

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  
2021年度版  
後編

ソフトボールを知らない保護者も必見！

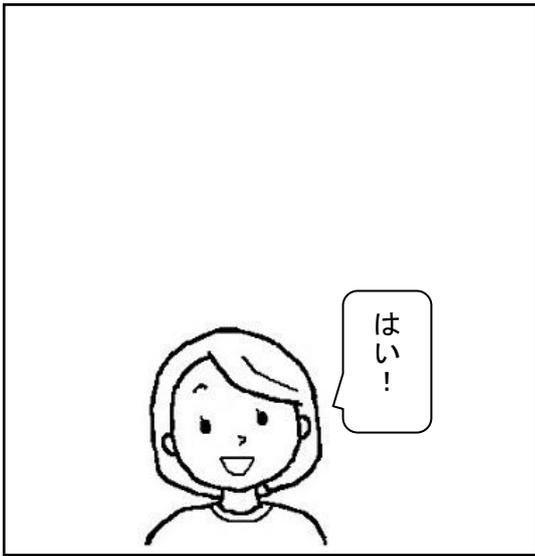
監修 全日本大学ソフトボール連盟  
研究調査部

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



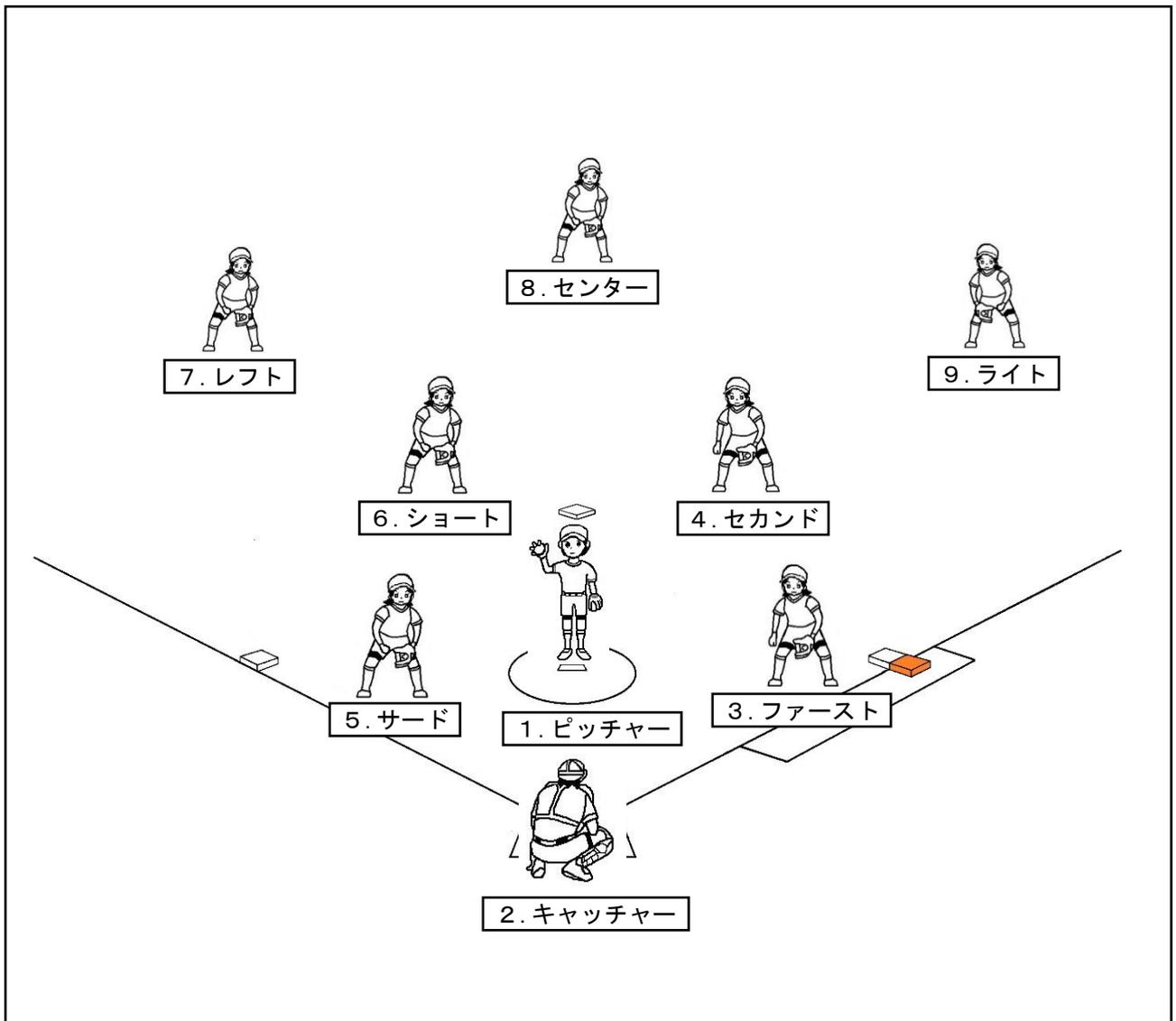
# 1. 守備位置の例

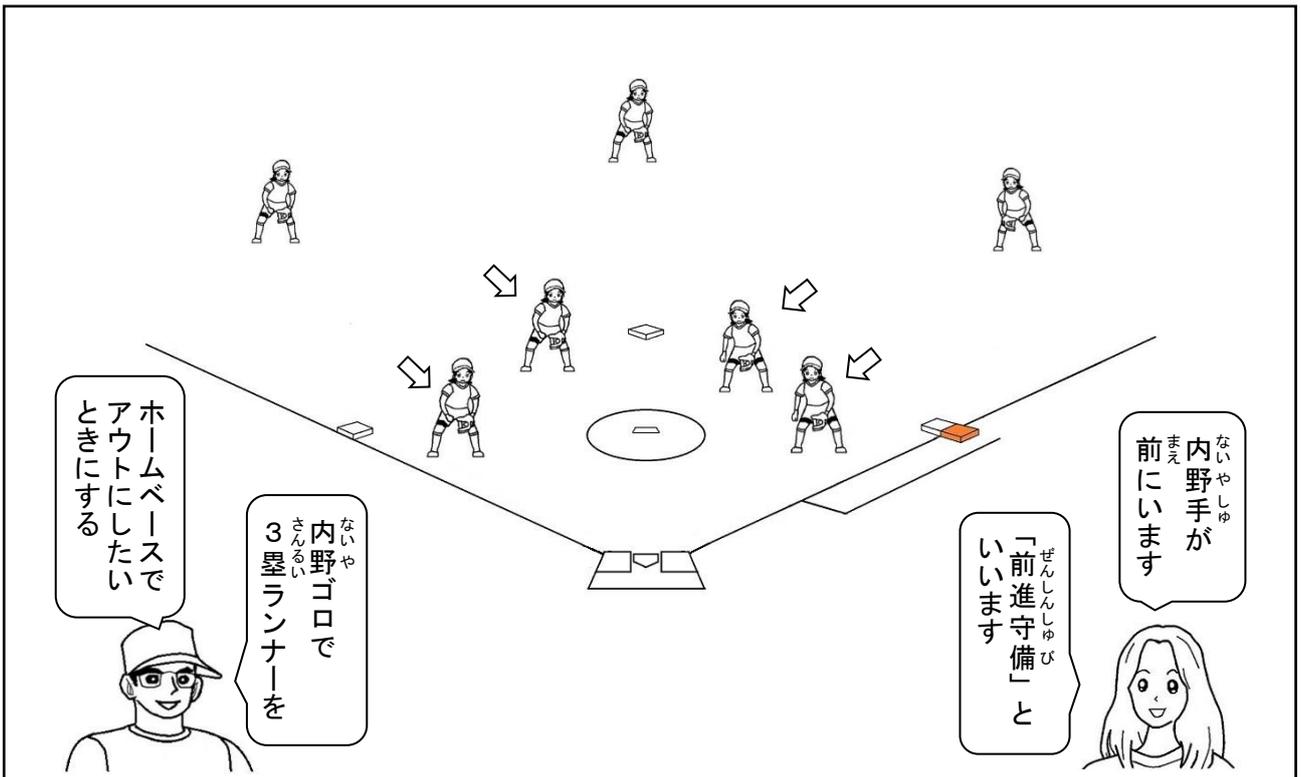
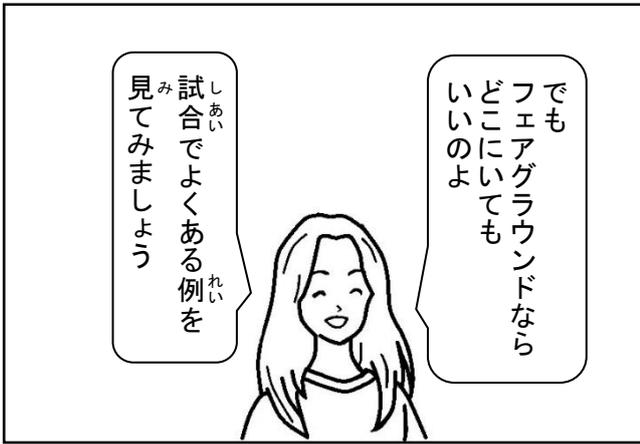


しゅびひと  
守備の人たち  
ぜんいん  
全員に登場して  
もらおう

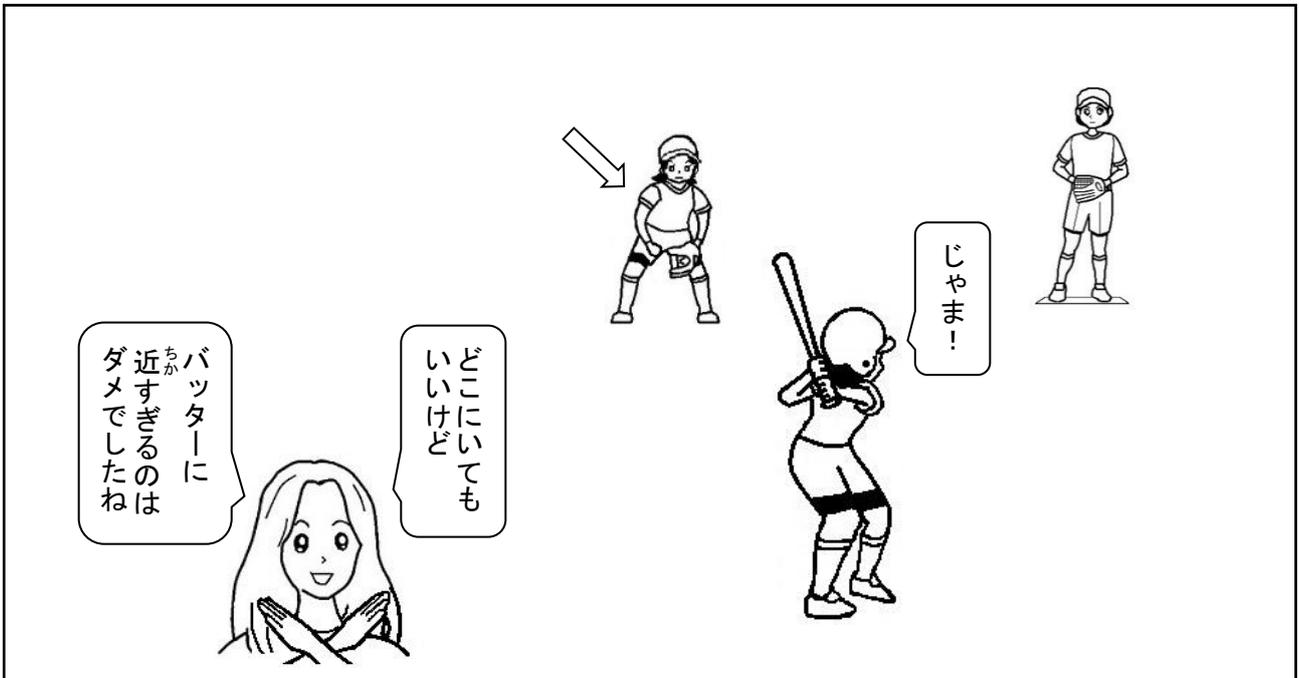
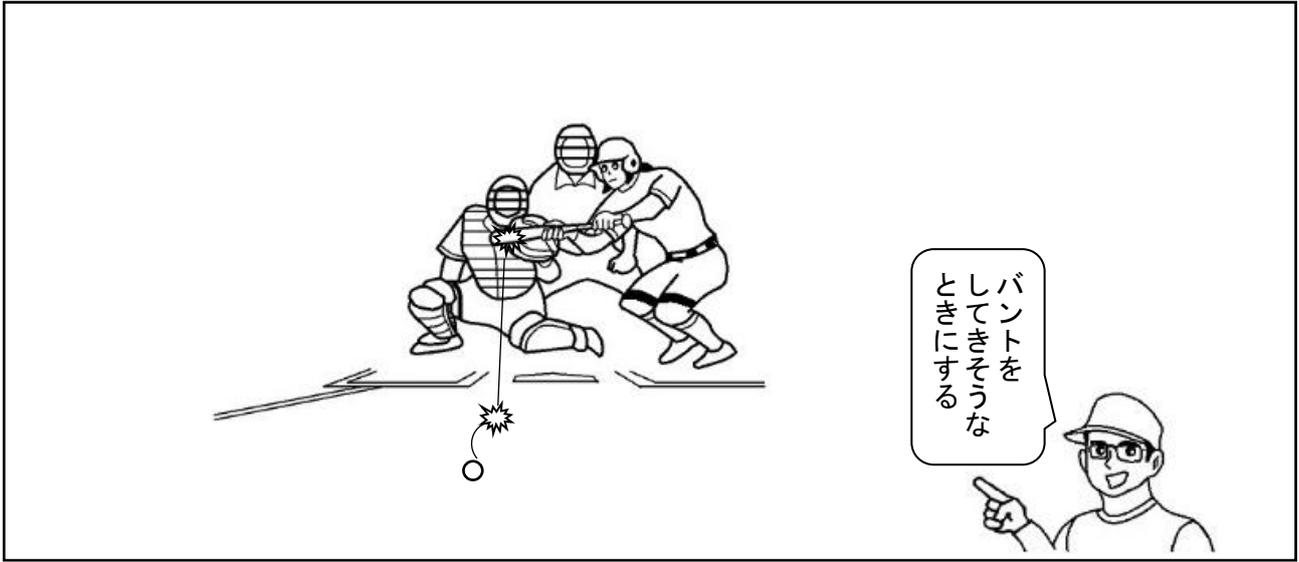


それでは  
ふくしゅう  
復習で



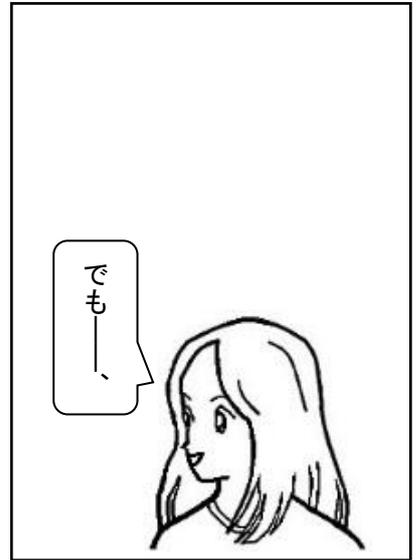
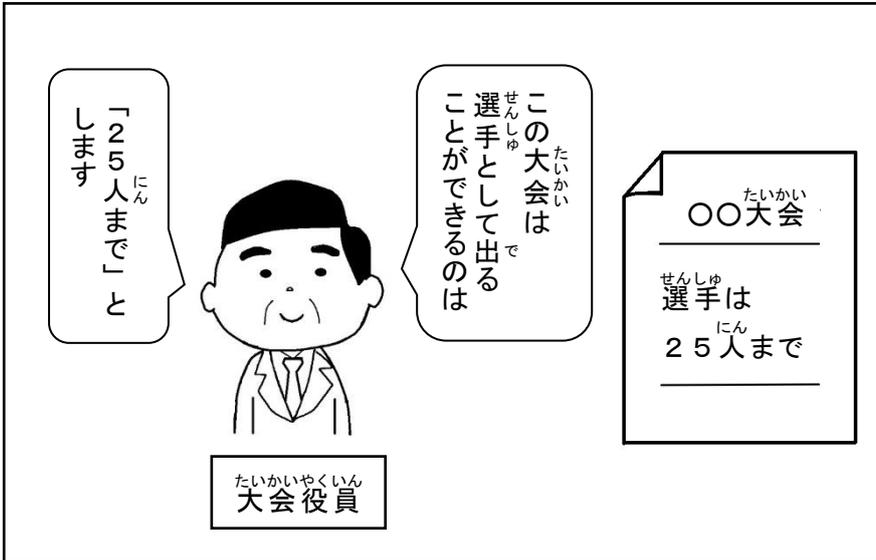
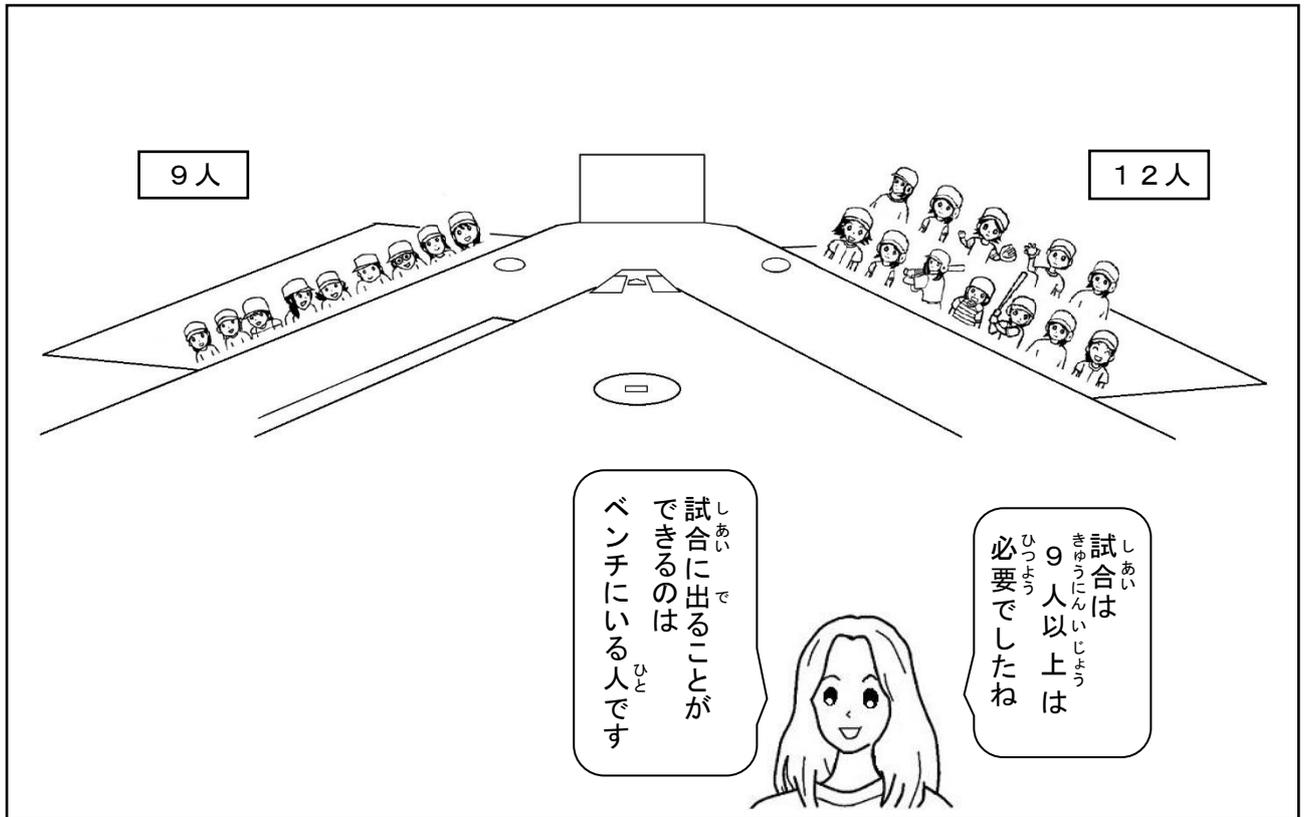






## 2. <sup>しあい</sup>試合について

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

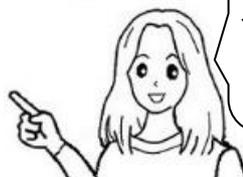
よんかい  
四回で  
10点差以上

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

それを  
「ゴールドゲーム」と  
いって  
次のように  
なっています





そのときに  
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

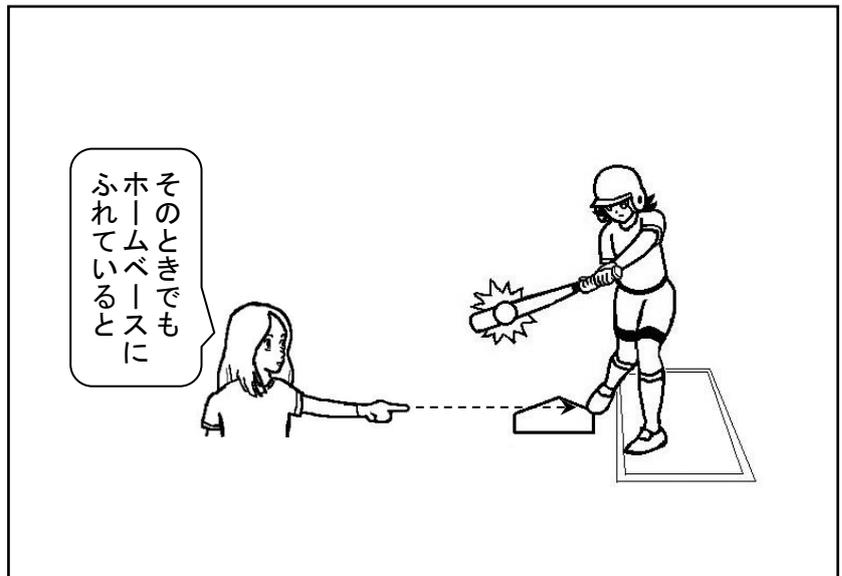
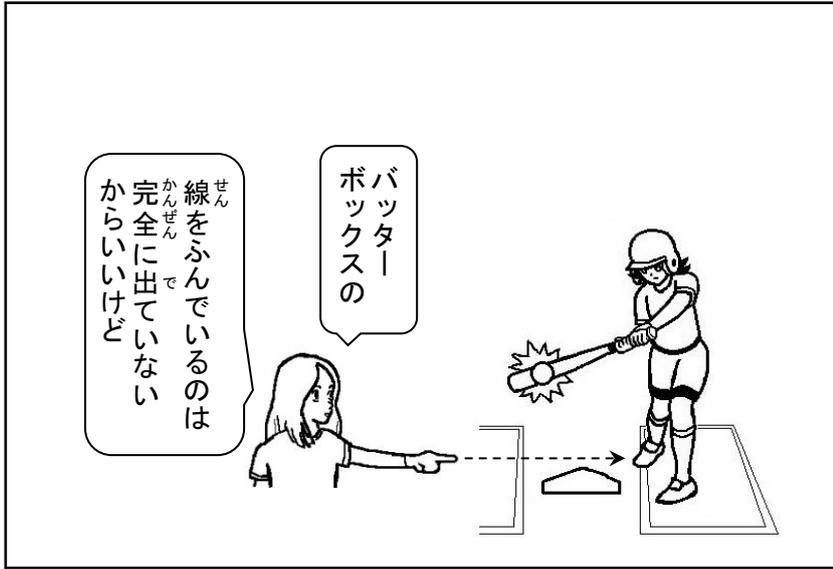
最終回の表が  
終わって後攻が  
勝っているときは

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



# 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

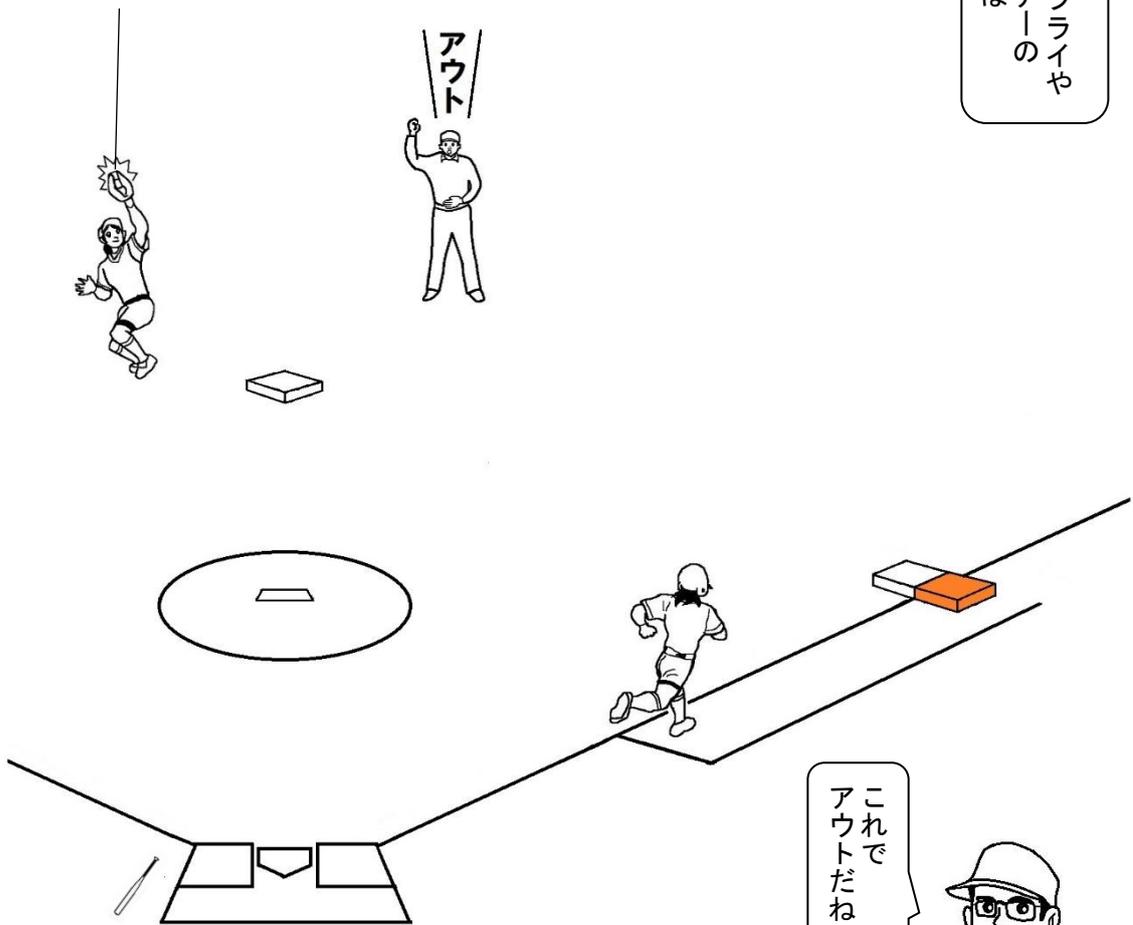


前編で  
見ているね

試合でバッターは  
打った後はすぐに  
1塁へ走るのは

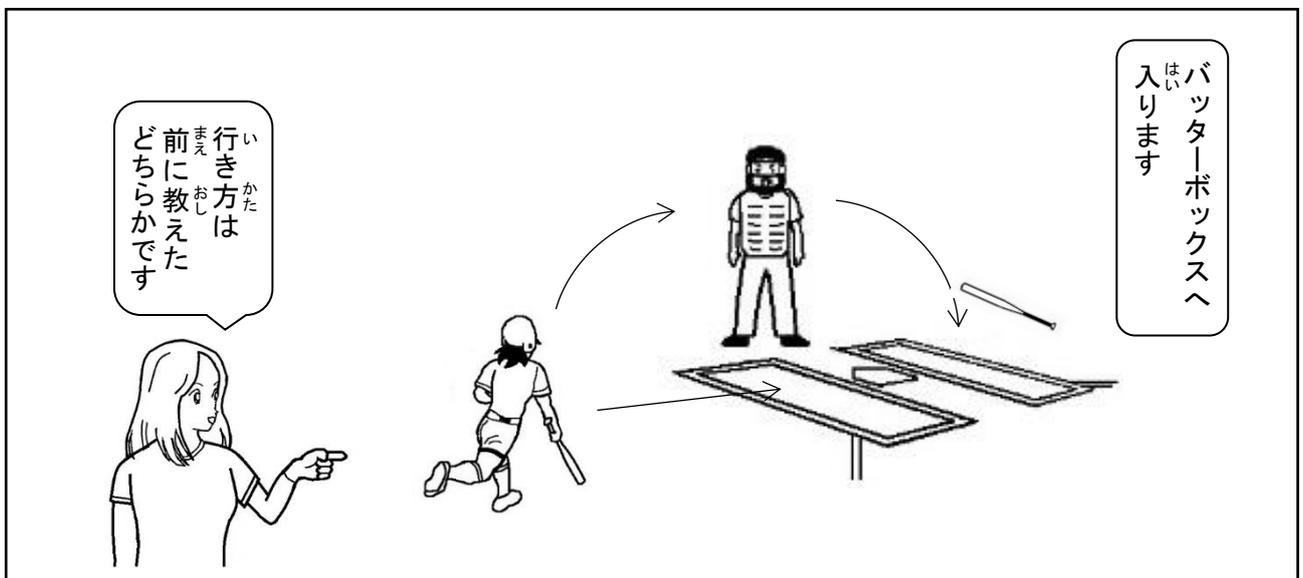
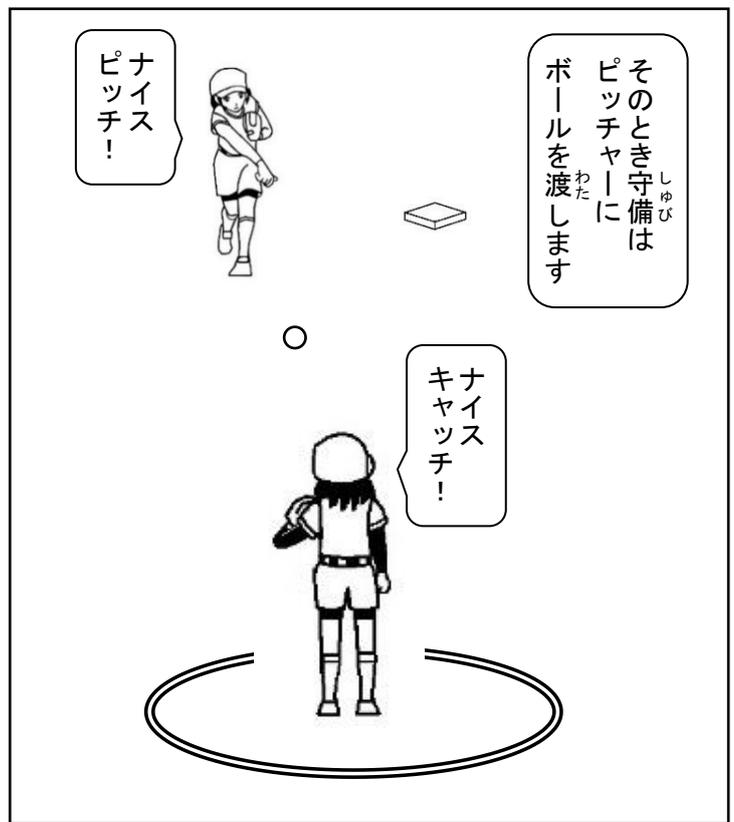
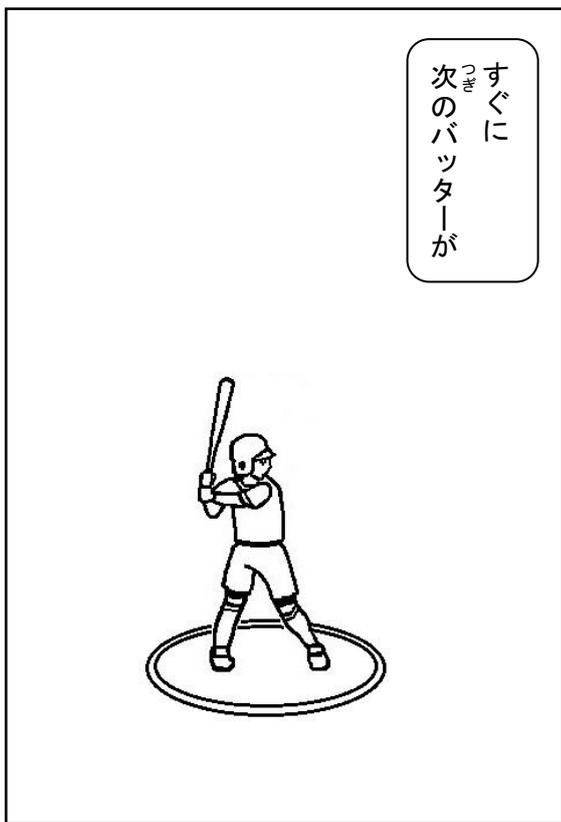
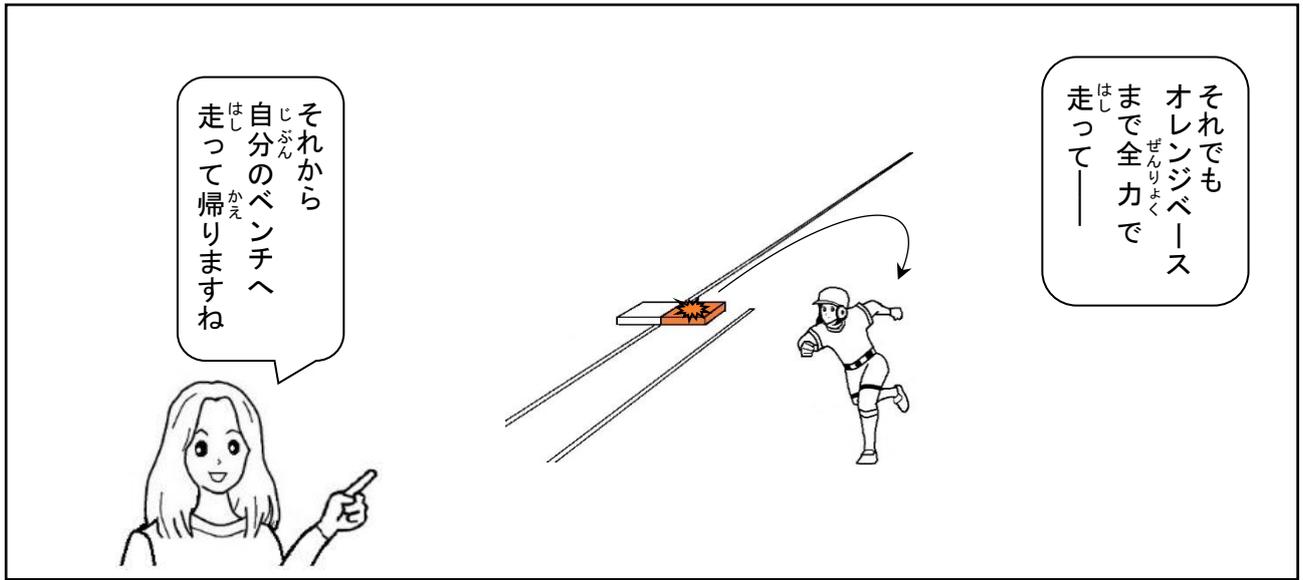


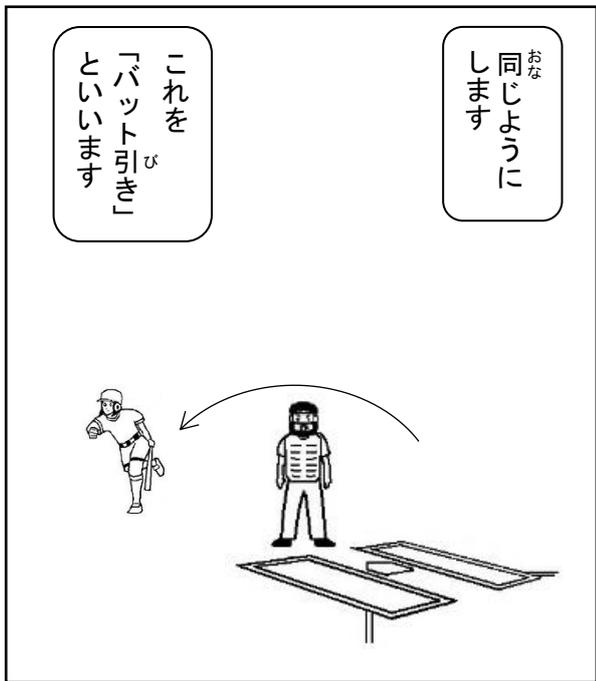
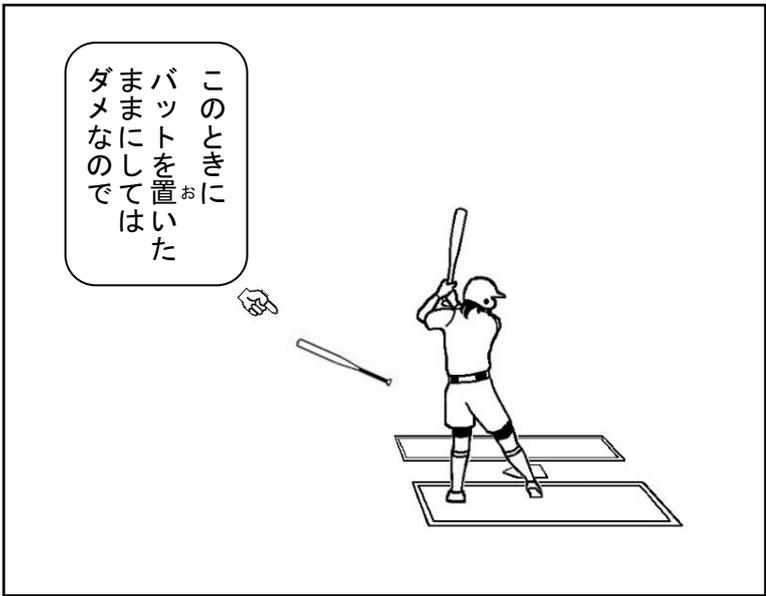
内野フライや  
ライナーの  
ときは

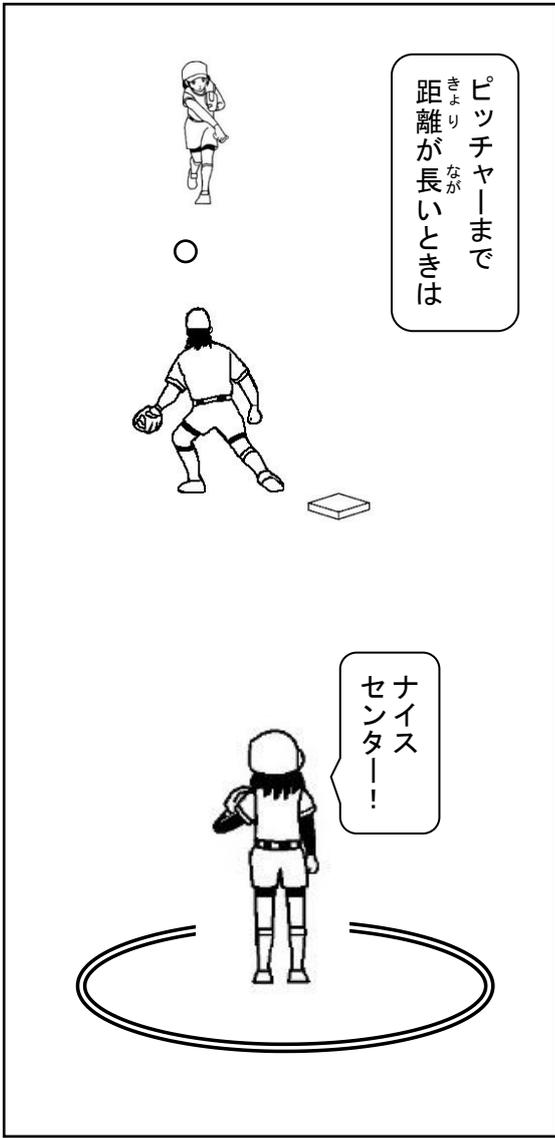


これで  
アウトだね



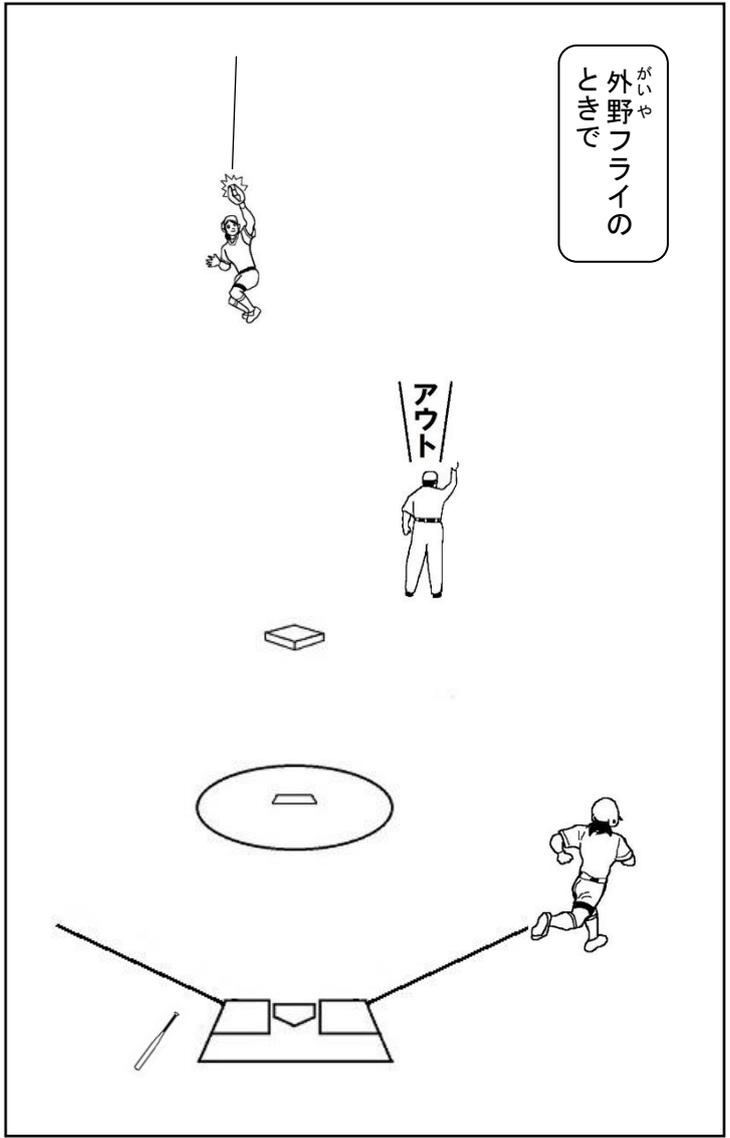






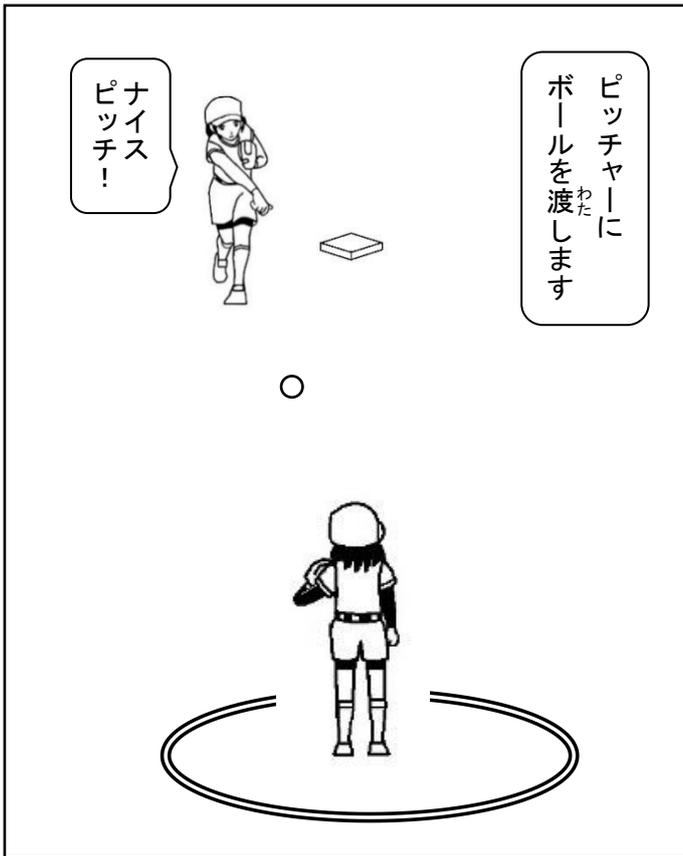
ピッチャーまで  
距離が長いときは

ナイス  
センター!



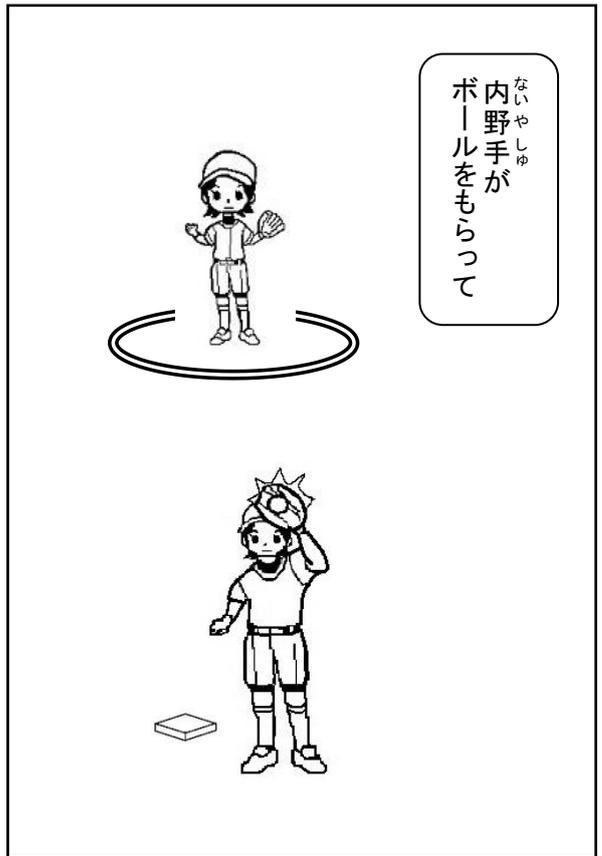
が  
い  
や  
外野フライの  
ときで

アウト



ピッチャーに  
ボールを渡します

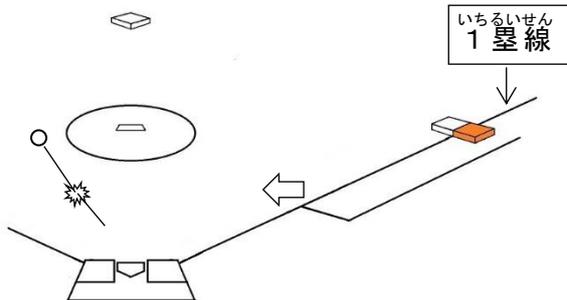
ピッチャー!  
ナイス!



