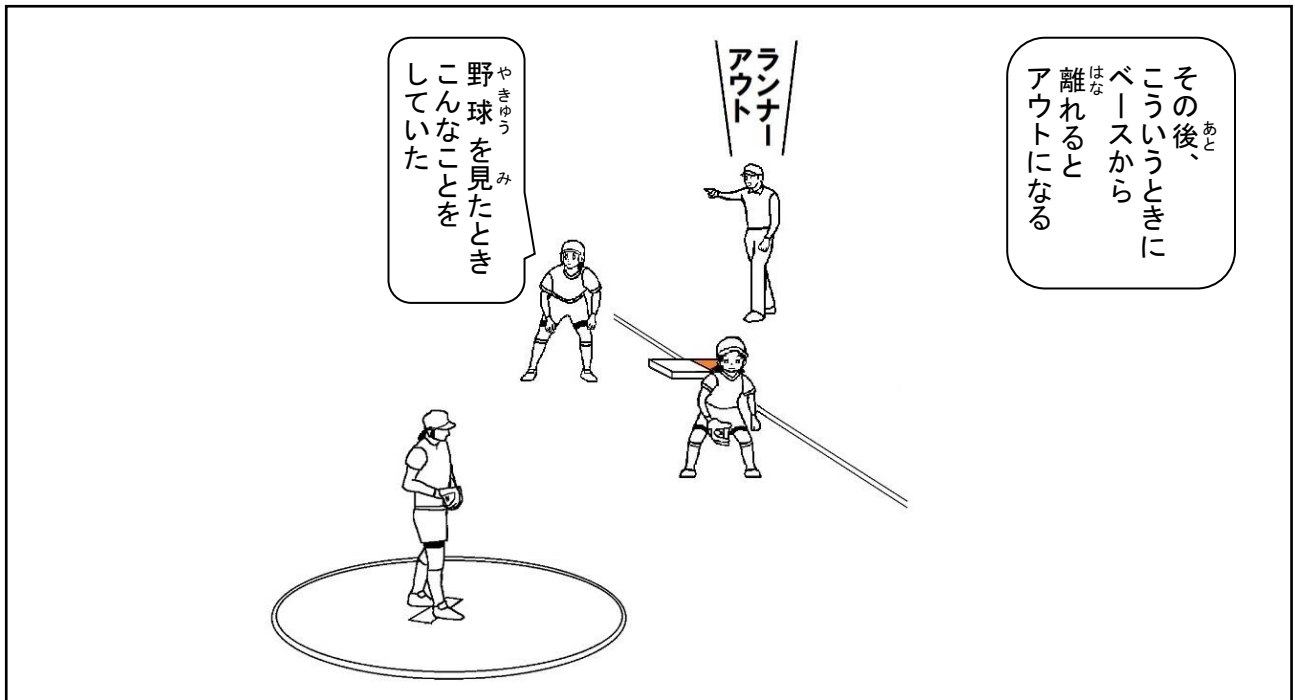


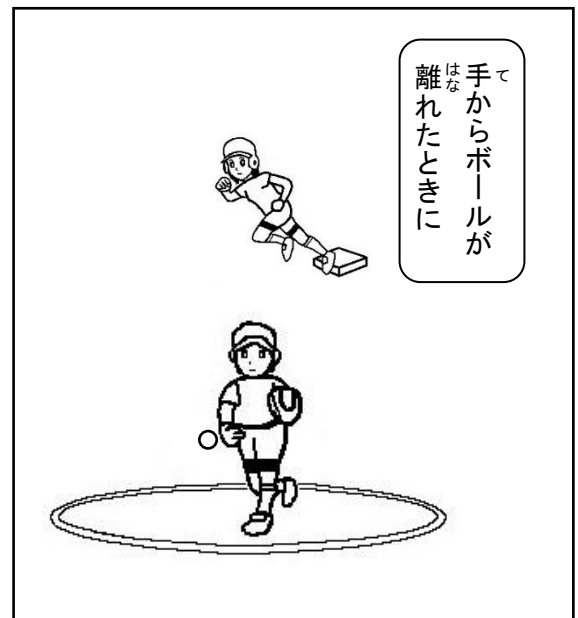
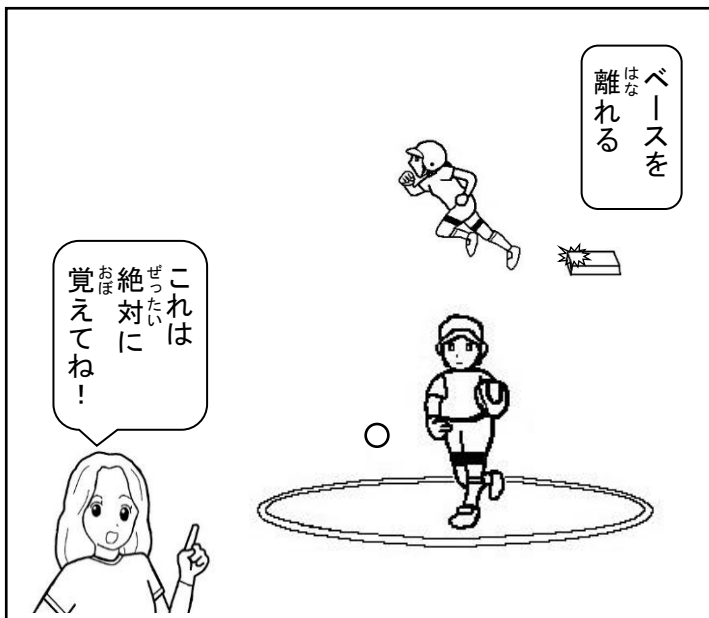
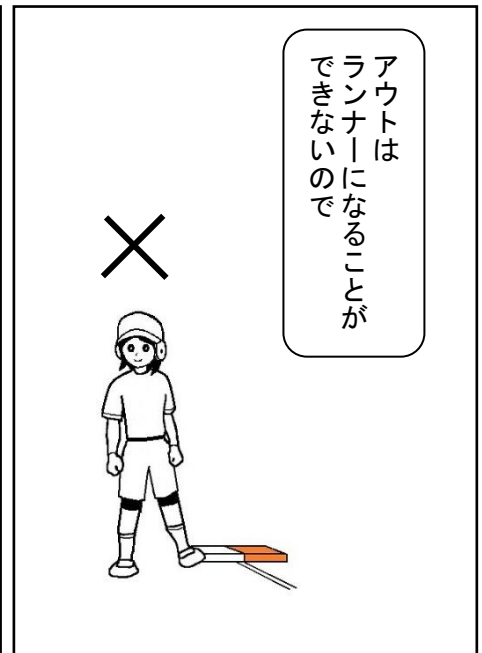
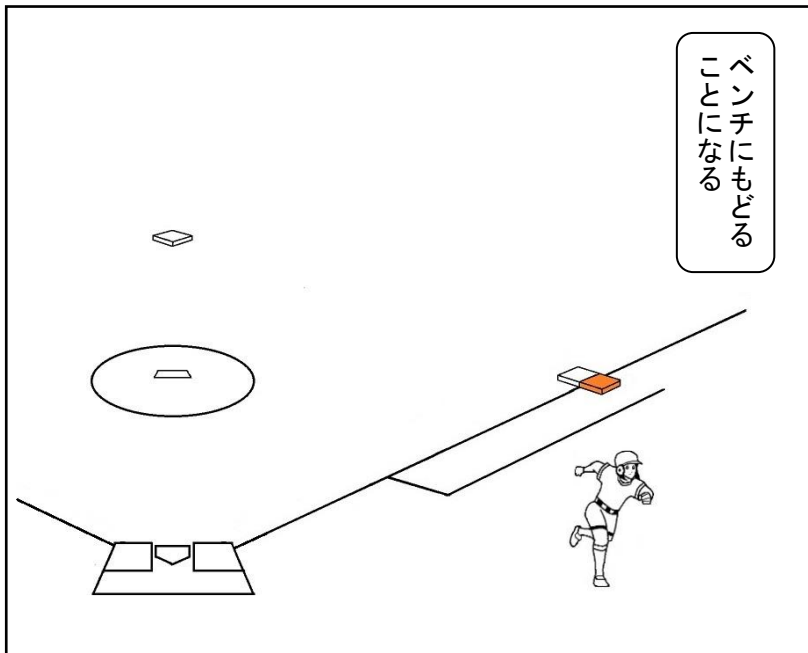
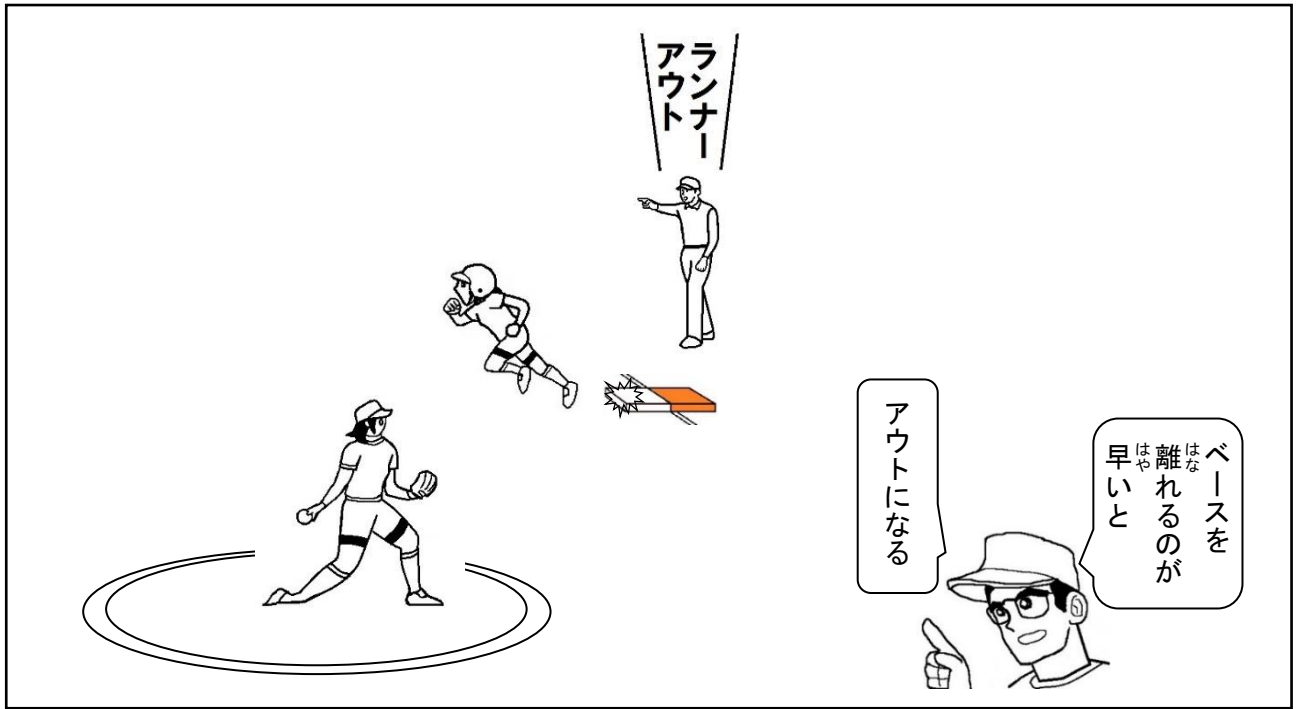


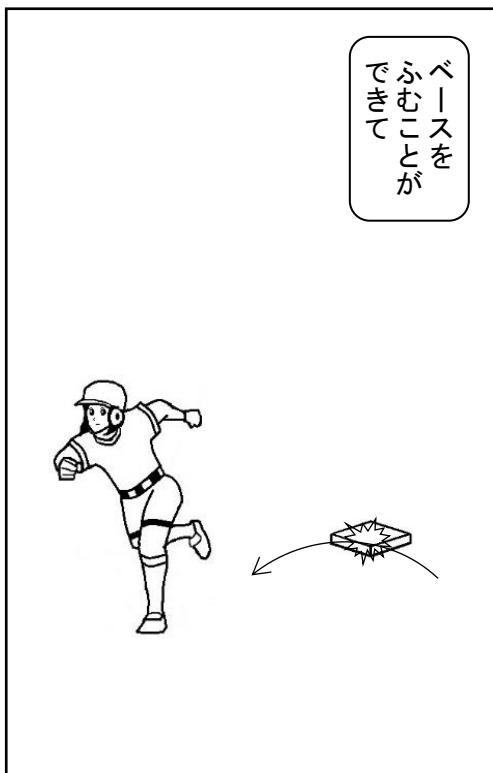
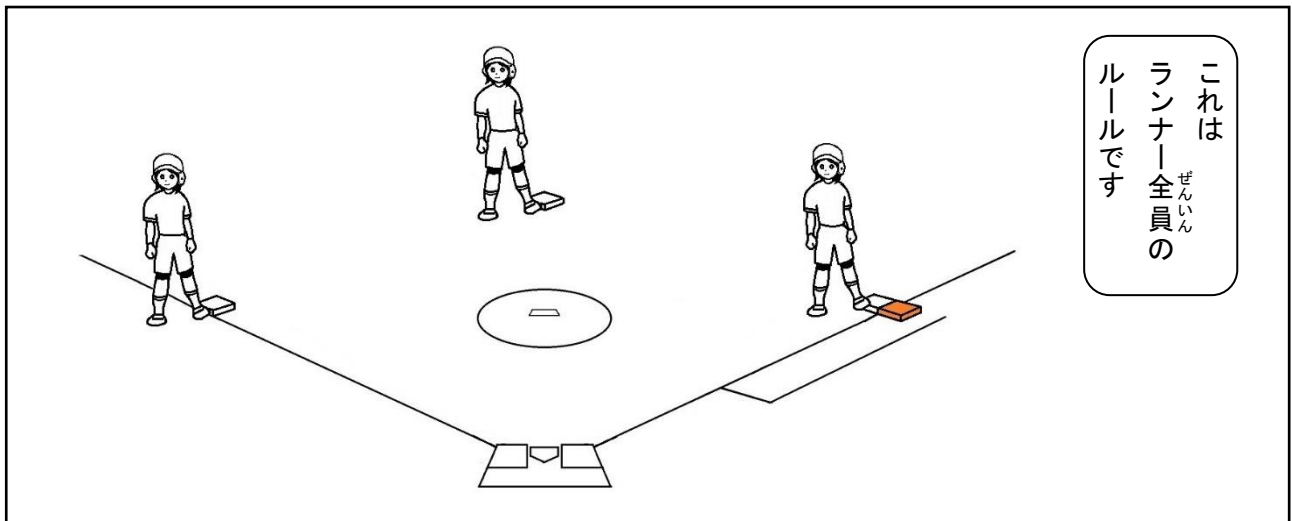


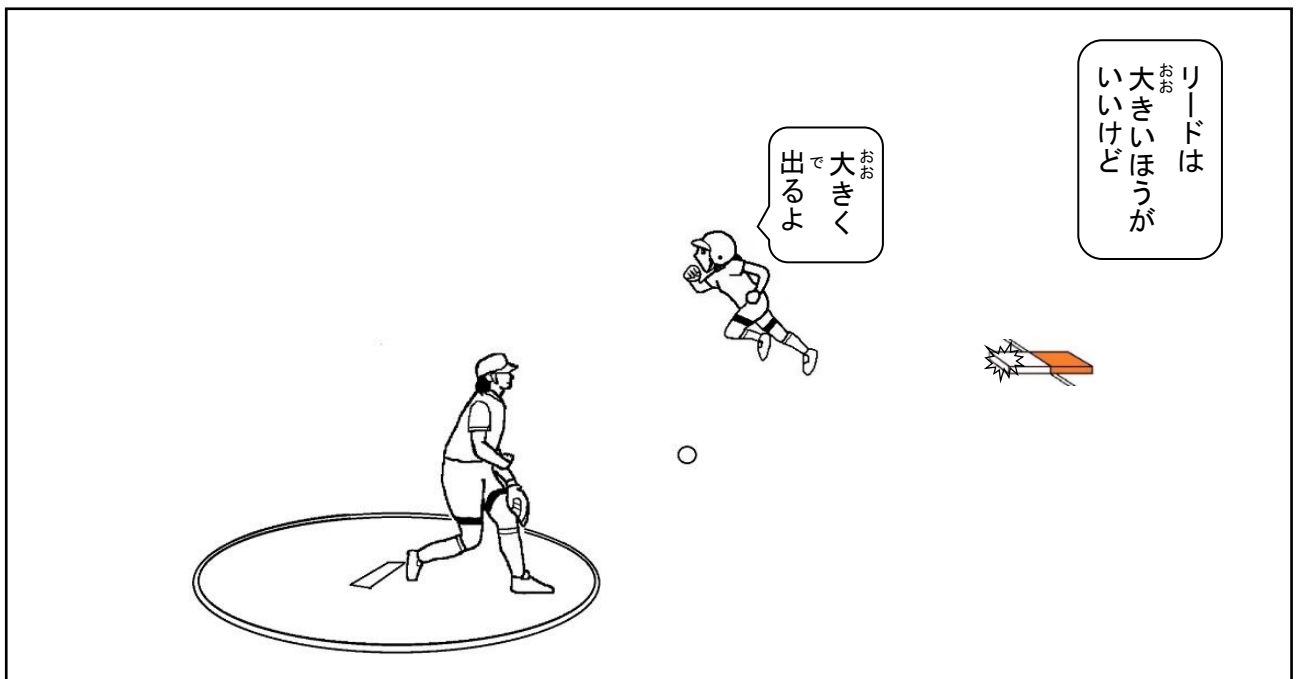
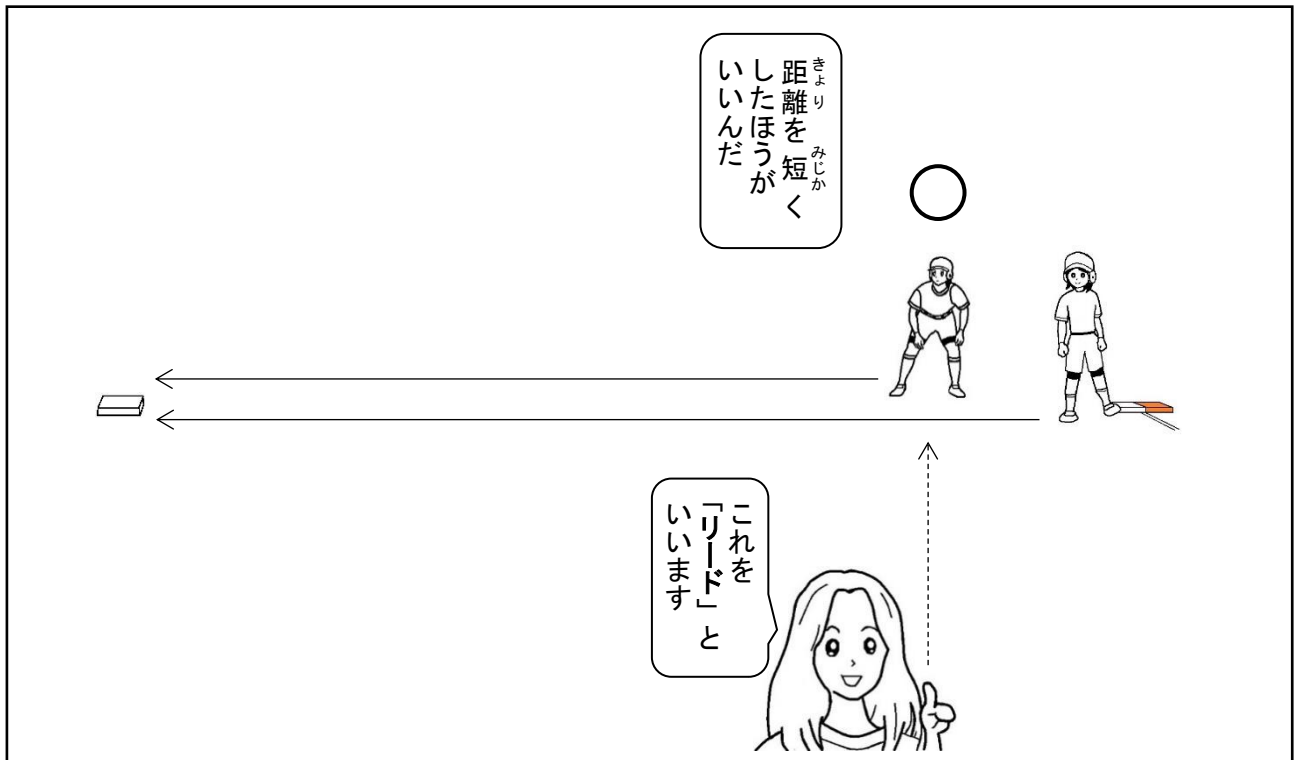
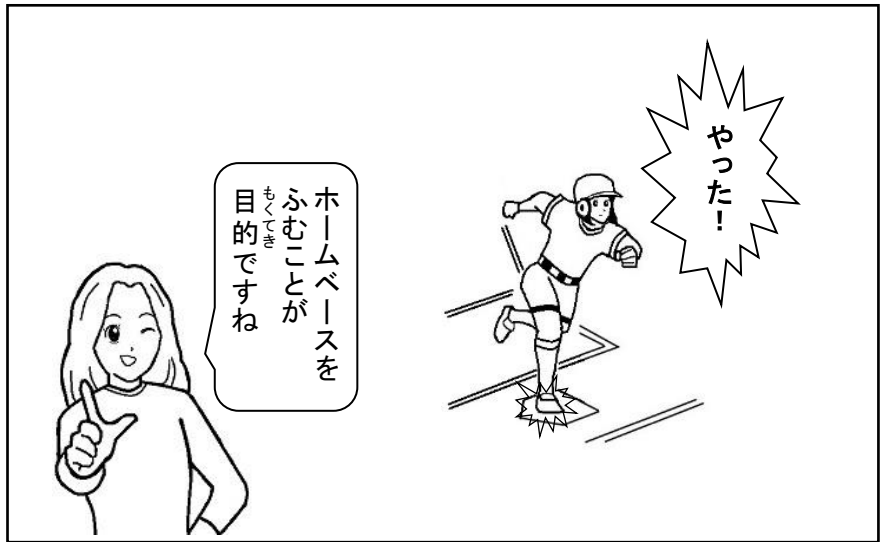
8. 「ランナー」になったとき

