

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  
2022 年度版  
前 編

ソフトボールを知らない保護者も必見！

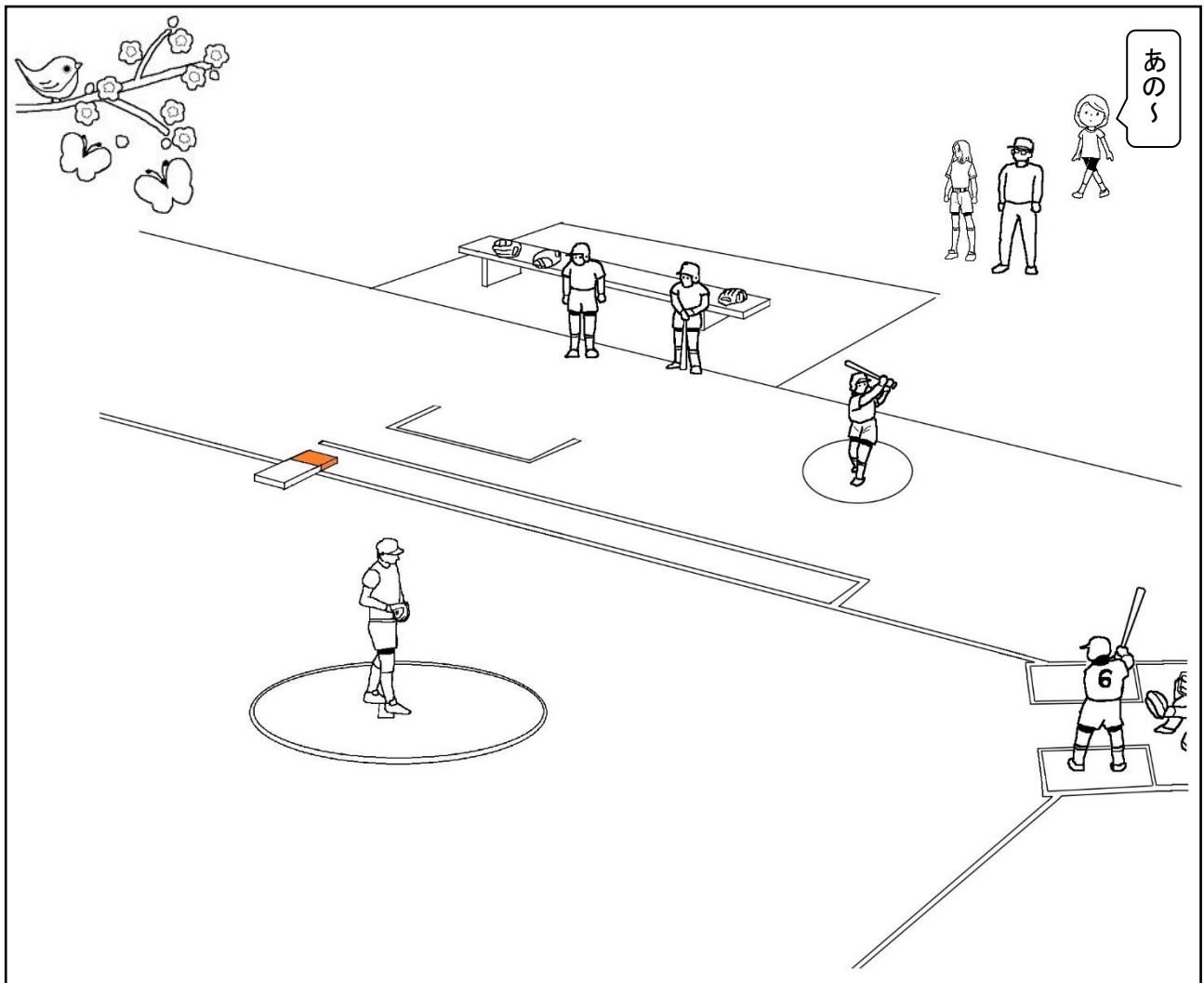
監 修 全日本大学ソフトボール連盟  
研究調査部

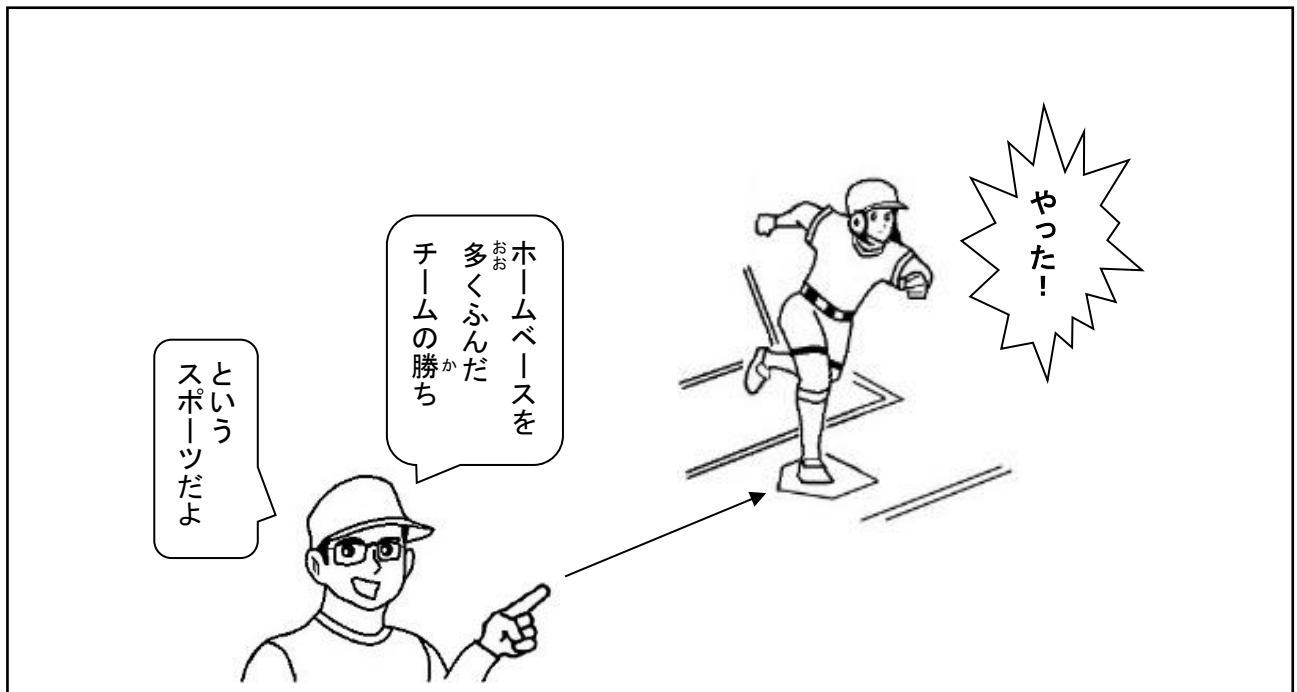
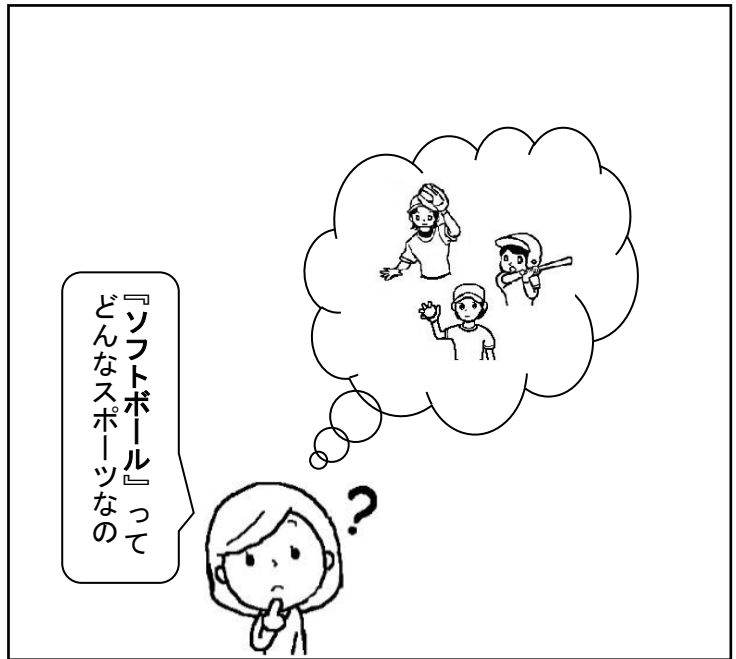
著 者 阿立 有司

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

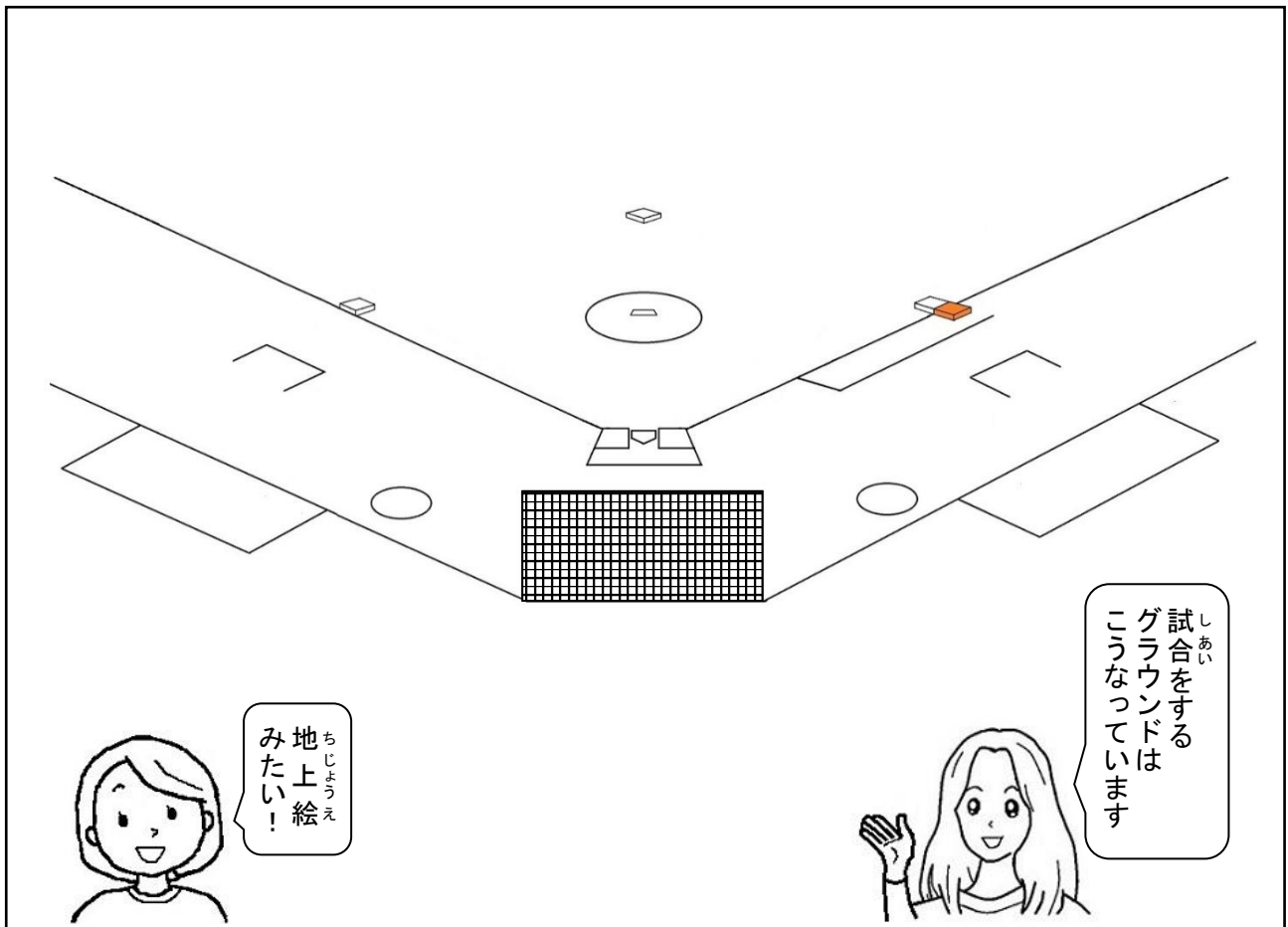
|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| 1. グラウンドにある <sup>もの</sup> 物と <sup>ひと</sup> 人の <sup>な</sup> 名前 | 5   |
| 2. <sup>し あい</sup> 試合について                                     | 28  |
| 3. 「アウト」と「セーフ」                                                | 39  |
| 4. 「ストライク」と「ボール」                                              | 72  |
| 5. 「 <sup>さんしん</sup> 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 |



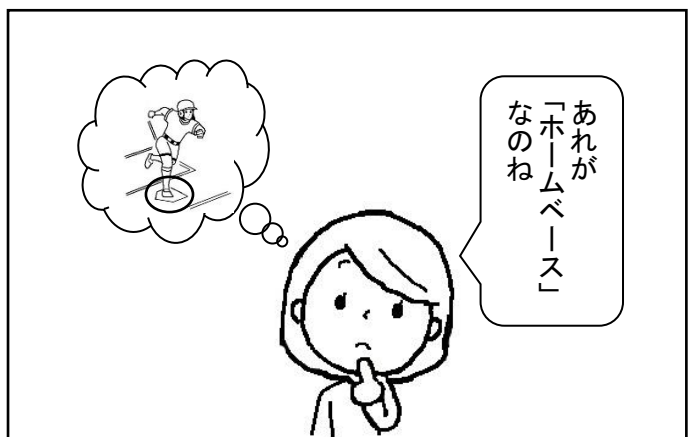
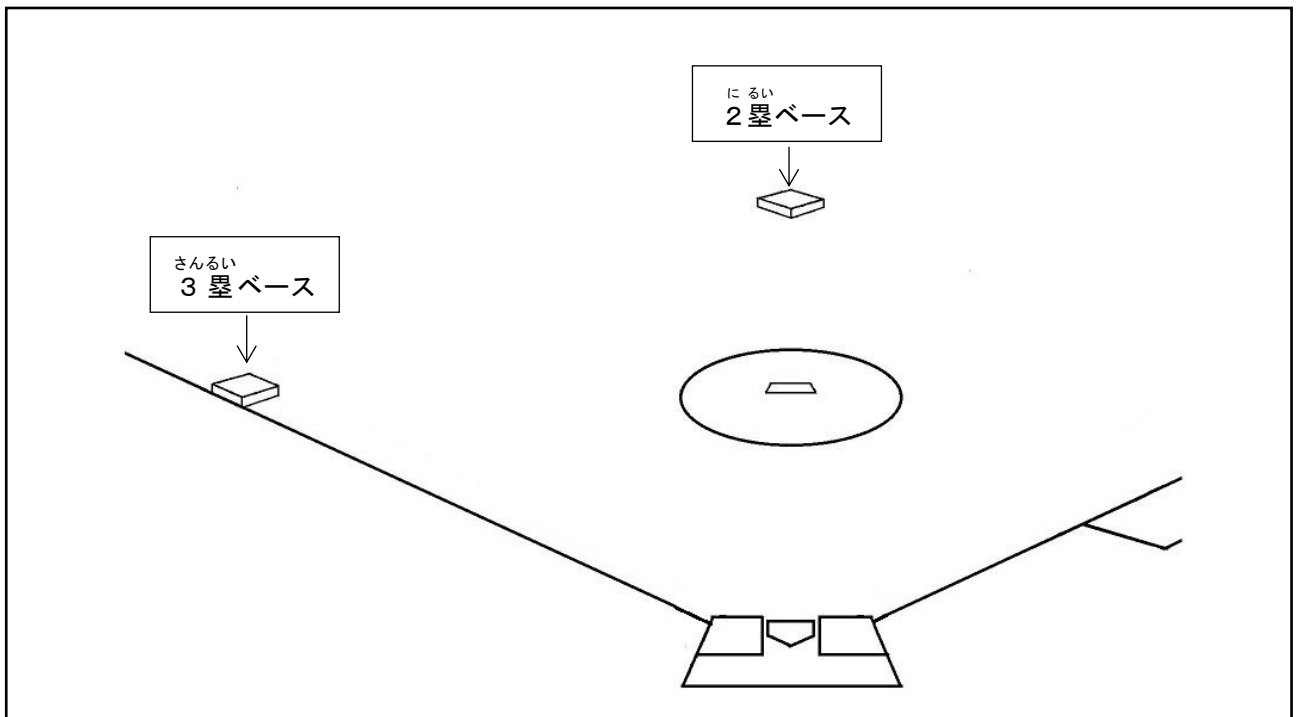
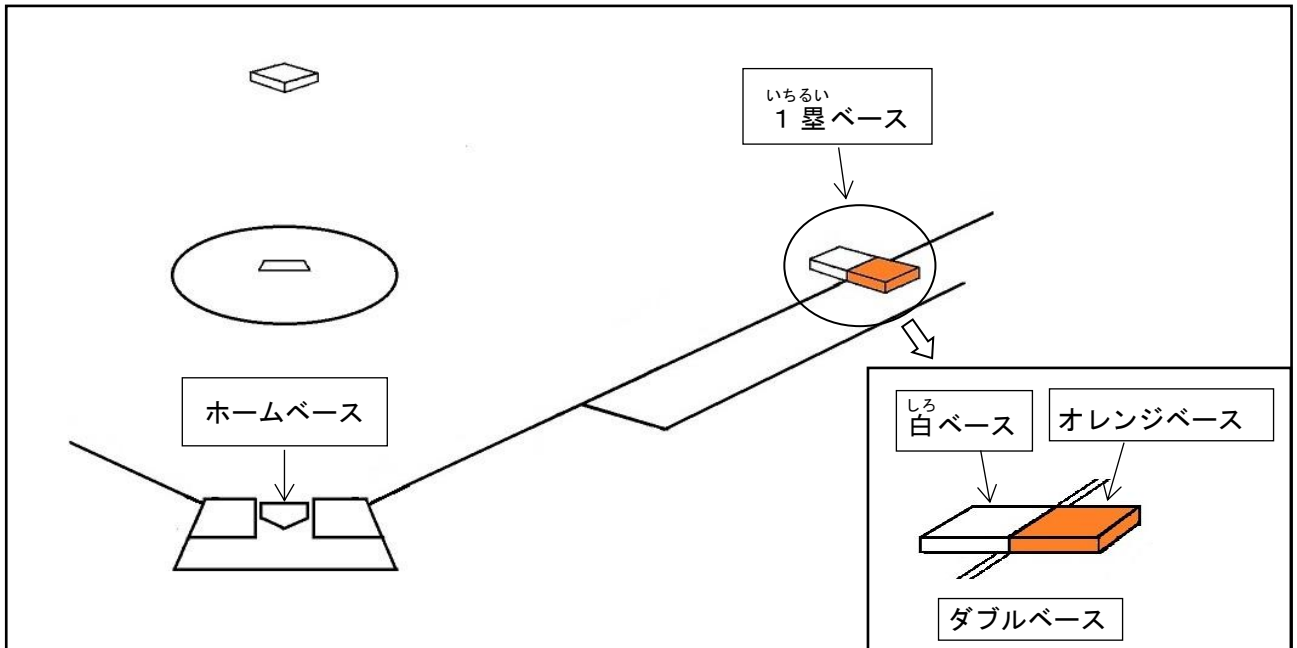


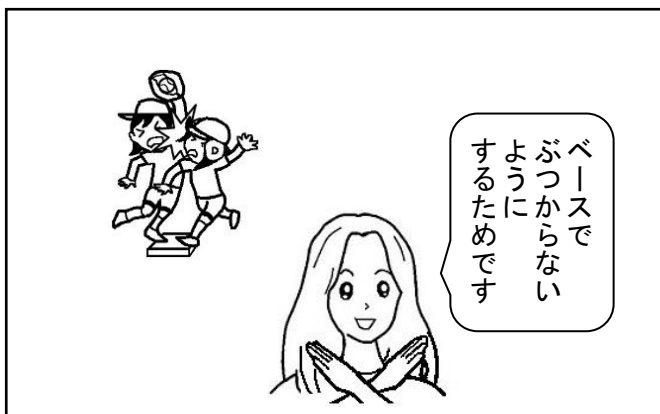
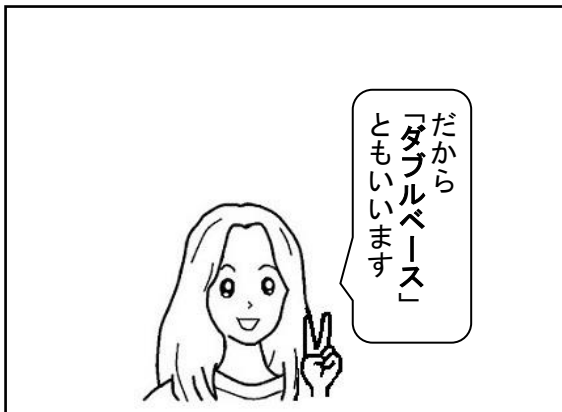
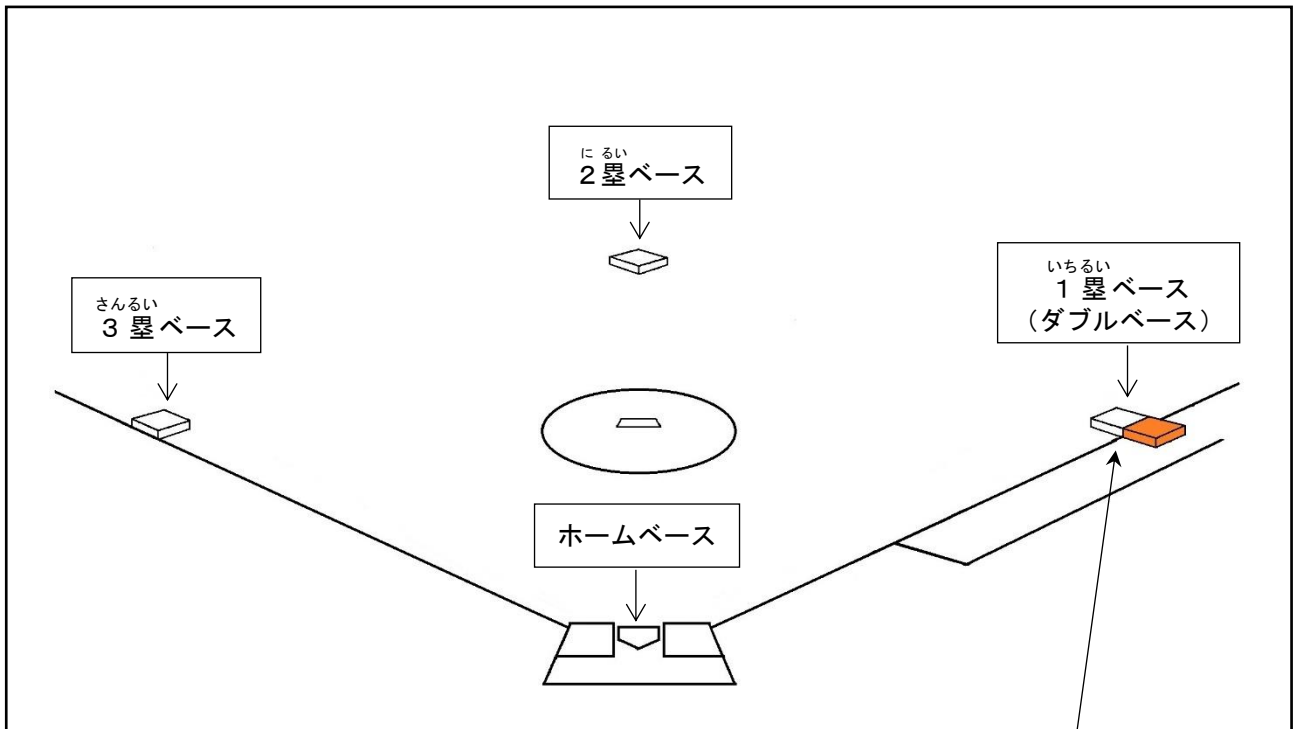


# 1. グラウンドにある<sup>もの</sup>物と人の<sup>なまえ</sup>名前

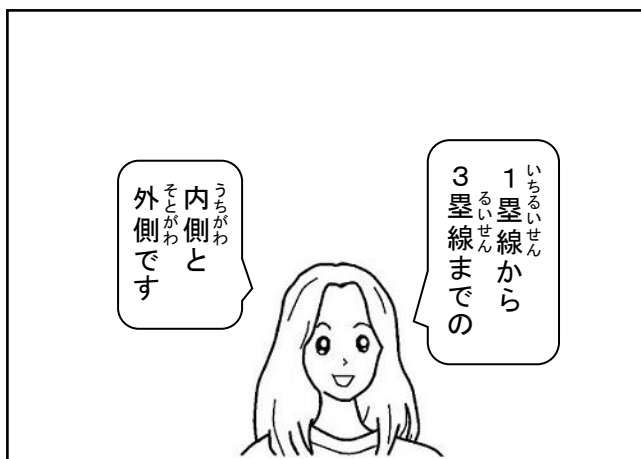
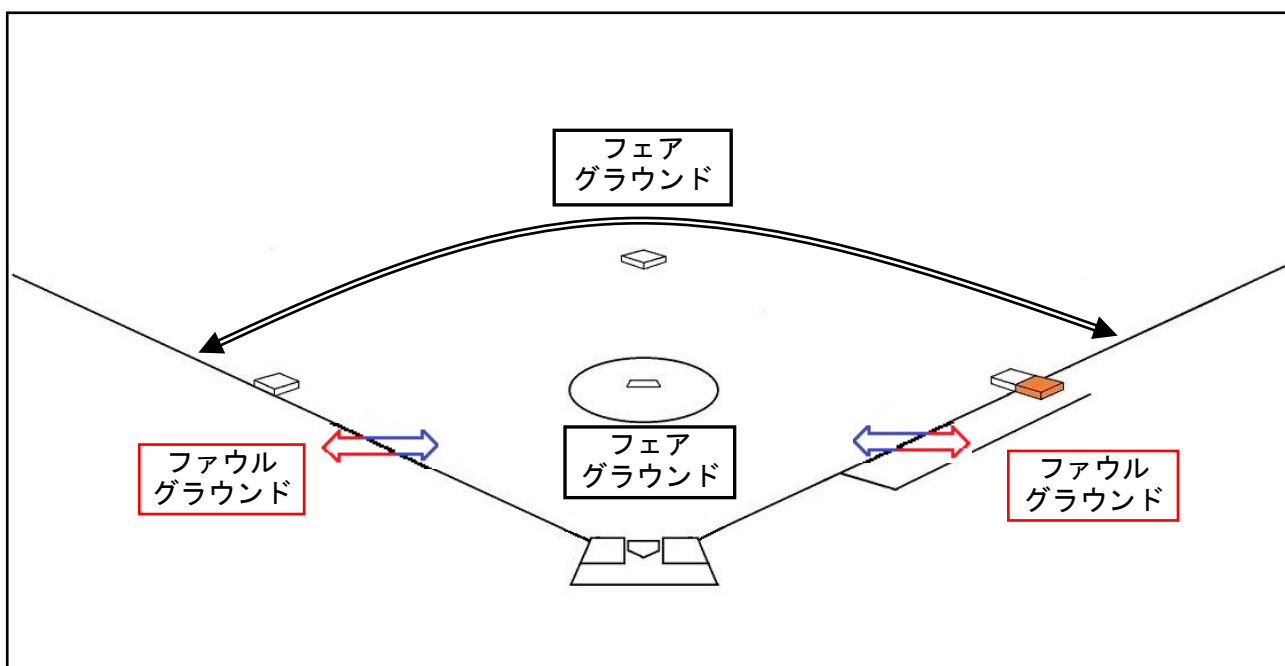
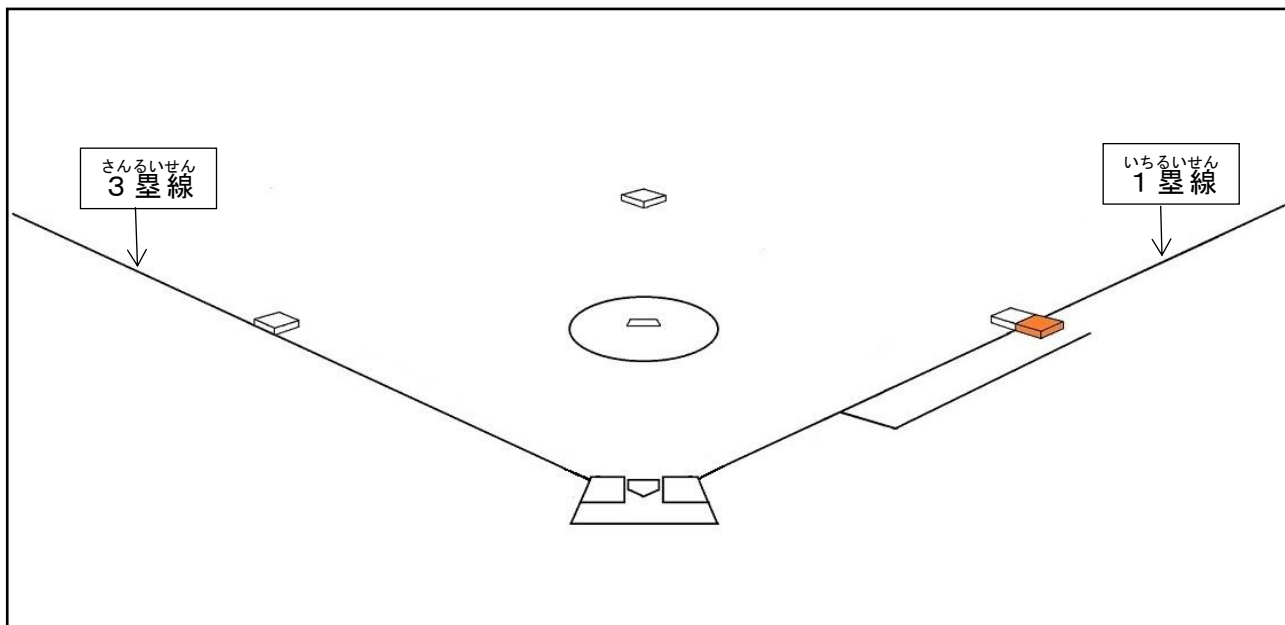


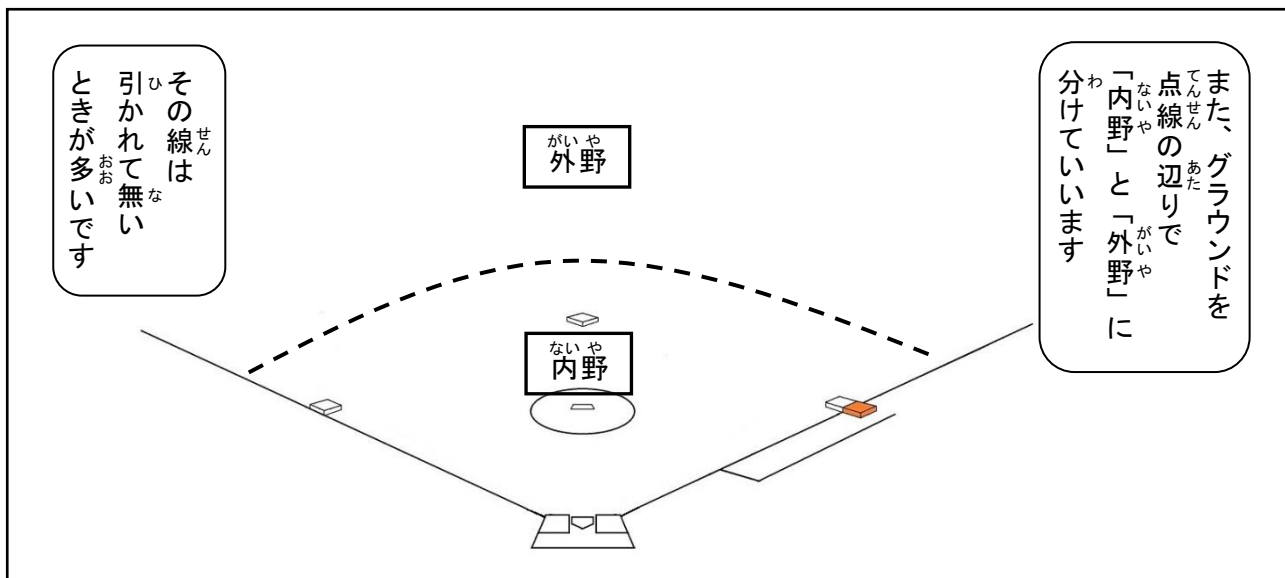
# ベースの名前 なまえ



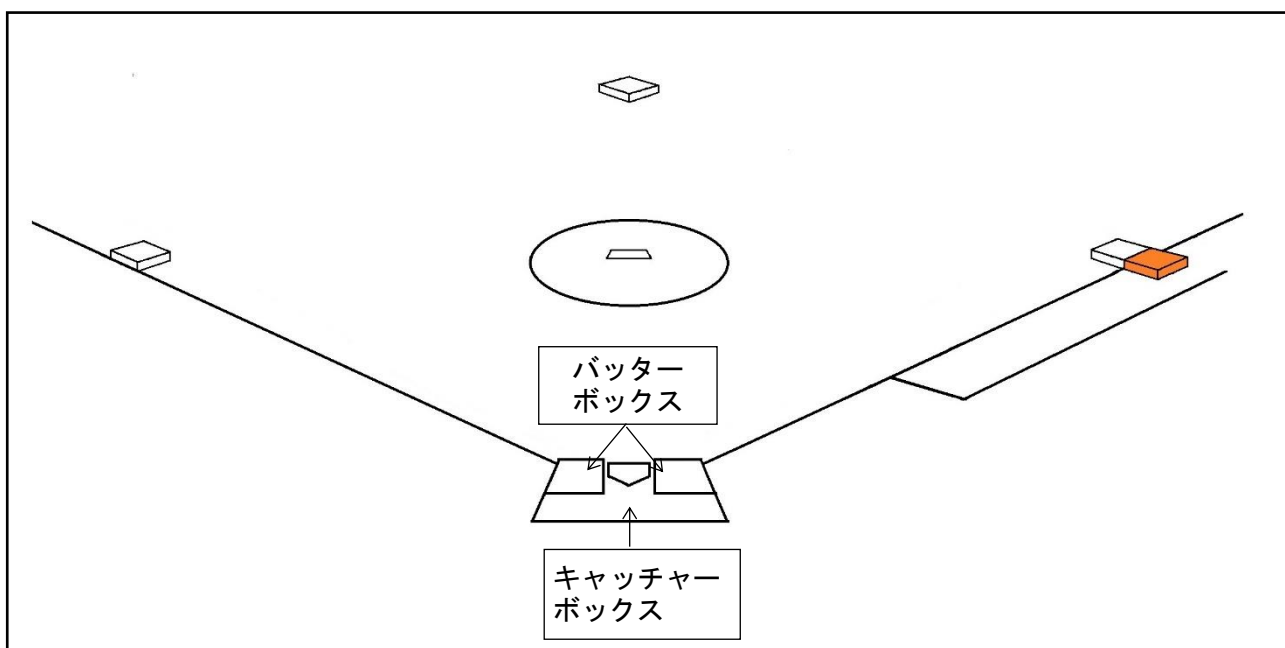
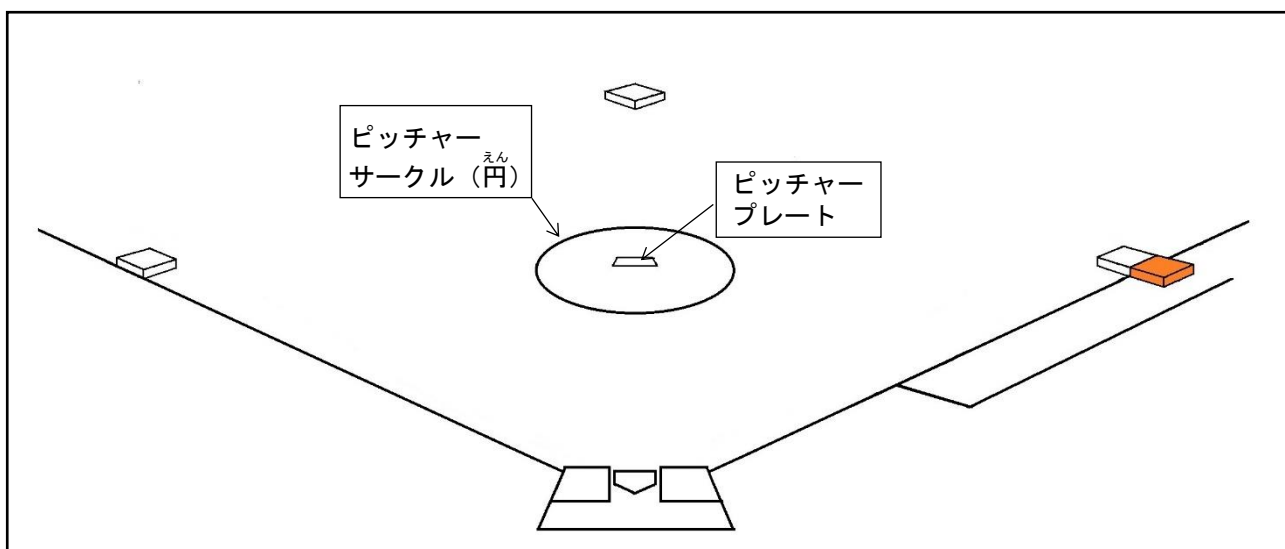