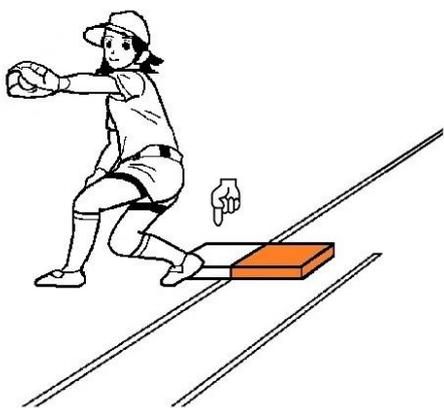
ない  
や  
し  
め  
内野手が  
ボールをもらって

#### 4. 「アウト」と「セーフ」のときの<sup>うご</sup>動き<sup>かた</sup>方の<sup>れい</sup>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

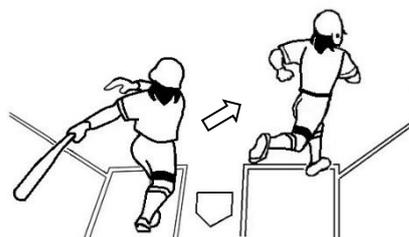


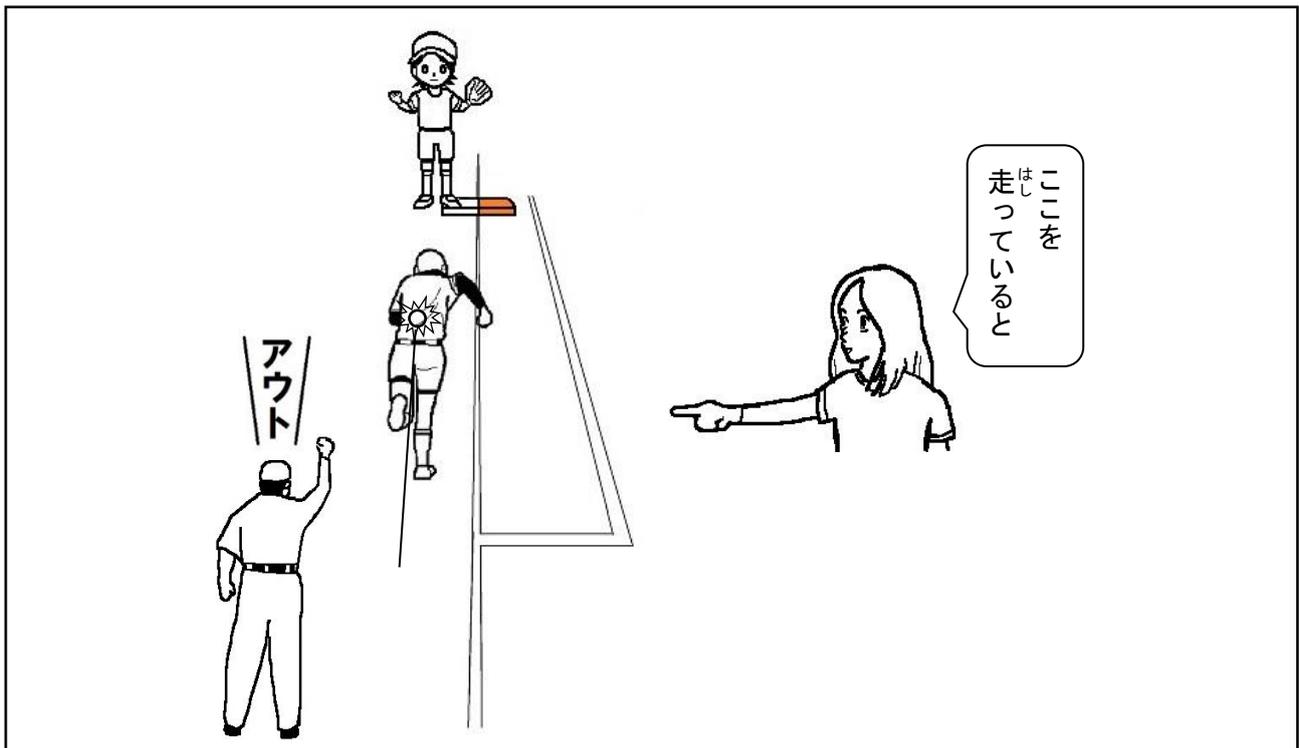
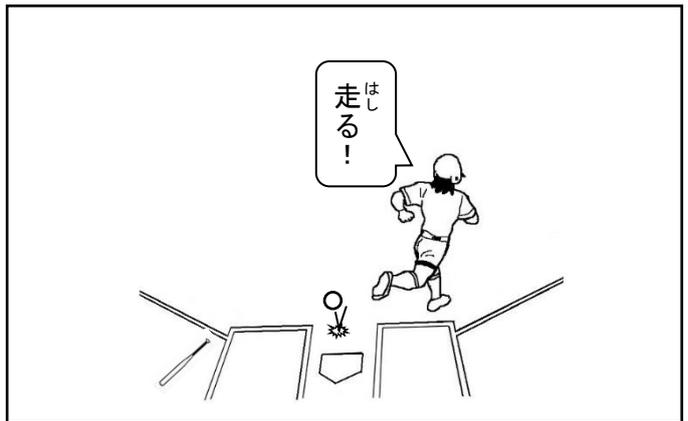
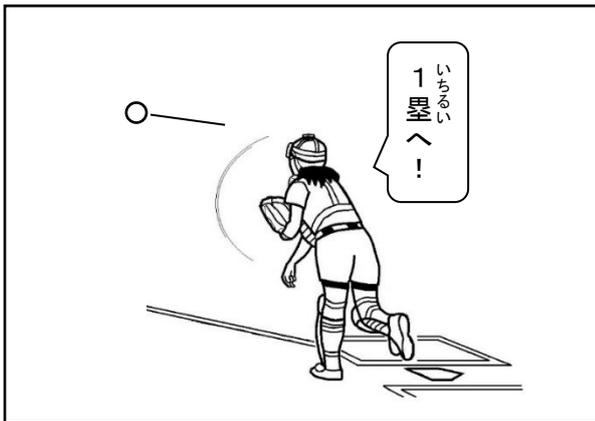
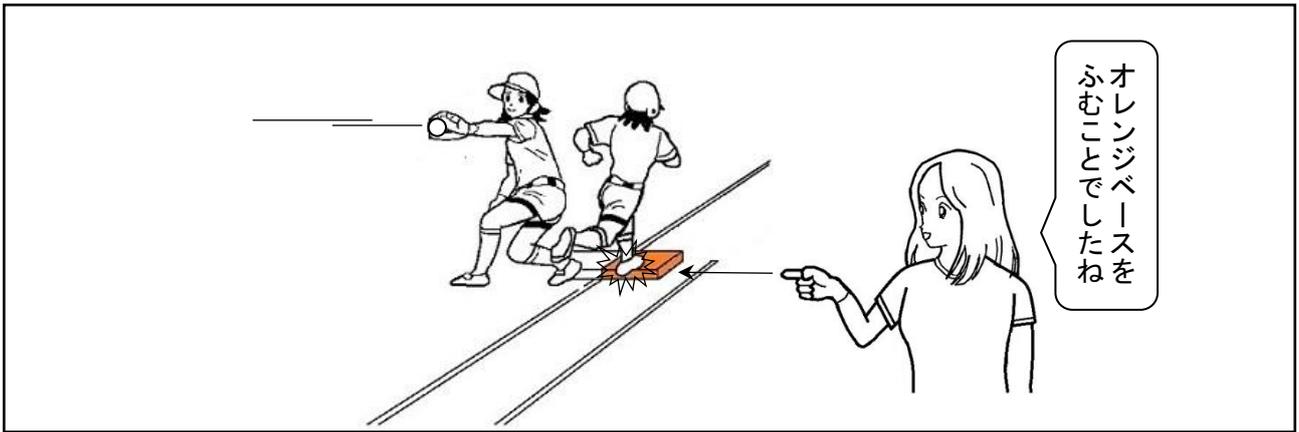
このなか  
を走って

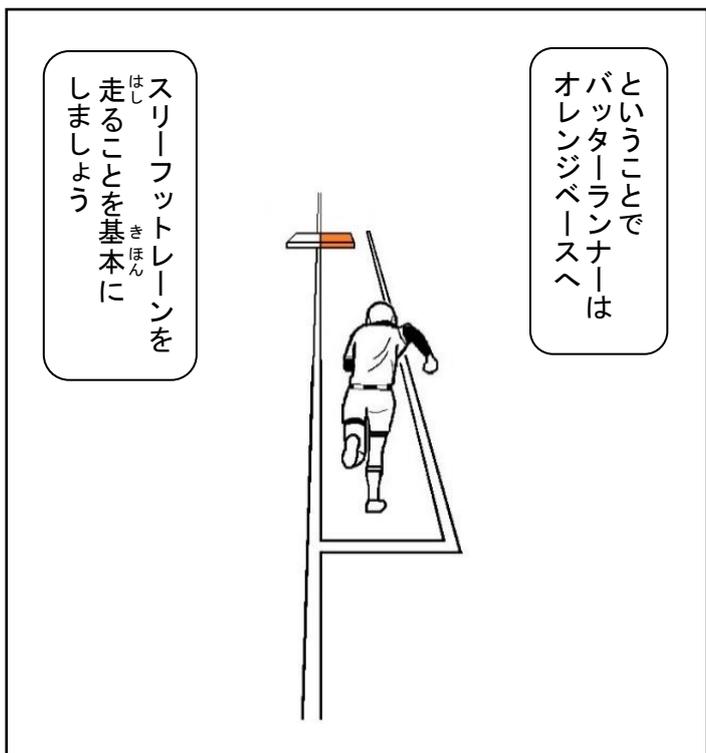
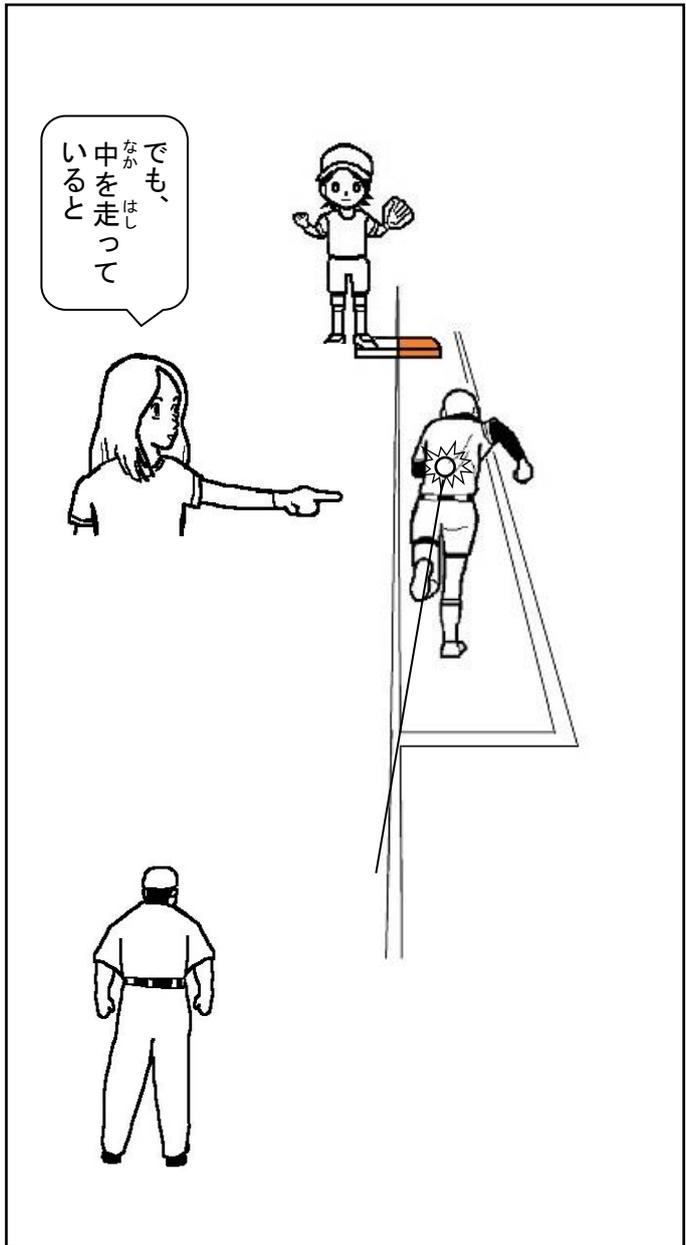
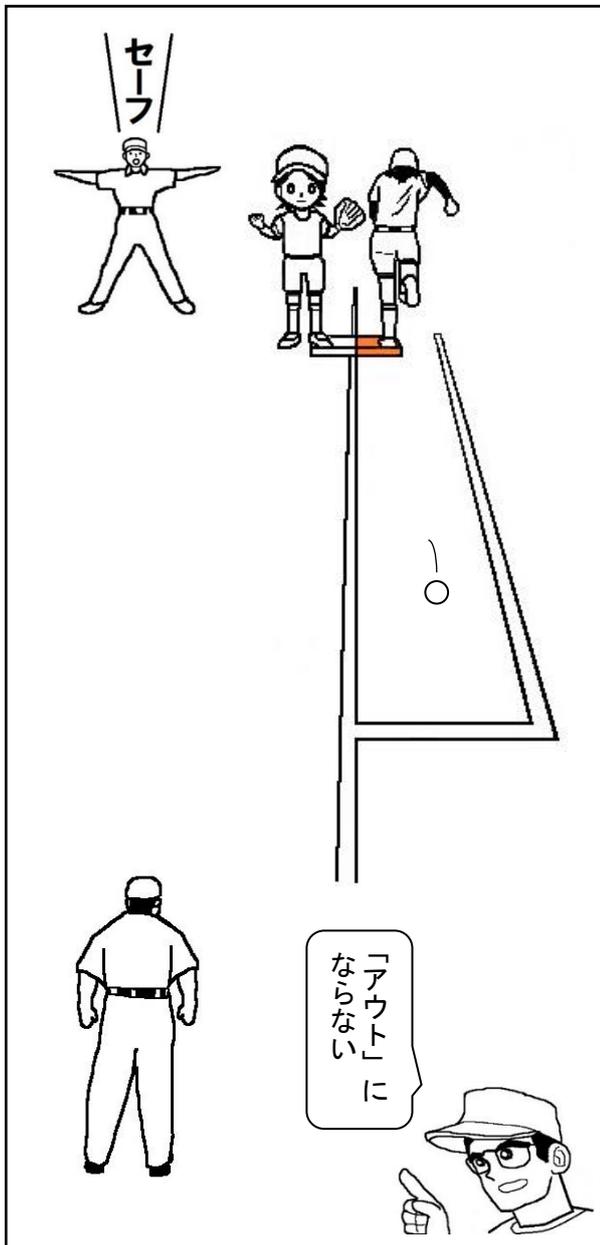
そのとき  
バッターランナーは



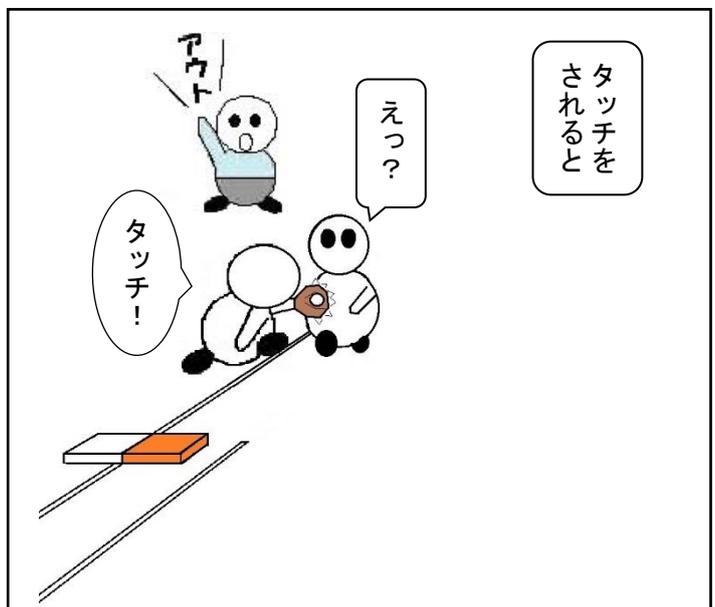
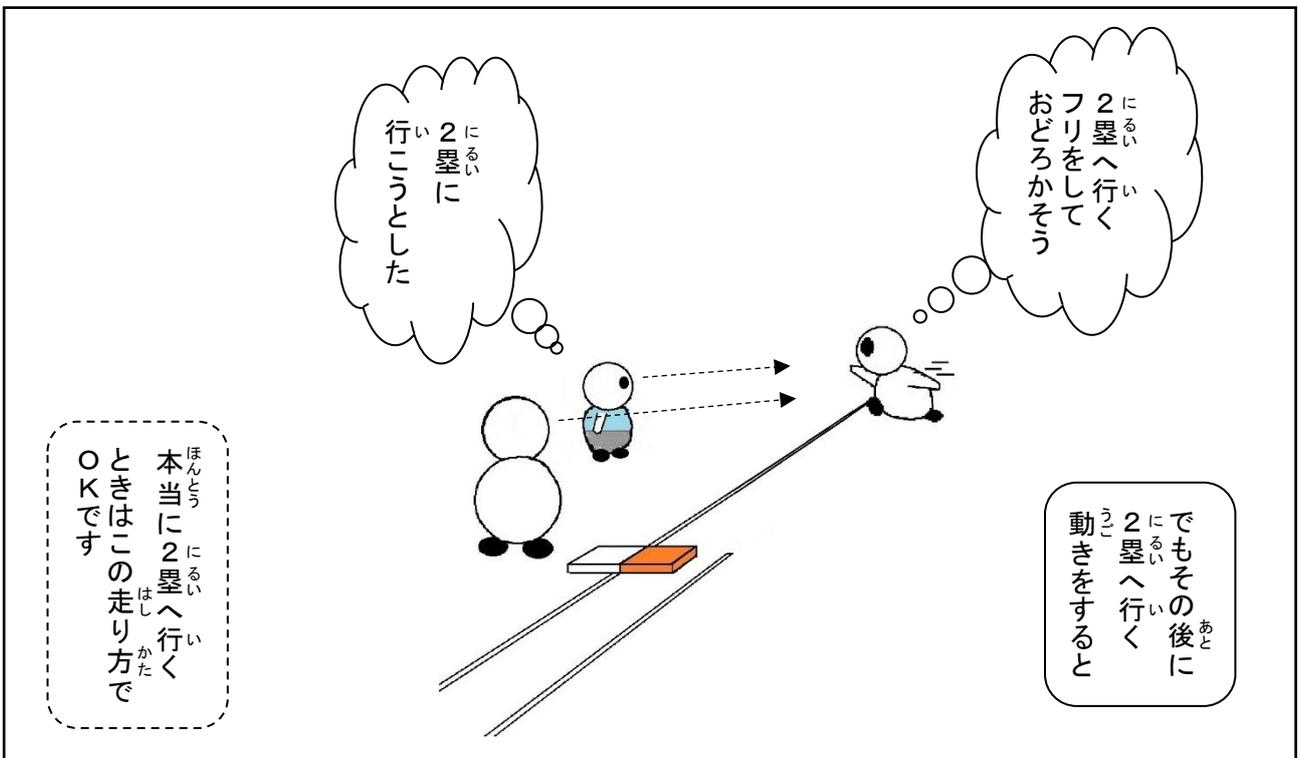
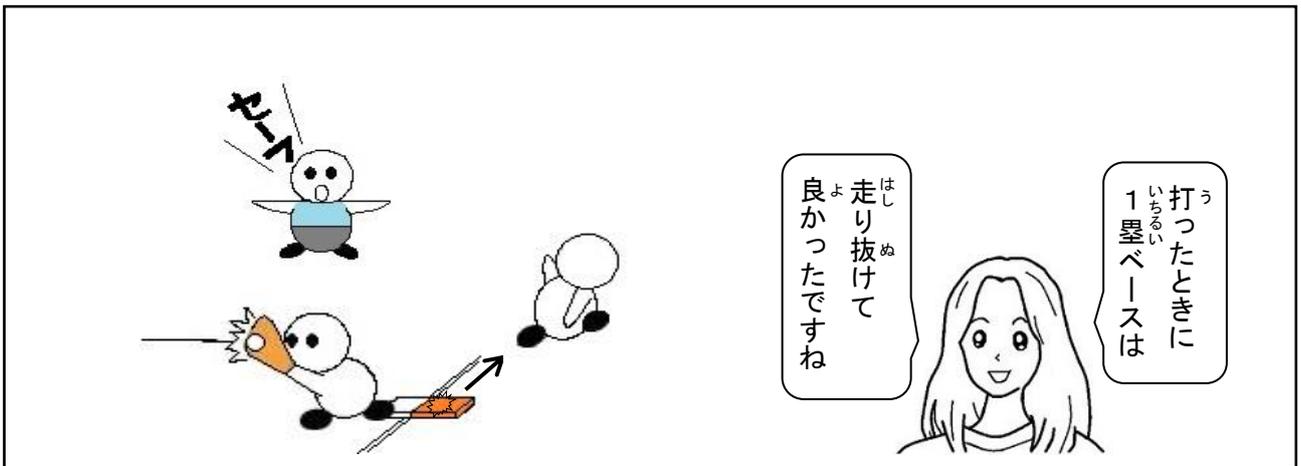
走り始めた  
後は――





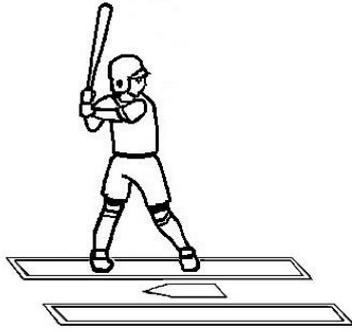


はしぬ  
走り抜けていいのにアウト



うご かた れい  
ゴロのときの動き方の例

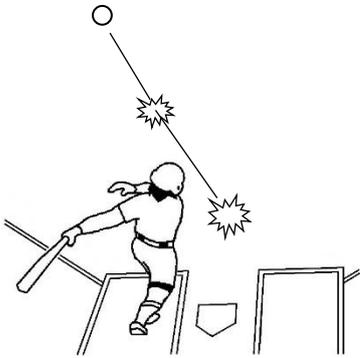
アウトのとき



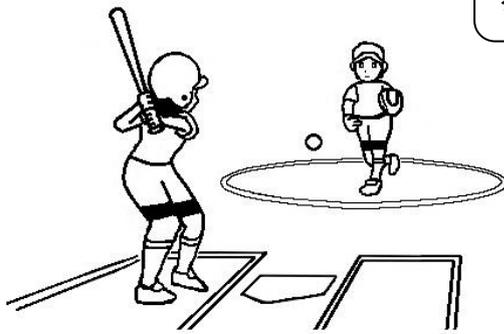
バッターボックス  
のなかに立って

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

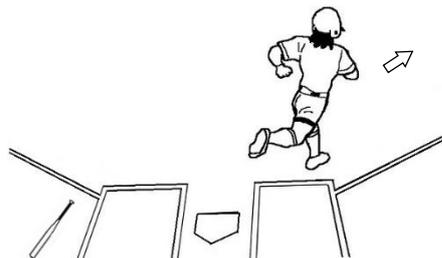


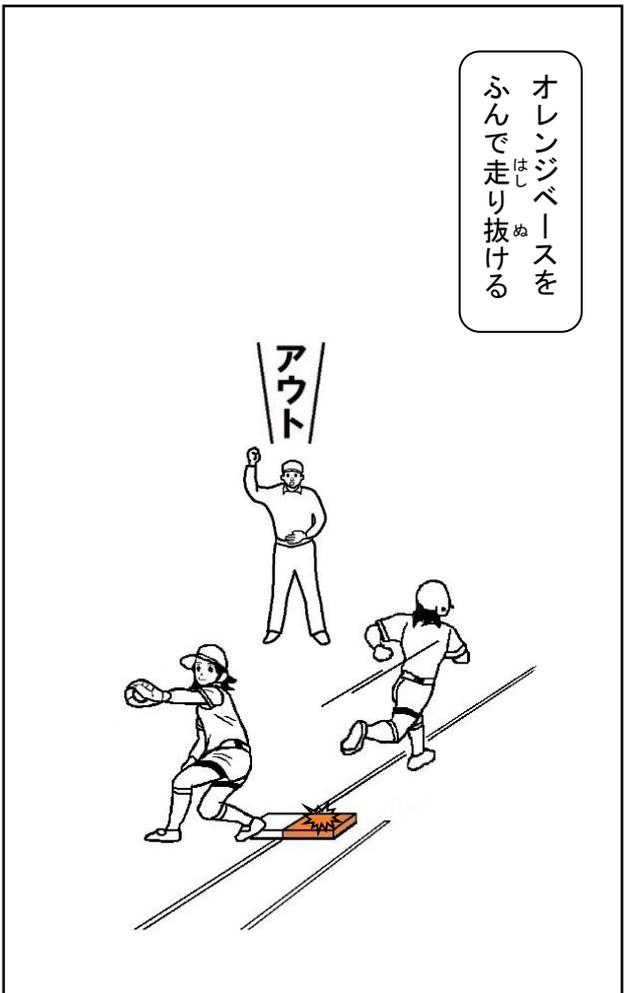
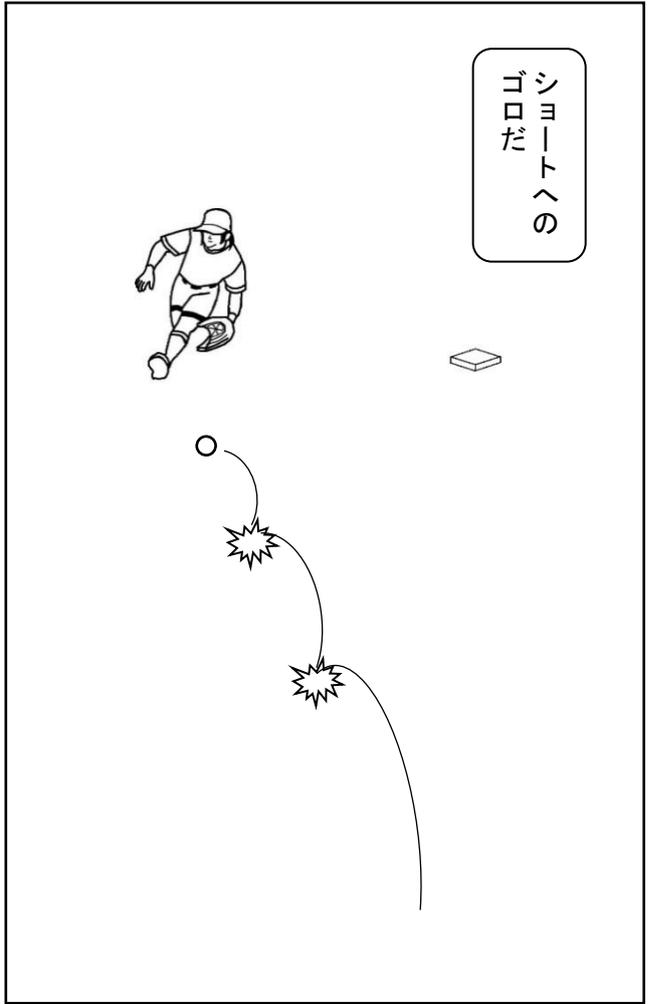
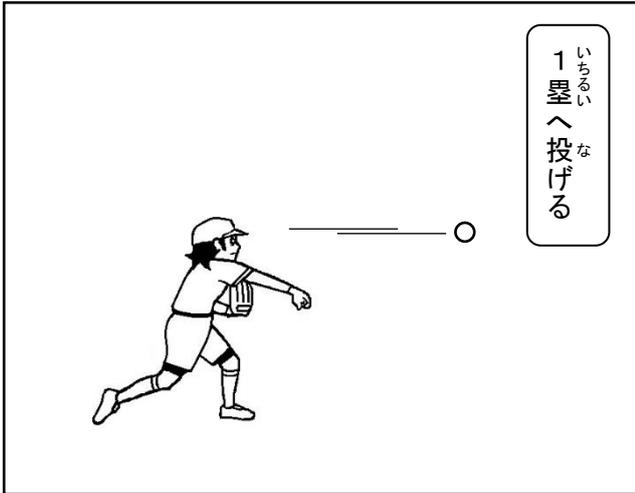
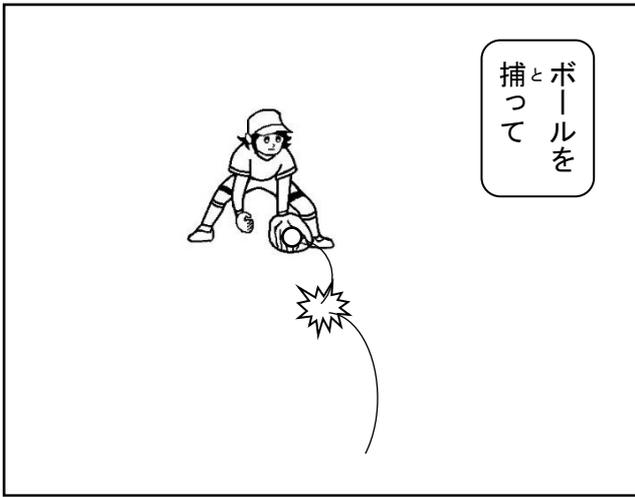
ピッチャーの  
投げたボールを

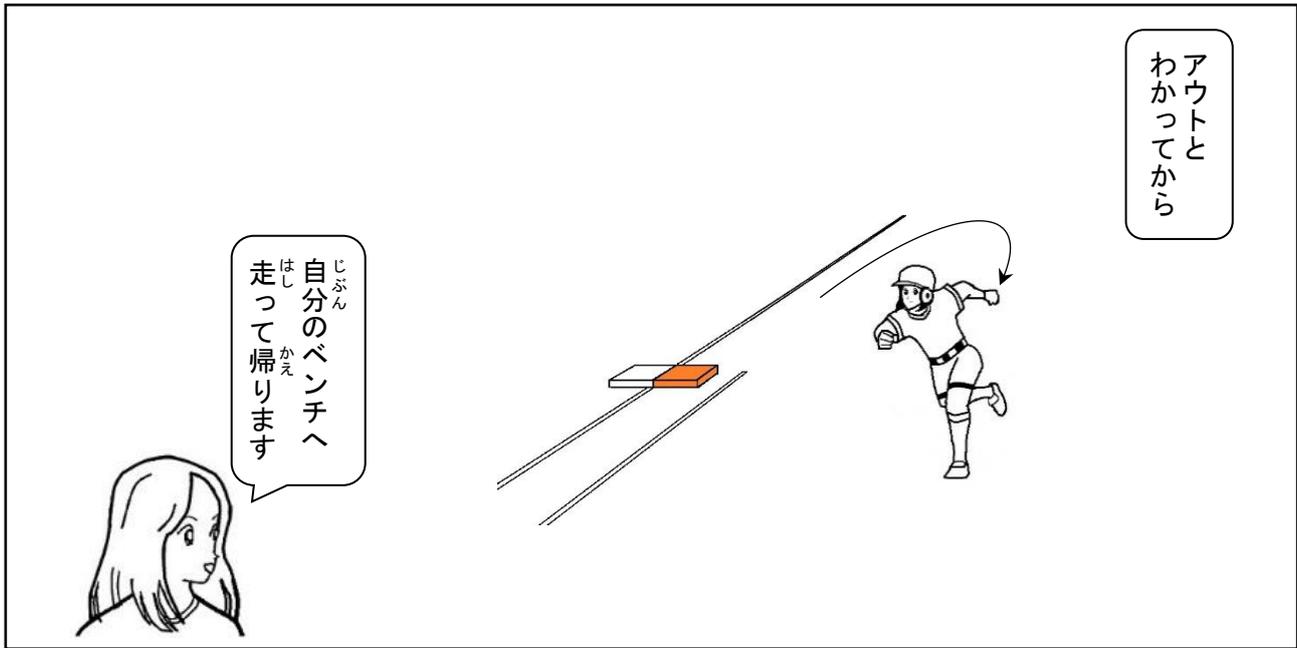
これは  
絶対にしますね



オレンジベースへ  
全力で走る

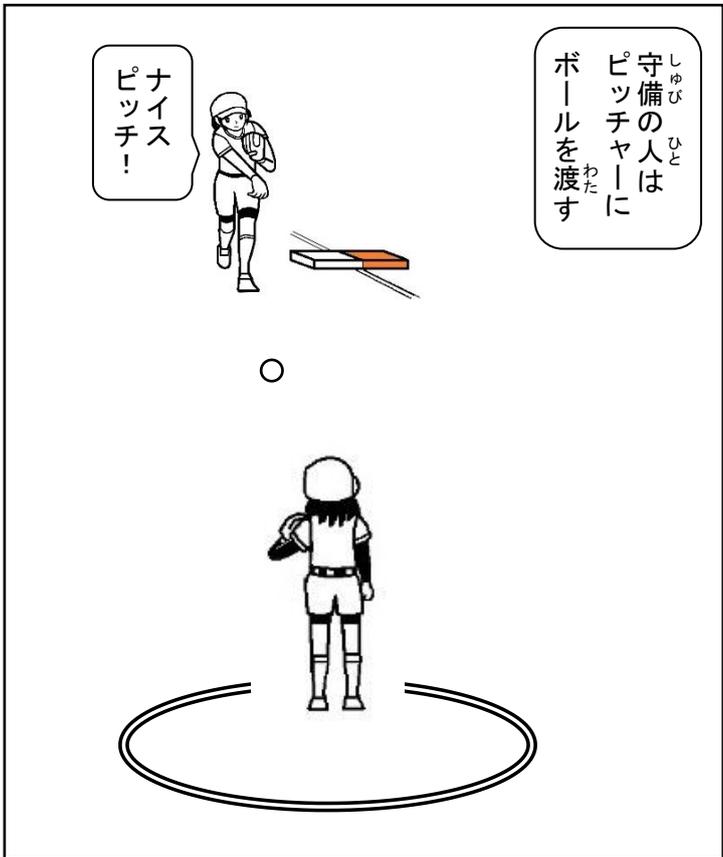






アウトと  
わかってから

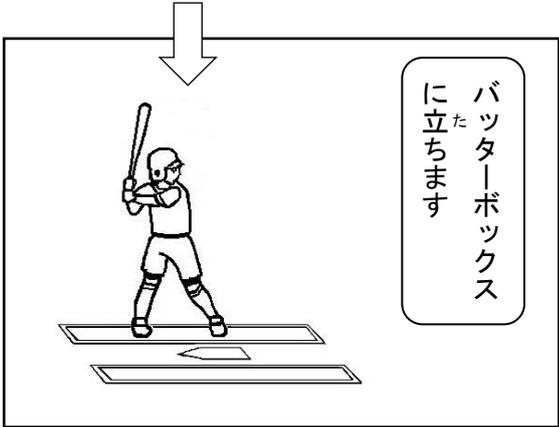
自分のベンチへ  
走って帰ります



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



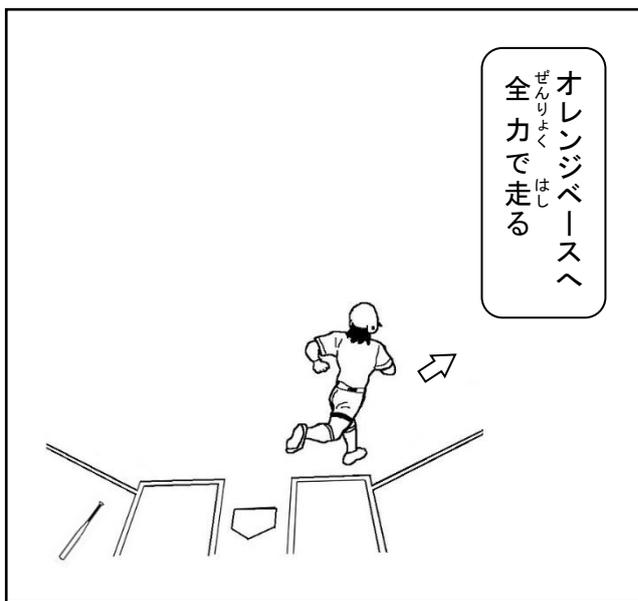
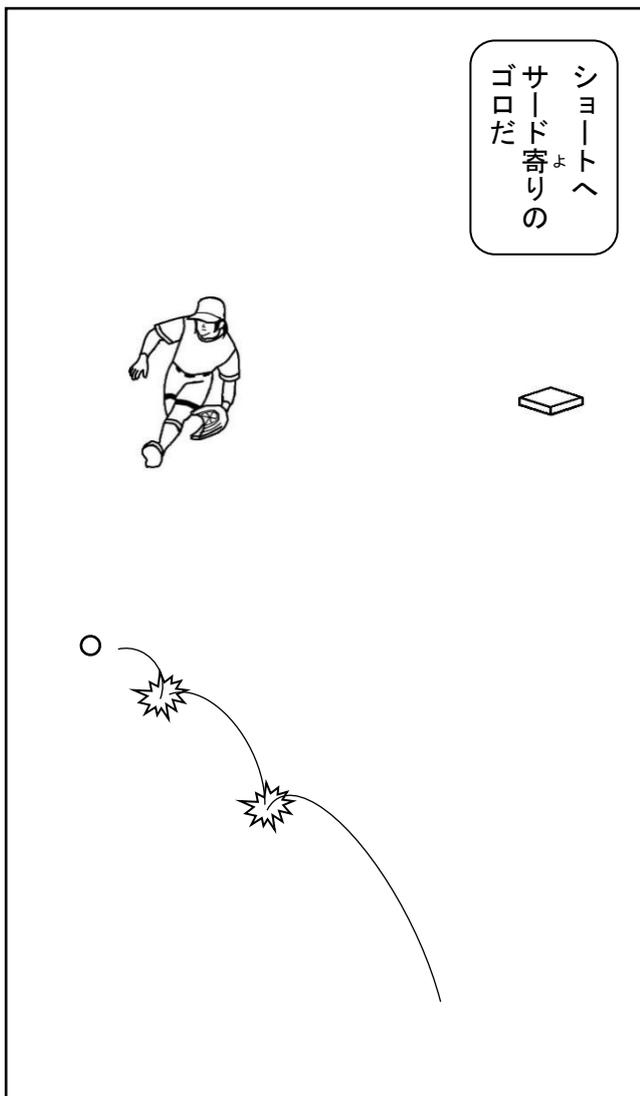
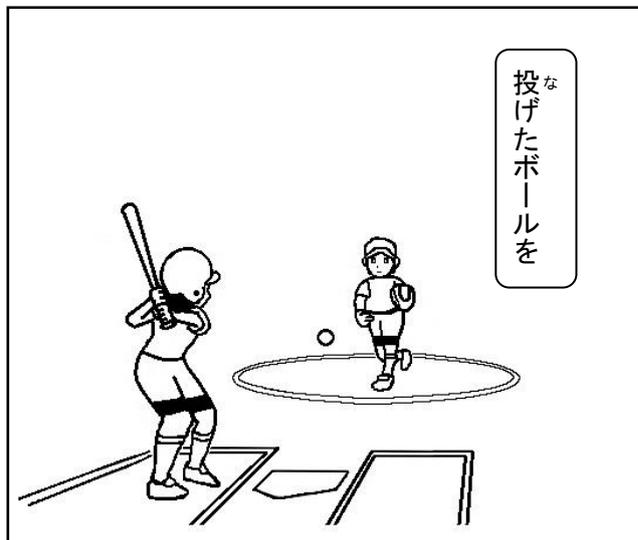
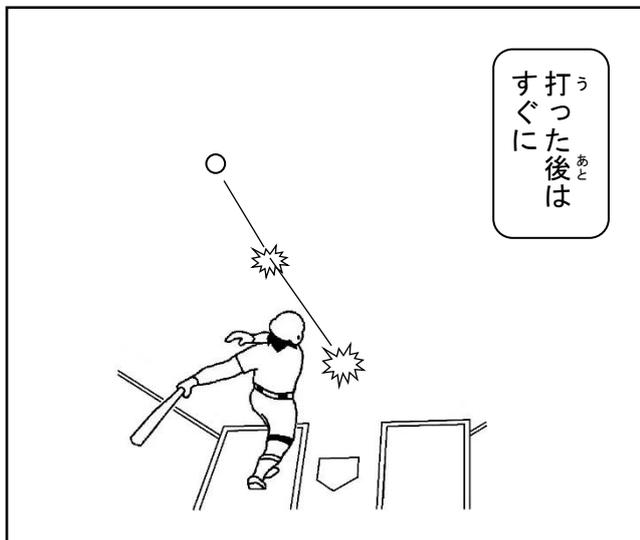
次は  
セーフのときを  
見てみよう

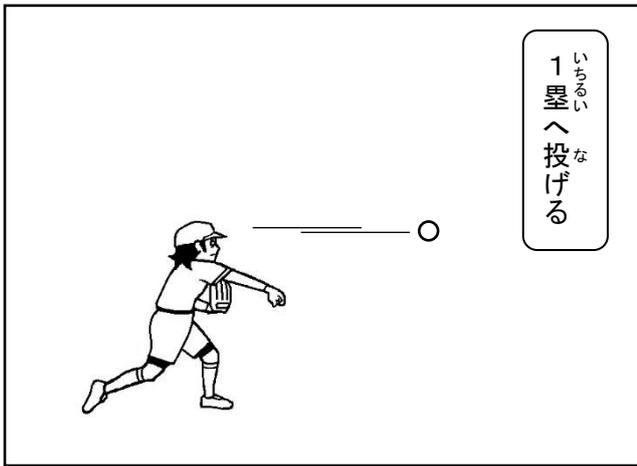


このとき  
バッターボックスへ  
走って行くのは

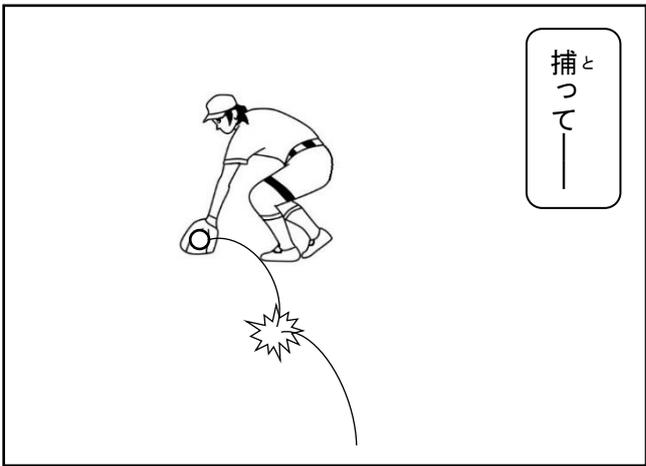
前に教えたように  
しましょう

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

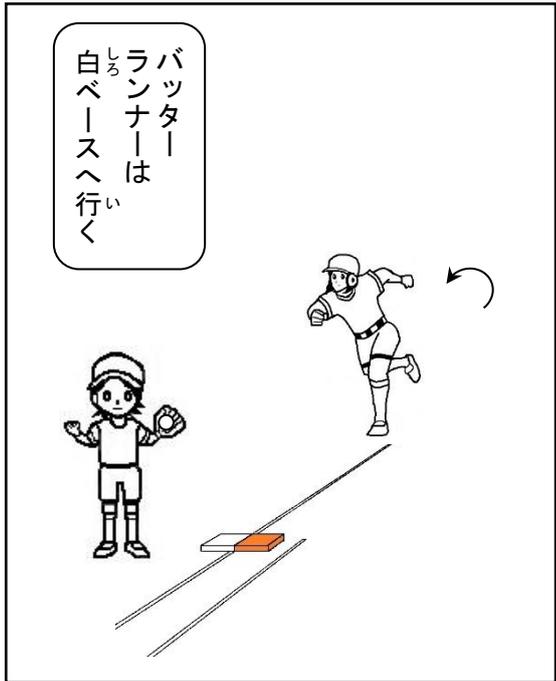




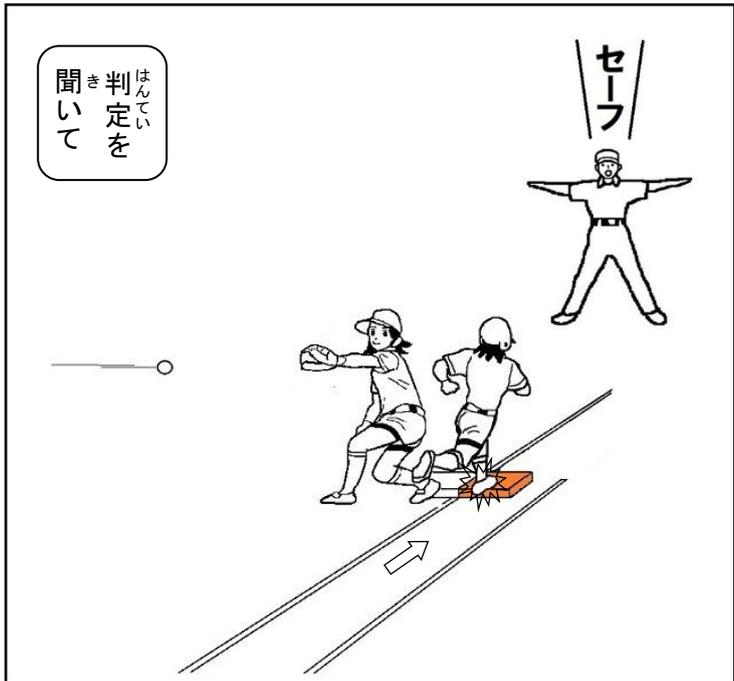
いちいち  
塁へ投げる



と  
捕ってー

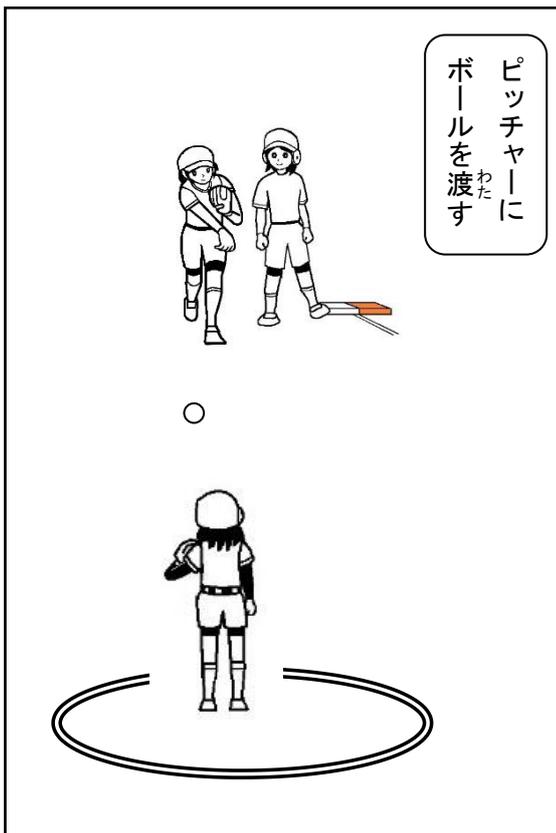


バッター  
ランナーは  
白ベースへ行く



判定を  
聞いて

セーフ



ピッチャーに  
ボールを渡す



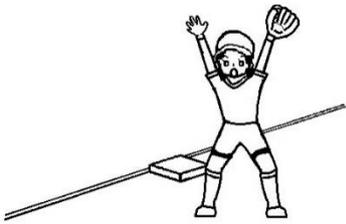
守備は  
2塁ベースに  
内野手が誰か  
行くこと



ファーストは  
白ベースに立って  
いるのを見てから

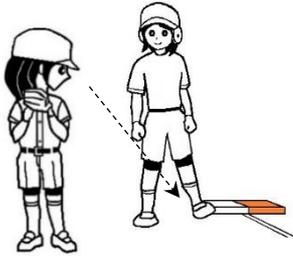
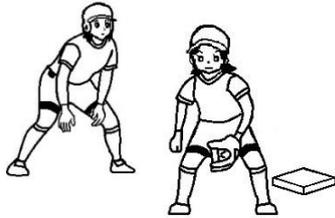
でも、ランナーが他に  
いるときは

先にランナーの  
動きを見て  
プレイをすること



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



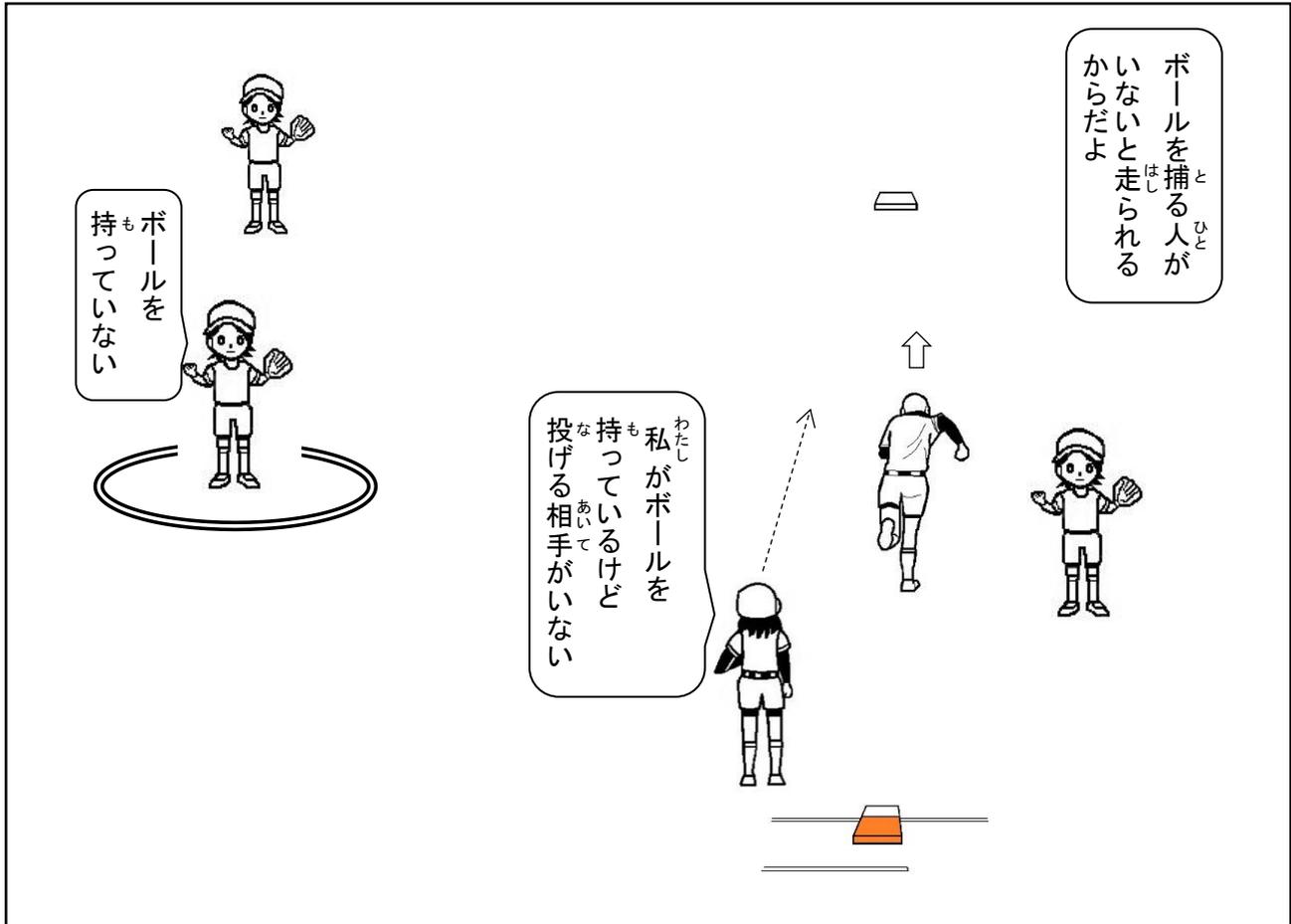


ところで  
2塁ベースに  
守備の人が行く  
のはなぜ



自然にできる  
ようになるう

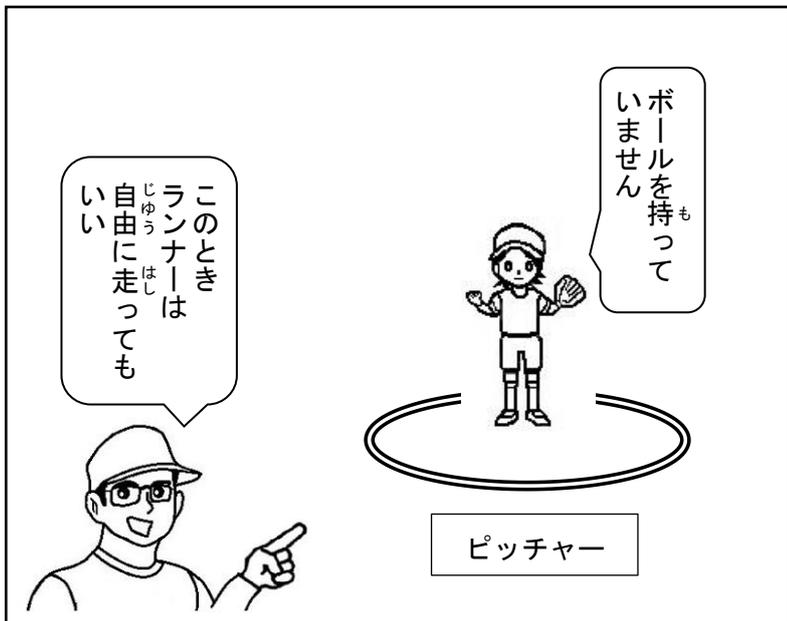
守備の人は  
こういうことが



ボールを捕る人が  
いないと走られる  
からだよ

ボールを  
持っていない

私がボールを  
もっているけど  
投げる相手がいない



このとき  
ランナーは  
自由に走っても

ボールを持って  
いません

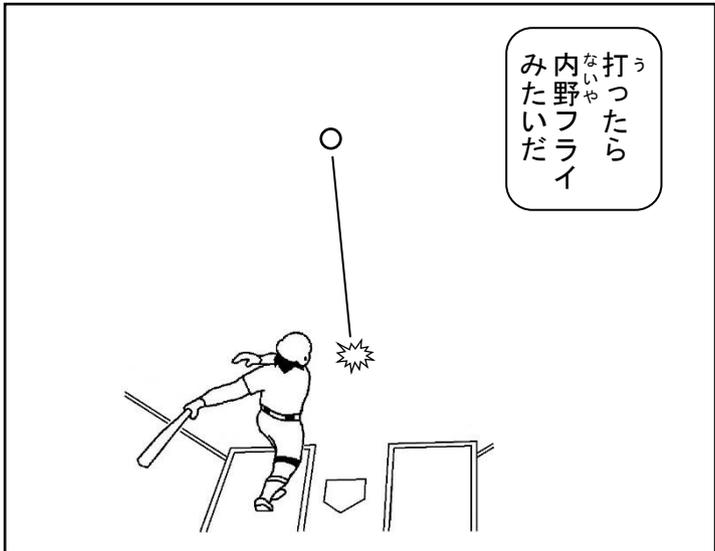
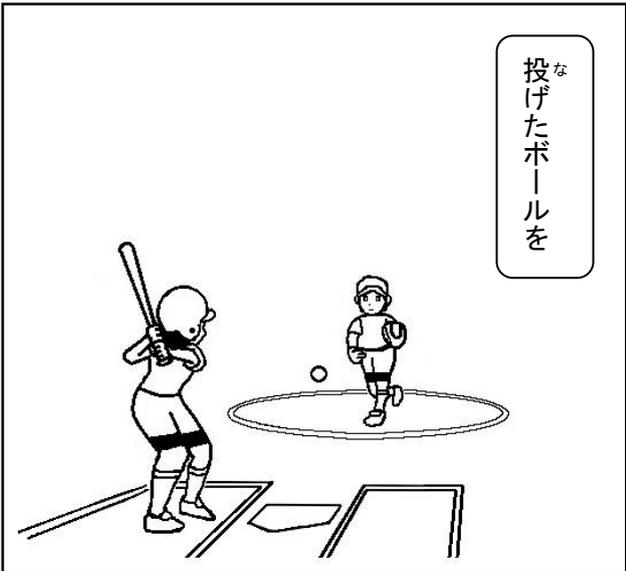
ピッチャー

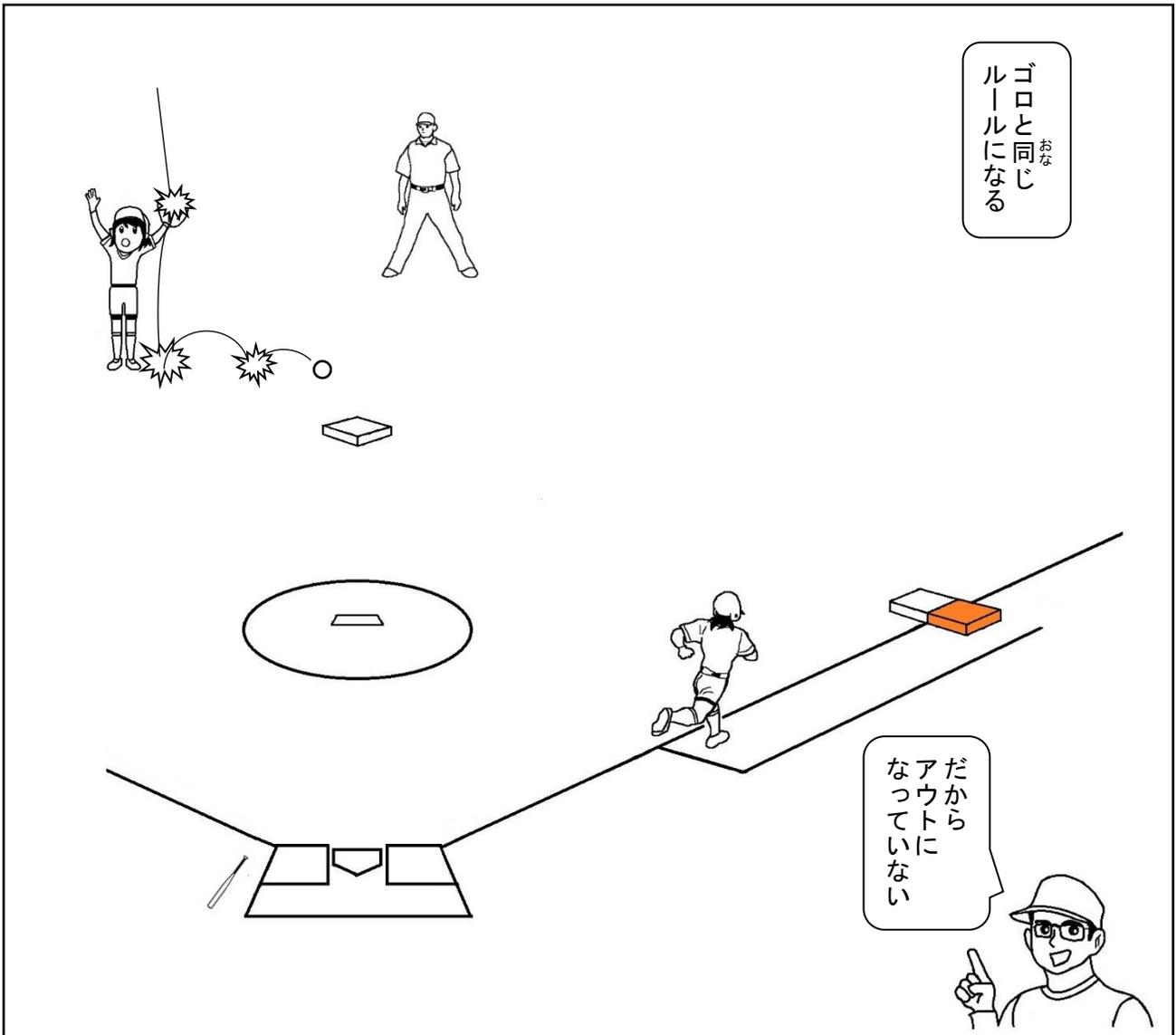


2塁ベースに  
誰もいなかった

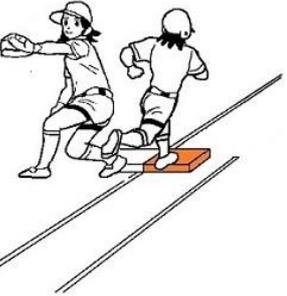
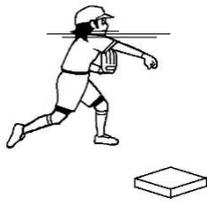
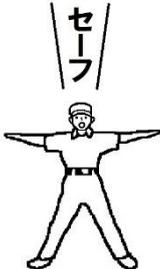


エラーのとき気をつけること

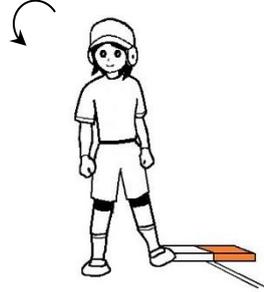




フライの  
時間があるので  
セーフのときが多い



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

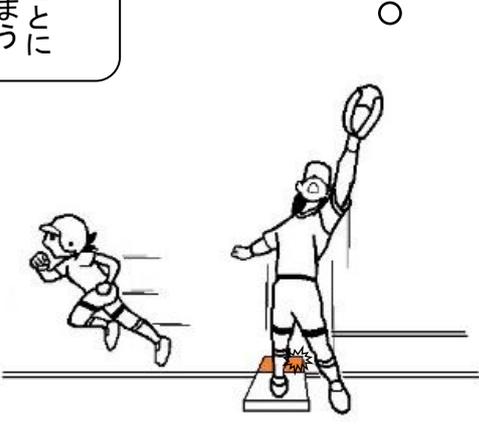


あわてて  
投げると

やばい...