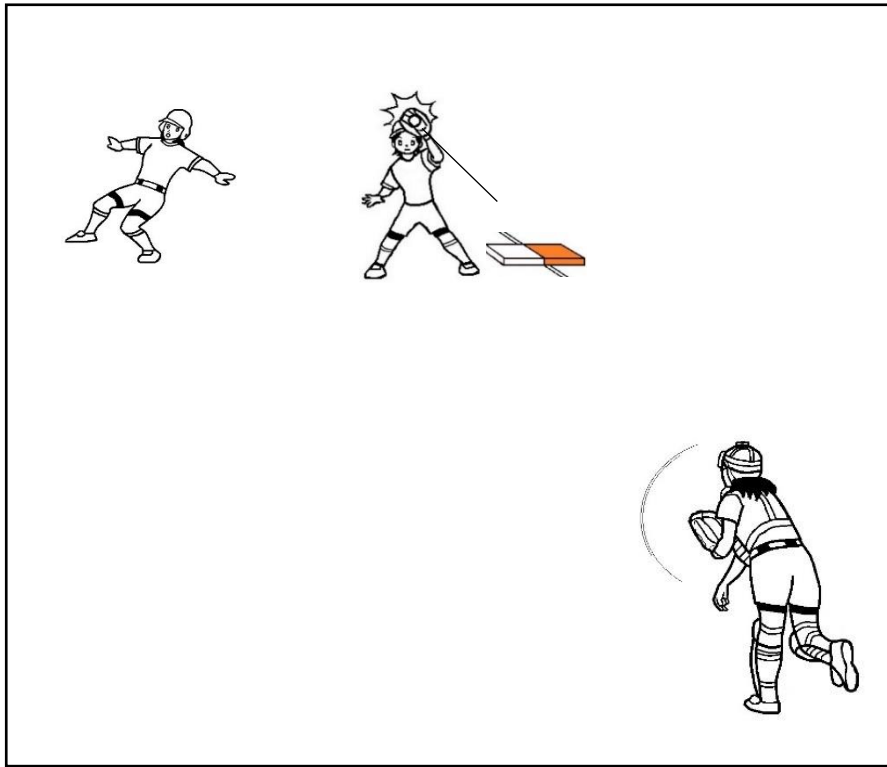




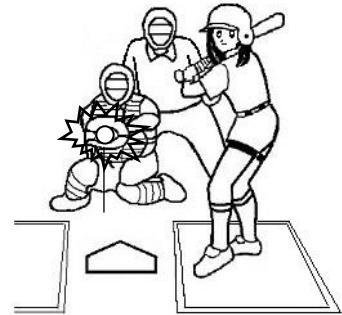




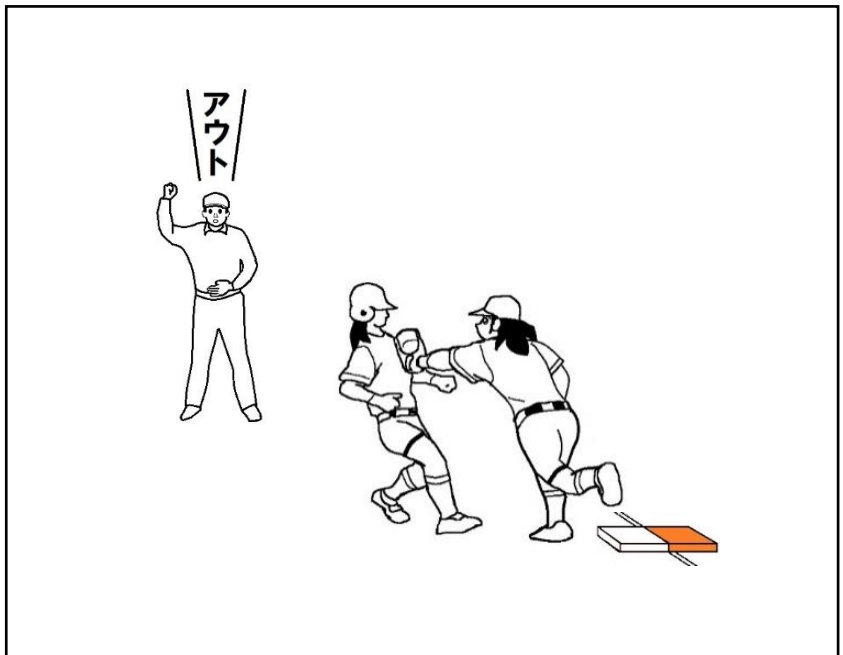




う
打たな
かつた
とき
に



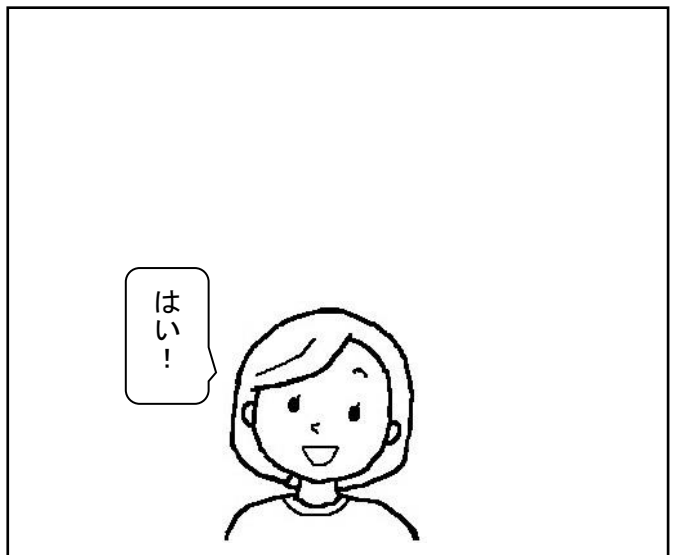
こうな
つては
ダメ
です



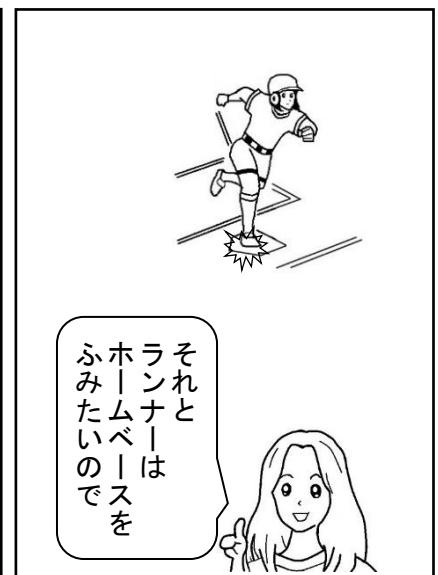
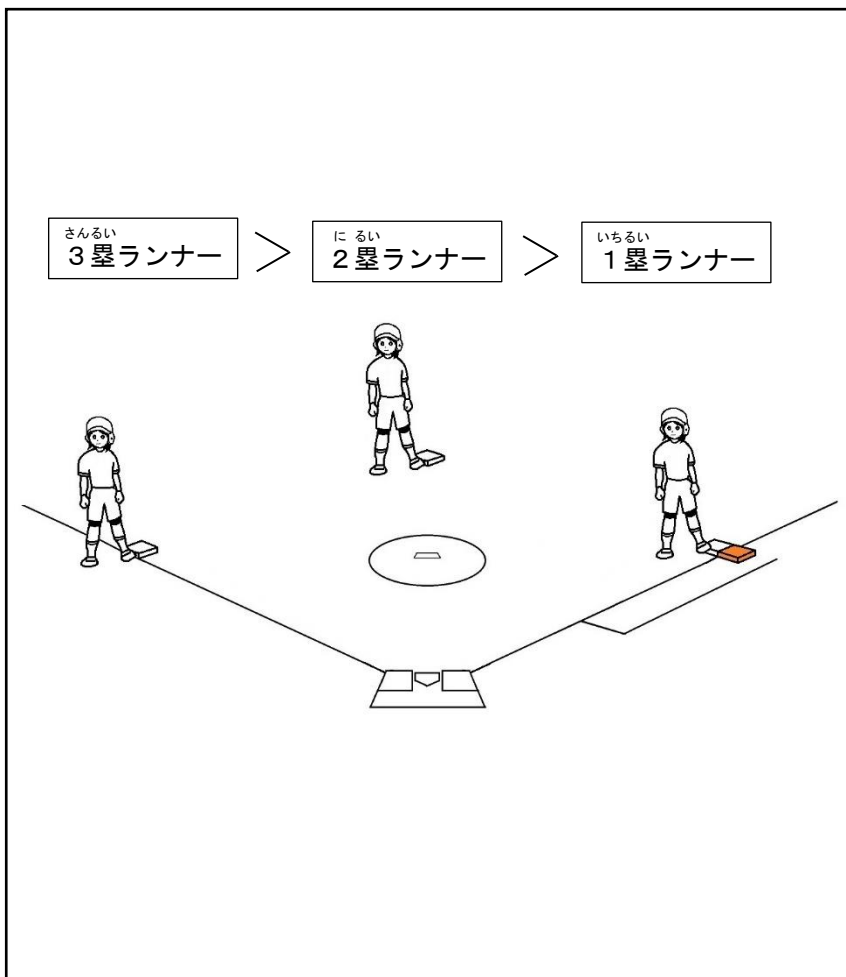
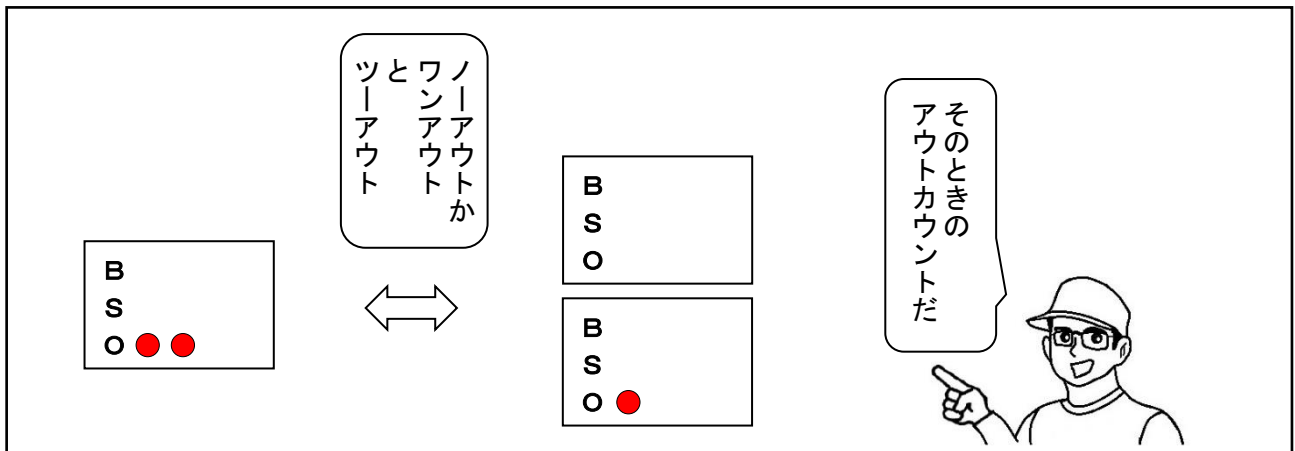
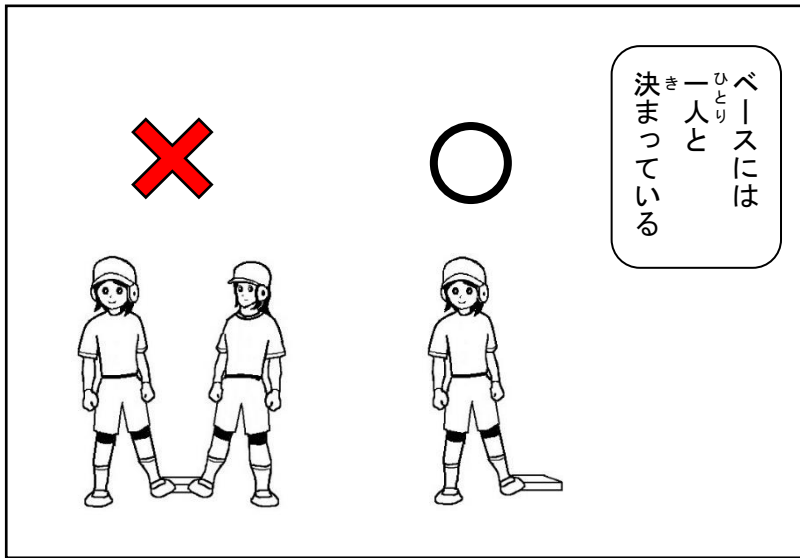
ア
ウ
ト