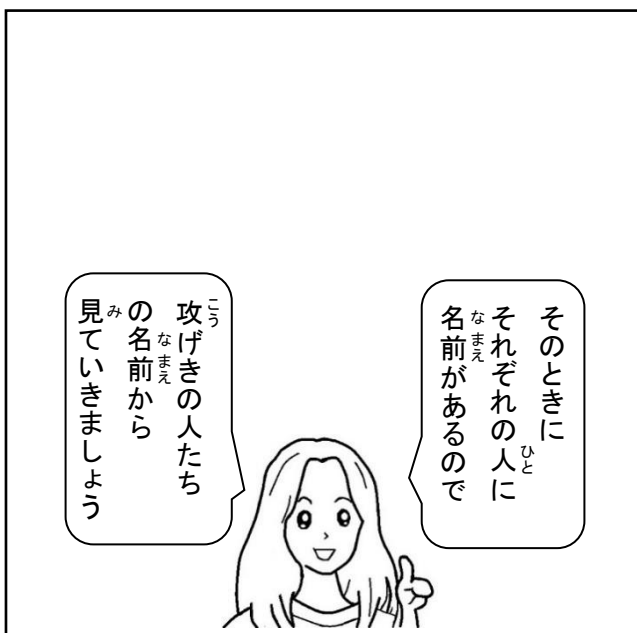
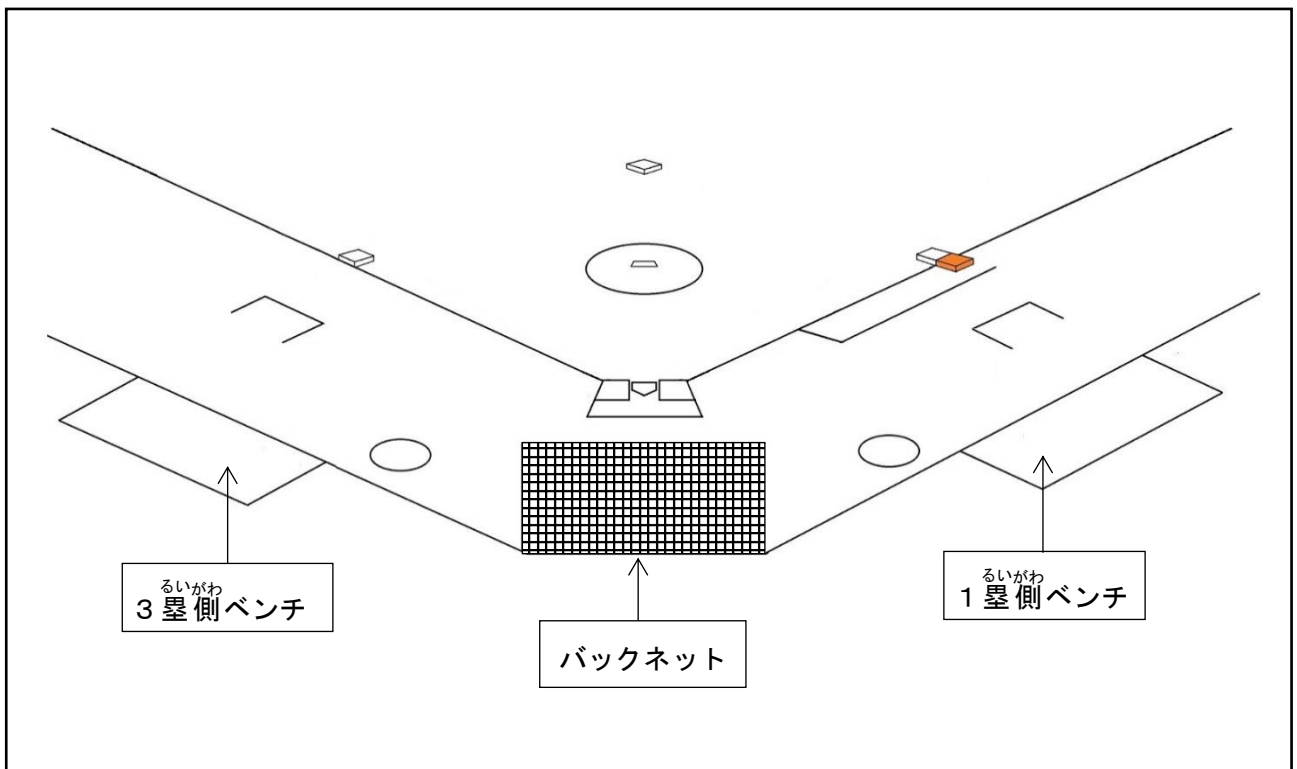
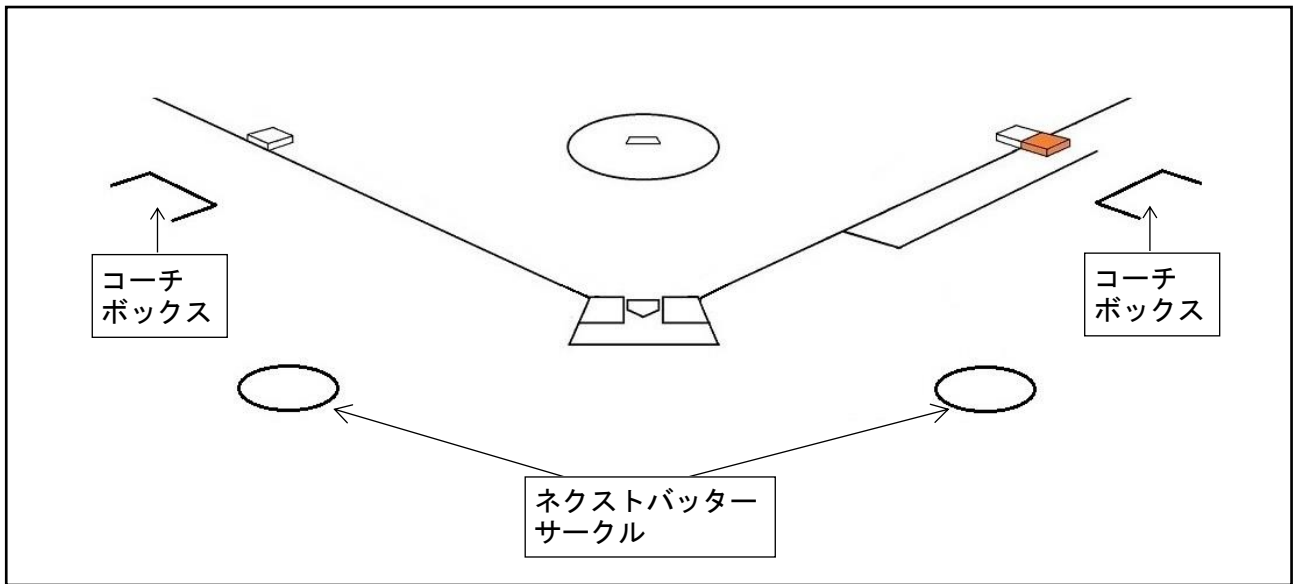
せん ばしょ な まえ  
線や場所の名前





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

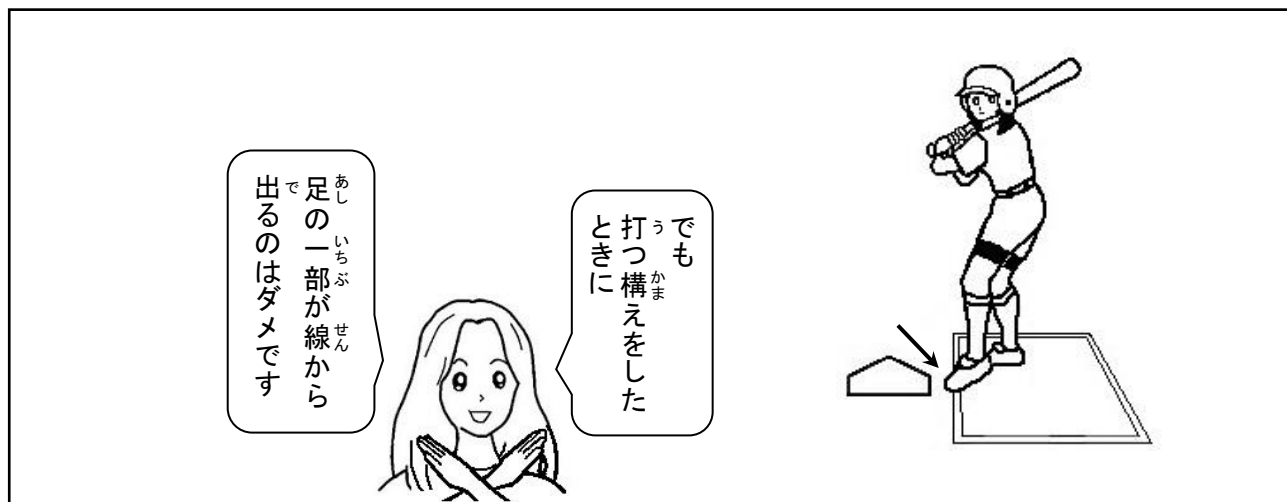
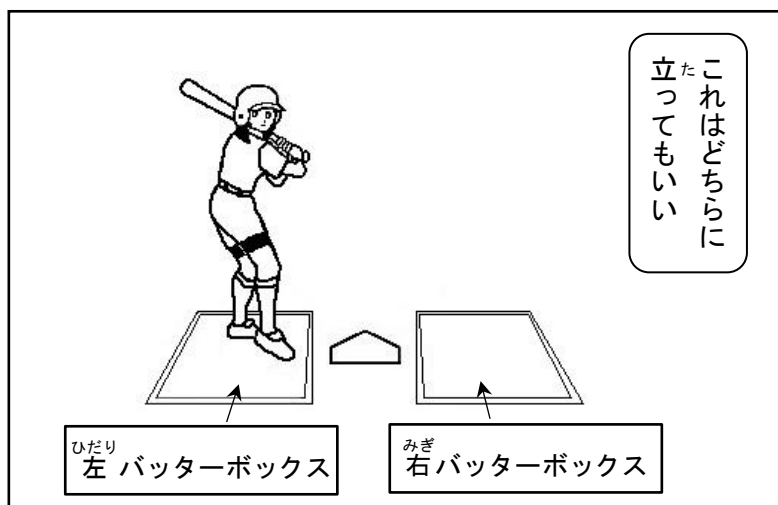
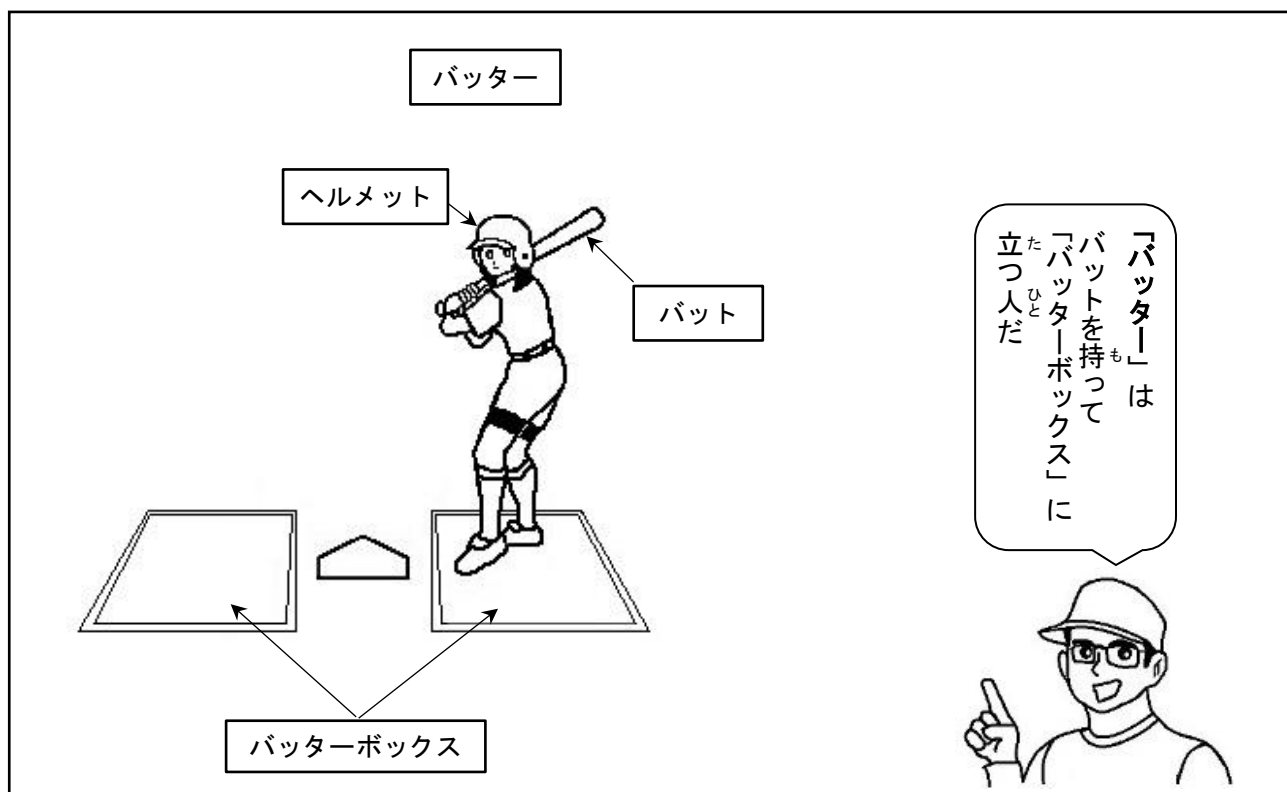
### ほかの言い方

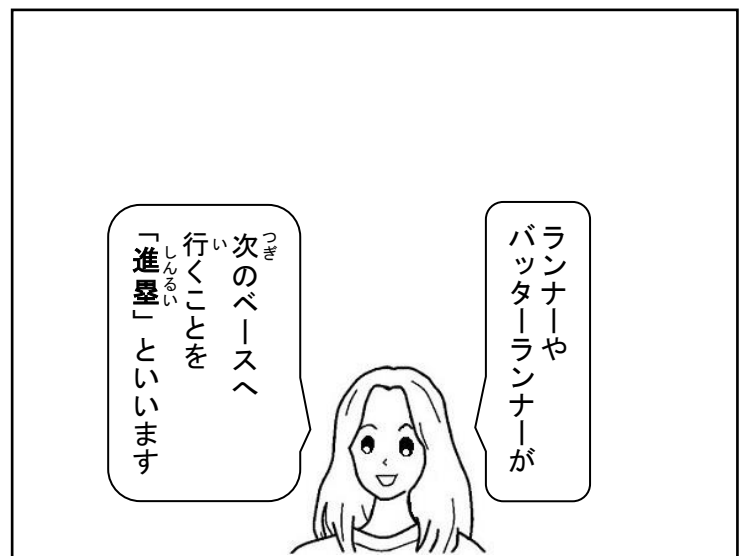
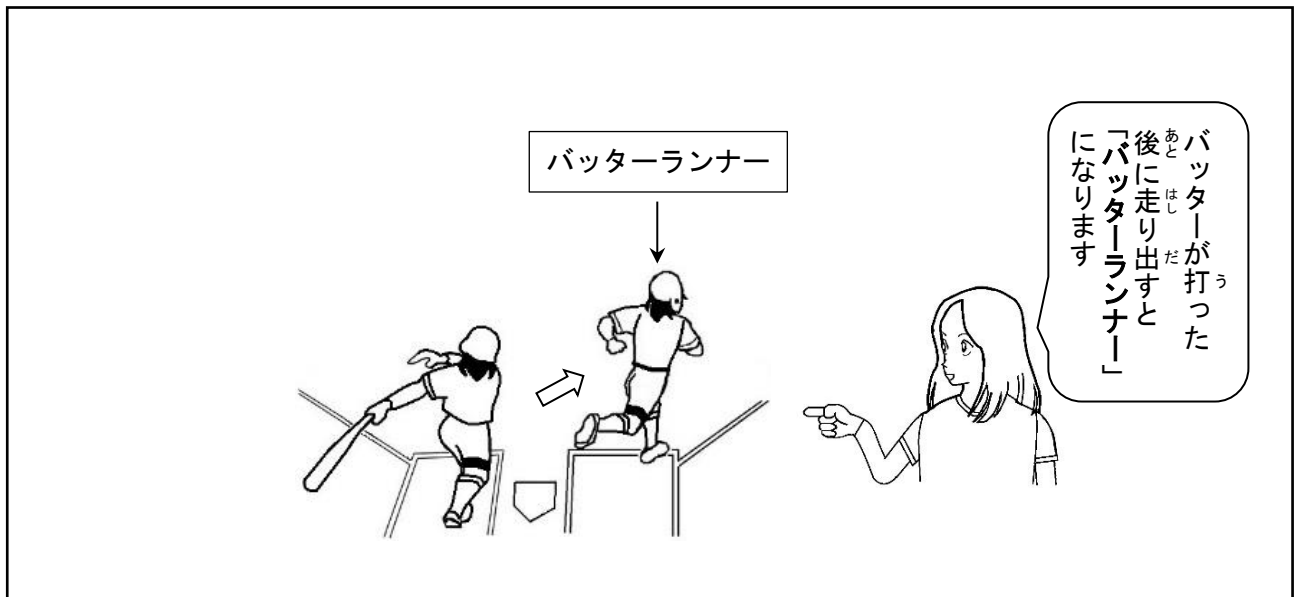
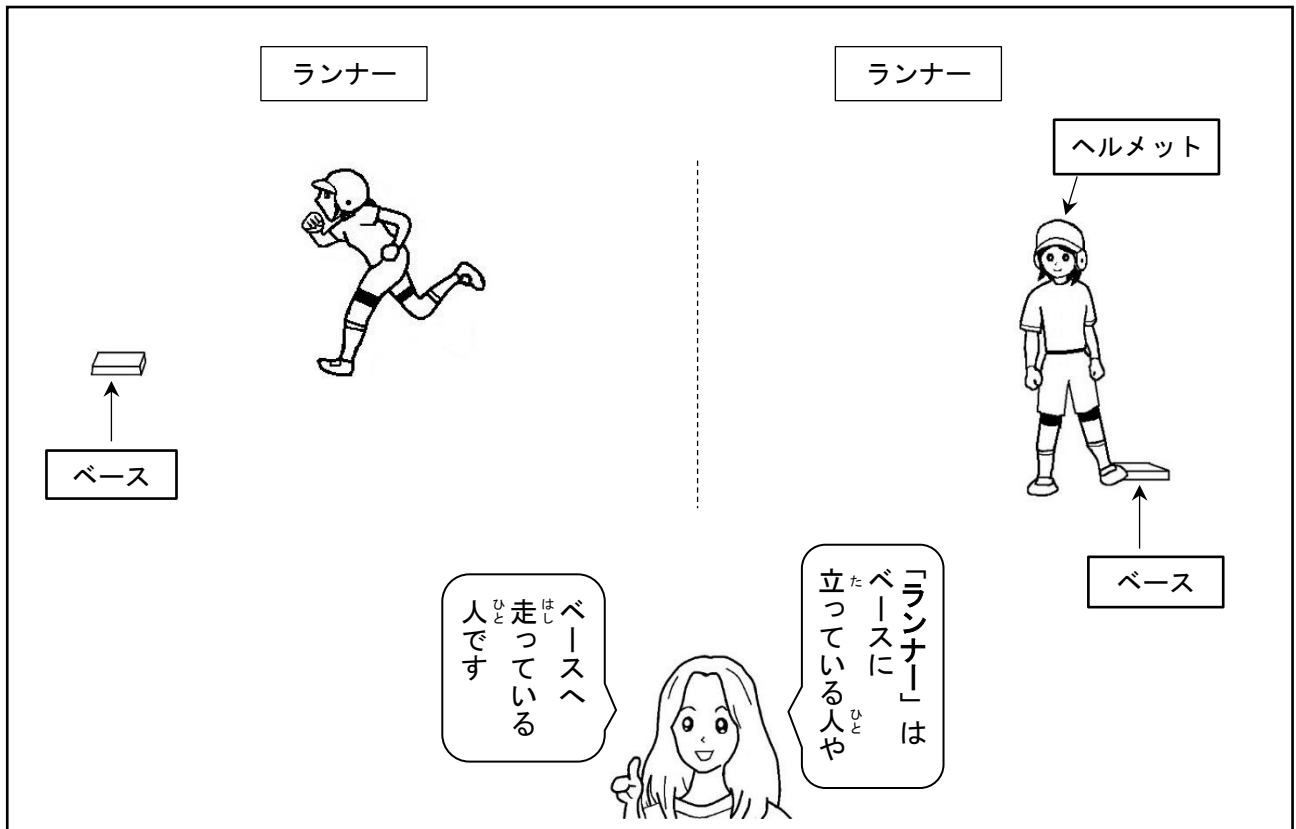
ベース = 塁  
 いちるい 1 塁ベース = ファーストベース  
 にるい 2 塁ベース = セカンドベース  
 さんるい 3 塁ベース = サードベース  
 ホームベース = ほんるい 本塁  
 ピッチャーズプレート = とうしゅばん 投手板  
 キャッチャーズボックス = ほしゅせき 捕手席  
 バッターズボックス = だしやせき 打者席や打席  
 ネクストバッターズサークル = じだしやせき 次打者席

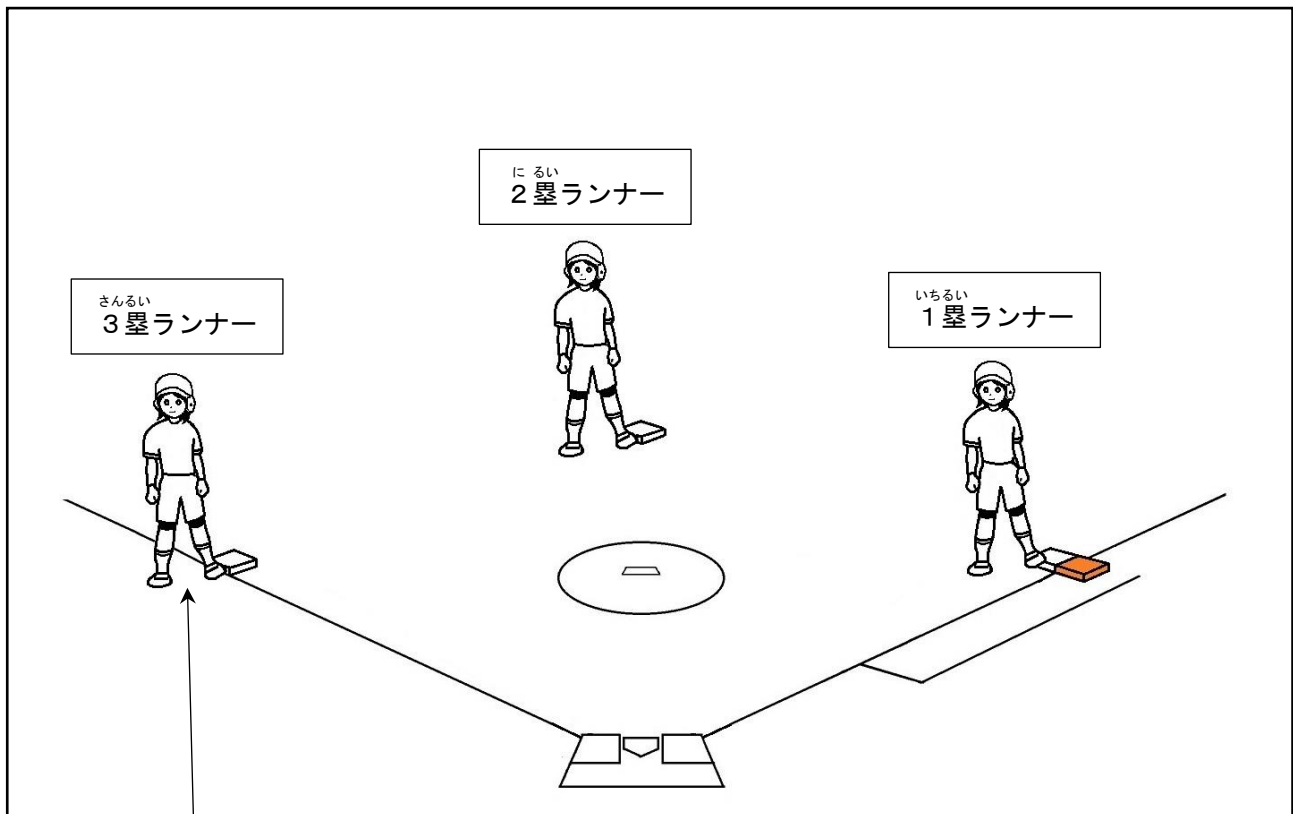
また、場所などの  
 ほかの言い方も  
 しょうかい 紹介します

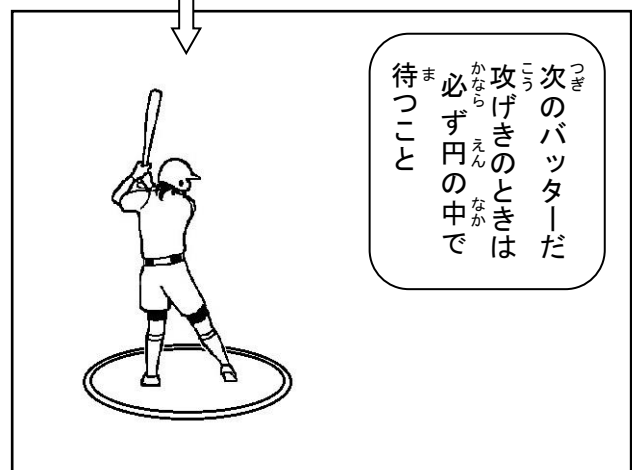
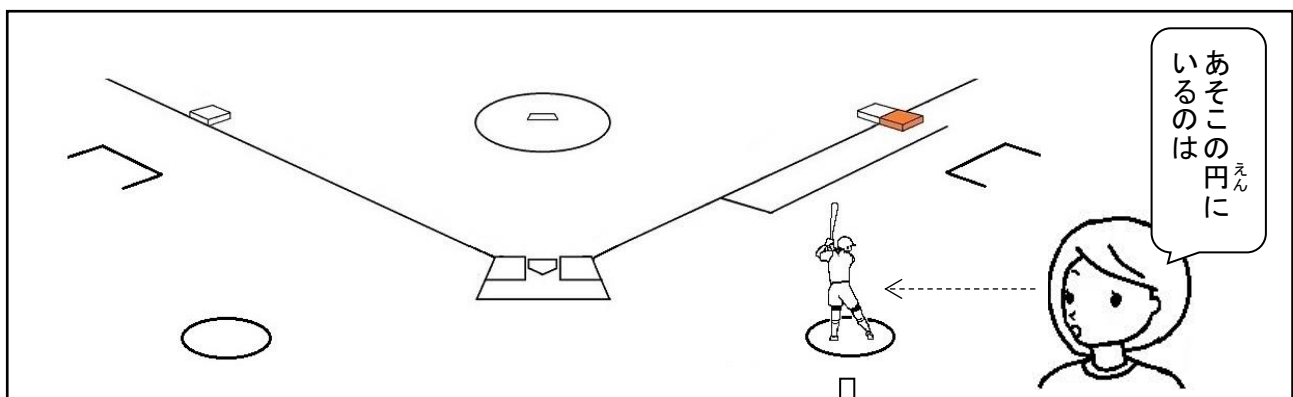
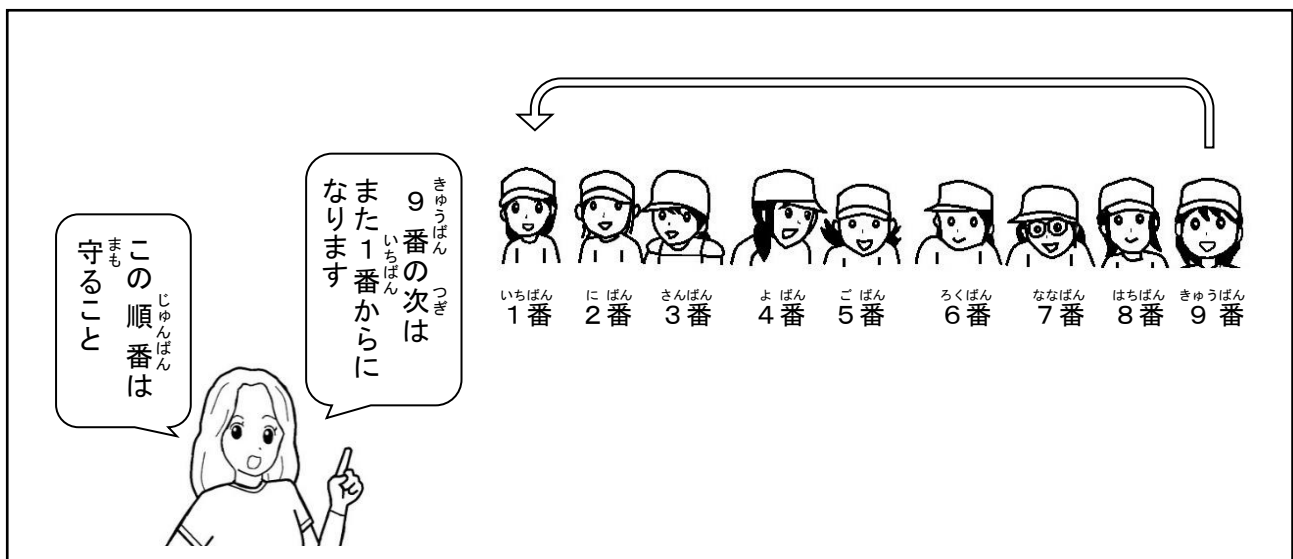
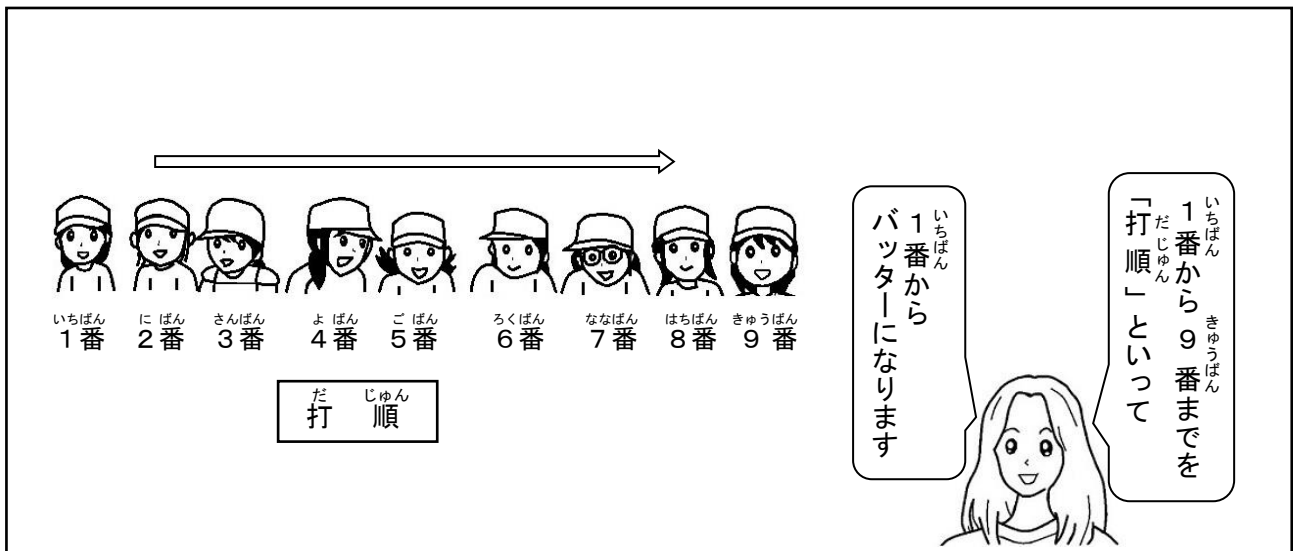


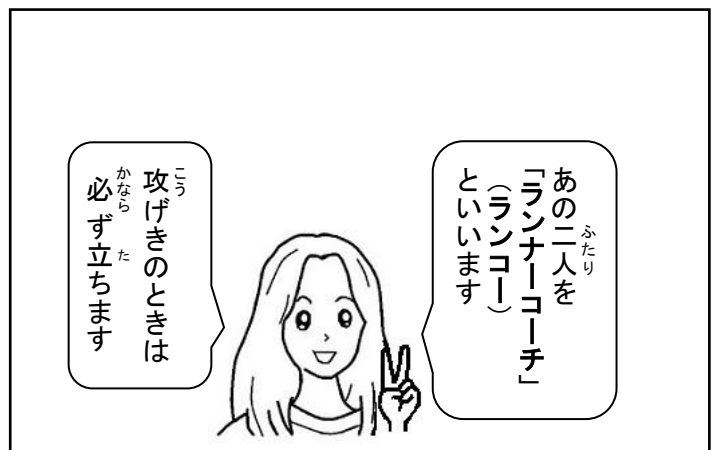
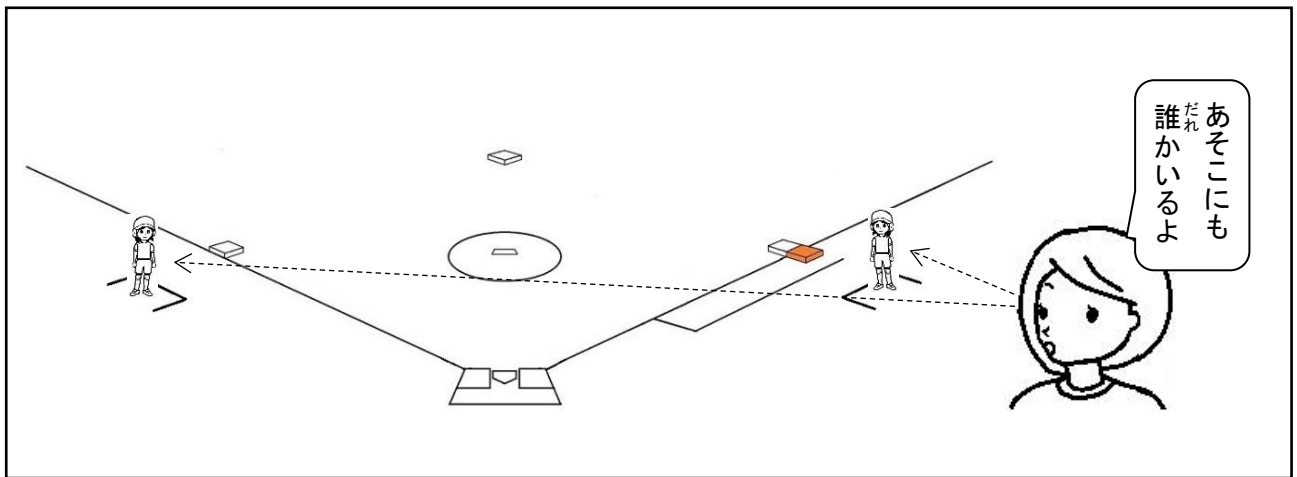
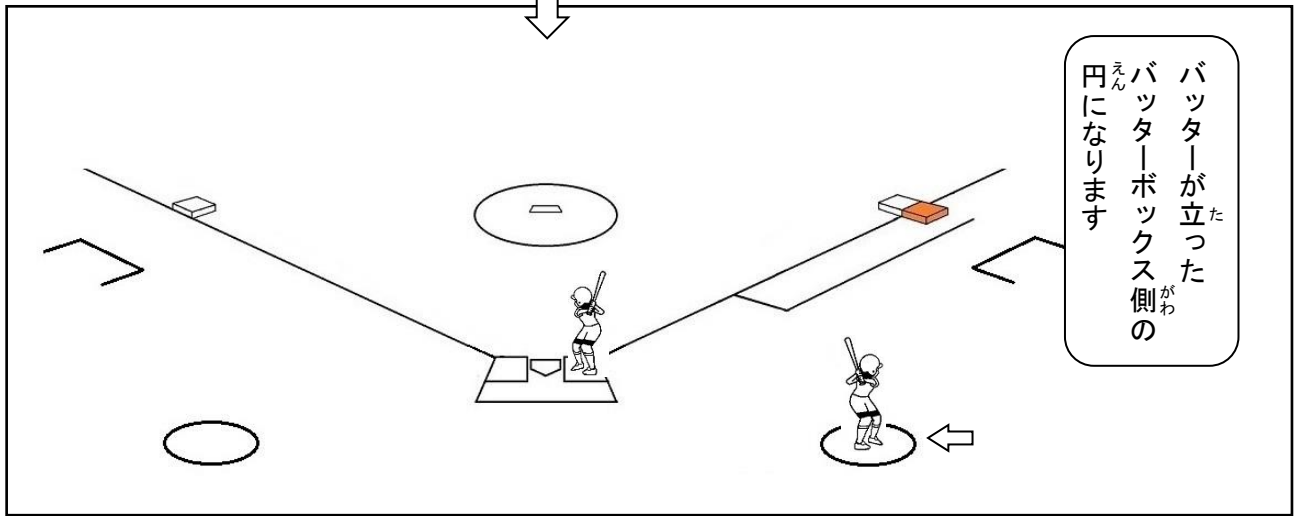
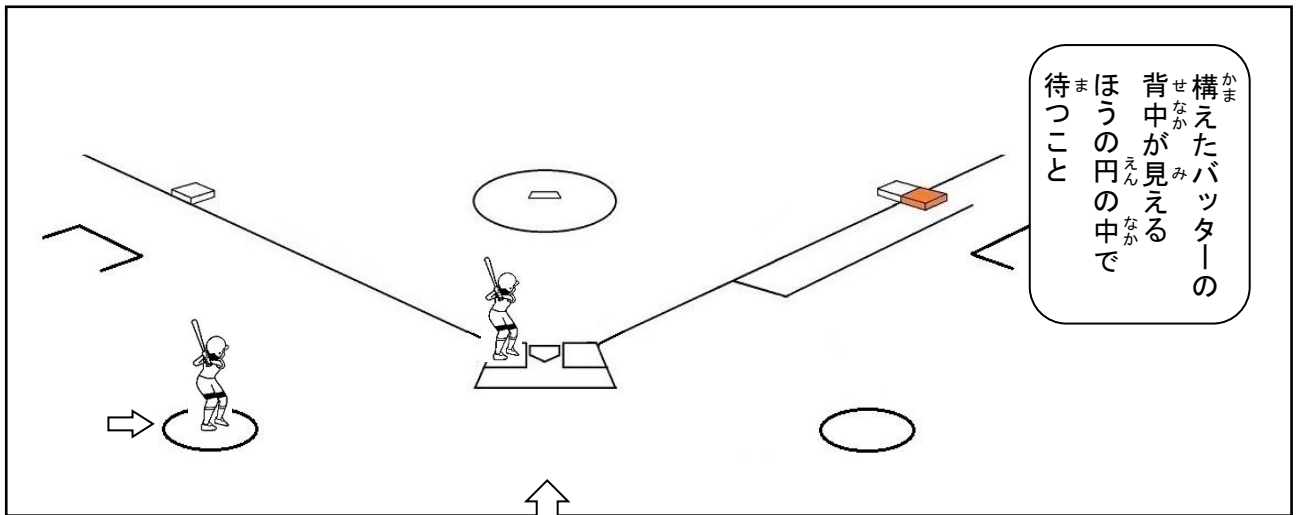
ひと なまえ  
人たちの名前