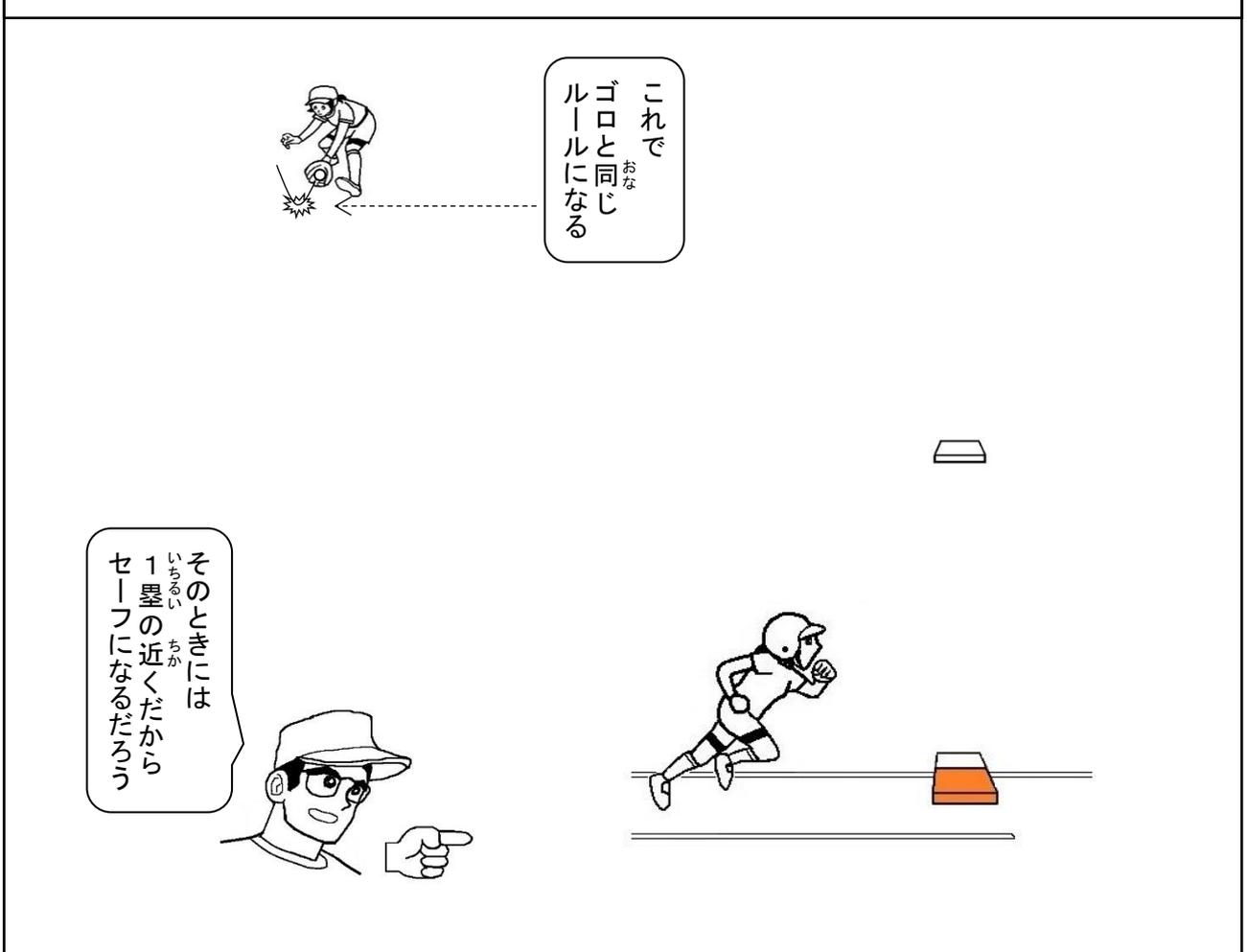
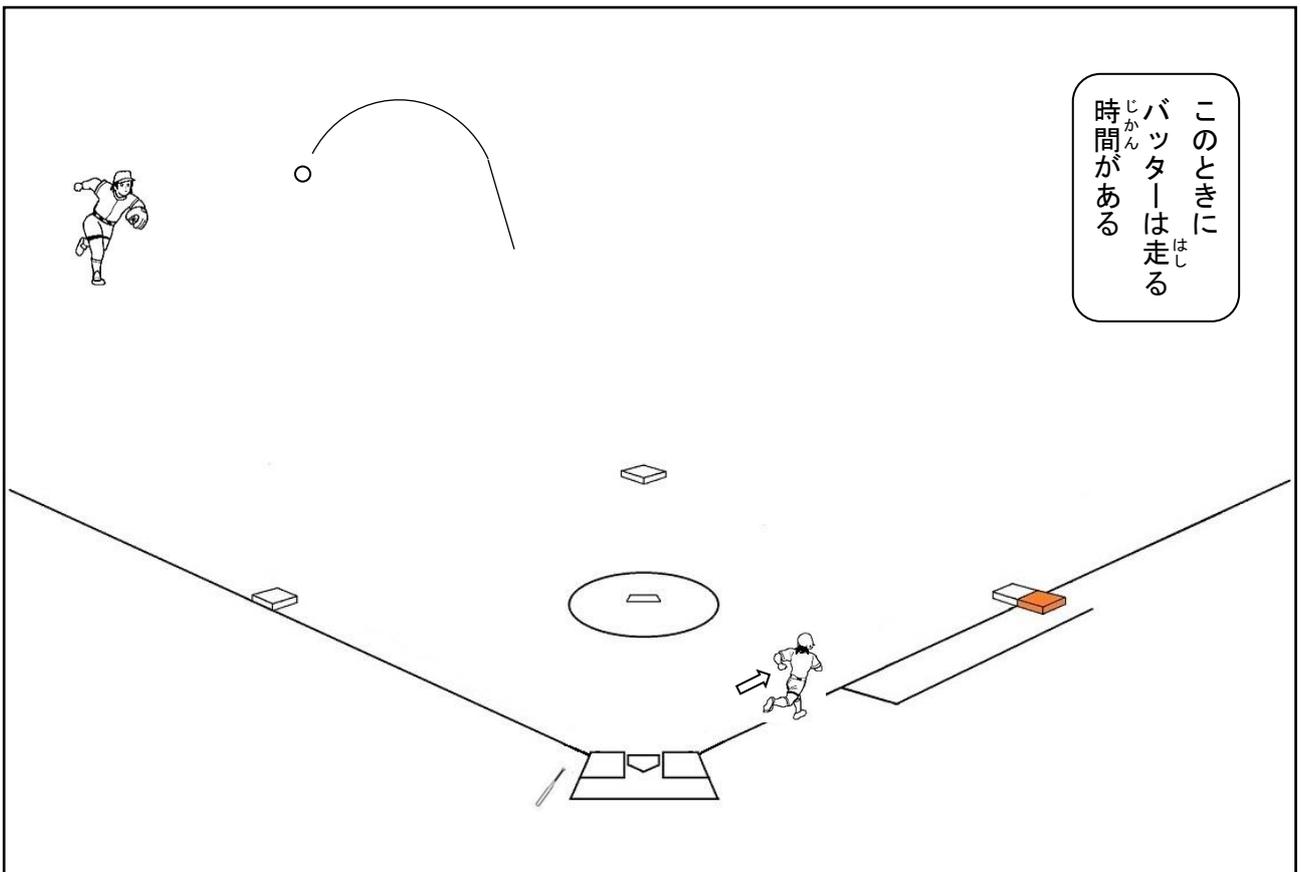


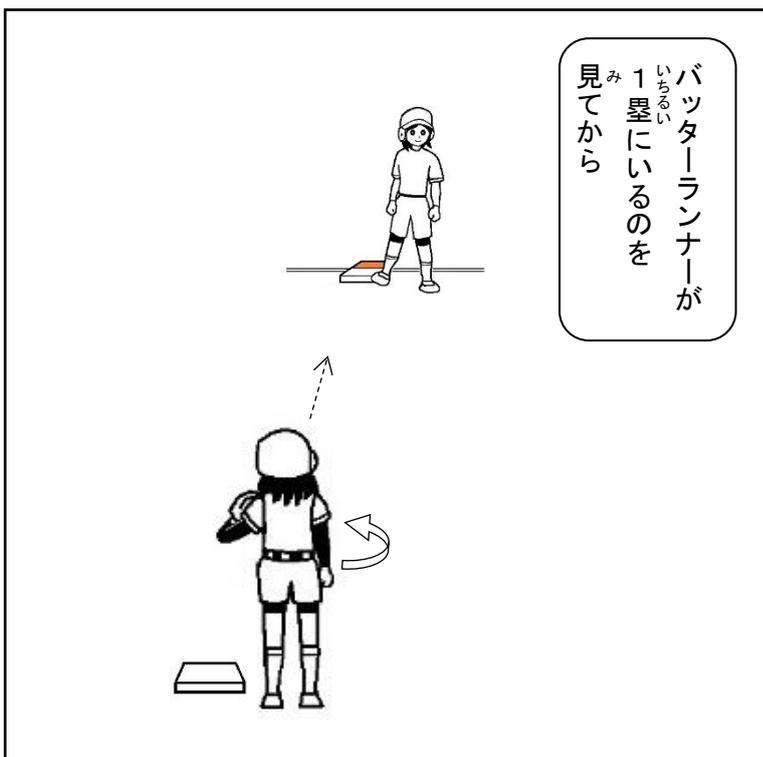
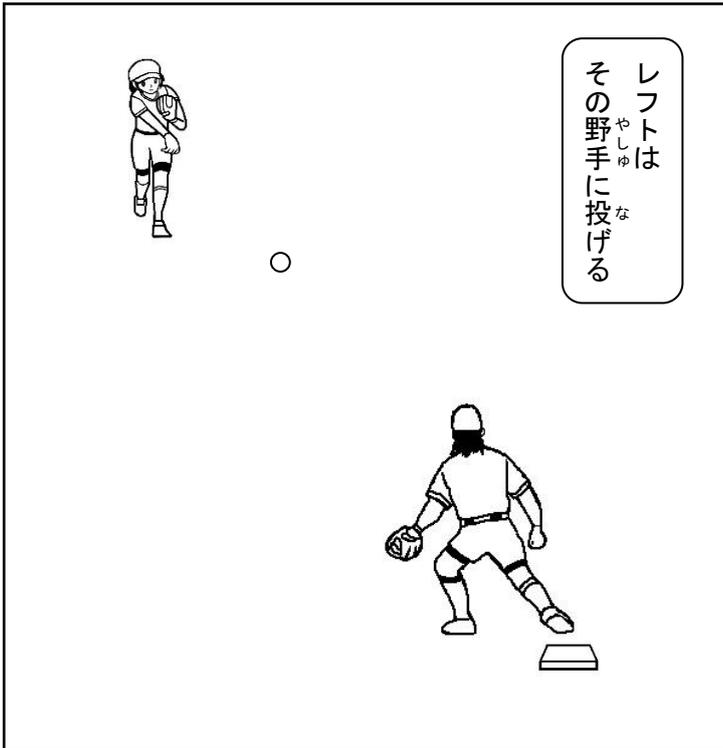
もっと  
大変なことに  
なってしまう





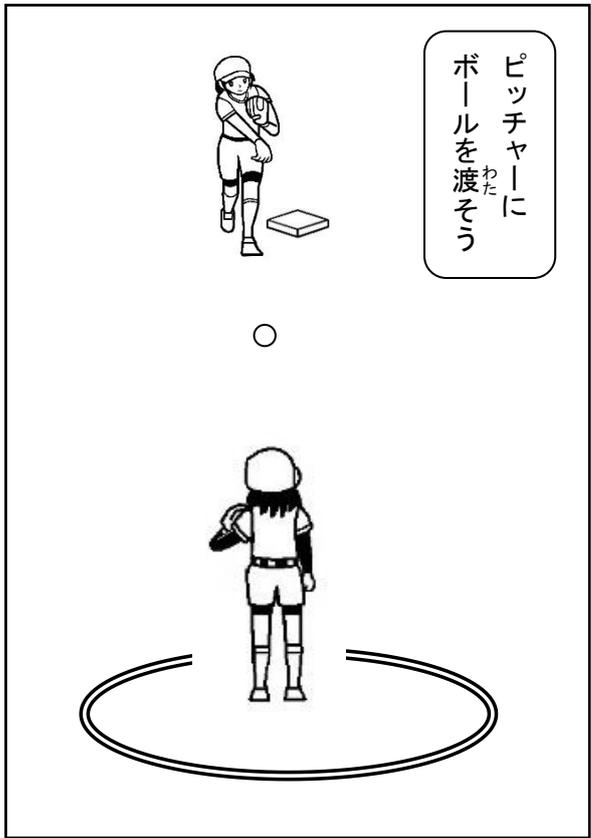
ま え や し ゆ れ い  
 ヒット（レフト前ヒット）で野手がすることの例



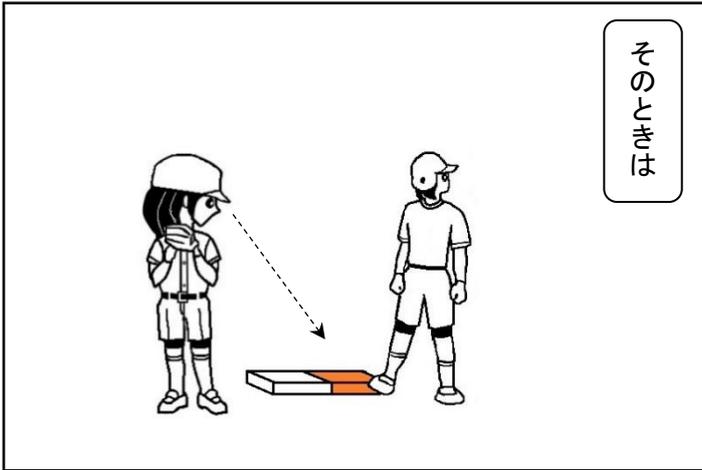




その間にファーストは  
白ベースに立っているのを見ましょう



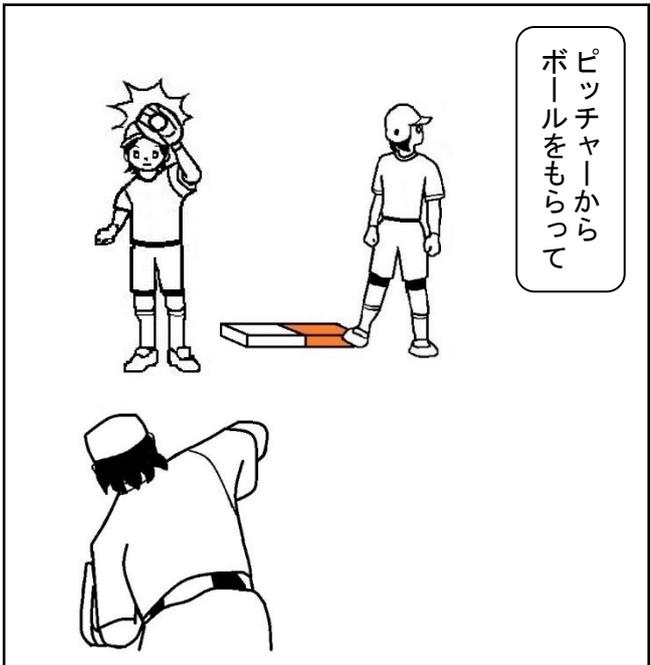
ピッチャーに  
ボールを渡そう



そのときは



オレンジベースに  
立っていたら  
どうするの？



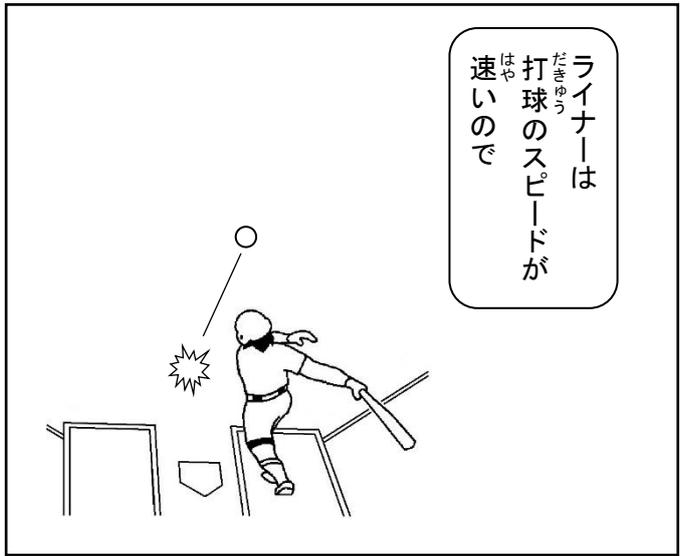
ピッチャーから  
ボールをもらって

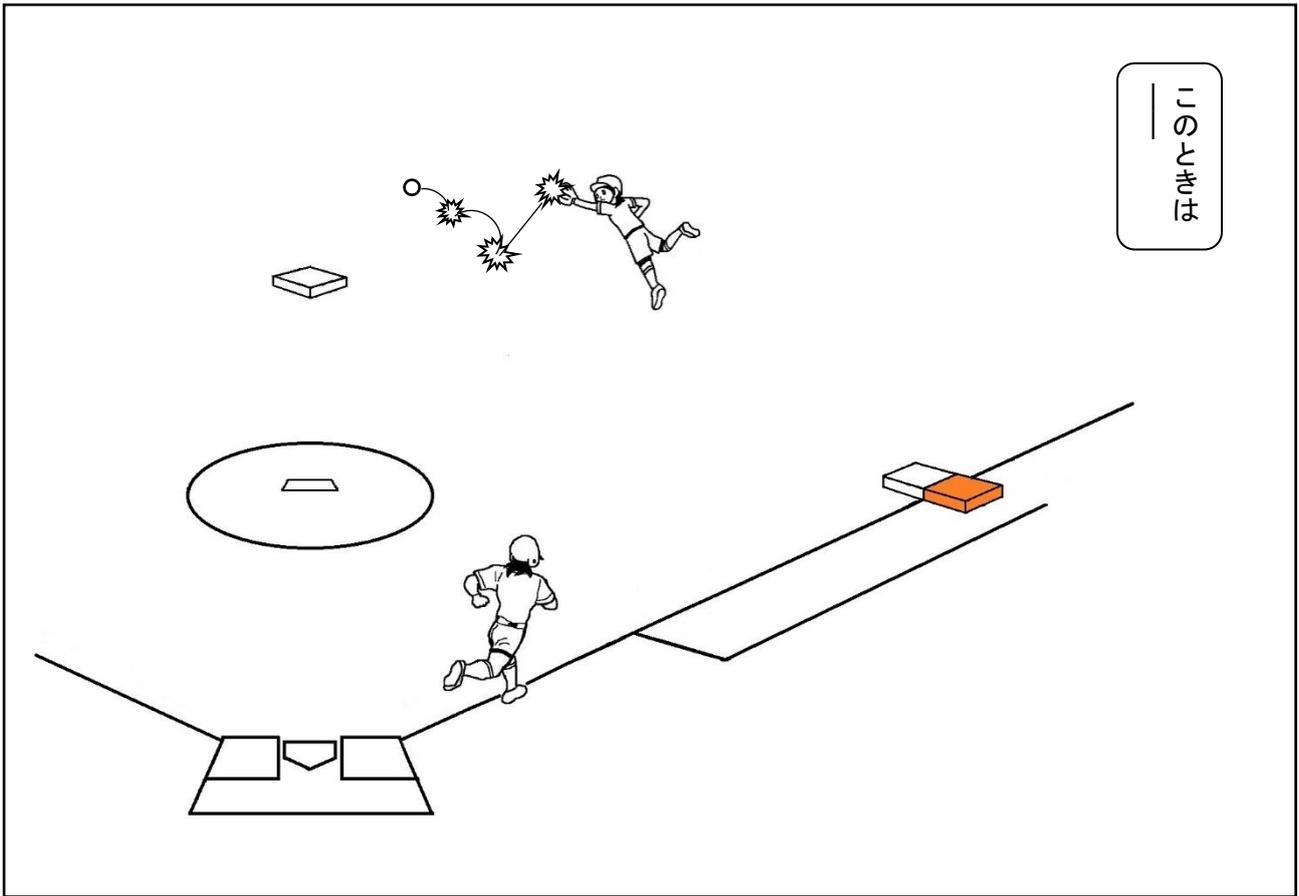


ピッチャー  
ボール！



ヒットで野手がすることの例2





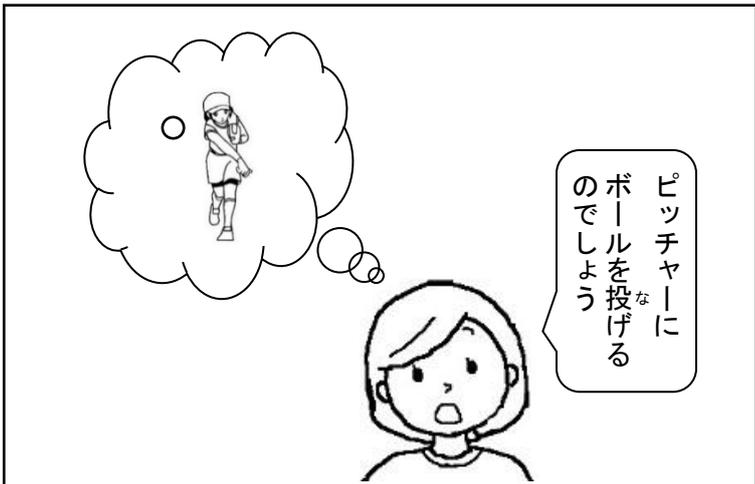
このときは



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

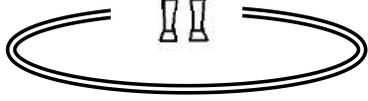


ピッチャーに  
ボールを投げる  
のでしよう



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



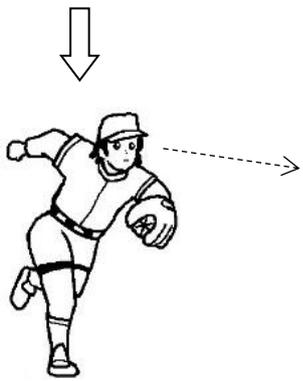
バッターランナーを  
にるい2塁へ行かさない  
ことを考えます

いそいでなげける  
ひつよう  
必要がなくて

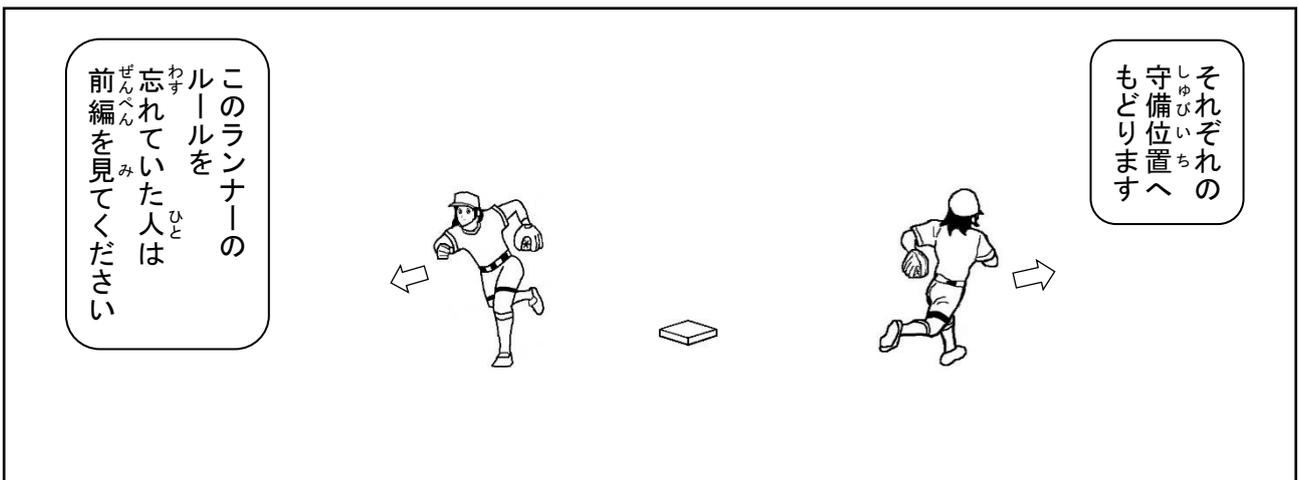
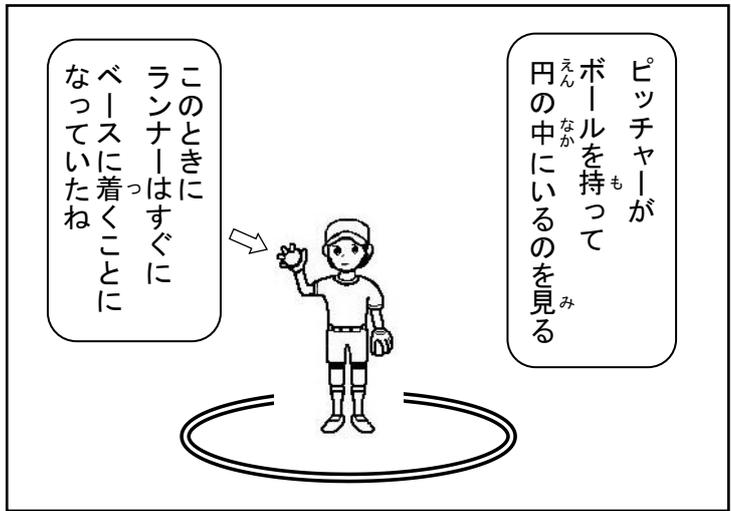
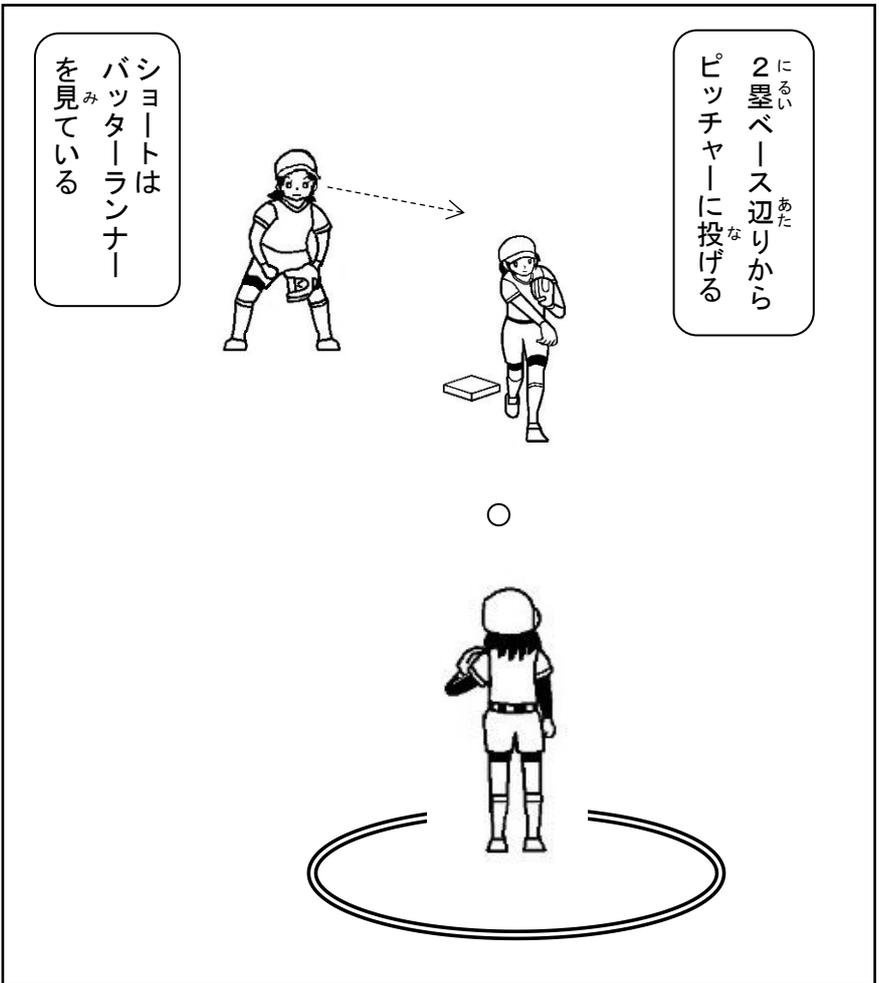
かくじつ  
確実にボールを  
ピッチャーにわたす  
ことなので



バッターランナーを  
みながら



ボールをもちのまま  
ピッチャーのほうへ  
はしって行って

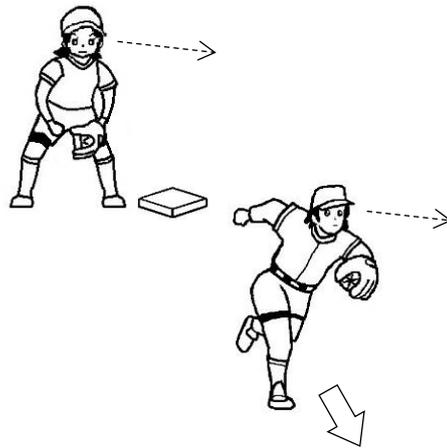


やしゅ 野手がすることのれい 例3

ここでもうひとつ  
私のオススメを  
紹介しておこう

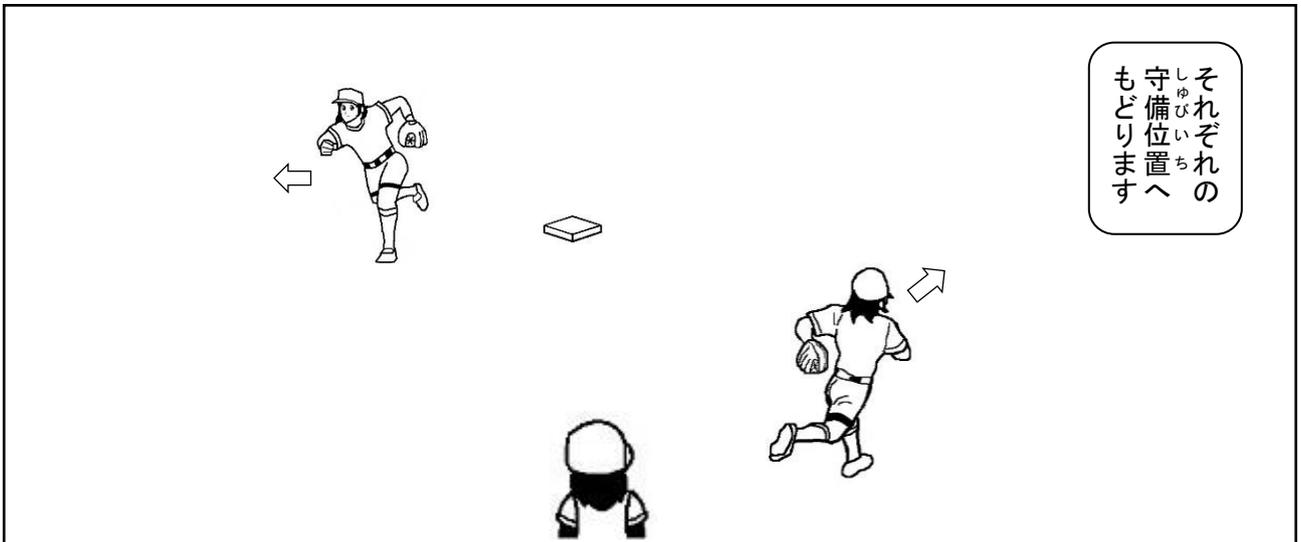


このときは  
ショートが  
2塁ベースに  
いること



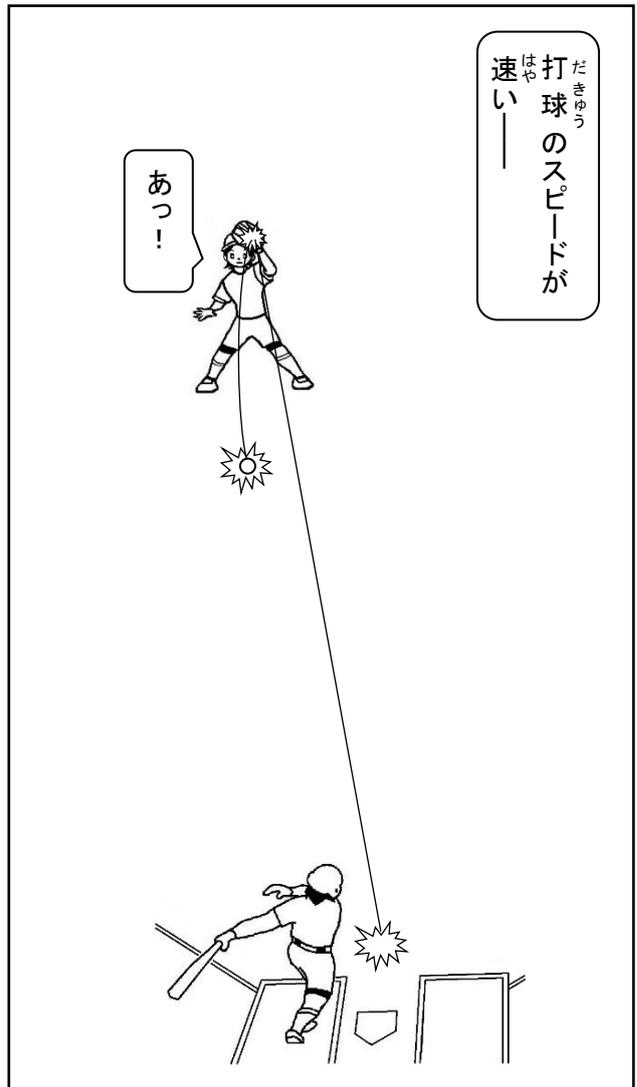
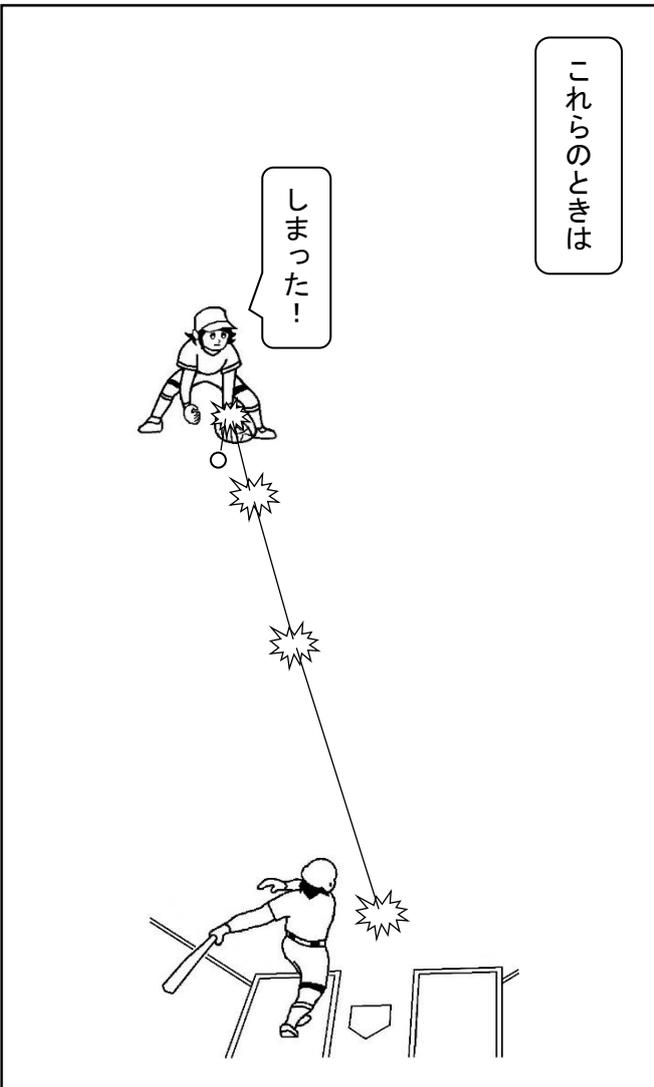
投げないで  
ボールを持ったまま  
ピッチャーの所へ  
走って行って

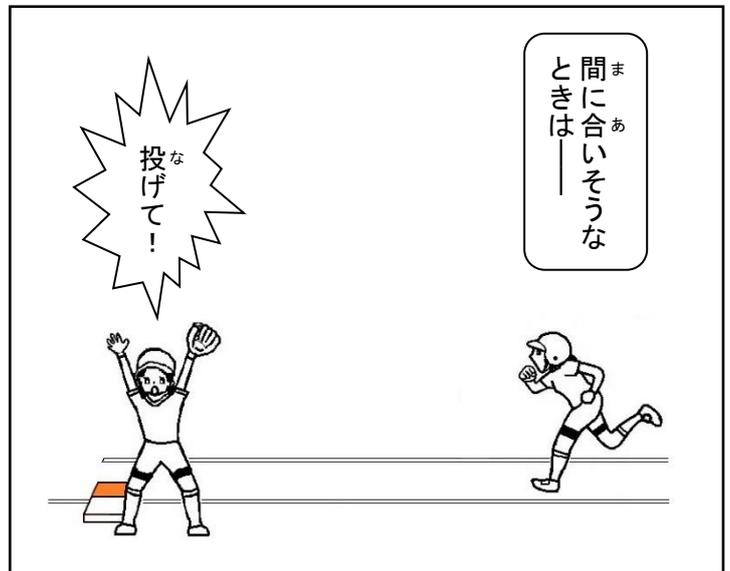
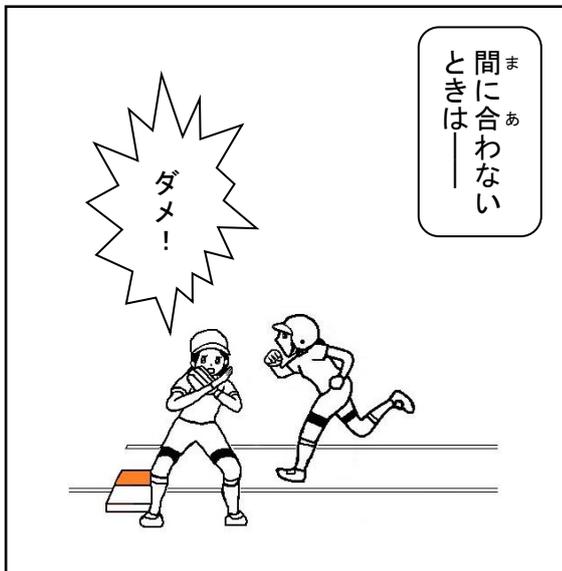
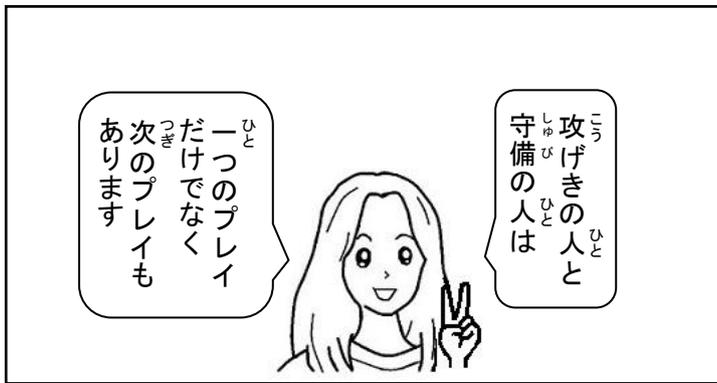
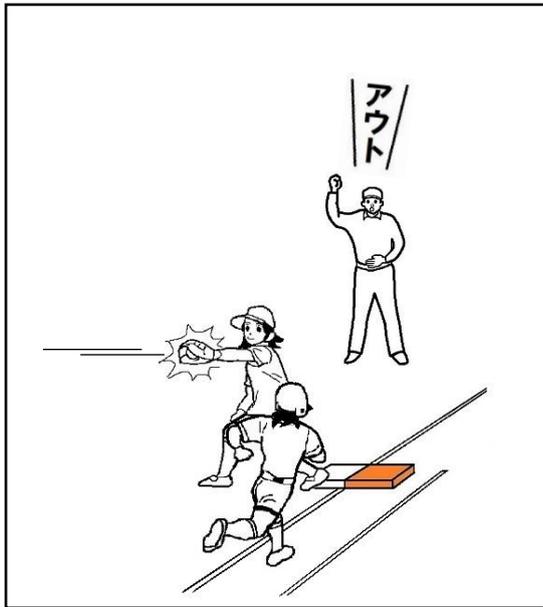






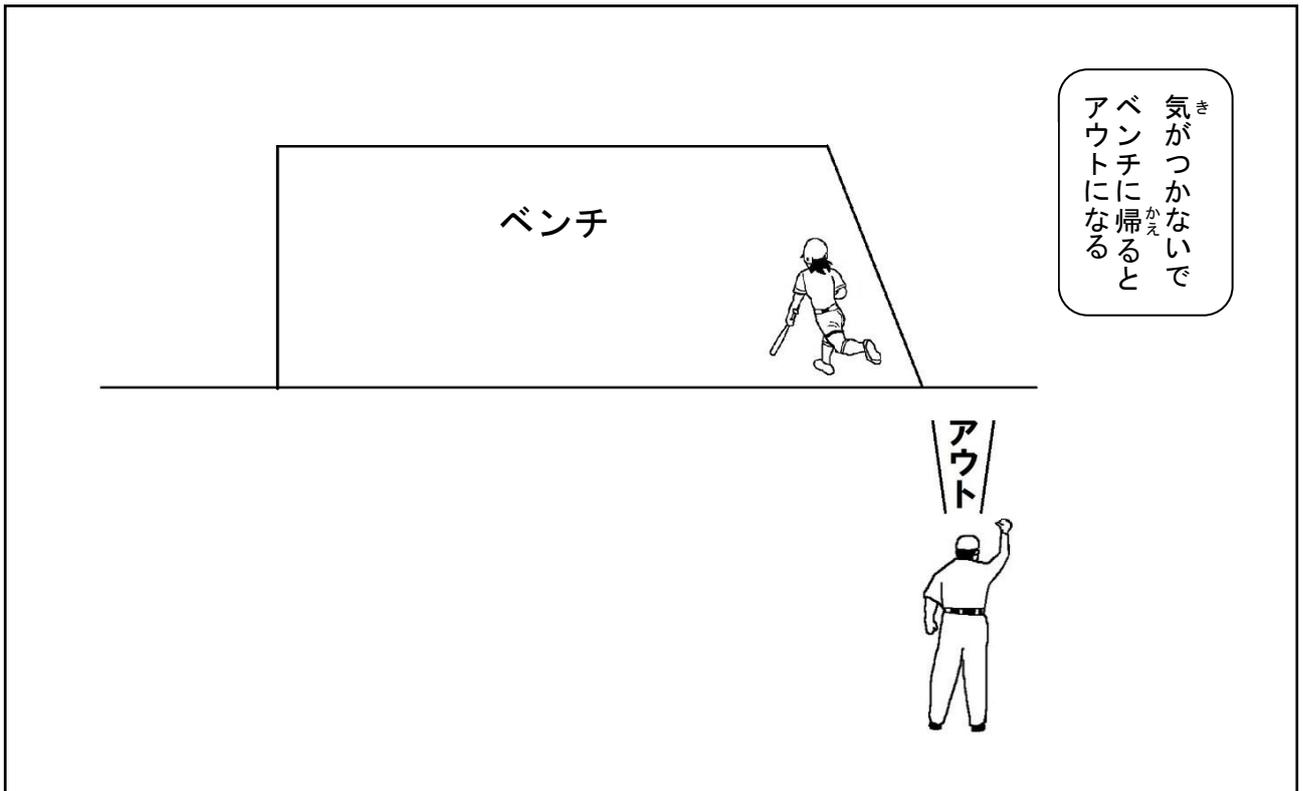
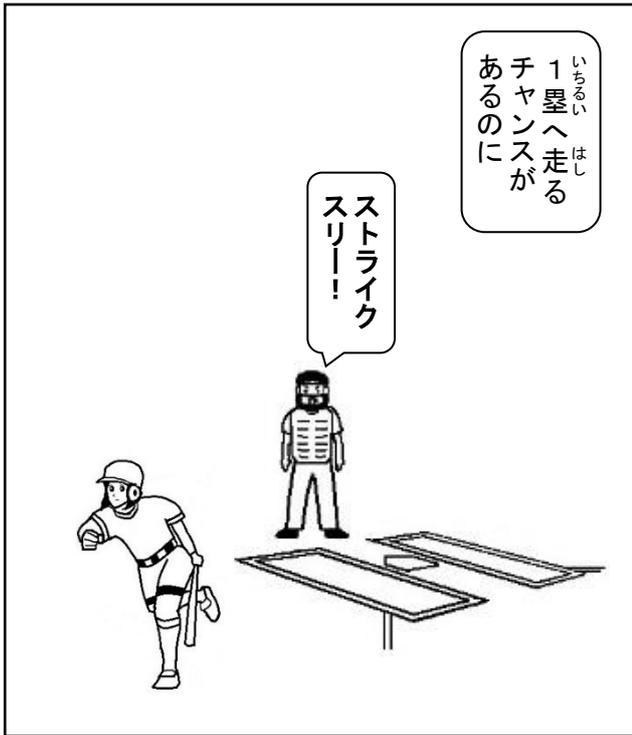
おちついて投げる例

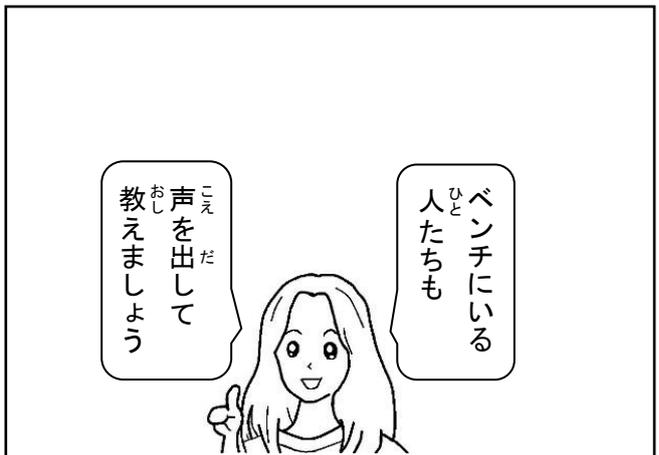




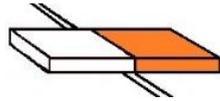


## 5. 「振り逃げ」のとき





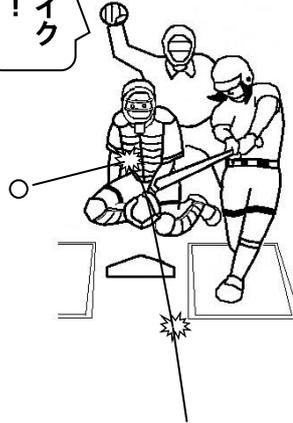
いちるい とくべつ つか かた  
1 塁ベース (ダブルベース) の特別な使い方



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



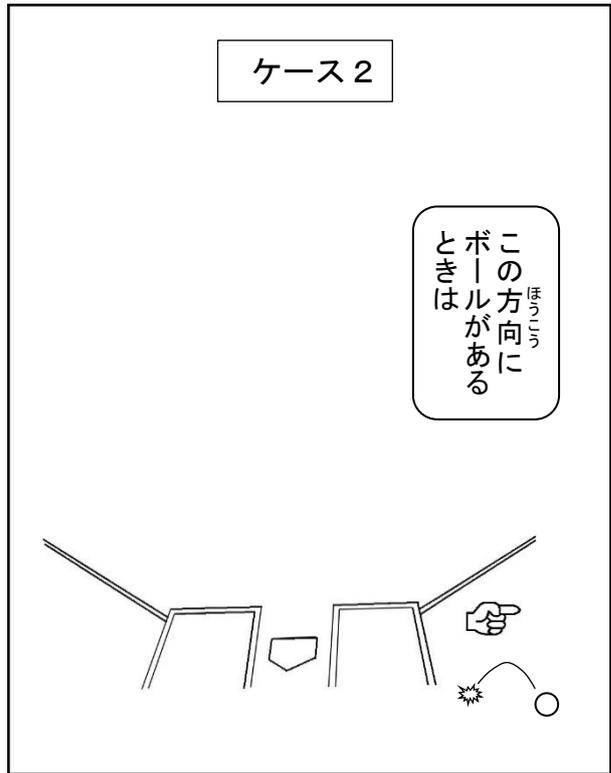
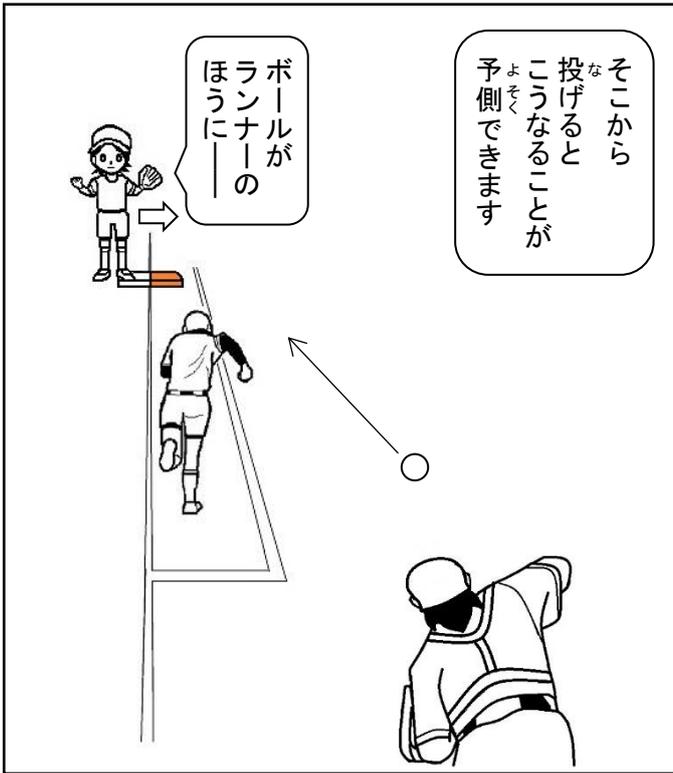
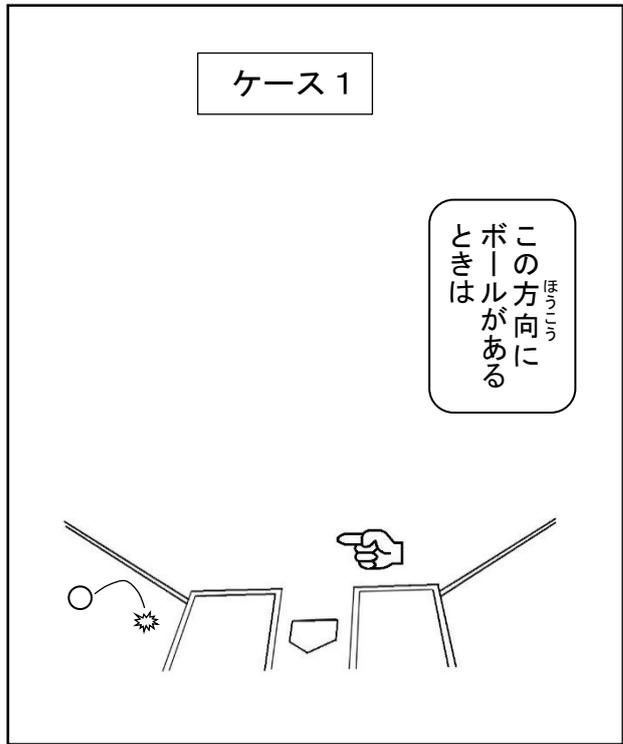
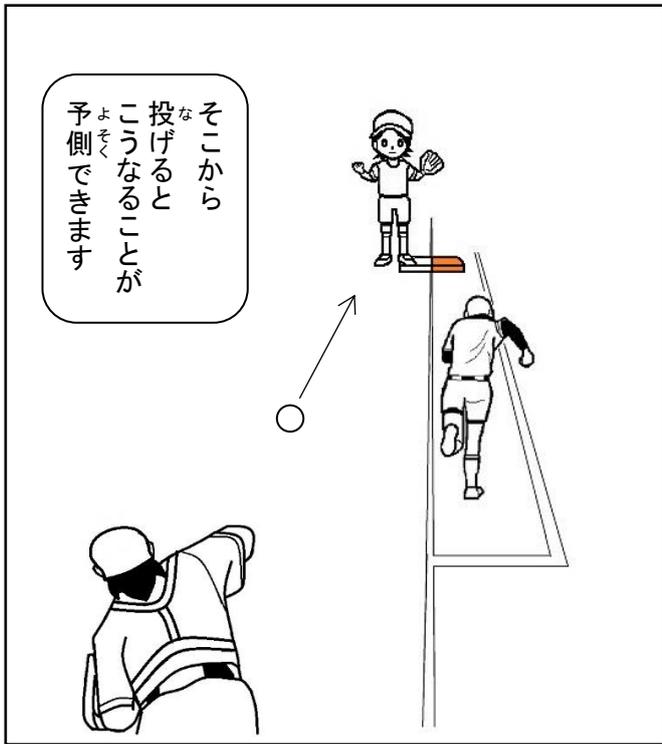
それではボールが  
ころ  
転がった方向で