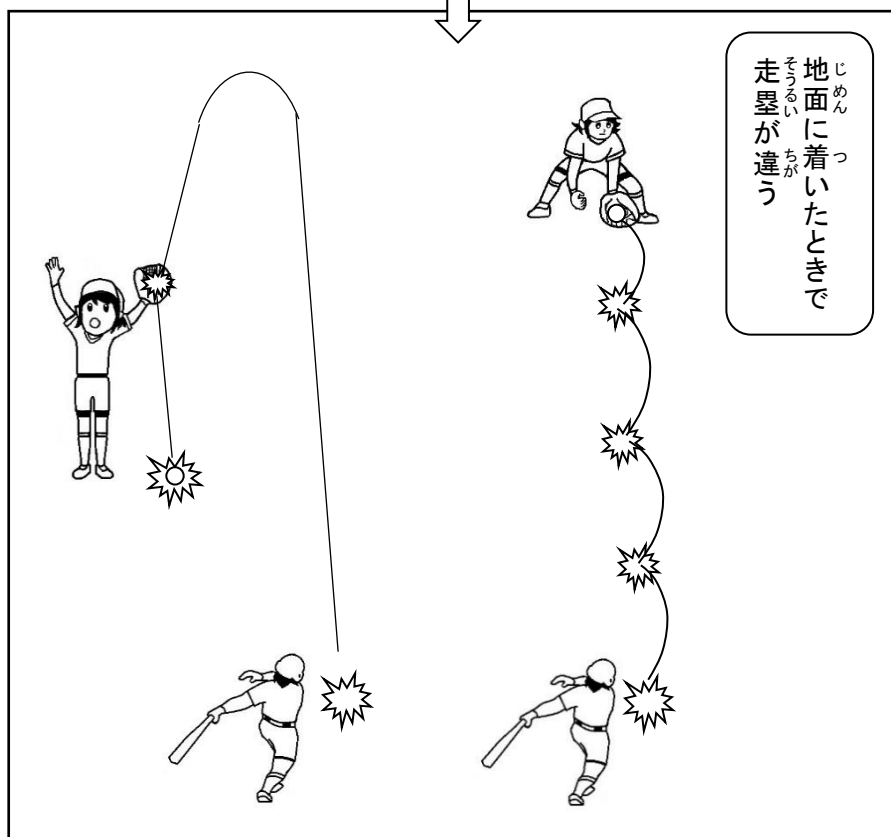
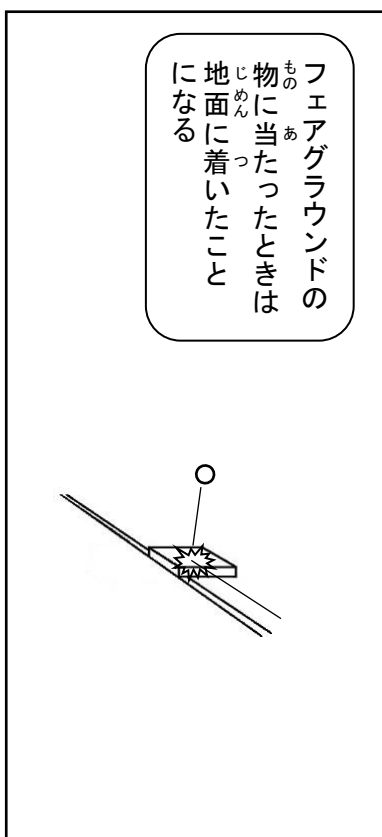
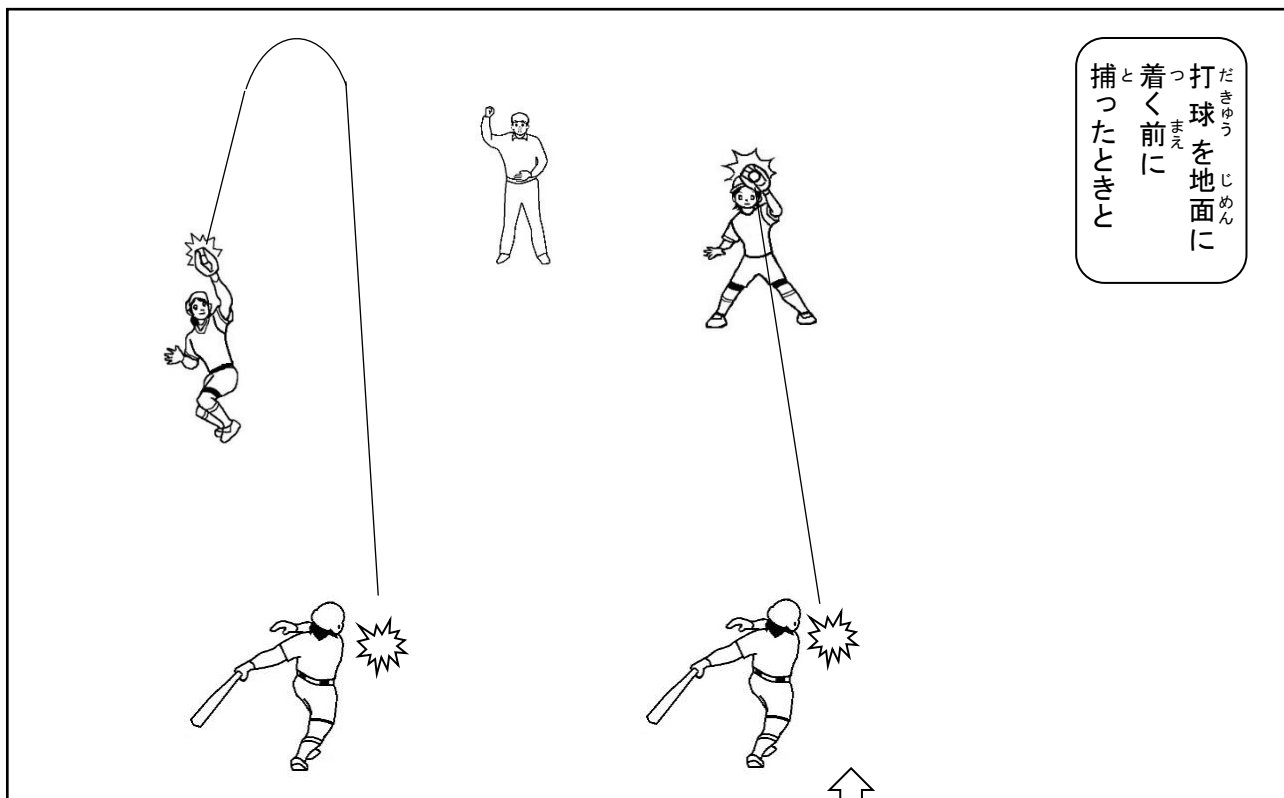
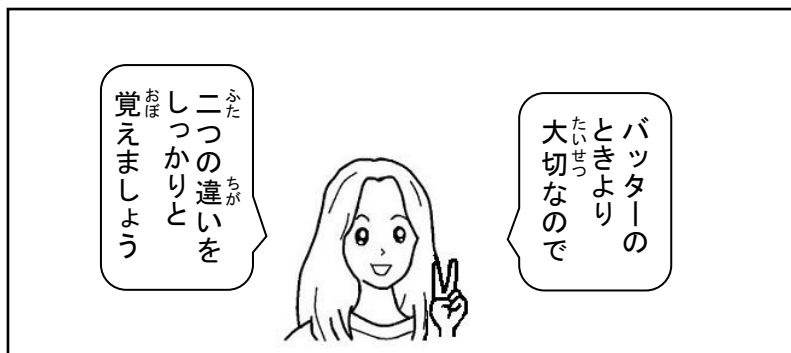


つ
つ
続
き
を
見
て
い
ー
う

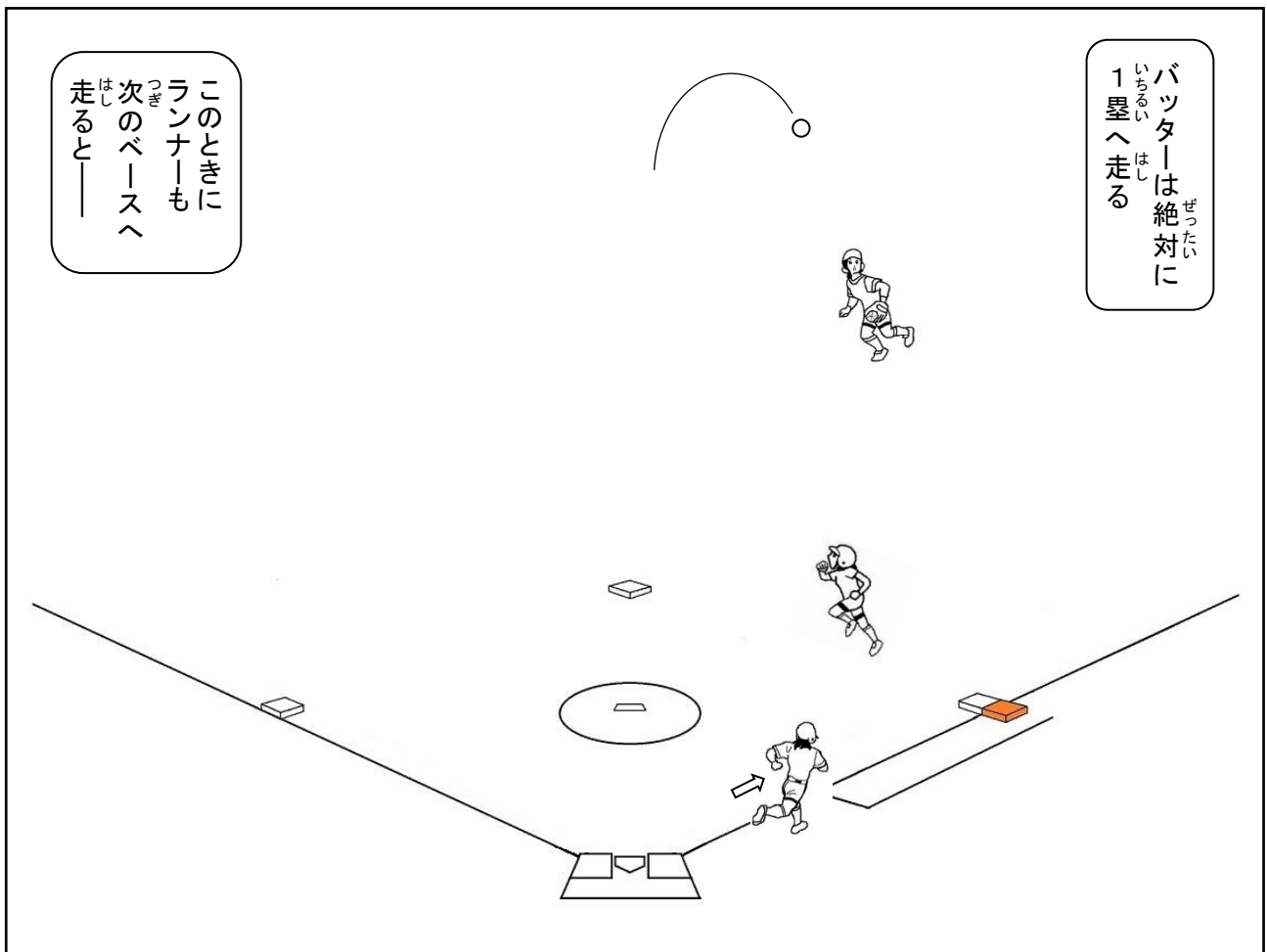
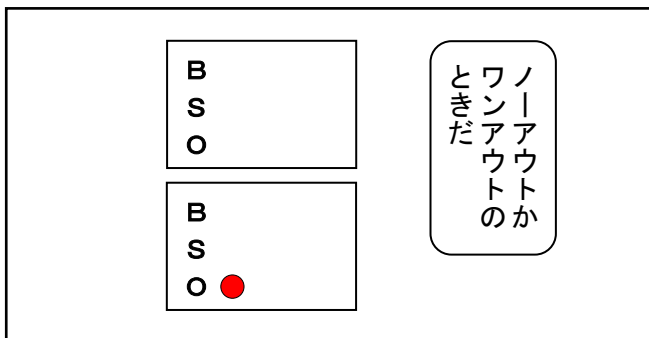
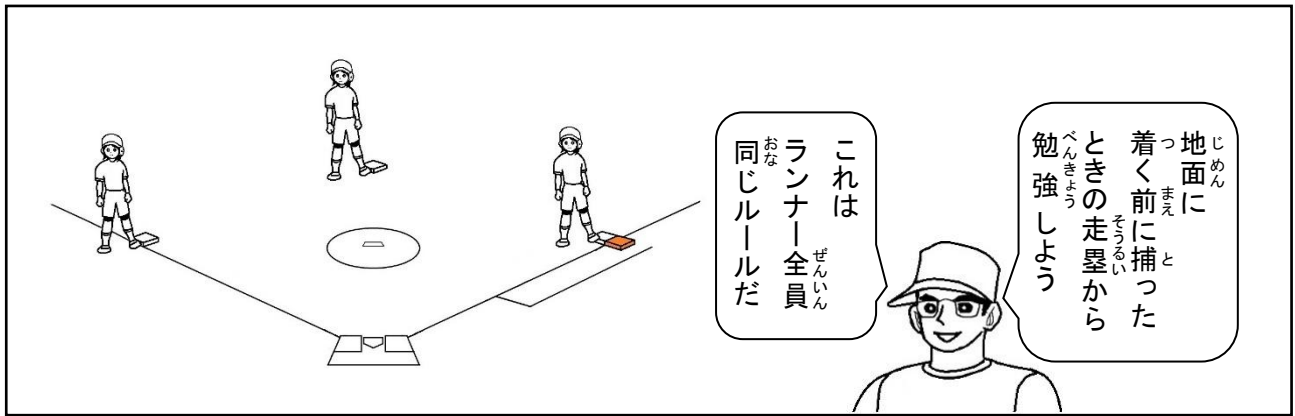


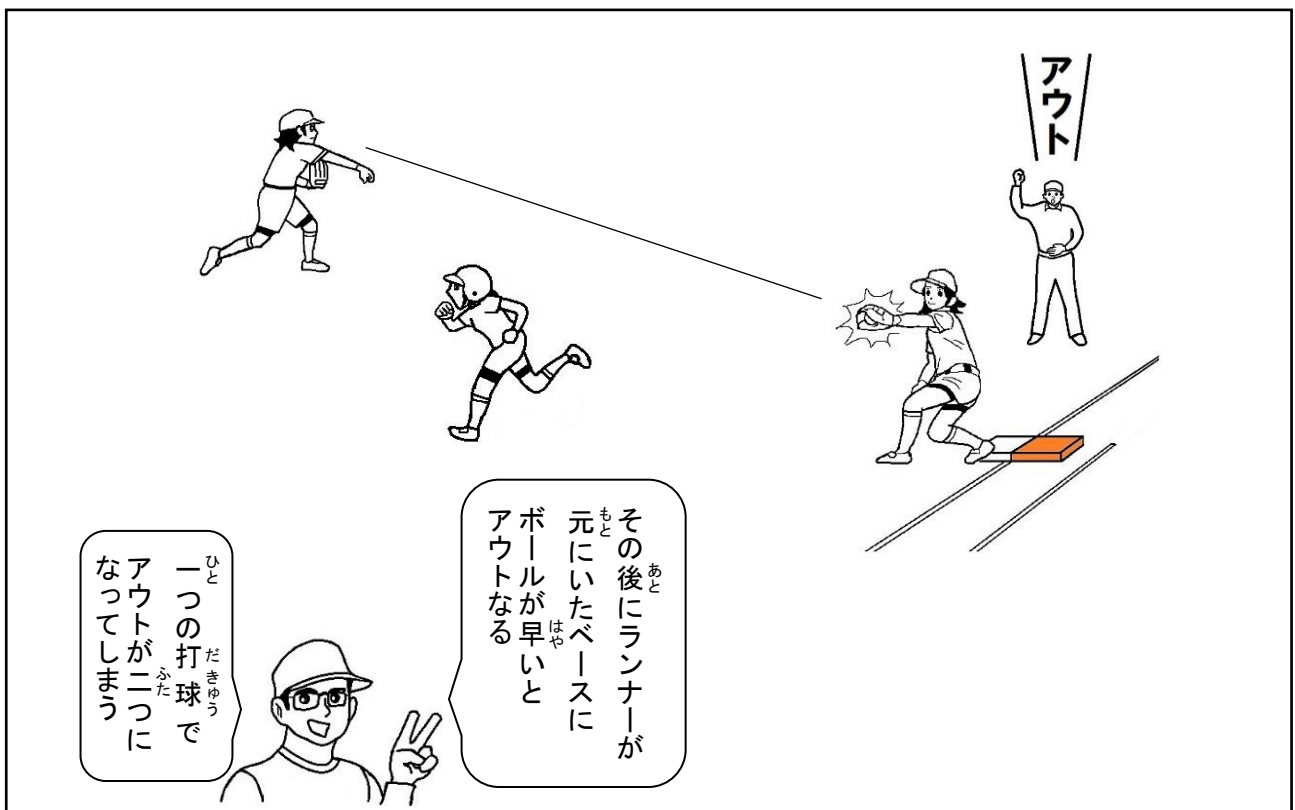
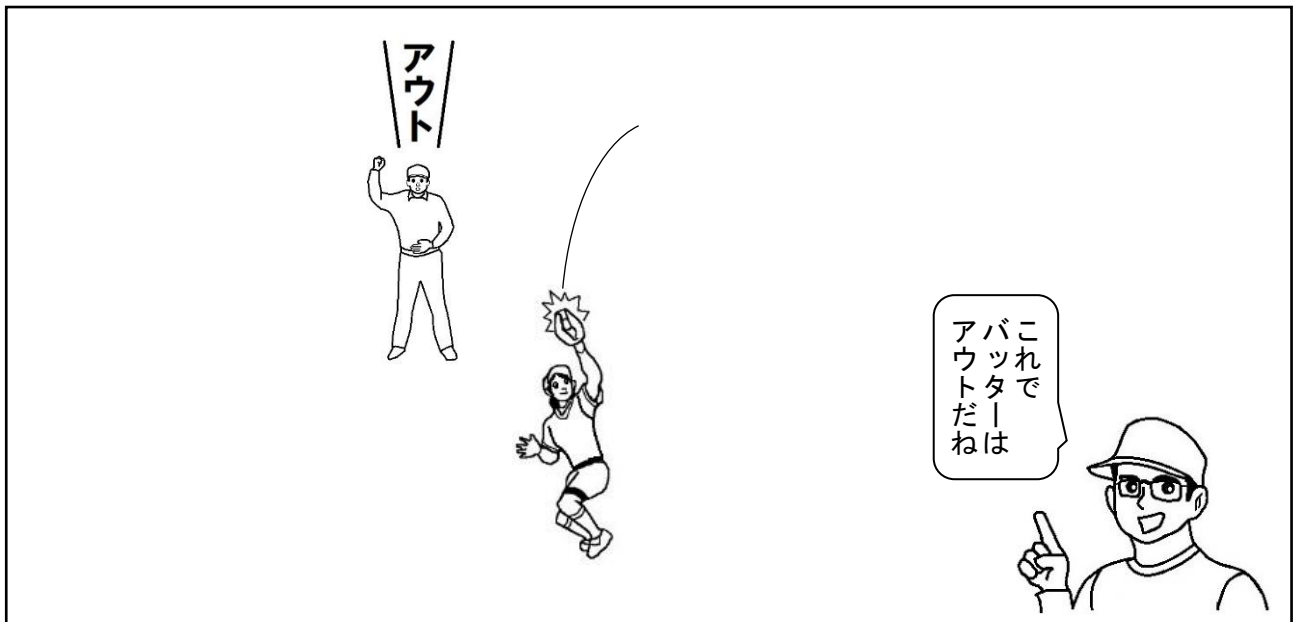
は
い
!