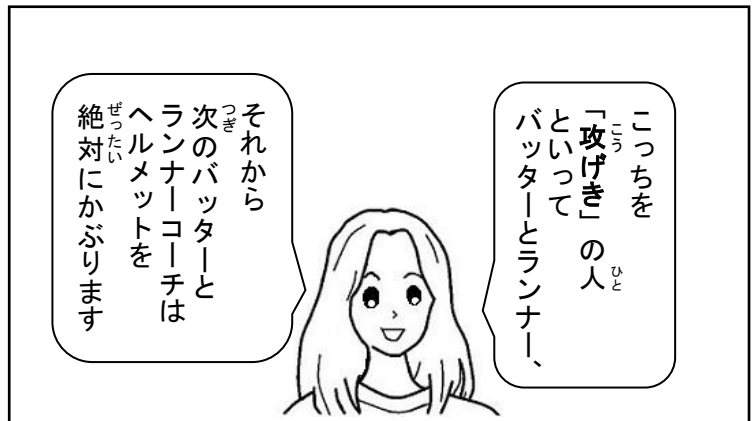
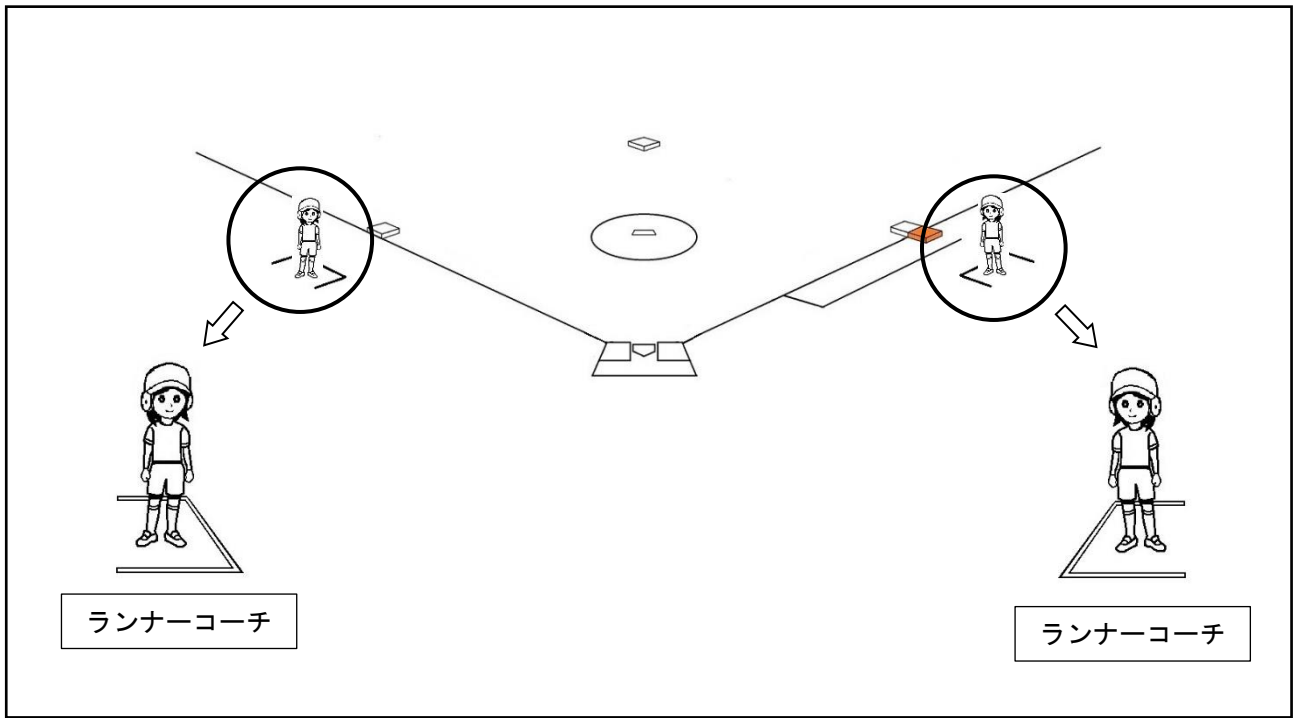


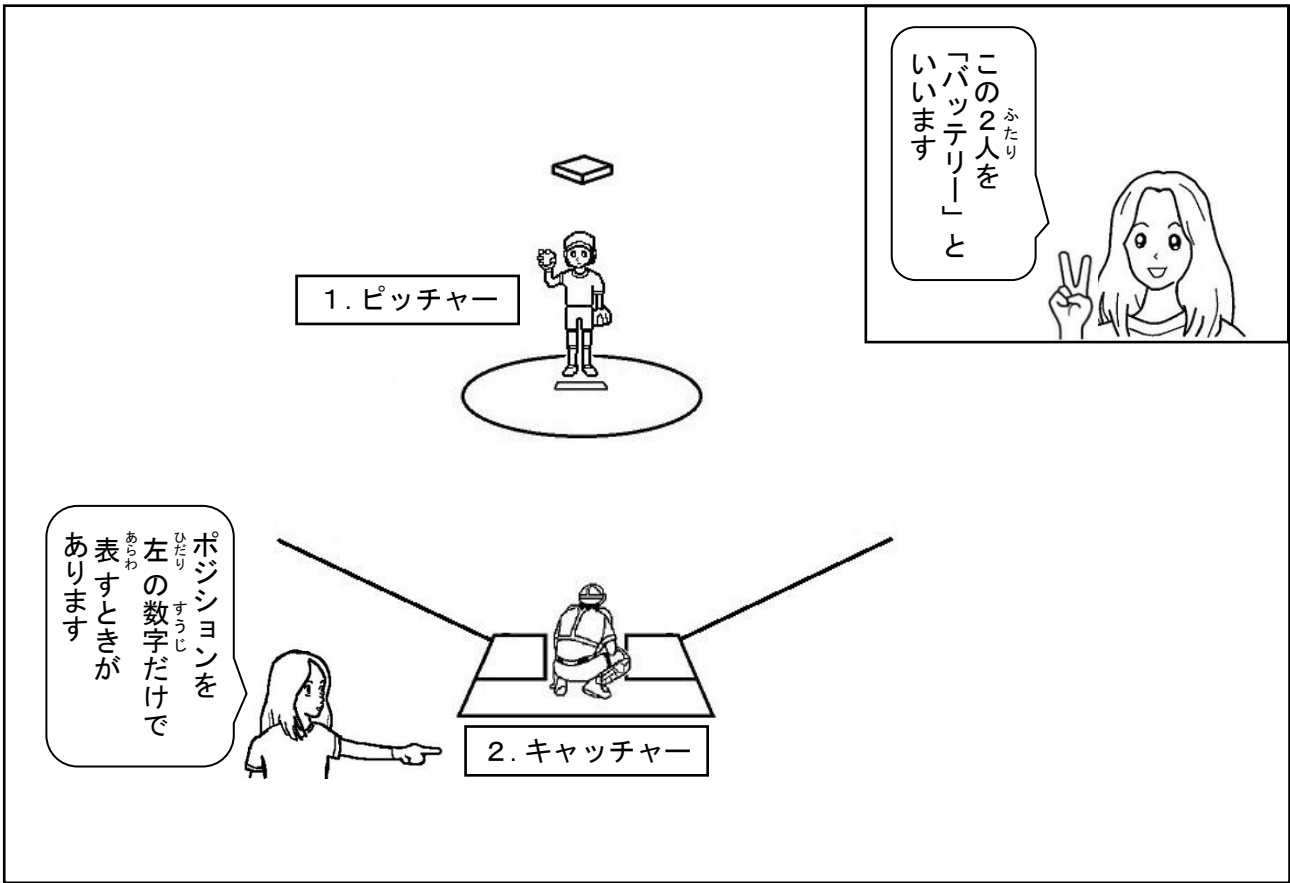
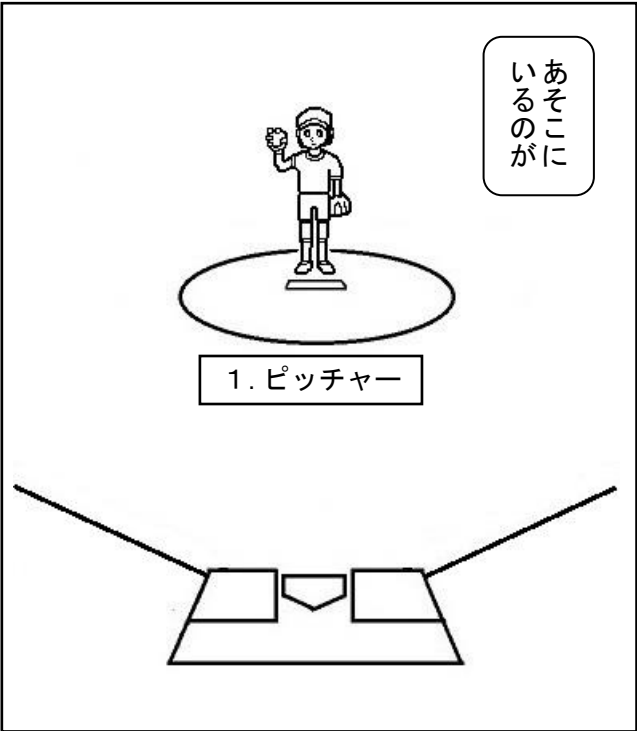
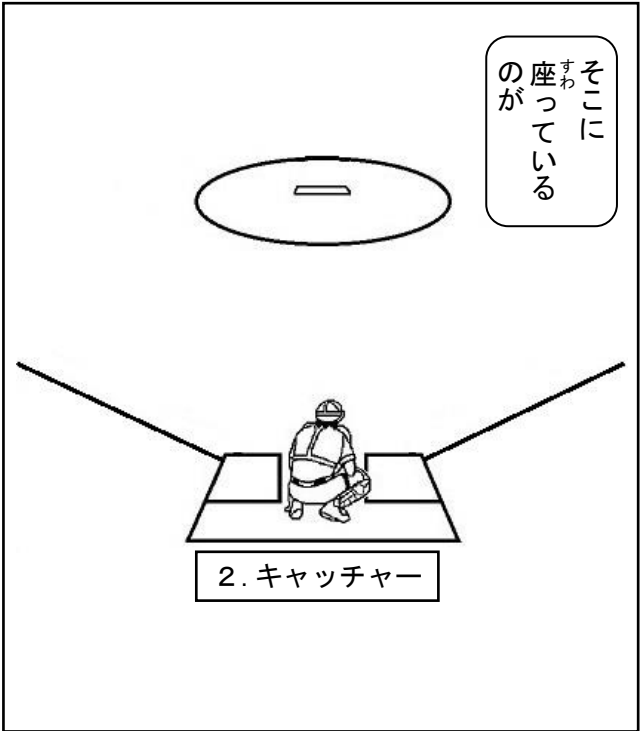


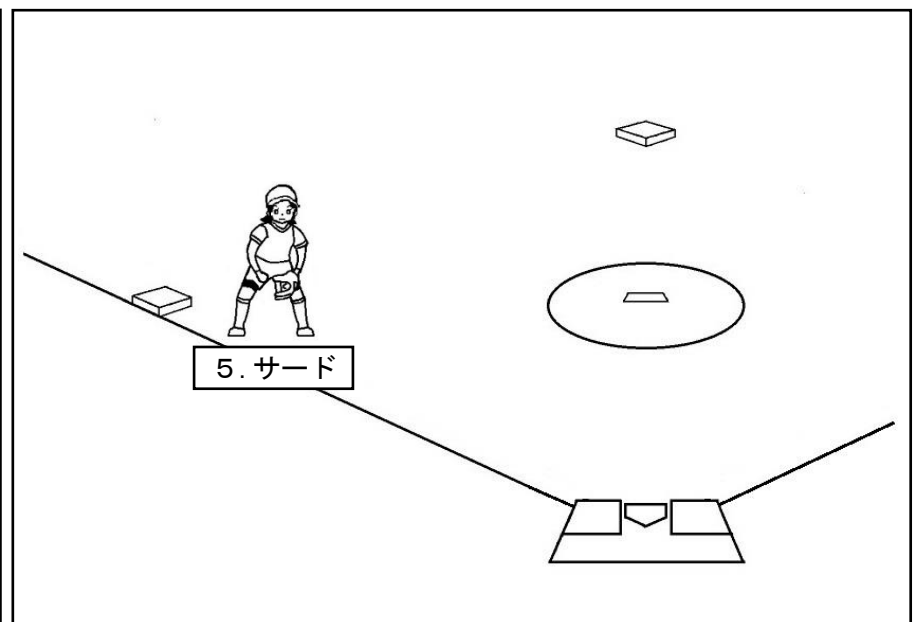
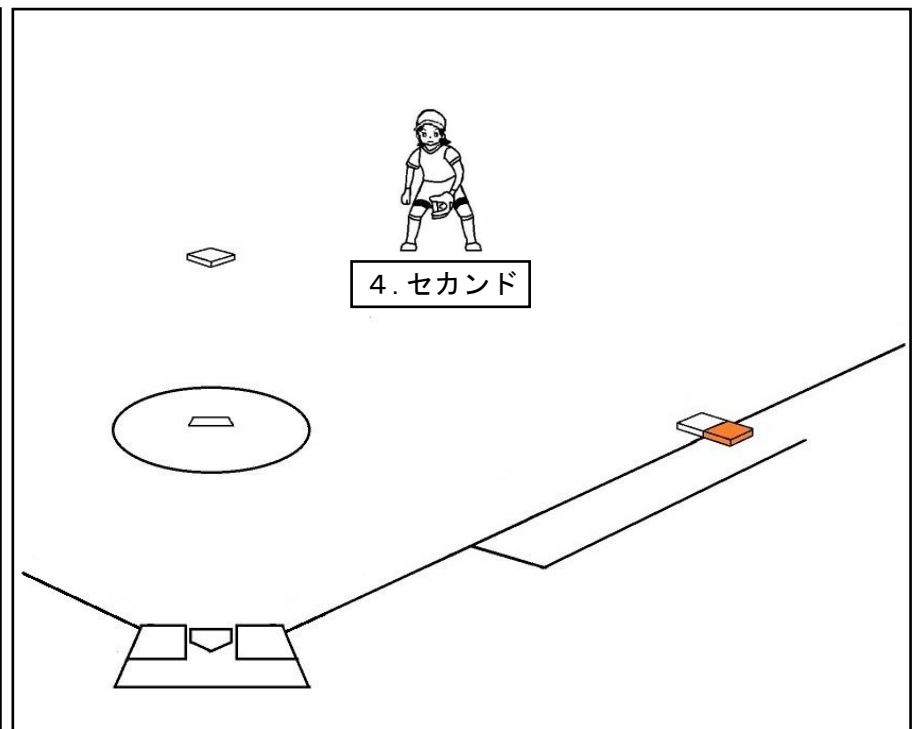
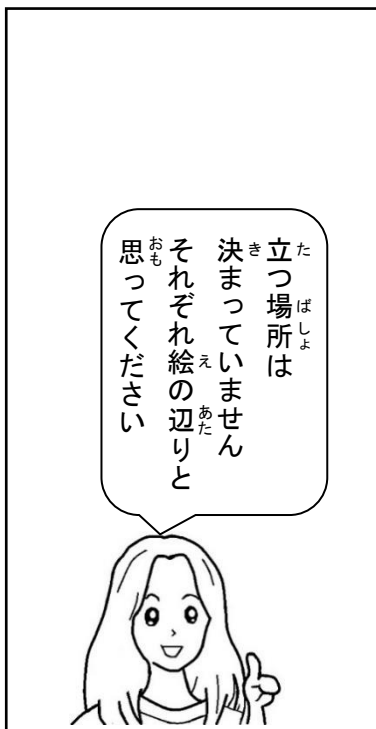
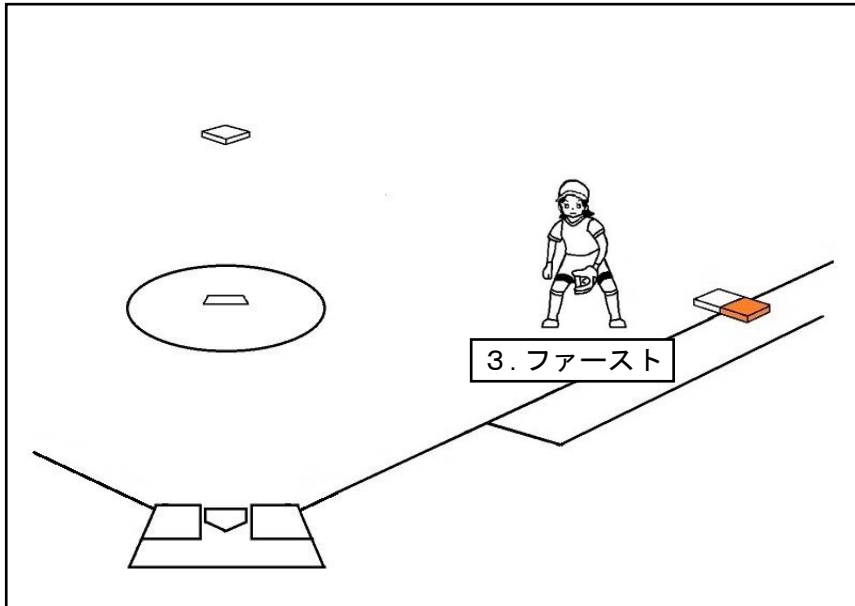




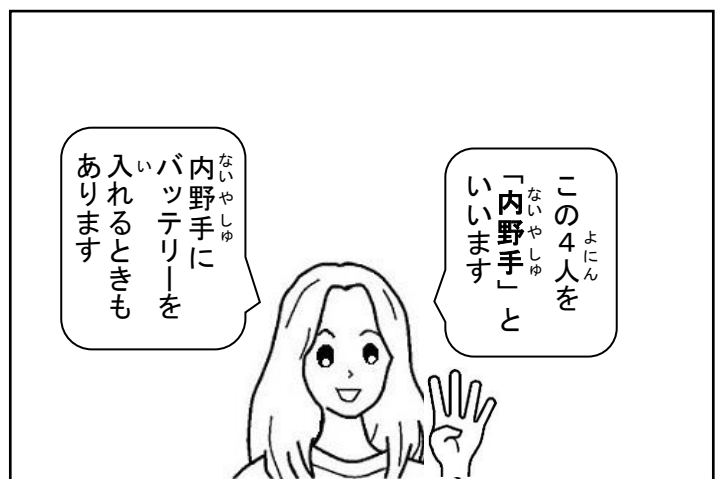
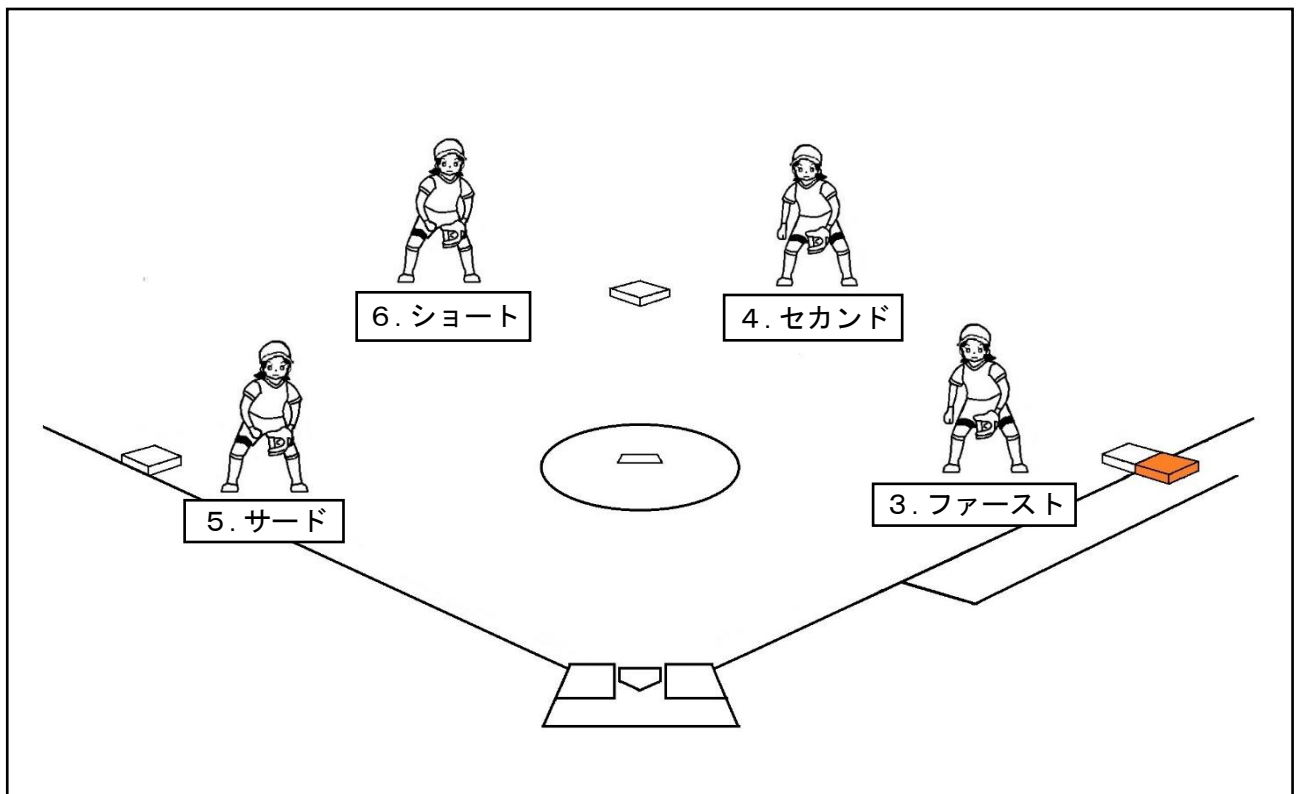
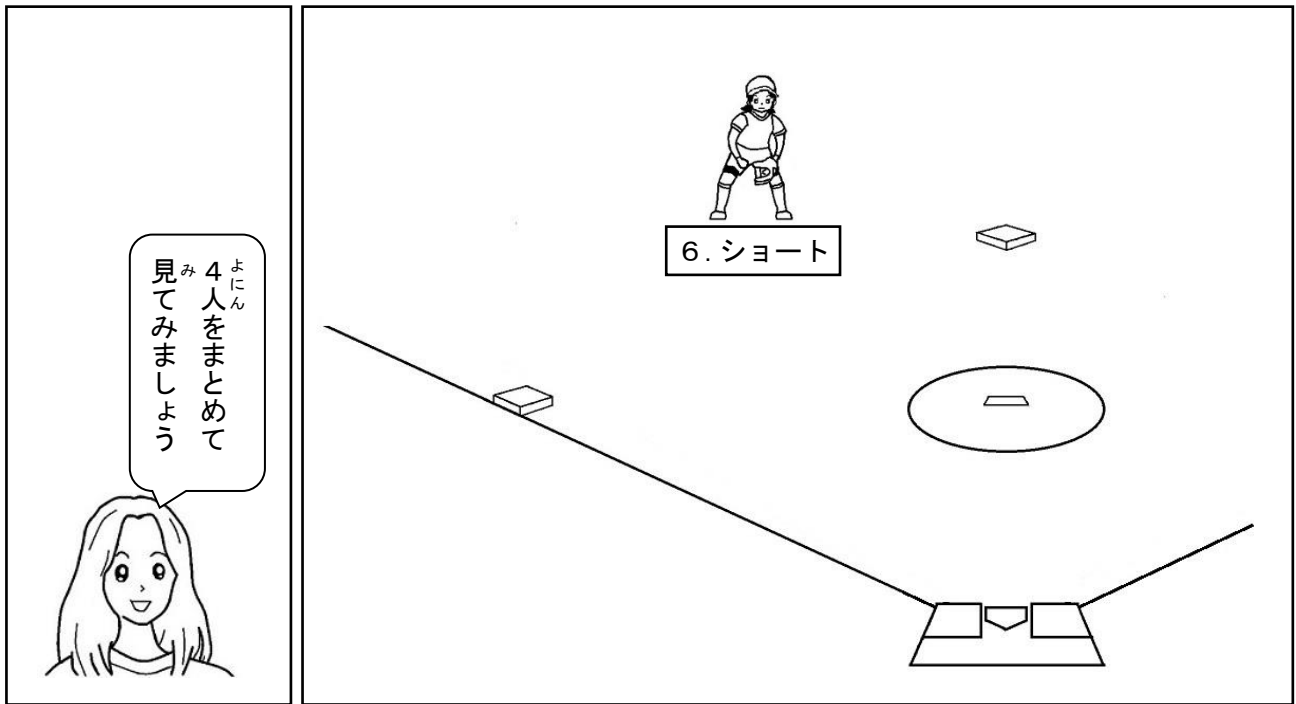


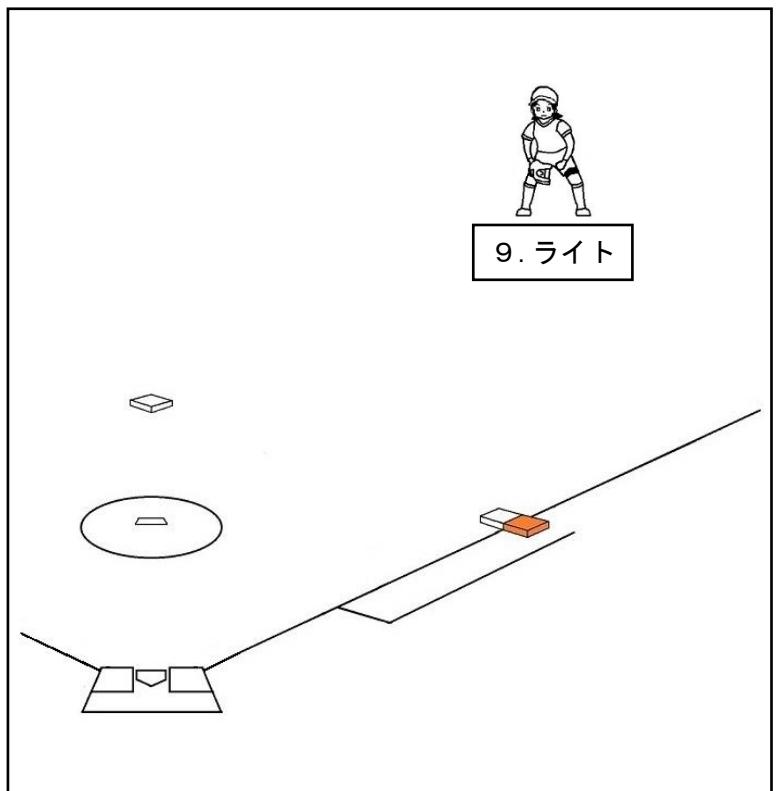
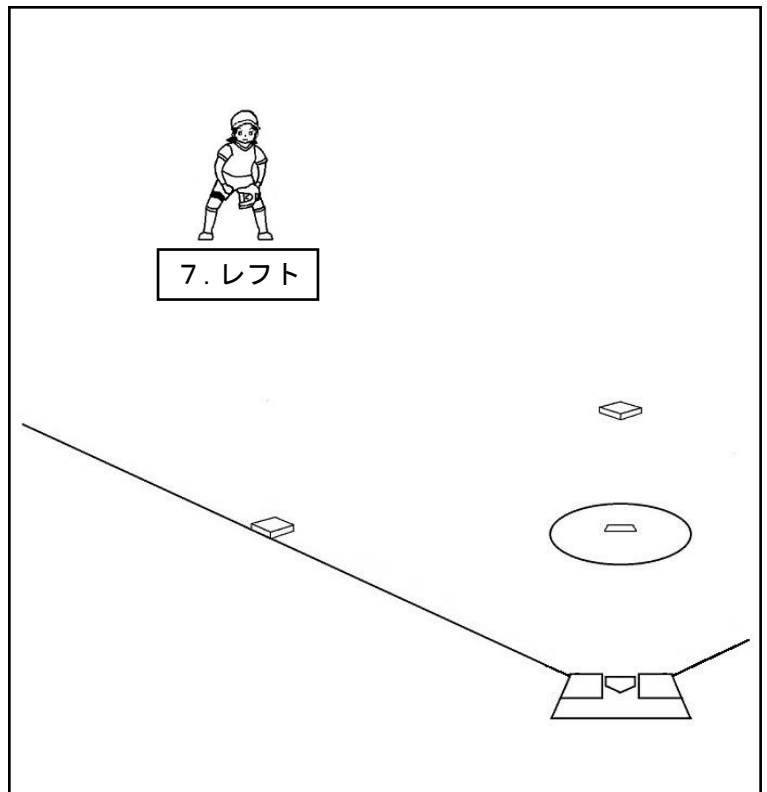
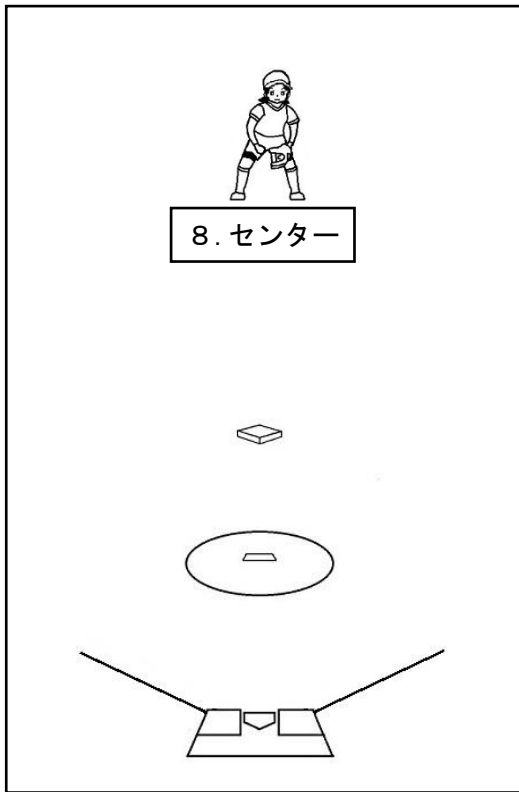


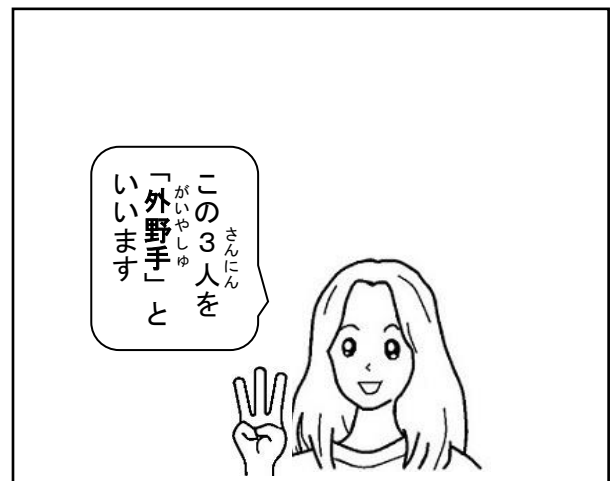
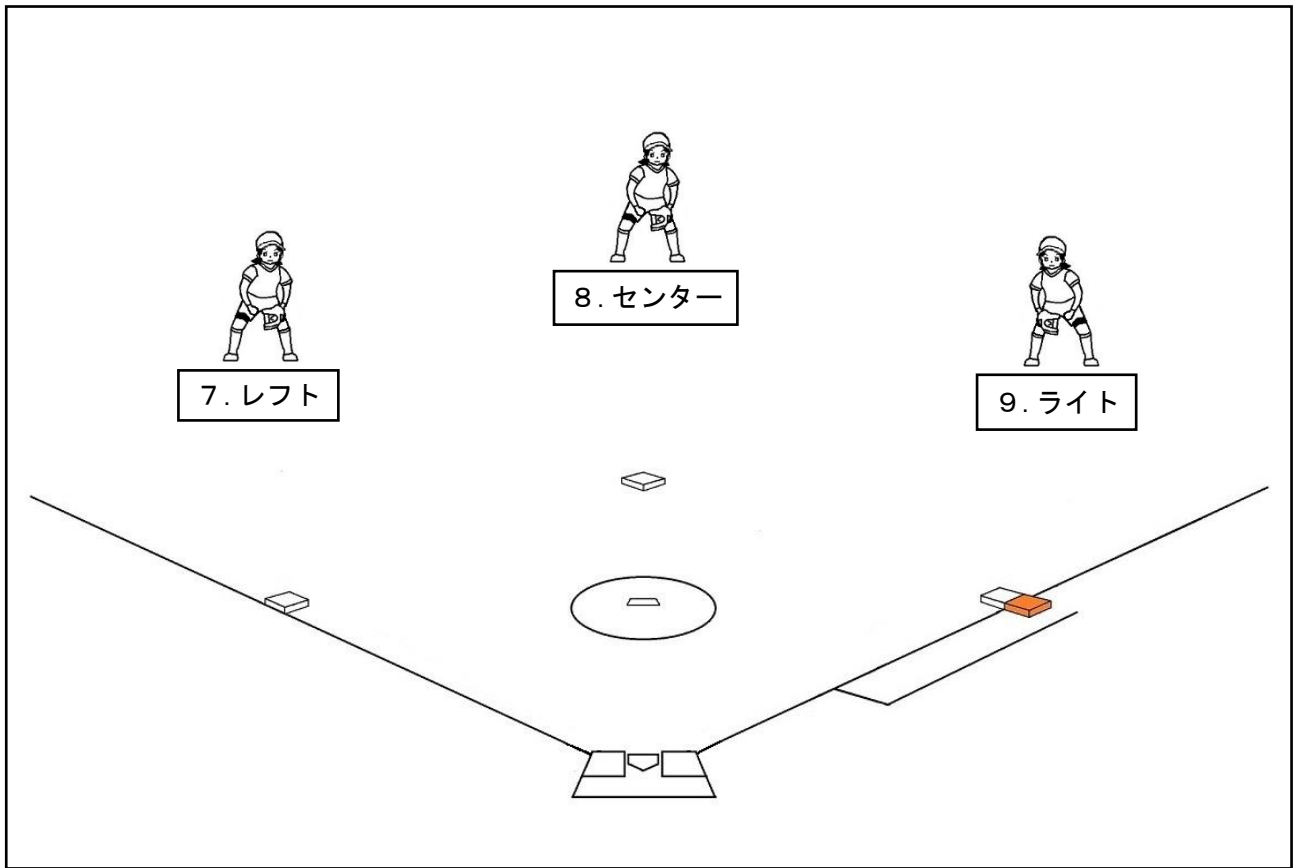


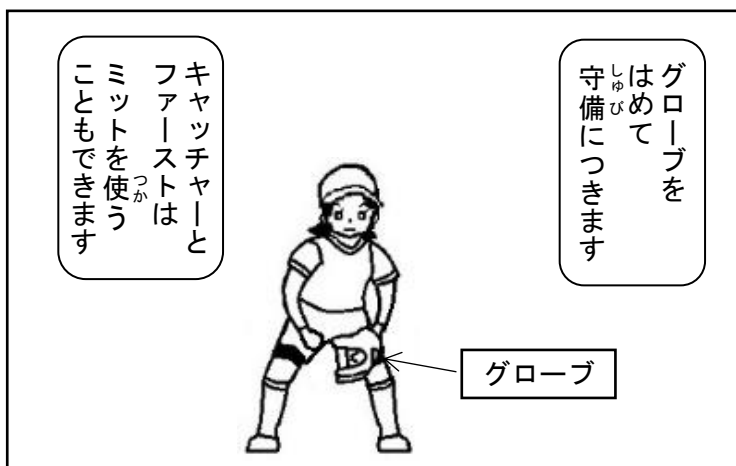
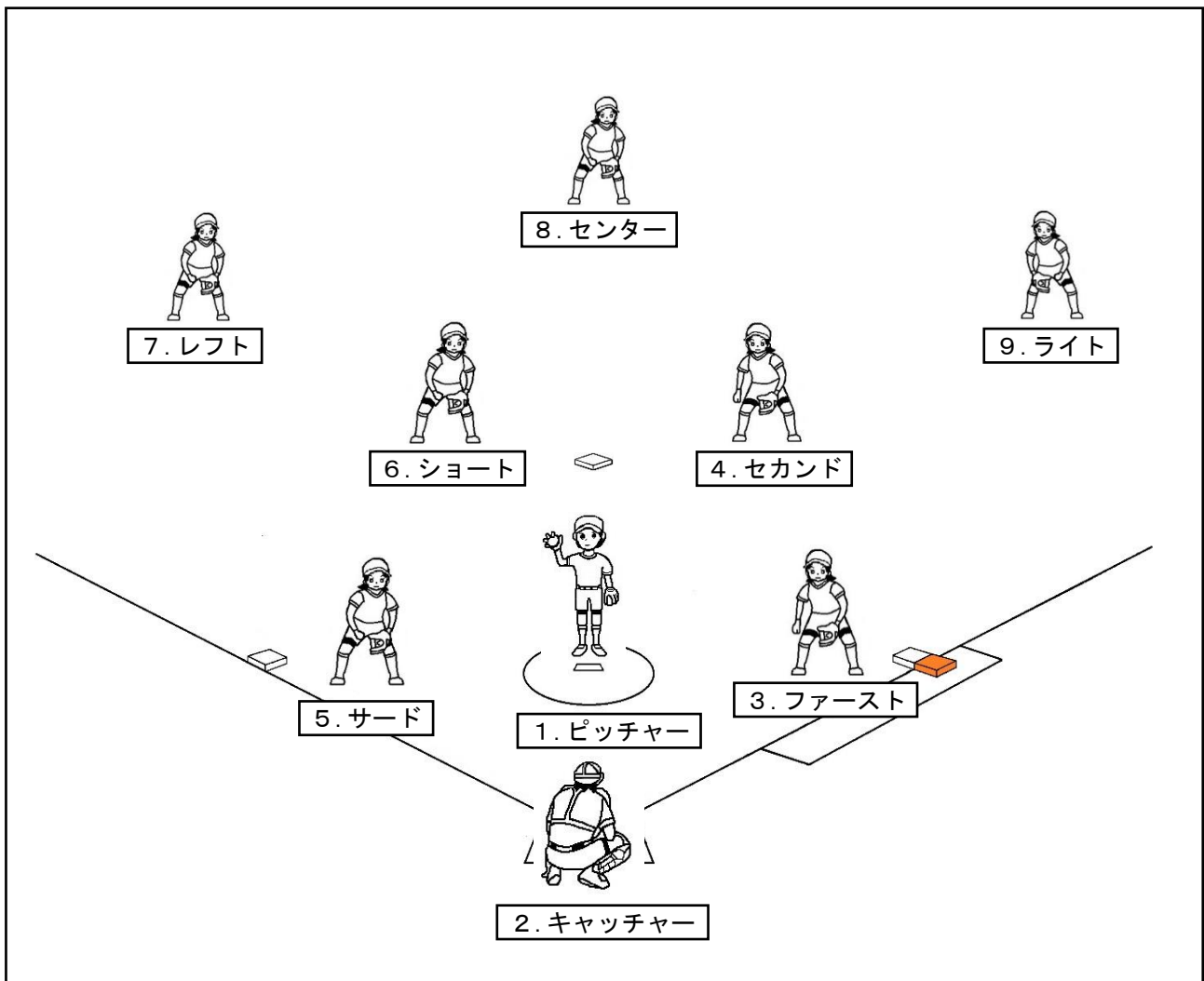