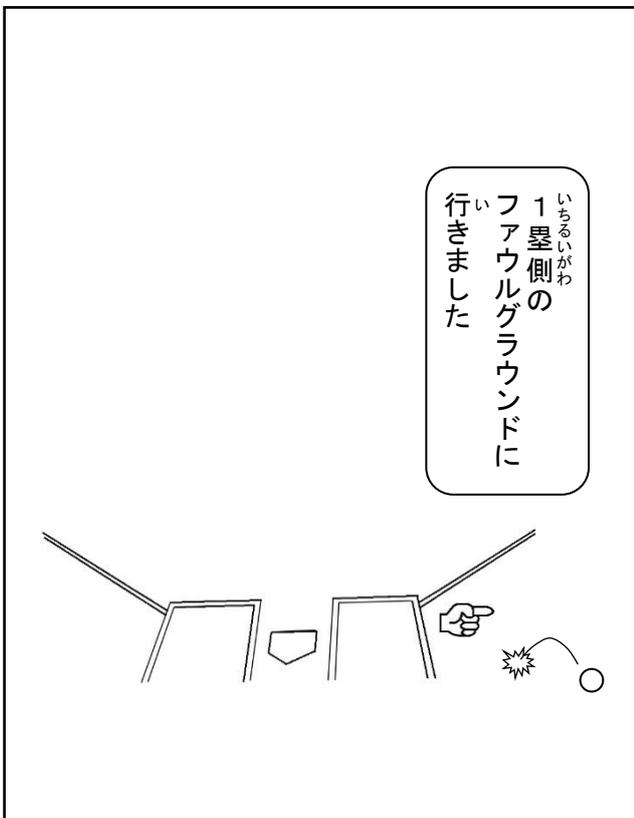


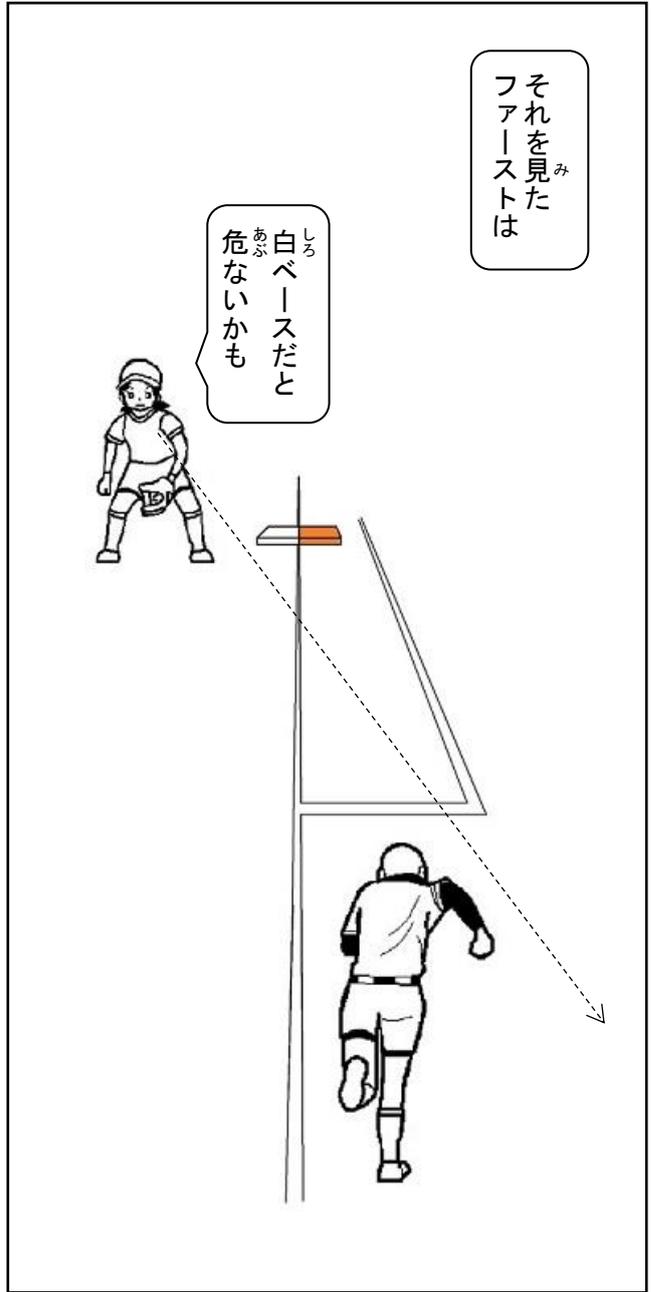
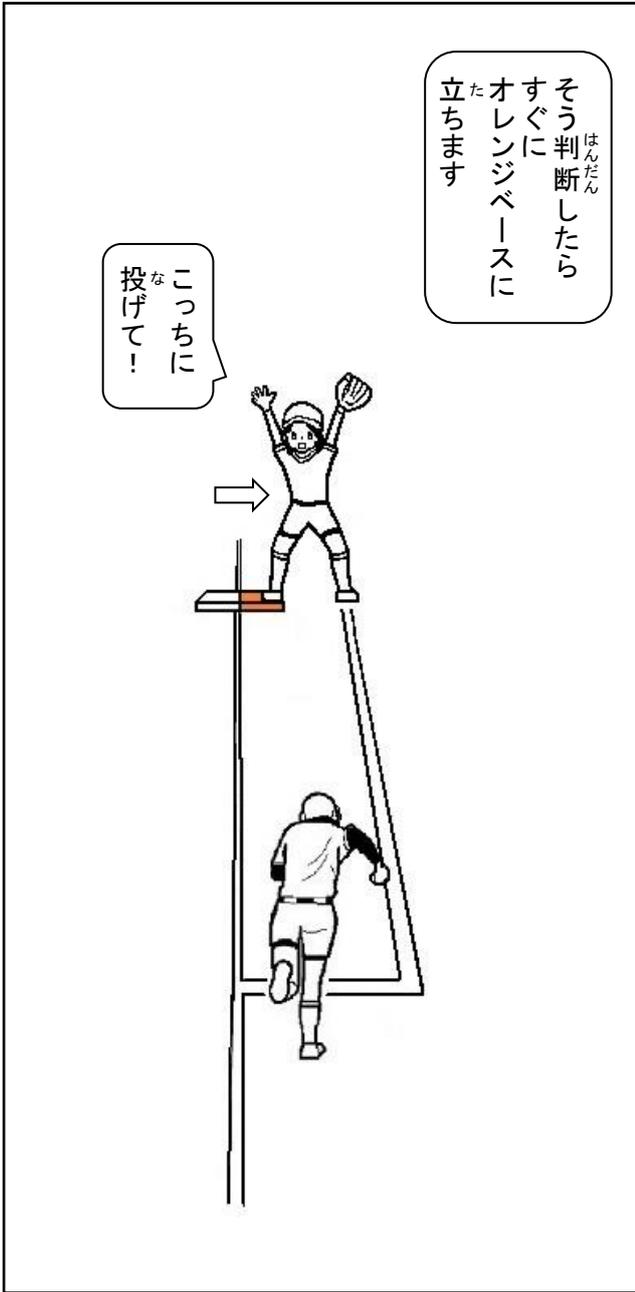
だから  
ケースによっては  
ゴロのときに教えた  
つか  
使い方を変えても  
いいのです

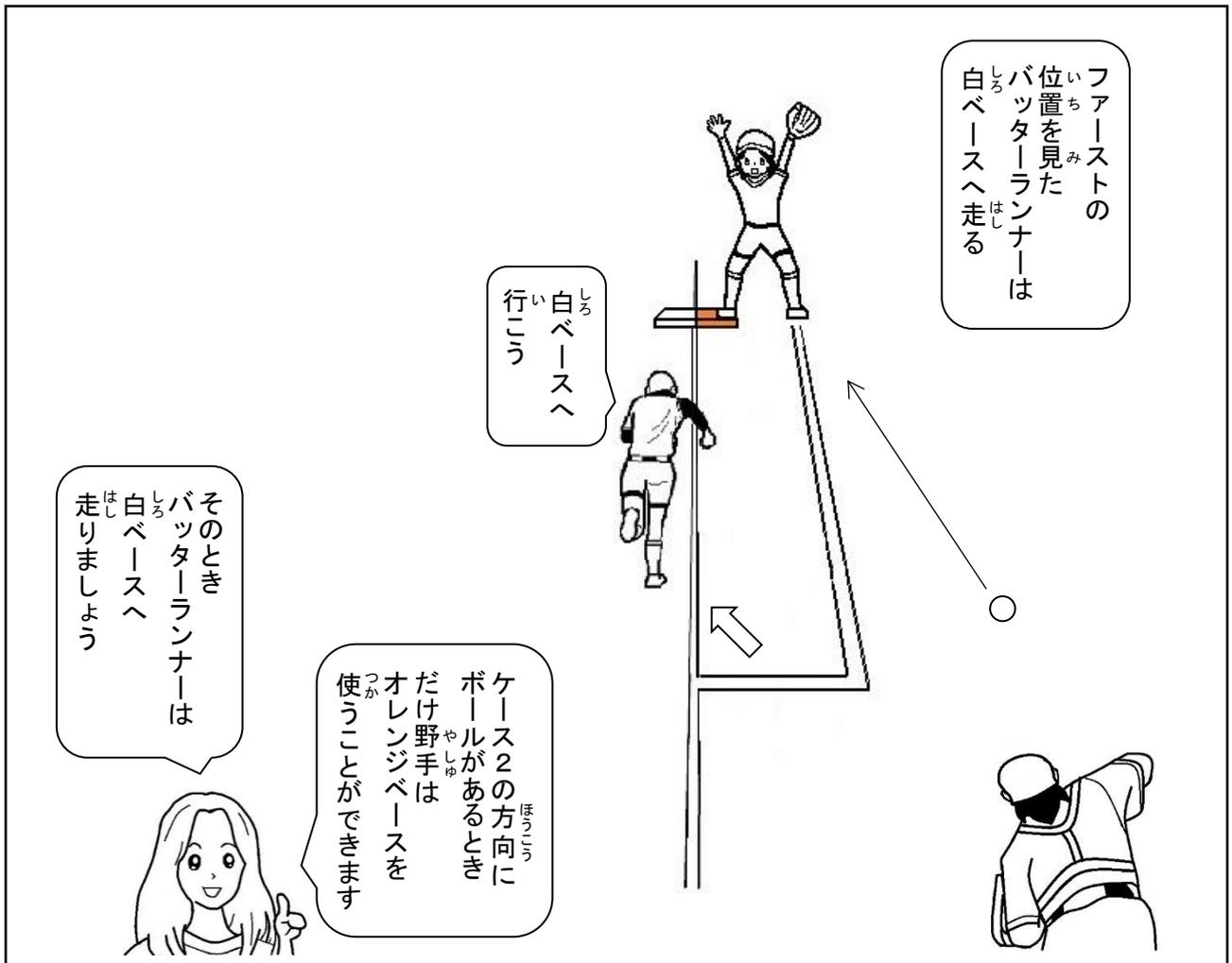


ダブルベースは  
あんぜん  
安全のために  
あります







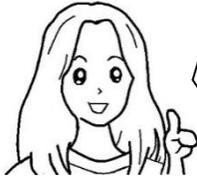


ファーストの位置を見たバッターランナーは白ベースへ走る

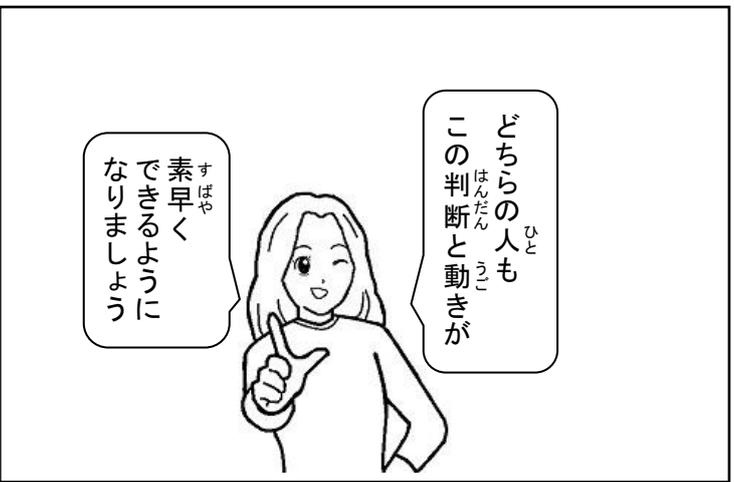
白ベースへ行こう

そのときバッターランナーは白ベースへ走りましょう

ベース2の方向にボールがあるときだけ野手はオレンジベースを使うことができます



次は試合でやってしまう失敗を見ておこう



素早くできるようになりましょう

どちらの人もこの判断と動きが



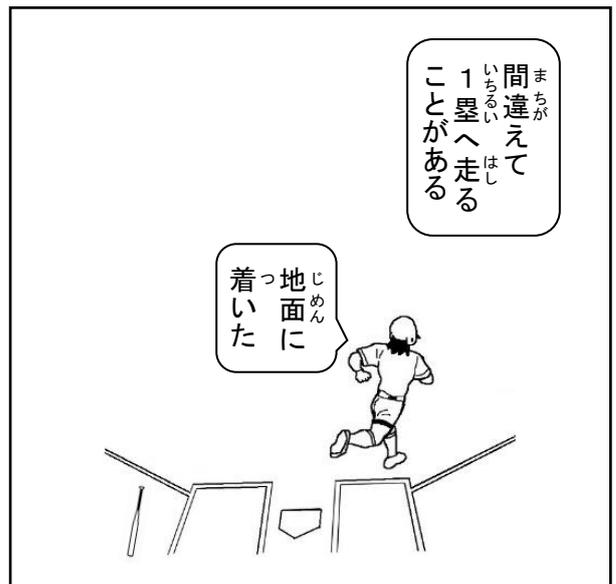
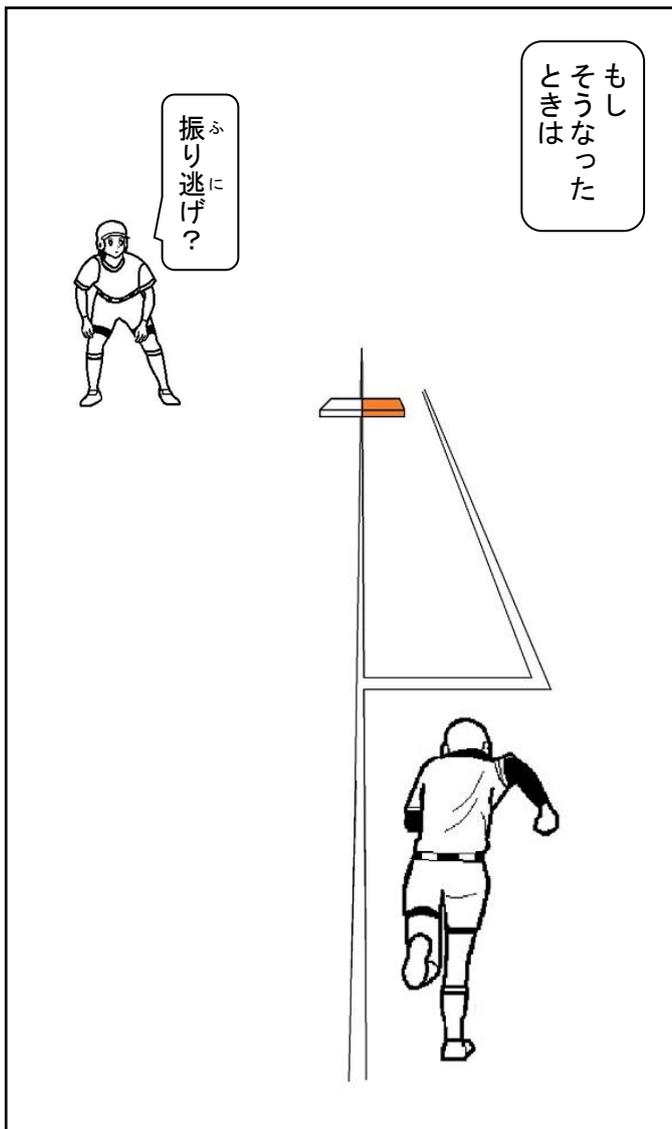
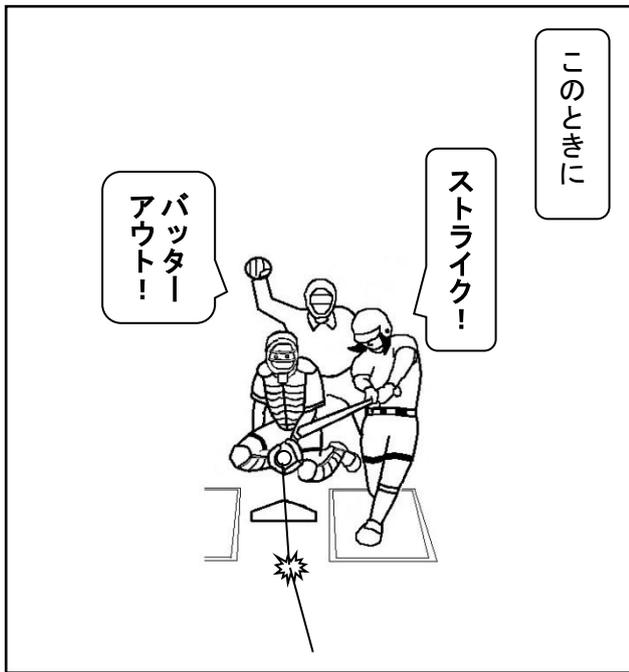
だからしっかりと教えます

試合ではすごく大切なことになります



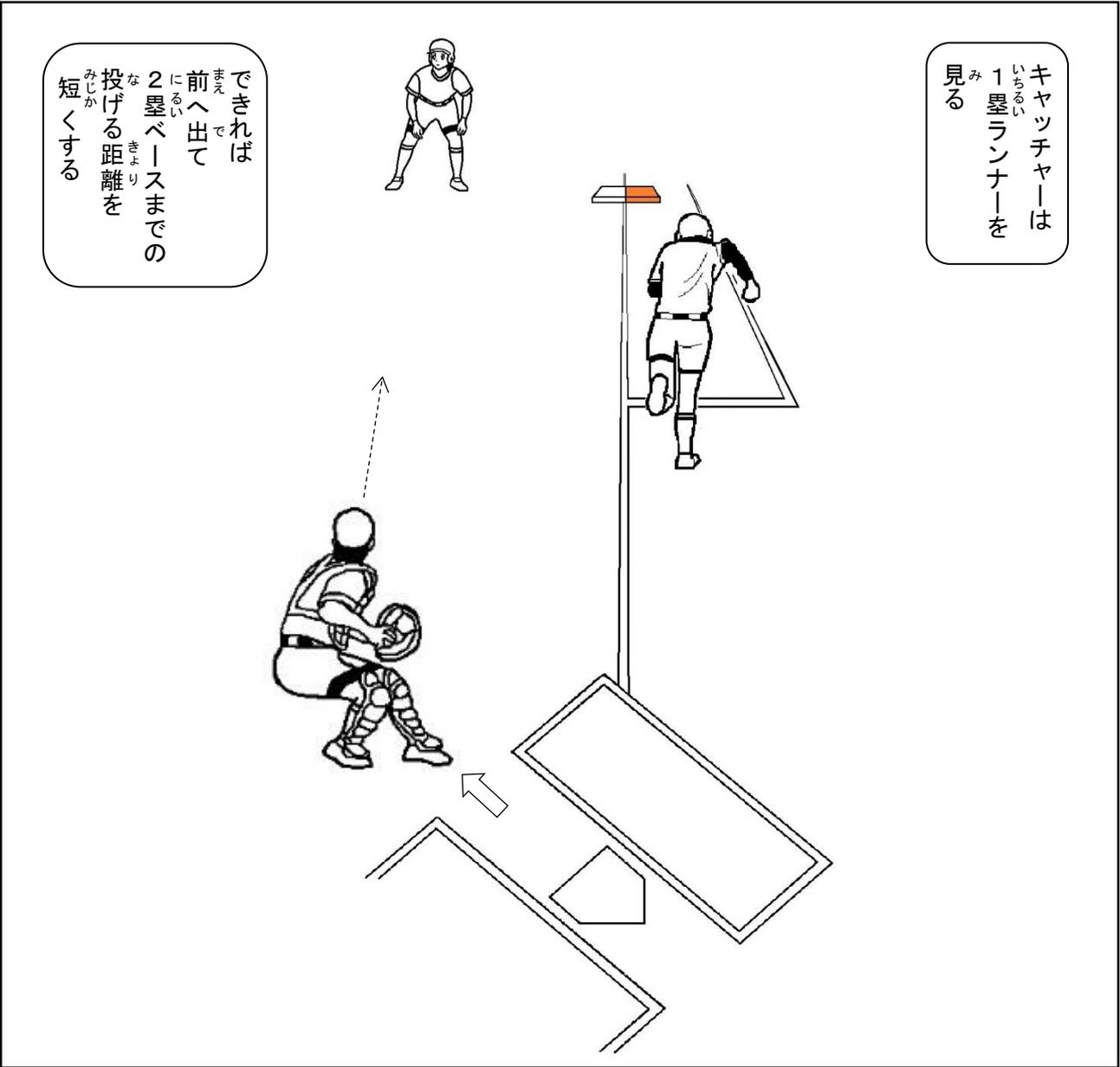
まだあるの

# 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

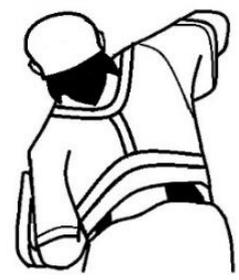
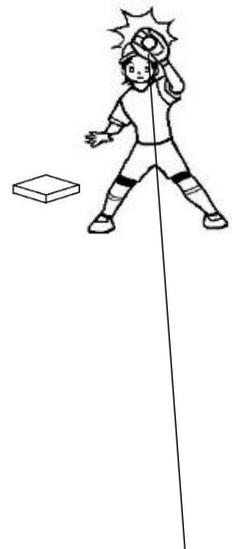


いちど  
1塁ランナーも  
まちが  
間違えて  
2塁へ  
走った  
ときは

しゅび  
守備の人は  
ひと



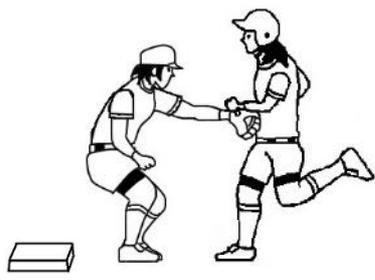
いちめい  
1 塁ランナーを  
アウトに  
しましょう



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

いちめい  
1 塁ランナーは  
にい  
2 塁へ行かなくても  
よかったです

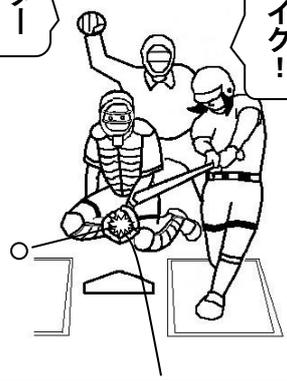
アウト



でも  
キャッチャーが  
はじめたときは

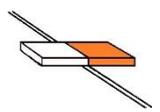
ストライク!

バッター  
アウト!

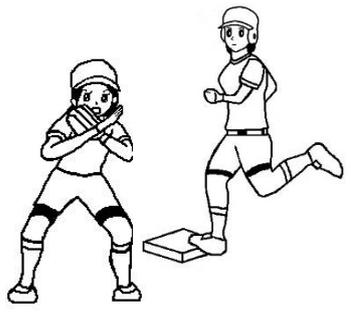


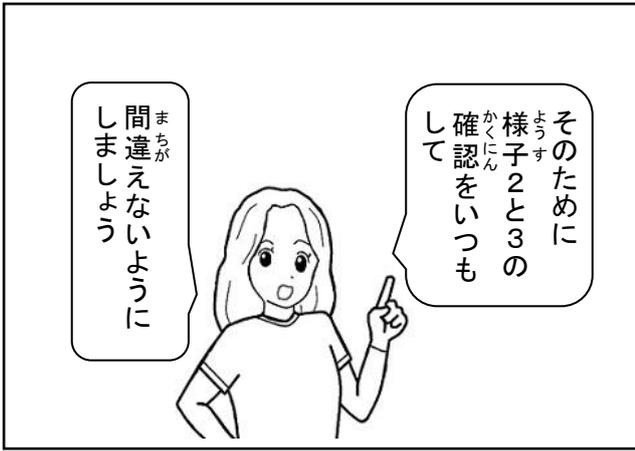
ボールより早く  
にい  
2 塁へ行け  
そうときは

セカンド!

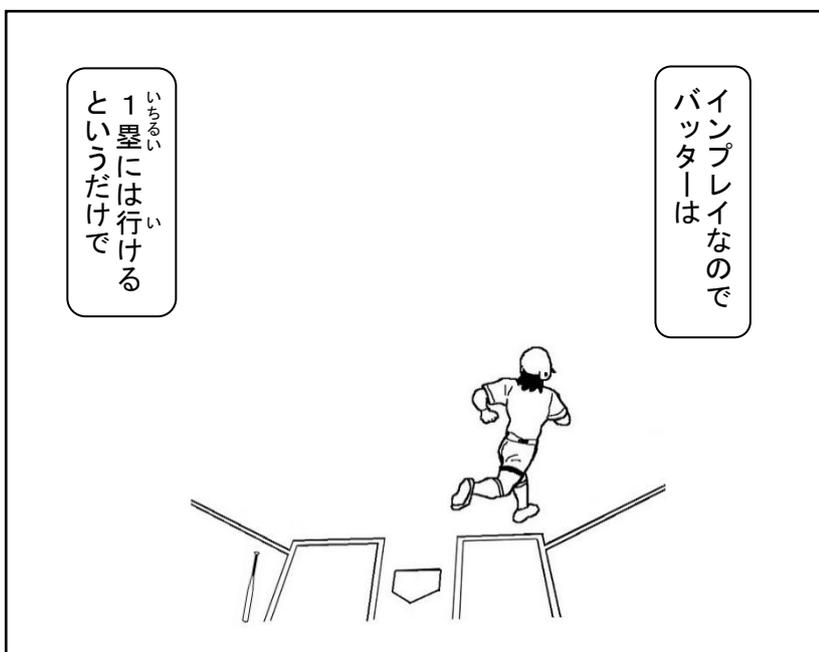


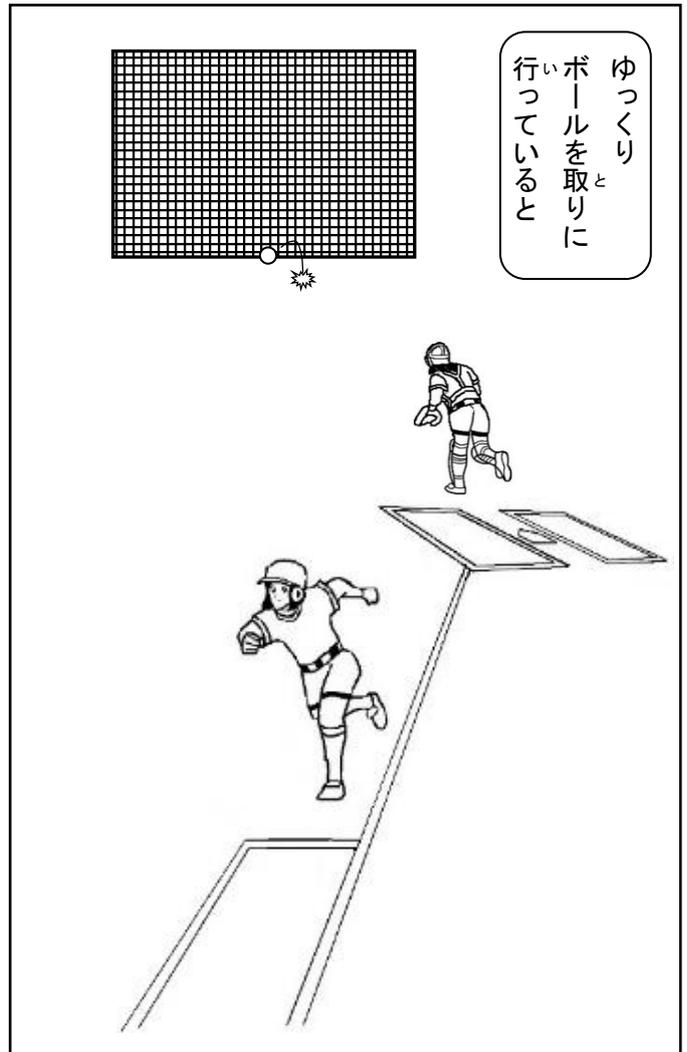
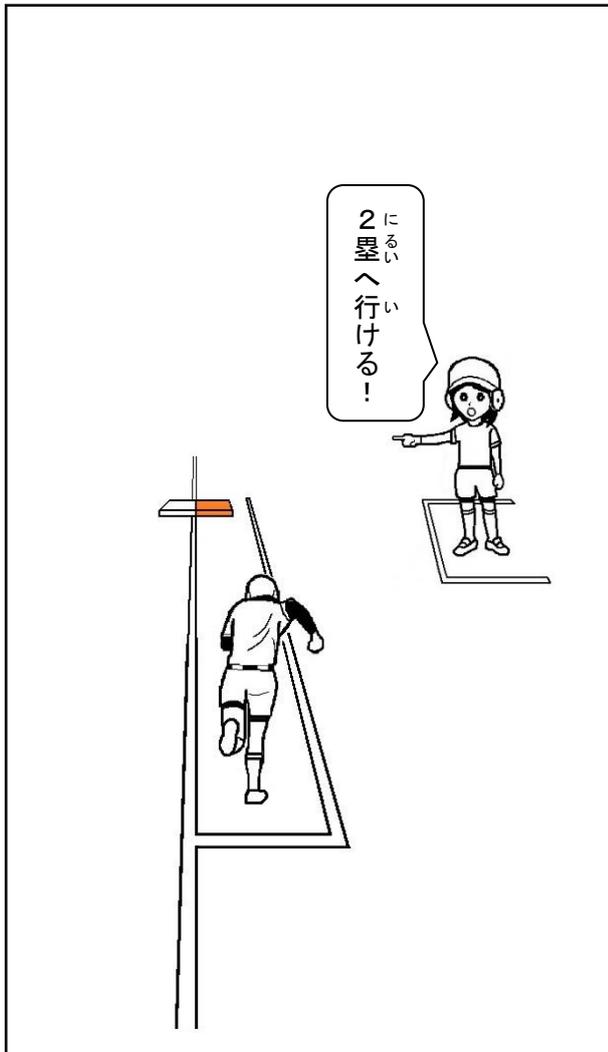
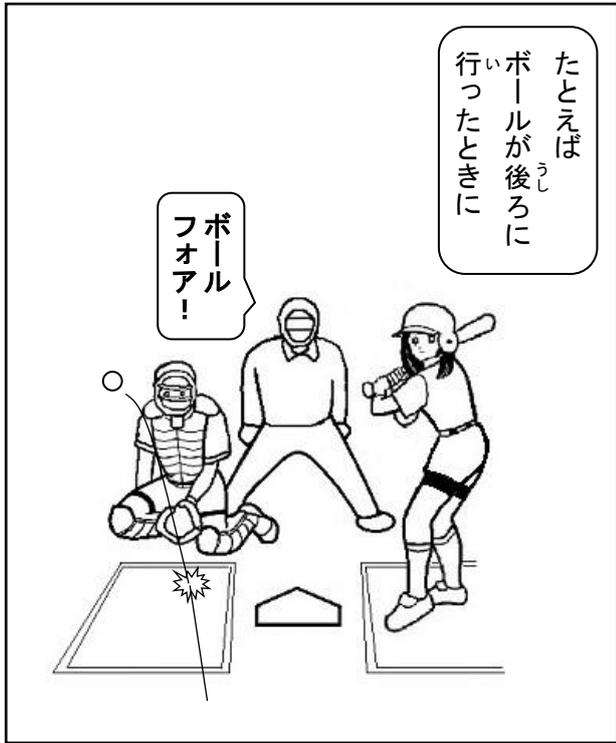
い  
行くように  
しまし

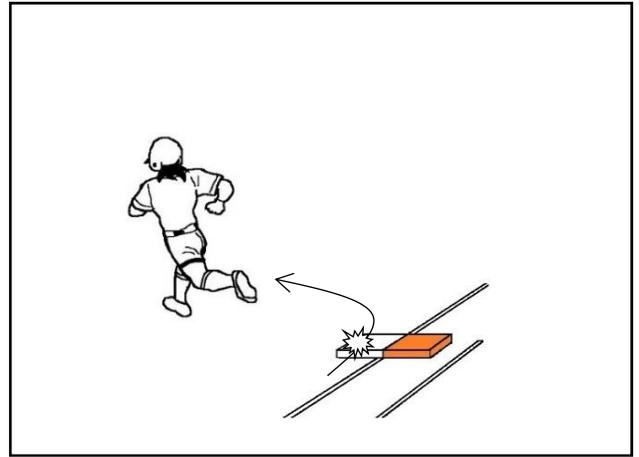
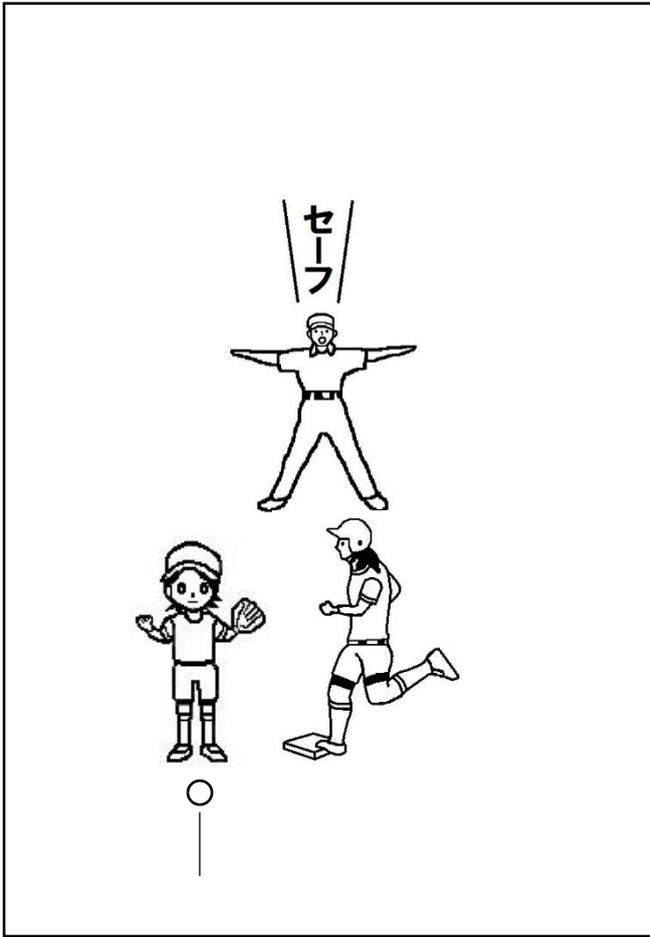




## 6. 「フォアボール」と「デッドボール」の違い ちが



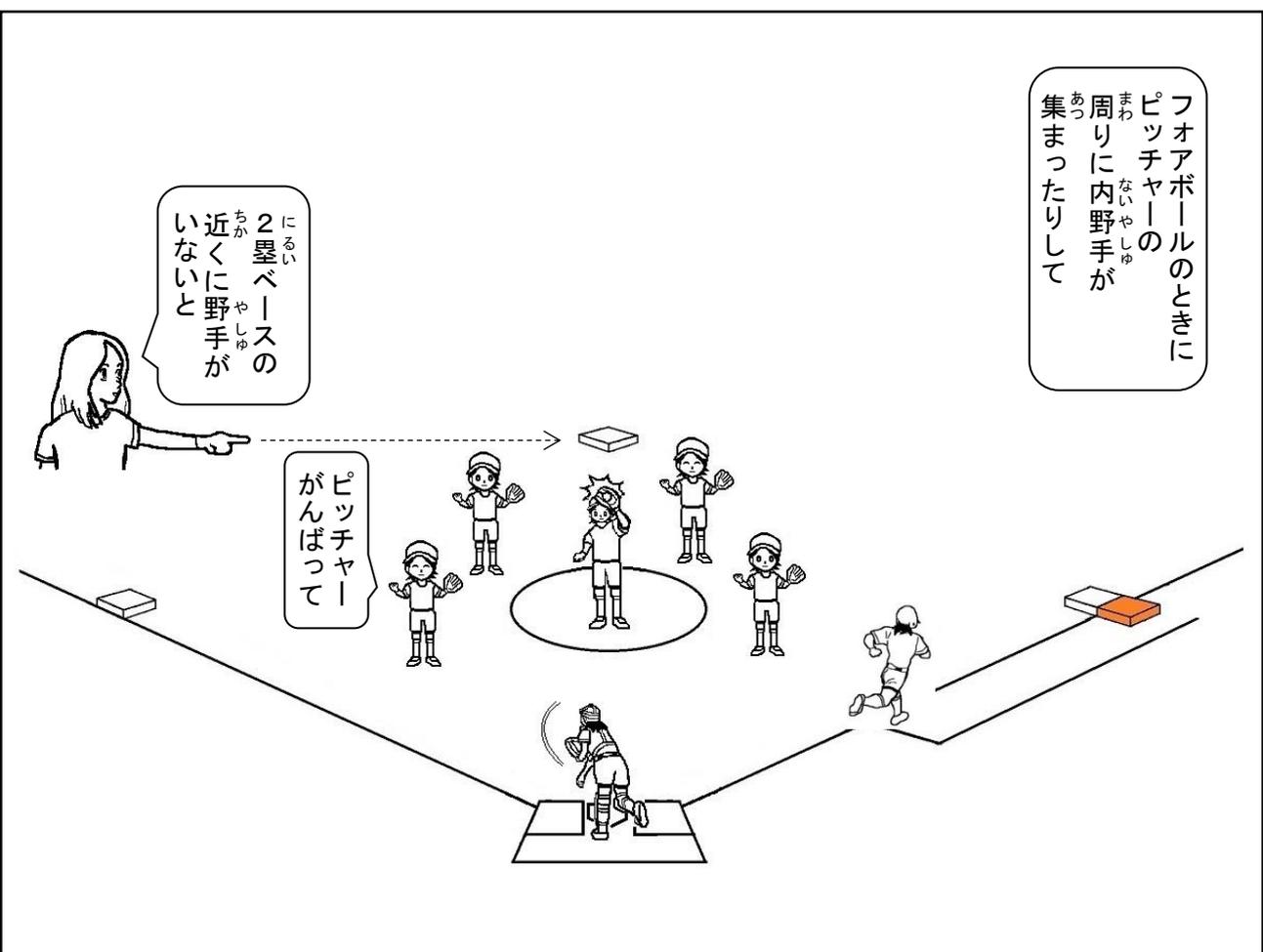




フォアボールのときに  
ピッチャーの  
まわりに内野手が  
あつまり集まったりして

2塁ベースの  
ちか近くに野手が  
いないと

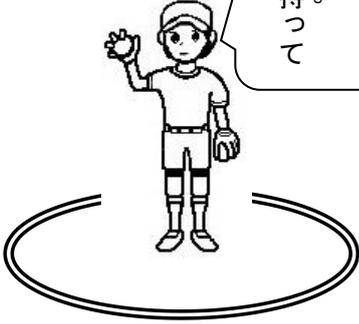
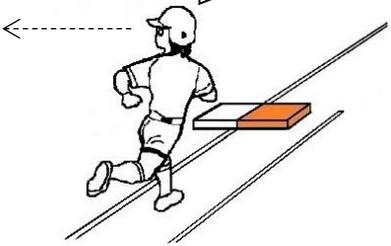
ピッチャー  
ががんばって

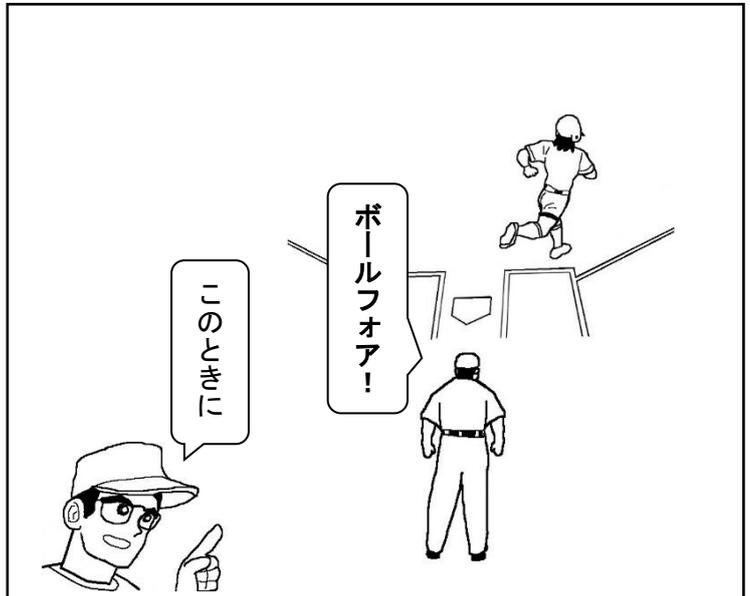
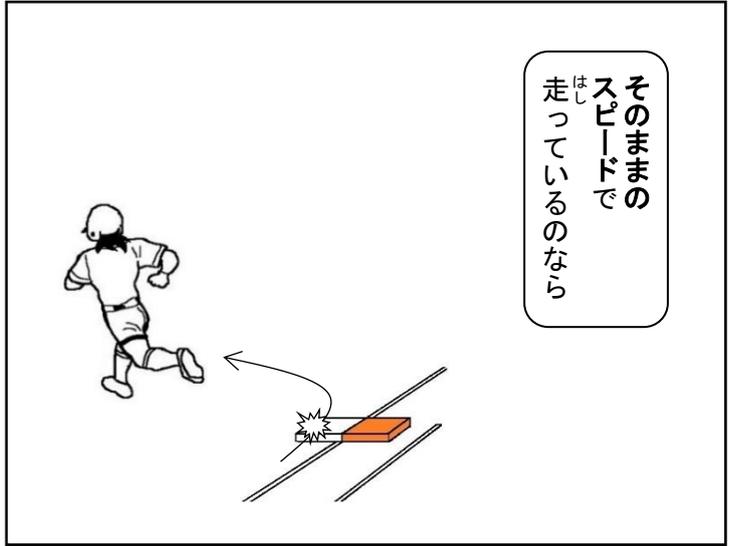


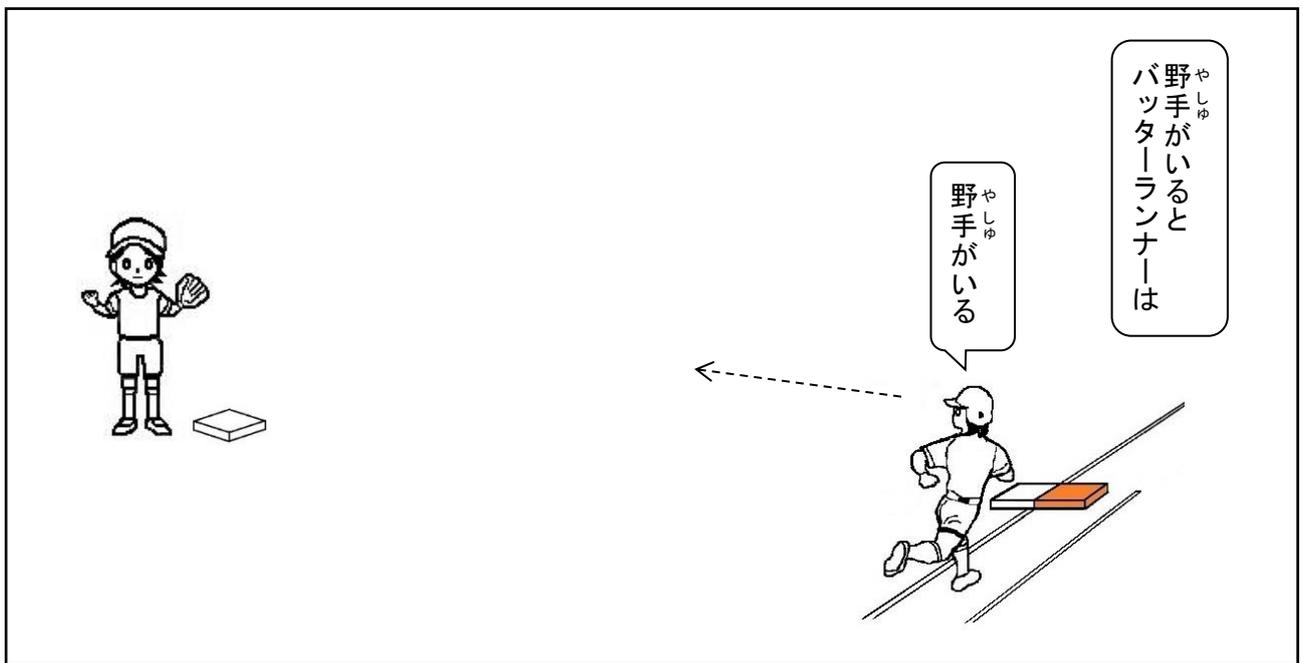
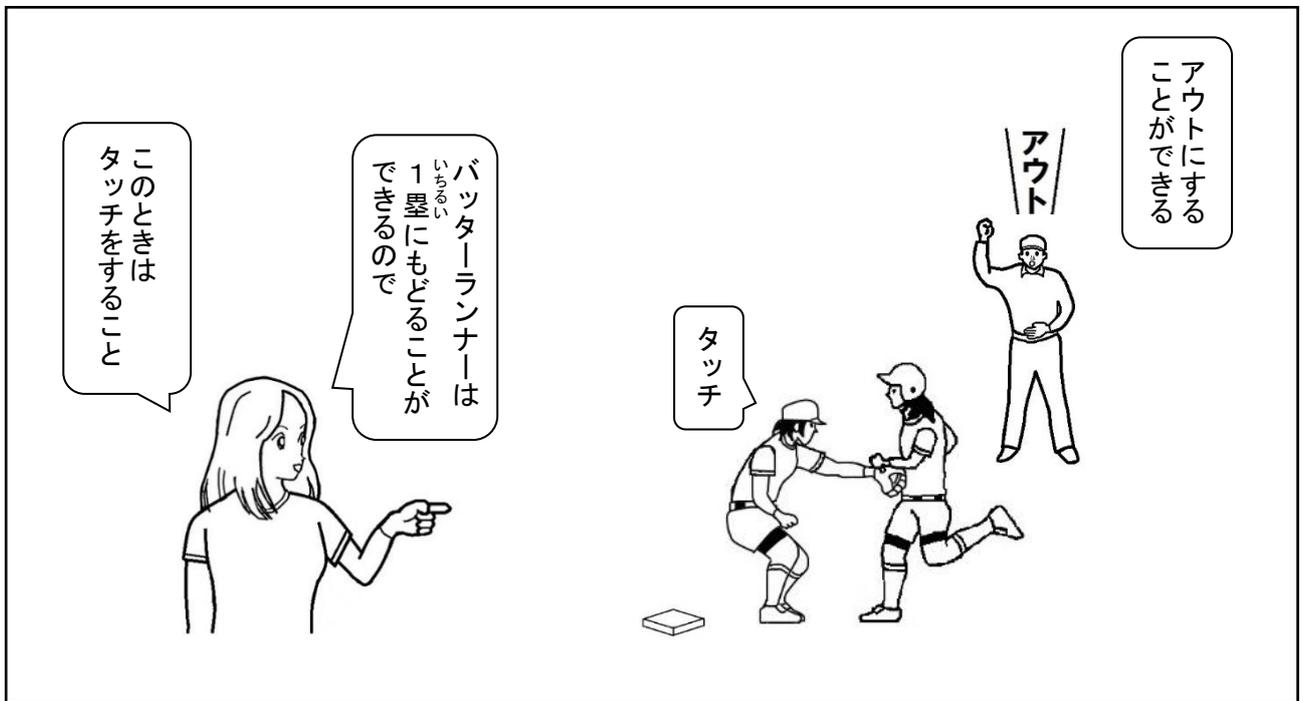
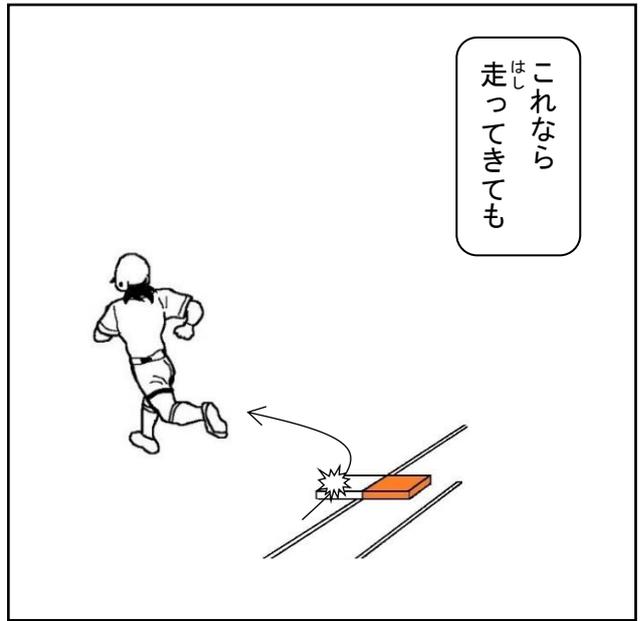
このときでも