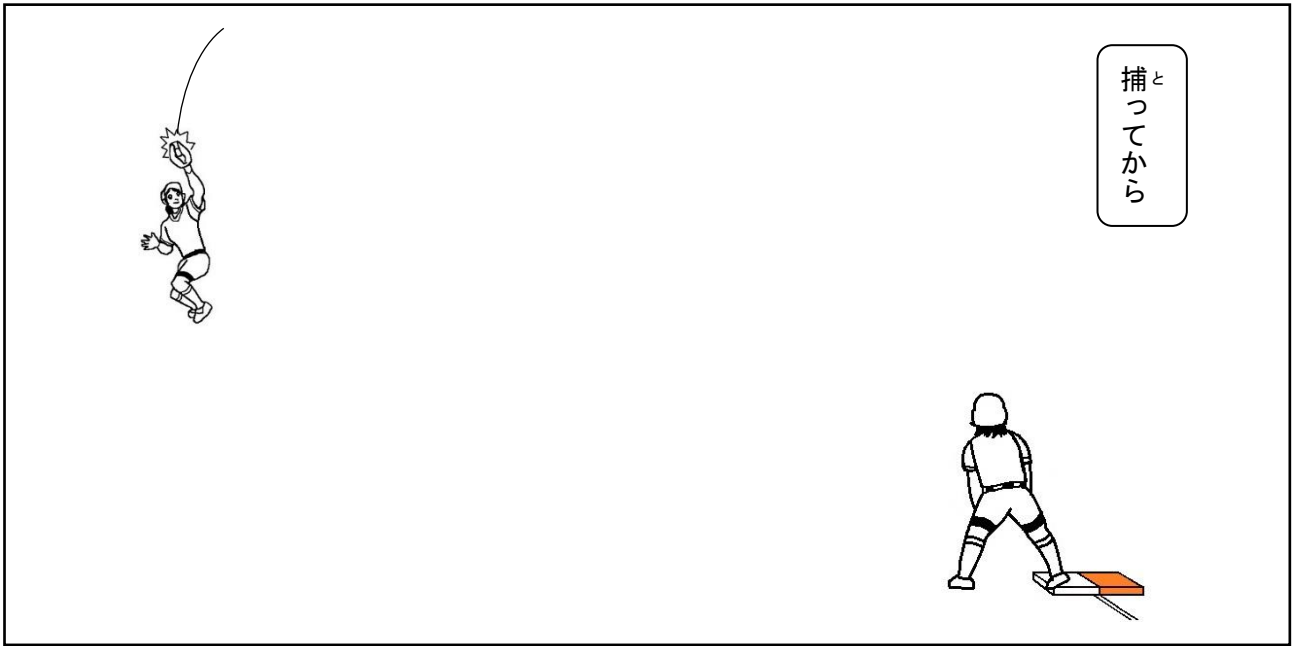




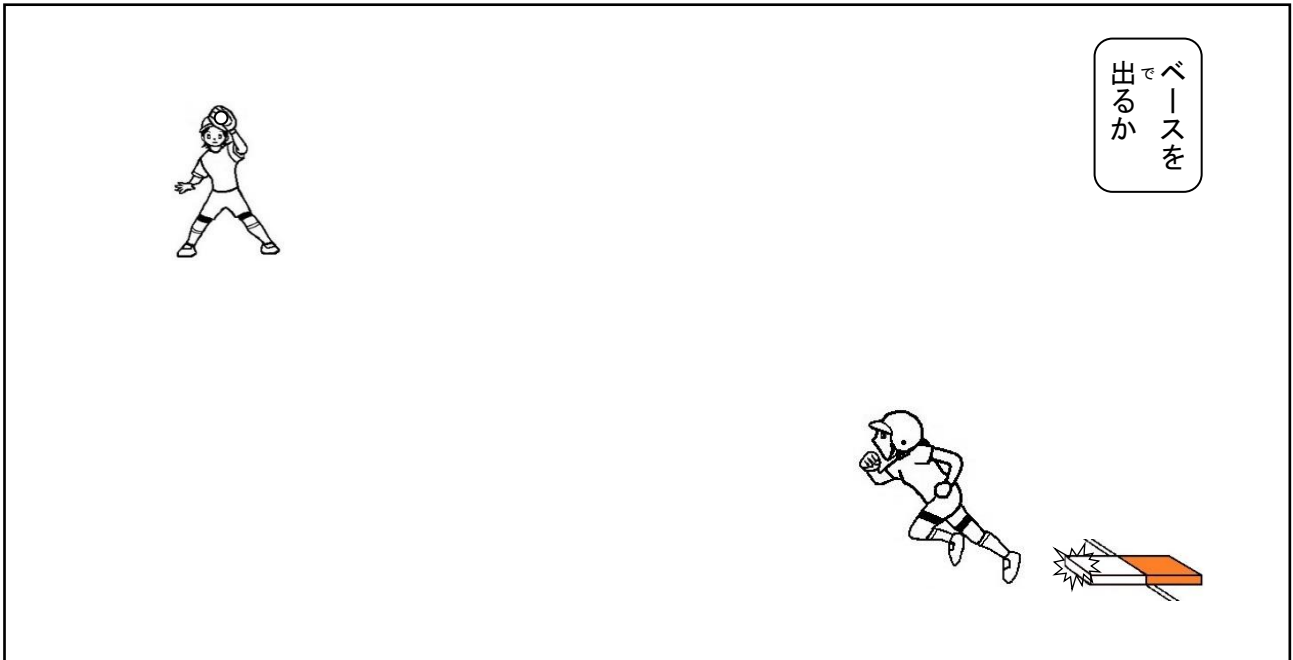
だ きゅう じ めん つ まえ と そうい
打球を地面に着く前に捕ったときの走塁







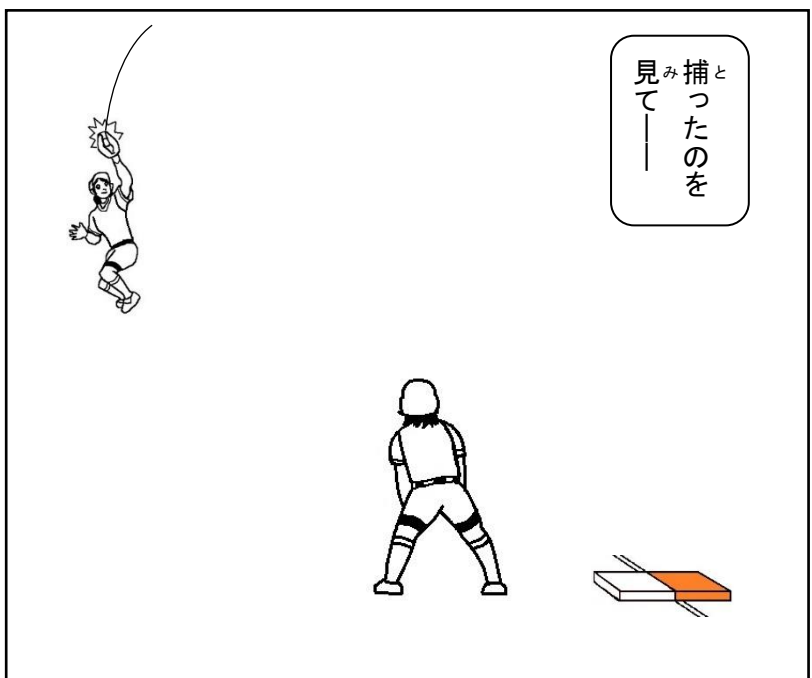
と
捕って
から



ベースを
で
出る
か



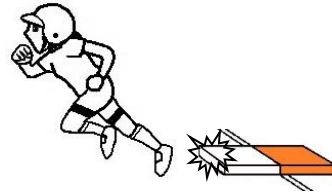
いそ
急いで
ベースに
もどって
から



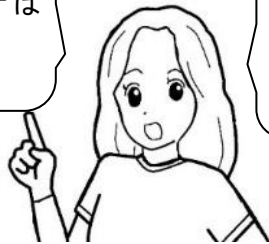
と
捕った
のを
見て
——



ベースを
でるの
はいい
んだ

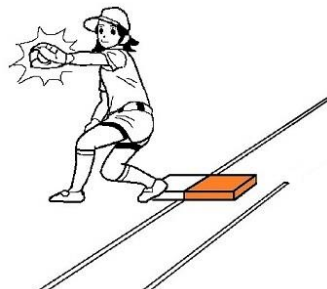
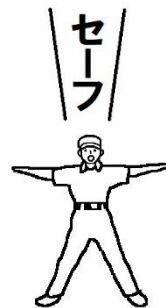


ランナーは
ぜったい
絶対に元
にいた
ベースに
着く
こと！

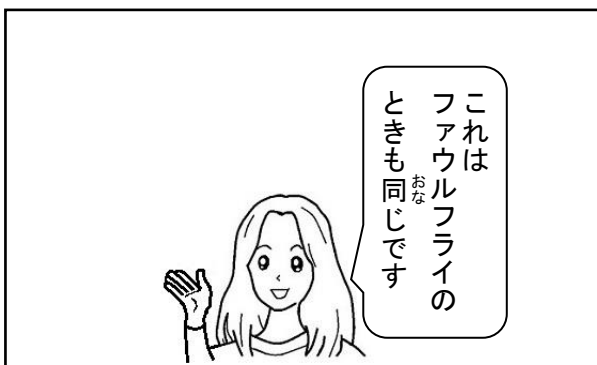
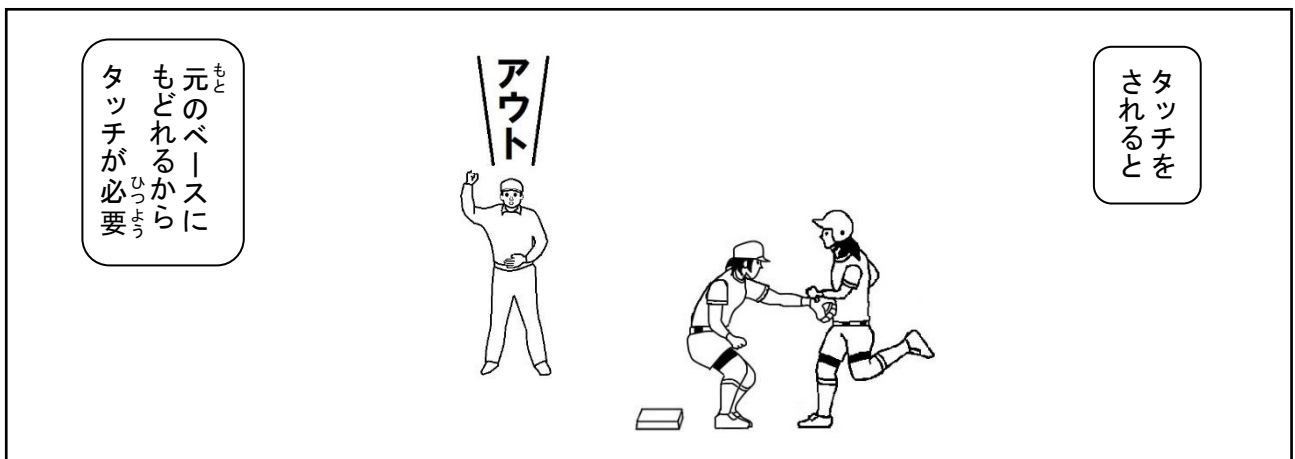
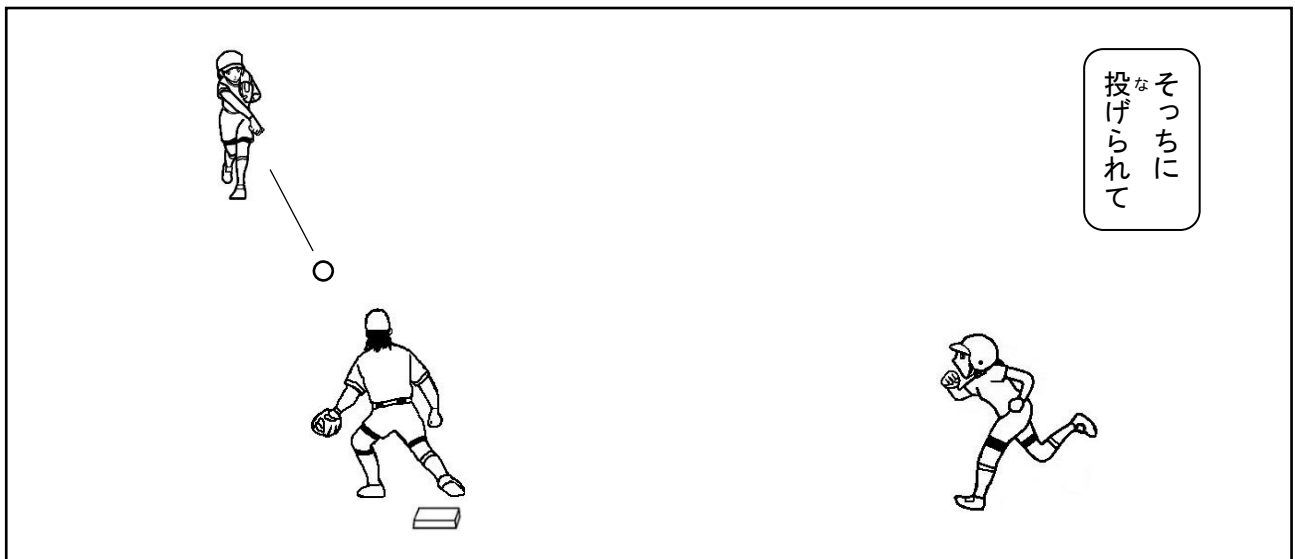
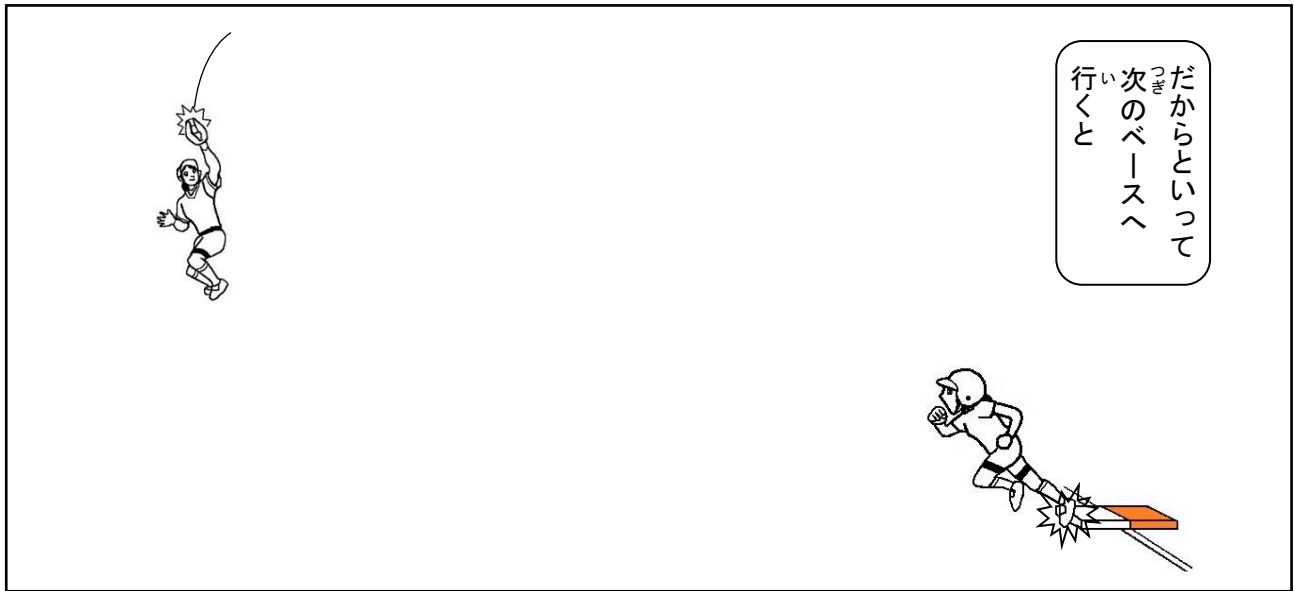