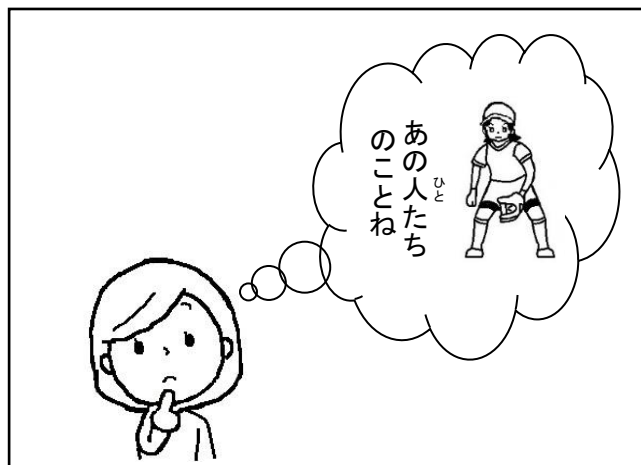
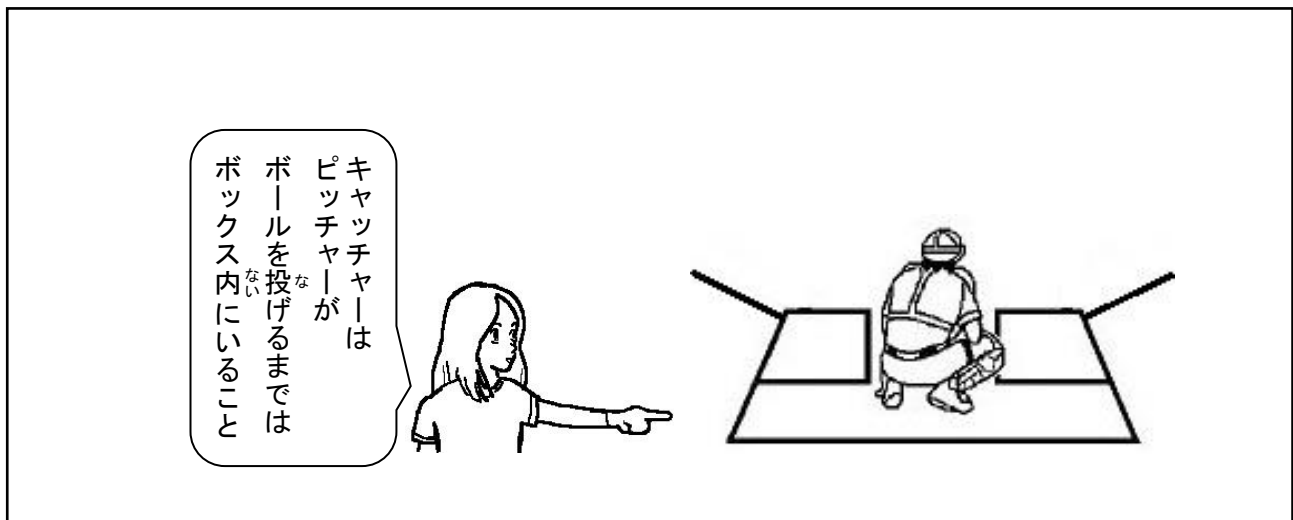
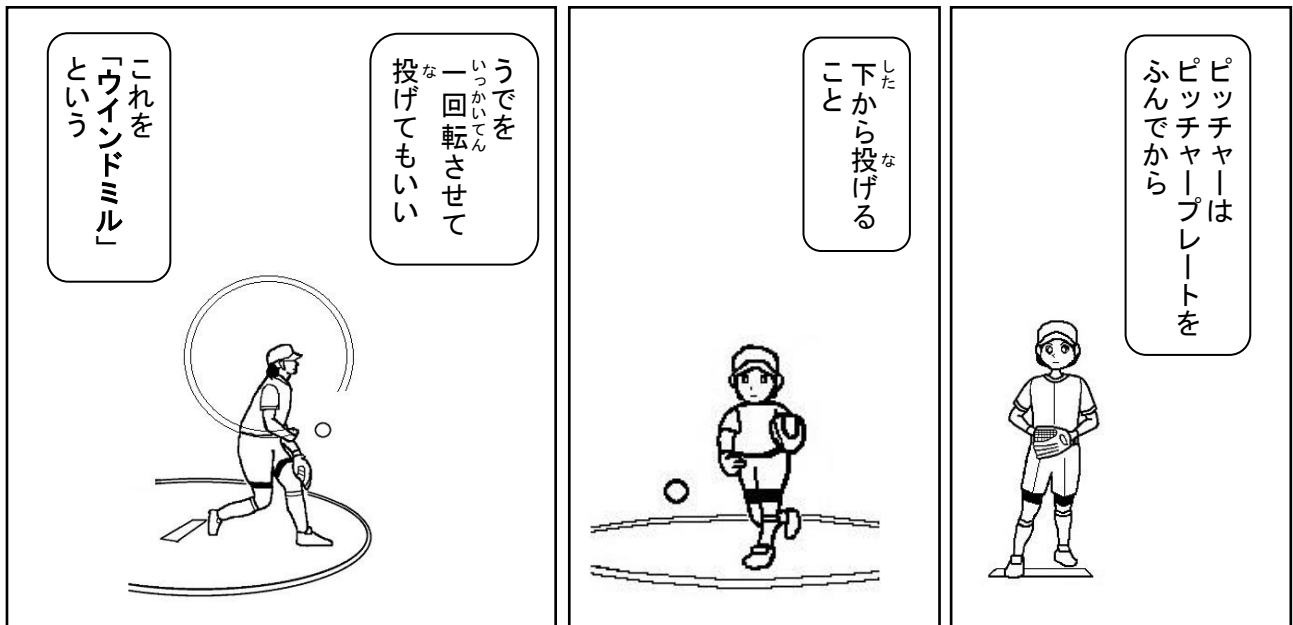


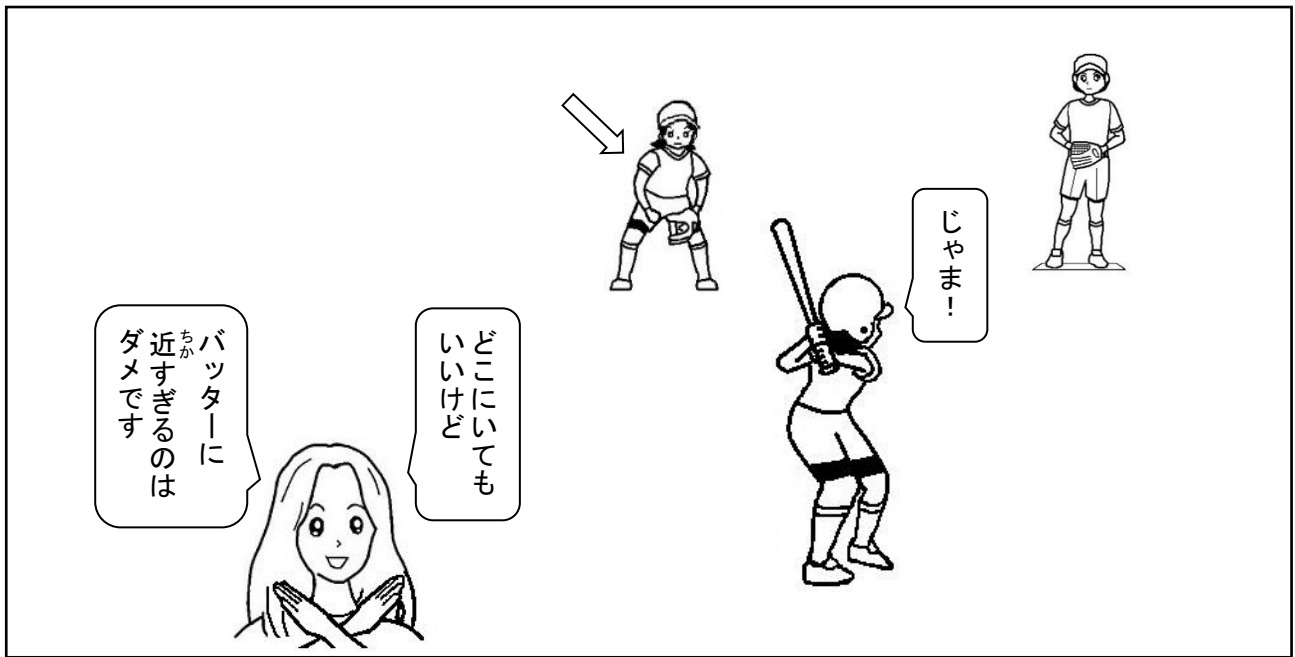














## インフォメーション

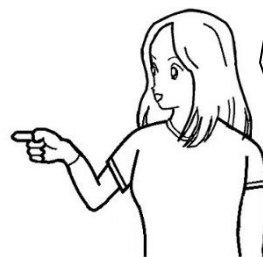
バッター = 打者 (だしゃ)  
 ランナー = 走者 (そうしゃ)  
 バッターランナー = 打者走者 (だしゃそうしゃ)

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



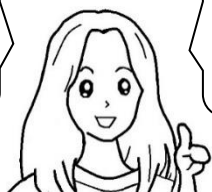
## 2. <sup>し あい</sup>試合について



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？

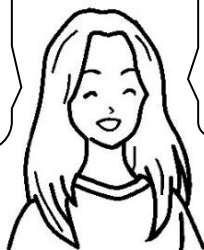


試合は何人で  
するの？

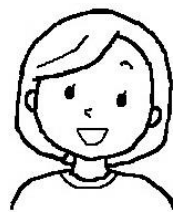


試合をするのに  
9人以上は  
必要です

ピンポーン！



9人で試合を  
するんだ



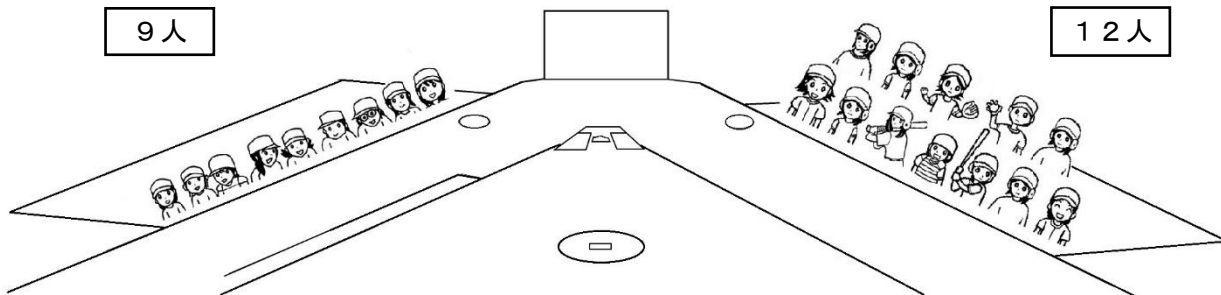
守備の人は  
9人いました  
打順は9番まで  
あつたから

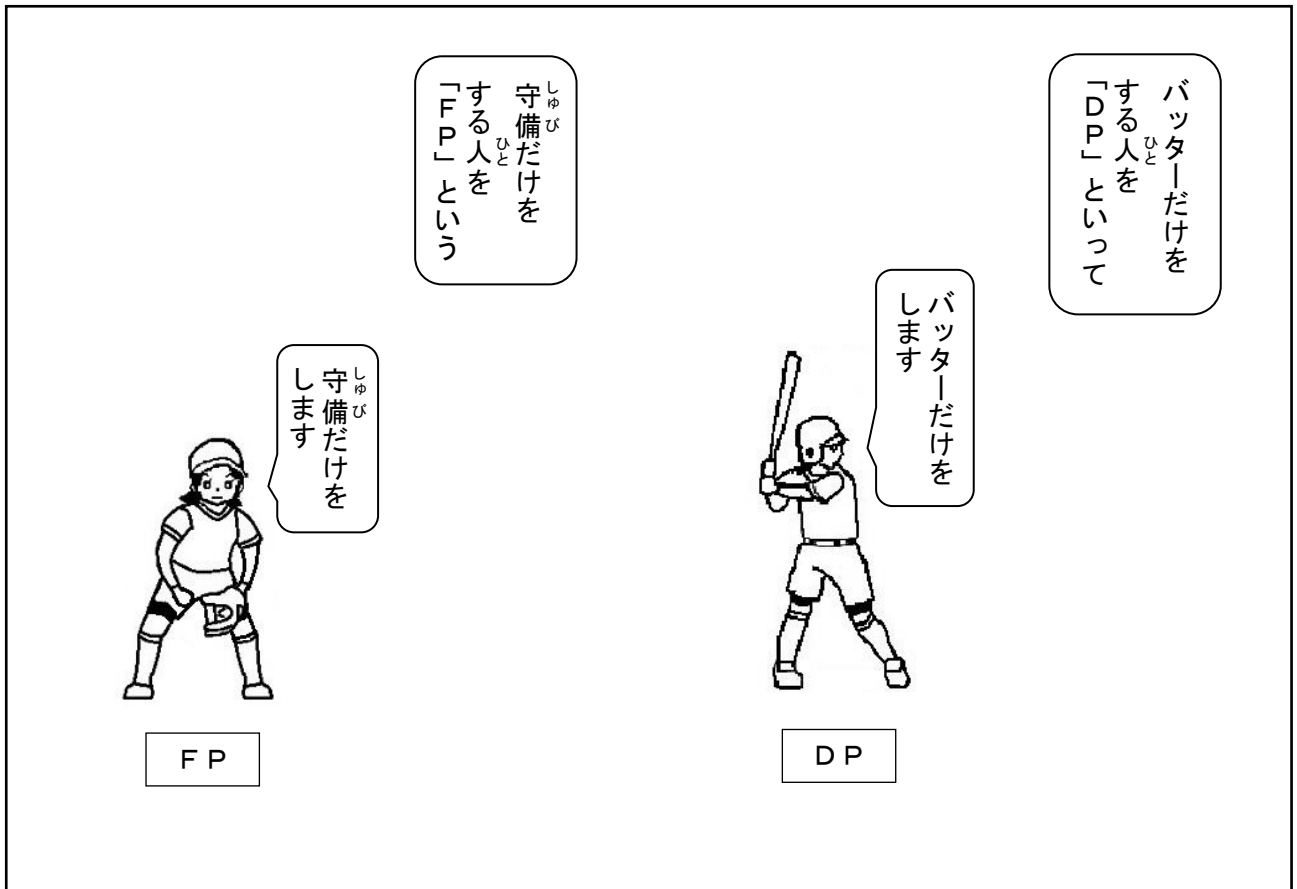
9人だと  
試合はできるけど  
交代できる  
人はいません

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

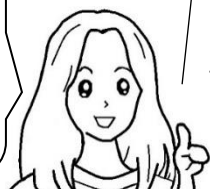
そのときに  
合計の点が  
多いチームの  
勝ちだ



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

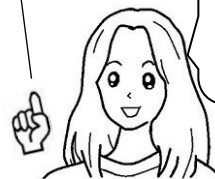
| チーム名 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 七 | 計 |
|------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Aチーム |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Bチーム |   |   |   |   |   |   |   |   |



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 |   |   |   |   |   |   |   |   |

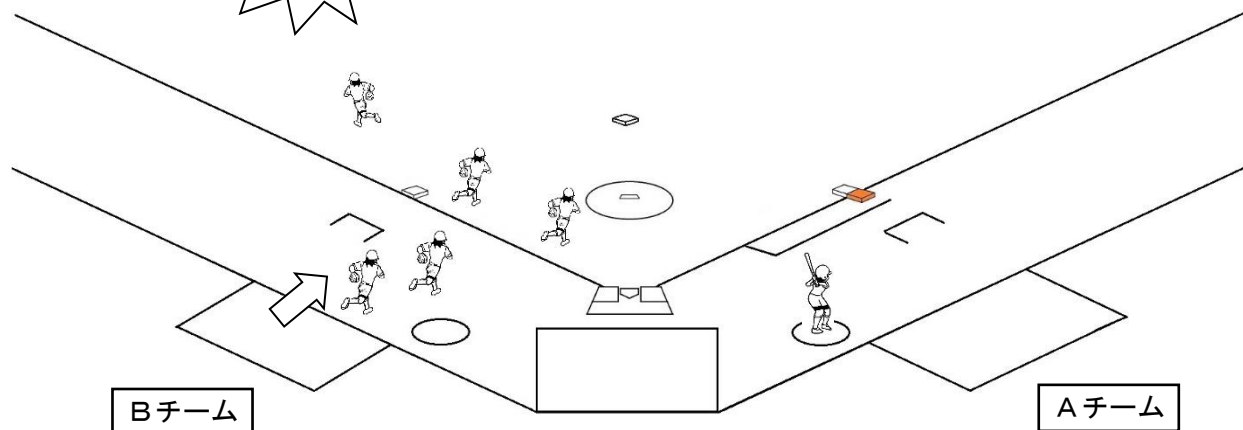
うえ  
上のチームが  
さき  
先に攻めきです



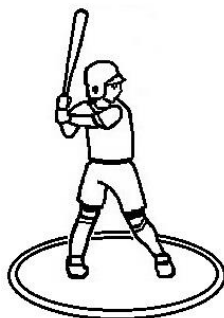
しあいの  
試合の  
はじめは  
ここからです



だから  
Bチームが  
グラウンドに  
でて



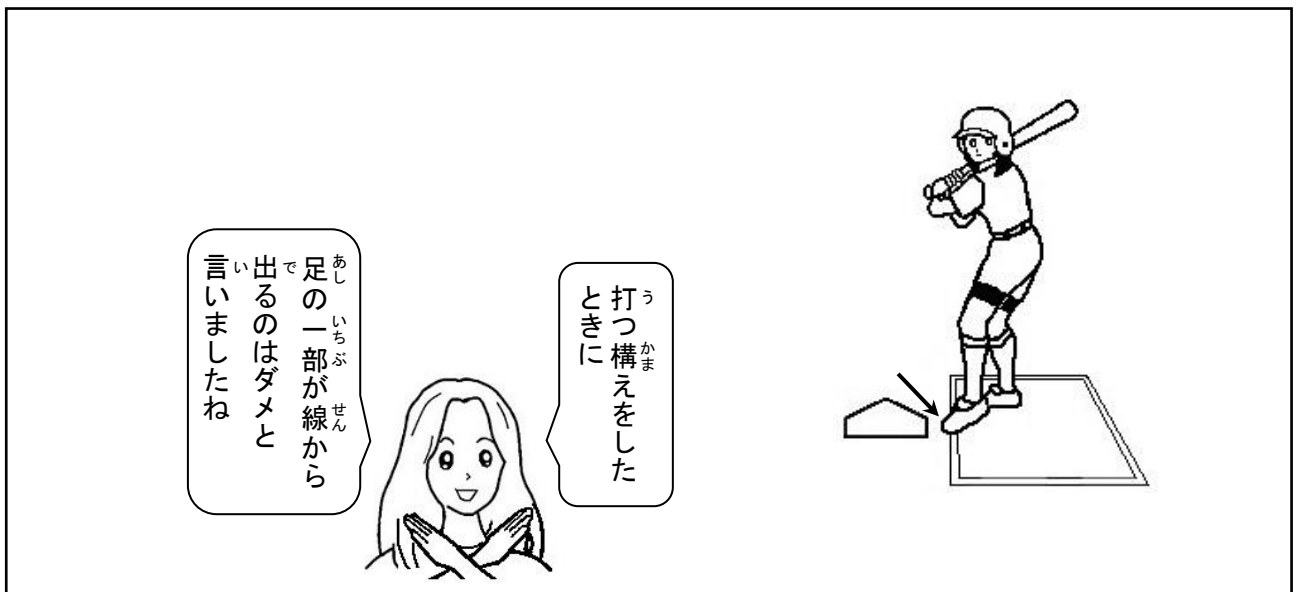
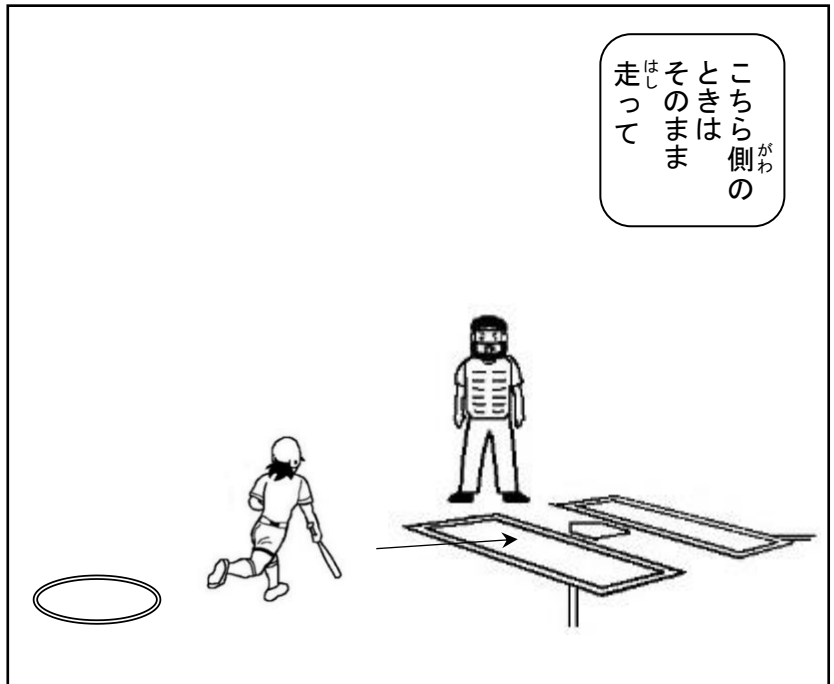
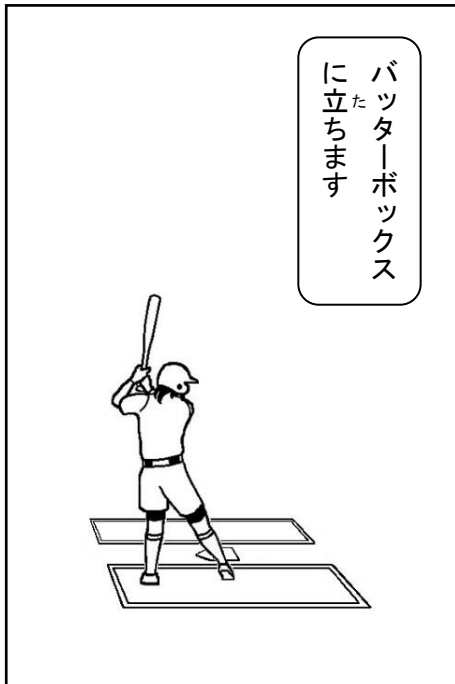
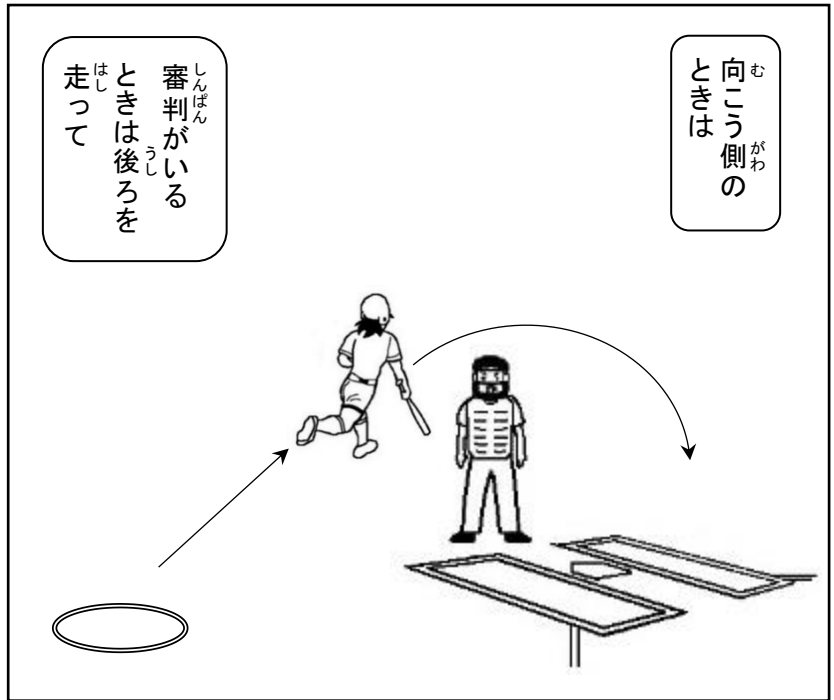
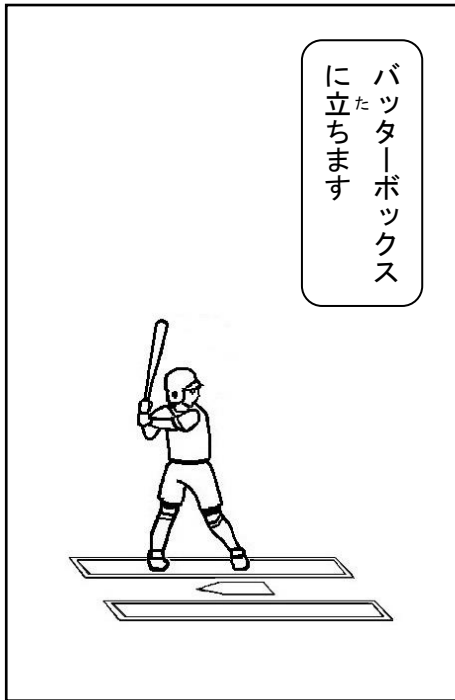
そのときは  
ネクストバッター  
サークルから

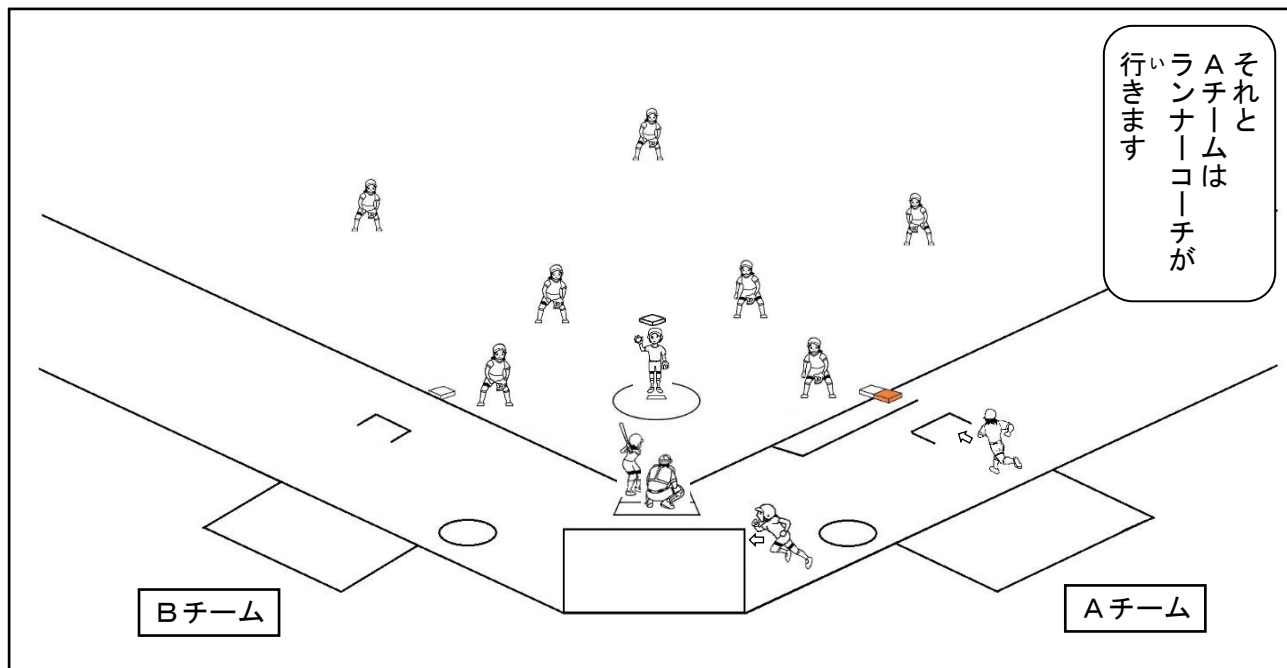


Aチームの  
だじゅん いちばん  
打順の1番が  
バッターになります

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チームからみると 一回表 (かい) の攻 (こう) げき

Bチームからみると 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 |   |   |   |   |   |   |   |   |

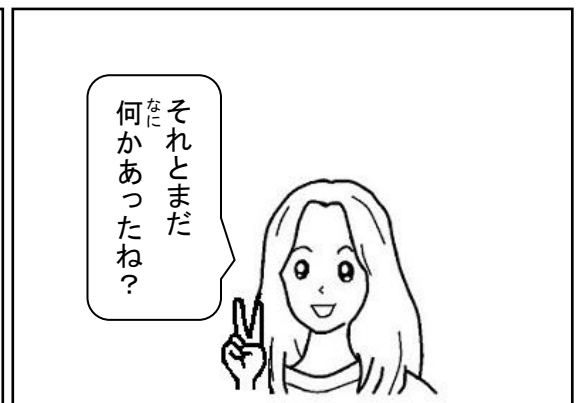
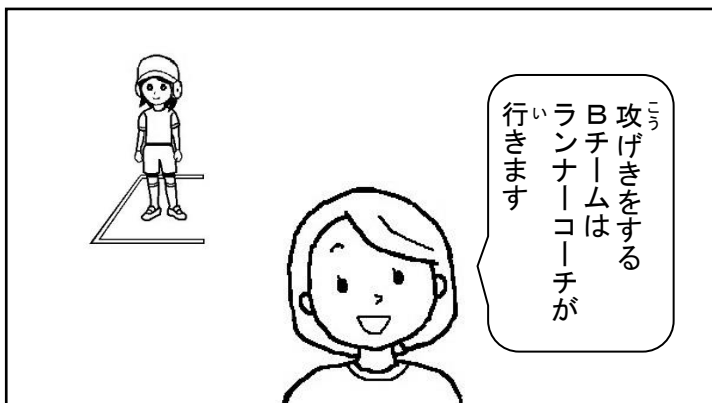
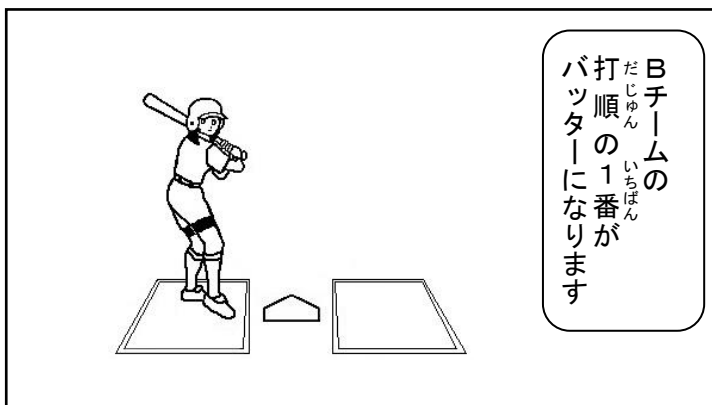
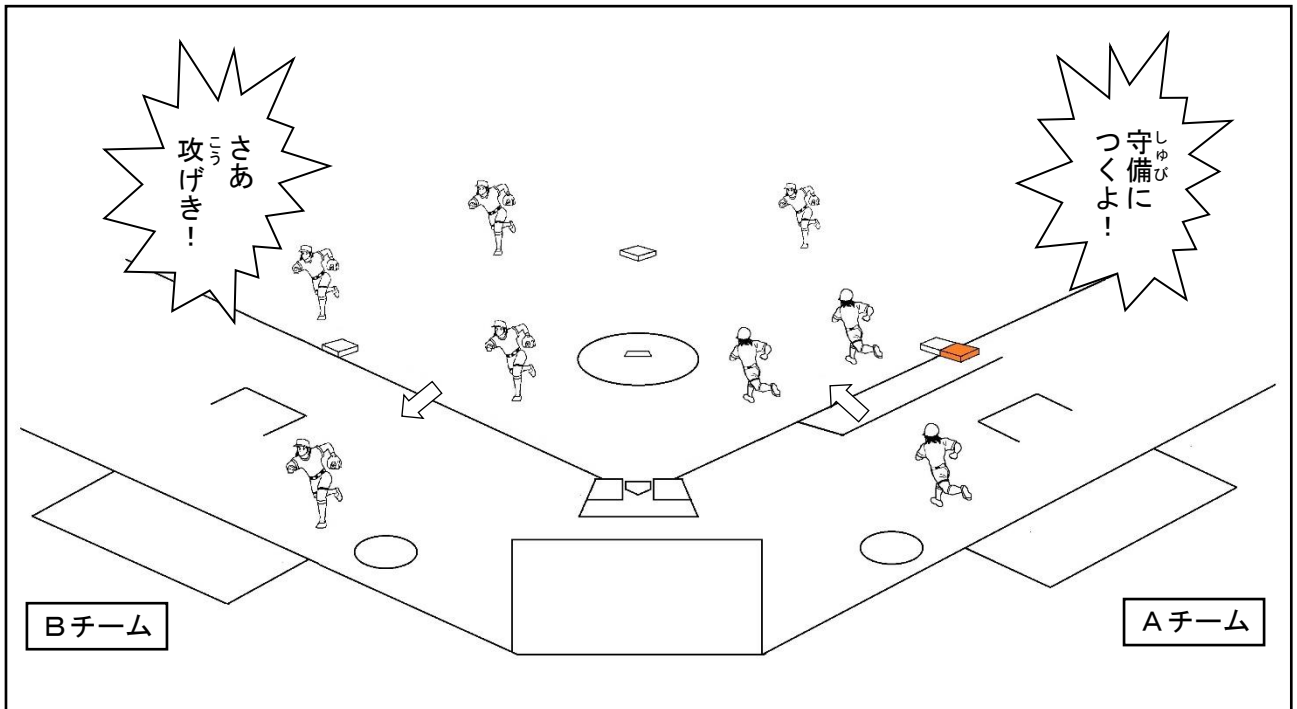
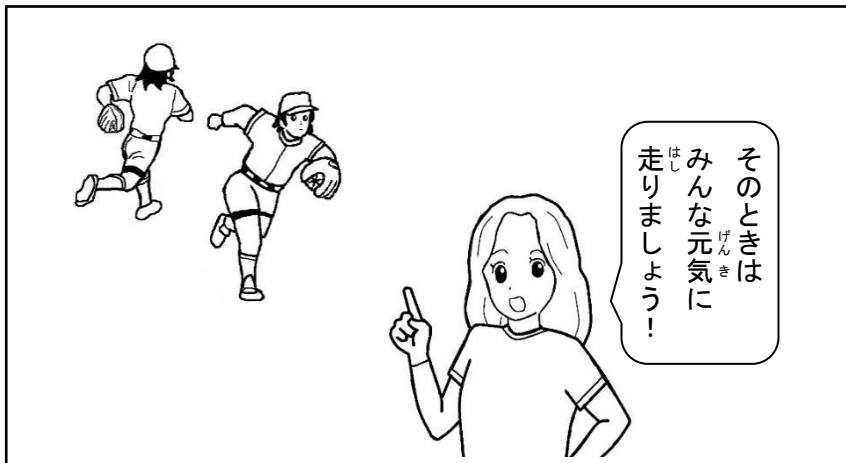
こうこう 後攻

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) の攻 (こう) げきが終わ (お) った次 (つぎ) は

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) の攻 (こう) げきが終わ (お) った次 (つぎ) は





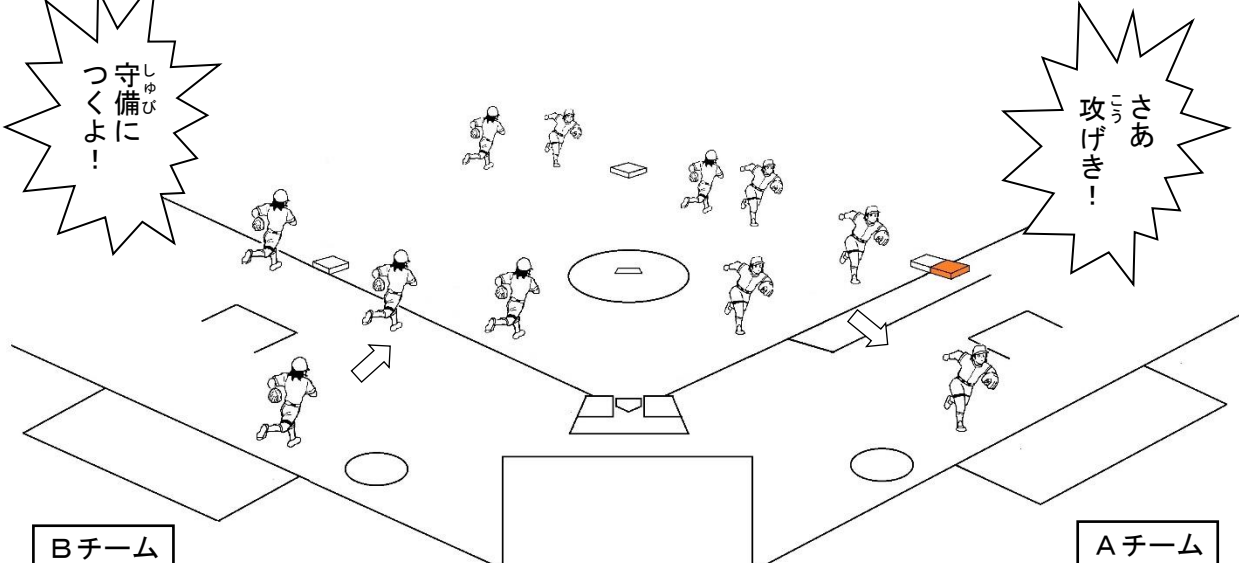
また  
攻<sup>こう</sup>げきと守<sup>しゅ</sup>べいを  
交<sup>こう</sup>替<sup>たい</sup>する

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

二回表になって  
Aチームが  
攻<sup>こう</sup>げきになります

一回ウラの  
攻<sup>こう</sup>げきが  
次<sup>つぎ</sup>は終わると

守<sup>しゅ</sup>べい  
につくよ!