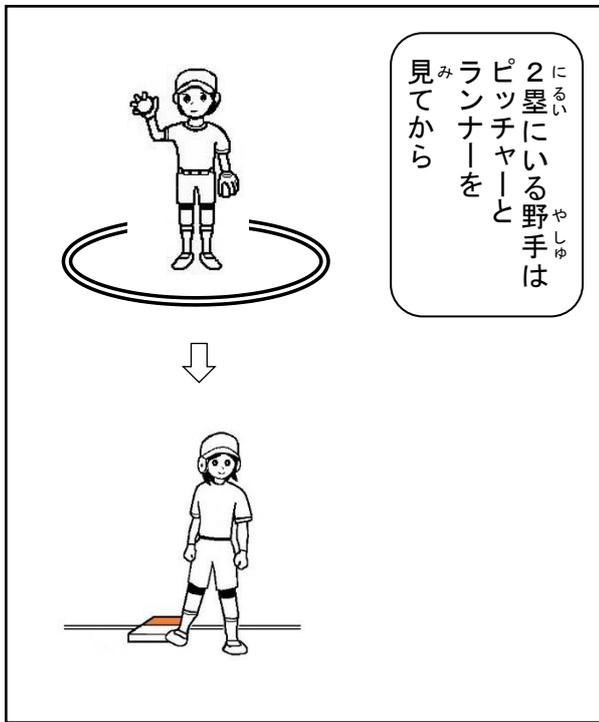
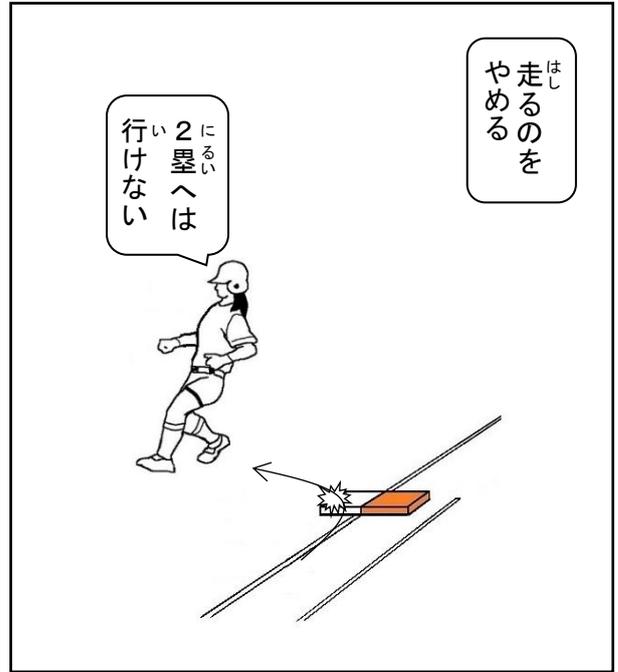
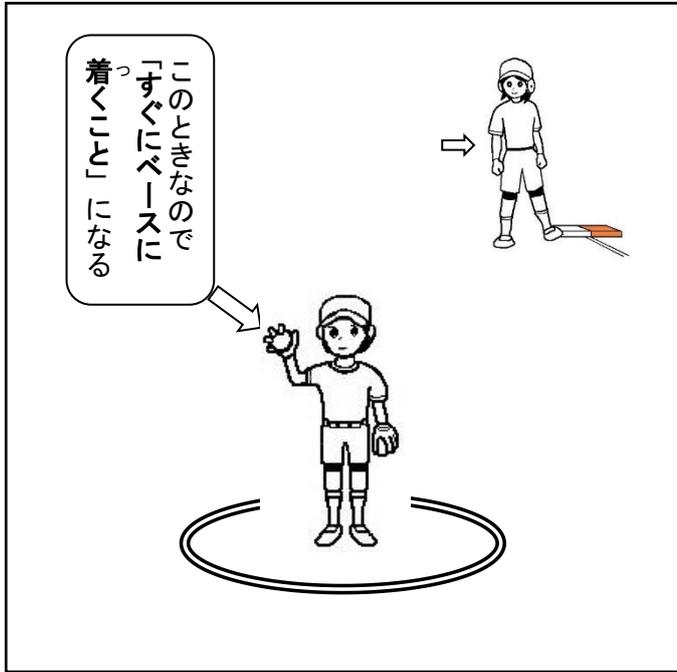
円の中で  
ボールを持って  
います

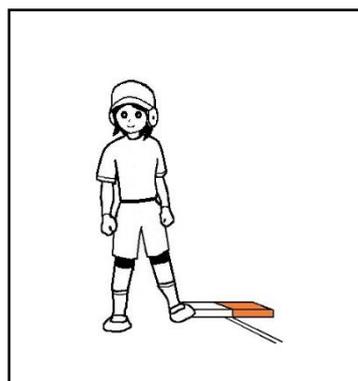
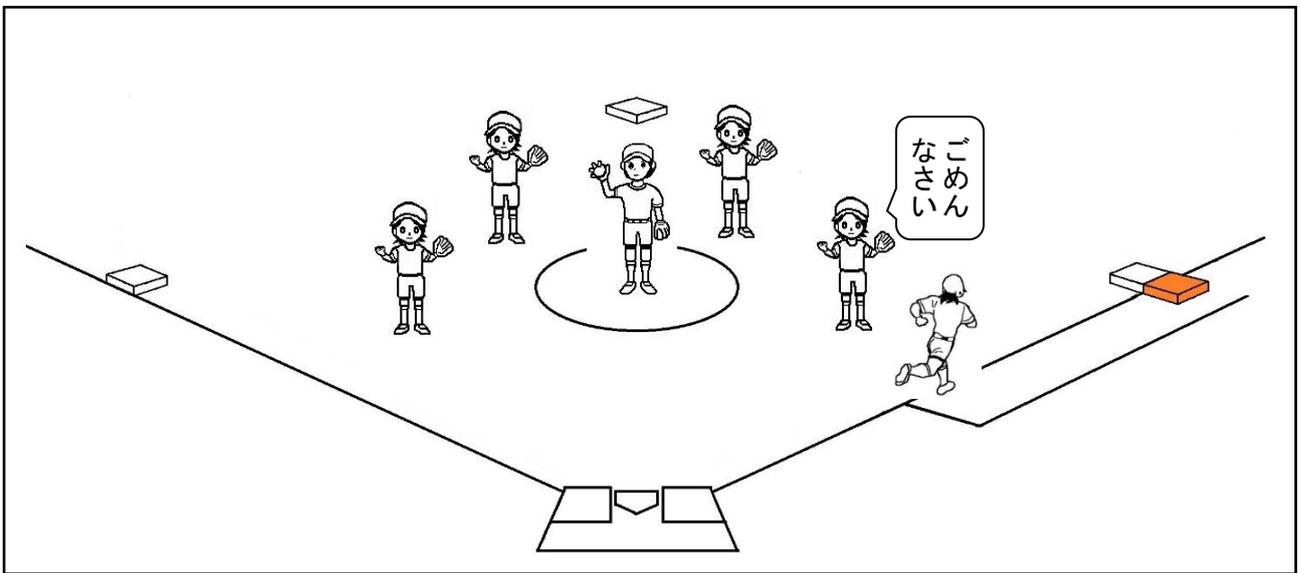
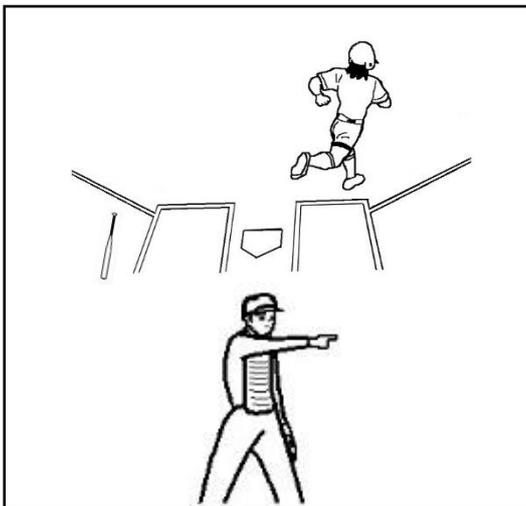
2塁ベースの  
ちか近くに野手が  
いない



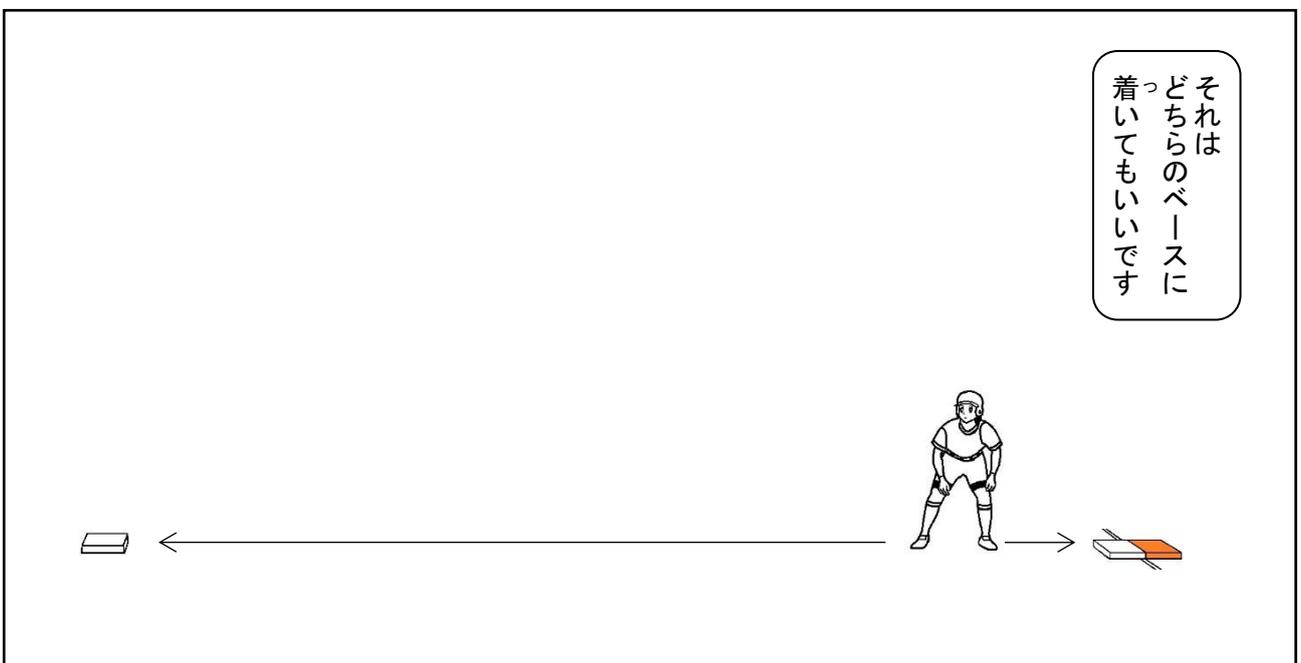
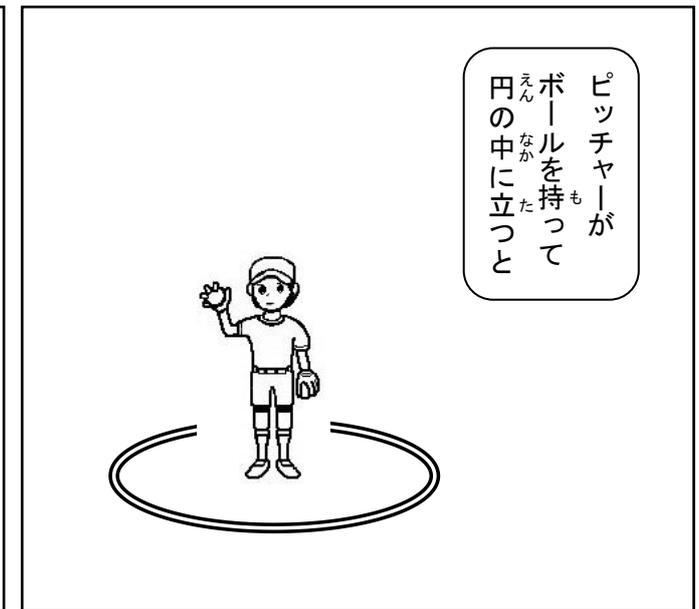


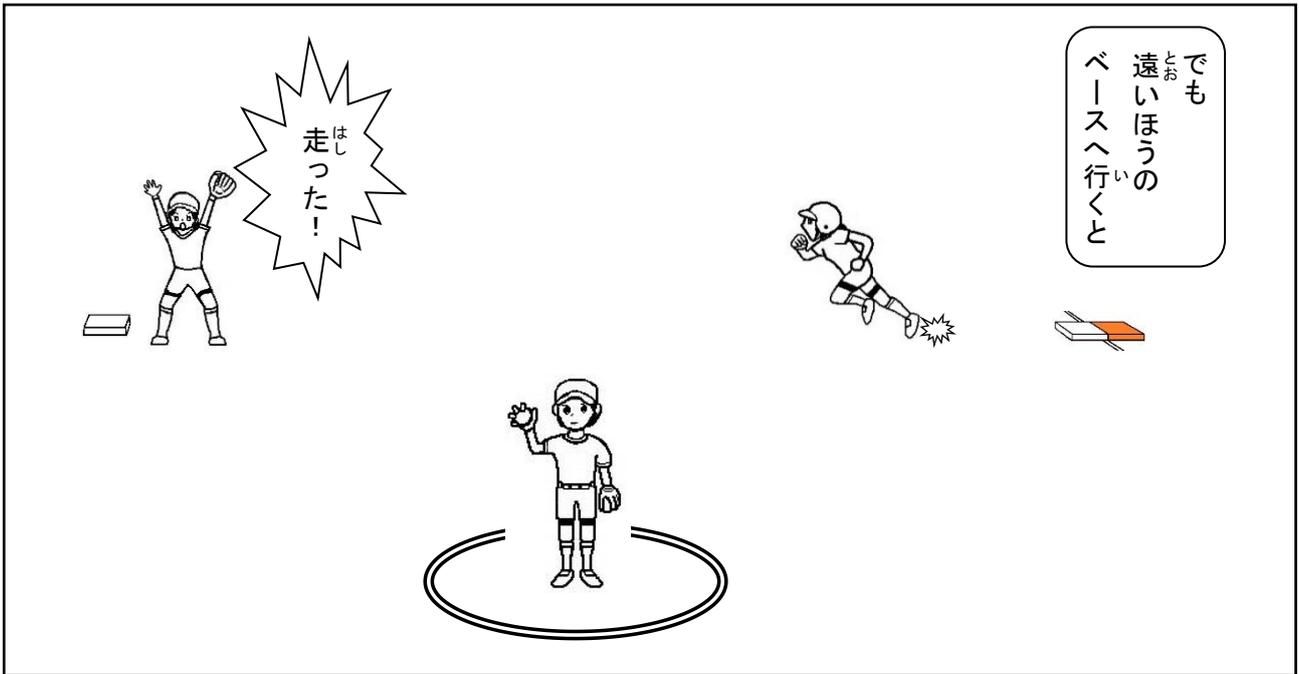






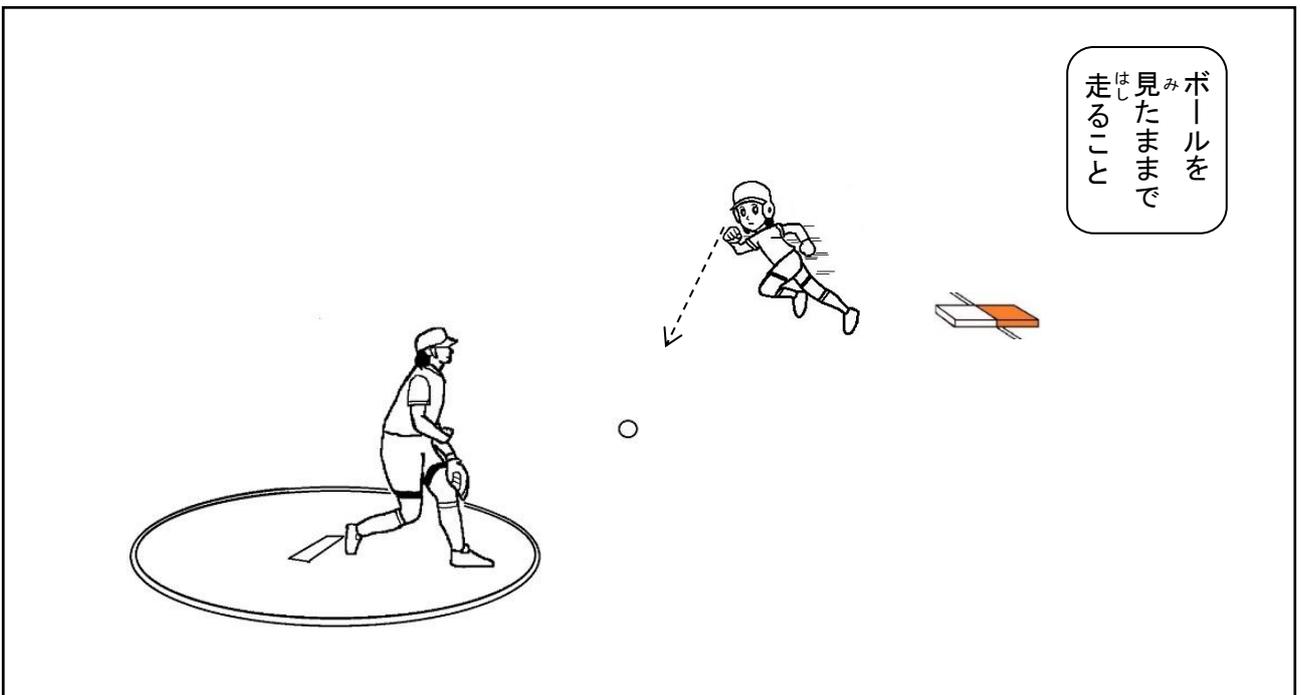
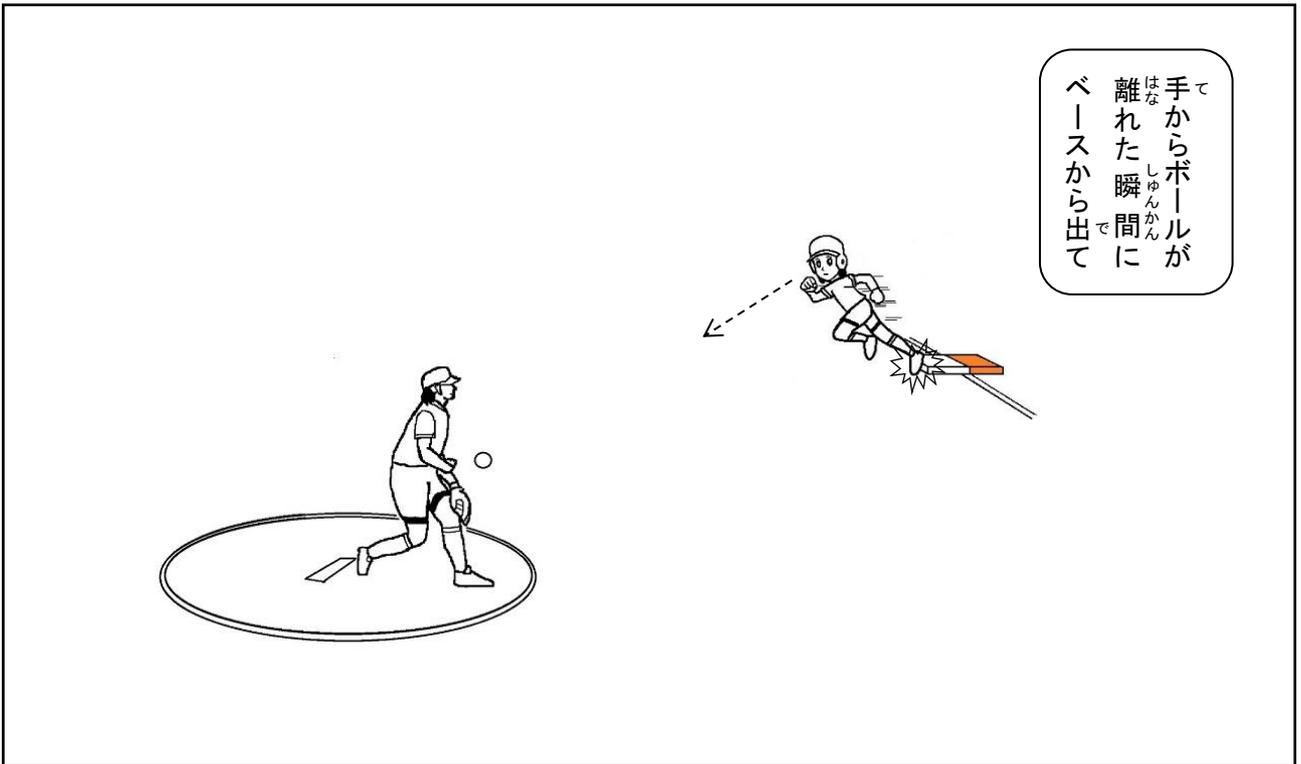
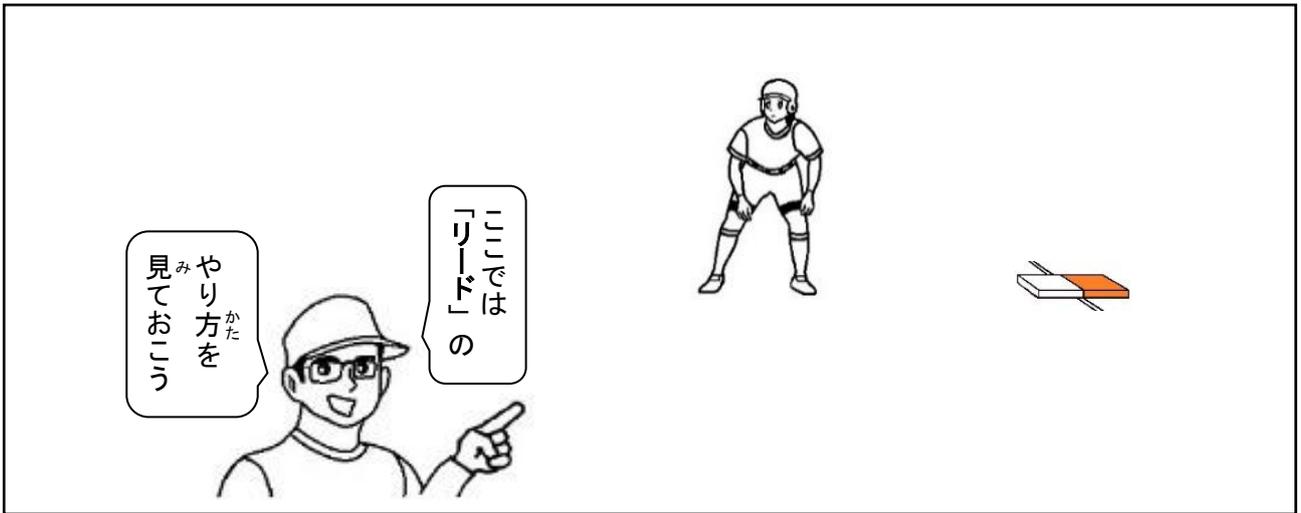
## 7. 「ランナー」になったとき



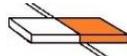
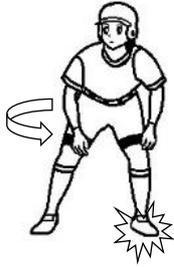


でも  
遠いほうの  
ベースへ行くと

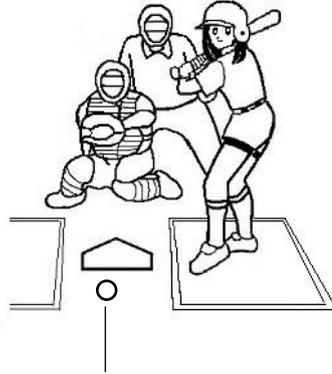




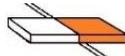
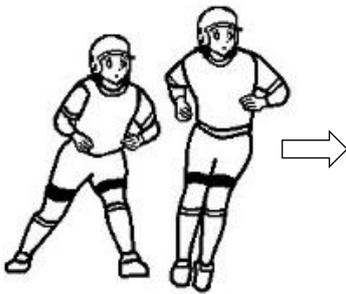
こう止まると  
どうなるかを  
見る



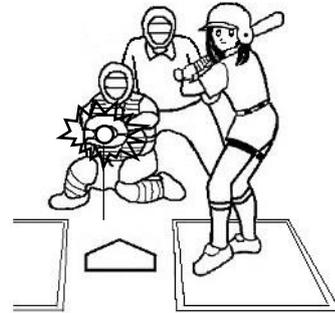
バッターの  
近くにボールが  
行ったときに

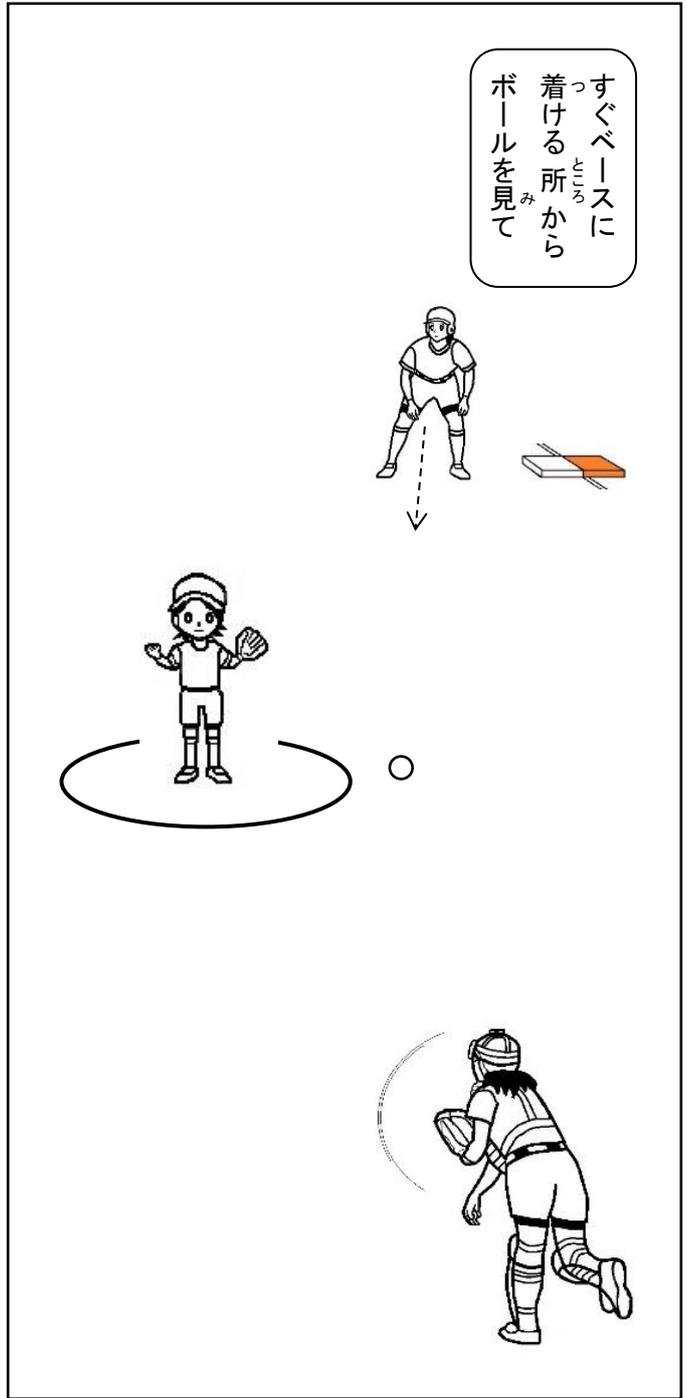
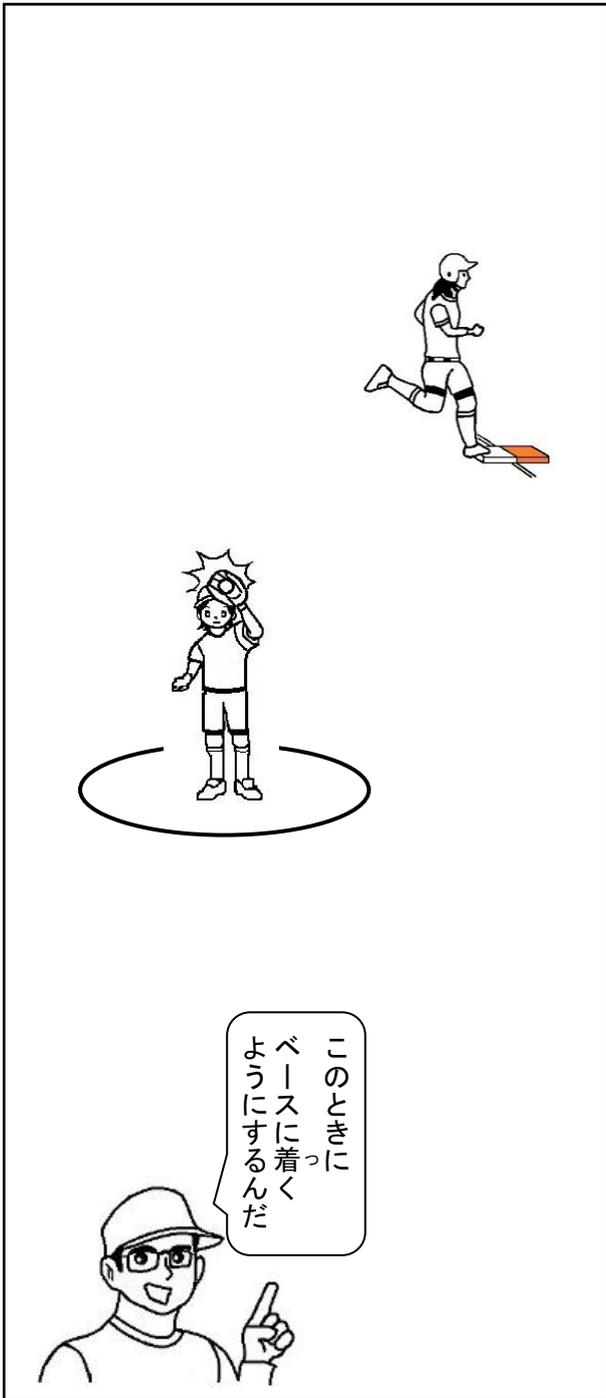


ボールを持つている  
キャッチャーを  
見たままベースに  
近づいて

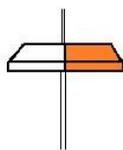
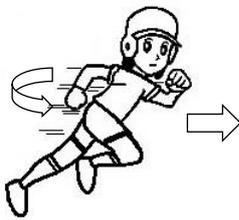


打たなかったら

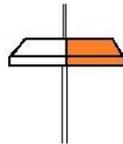
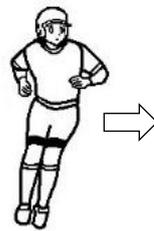




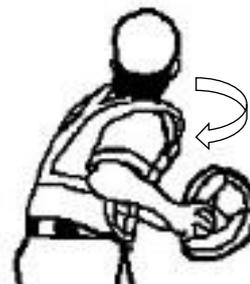
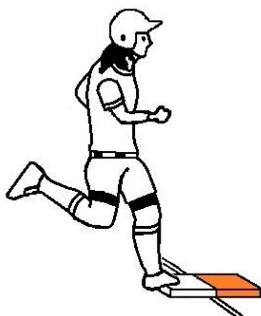
急いで



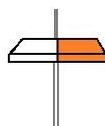
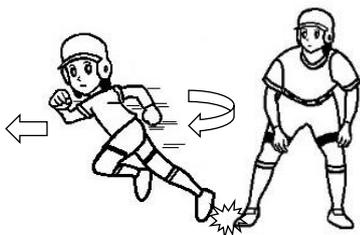
キャッチャーが  
投げってくる動きを  
見たときは



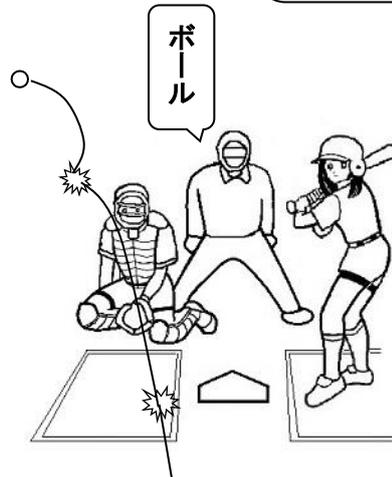
もどる！

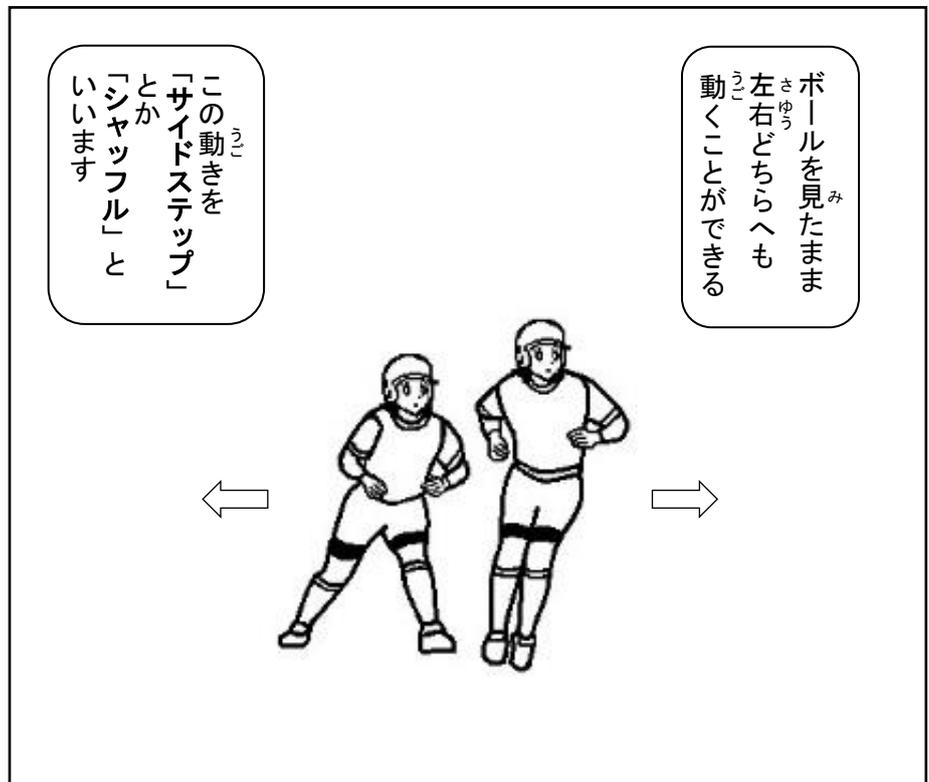
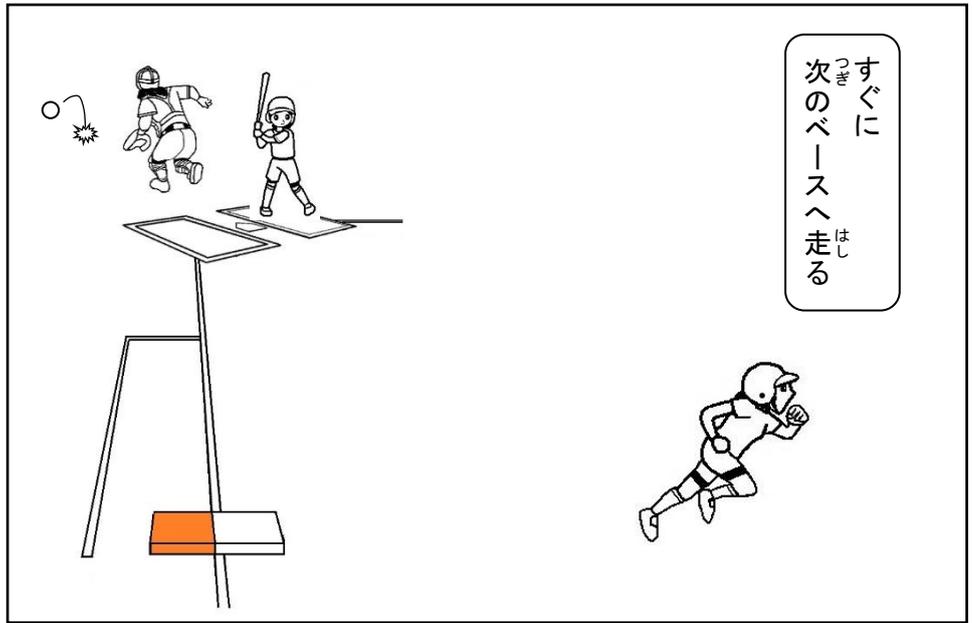
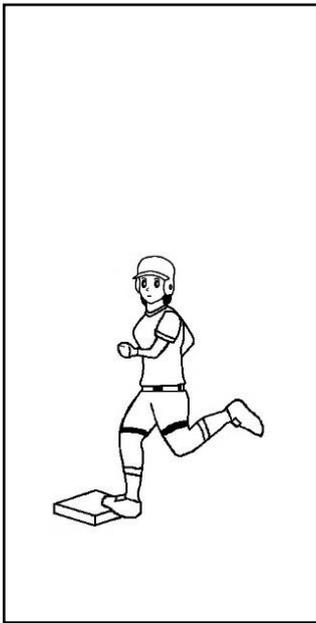


この体勢から



後ろや横に  
大きくボールが  
行ったときには





だ きゅう　　じ めん　　つ　　まえ　　と　　そう り 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

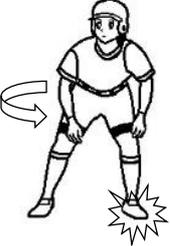
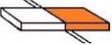


それではリードをしてバッターが打ったときを

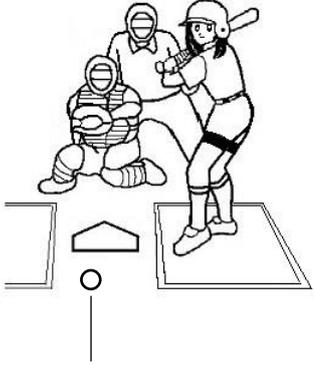
フライから見ている



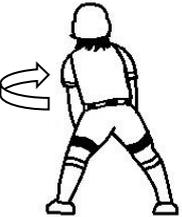
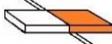
打つか打たないかを見る

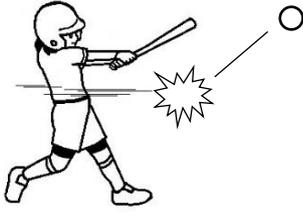
バッターの近くにボールが行ったとき



かならず必ずボールと野手を見る

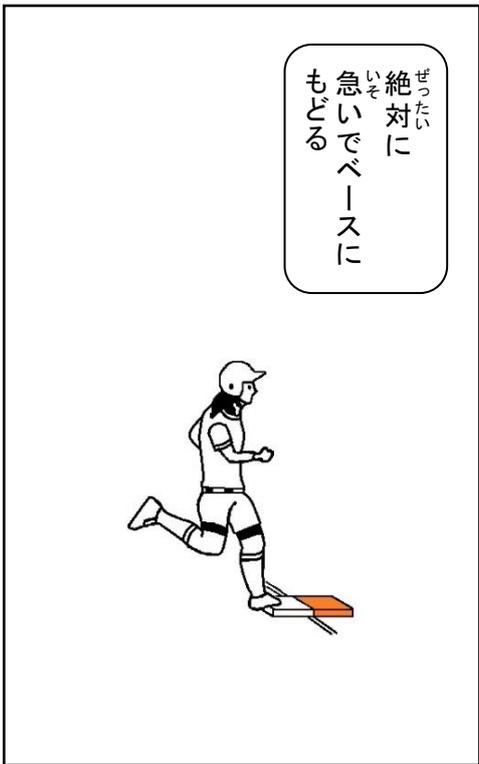
フライのときは



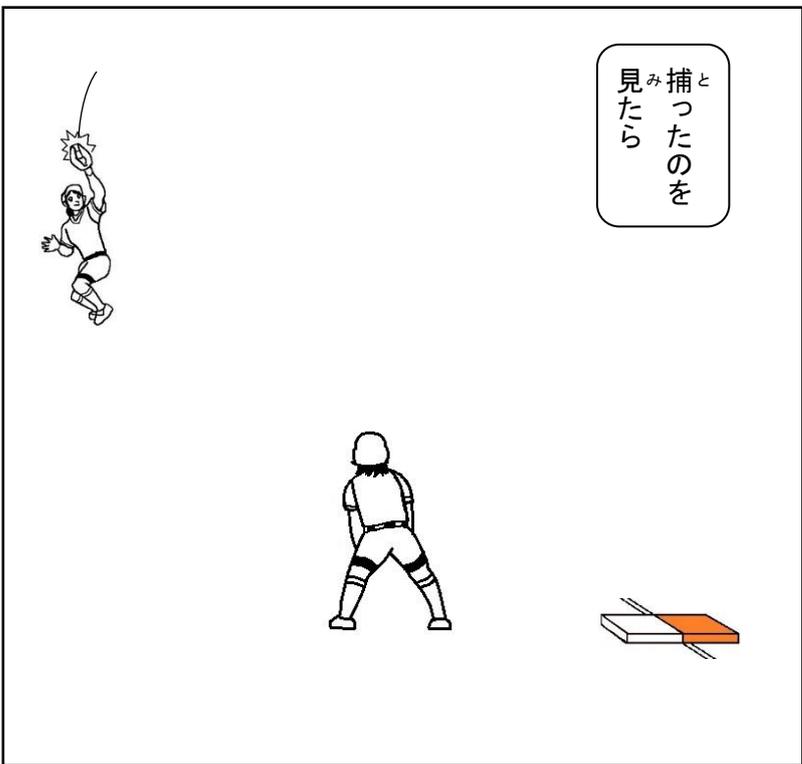


ランナーは  
リードをしてから  
様子を見る

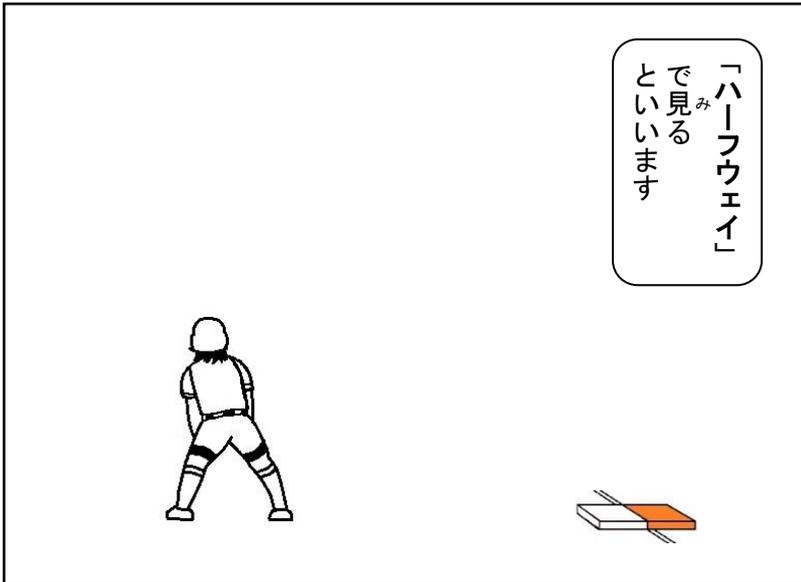
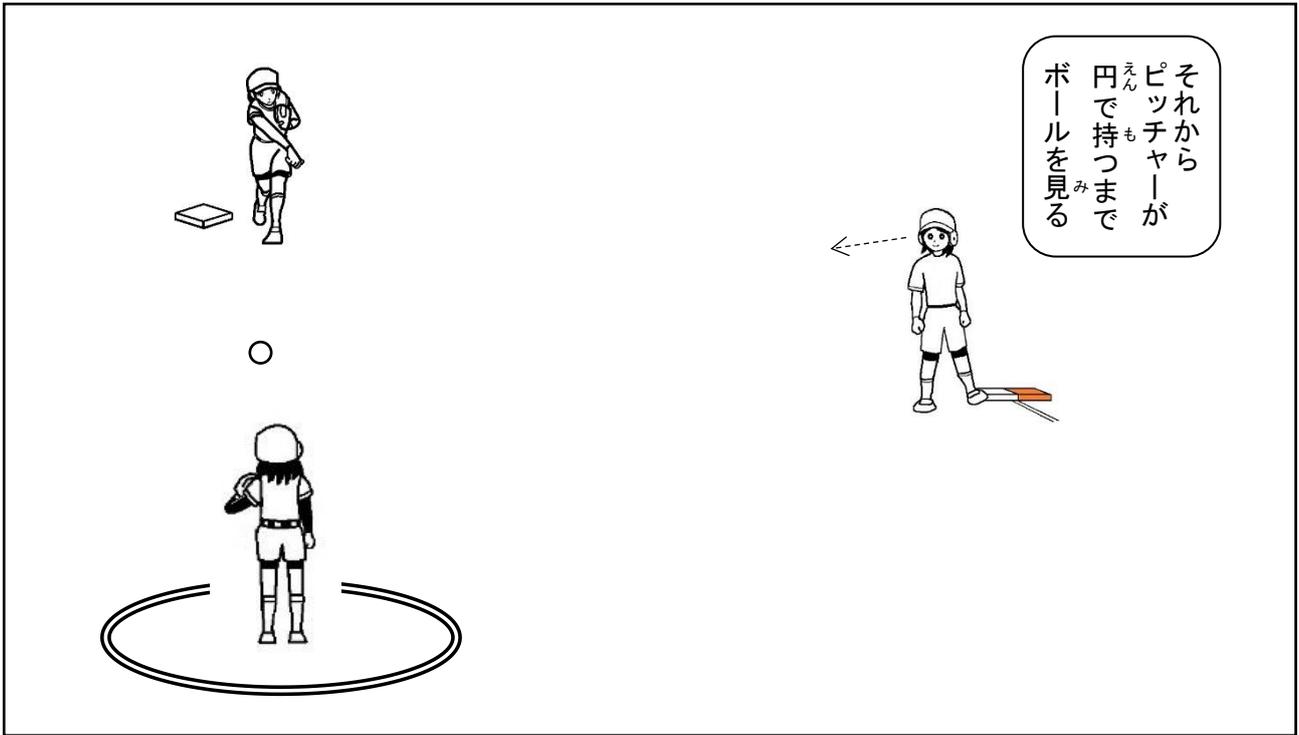
バッターは絶対に  
1塁へ走る

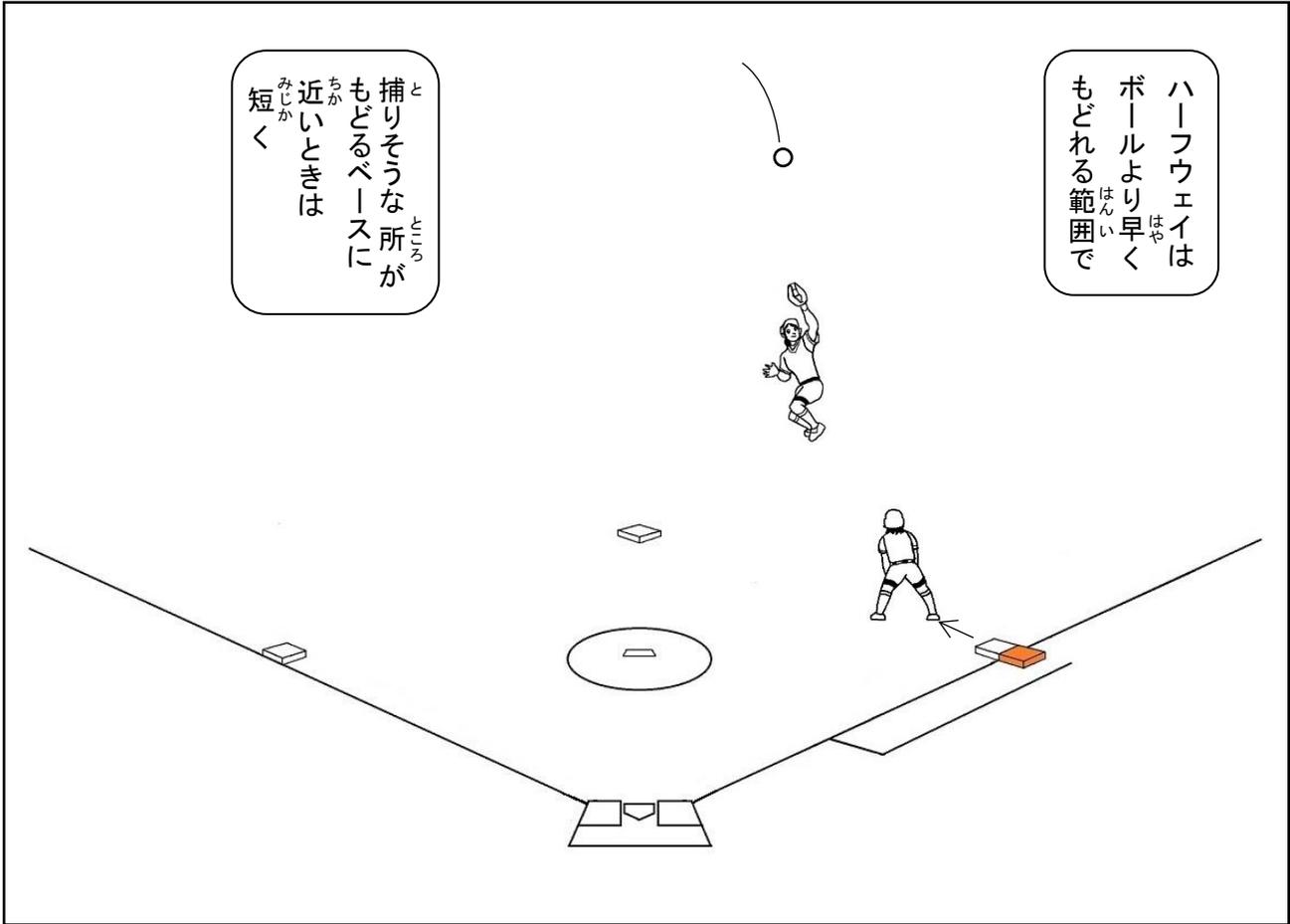


絶対に  
急いでベースに  
もどる



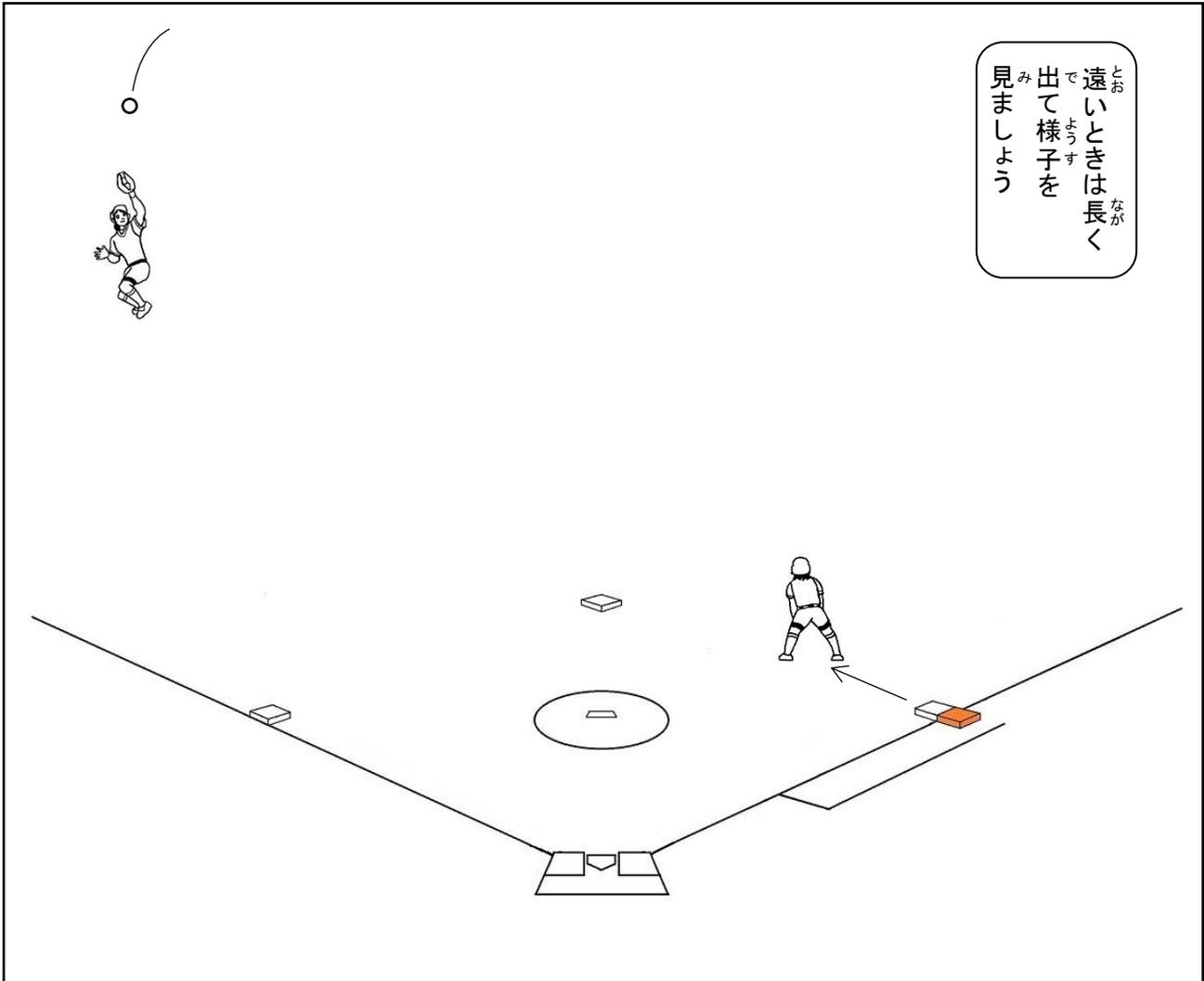
と捕ったのを  
見たら





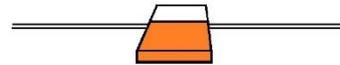
と  
捕りそうな所が  
もどるベースに  
近いときは  
短く  
みじか

ハーフウェイは  
ボールより早く  
もどれる範囲で  
はんい



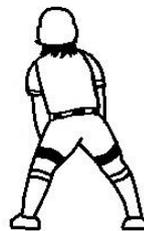
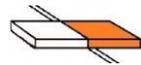
と  
遠いときは長く  
で様子を出して  
見ましよう  
なが