野手が地面に
着く前にボールを
捕ったときは

これらを
「タッチアップ」
といいます

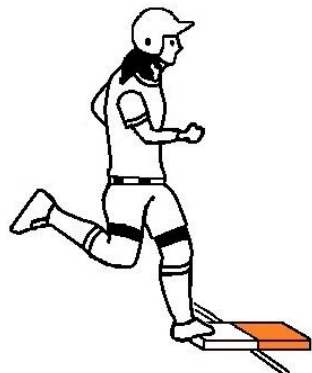


捕った後から
出たときは
元にいたベースは
アウトに
ならないけど

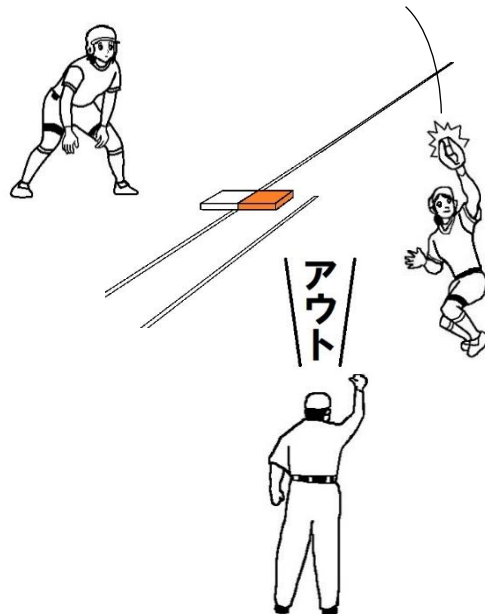


これを
「帰塁」
という

すぐに
もと
元にいたベースに
もどること！

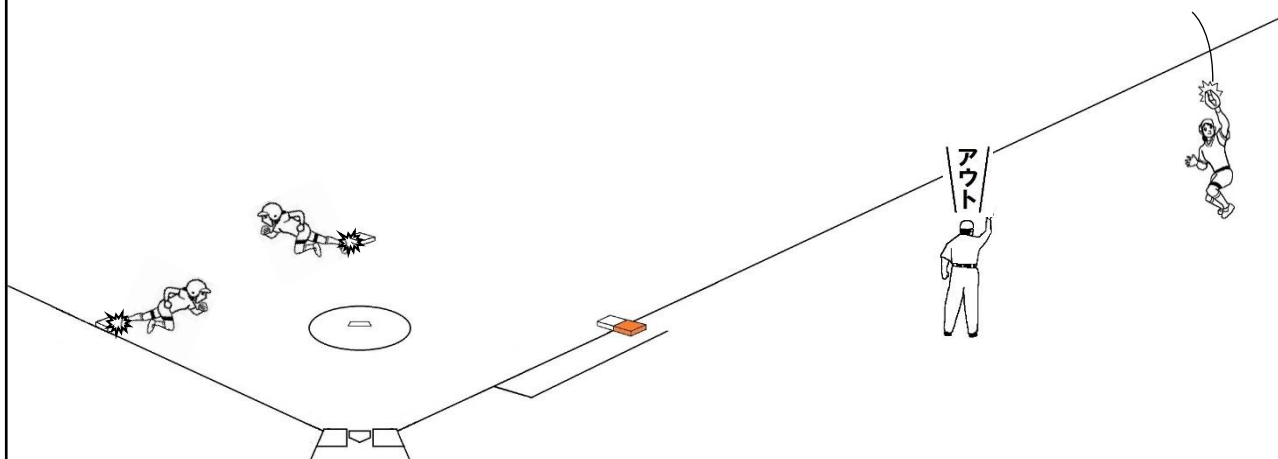


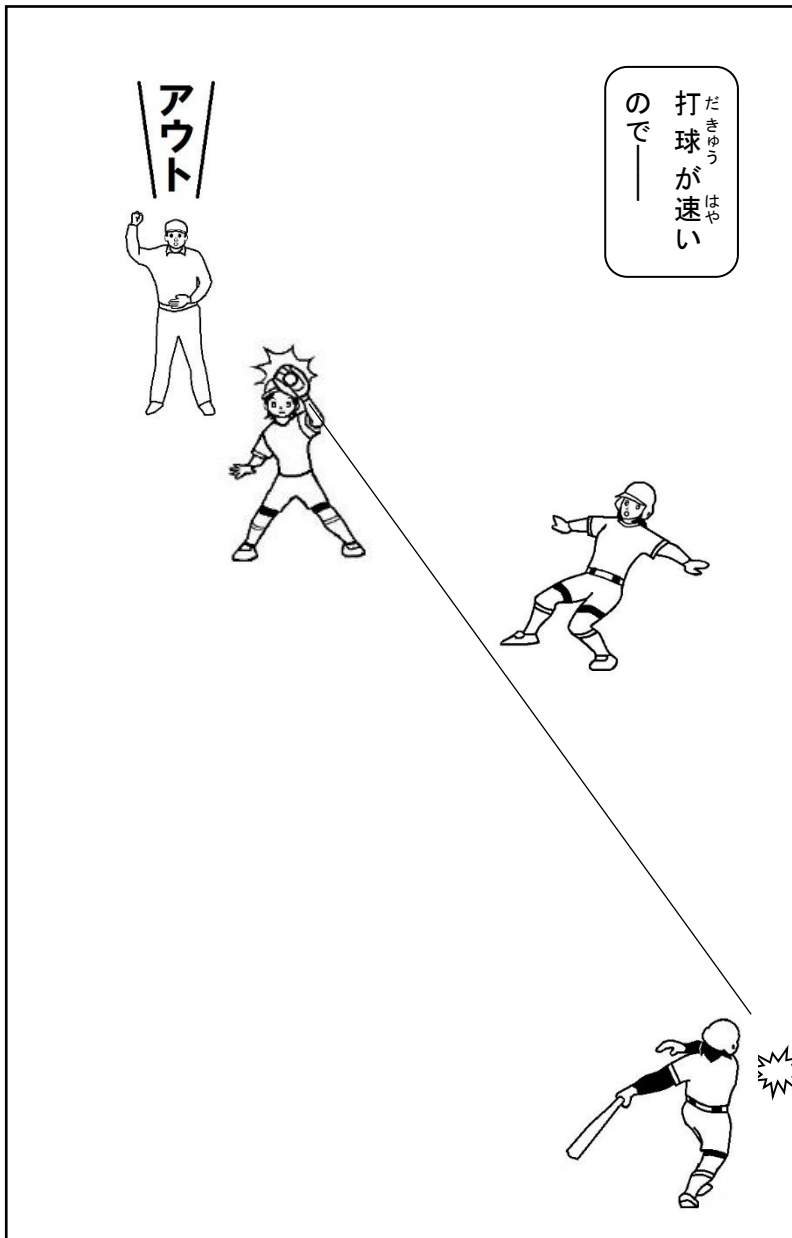
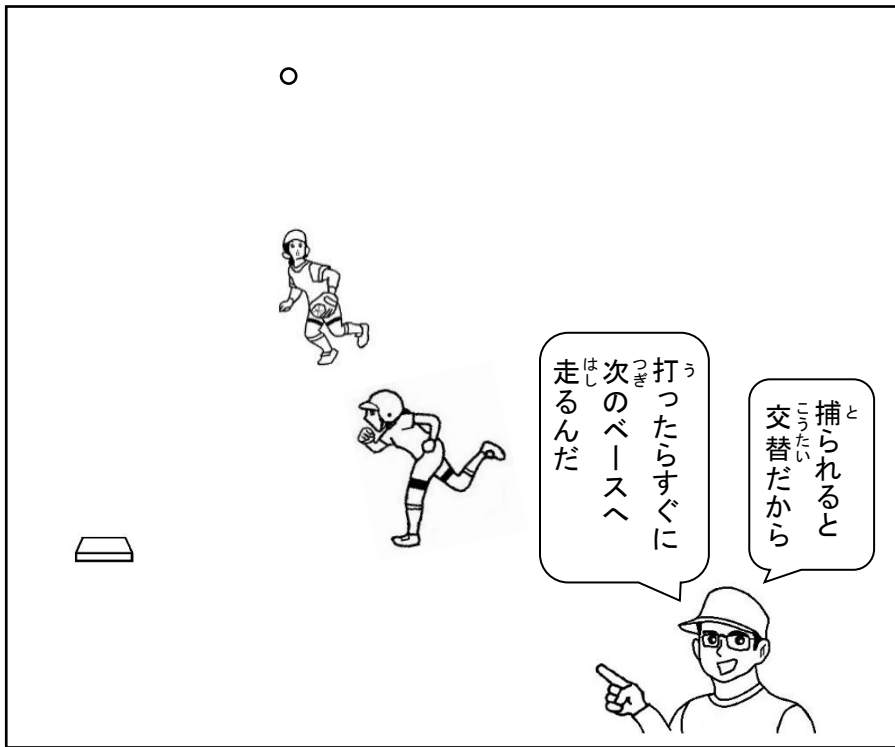
フライやライナーは
グラウンド内^{ない}の
どこで捕^とっても

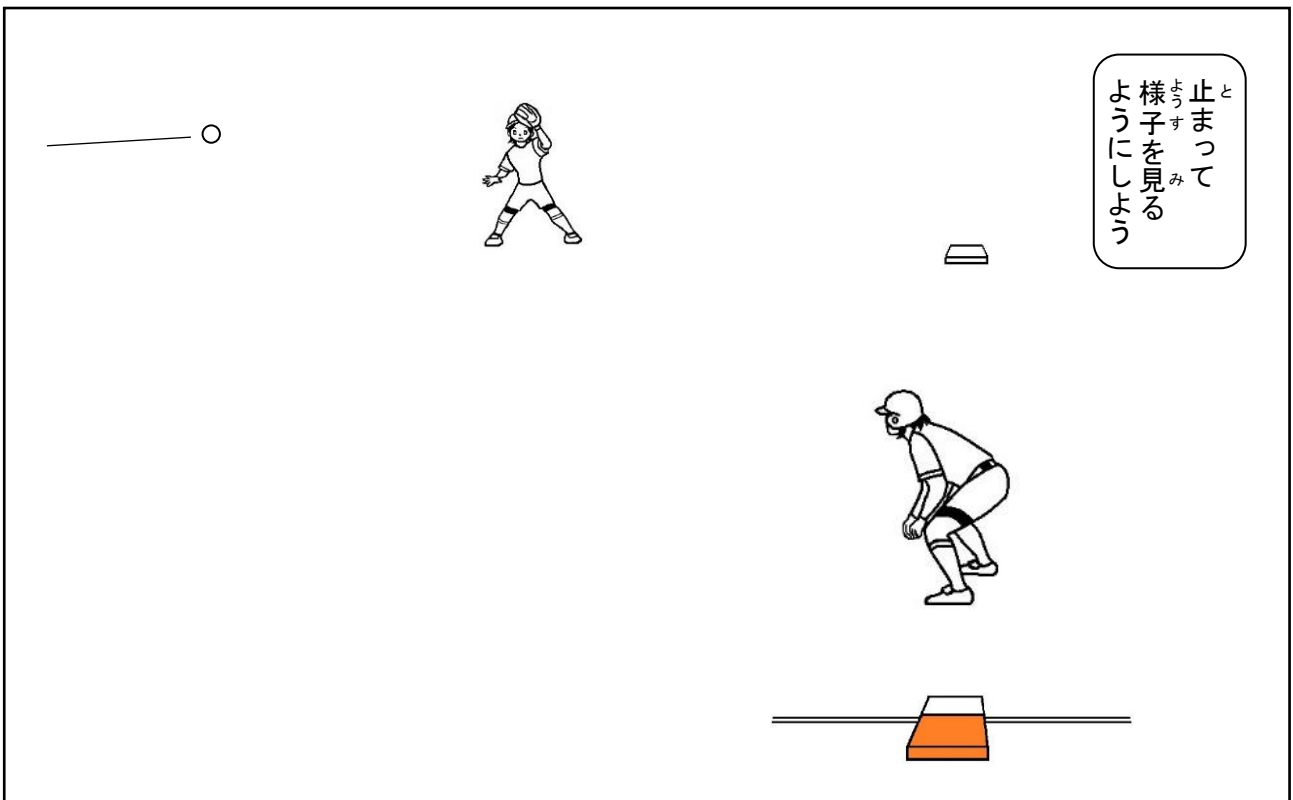
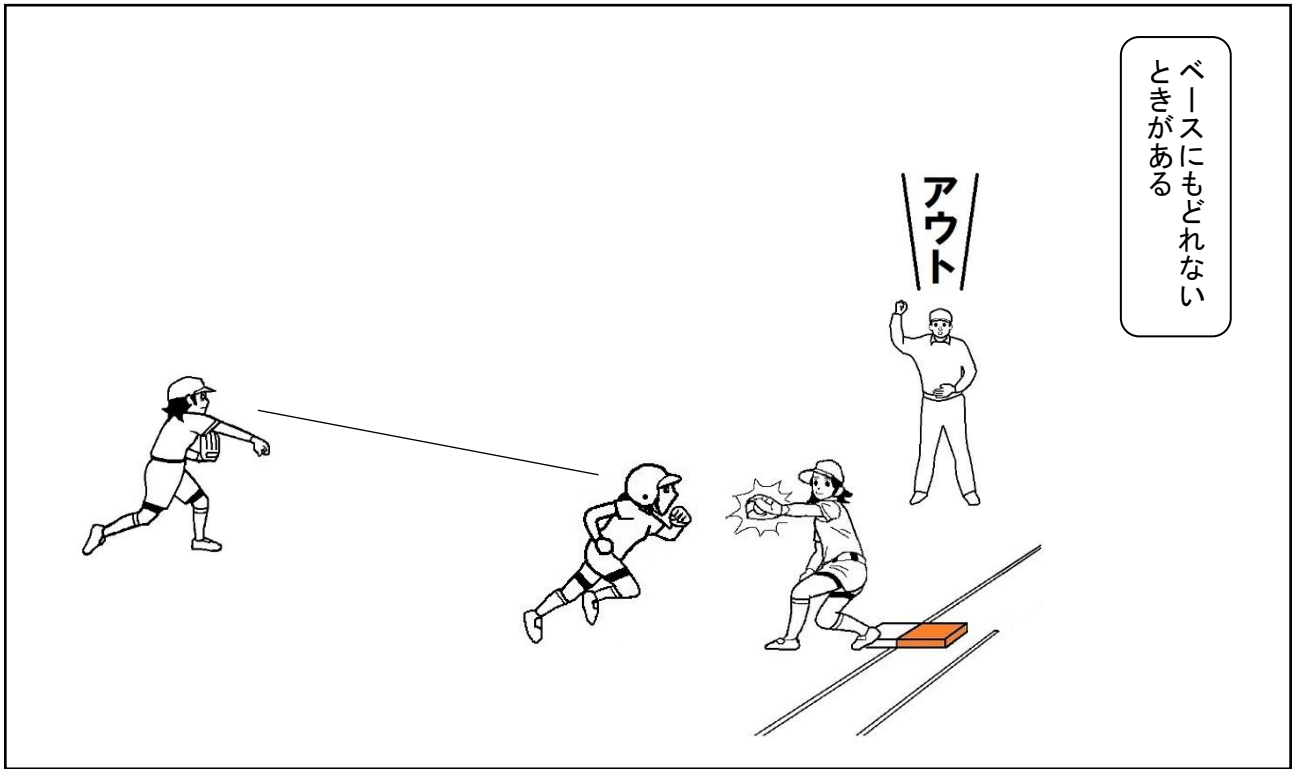


だから
タッチアップは
グラウンド内^{ない}のどこで
捕^とってもあります

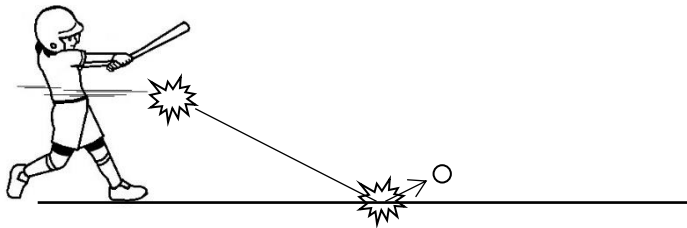
ファウルフライを
捕^とったときは
インプレイです







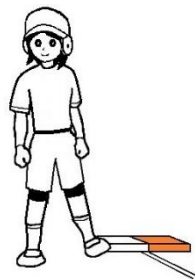
だ きゅう じ めん つ そうるい
打 球 が 地 面 に 着 い た （ ゴ ロ ） と き の 走 塁 1



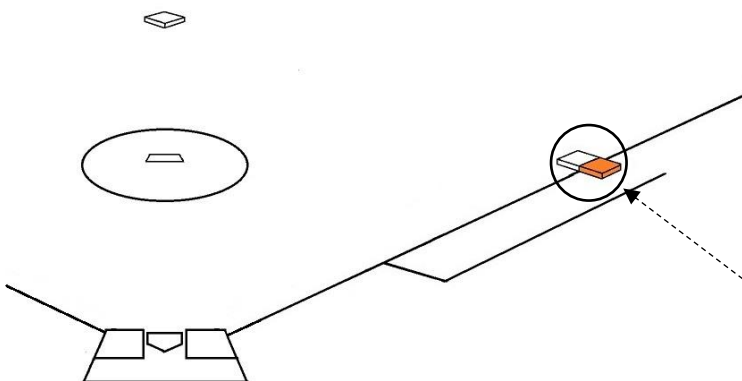
つぎ
次は
地面にボールが
着いた（ゴロ）
ときをいくよ



このときは
白ベースに立って
いますね



いちろい
1塁ランナーの
ときを
見てみよう

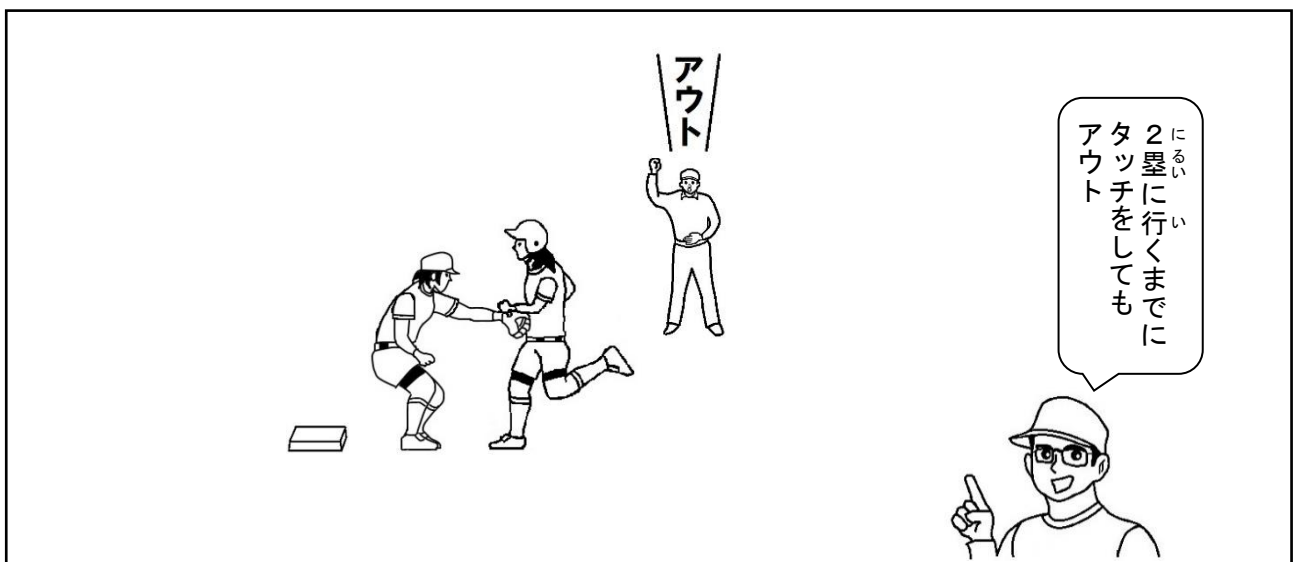
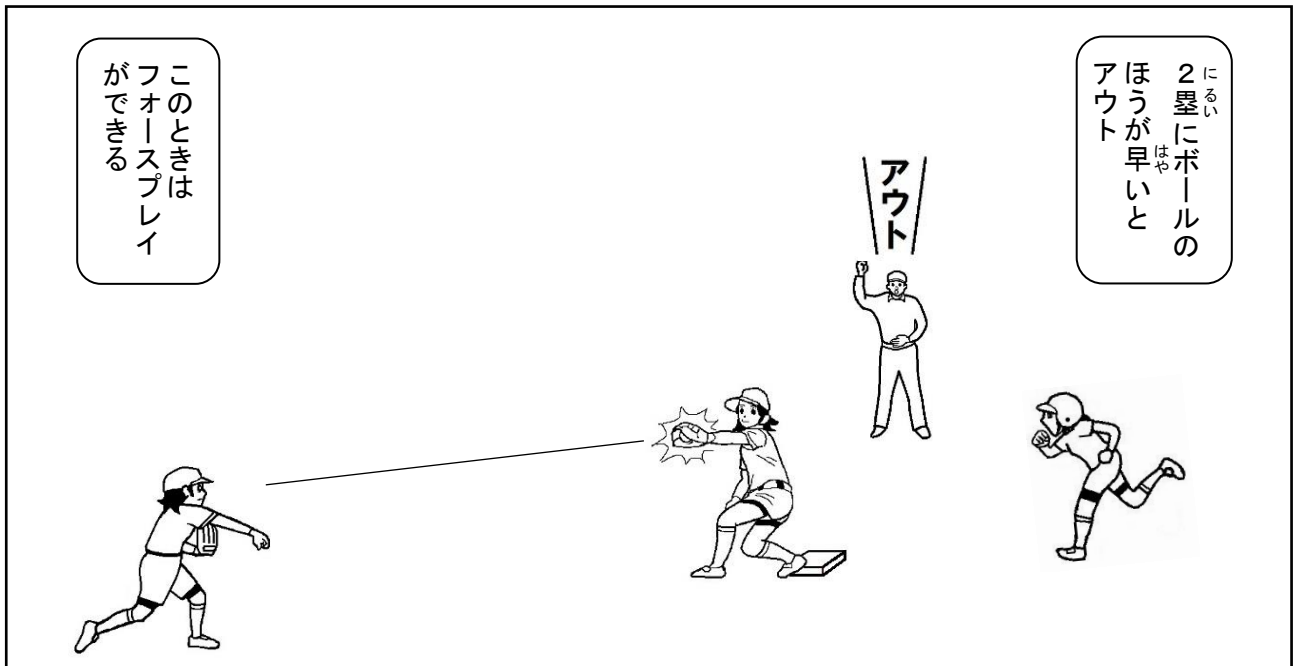
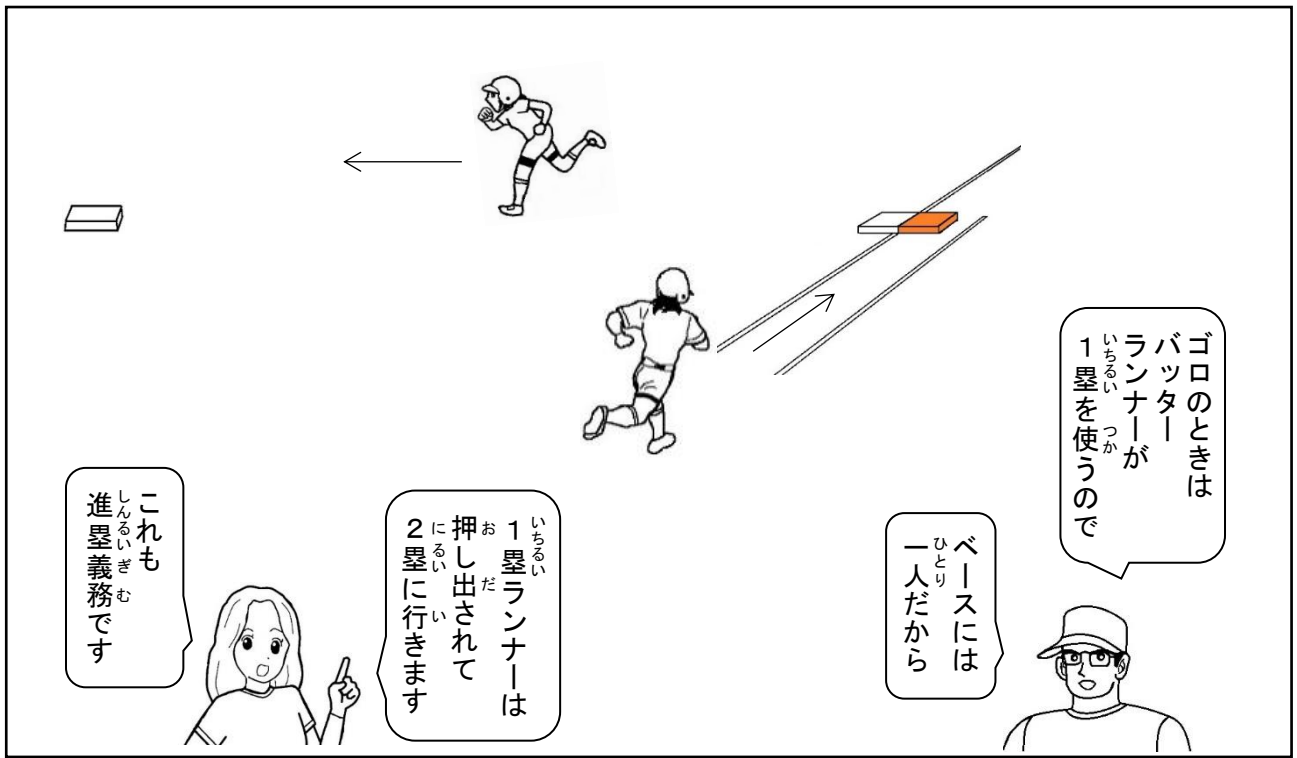