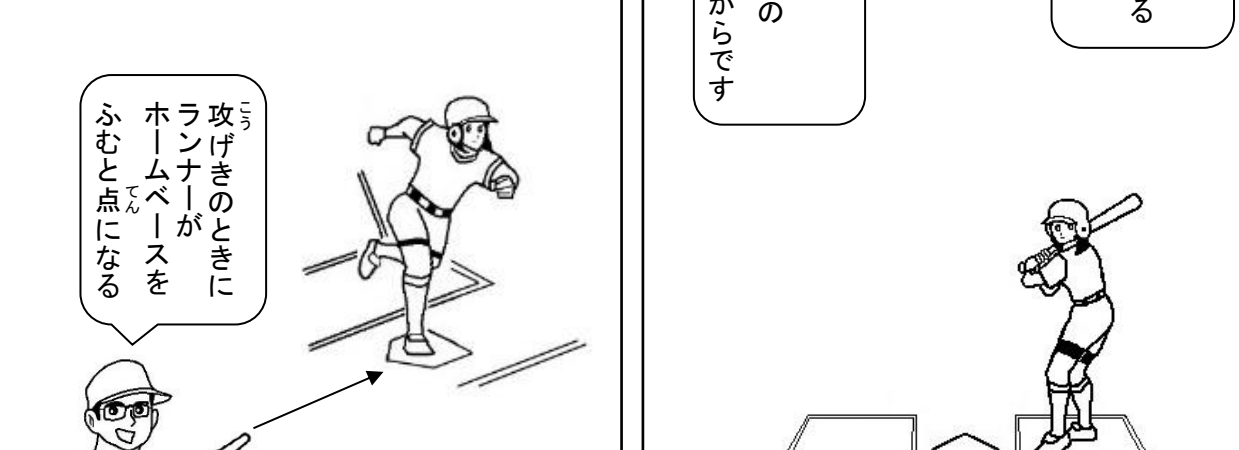
Bチーム

Aチーム

さあ  
攻<sup>こう</sup>げき!

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

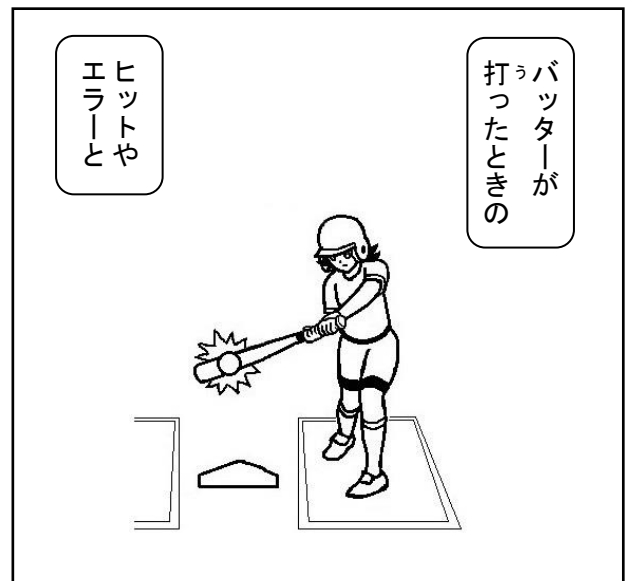
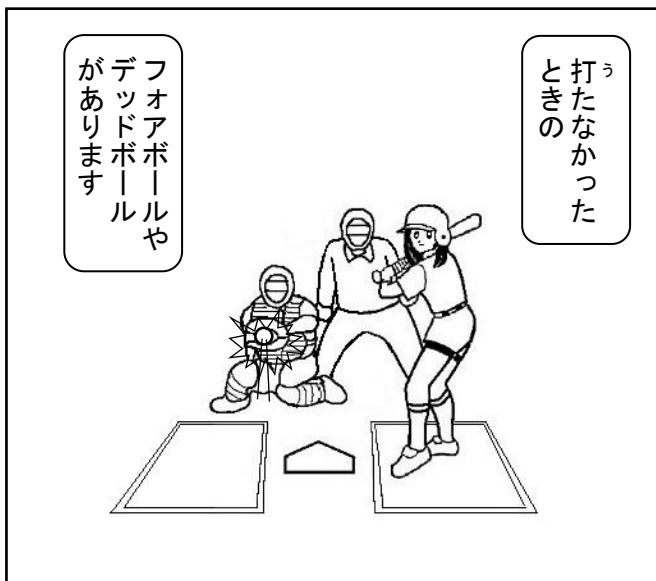
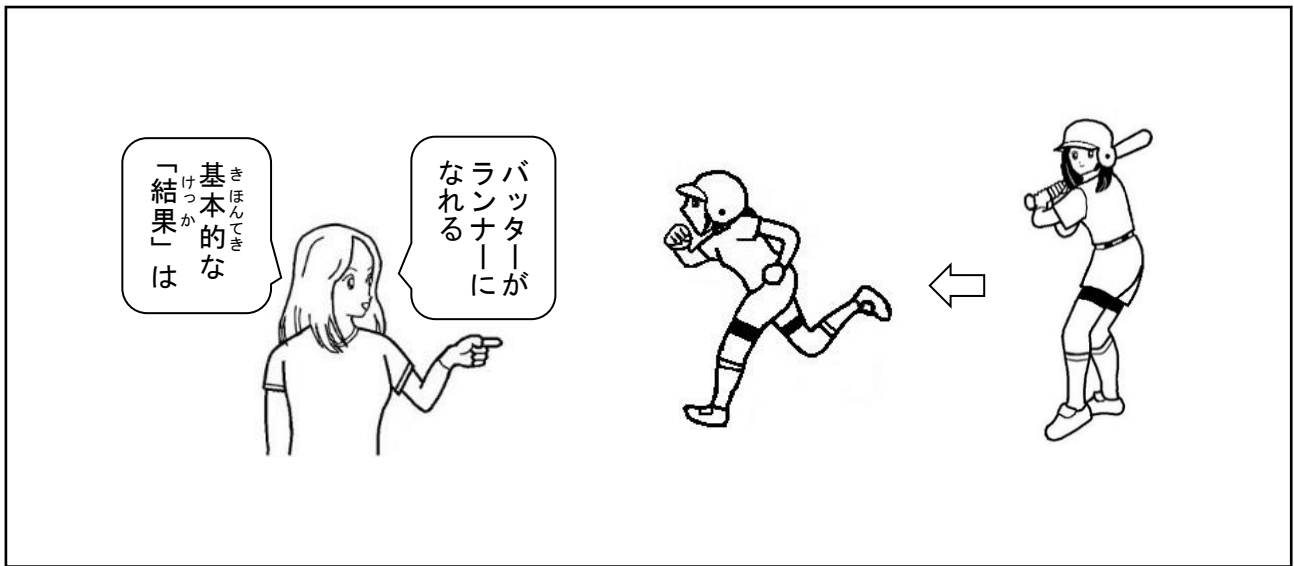
攻<sup>こう</sup>げきのときに  
ランナーが  
ホームベースを  
ふむと点になる



前の回で  
終わった人の  
次の打順からです

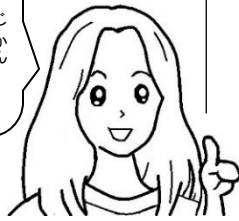
二回からは  
攻<sup>こう</sup>げきをする  
チームの  
バッターは





| 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  
終わりに  
さいしゅうかい  
なる回を  
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  
しあい



こうして  
攻めきと守備の  
こうたい  
交替をくり返す  
かえ

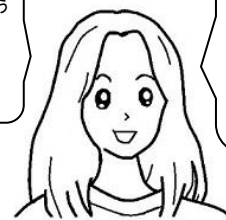


こう  
攻めきと守備の  
こうたい  
交替をくり返して  
しあい  
試合をするのか

| 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  
こう



さいしゅうかい  
その最終回の  
おもて  
表が終わって後攻が  
勝っているときは  
かつ

どうなると  
その交替に  
なるの？  
こうたい



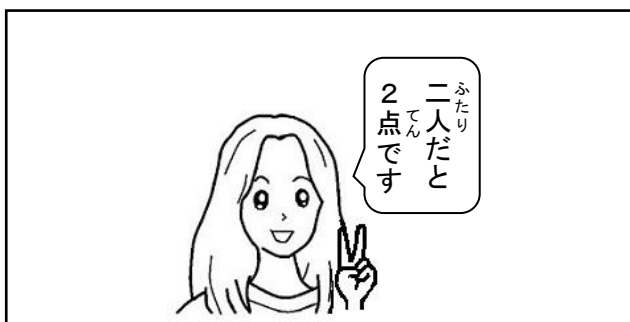
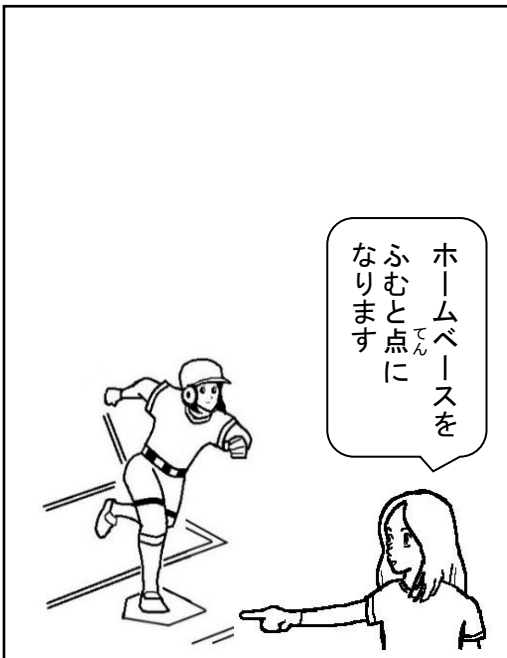
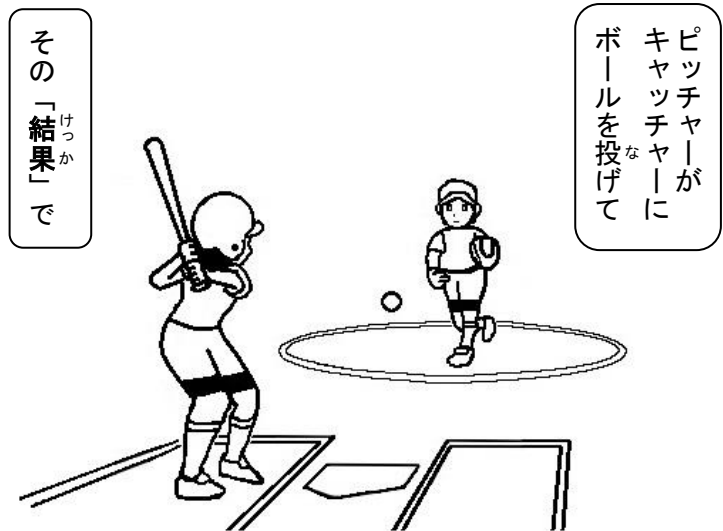
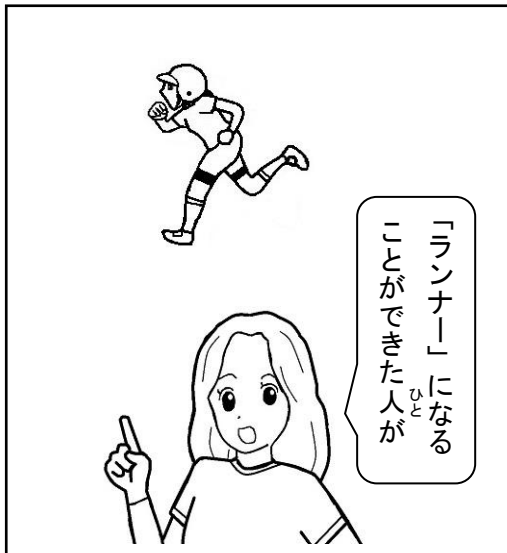
「アウト」って  
なに  
何？

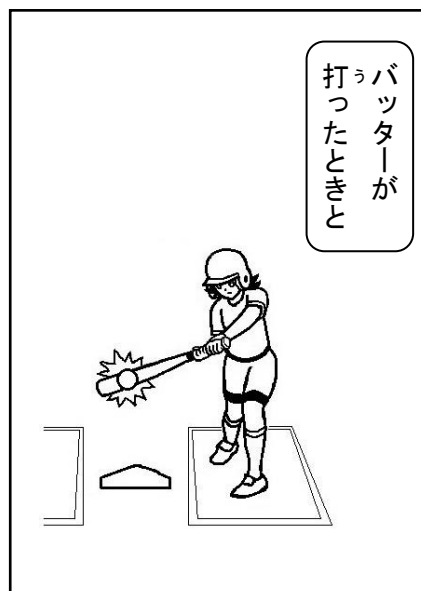
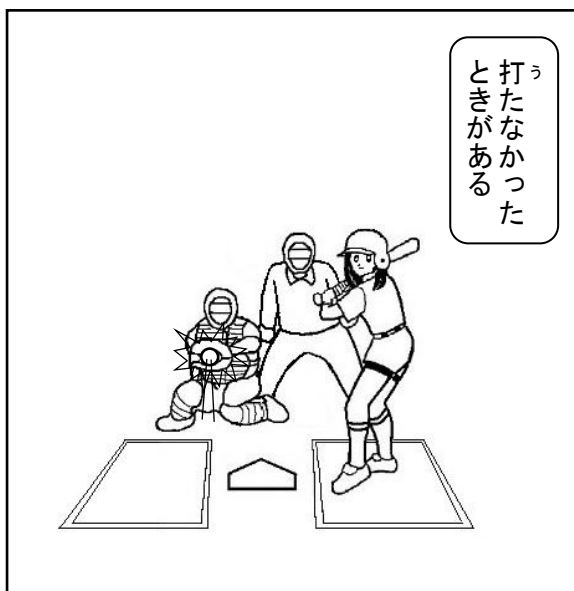
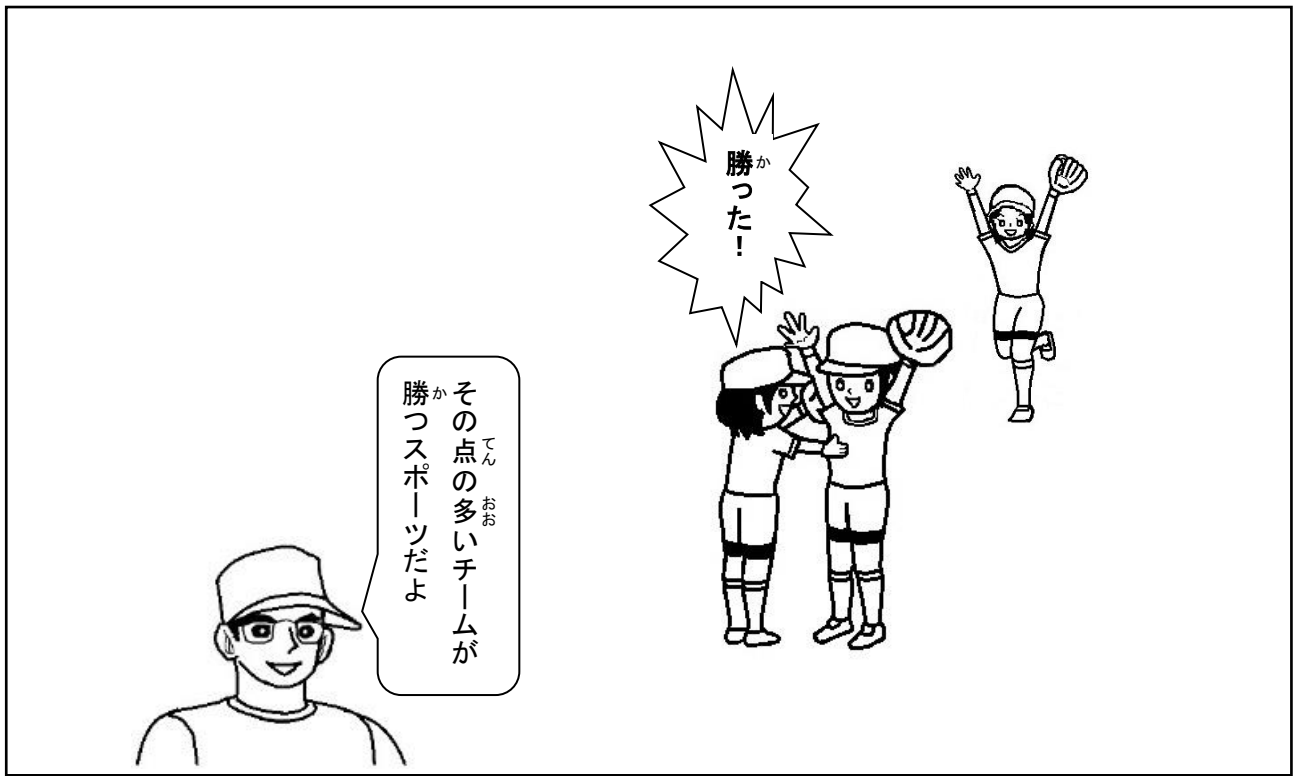
「スリーアウト  
チェンジ」だ

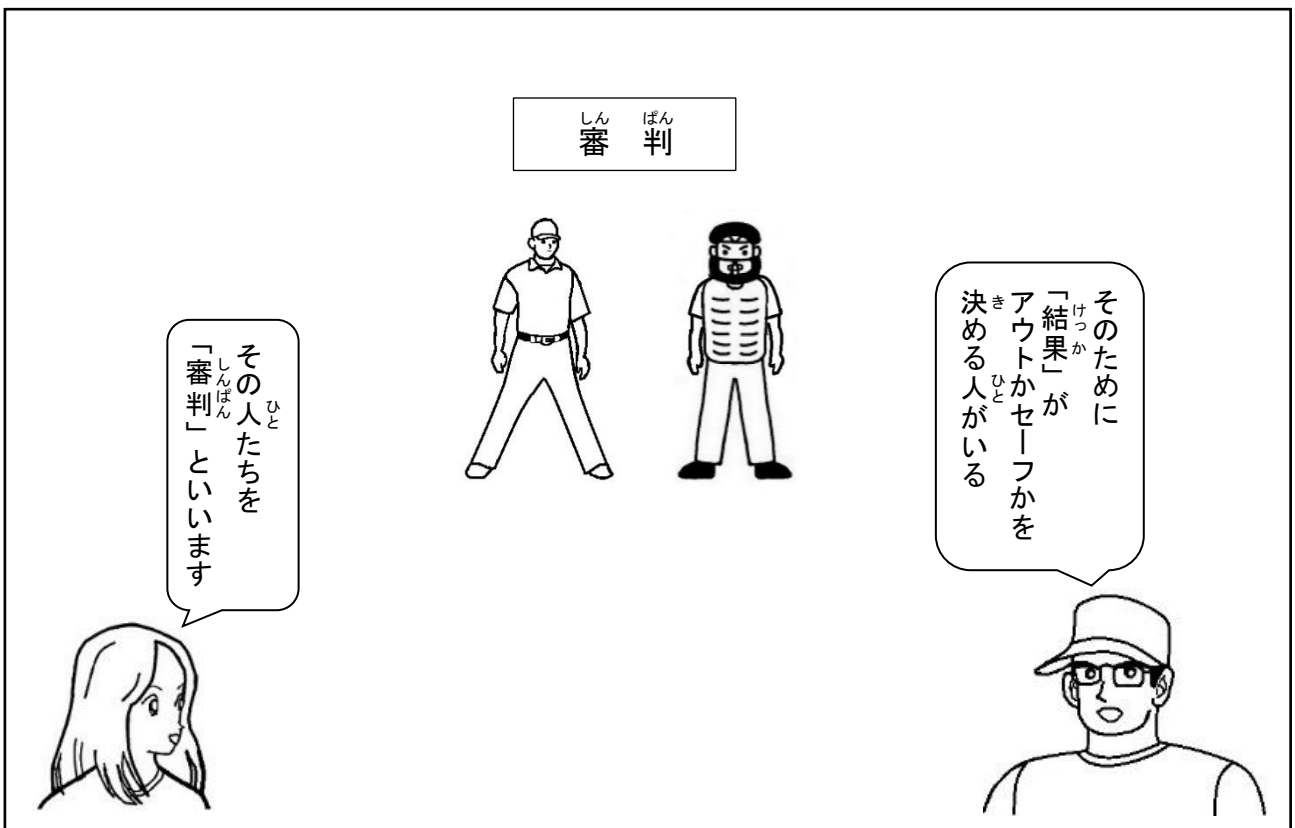
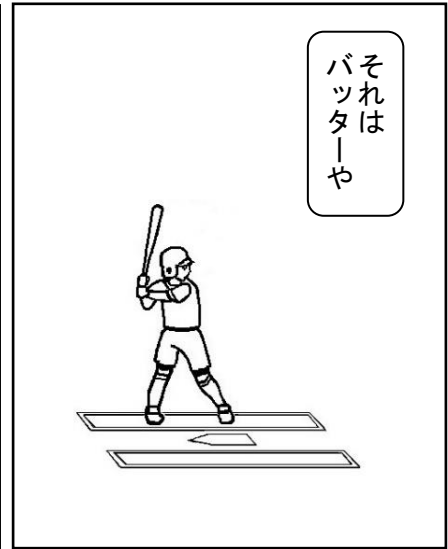
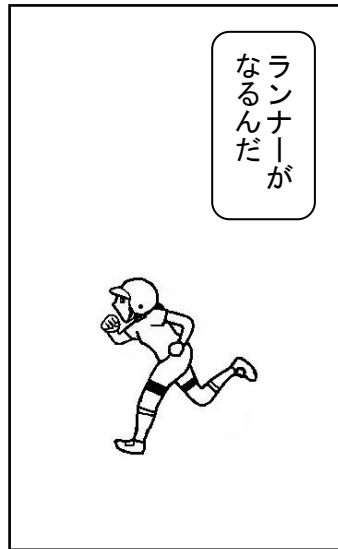
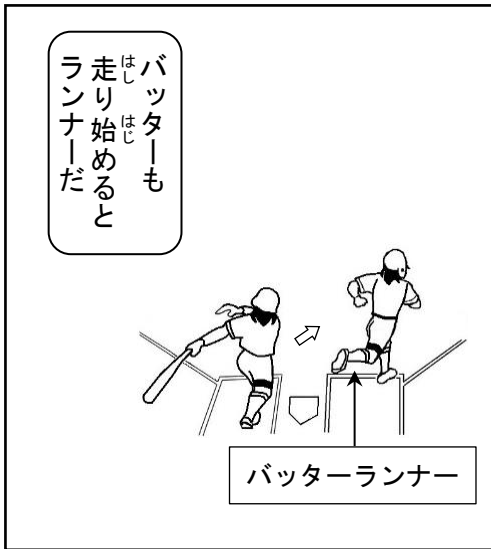
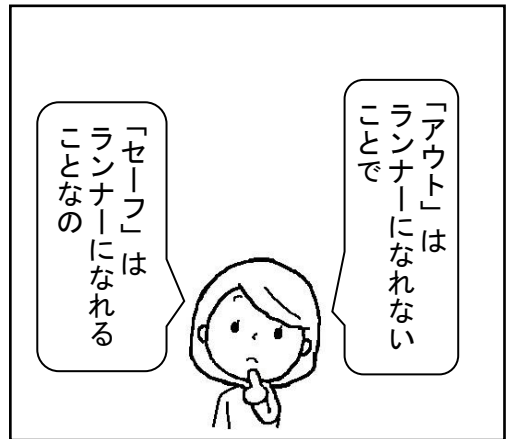


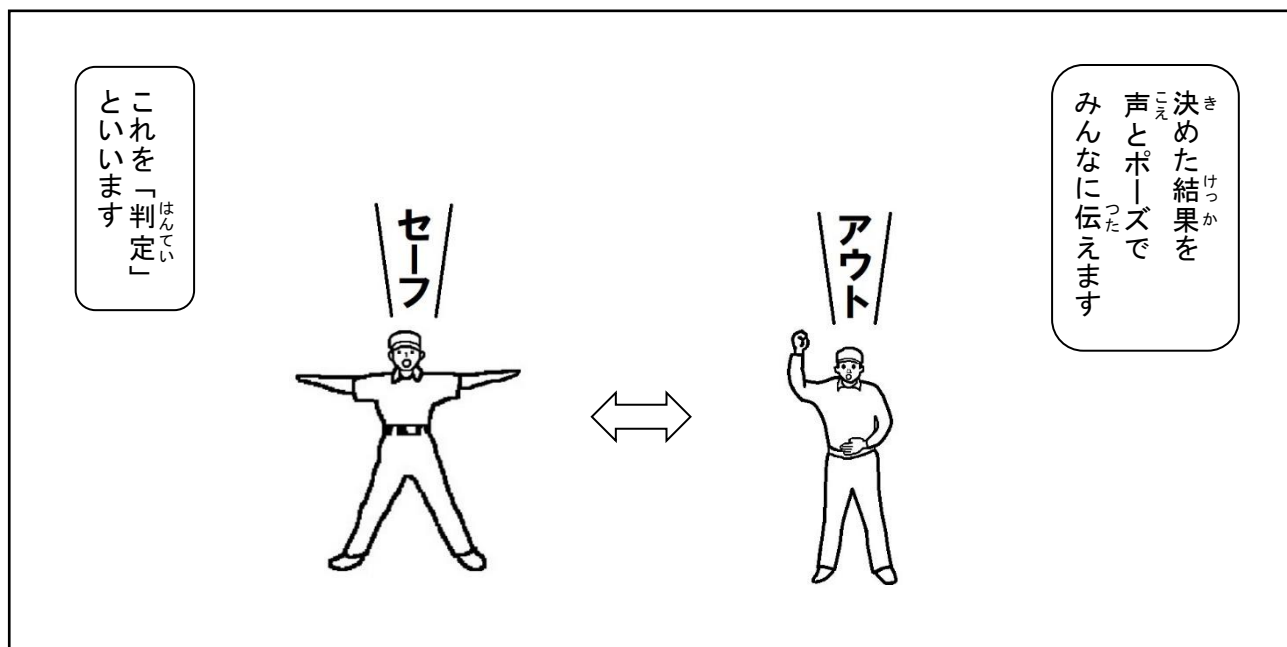
「アウトが三つ」  
になると  
こうたい  
交替をする

### 3. 「アウト」と「セーフ」

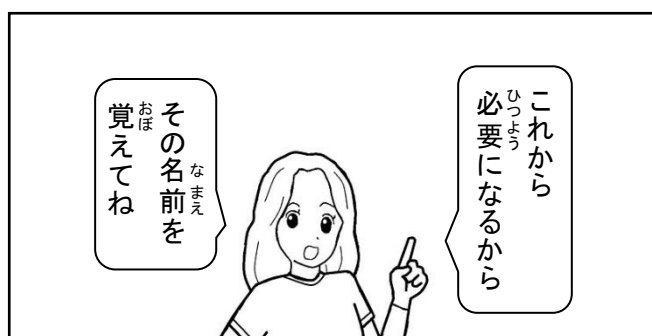






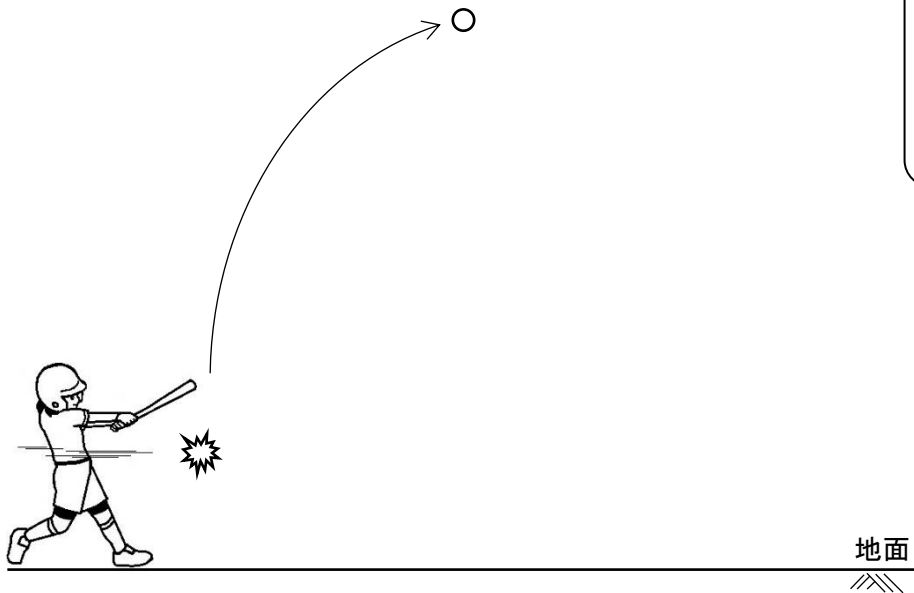


## だきゅう なまえ 打球の名前



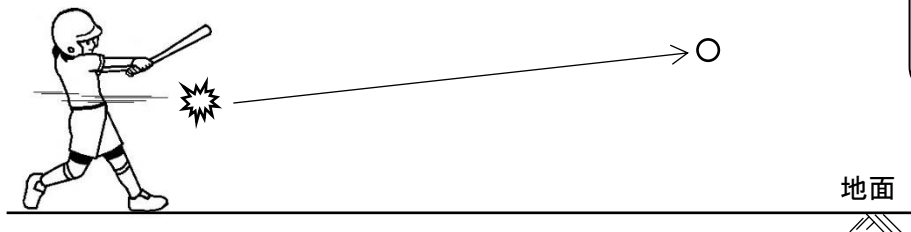
# ① フライ

ある程度  
上(空)に飛んだ打球を  
「フライ」という



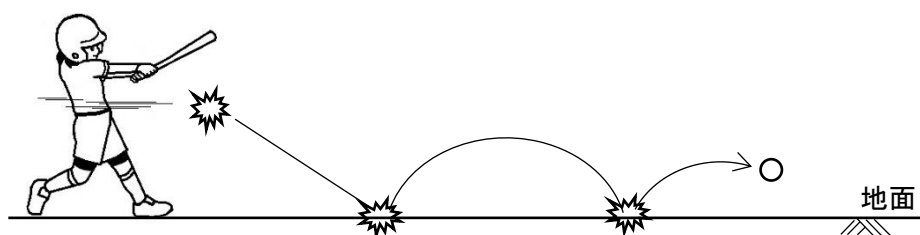
# ② ライナー

直線のように  
飛んだ打球を  
「ライナー」という

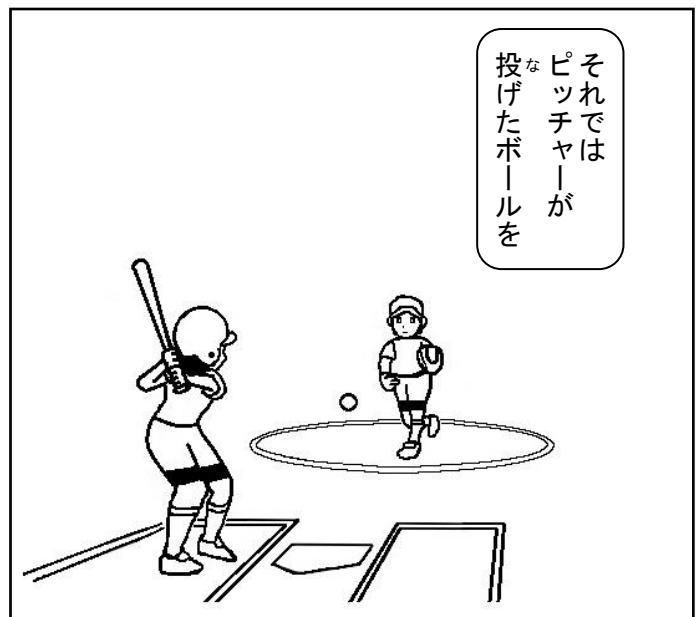
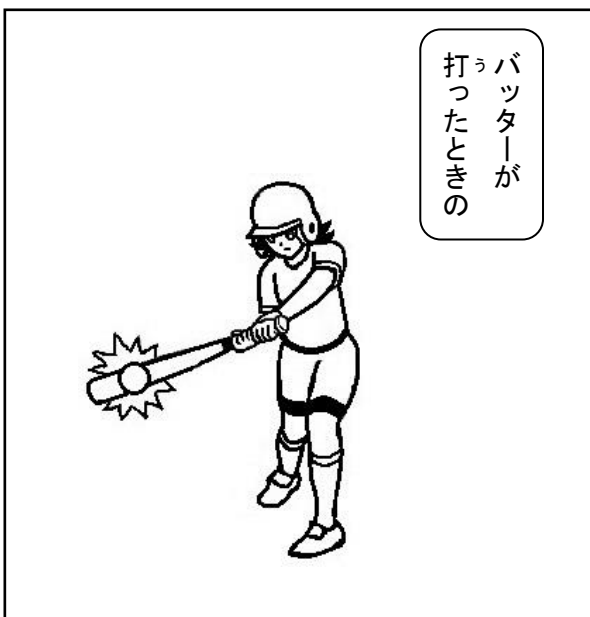


# ③ ゴロ

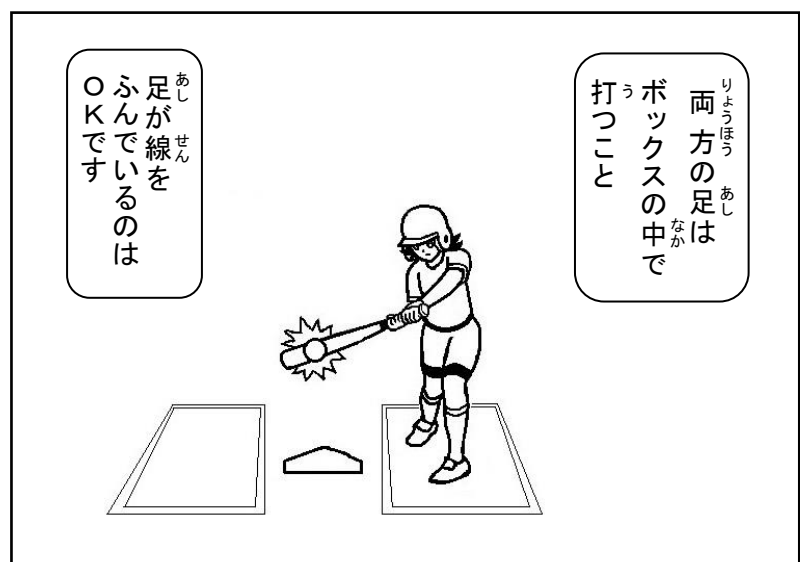
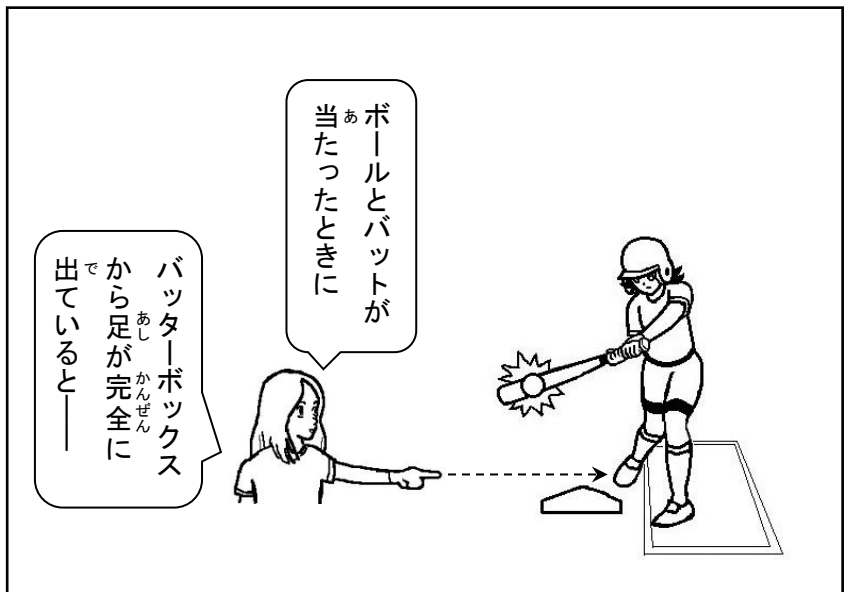
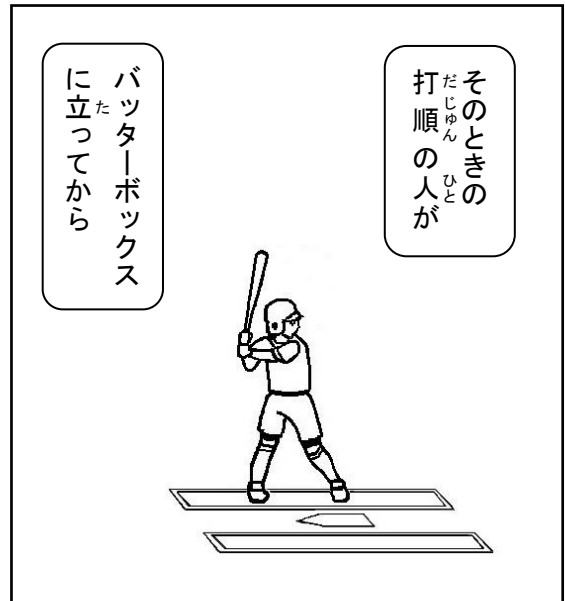
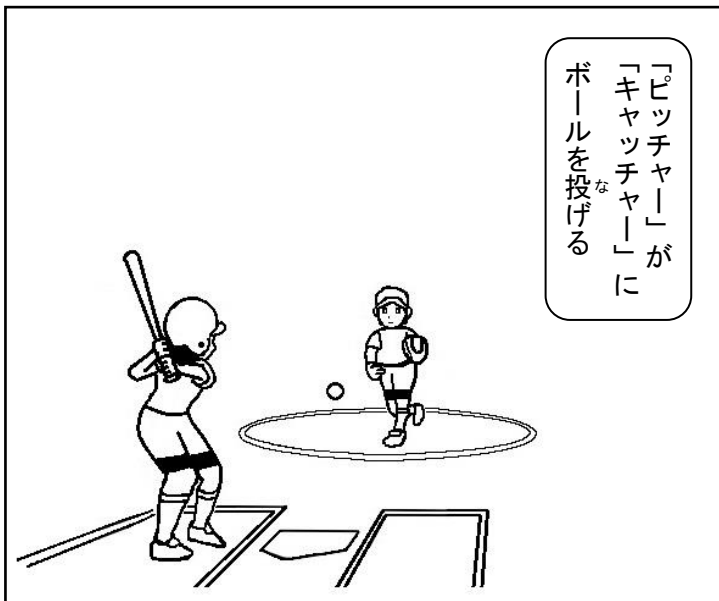
地面に  
着いた打球を  
「ゴロ」という