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

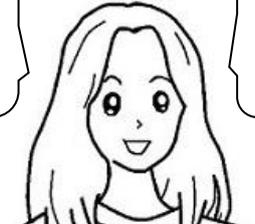
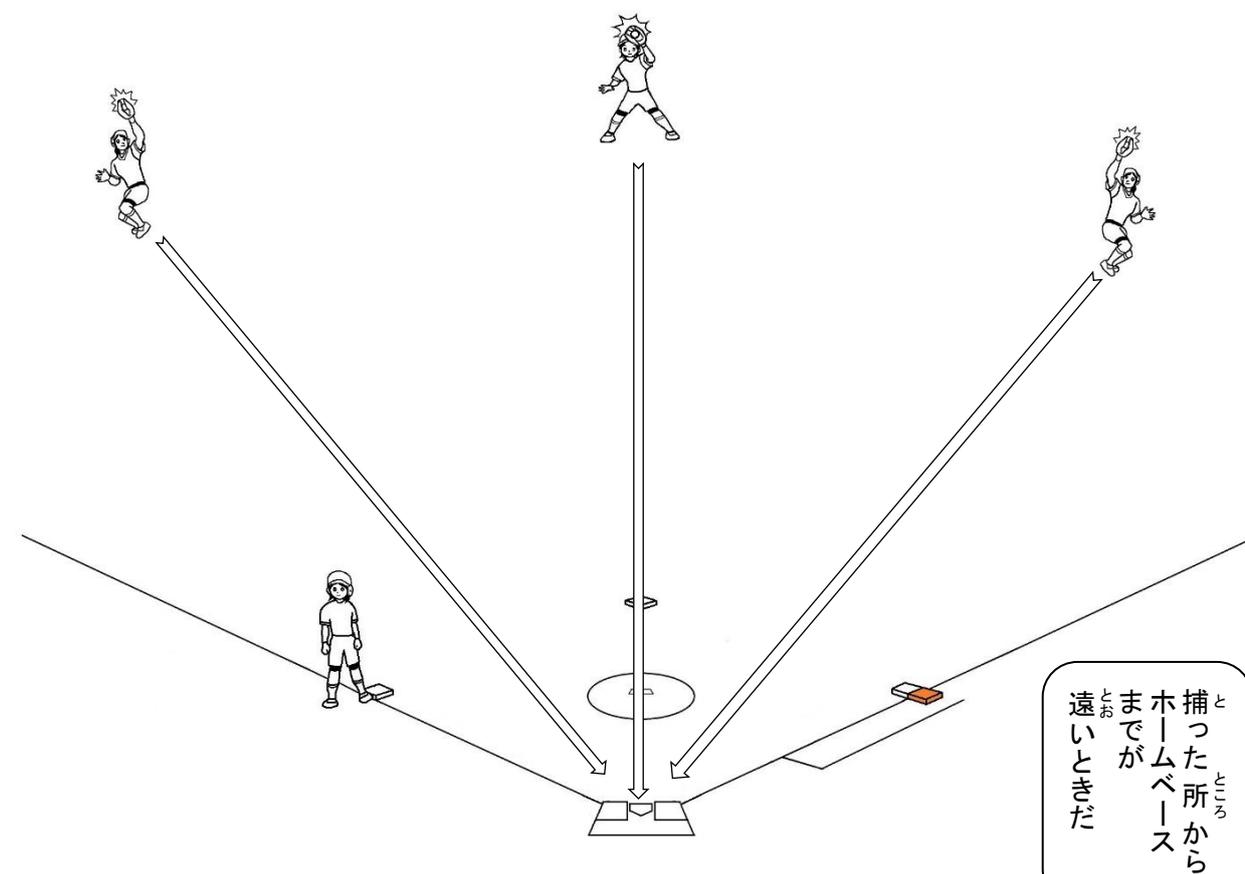


試合でよくある  
タッチアップを  
見てみよう

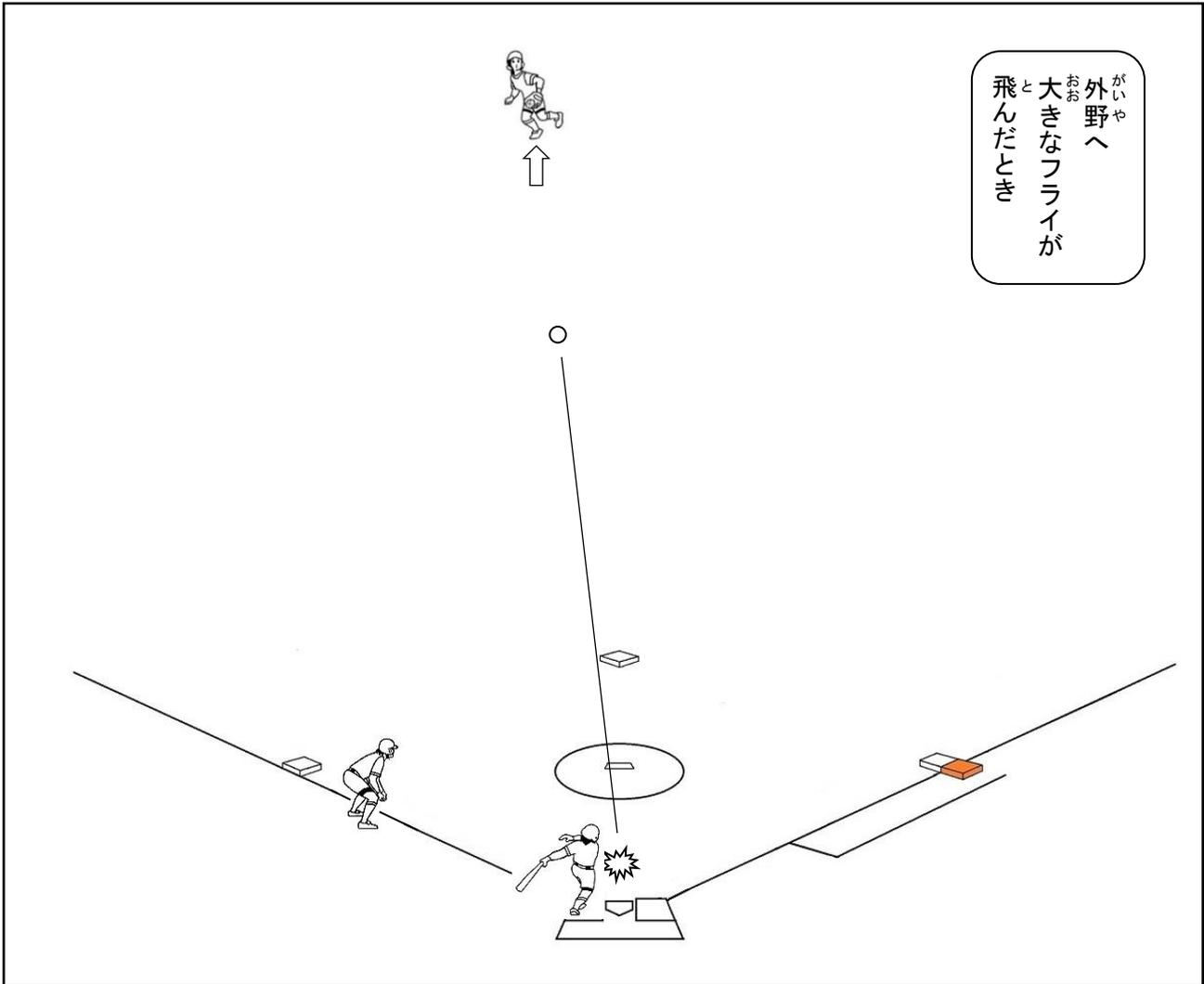


よくあるのが  
3塁ランナーで

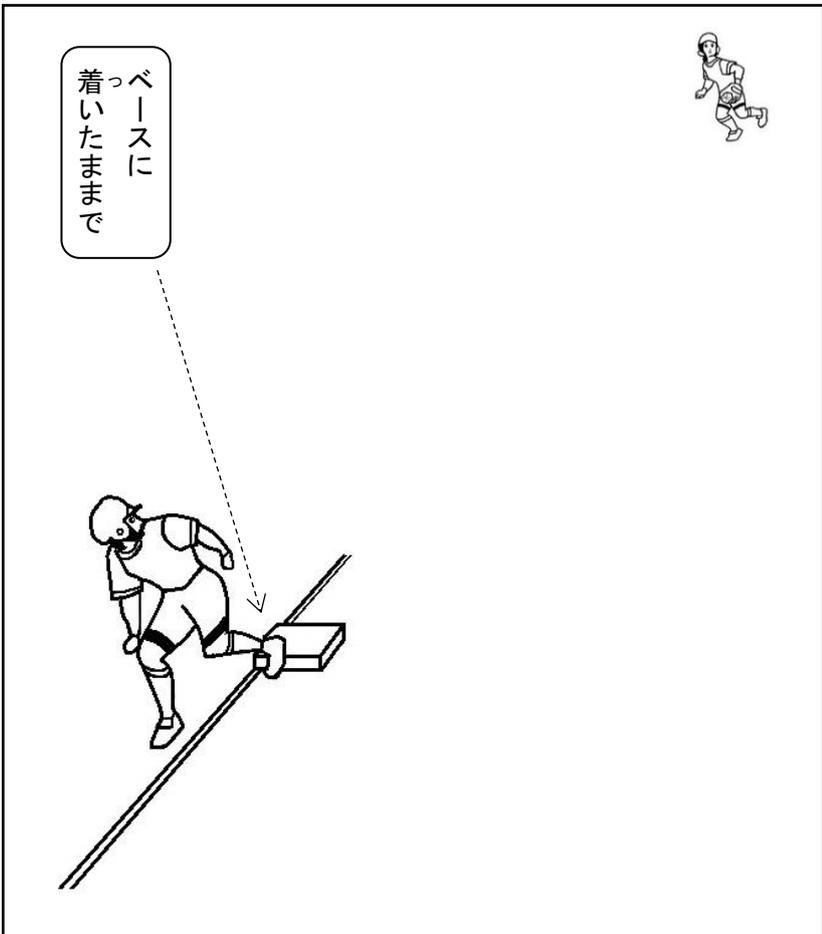
大きな  
外野フライの  
ときです

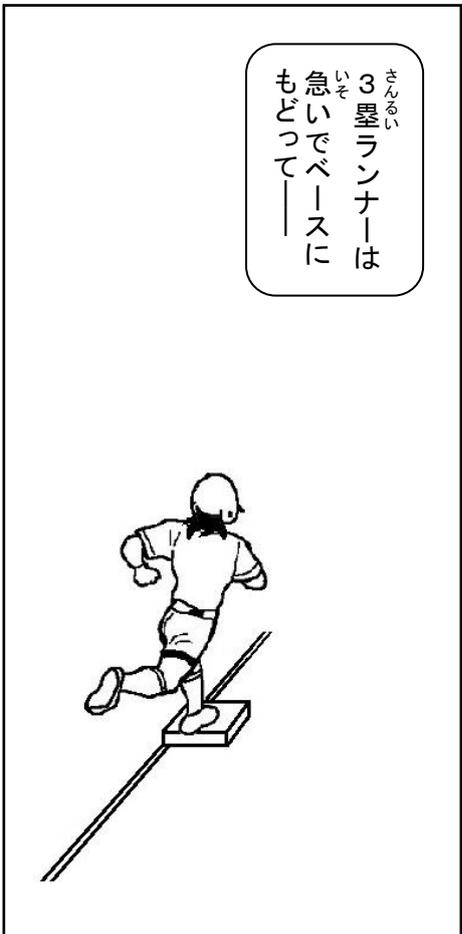
捕った所から  
ホームベース  
までが  
遠いときだ



がいや  
外野へ  
おお  
大きなフライが  
と  
飛んだとき

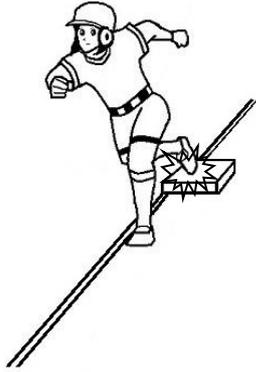


ベースに  
着いたままで



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

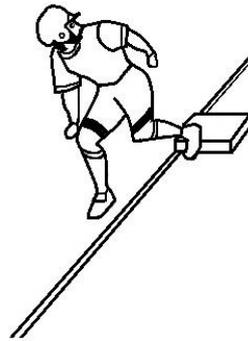


正<sup>せい</sup>確<sup>かく</sup>には  
ボールが野<sup>や</sup>手<sup>て</sup>に  
ふれたとき

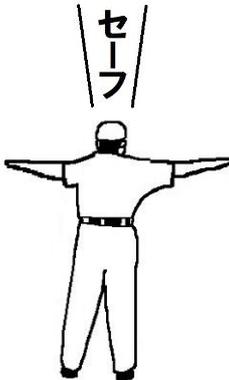
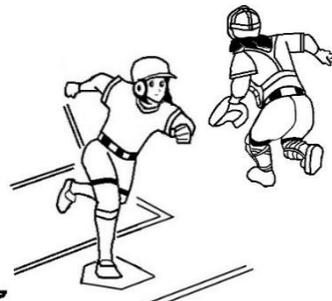


捕<sup>と</sup>ったのを

見<sup>み</sup>て



セーフになる  
ときがある



セーフ

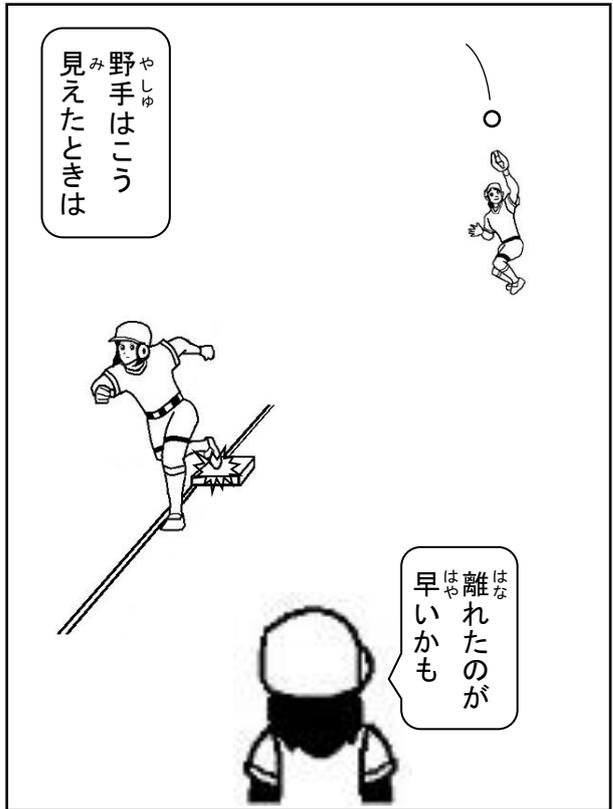
3塁ランナーは  
大きな外野フライ  
のときに

タッチアップが  
できるよう  
になりまじよう





ボールを持って  
もと元  
にいたベースを  
ふんでみよう

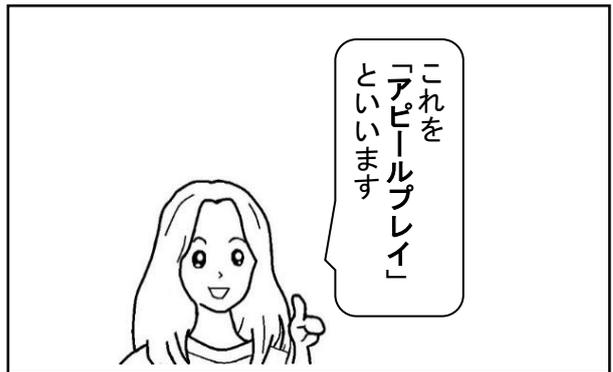


野手はこう  
み見  
えたときは

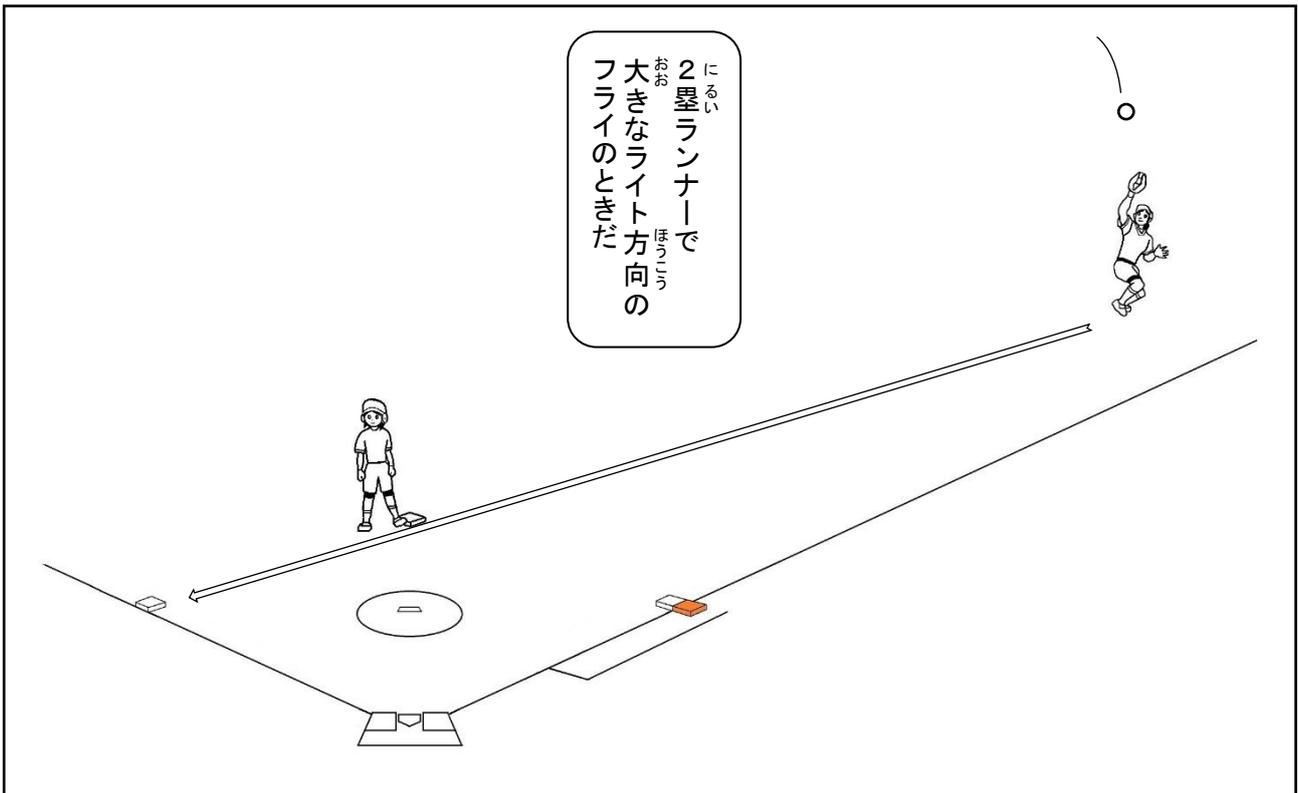
離れたのが  
はや早い  
いかも



もうひとつ  
タッチアップを  
おし  
教えておこう



これを  
「アピールプレイ」  
といいます



2塁ランナーで  
におお  
大きなライト方向の  
フライのときだ  
ほうほう



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

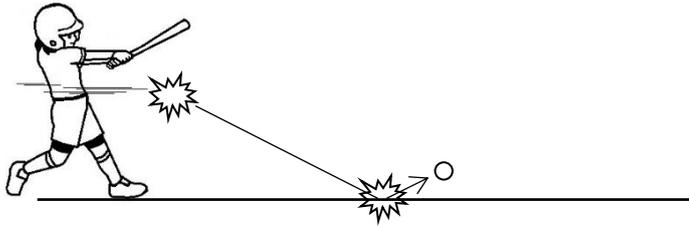
特に  
ノーアウトのとき



前編に  
ありました

はい！

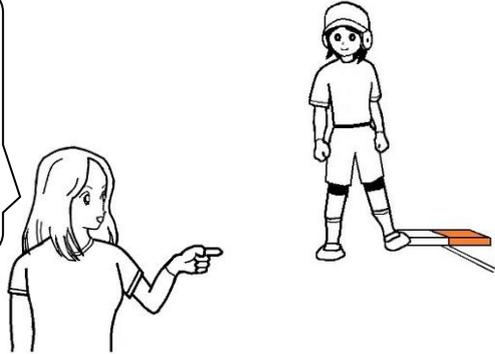
だきゅう じめん つ そうるい  
打球が地面に着いた（ゴロ）ときの走塁



つぎ  
は  
じめん  
に  
ボールが  
着いた（ゴロ）  
ときを  
いくよ



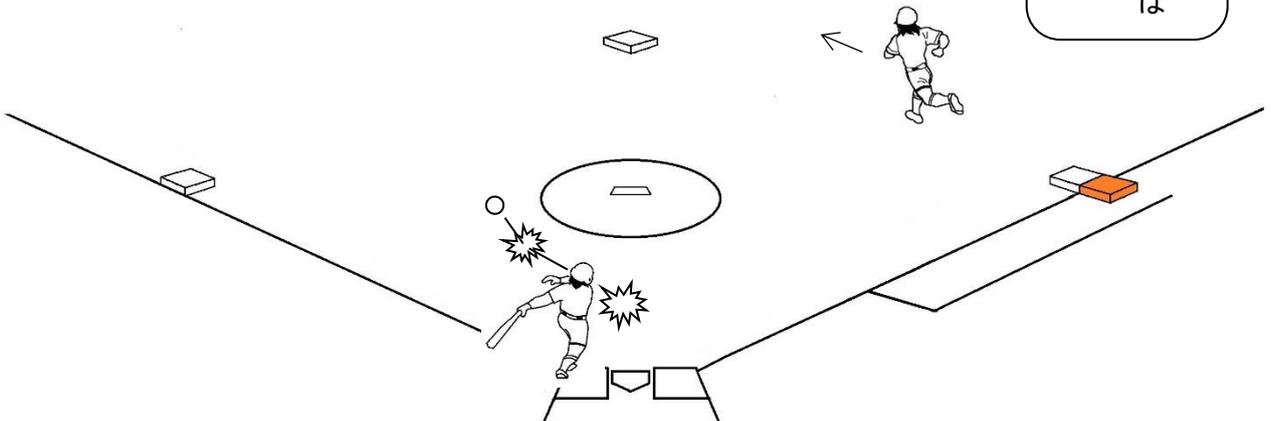
このときは  
しろ  
ベースに  
た  
立って  
いますね

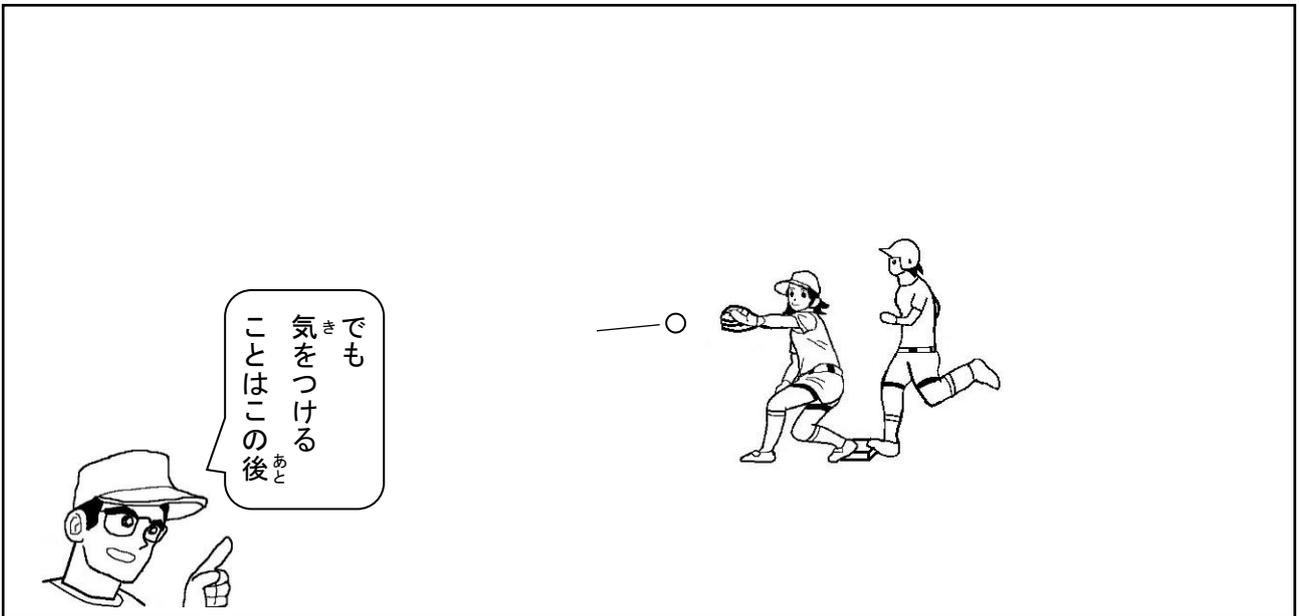
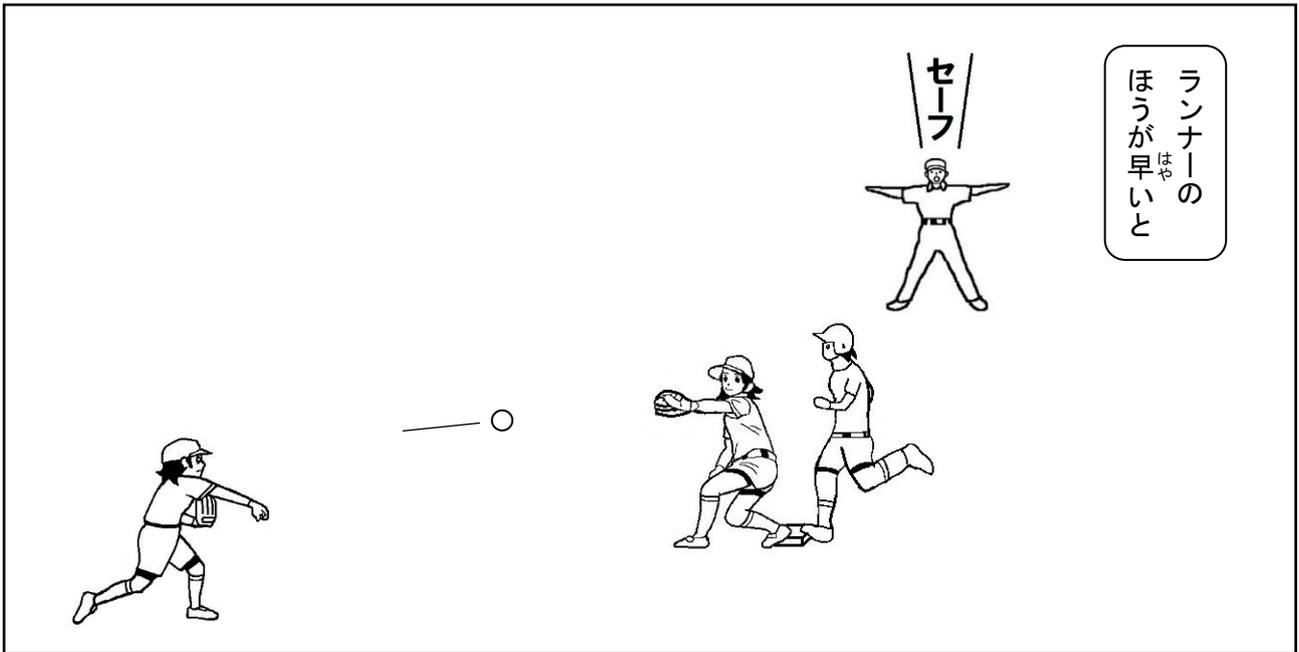


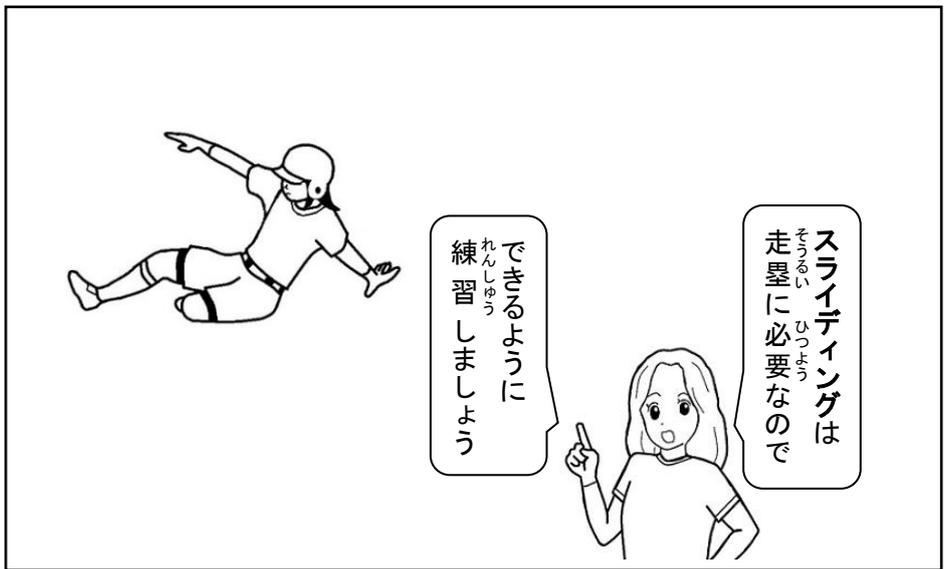
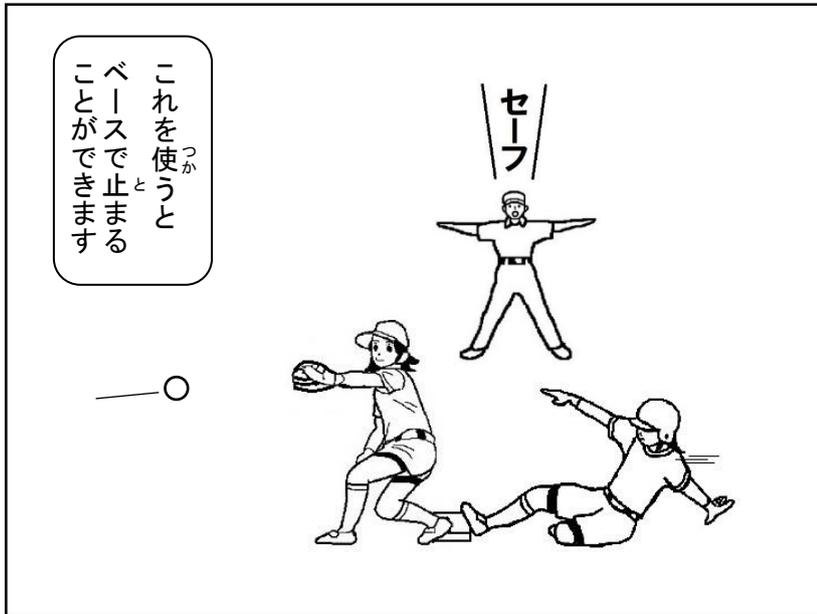
いち  
ばん  
ランナーの  
ときを  
み  
て  
み  
よう



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







しんるいぎむ  
進塁義務がなくなるとき

その例を  
いちばん  
1塁ランナーで  
見てください

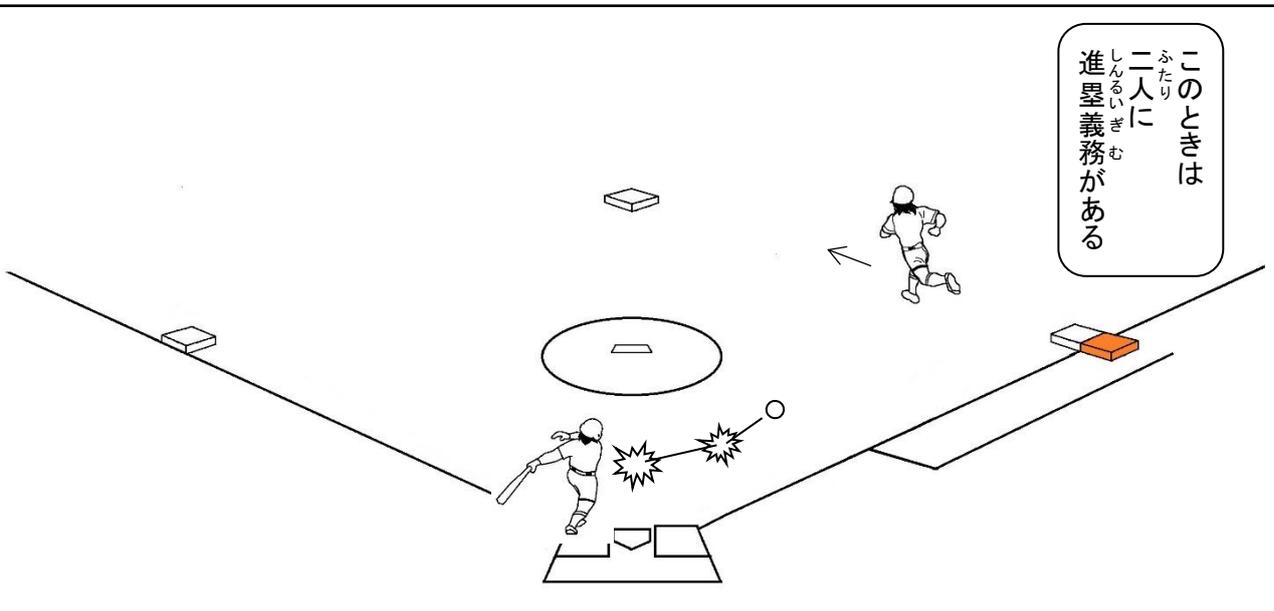


途中で  
自由なランナーに  
なることがある

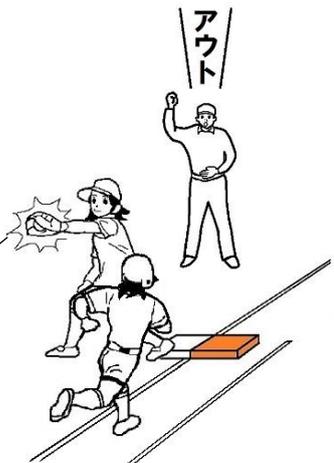


進塁義務がある  
ランナーが

このときは  
ふたり  
二人に  
進塁義務がある

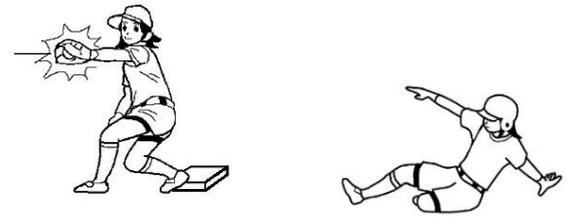


バッターランナーが  
先にアウトに  
なったときだ

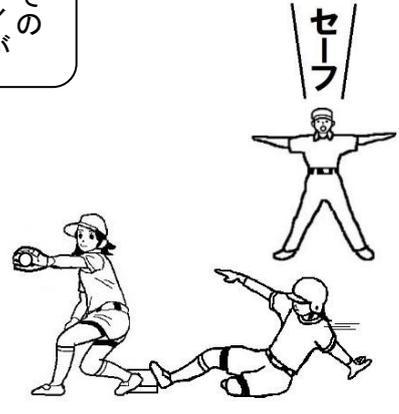


後ろの  
進塁義務がある  
ランナーが  
アウトになると

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  
なってしまう



次のベースでの  
フォースプレイが  
なくなります



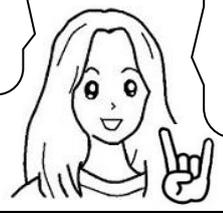
そのときは  
タッチが必要に  
なります

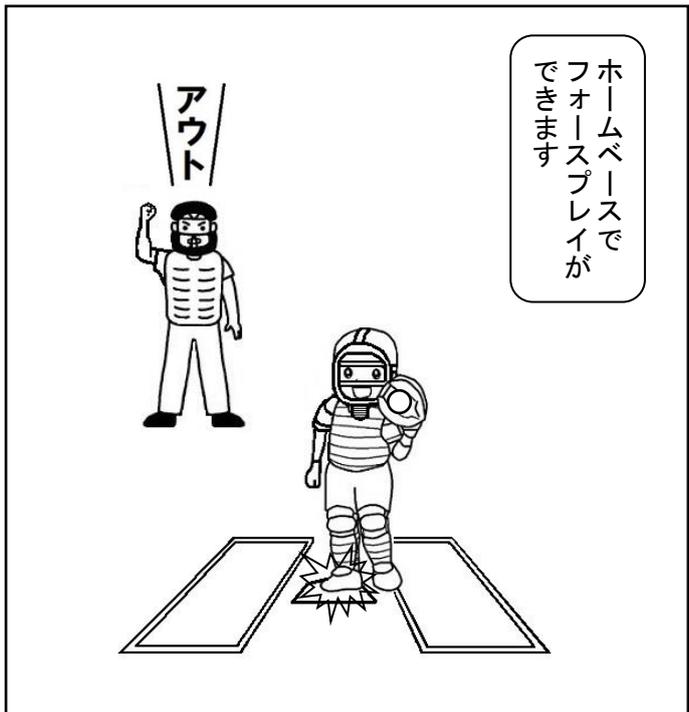
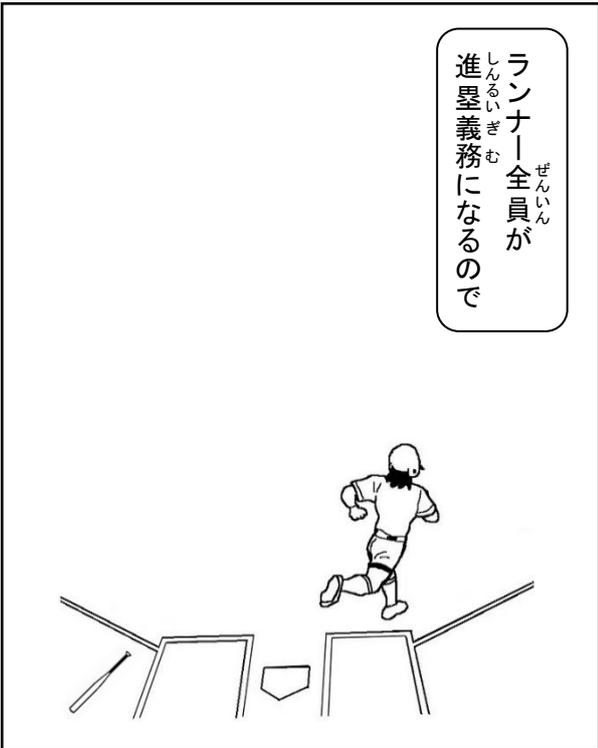
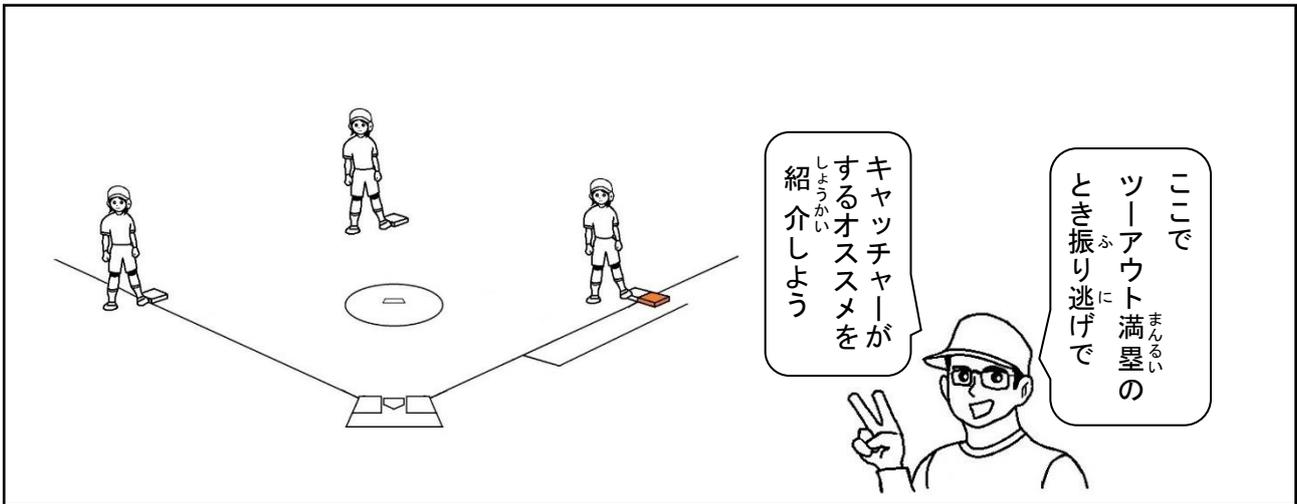
野手やしゅのときは  
覚えて  
おきましょう



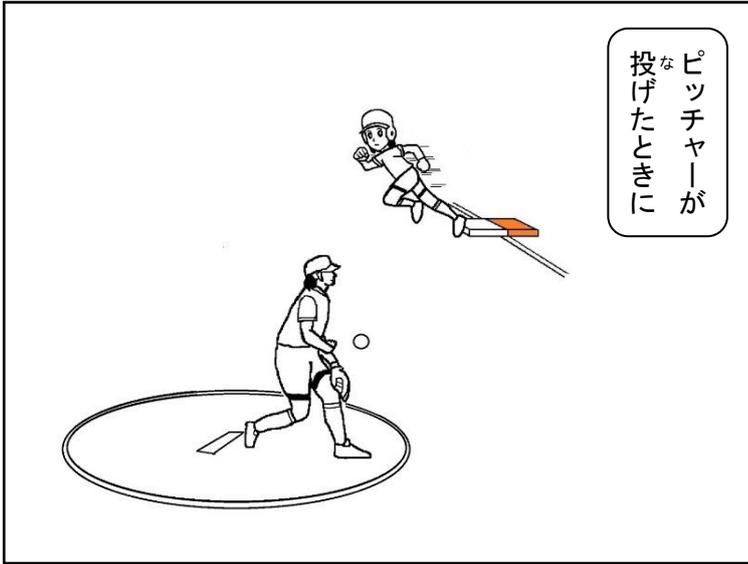
でも  
そのときの状じょう況きやうや  
ツアアウトの  
ときには

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<sup>ほか</sup>

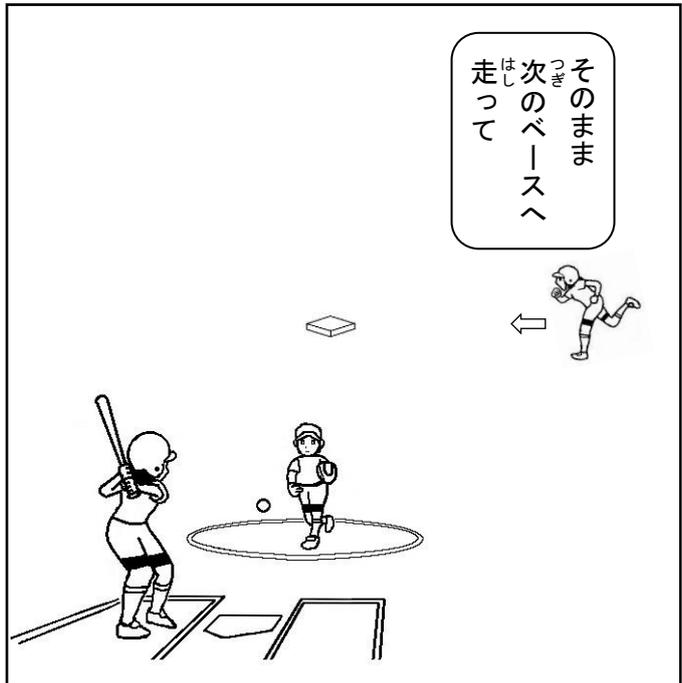
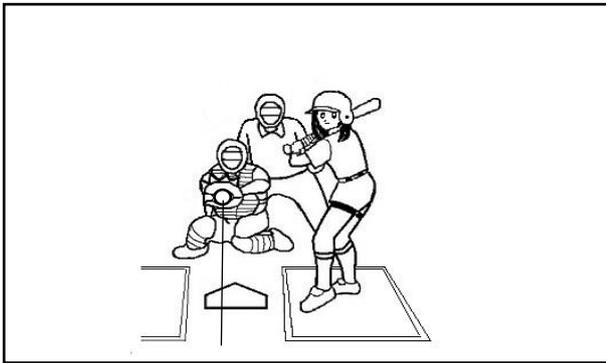


ピッチャーが  
投げたときに

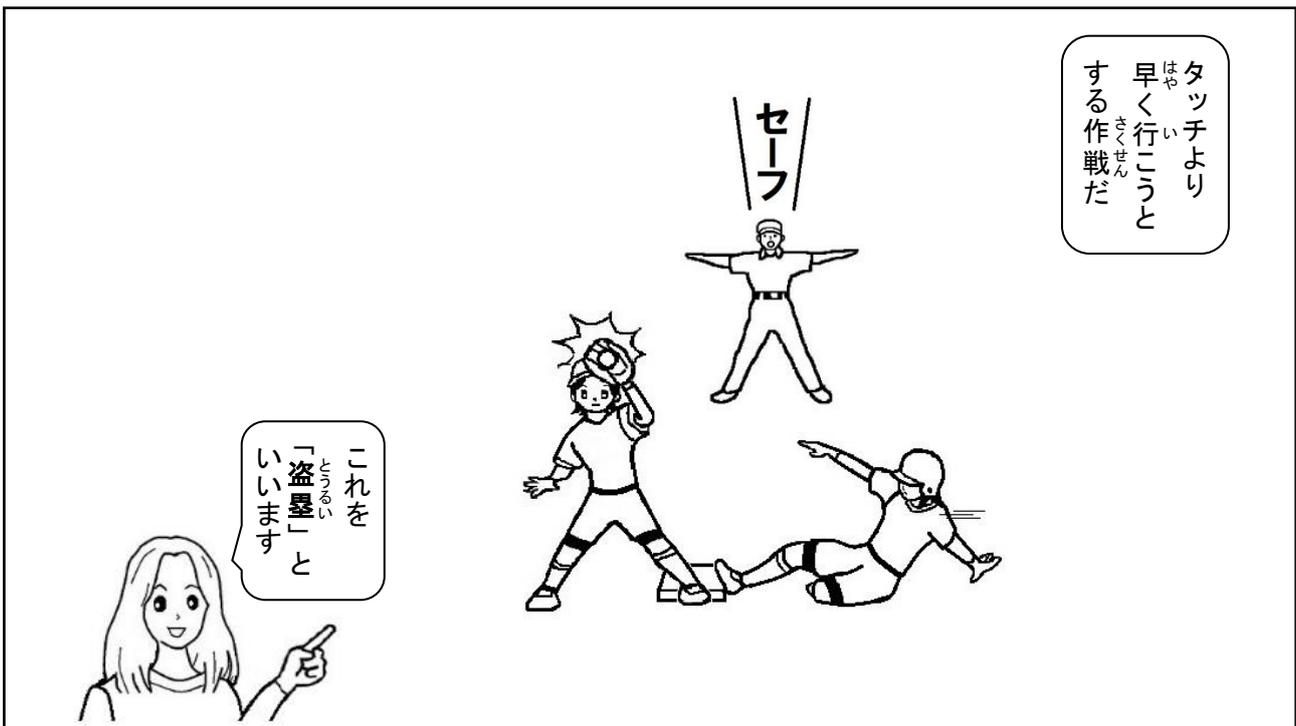
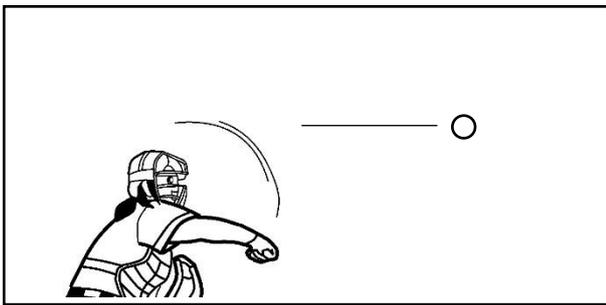