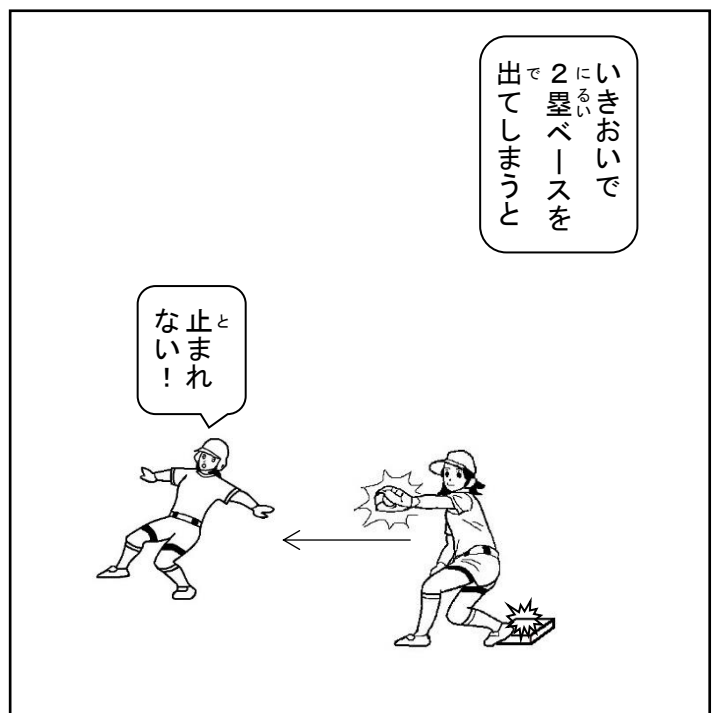
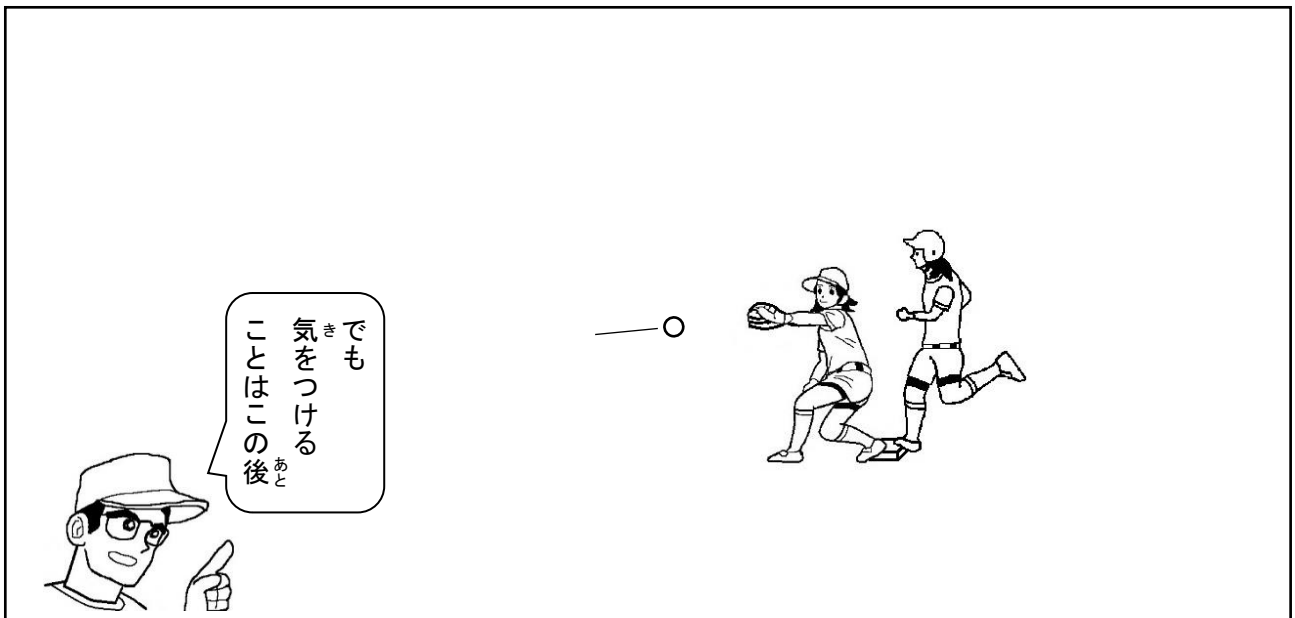
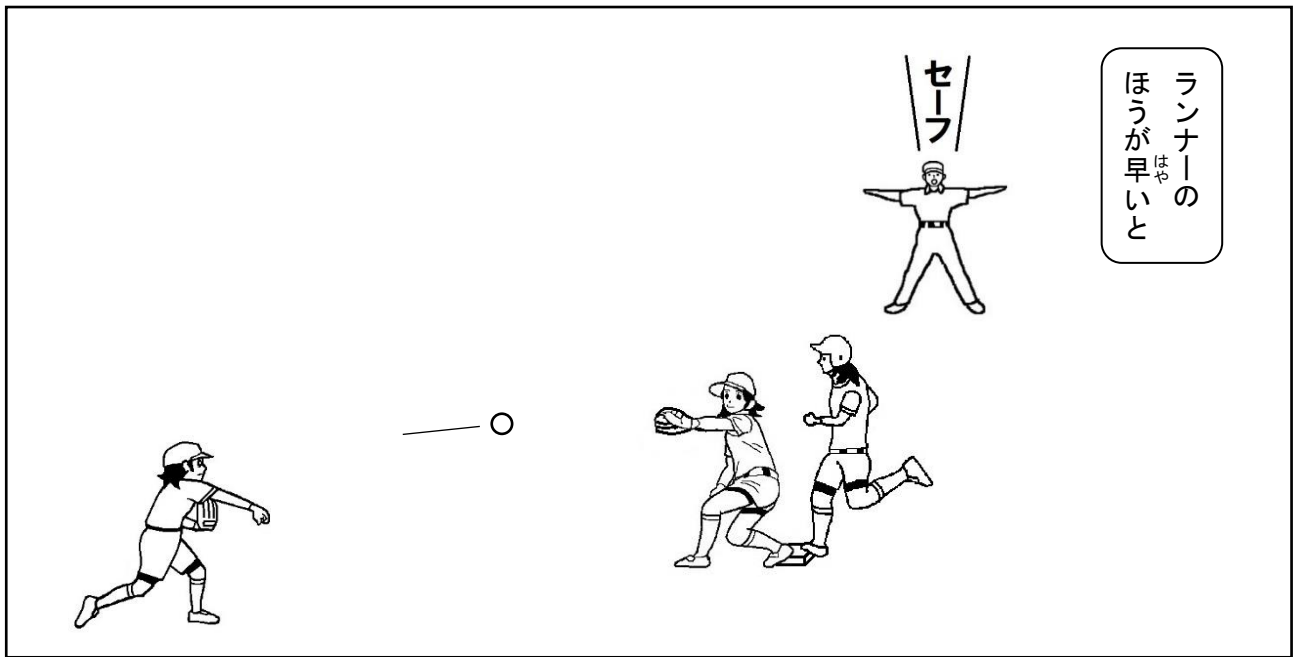
バッターの
アウトかセーフは
いちろい
1塁ベースで
決まるんだったね

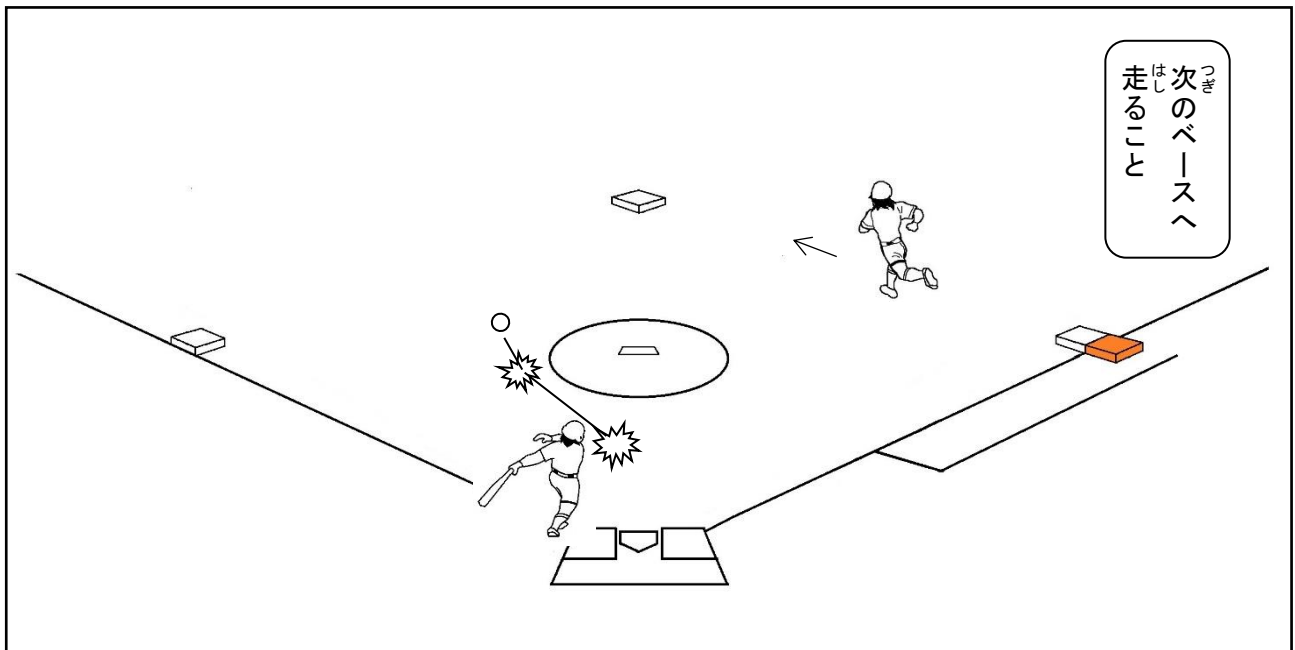
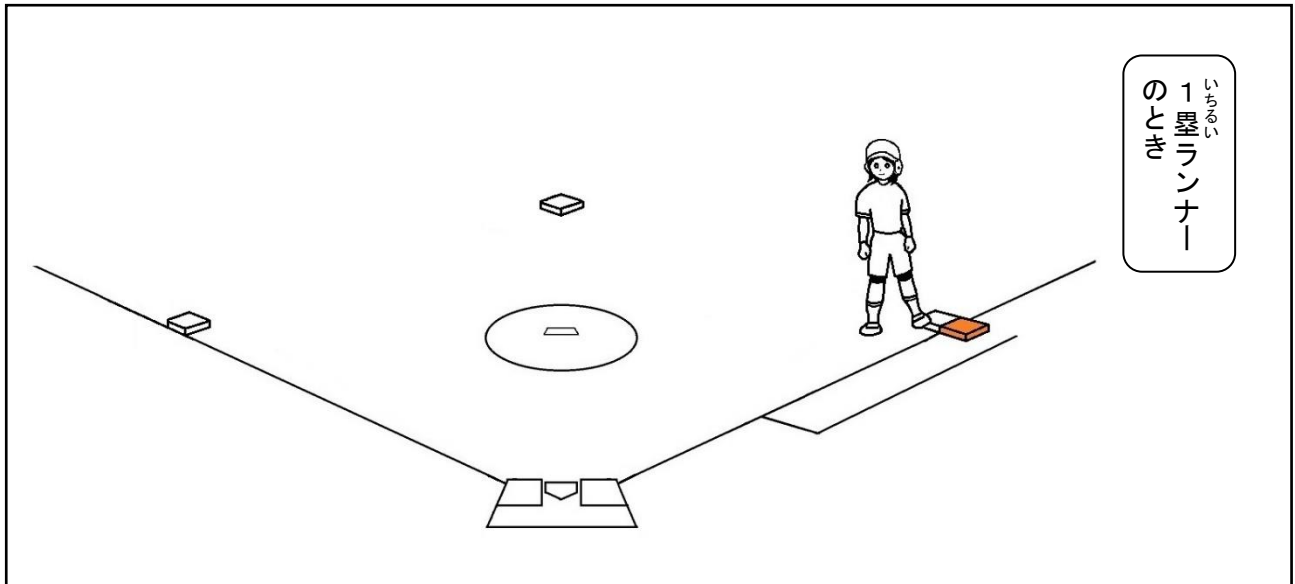
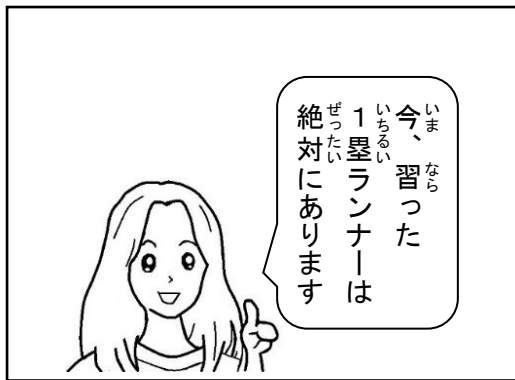