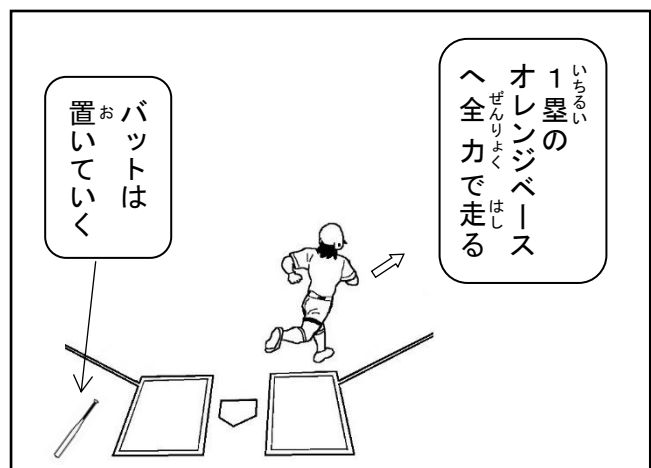
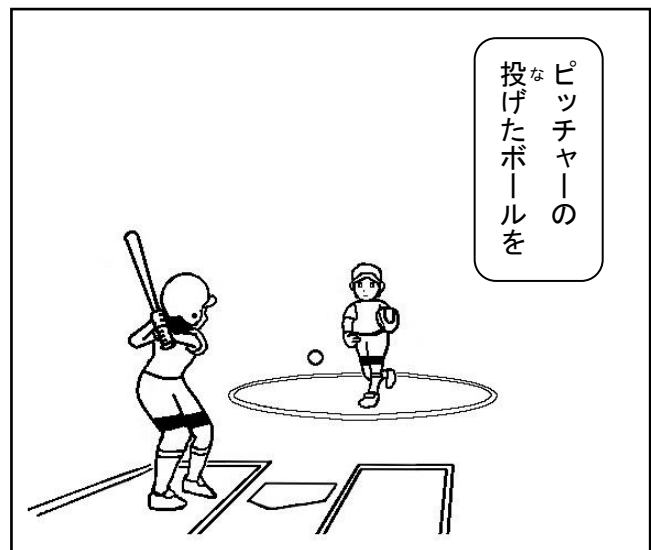
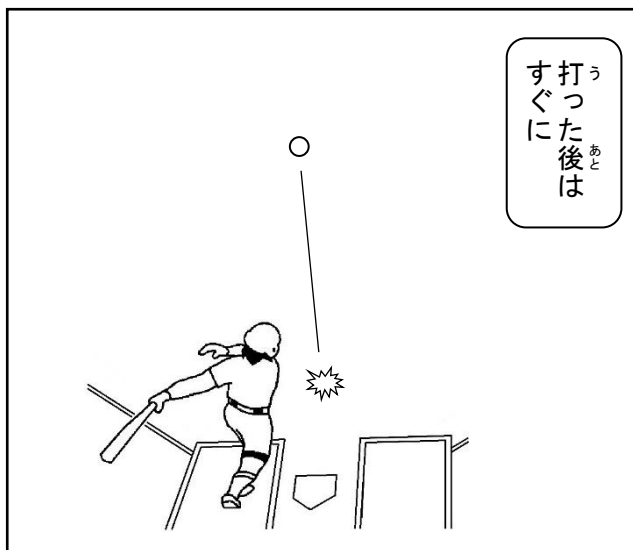
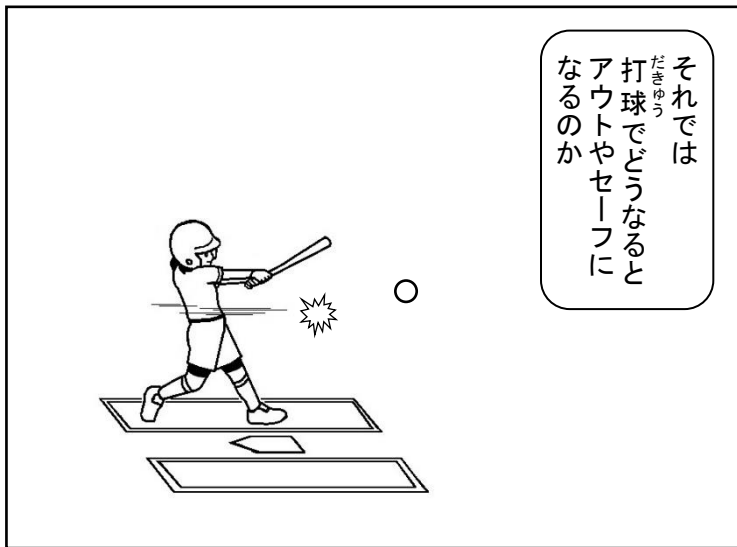


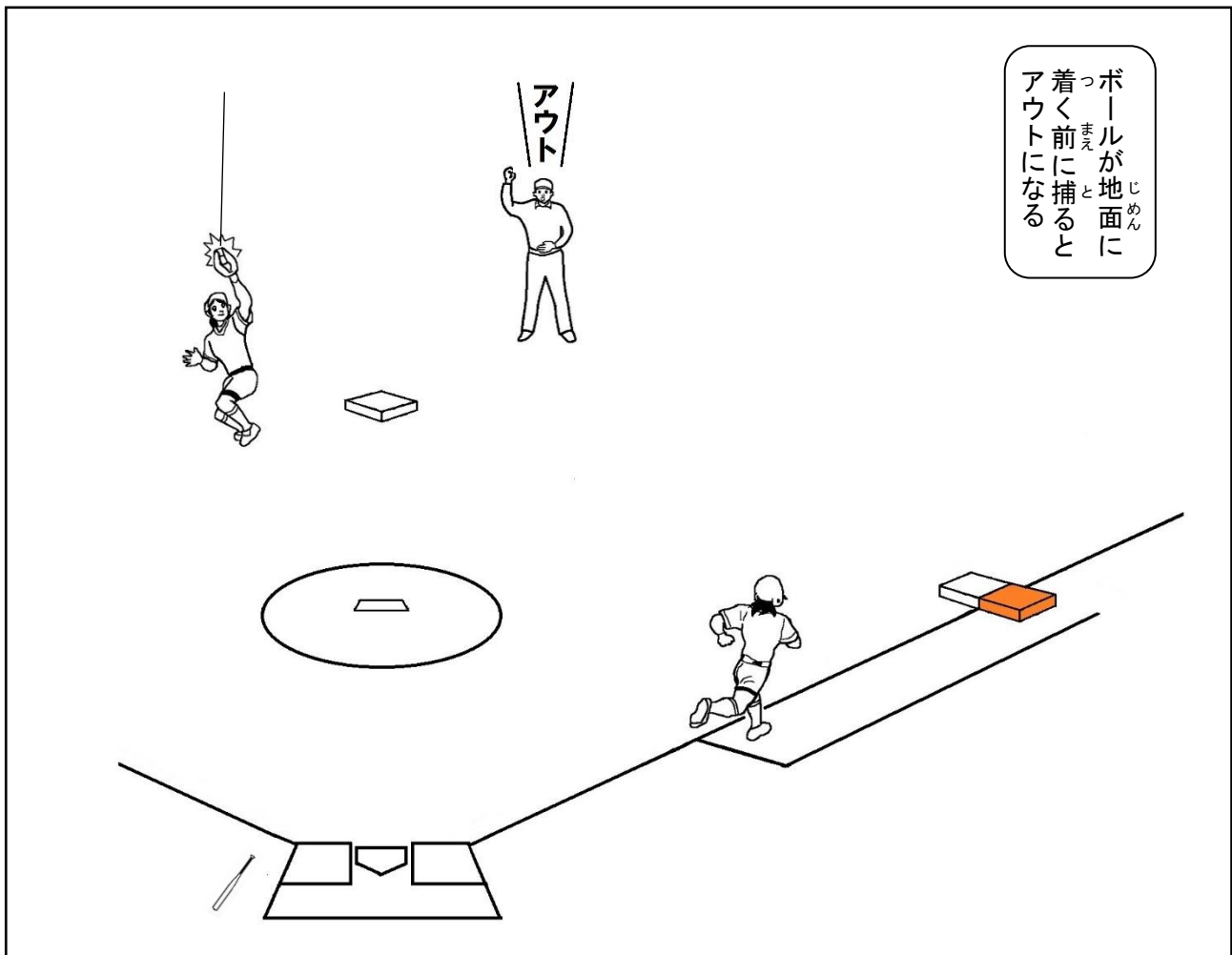
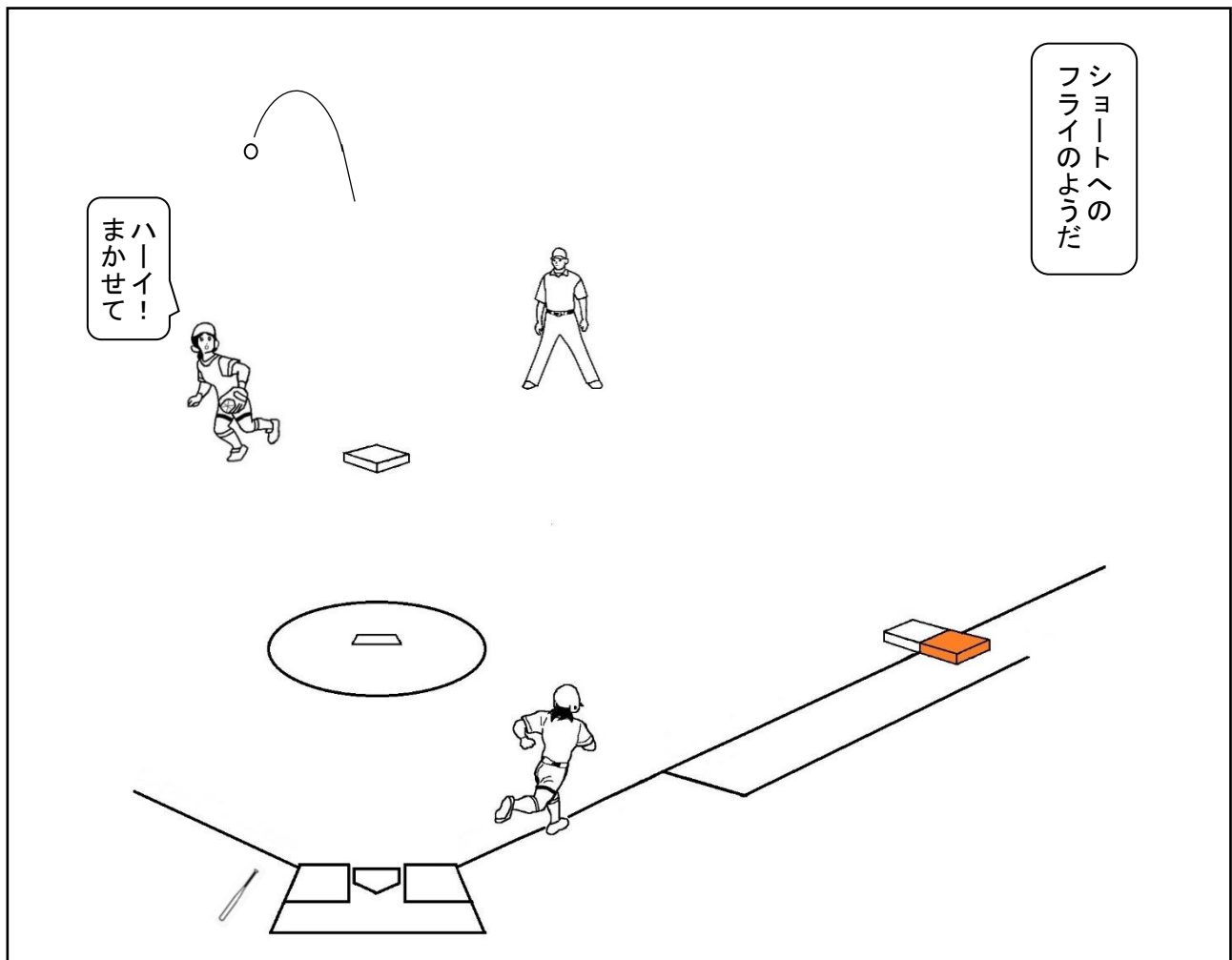


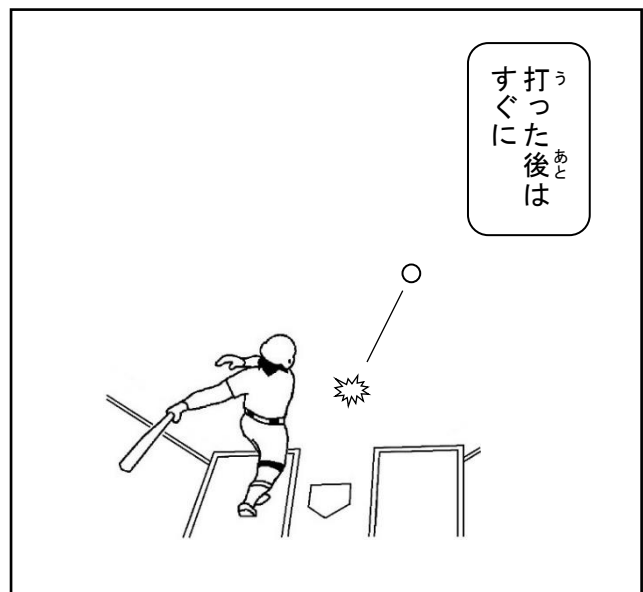
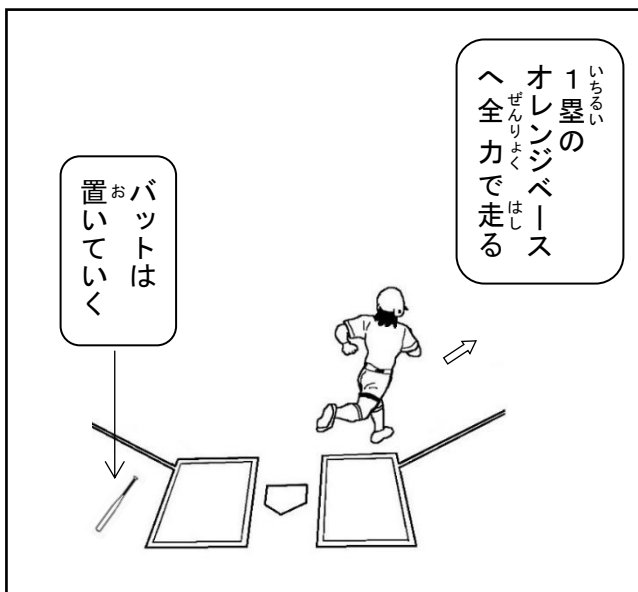
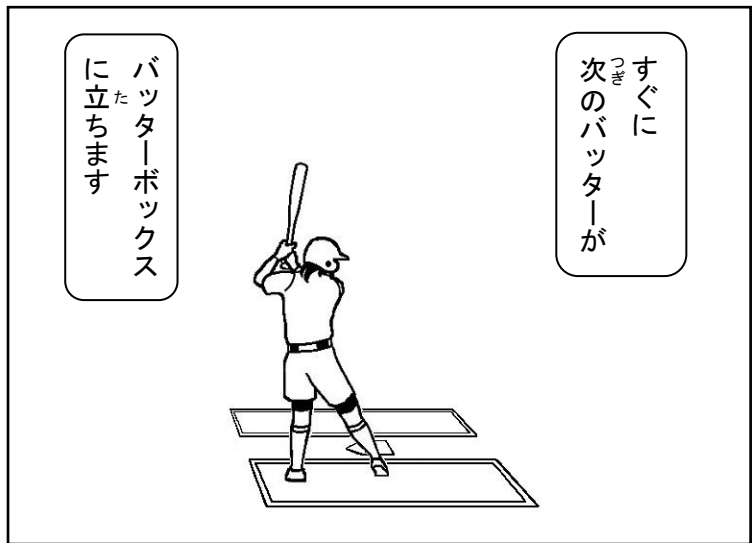
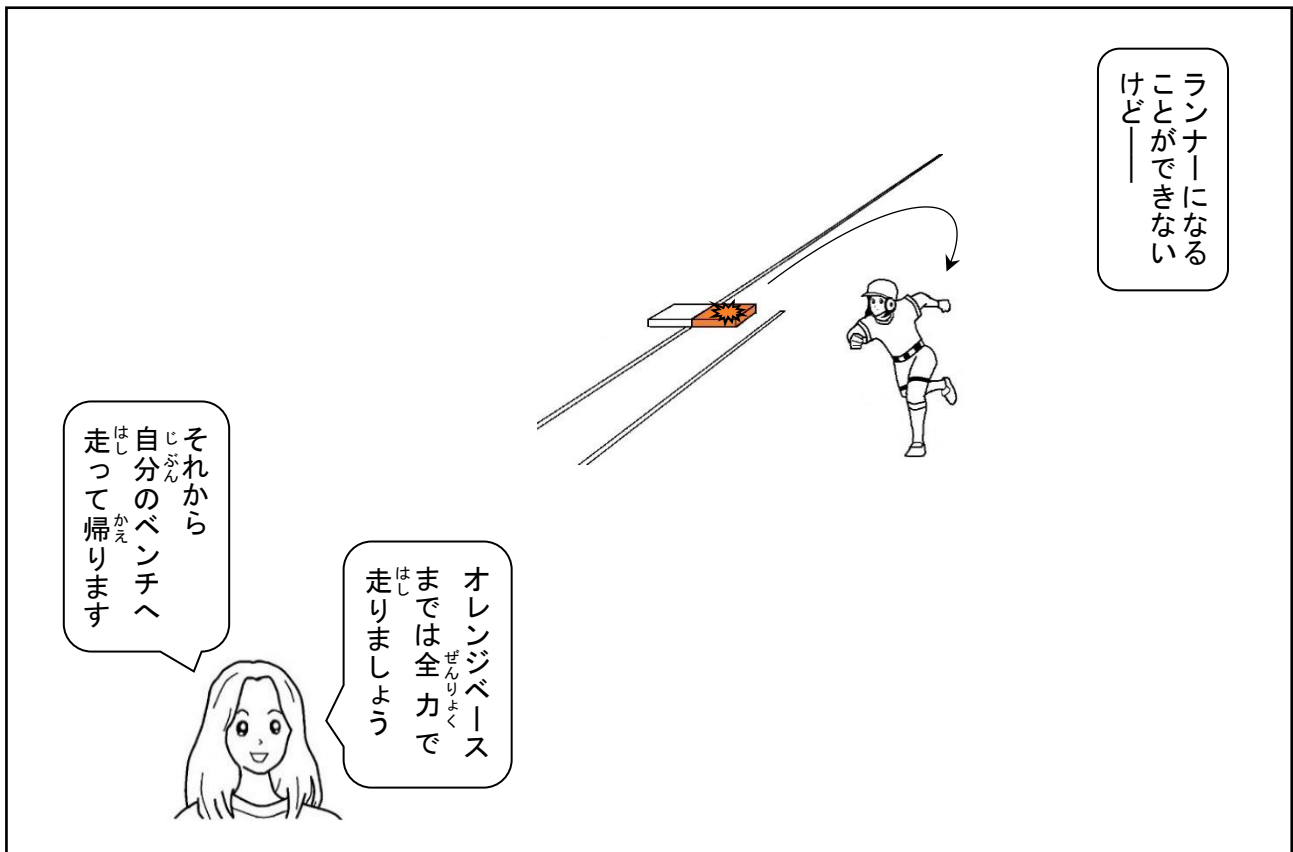


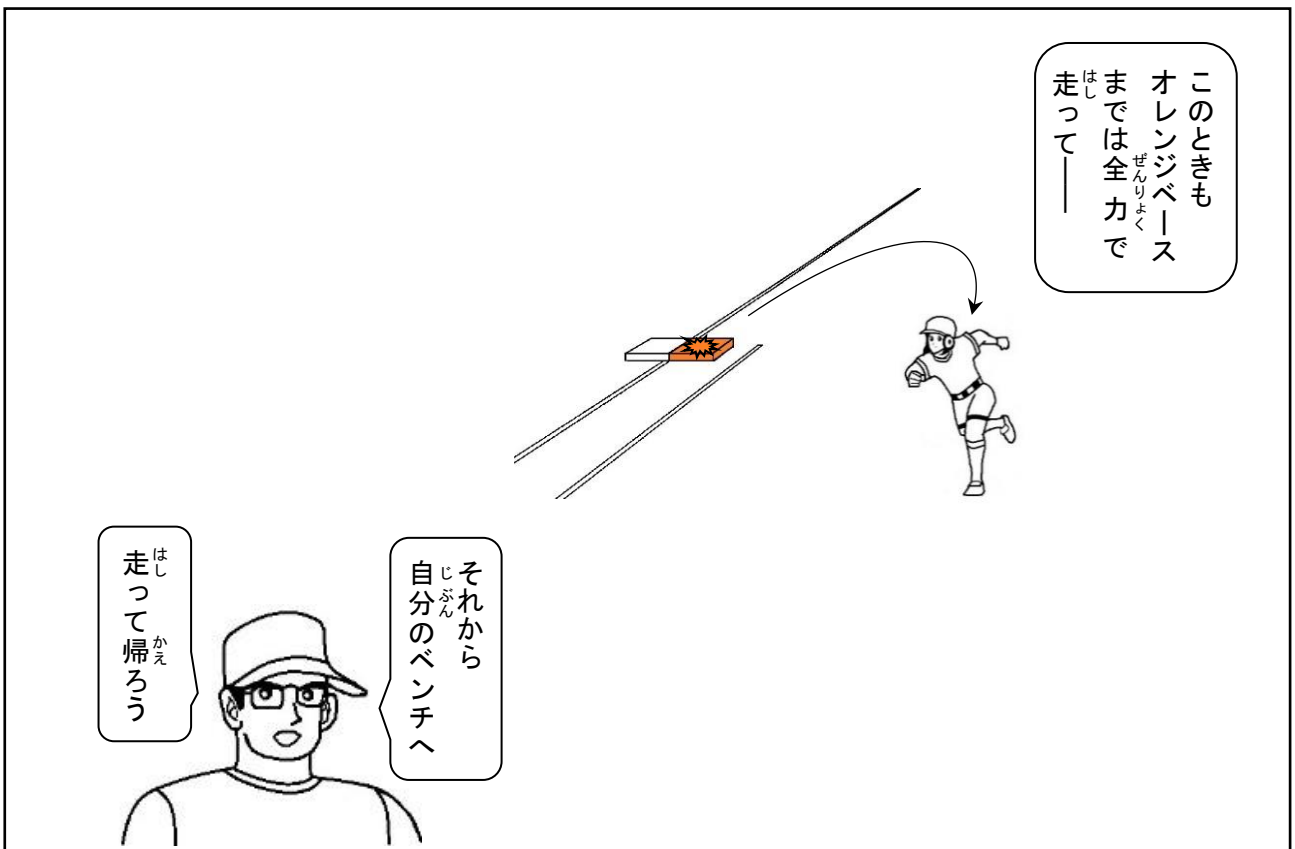
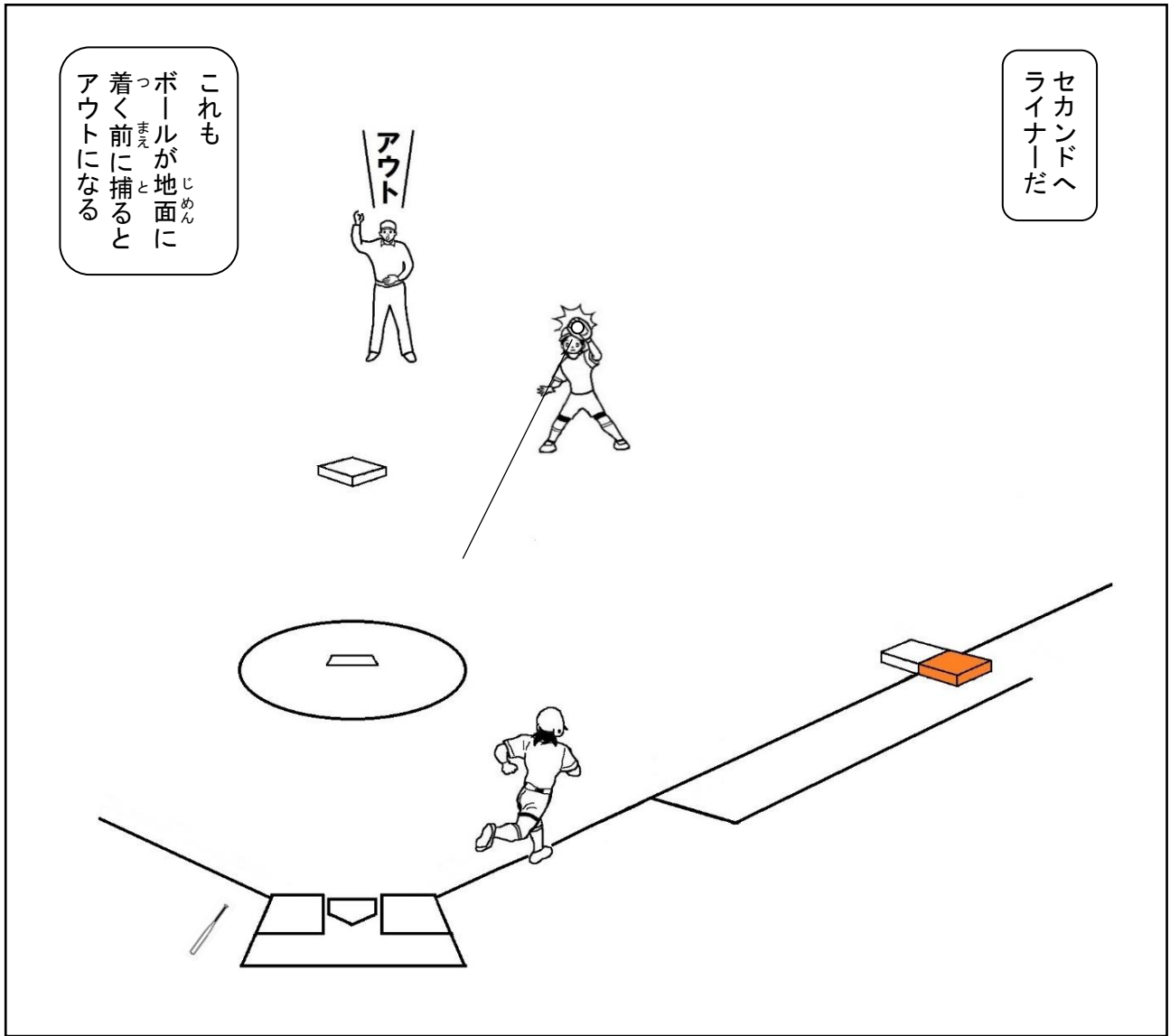
# バッターが打ったとき

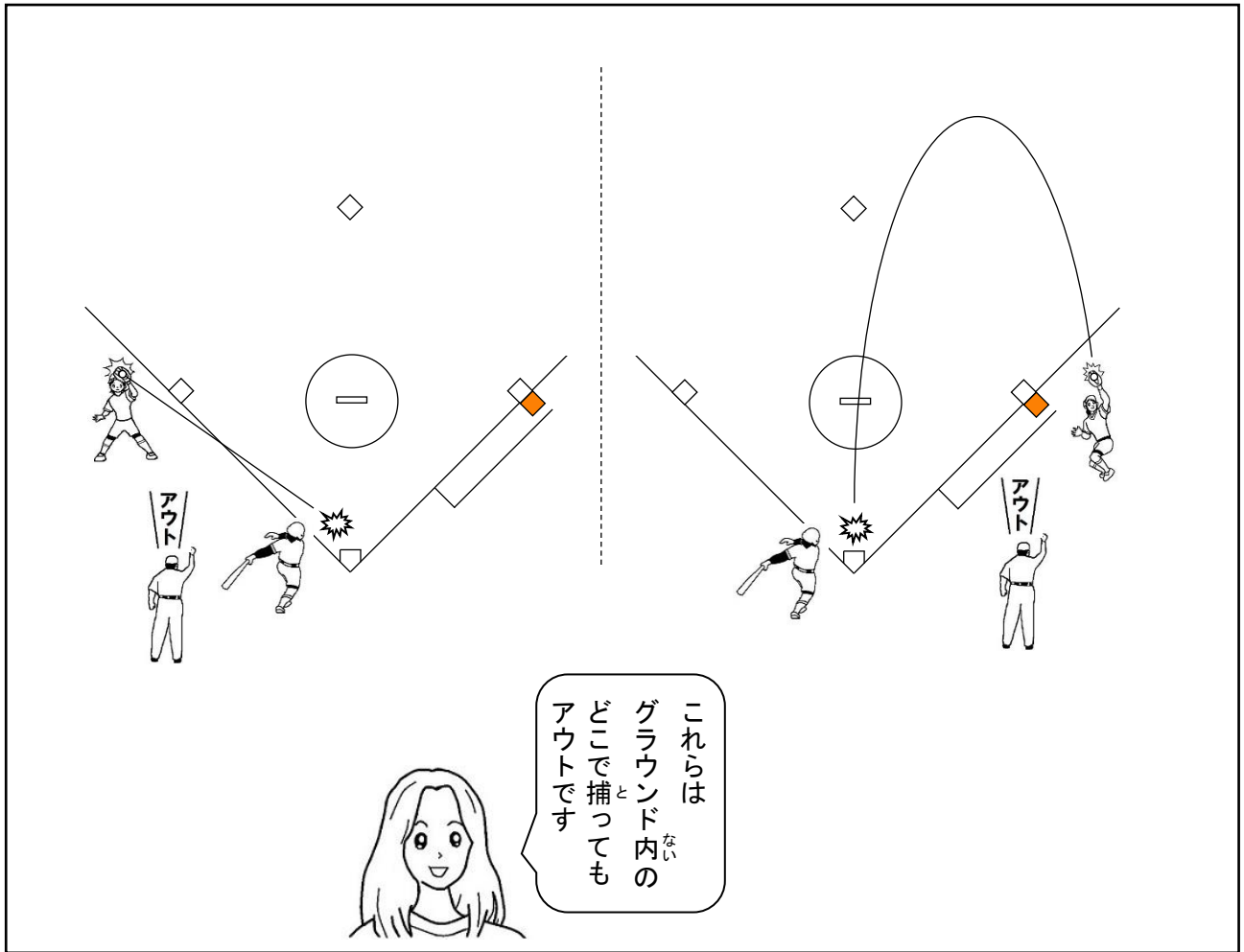






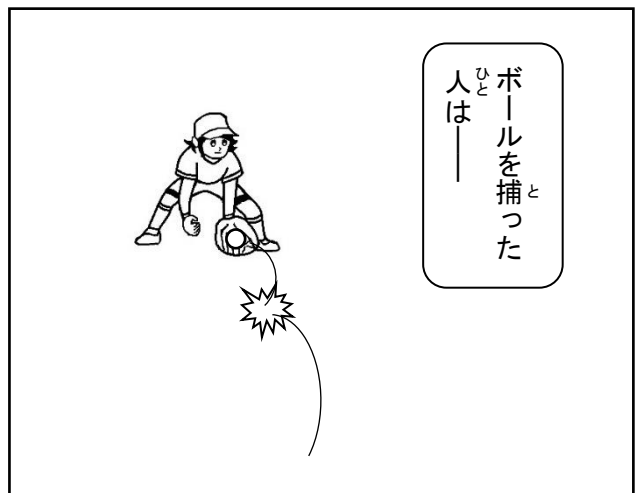
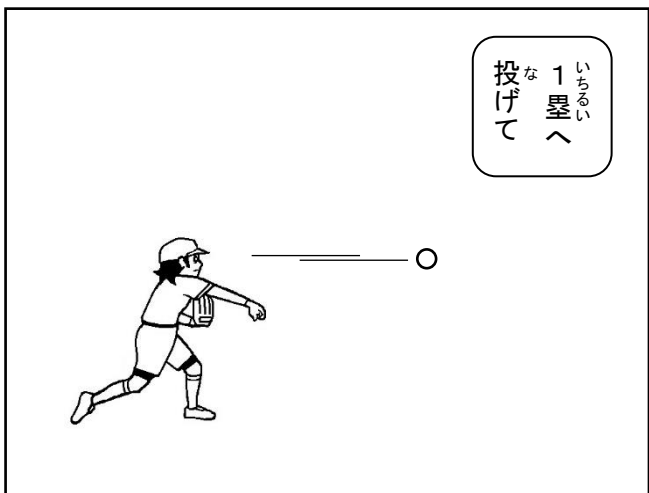
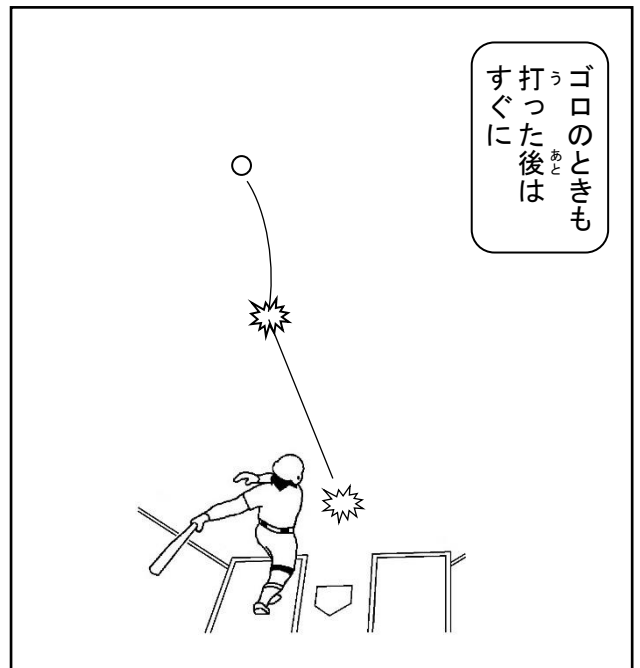
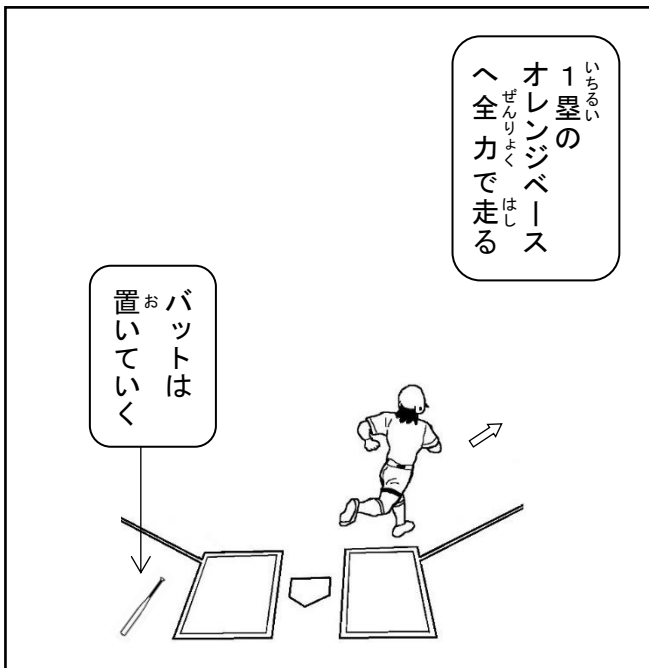
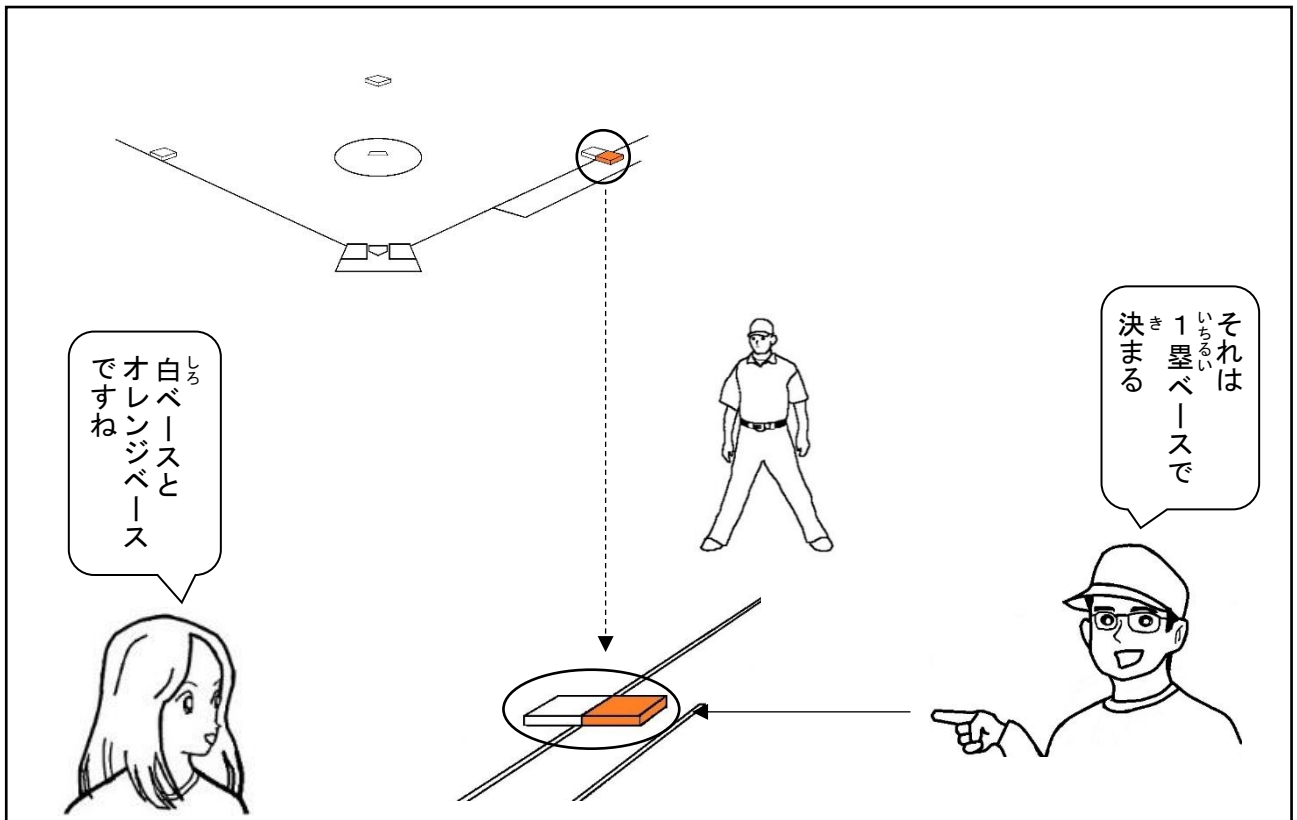