ランナーの  
ルールを守って

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！

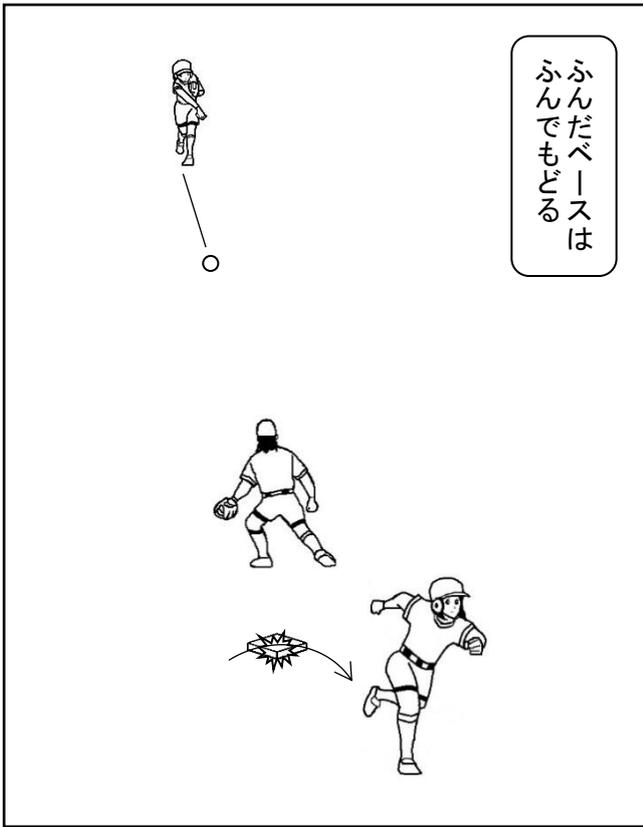
ランナーが出ると  
キャッチャーと  
野手は

いつも盗塁を  
かんが  
えておくのね

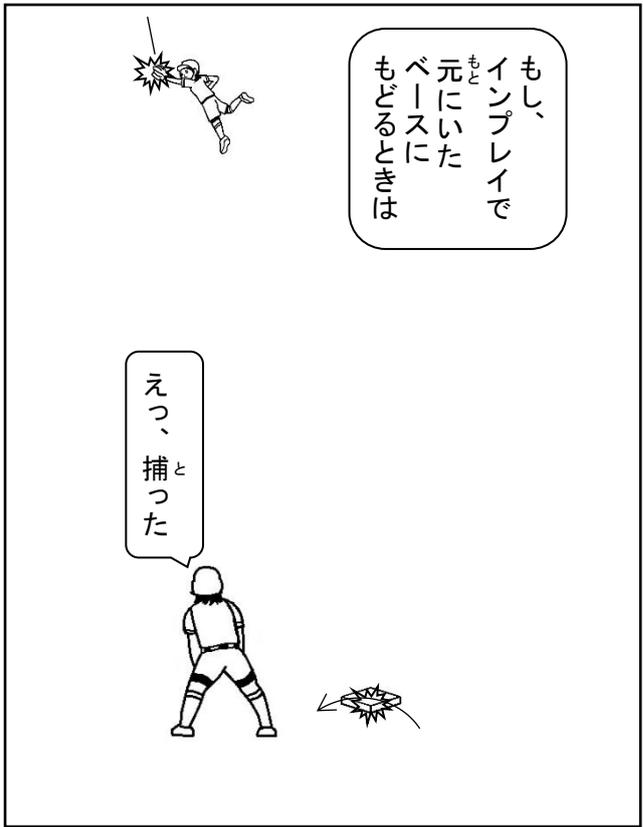
それでは  
あと少しなので  
このまま  
続きをいこうよ

ベースをふんで  
走る

ランナーは  
矢印の順番、  
左回りに

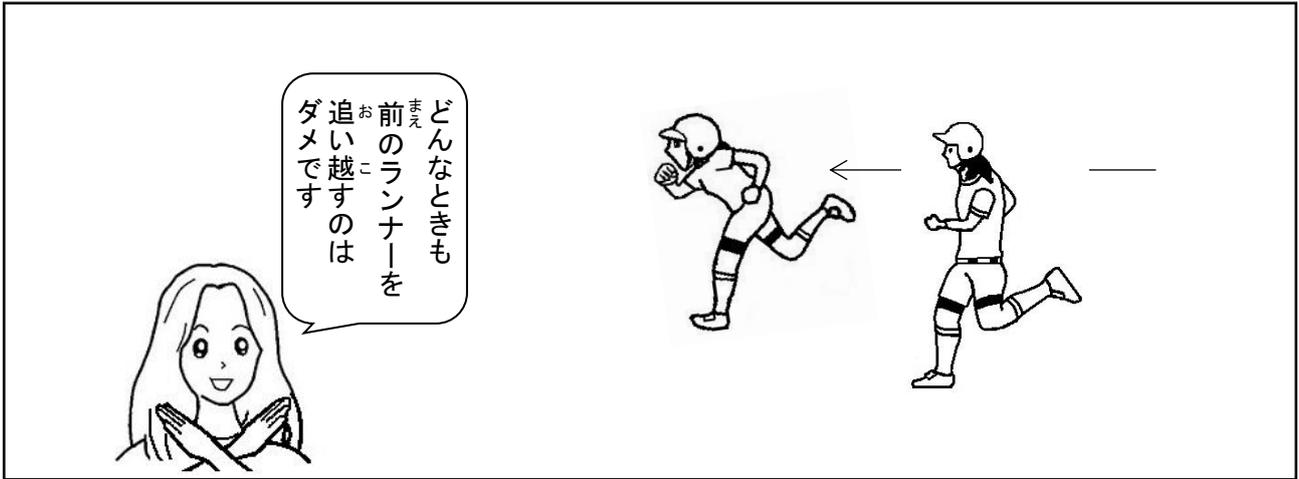


ふんだベースは  
ぶんでもどる



もし、  
インプレイで  
元もとにいた  
ベースに  
もどるときは

えっ、捕とった



どんなときも  
前のランナーを  
おこし  
追い越すのは  
ダメです

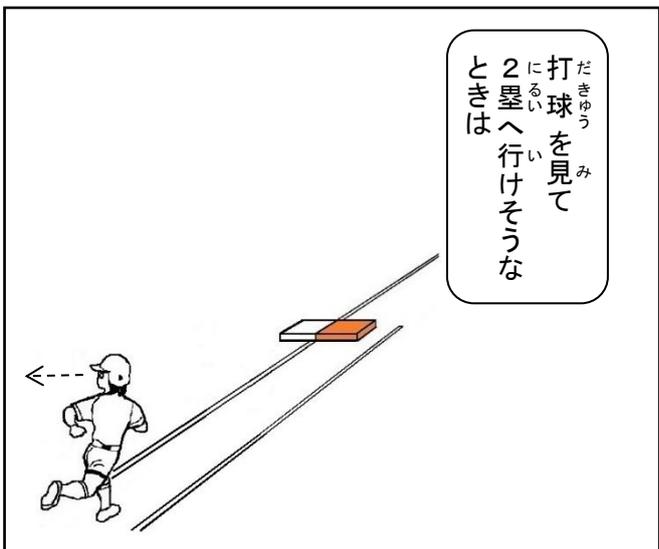
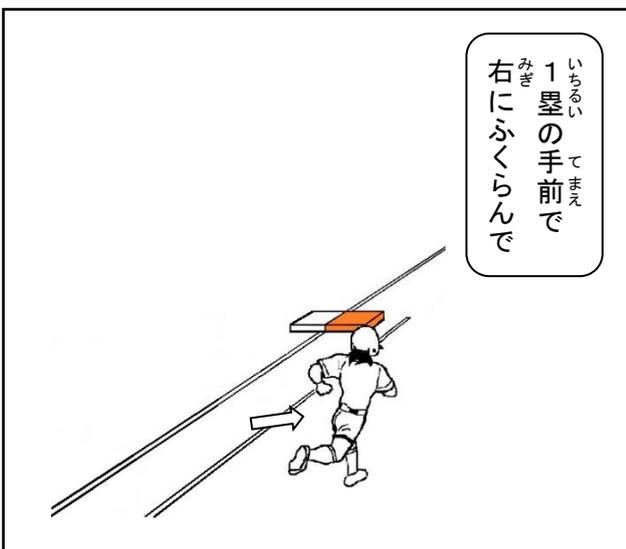
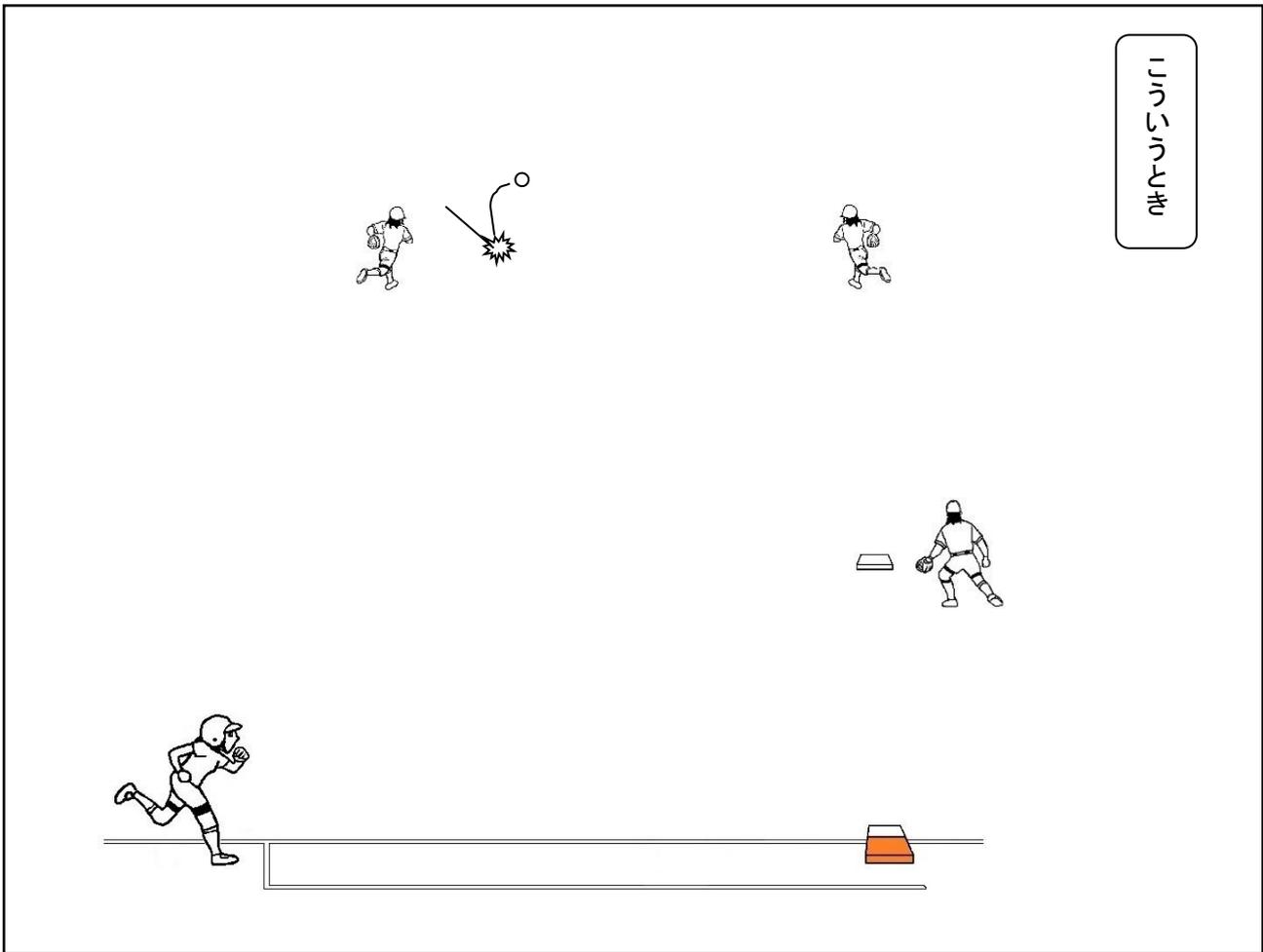


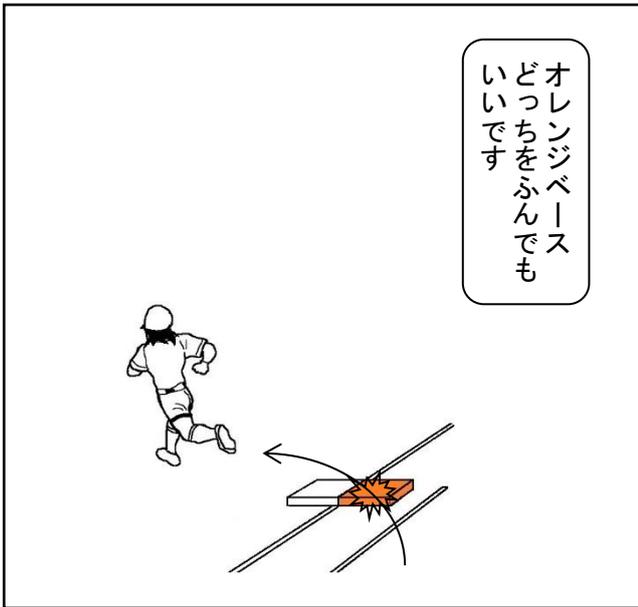
こういうときは  
野手の後ろを  
走ろう



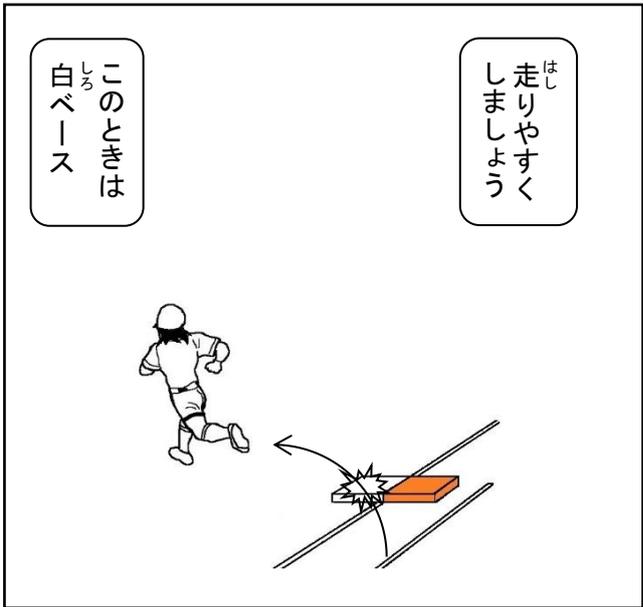
野手のじゃまを  
すると  
アウトになる

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



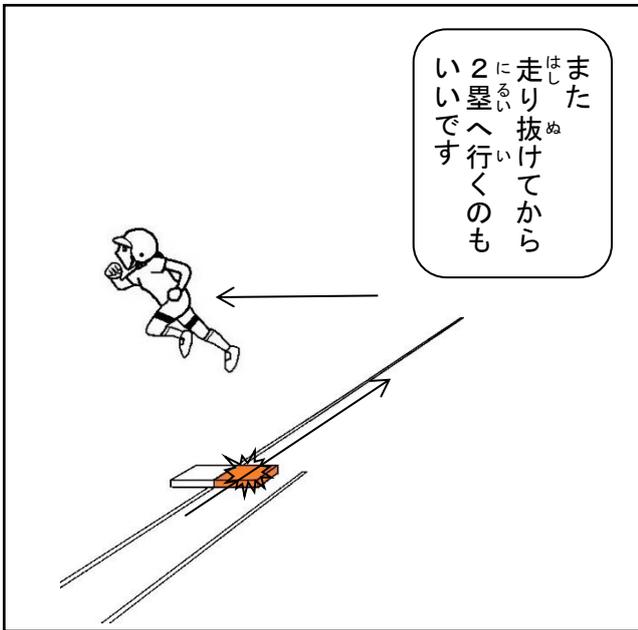


オレンジベース  
どっちをふんでも  
いいです

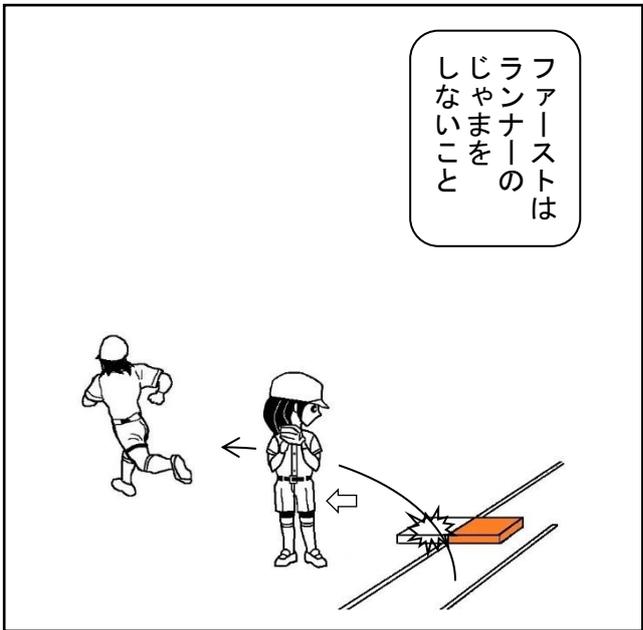


このときは  
白ベース

走りやすく  
しましょう



また  
走り抜けてから  
2塁へ行くのも  
いいです



ファーストは  
ランナーの  
じやまを  
しないこと

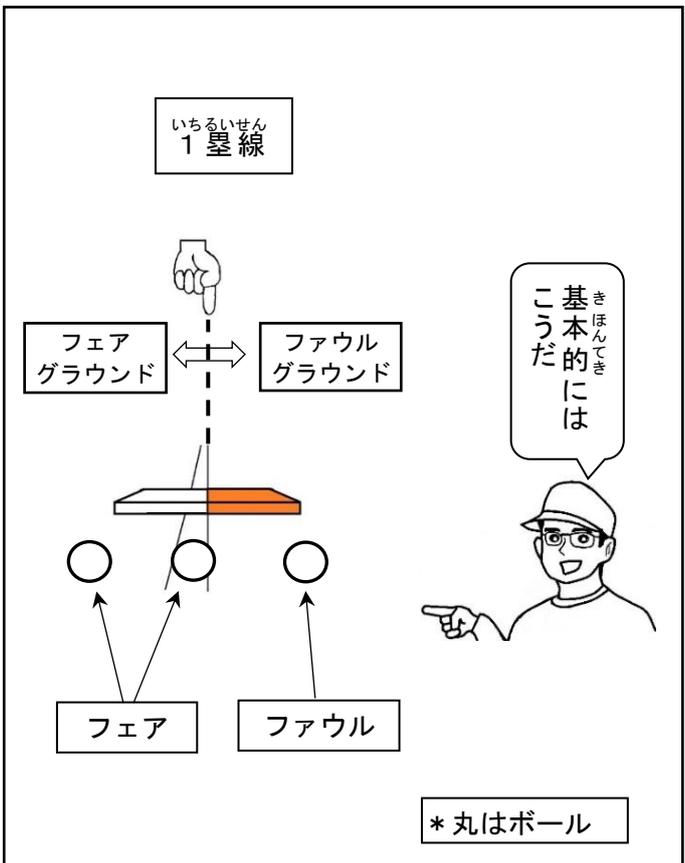
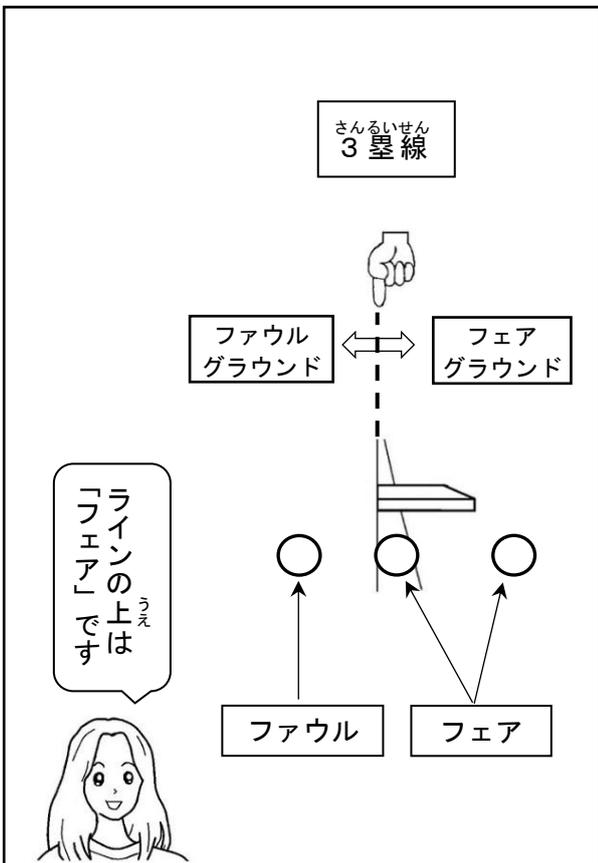
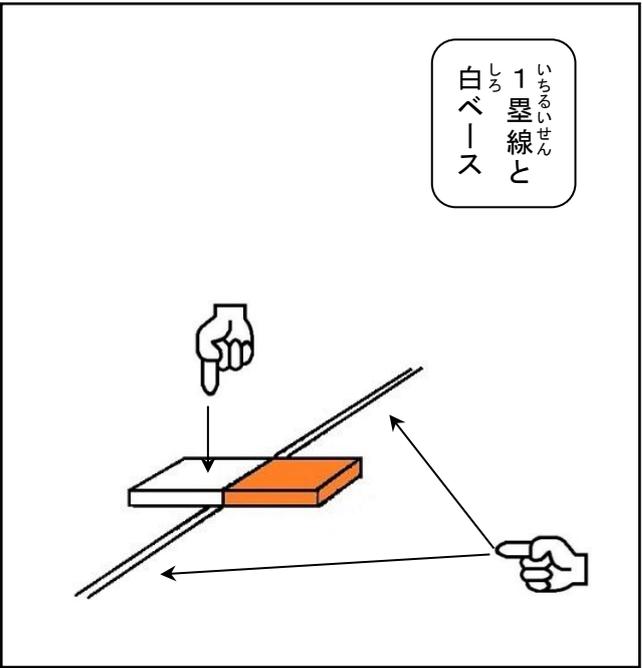
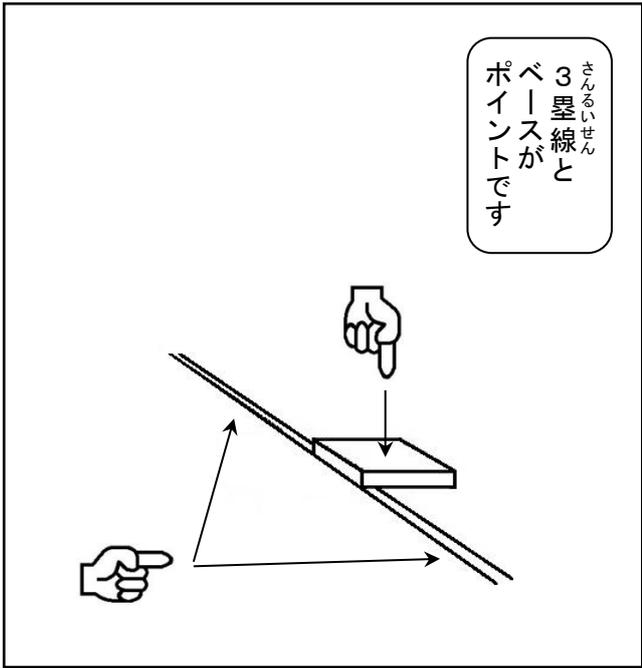


だきゅう  
打球に投げて  
あてるのは  
ダメです

野手は  
グローブや  
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

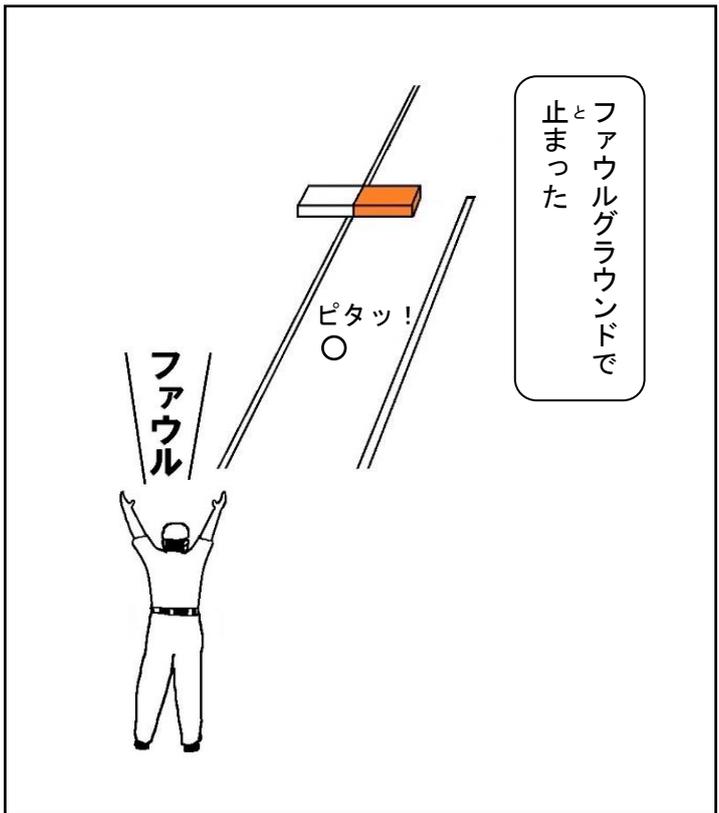
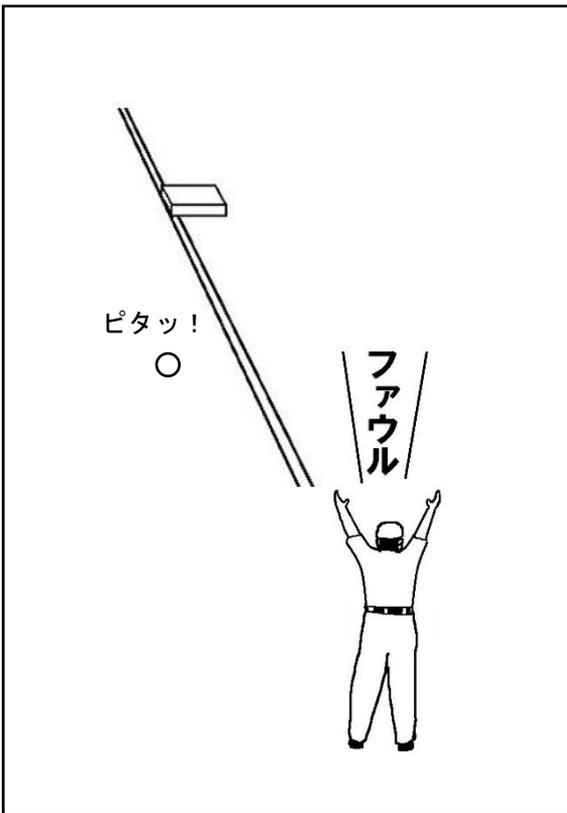
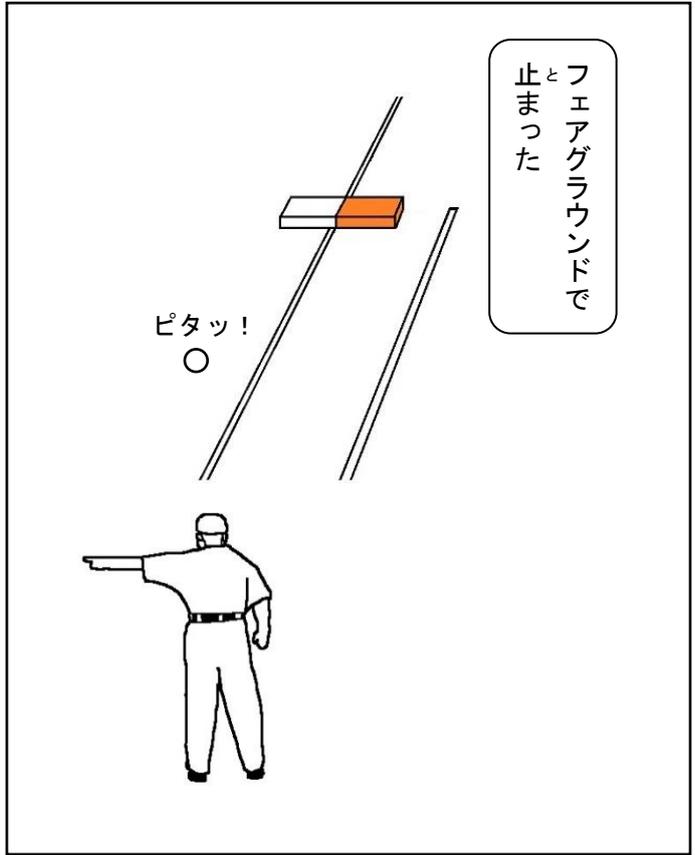
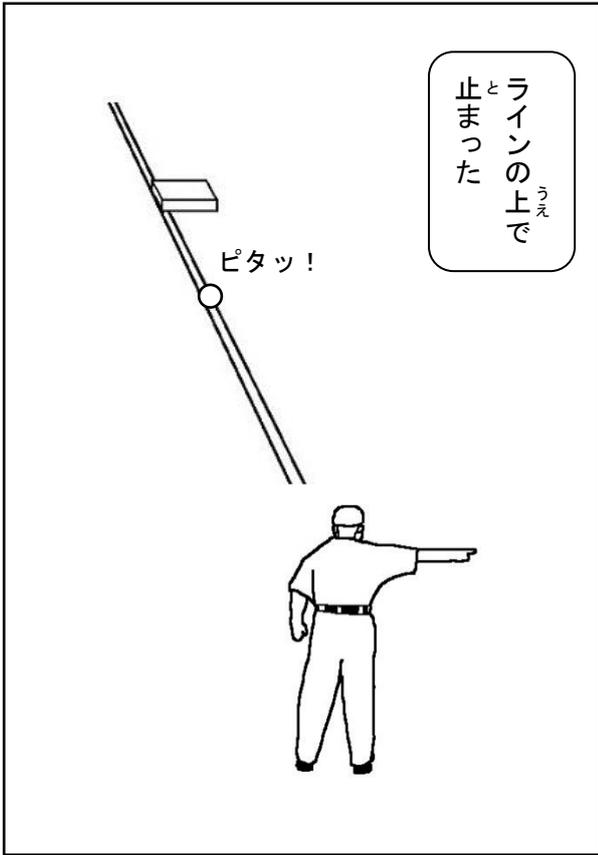
① ボールが止まったときに決まる

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



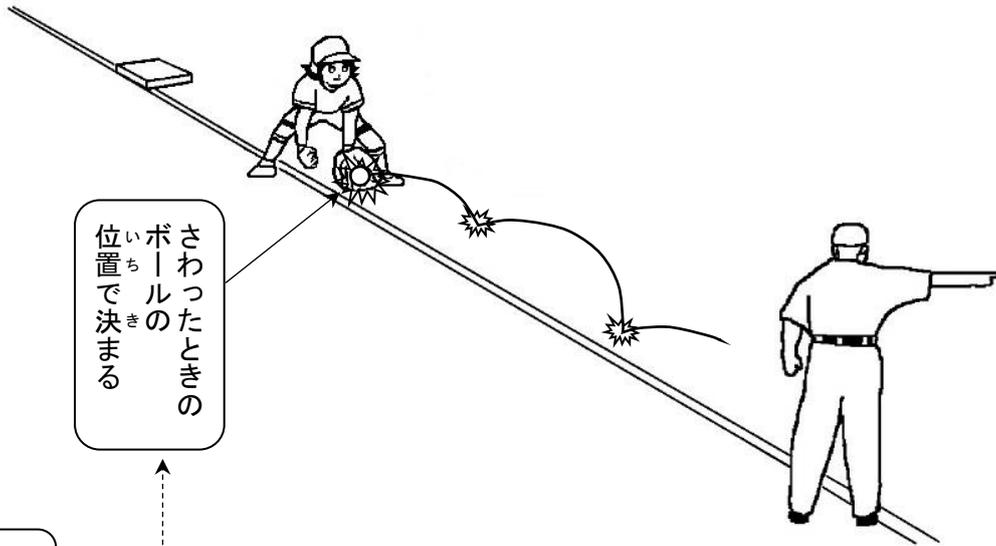
② ボールにさわったときに決まる  
(さわったボールの位置)



ちが  
違いを  
よく  
見  
みて  
ね



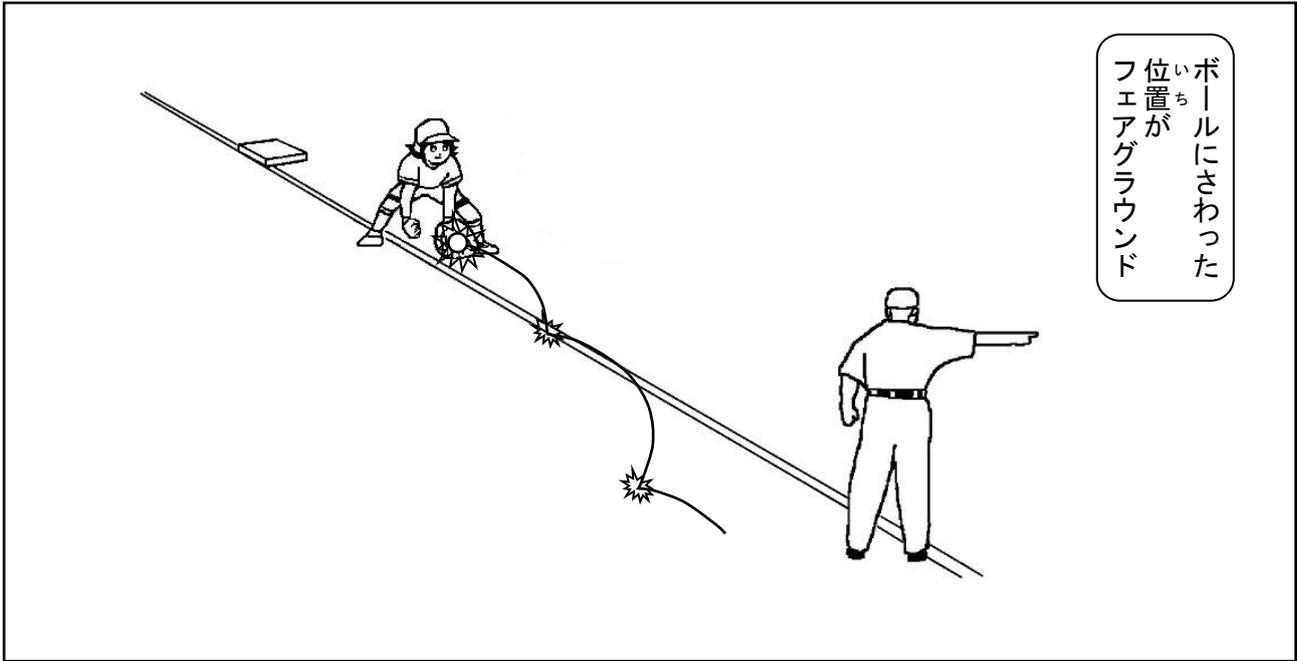
つぎ  
次はボールに  
さわったときに  
決まる  
ケースだ



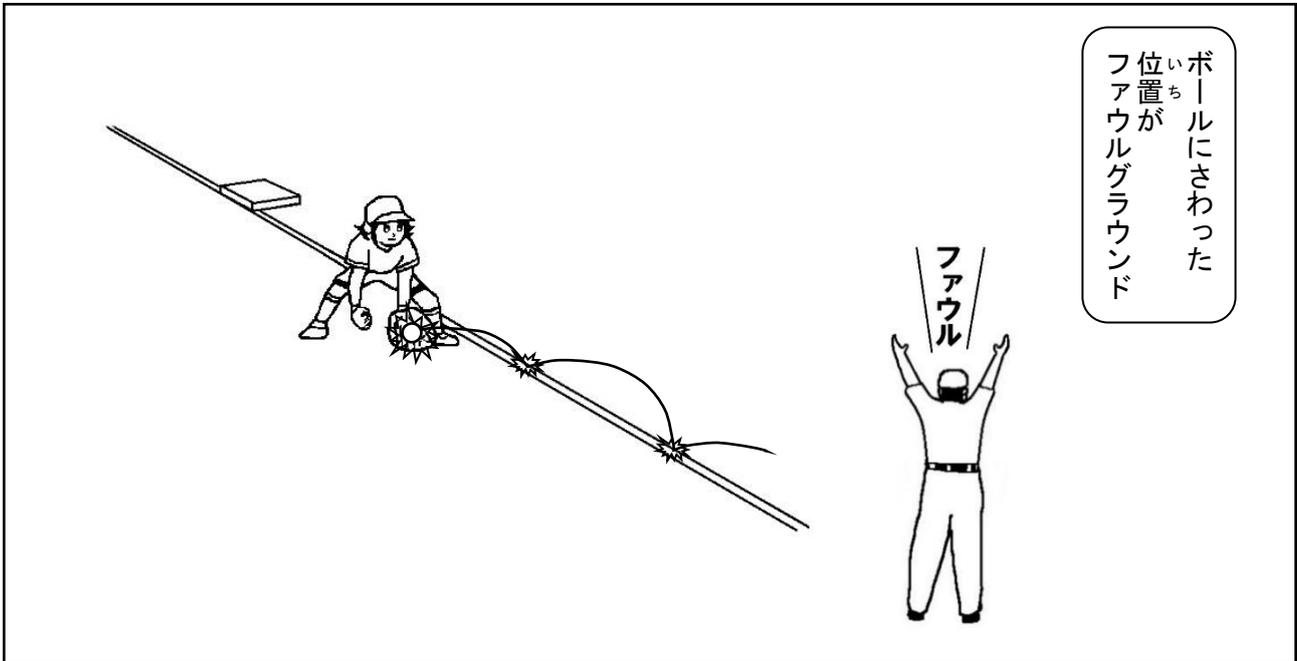
さわったときの  
ボールの  
位置で決まる



おほ  
これを  
覚えて  
いて  
ね

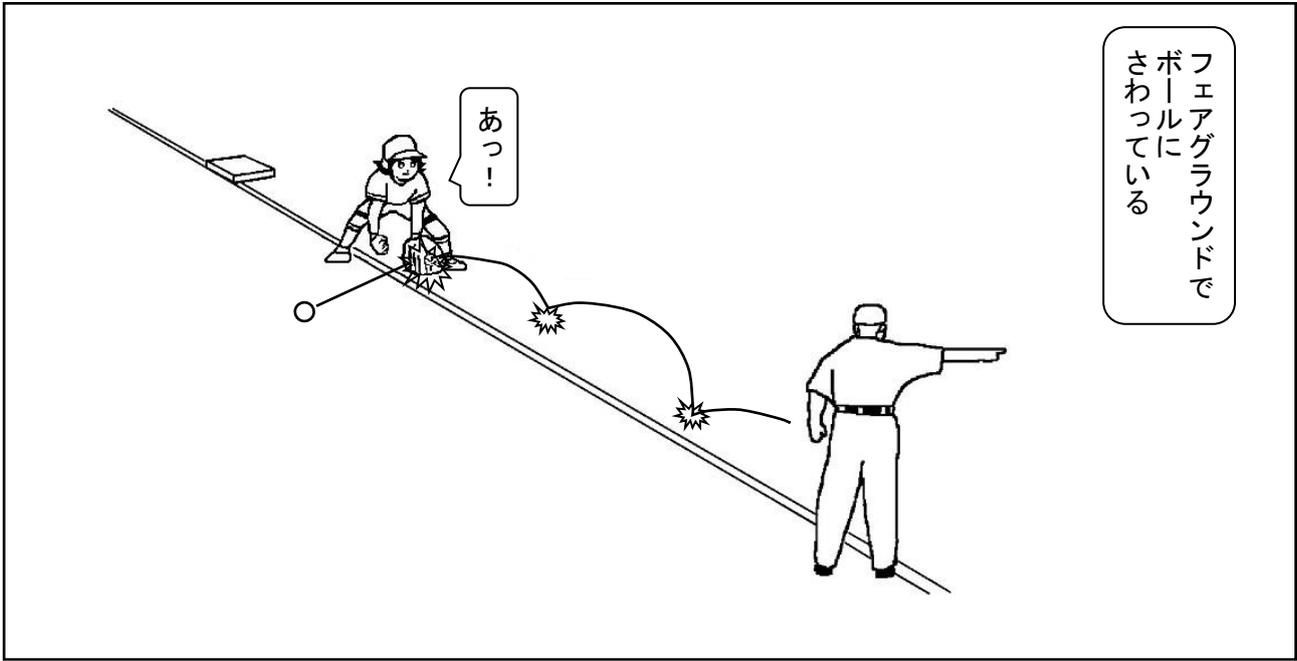


ボールにさわった  
位置が  
フェアグラウンド



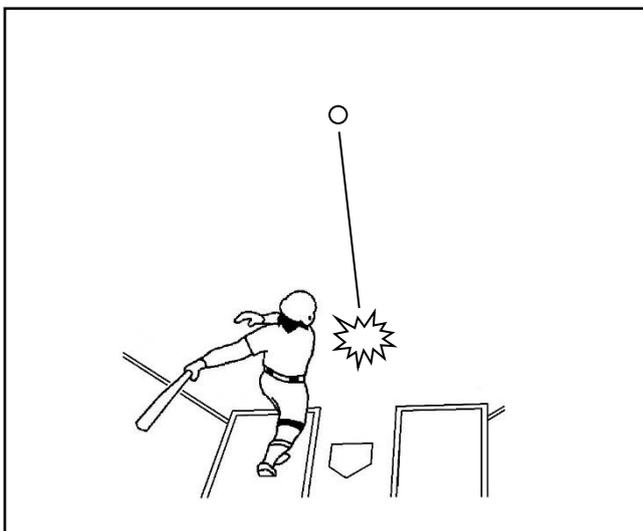
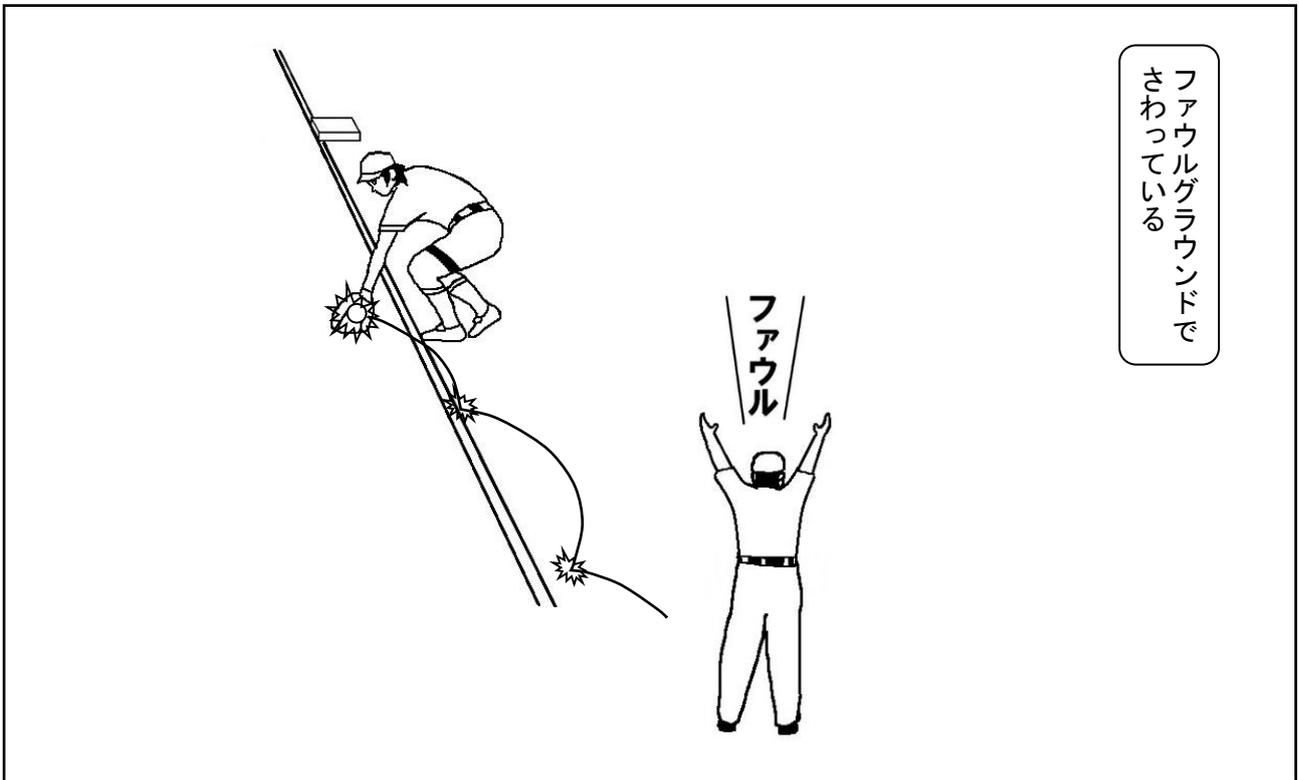
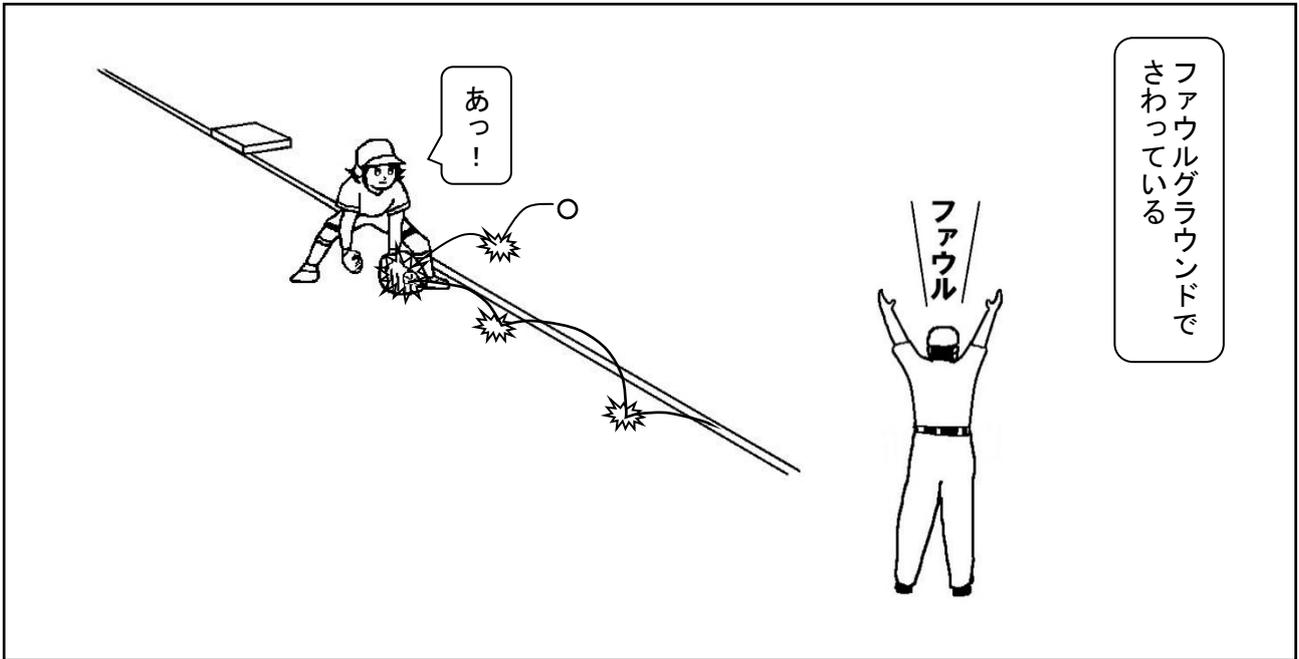
ボールにさわった  
位置が  
ファウルグラウンド

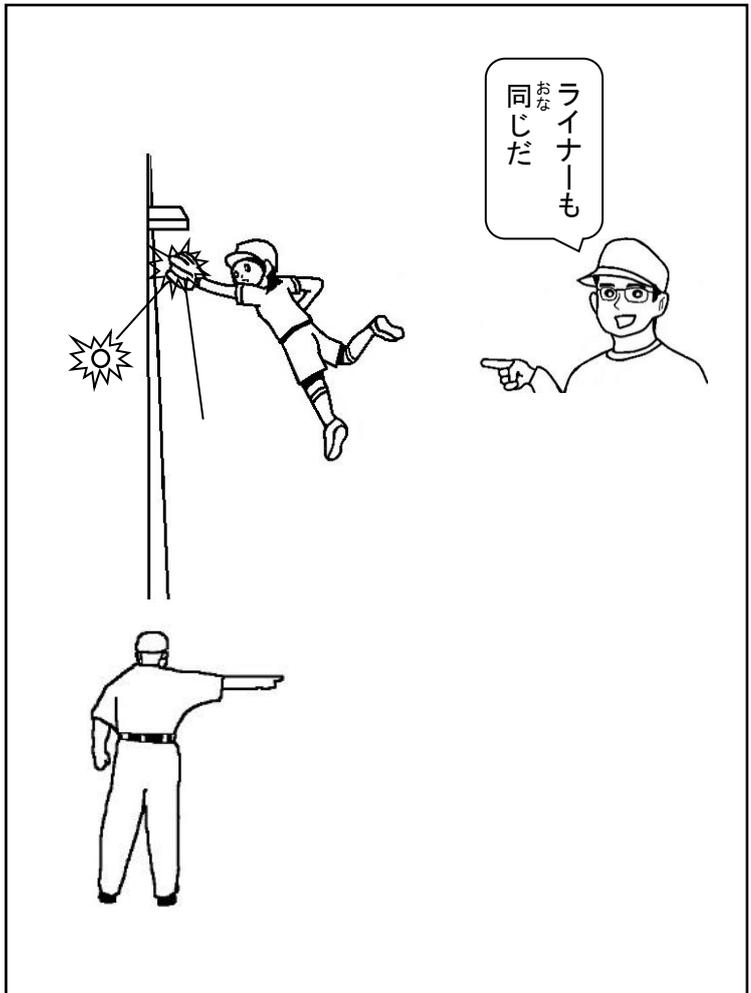
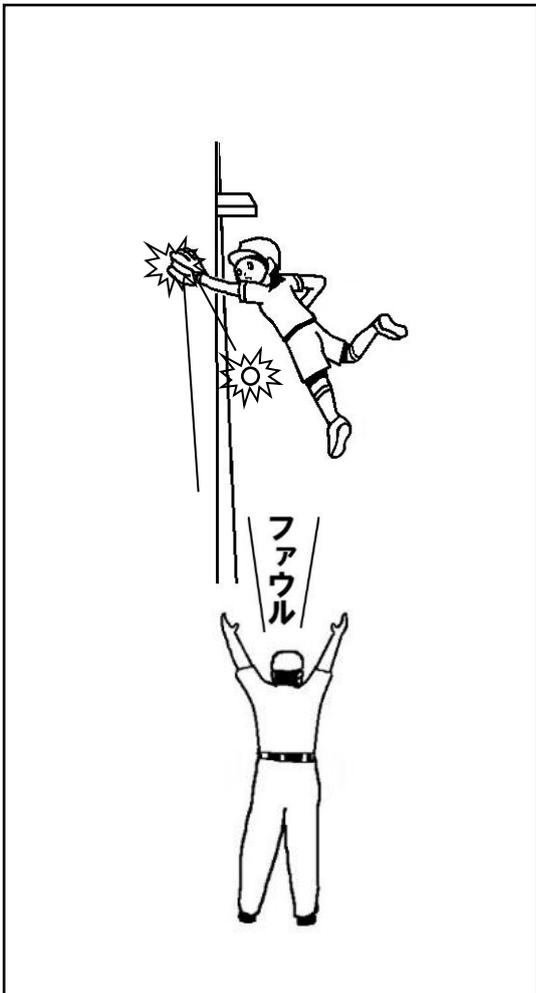
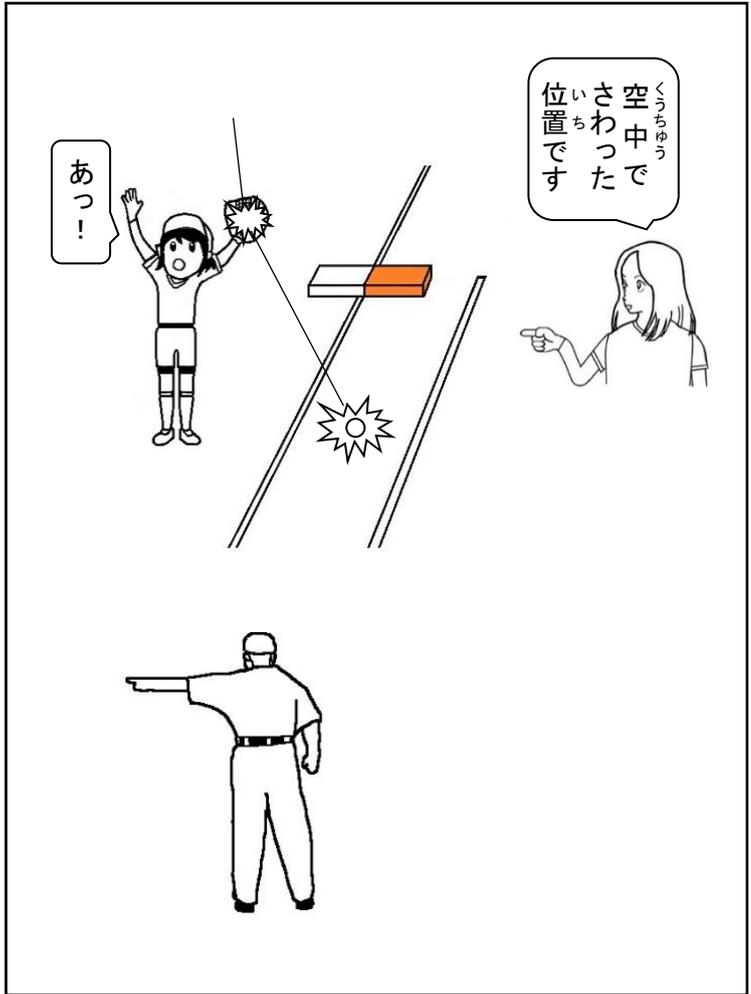
ファウル



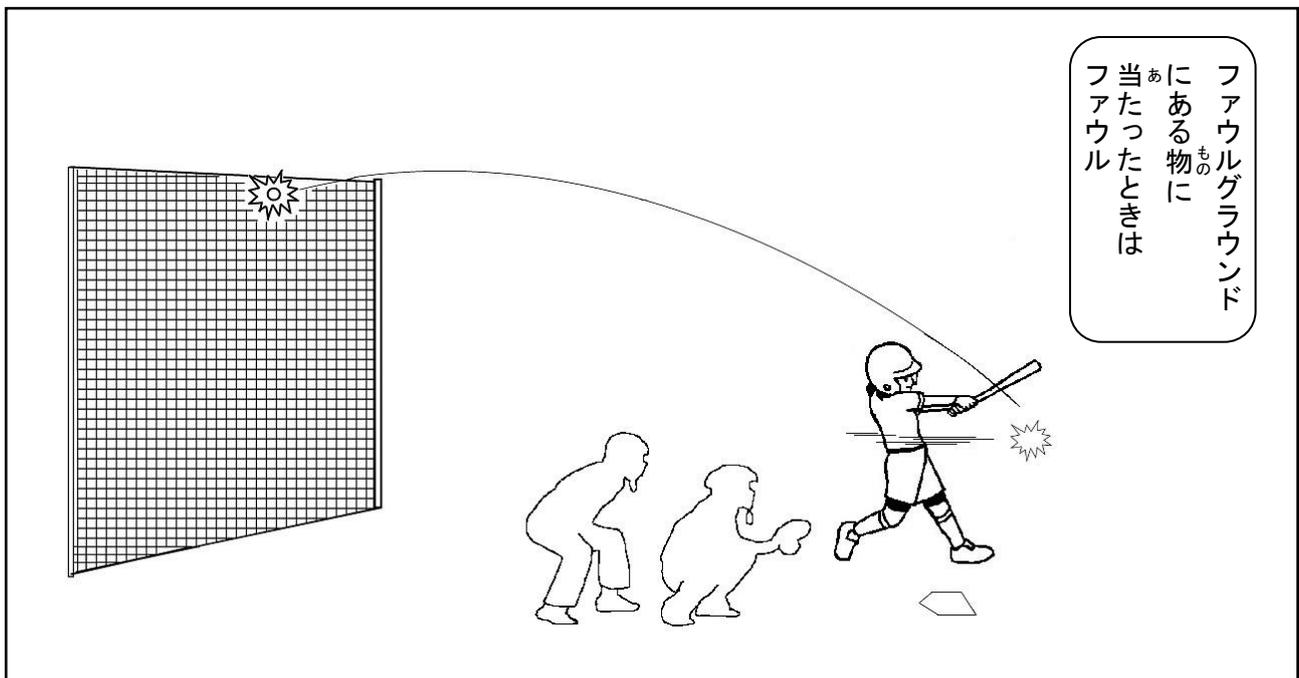
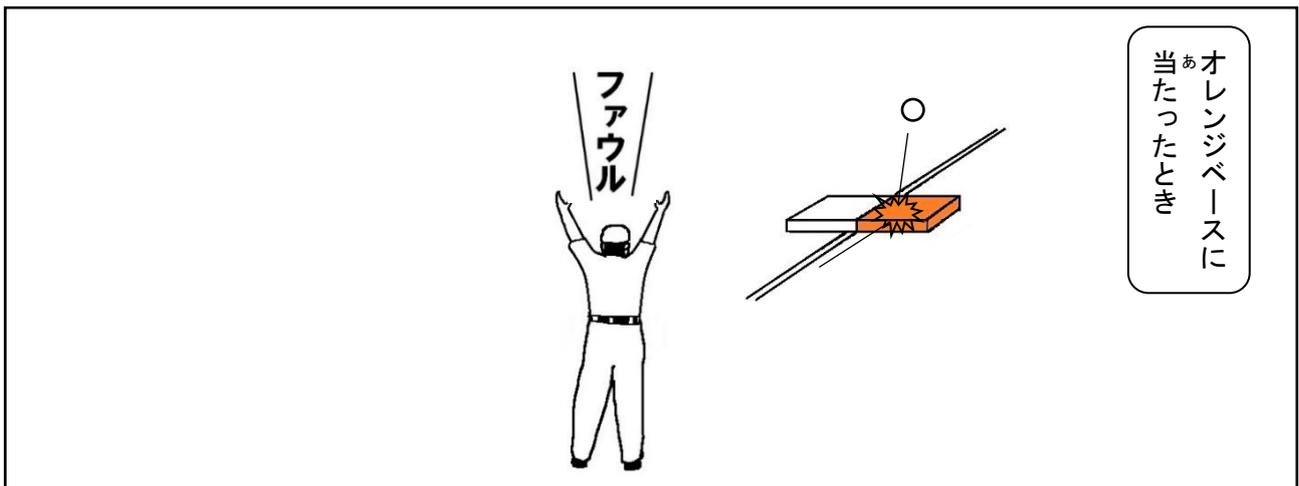
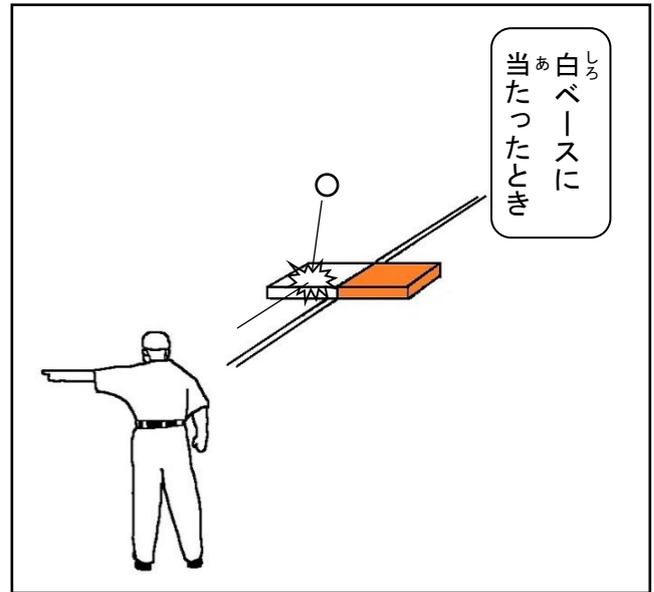
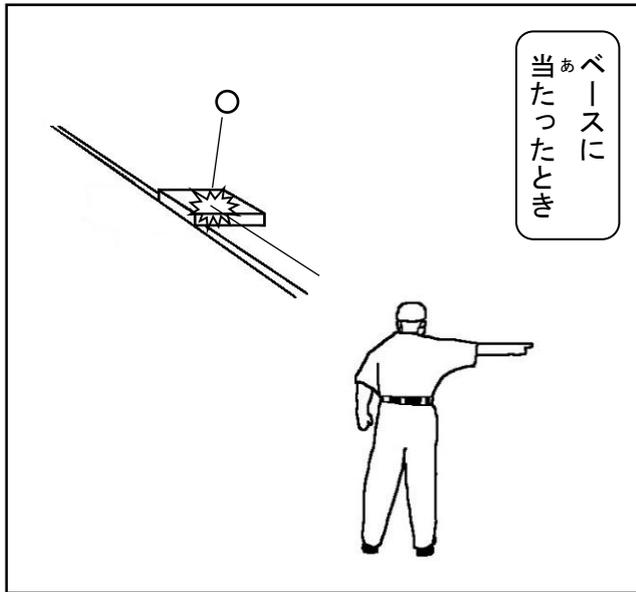
フェアグラウンドで  
ボールに  
さわっている

あっ!