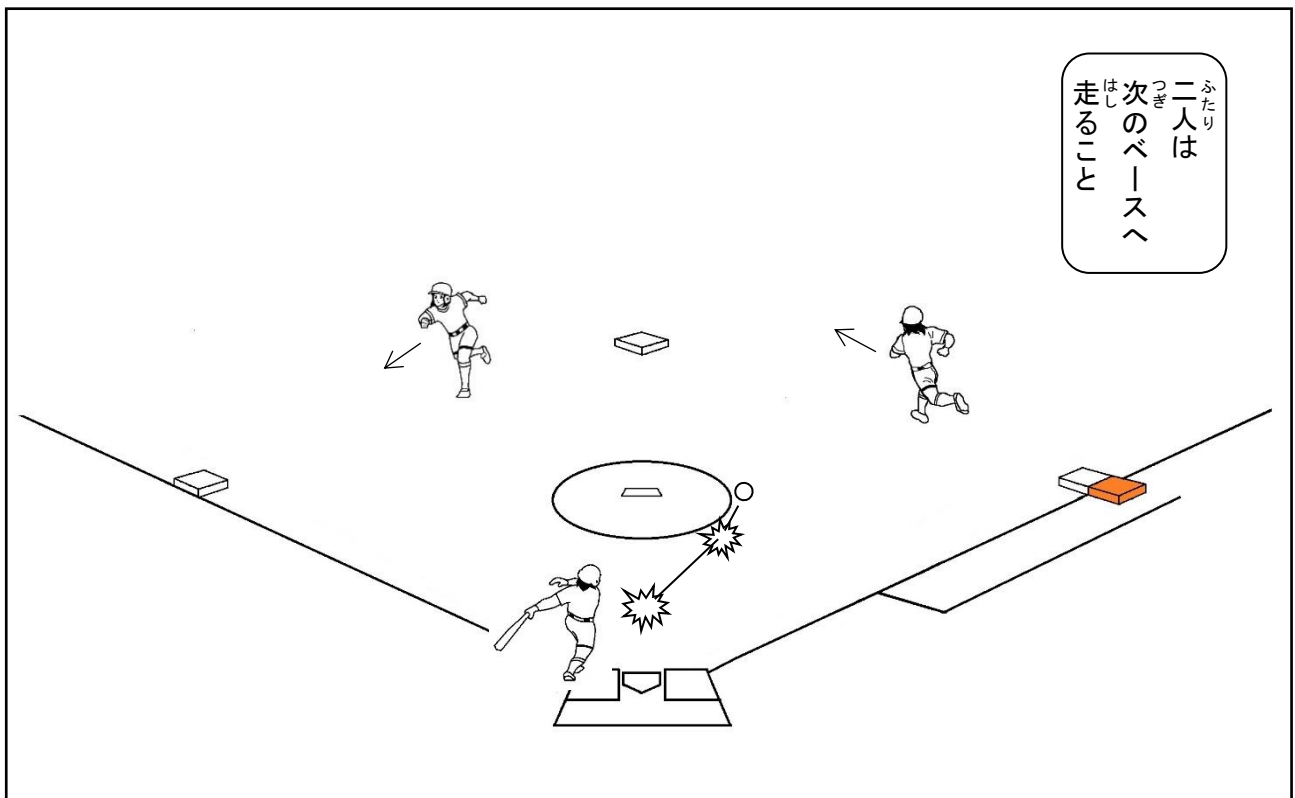
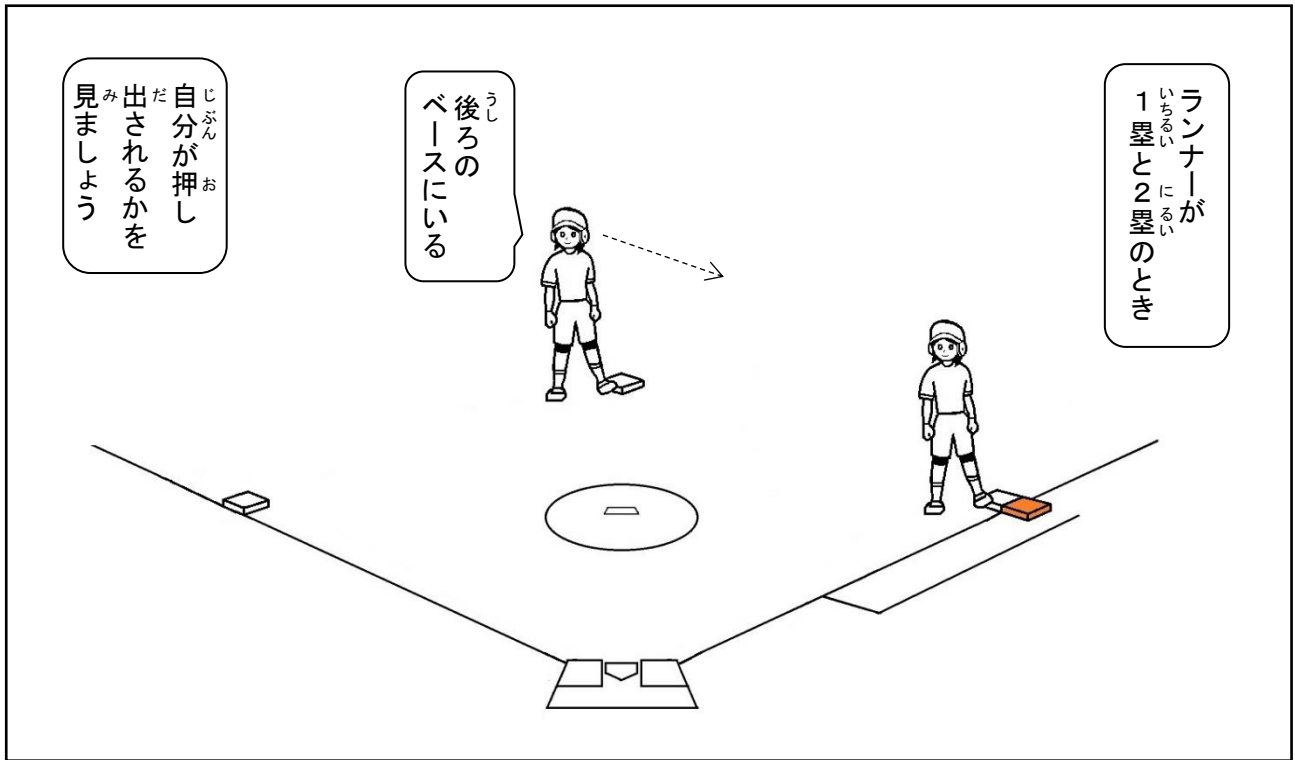
バッターは
進塁義務が
あります

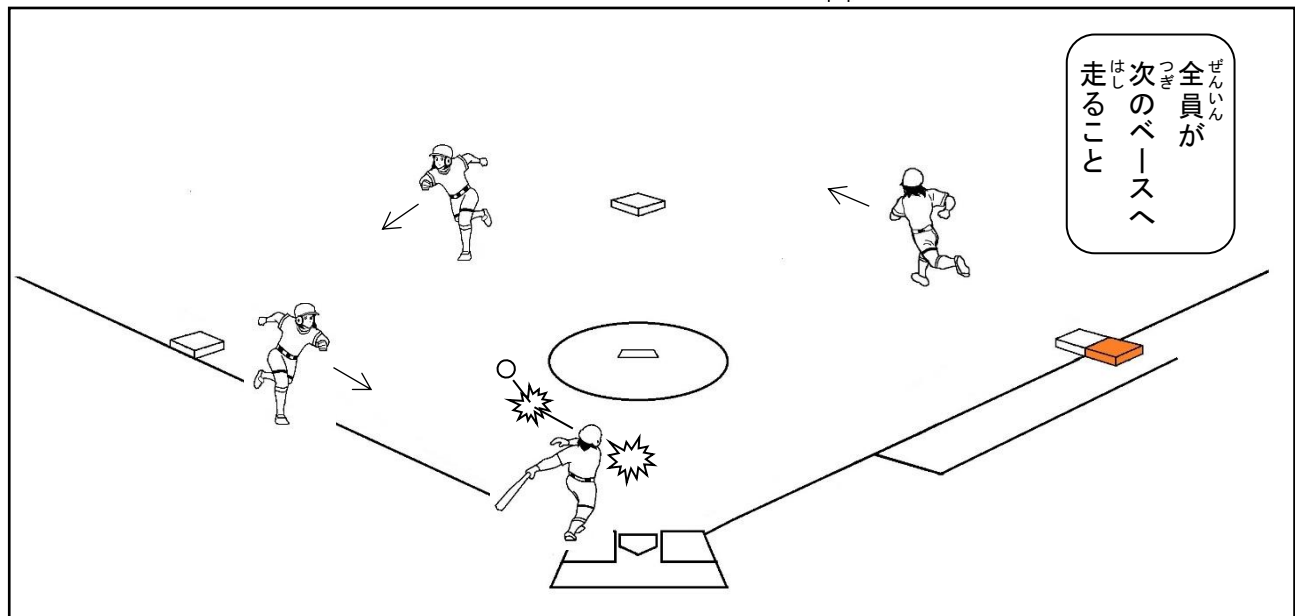
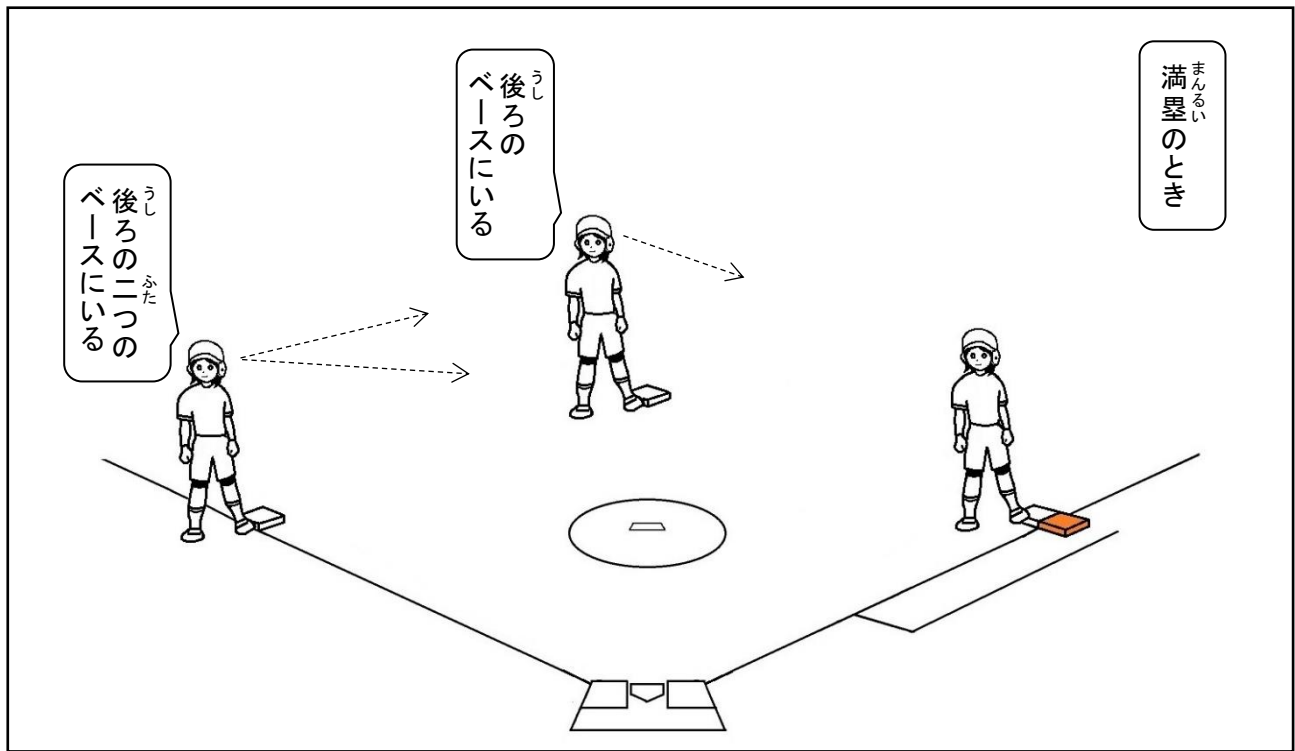




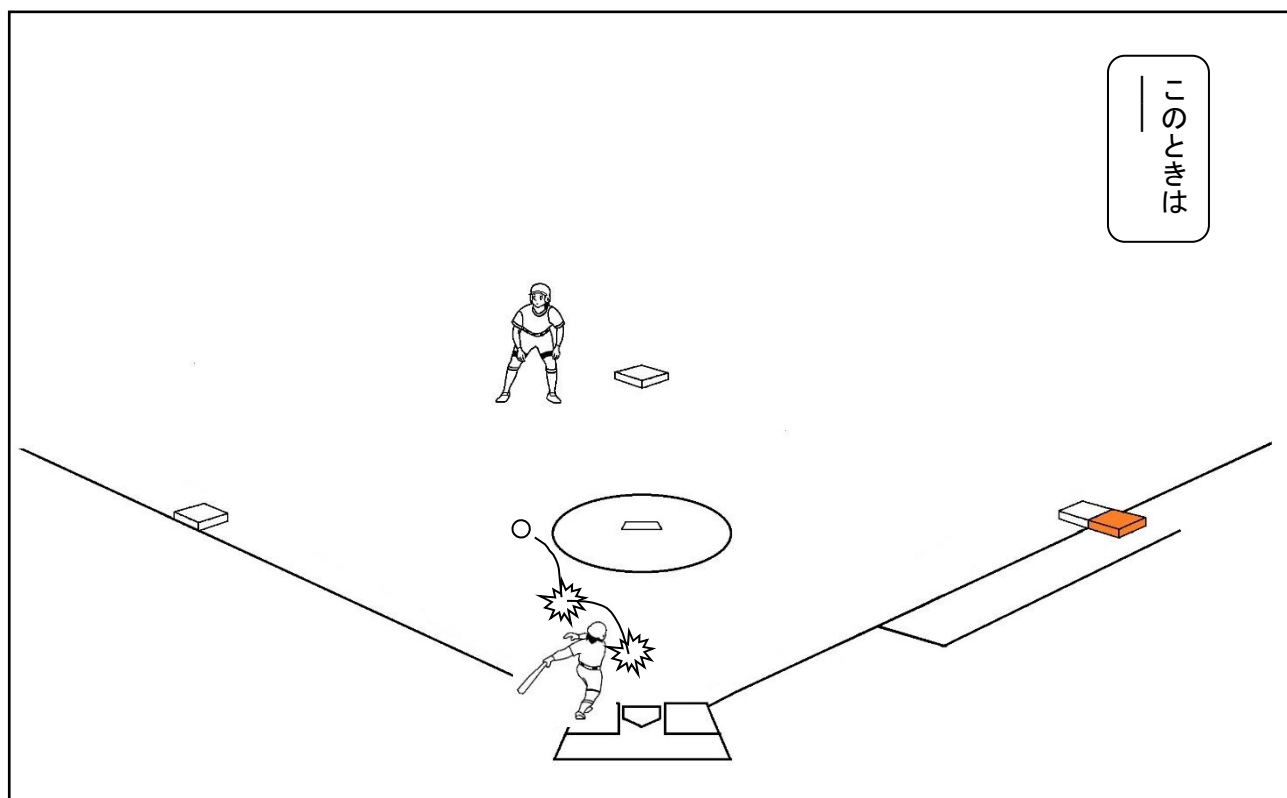
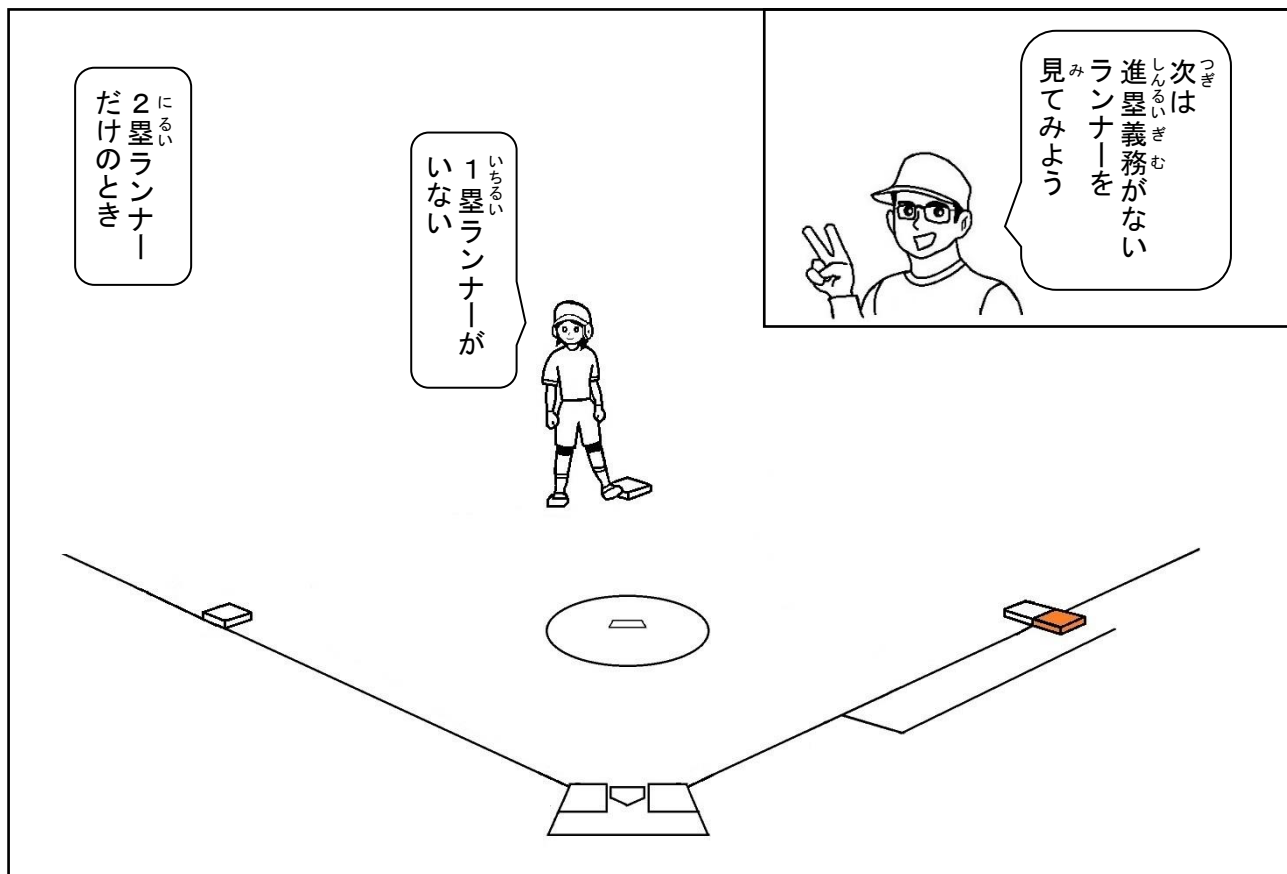


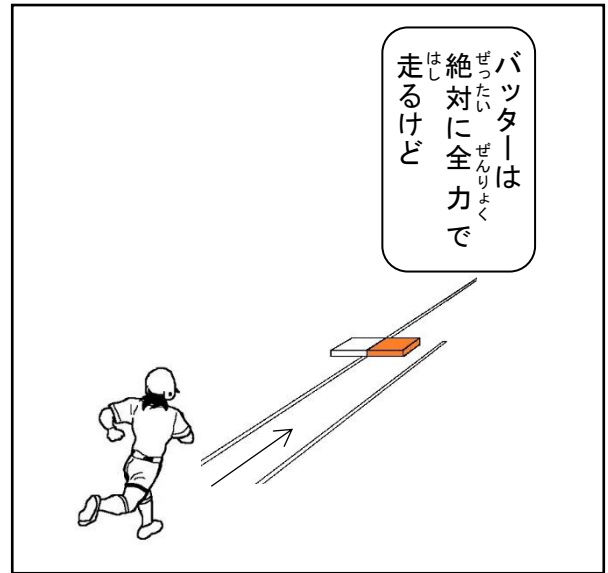
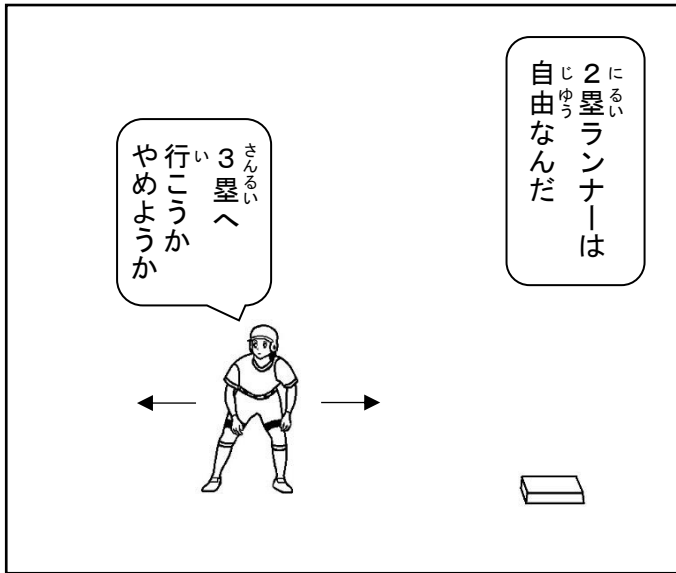