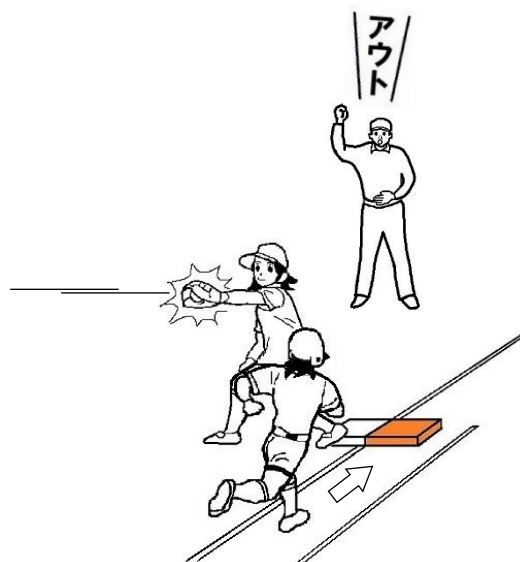








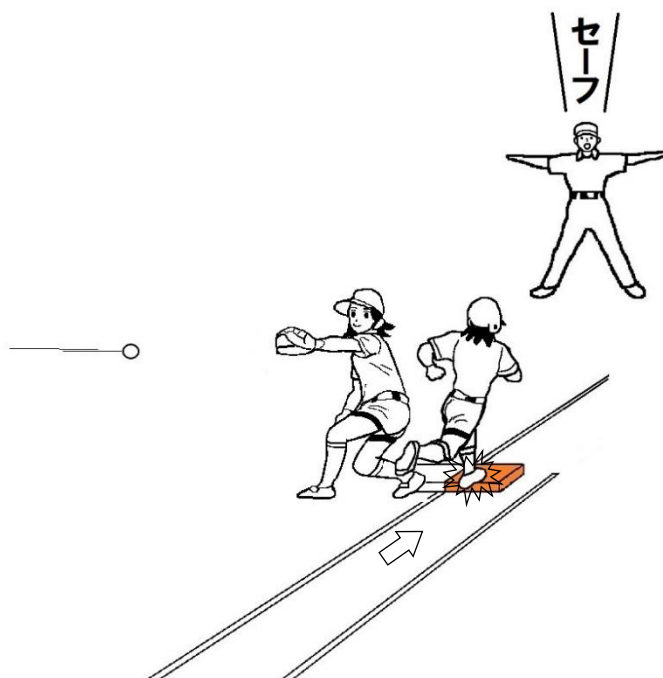
このとき  
バッターランナーは  
オレンジベースを  
ふむこと



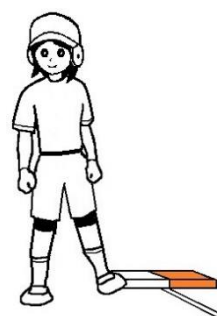
ボールのほう  
はやくとバッターは  
アウトになる



バッターランナーの  
ほうはやくと  
セーフになる



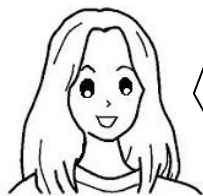
セーフだと  
ランナーになる  
ことができる



そのときは  
しろベースに  
立ちます



## 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



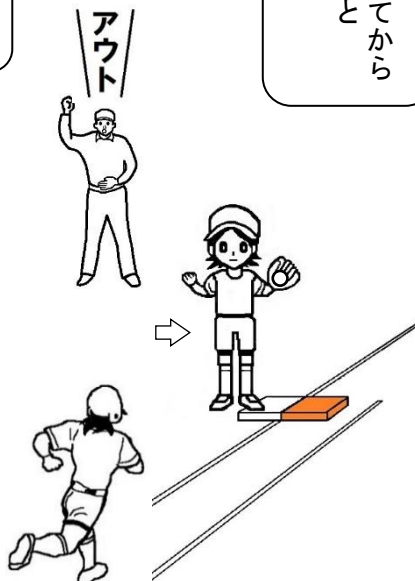
また野手が  
アウトにしようと  
することや



「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

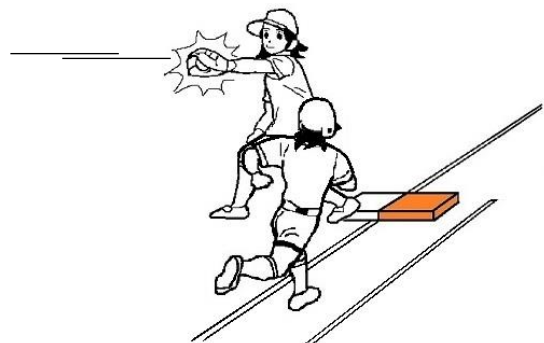


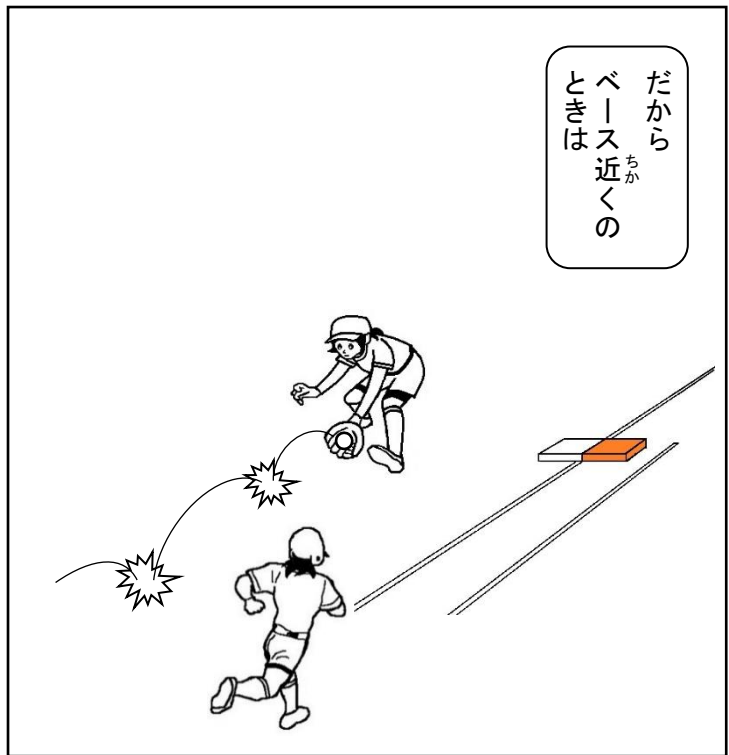
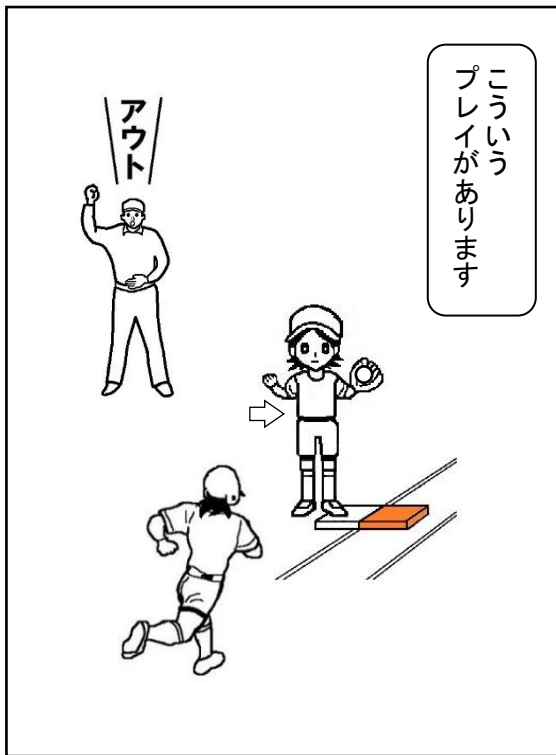
ボールを持ってから  
ベースをふむと  
判定される



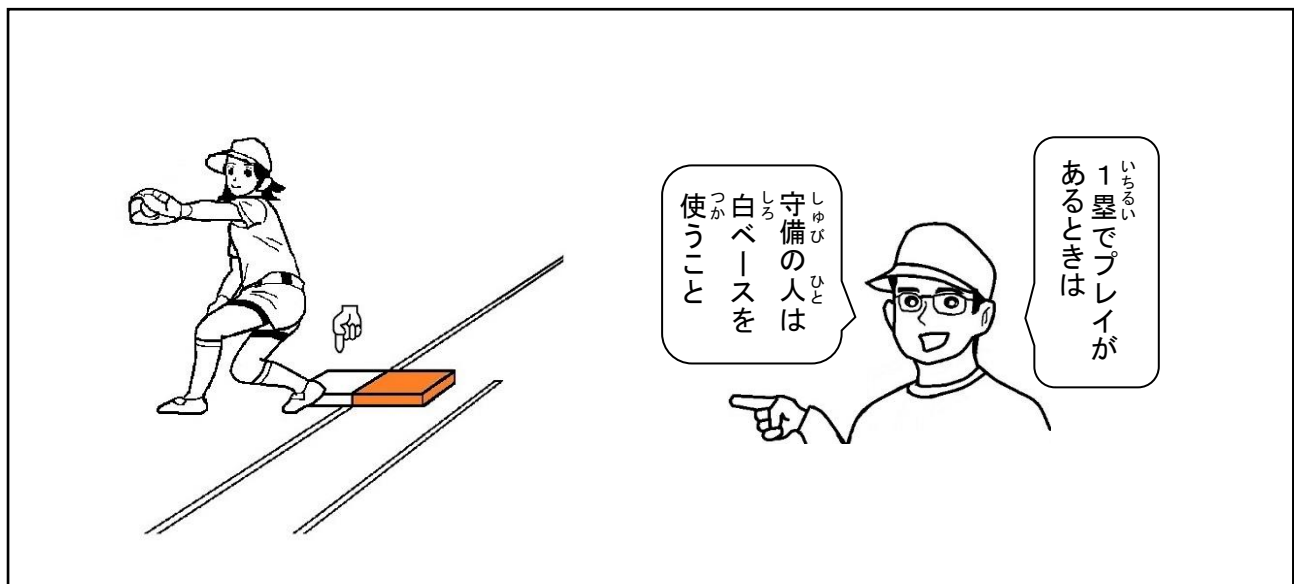
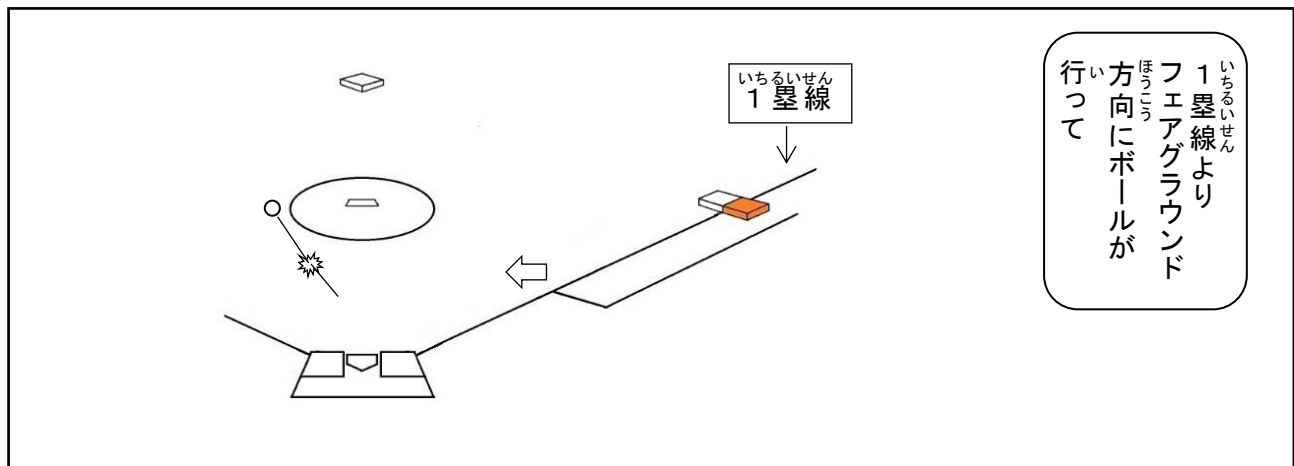
そのときは  
ベースをふんで  
ボールを捕るか

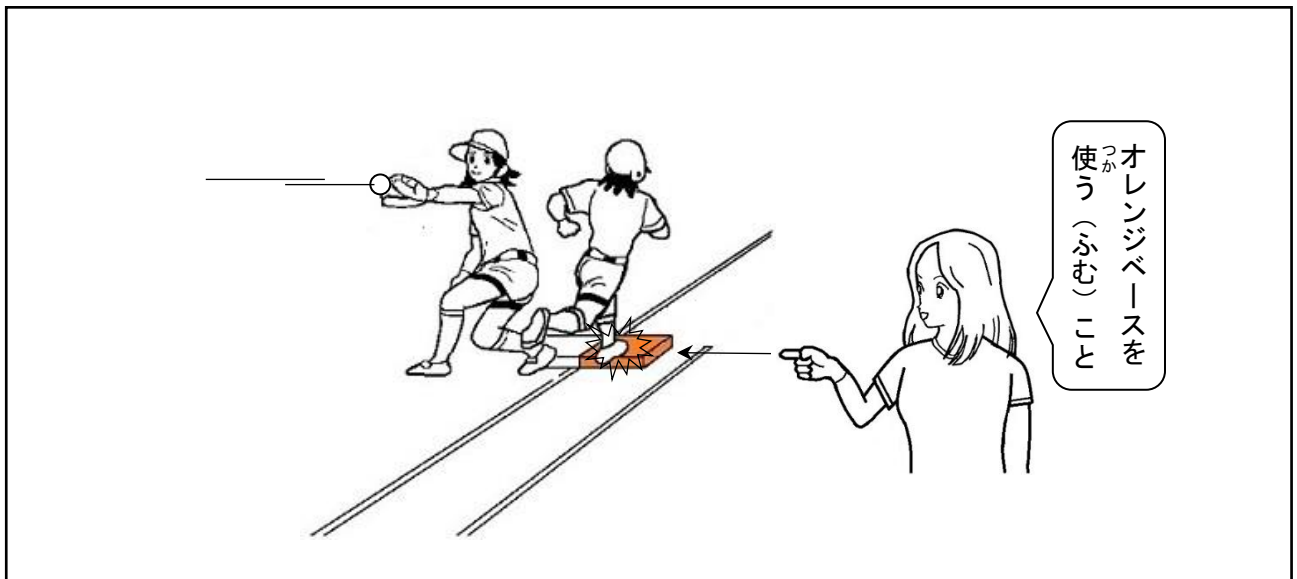
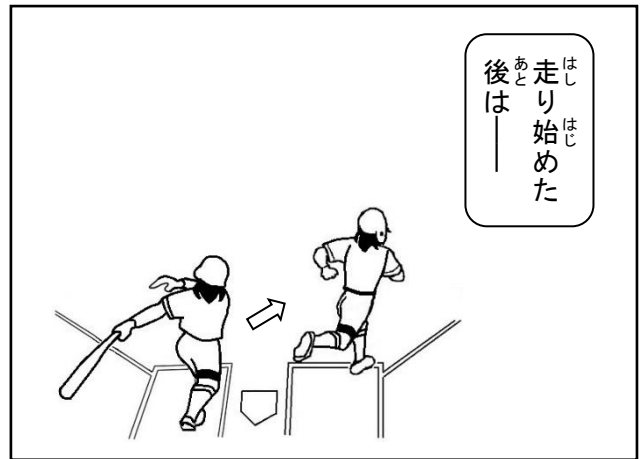
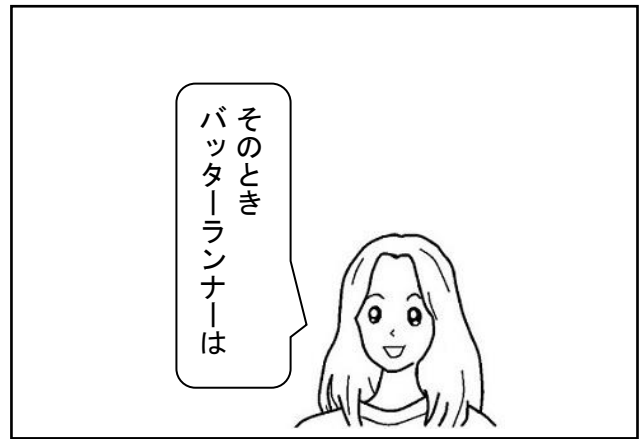
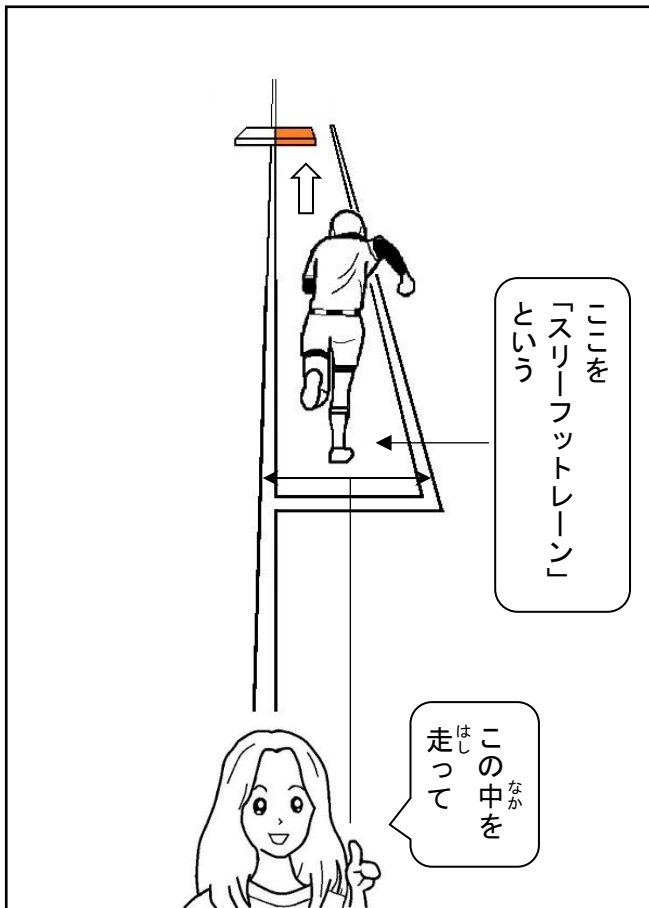
進塁義務がある  
ベースでプレイが  
あるときは  
「フォースプレイ」というのができる



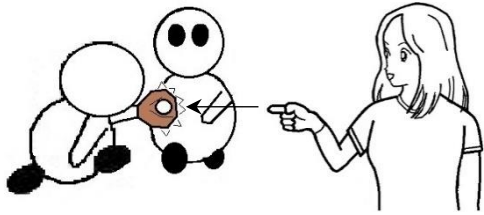


## いちい 1 塁ベース (ダブルベース) の使い方





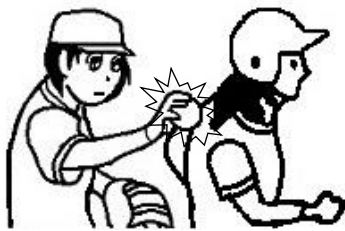
# タッチプレイ（タッグプレイ）



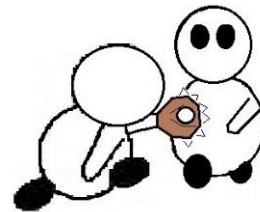
それは「タッチプレイ」です

ランナーをアウトにする方法がある

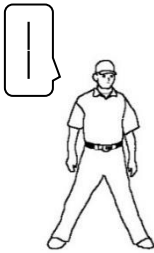
守備の人は他にも



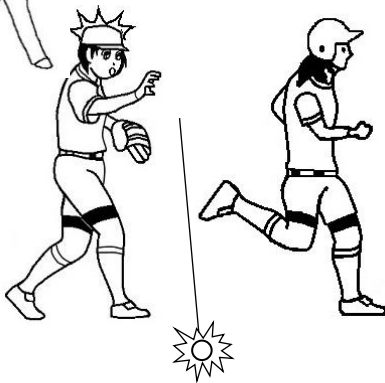
ボールを手で持ってランナーのからだのどこかにします



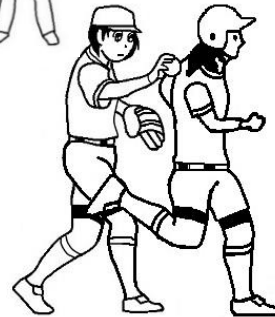
タッチはボールを持ったかグローブでするか



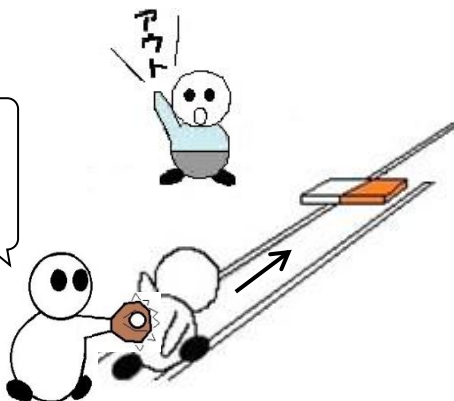
すぐにボールを落とさないようにしましょう



タッチをするときは



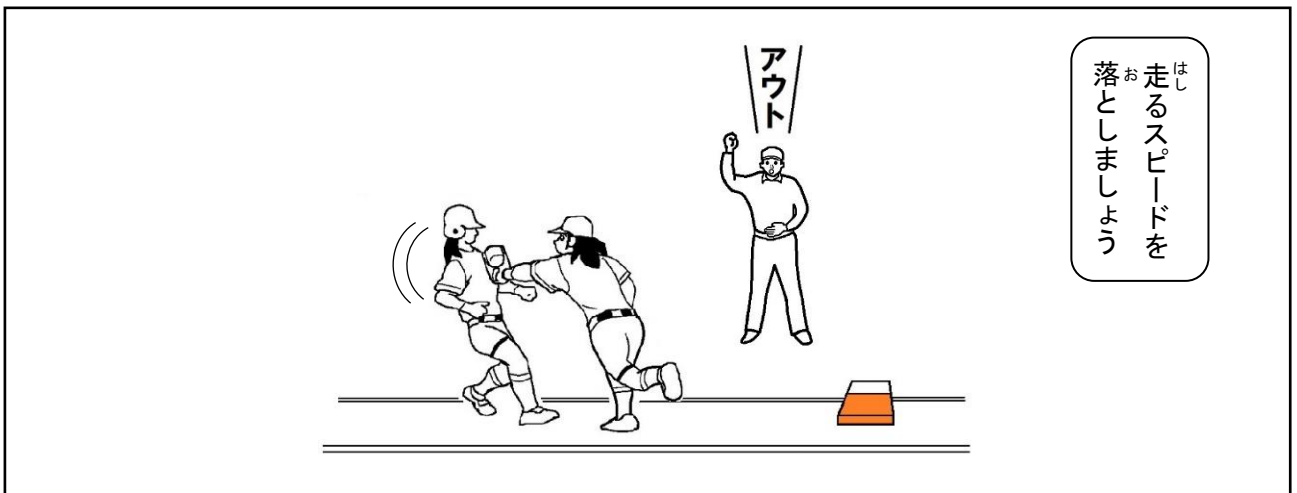
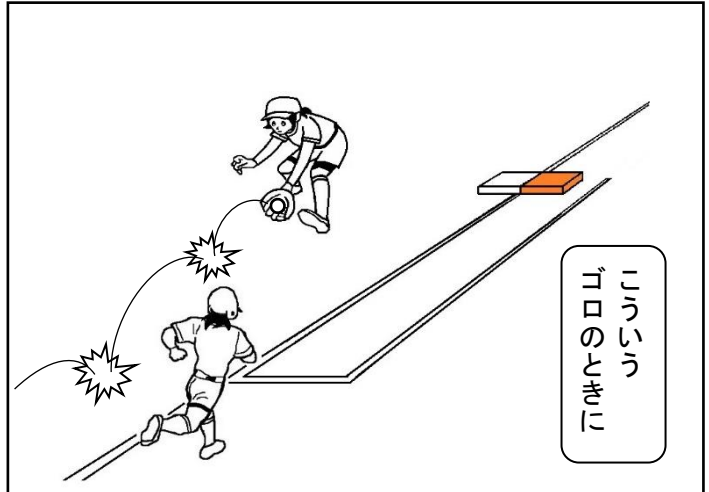
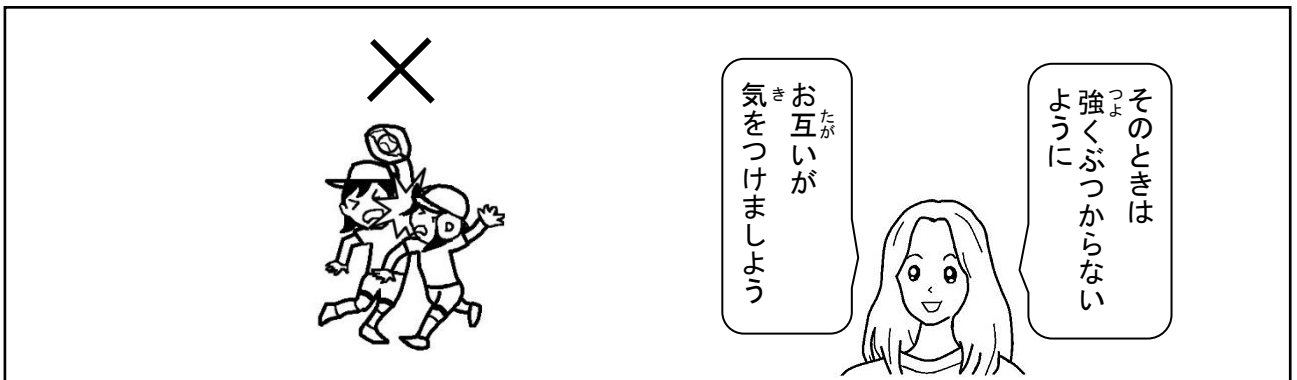
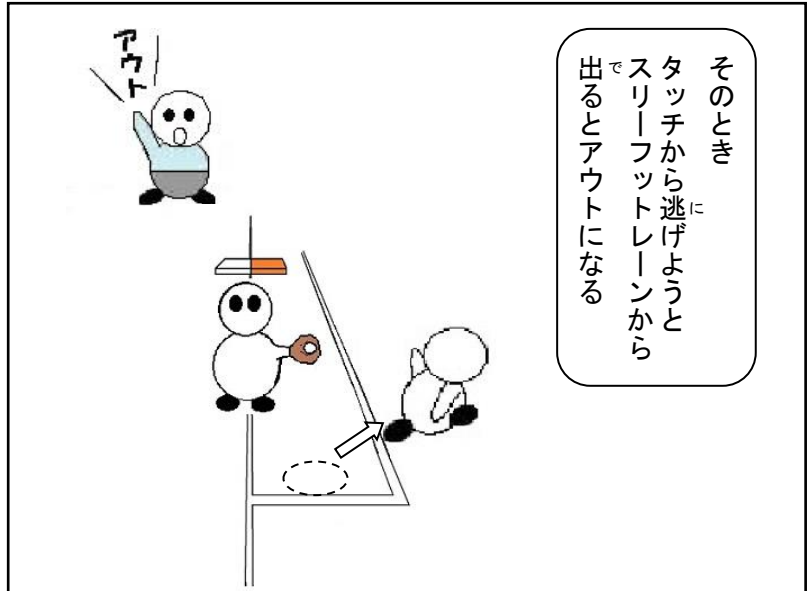
タッチ！



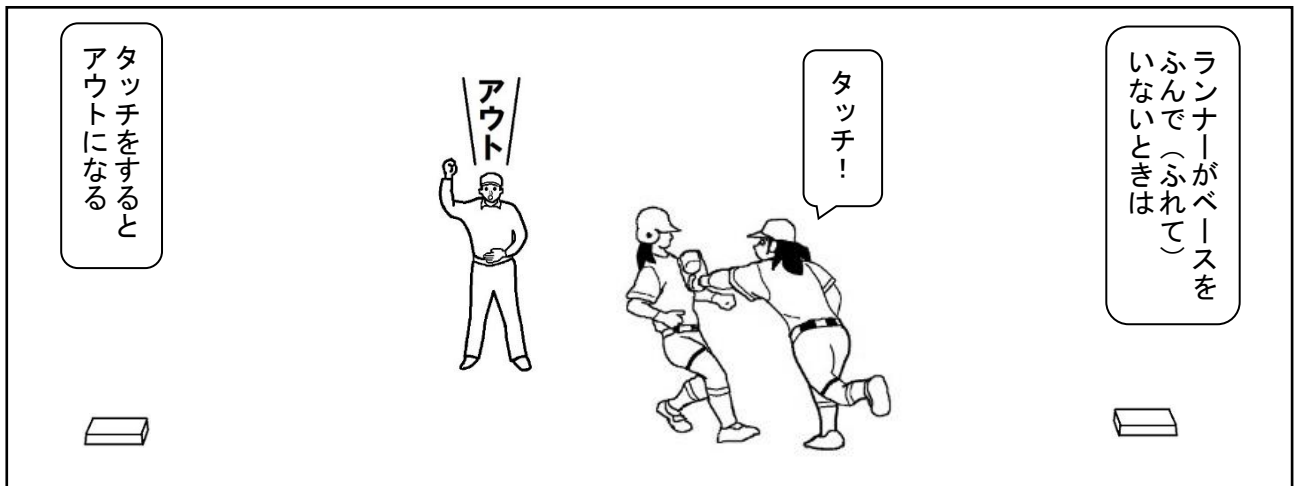
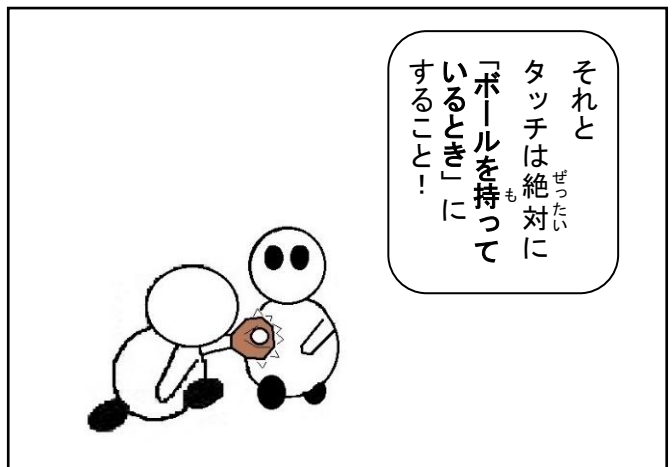
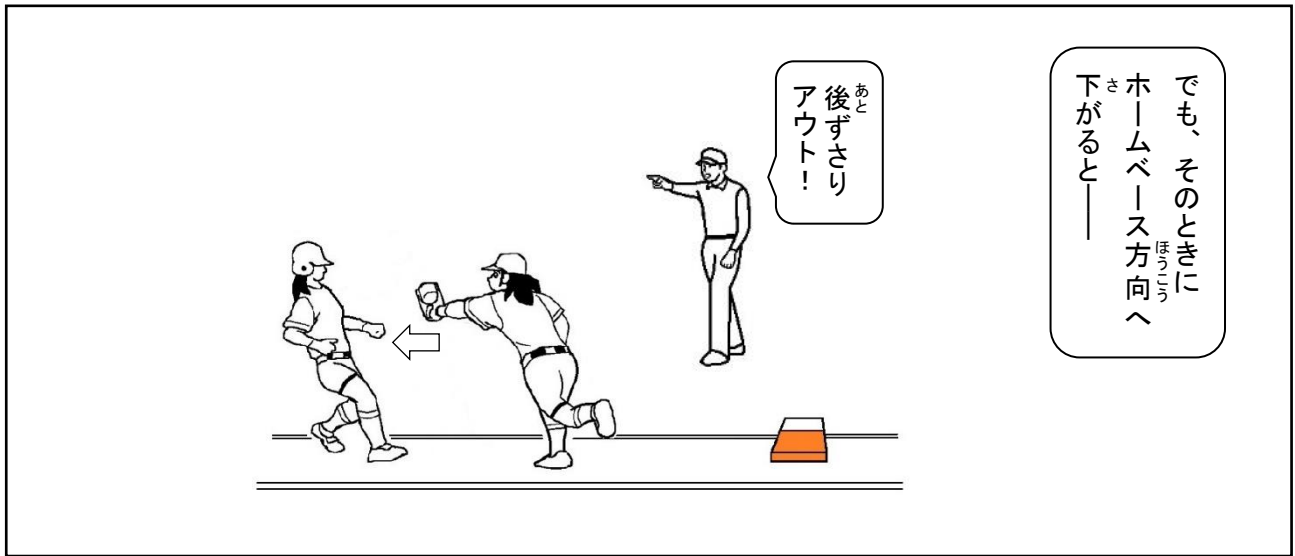
いちいち塁ベースまでにタッチをするとアウトになる

それではタッチを見てみよう











いちろい  
1 塁ベース（ダブルベース）のルール



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

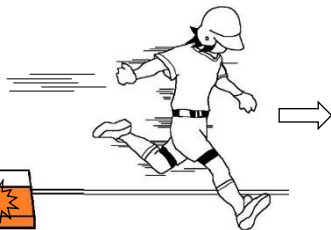
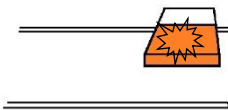


ランナーが  
ベース（塁）へ  
むか  
向かって走ることを  
「走塁」といいます



いちろい  
1 塁ベースの  
走塁ルールを  
おし  
教えよう

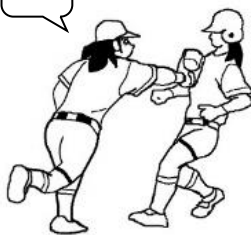
このときは  
オレンジベースを  
ふむこと



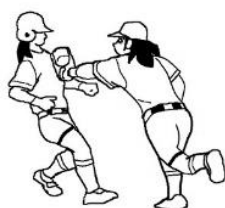
う  
打ったとき  
いちろい  
1 塁ベースだけは  
そのまのほう  
向に  
走り抜けても  
いいんだ



タッチ！



だから  
いちろい  
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

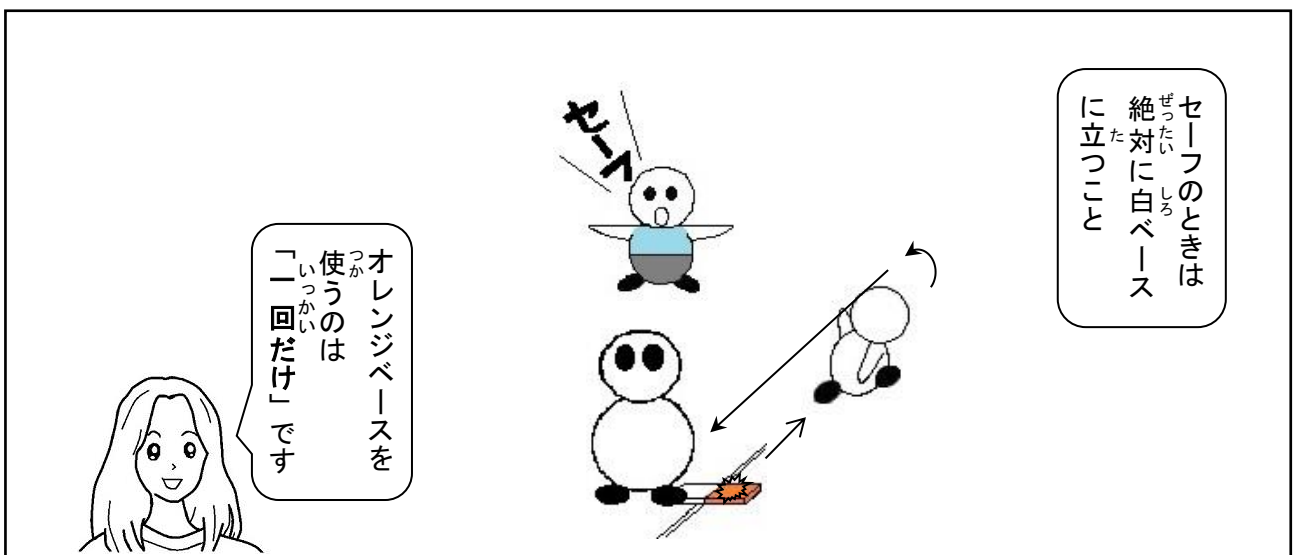
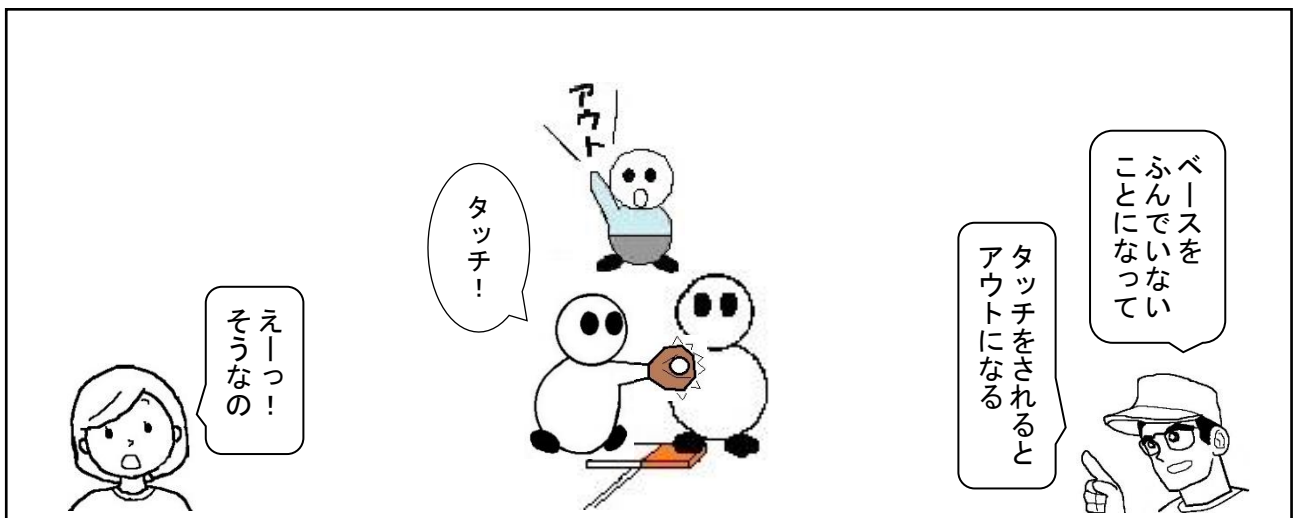
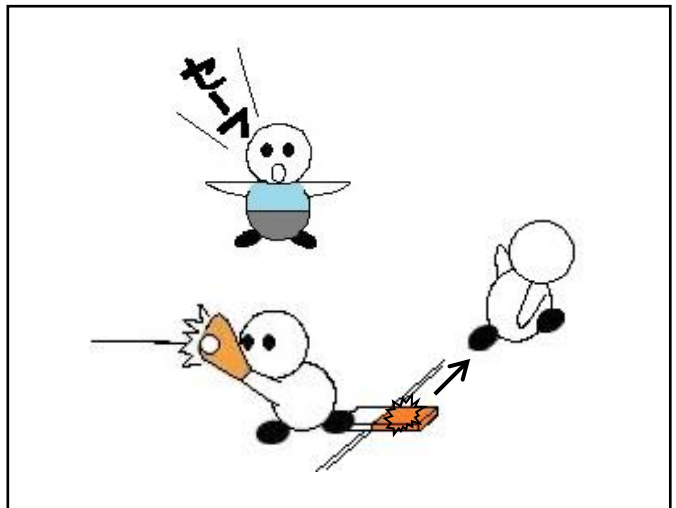
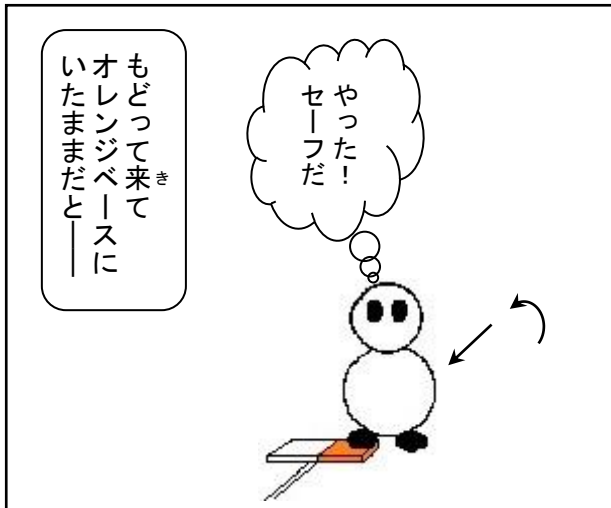