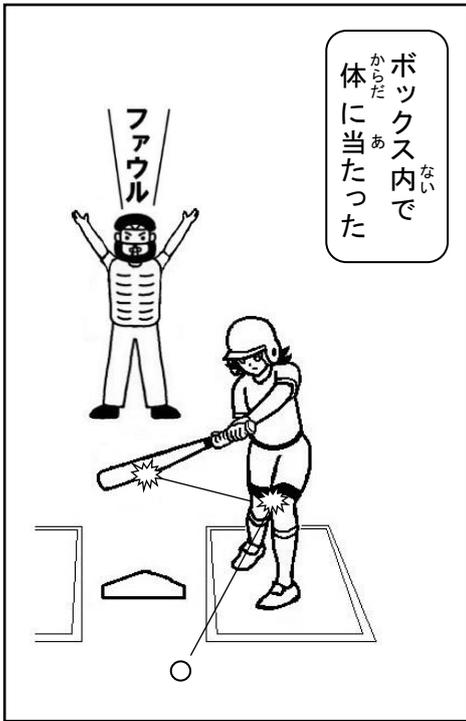


③ ボールが何かに<sup>なに</sup>当たった<sup>あ</sup>ときに<sup>き</sup>決まる



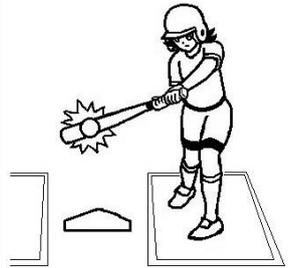


ボックス内ないで  
バットあに当あたつた



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



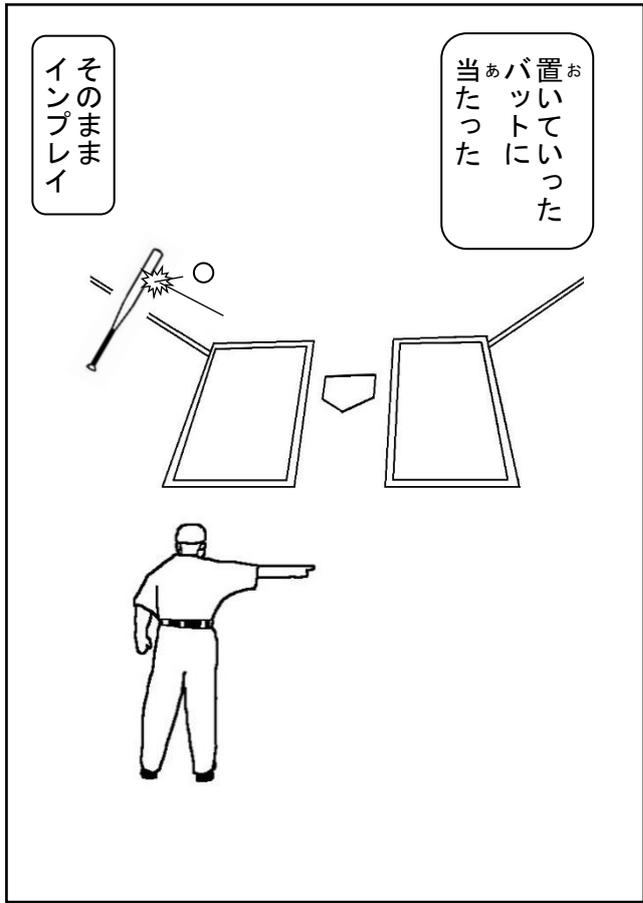
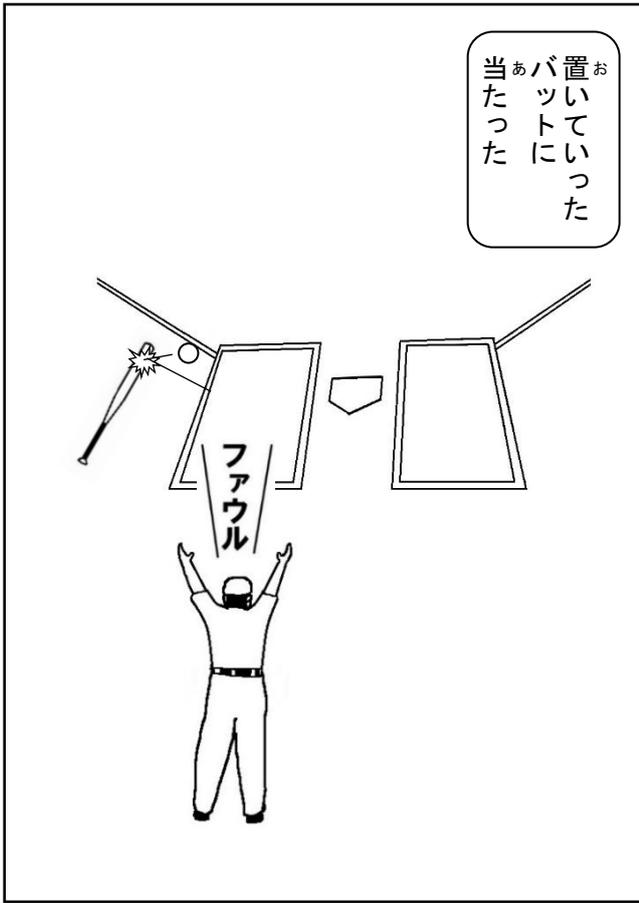
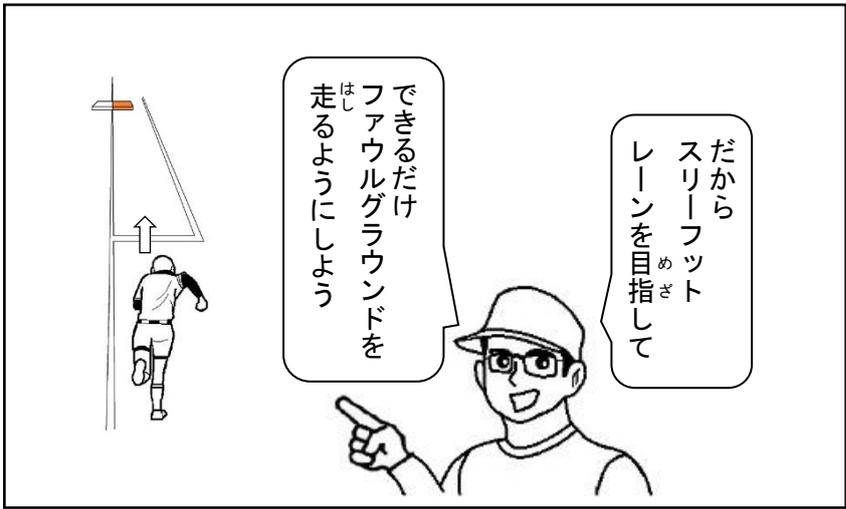
ボックスでから  
出でていると  
どうなるの



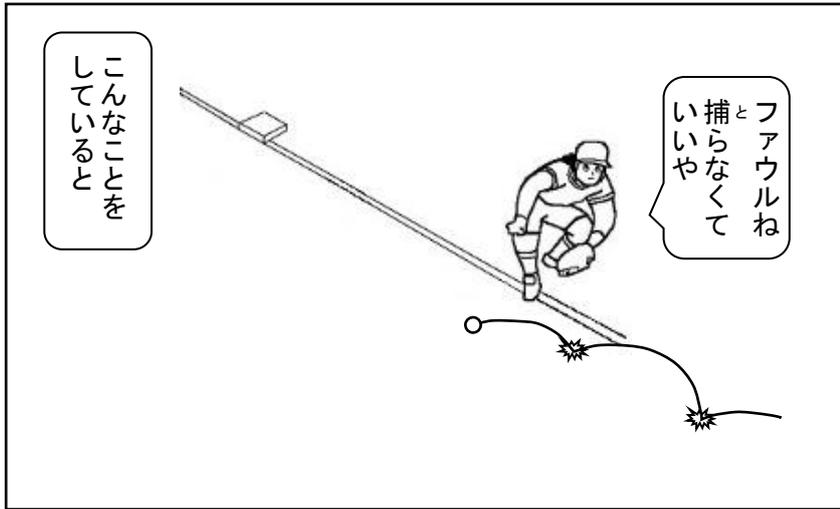
ファウルあグラウンドで  
当あたると



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<sup>いちるい</sup>と決まる<sup>さんるい</sup>

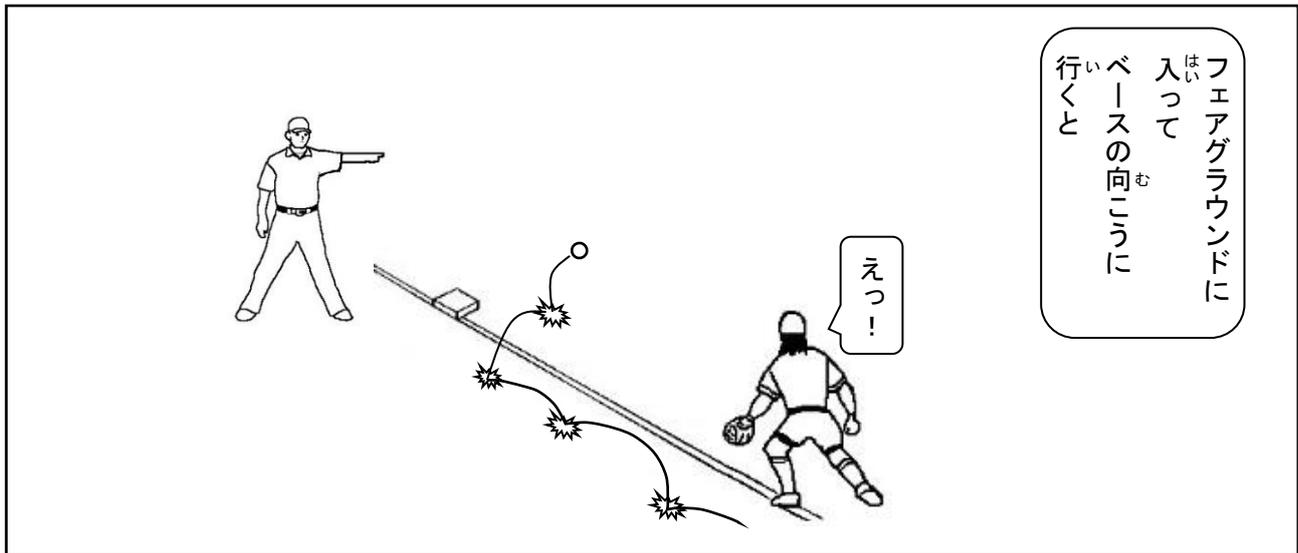


こんなことを  
していると

ファウルね  
捕らなくて  
いいや

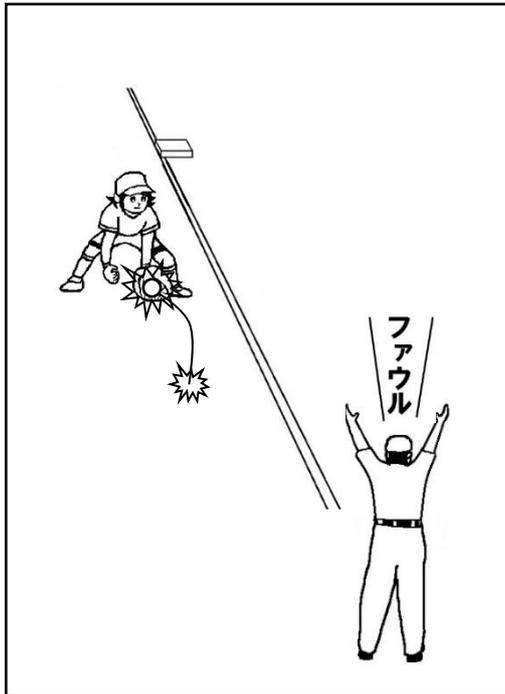


ベースが  
ポイントになる  
ケースを見ます

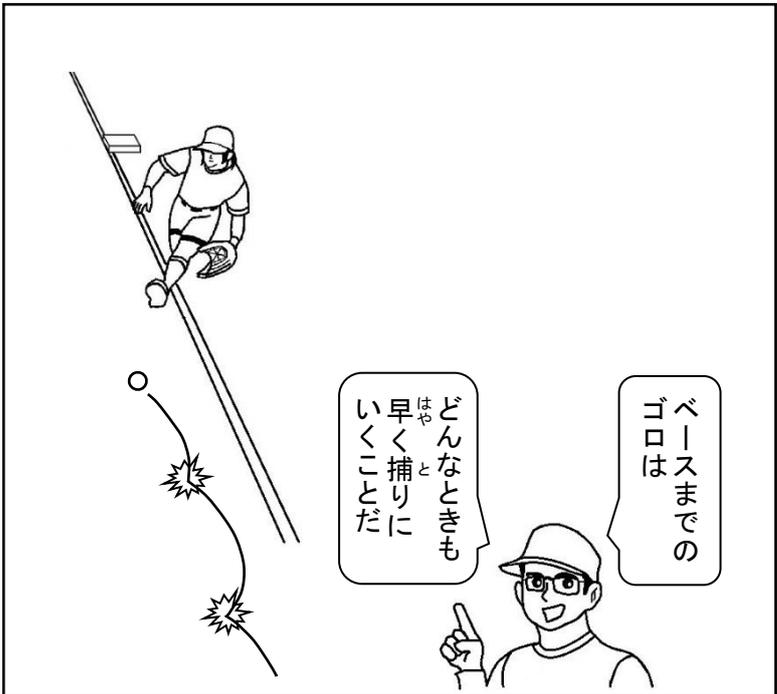


フェアグラウンドに  
入って  
ベースの向こうに  
行くと

えっ!

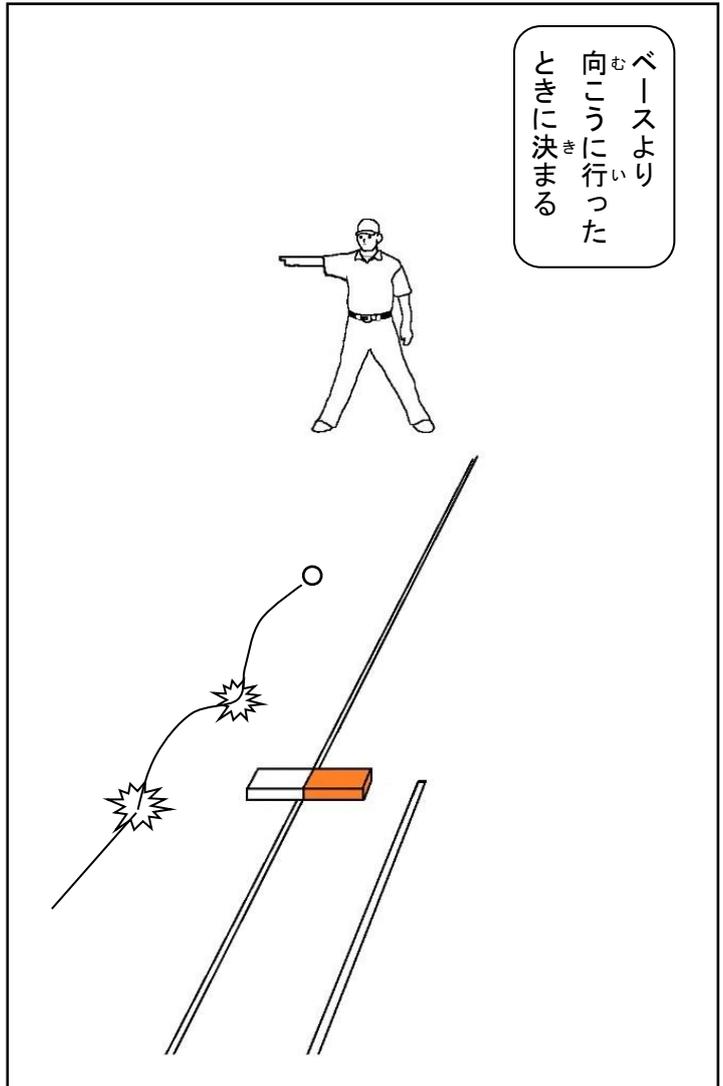
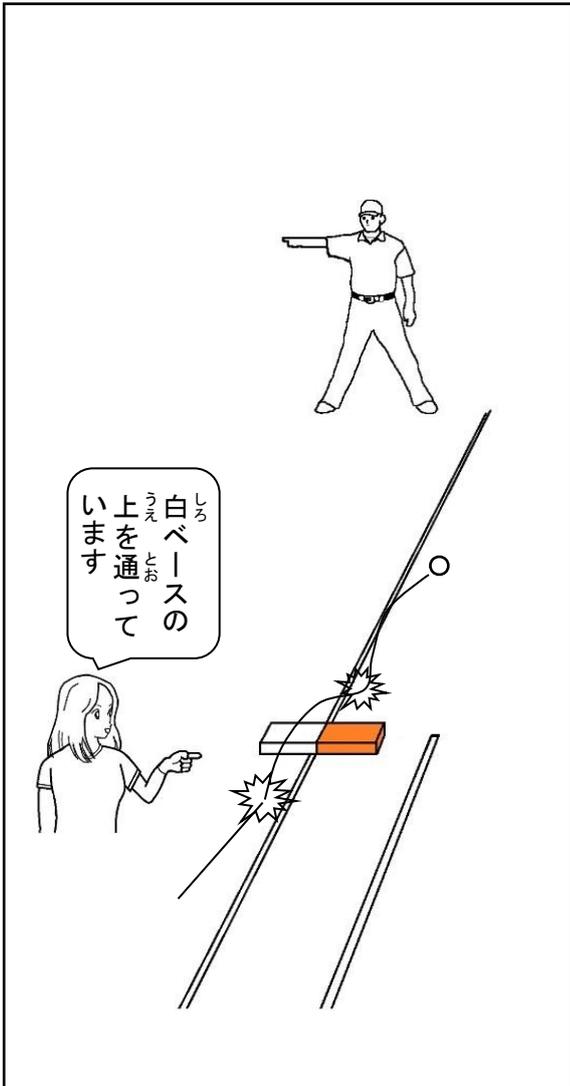
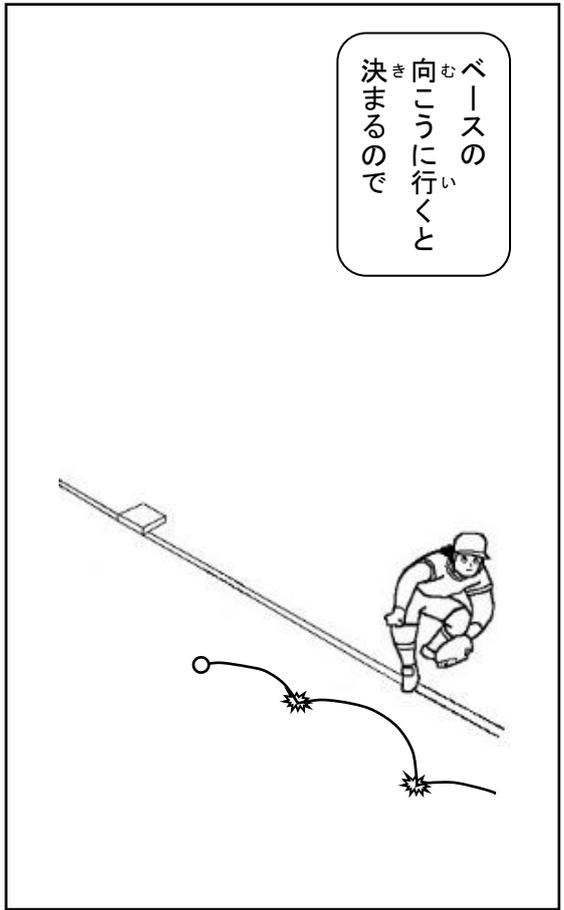
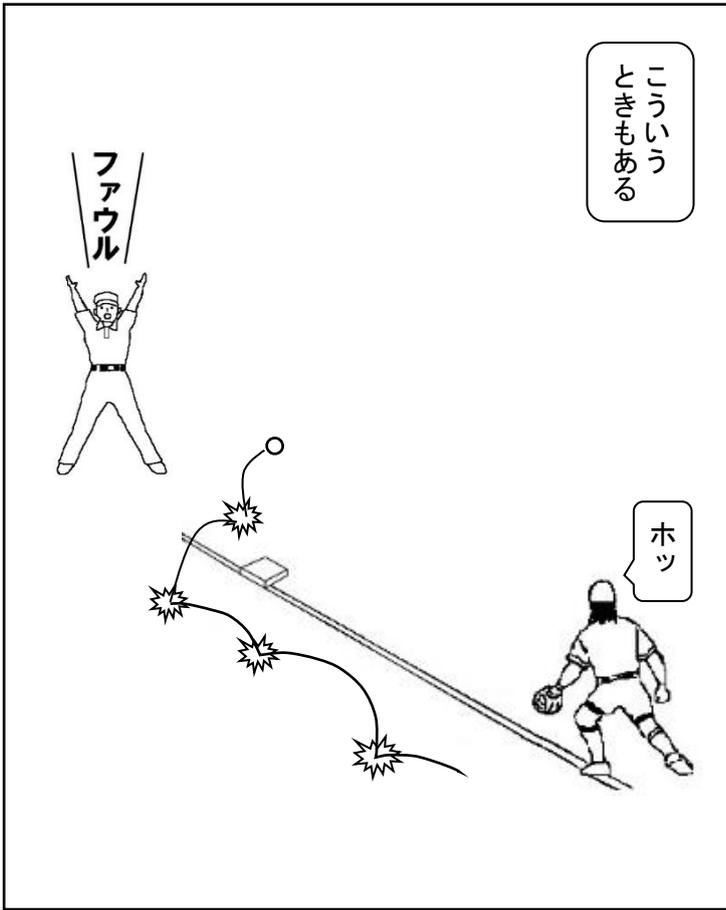


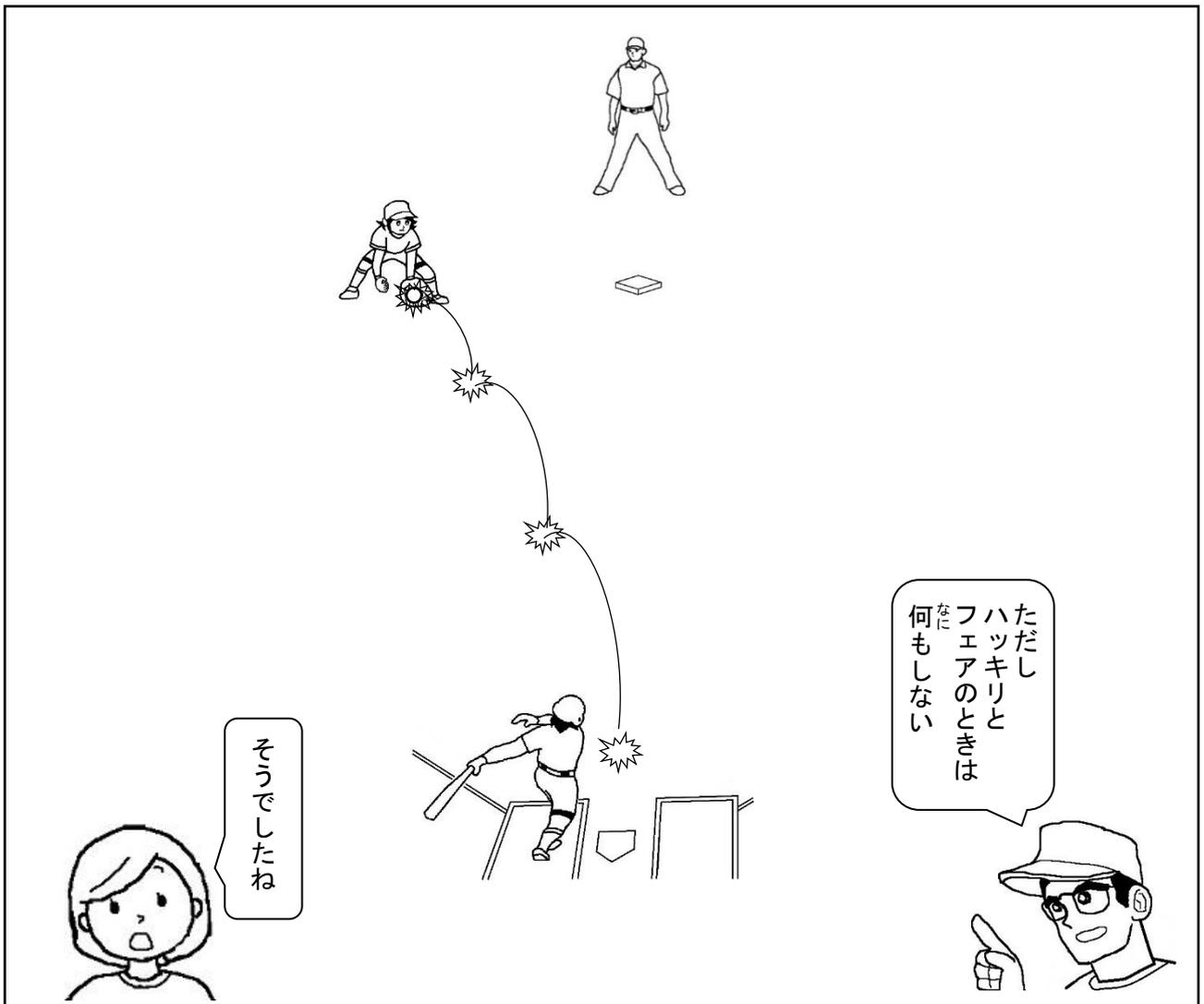
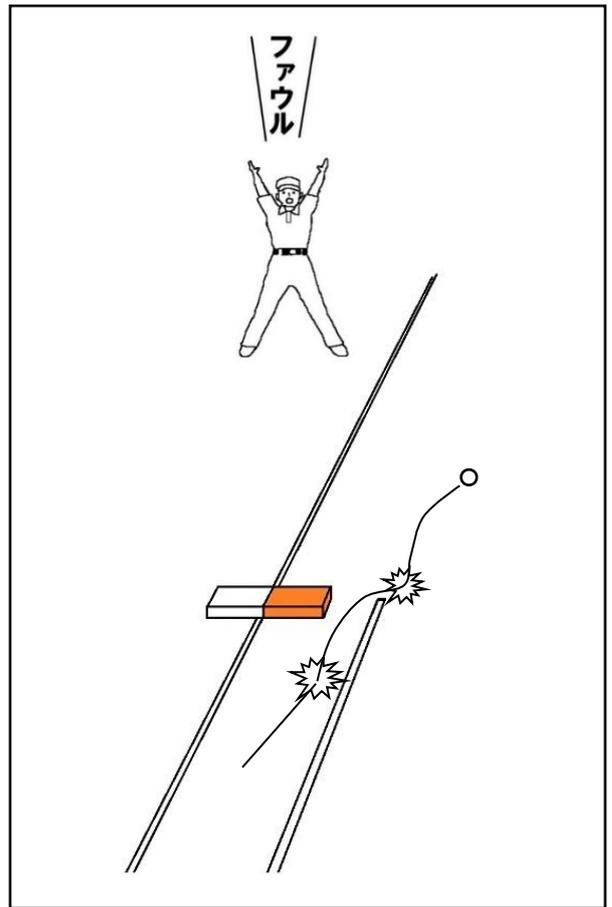
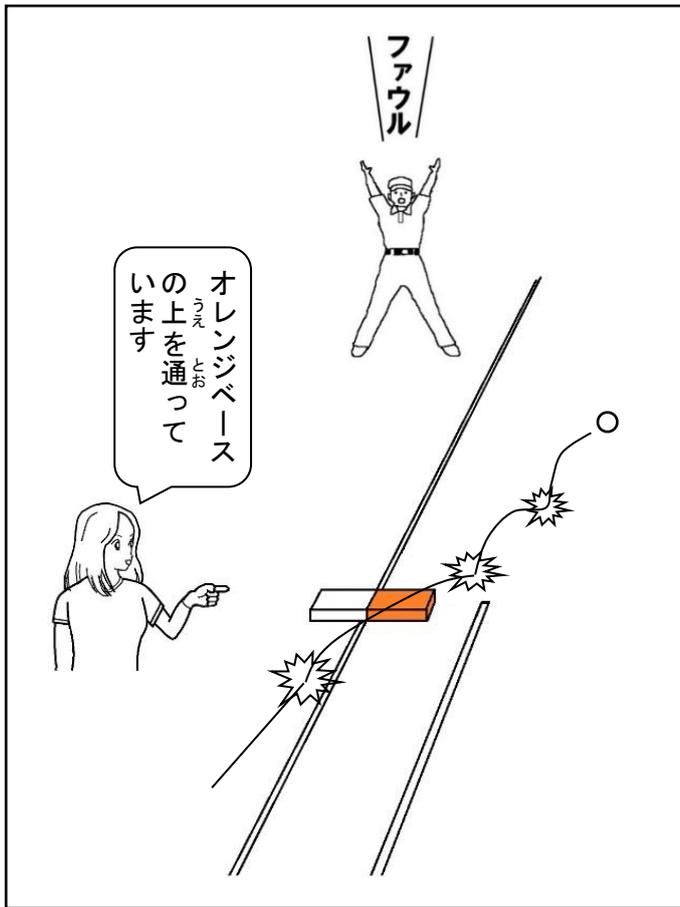
ファウル



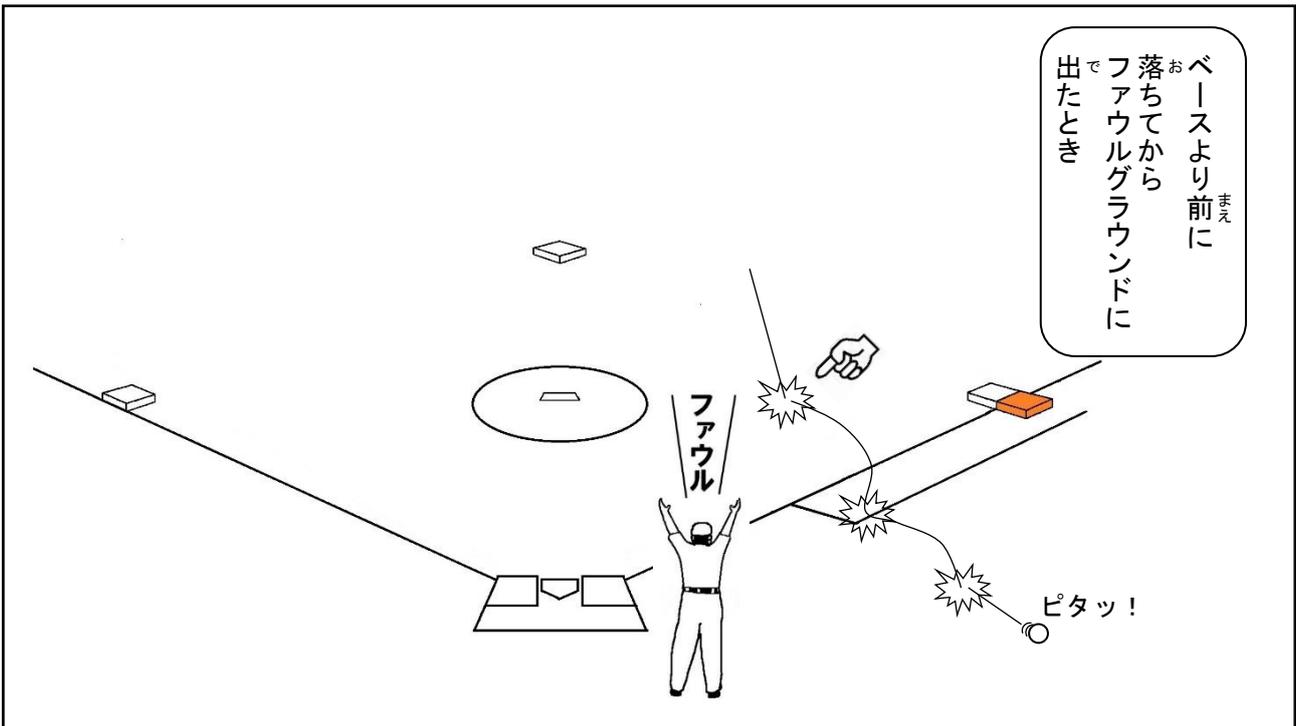
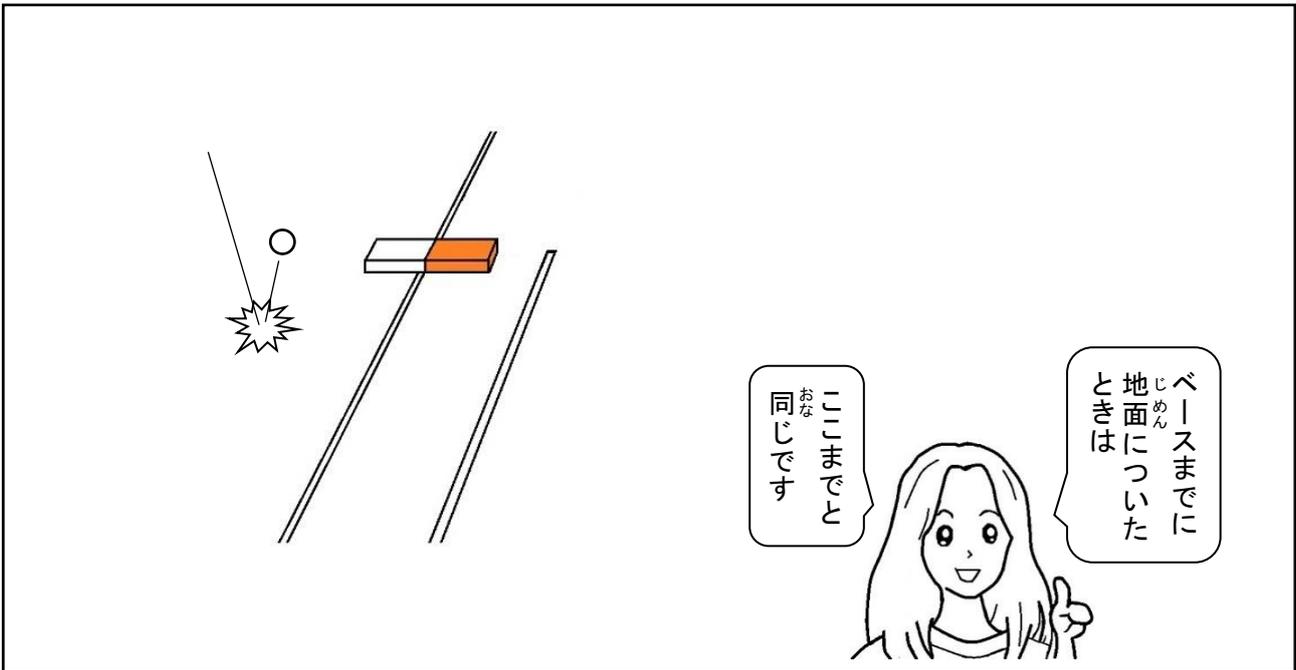
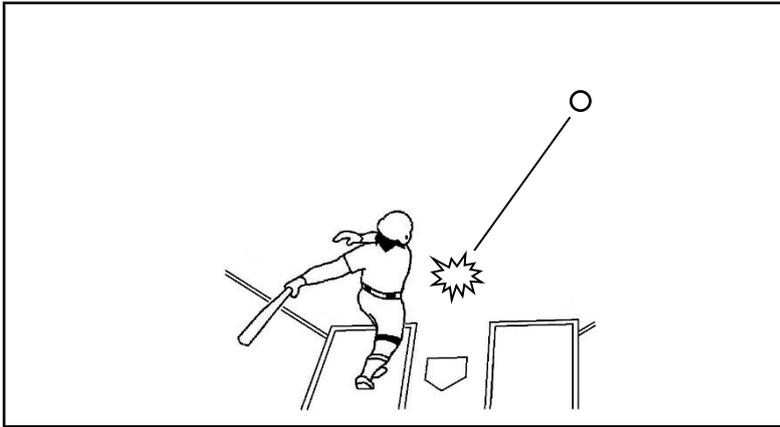
どんなときも  
早く捕りに  
いくことだ

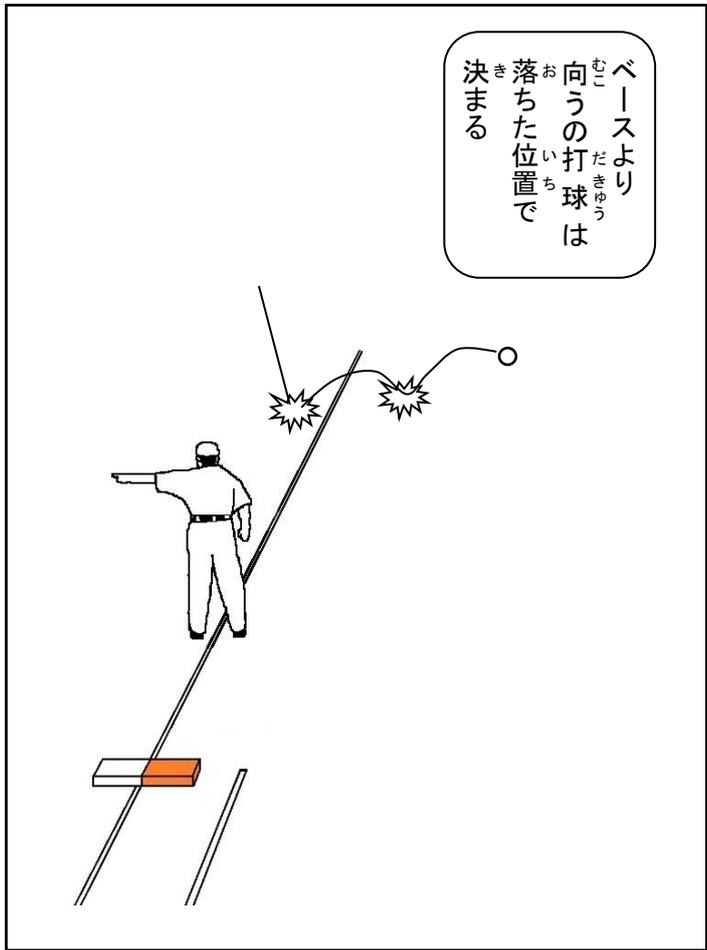
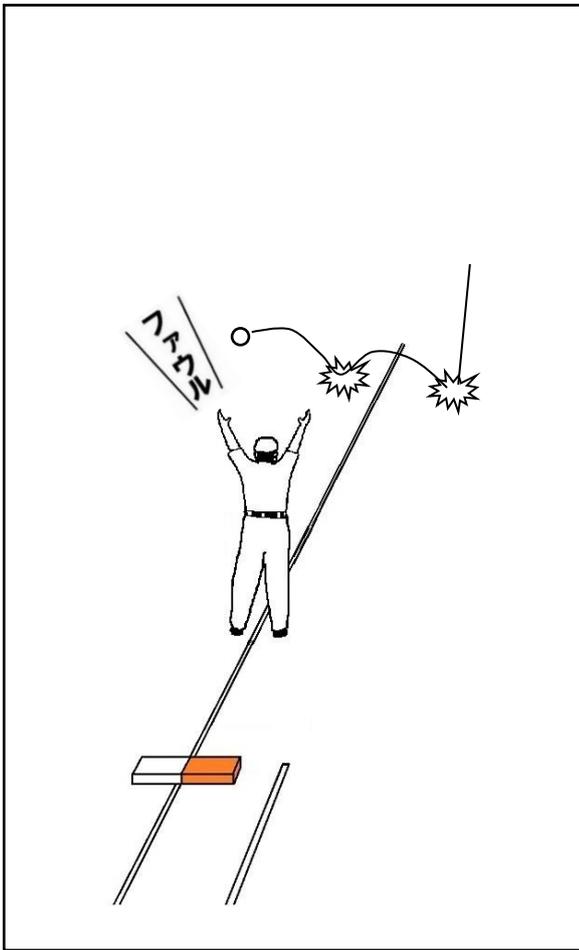
ベースまでの  
ゴロは



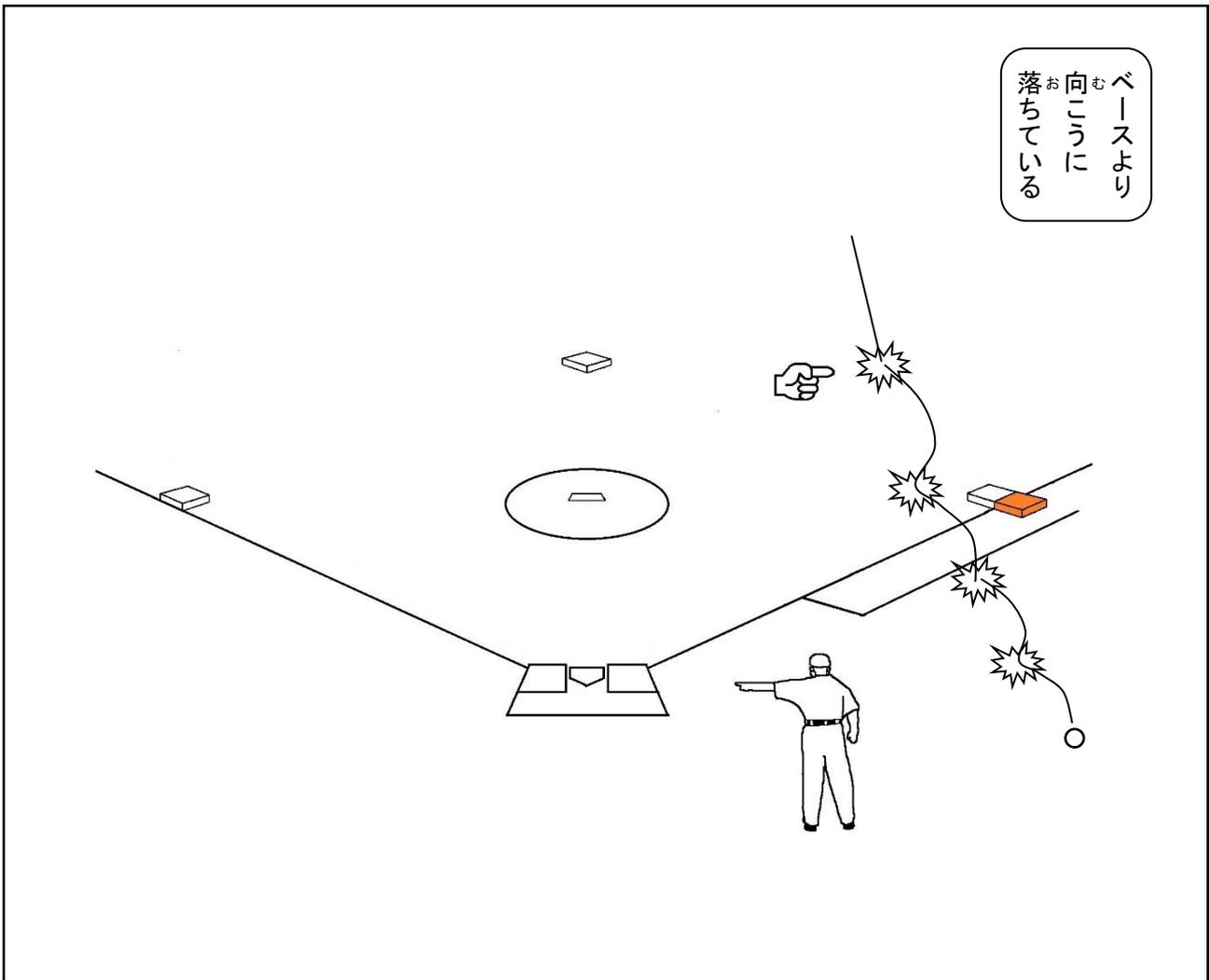


⑤ ボールが地面についたときに決まる

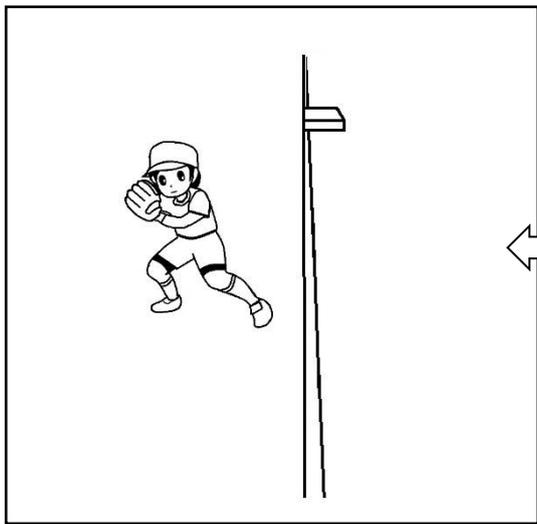
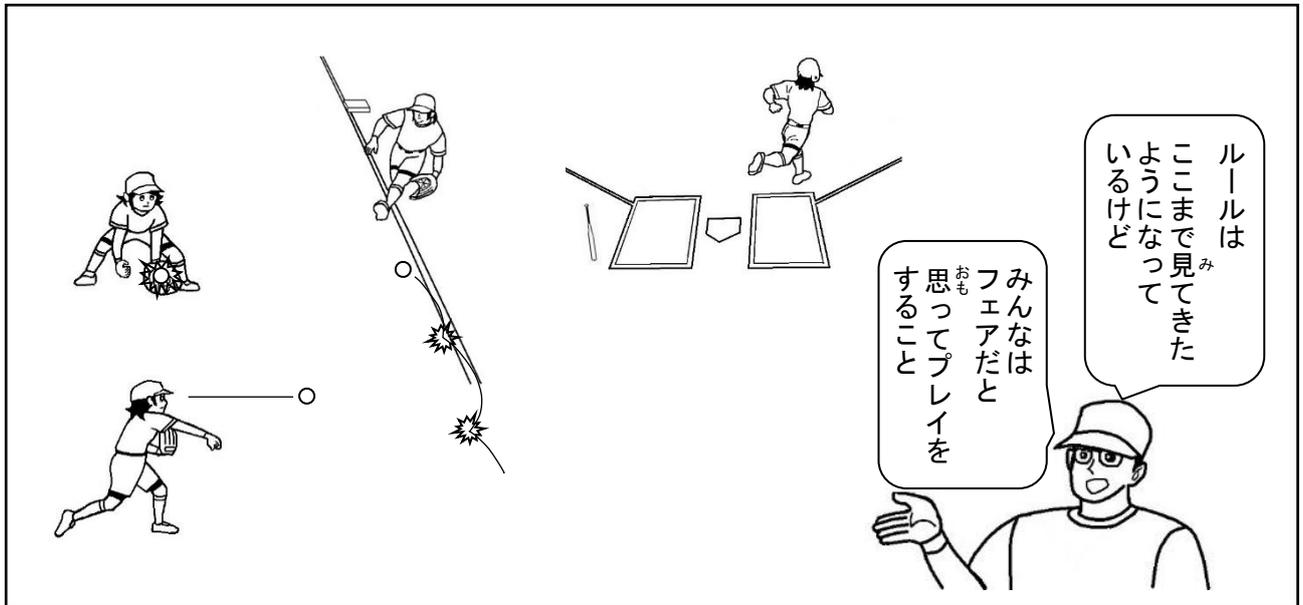


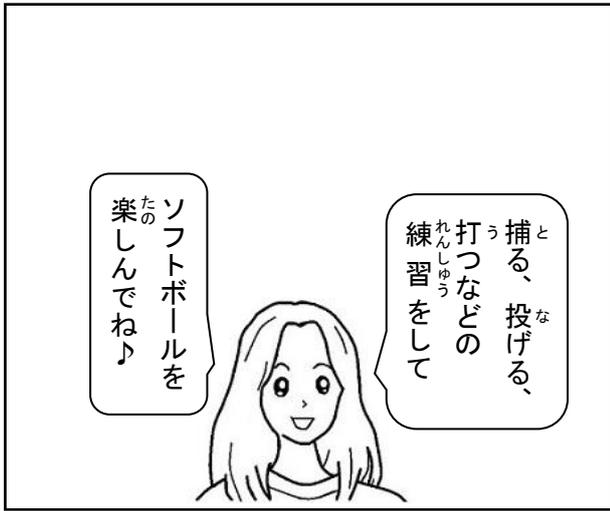


ベースより  
むすの打球は  
おちた位置で  
決まる



ベースより  
むこうに  
おちている



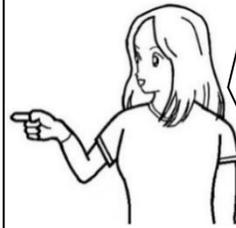


# インフォメーション

ひと = 1塁 (いちるい)  
ふた = 2塁 (にるい)  
みつ = 3塁 (さんるい)  
よつ = ホームベース  
ホーム = ホームベース

まわ 回れ = 次のベースへ走る (つぎ はし)

ほか 他に、「帰れ」や「もどれ」などのプレイを  
おし 教える言葉は、どうすることかをチーム内で  
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 (えん)  
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 (えん)  
コーチボックス → コーチズボックス  
タッチ → タッグ  
振り逃げ (ふに) → 第3ストライクルール (だい)

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<sup>るい</sup>  
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<sup>ほんるい</sup>  
ピッチャーズプレート = 投手板<sup>とうしゅばん</sup>  
キャッチャーズボックス = 捕手席<sup>ほしゅせき</sup>  
バッターズボックス = 打者席<sup>だしやせき</sup>や打席<sup>だせき</sup>  
ネクストバッターズサークル = 次打者席<sup>じだしやせき</sup>

ばしょなどの  
ほかの言い方も  
しょうかい  
紹介します

バッター = 打者<sup>だしや</sup>  
ランナー = 走者<sup>そうしや</sup>  
バッターランナー = 打者走者<sup>だしやそうしや</sup>

ピッチャー = 投手<sup>とうしゅ</sup>  
キャッチャー = 捕手<sup>ほしゅ</sup>  
ファースト = 1 塁手<sup>いちるいしゅ</sup>  
セカンド = 2 塁手<sup>にるいしゅ</sup>  
サード = 3 塁手<sup>さんるいしゅ</sup>  
ショート = 遊撃手<sup>ゆうげきしゅ</sup>  
レフト = 左翼手<sup>さよくしゅ</sup>  
センター = 中堅手<sup>ちゅうけんしゅ</sup>  
ライト = 右翼手<sup>うよくしゅ</sup>

ランナーコーチ = ベースコーチ

ひとなまえ  
ほかの  
人の名前  
の  
ほかの  
他の言い方を  
しょうかい  
紹介します

本テキストは、2021 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 2021 年度版 後編

---

2021 年 4 月 1 日 初 版発行

著 者 あだち ゆうじ  
阿立 有司  
©2021 Yuji Adachi

連絡先メールアドレス [toikanm@gmail.com](mailto: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