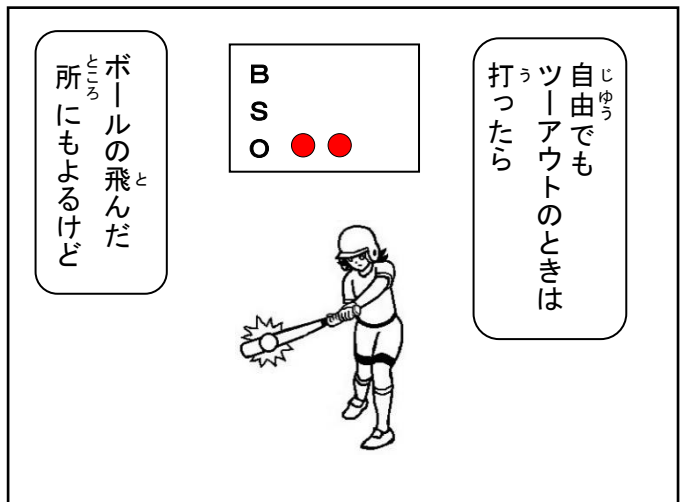
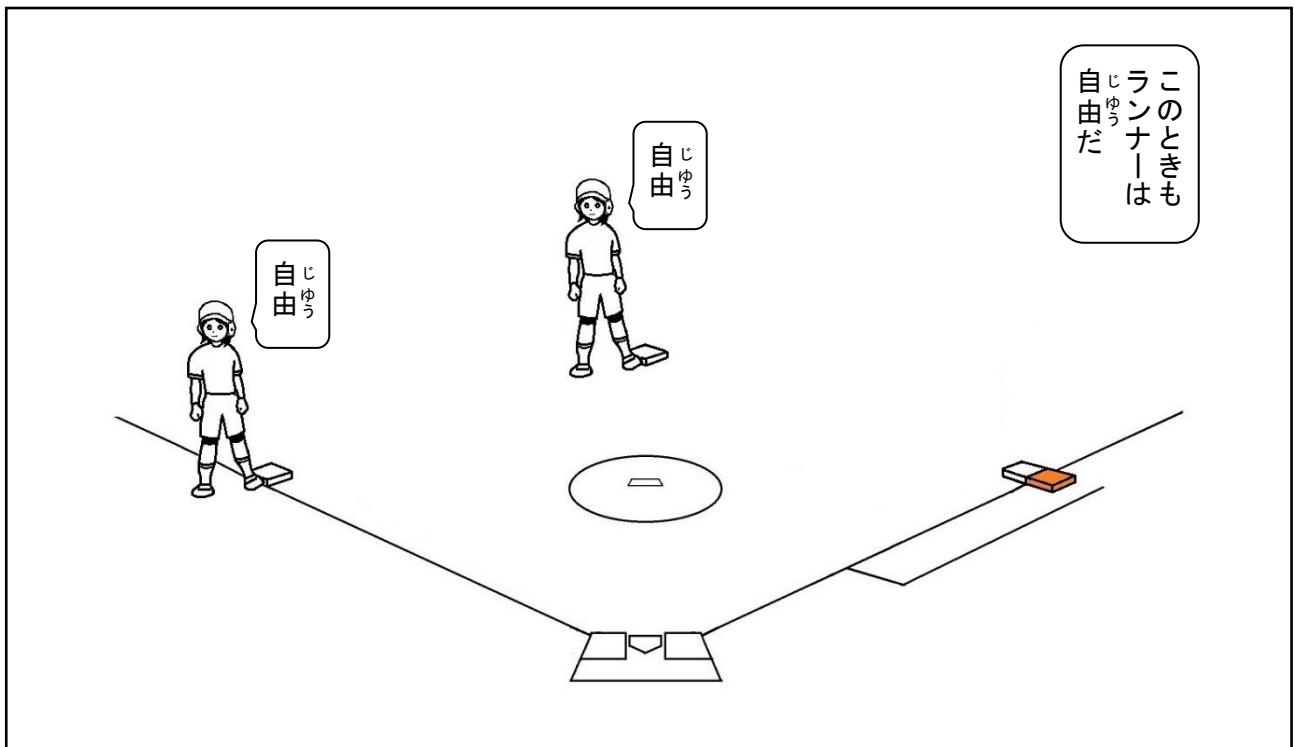
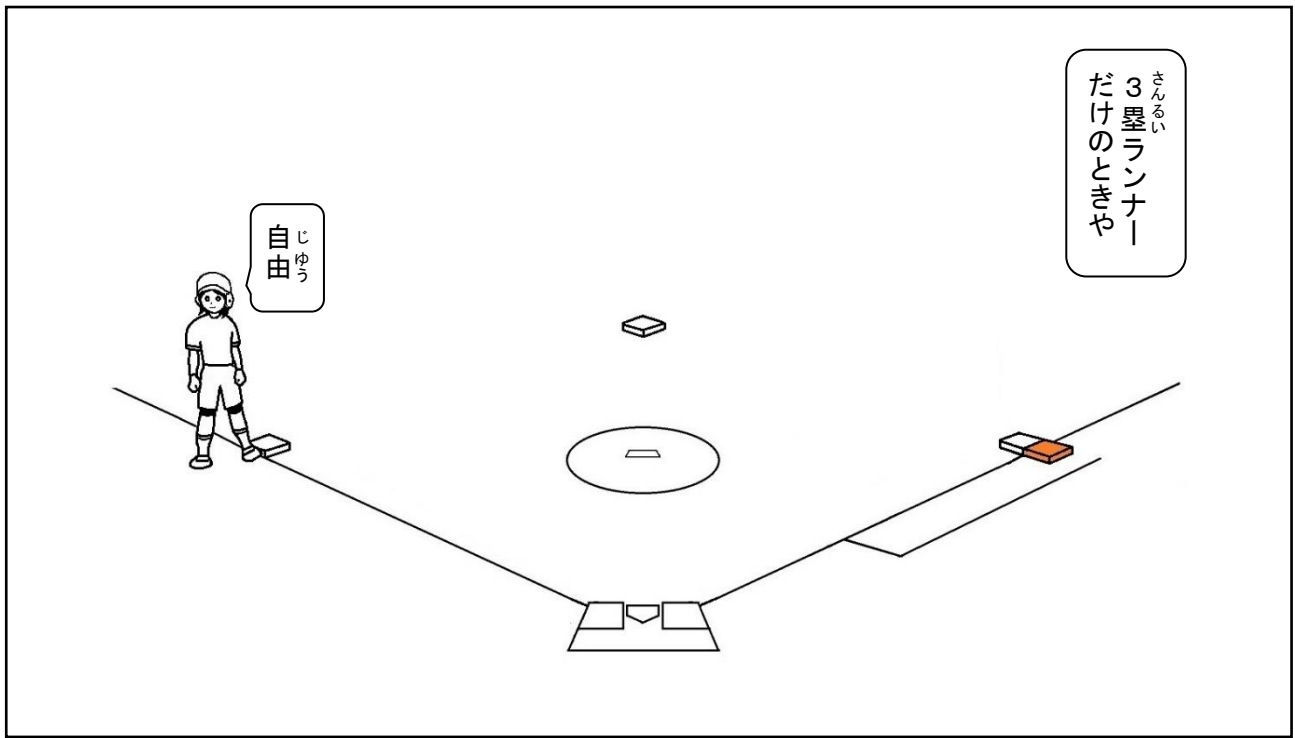


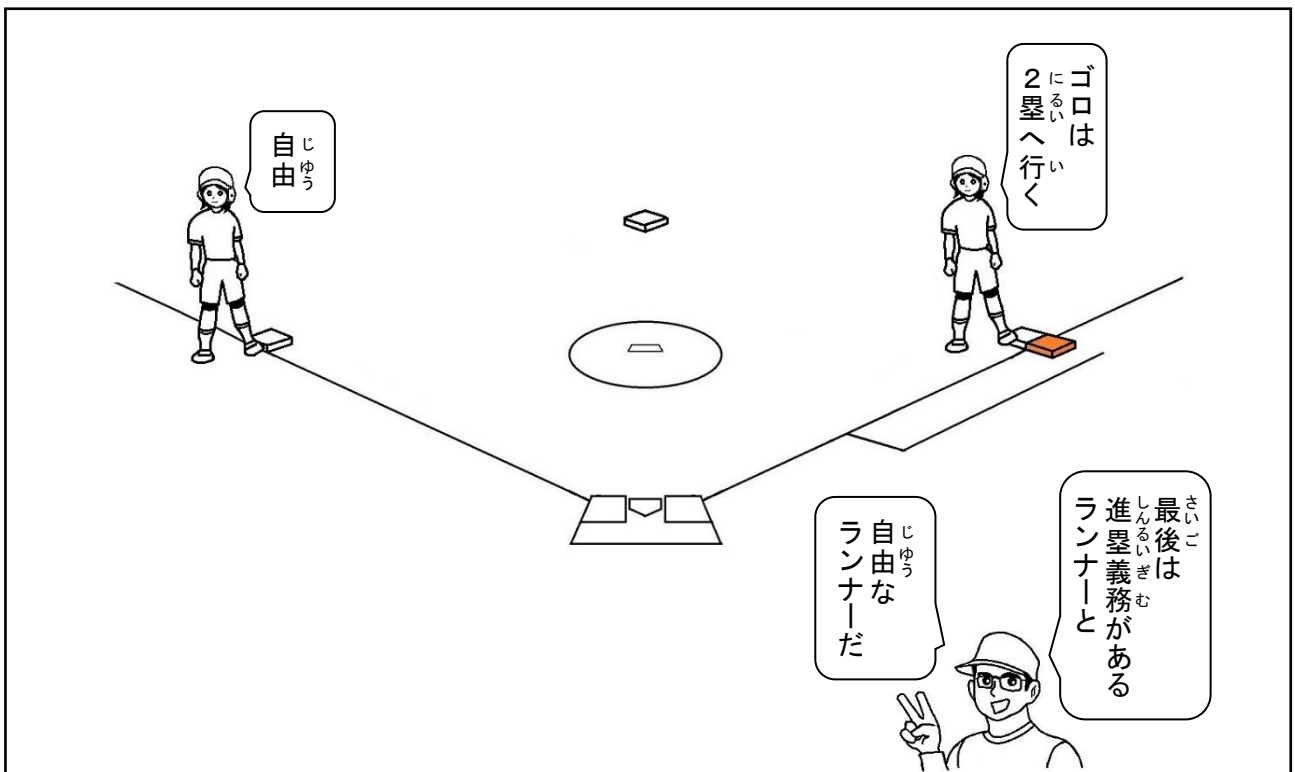
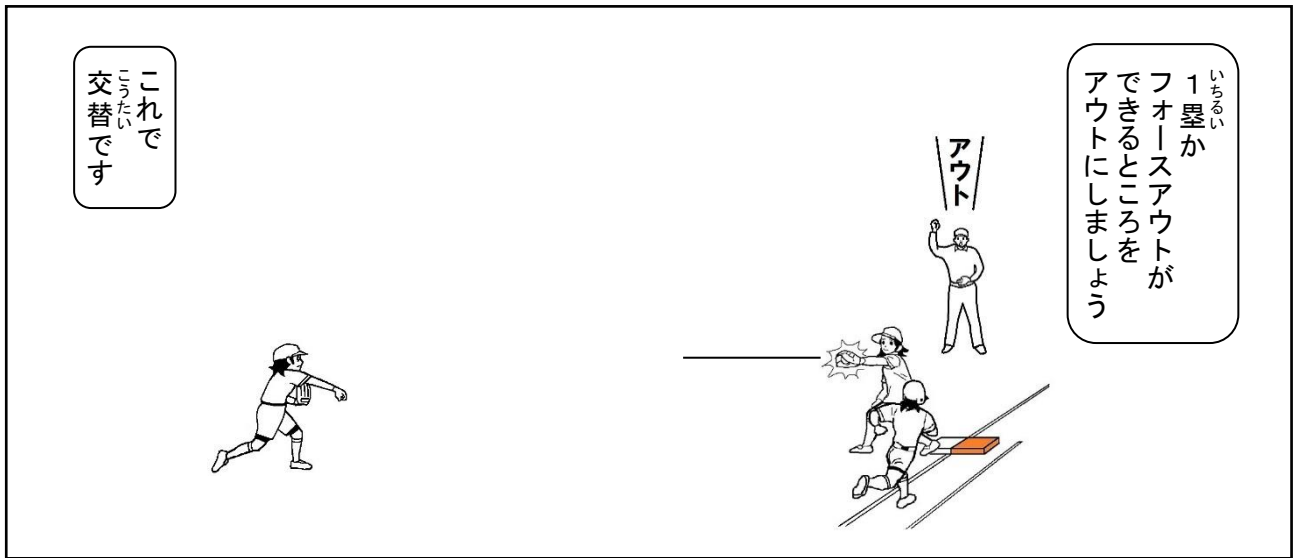
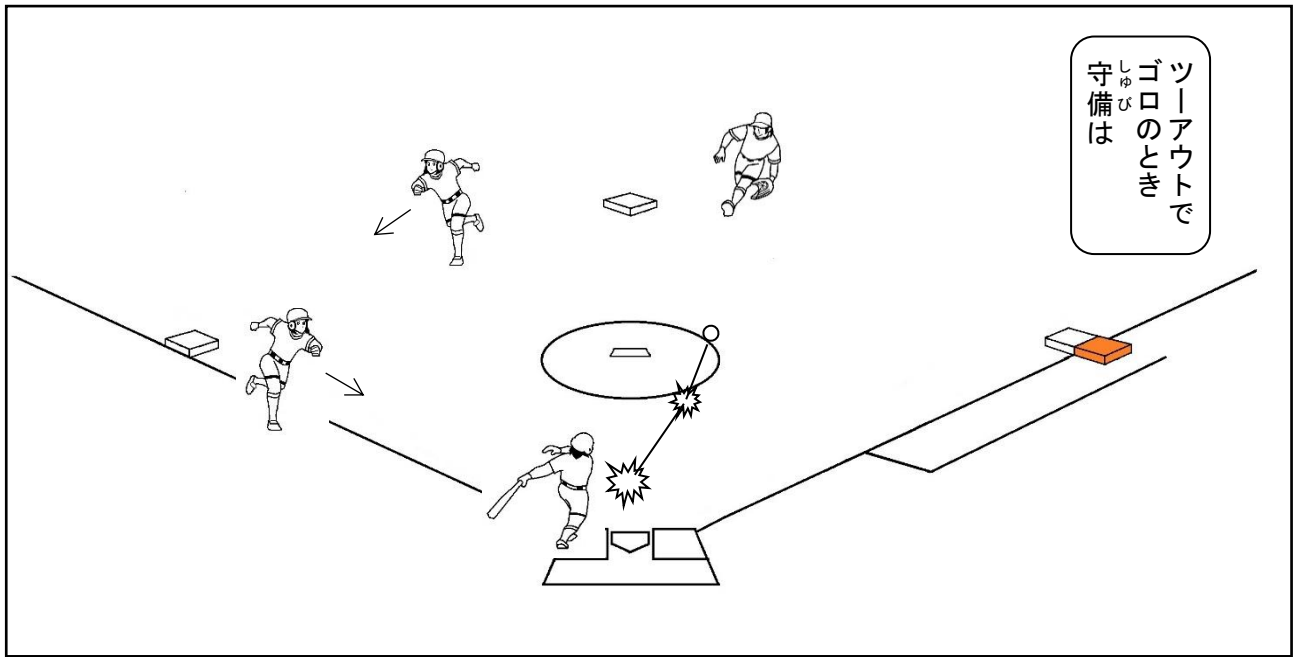


打球が地面に着いた（ゴロ）ときの走塁2

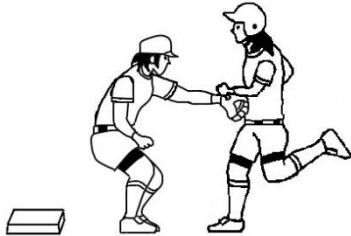








自由のランナーはタッチプレイになる



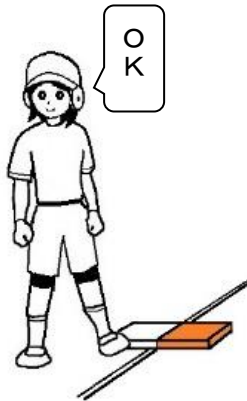
進塁義務のランナーはフォースプレイができる



確認をします



いつも今の状況を確認します



OK



ゴロは走るのよ!

だから試合でランナーと野手たちは



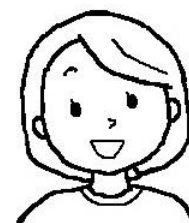
ワンアウト!ランナー1塁!

見てみましょう



ランナーがファウルをしたときに

なるほど



バッターが
打ったときに

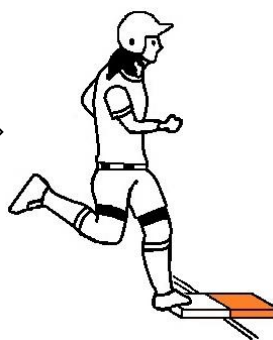
ファウル

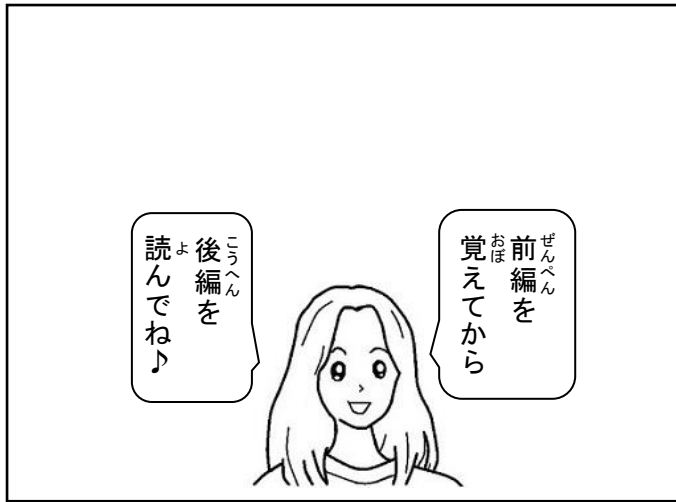
つぎ
次のベースへ
はし
走っていたランナーは

しんぱん
審判がファウルと
おし
教えてくれたら



う
まえ
打つ前にいた
はし
ベースに走って
もどります





本テキストは、2020 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 2020 年度版 前編

2020 年 4 月 7 日 初 版発行

2020 年 5 月 9 日 改訂版発行

著 者 あ だ ち ゆ う じ
阿立 有司
©2019 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