まえ  
ベースにもどる前に  
タッチをされると  
アウトになる

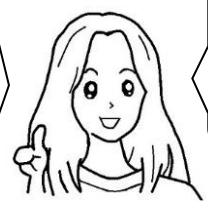


でも  
にるい  
さんるい  
2 塁と3 塁ベースは  
はし  
走り抜けると





1塁で  
アウトかセーフを  
決めるプレイが  
あるときの

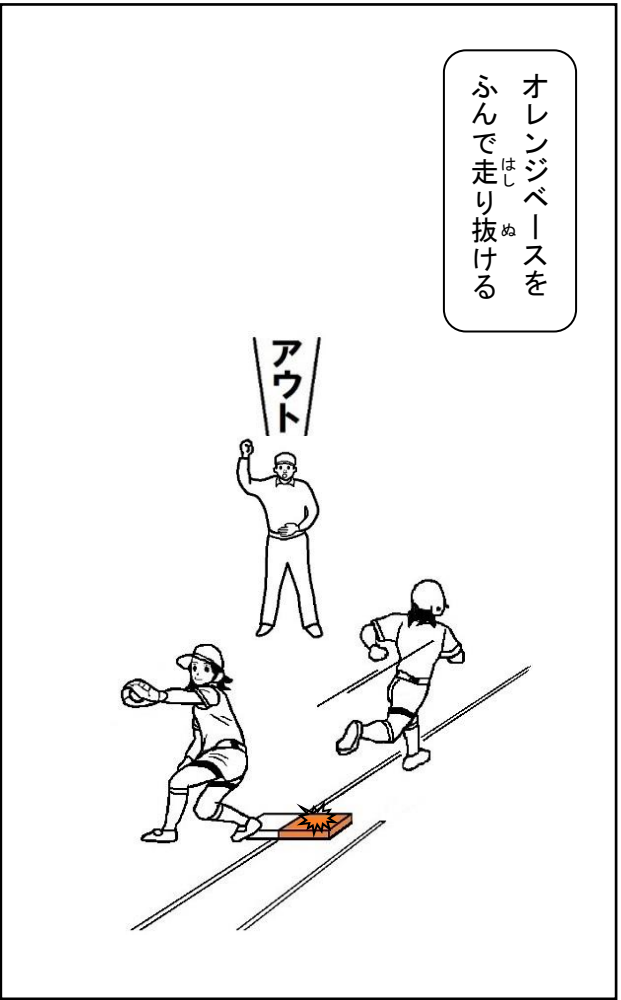


バッターランナーの  
復習をします

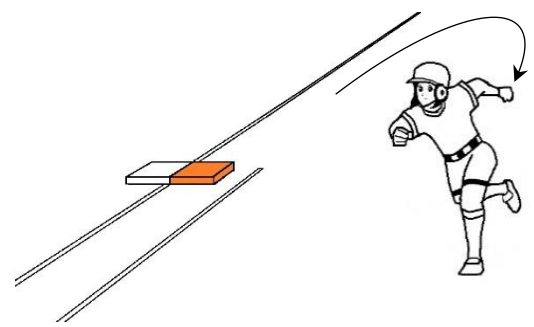
バッターランナーは  
全力で走って



オレンジベースを  
ふんで走り抜ける

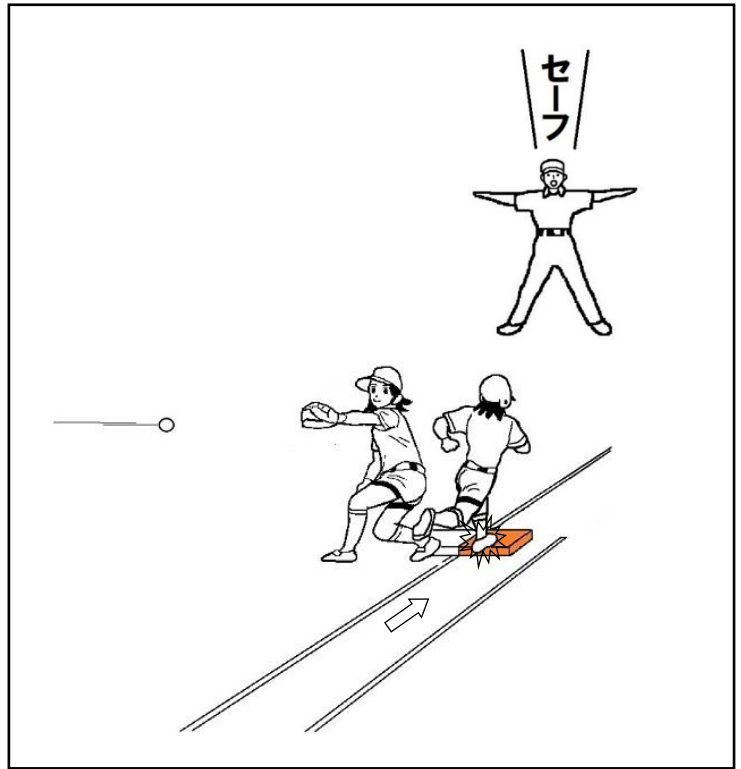
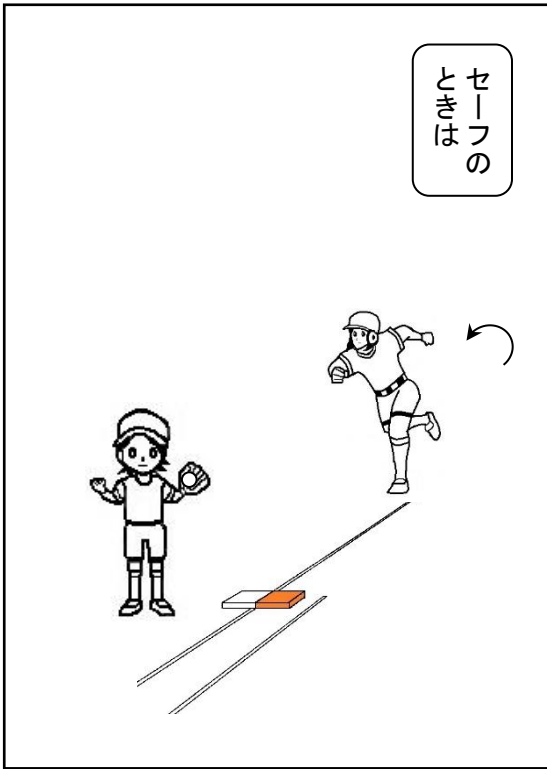


アウトの  
ときは

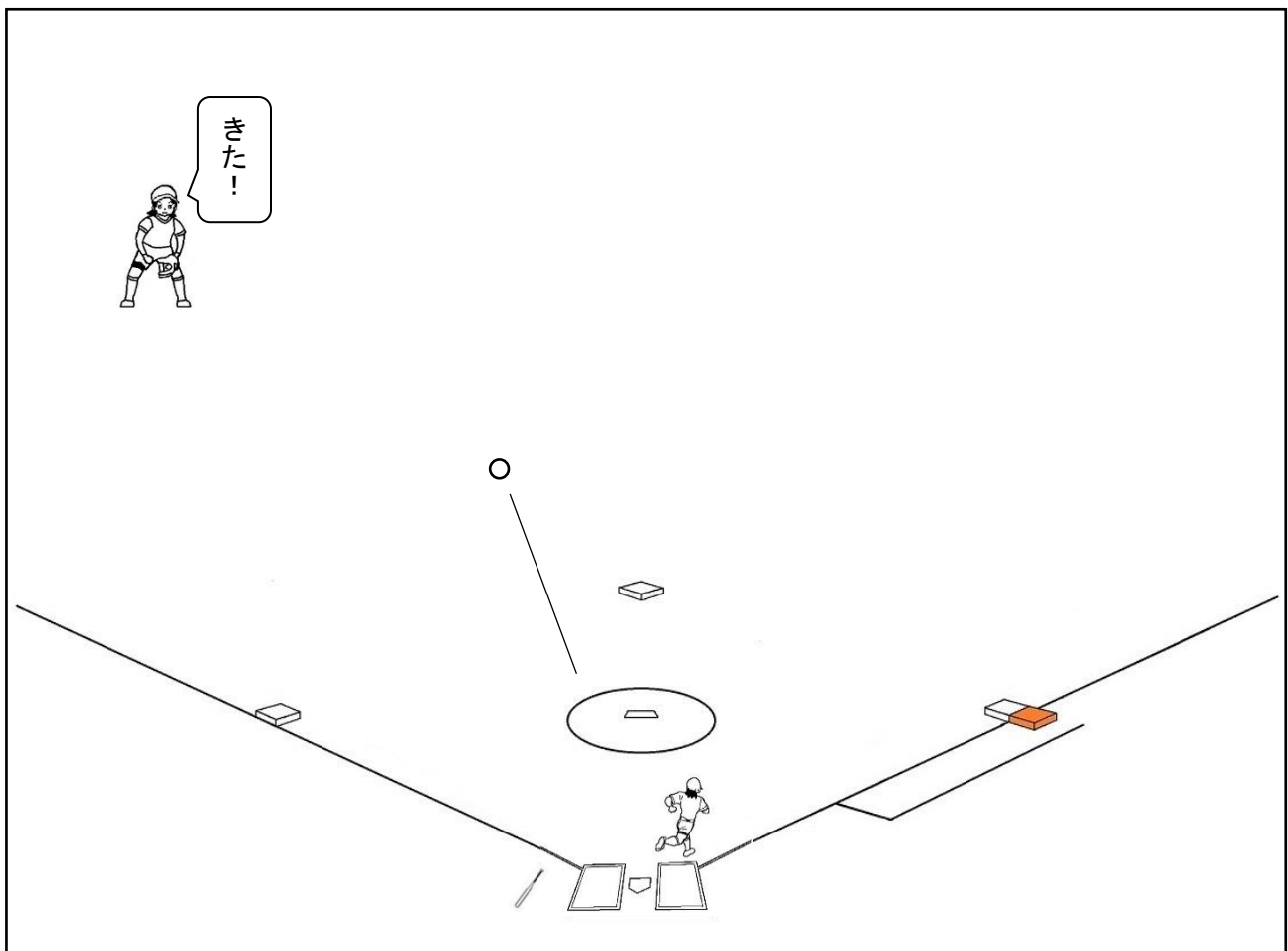
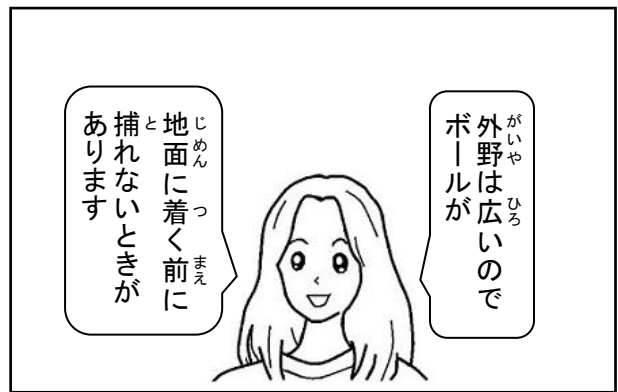
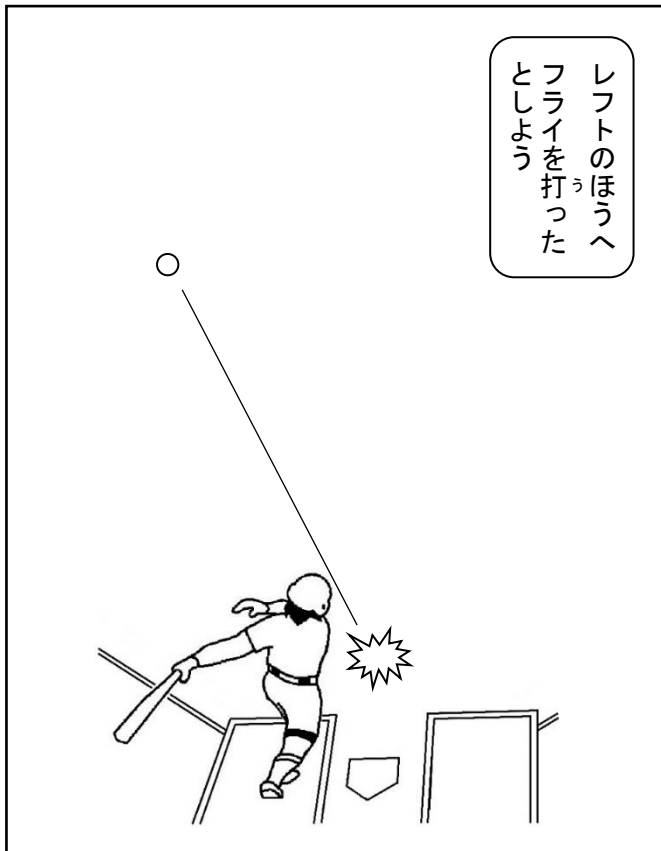


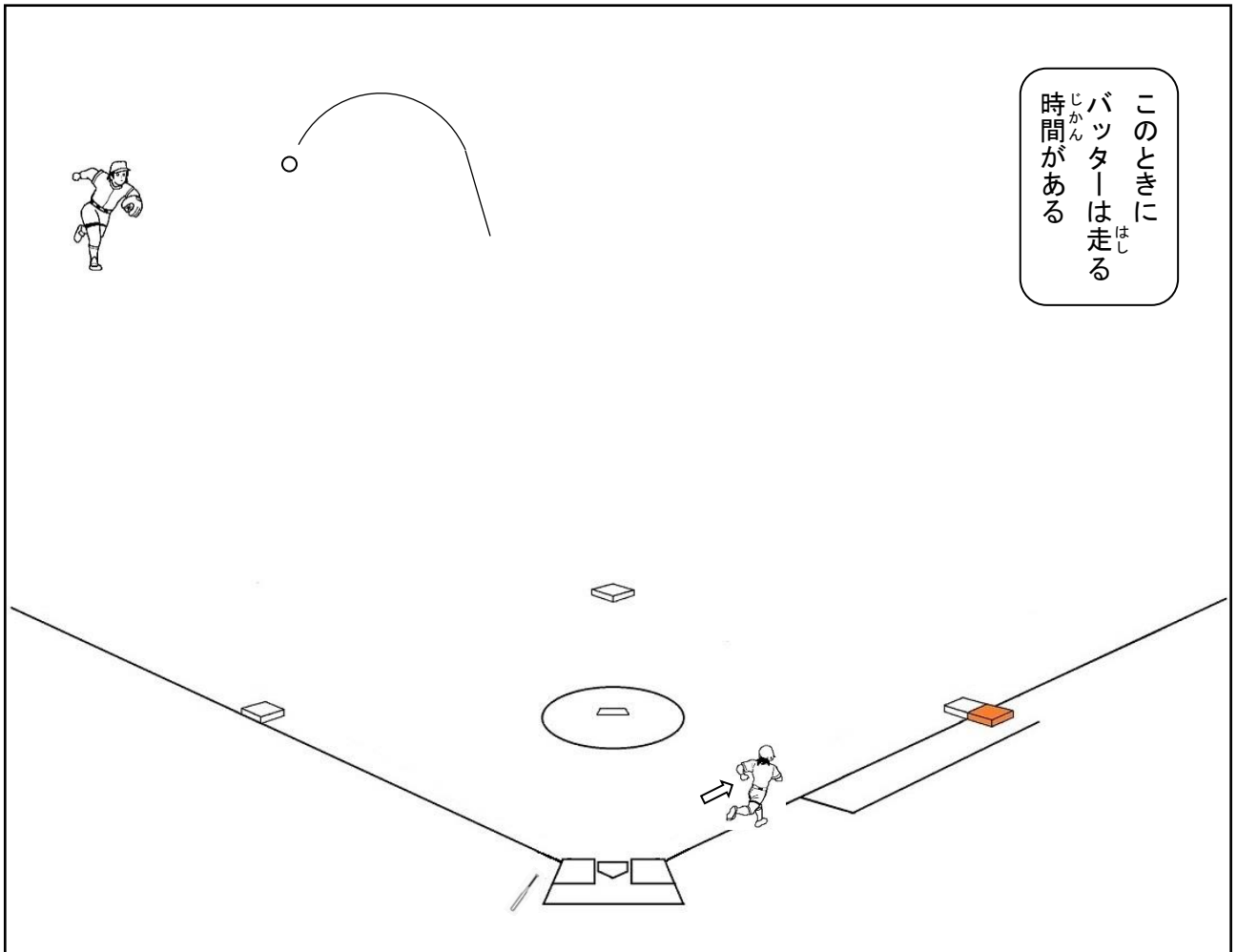
自分のベンチへ  
走って帰ります

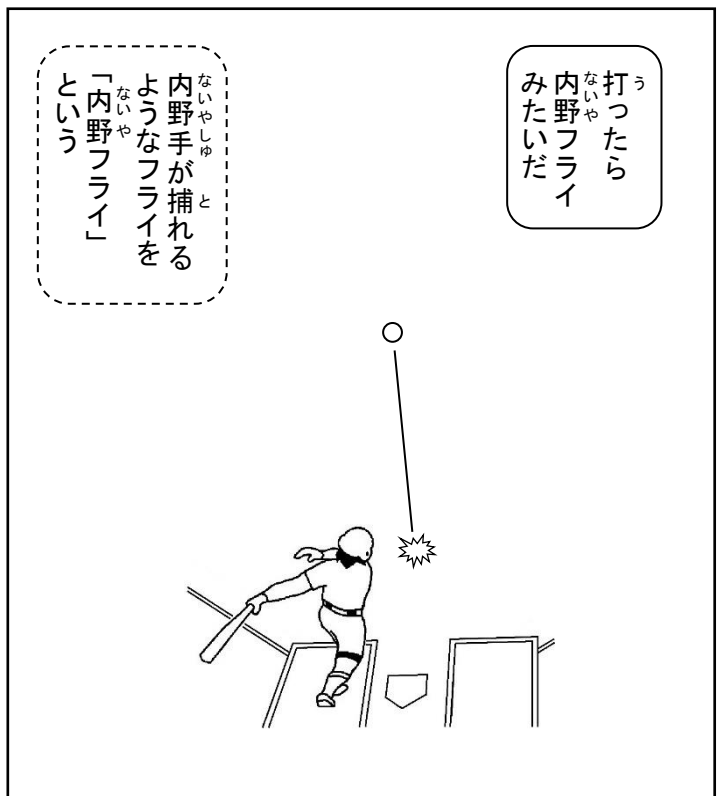
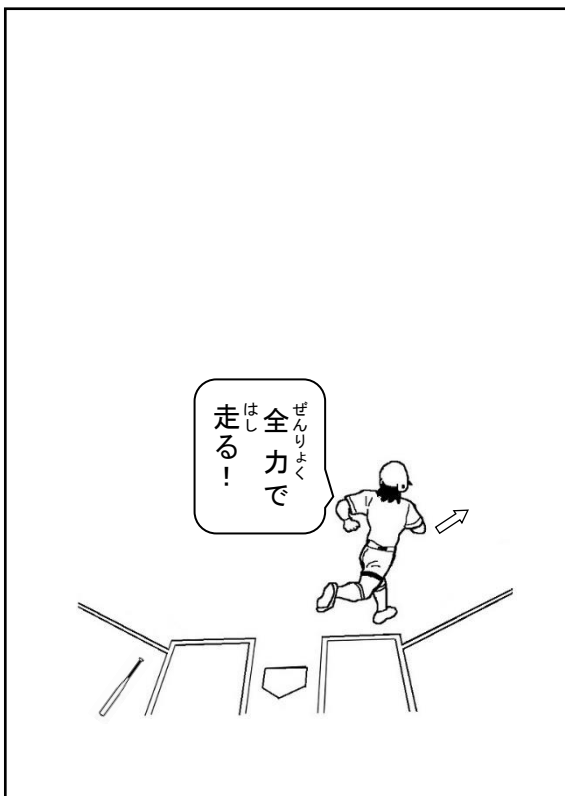
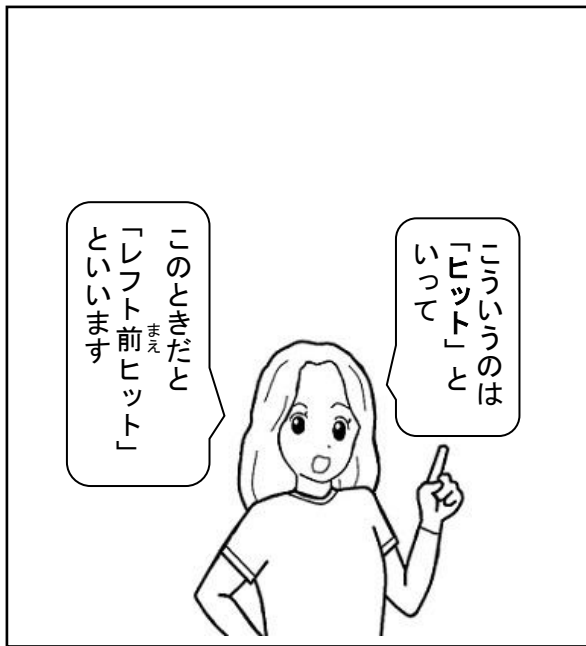




## フライのときのセーフ







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――

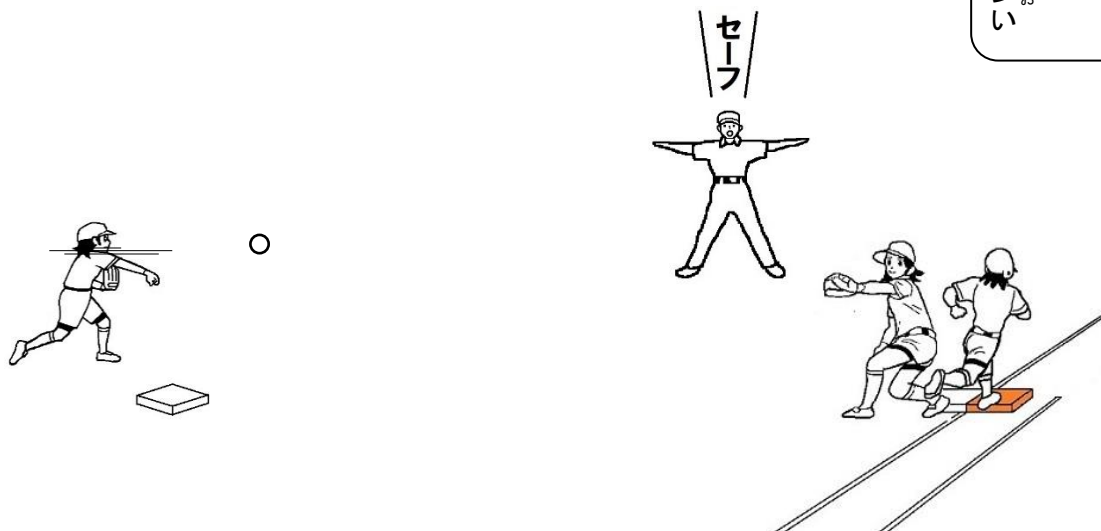
あっ!

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<sup>じかん</sup>があるので  
セーフのときが多い<sup>おお</sup>

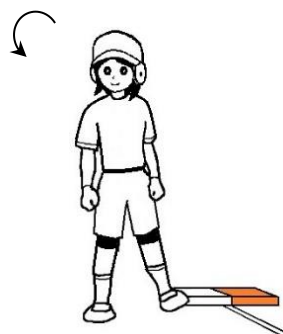


「エラー」  
といいます

と捕れそうな打球<sup>だきゅう</sup>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

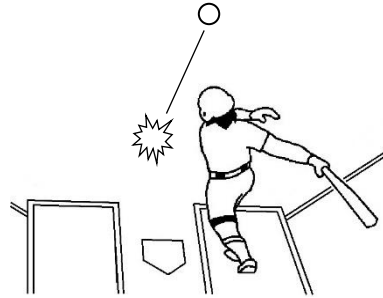


## ライナーのときのセーフ

立<sup>た</sup>っている所<sup>ところ</sup>は  
捕<sup>と</sup>れるけど



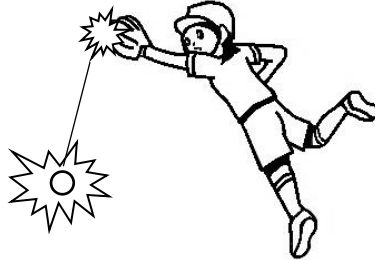
ライナーは  
打球<sup>だきゅう</sup>のスピードが  
速<sup>はや</sup>いので



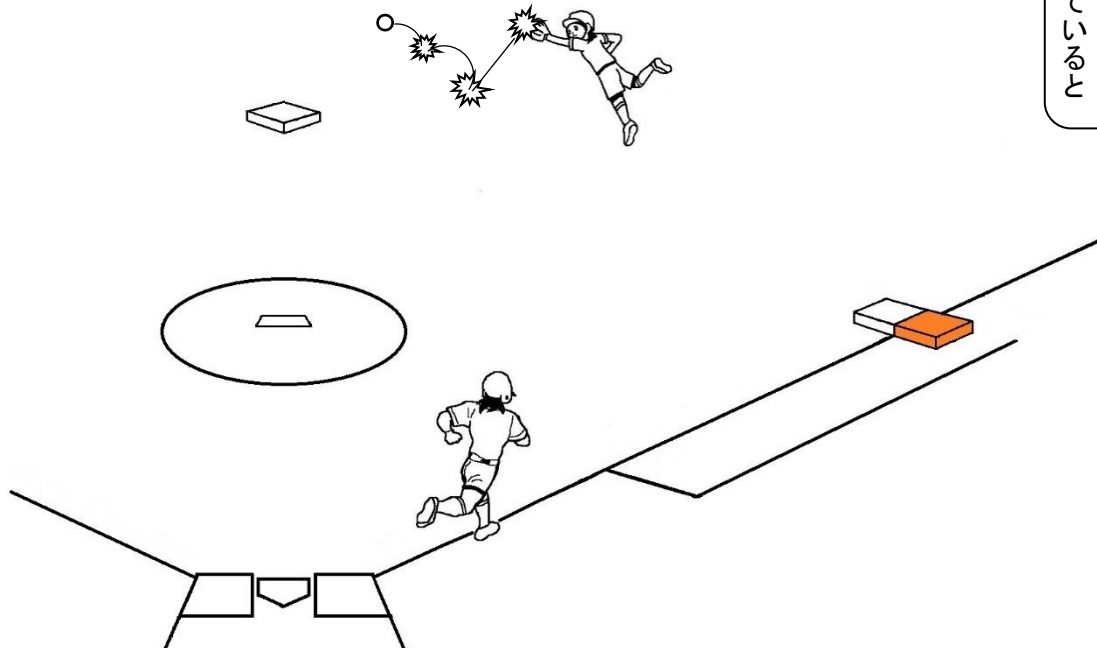
ボールが  
地面<sup>じめん</sup>に着<sup>つ</sup>くと  
ゴロ<sup>おな</sup>と同じルール  
になります



そうじゃない所<sup>ところ</sup>は  
捕<sup>と</sup>れないときがある



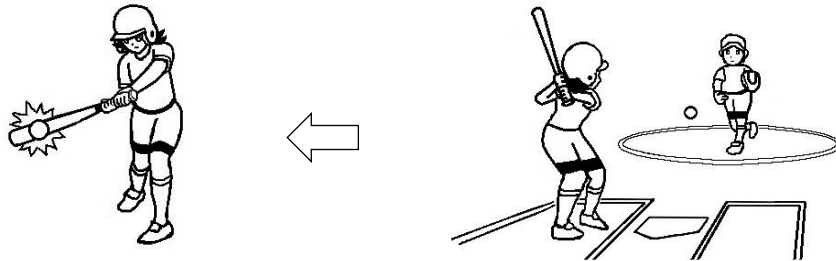
そのときに  
全力<sup>ぜんりき</sup>で  
走<sup>はし</sup>っていると





## 4. 「ストライク」と「ボール」

## ストライクゾーン

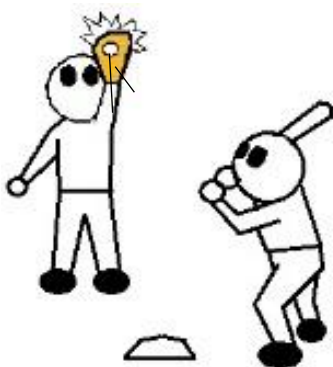


バッターが打って  
進んでいくんだ

試合は  
ピッチャーが  
投げたボールを



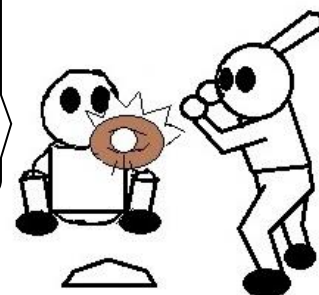
打てないとこに  
ばかりボールを  
投げると――

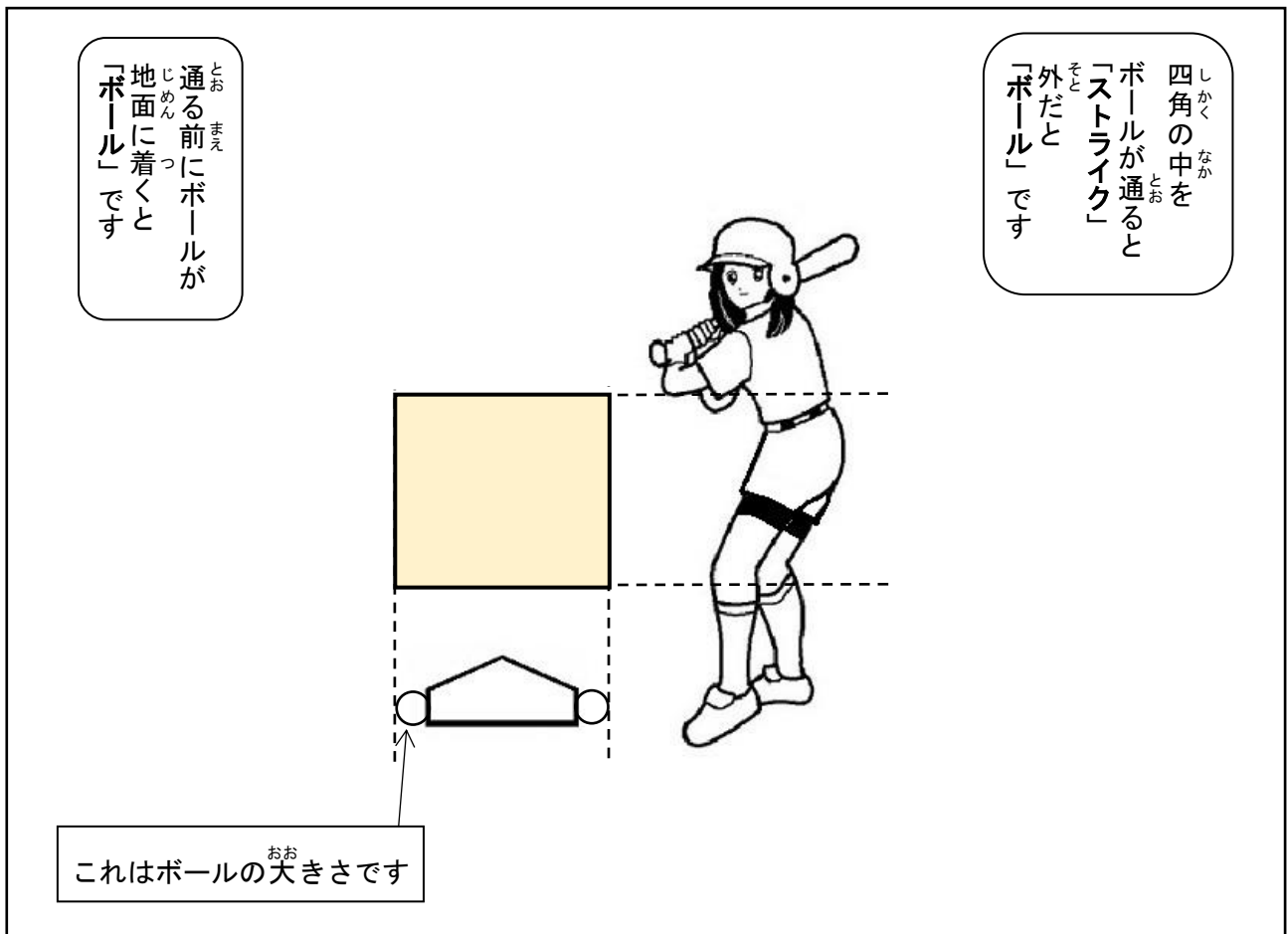
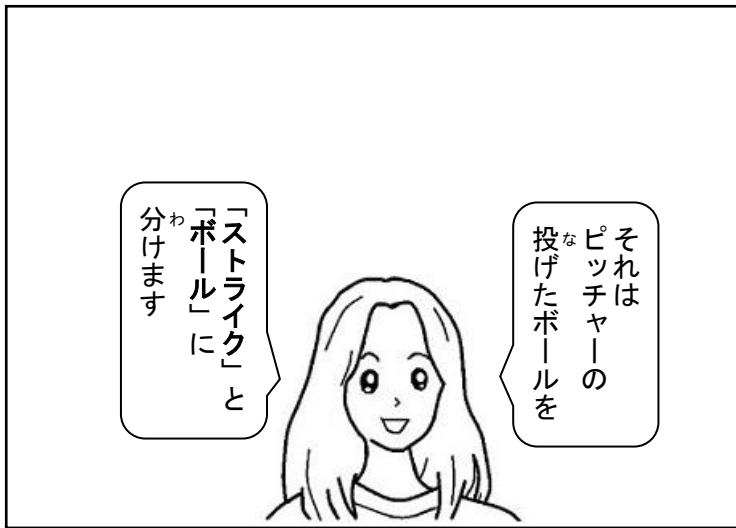
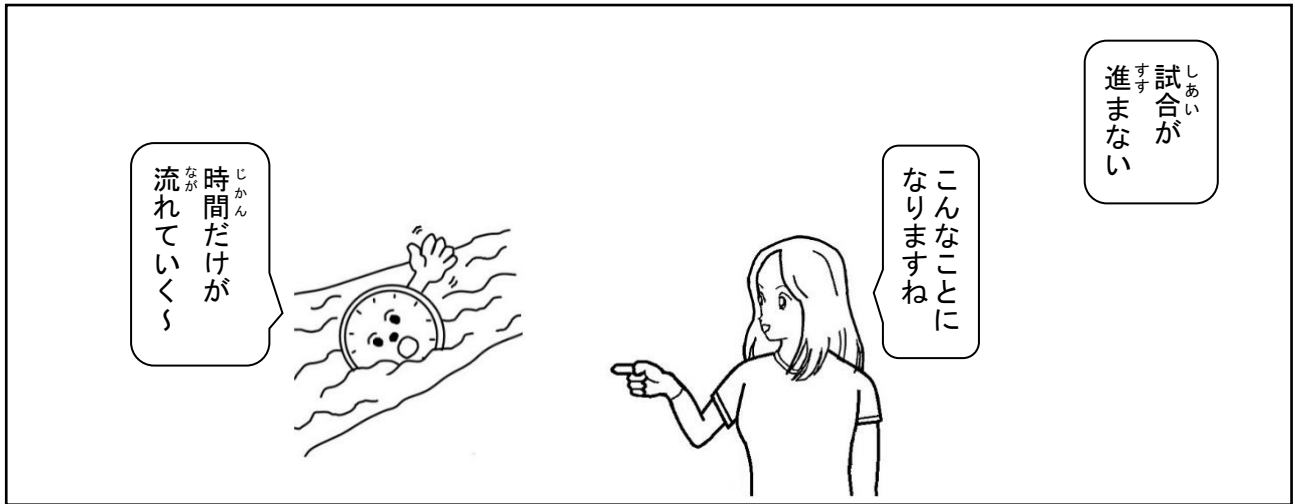


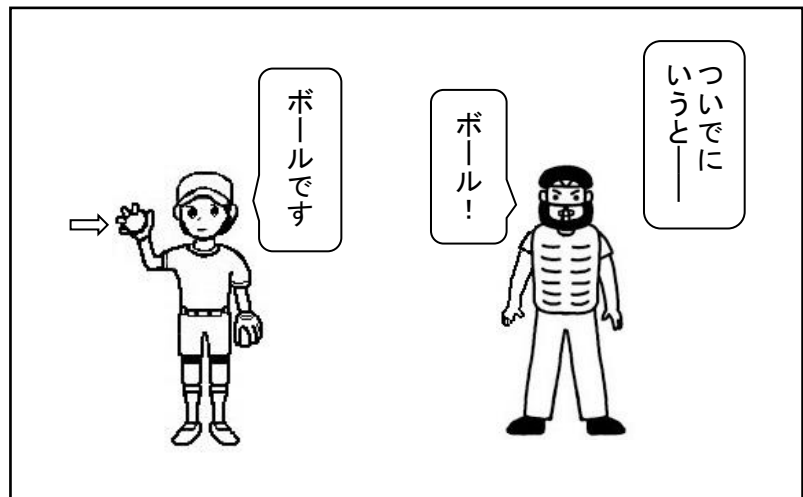
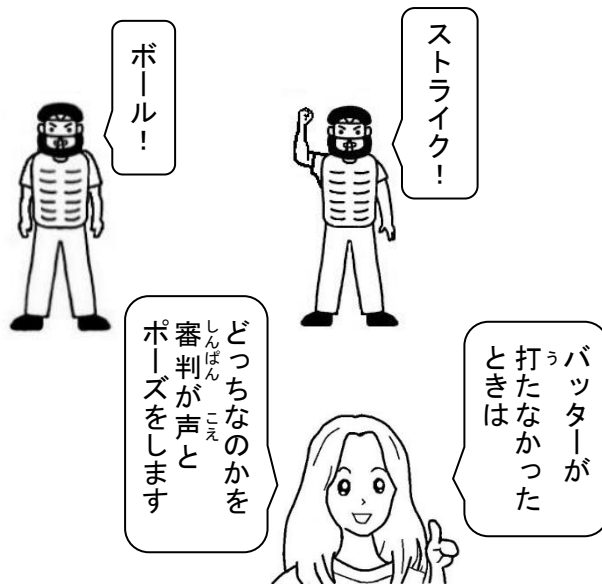
そんなところ  
打てないよ

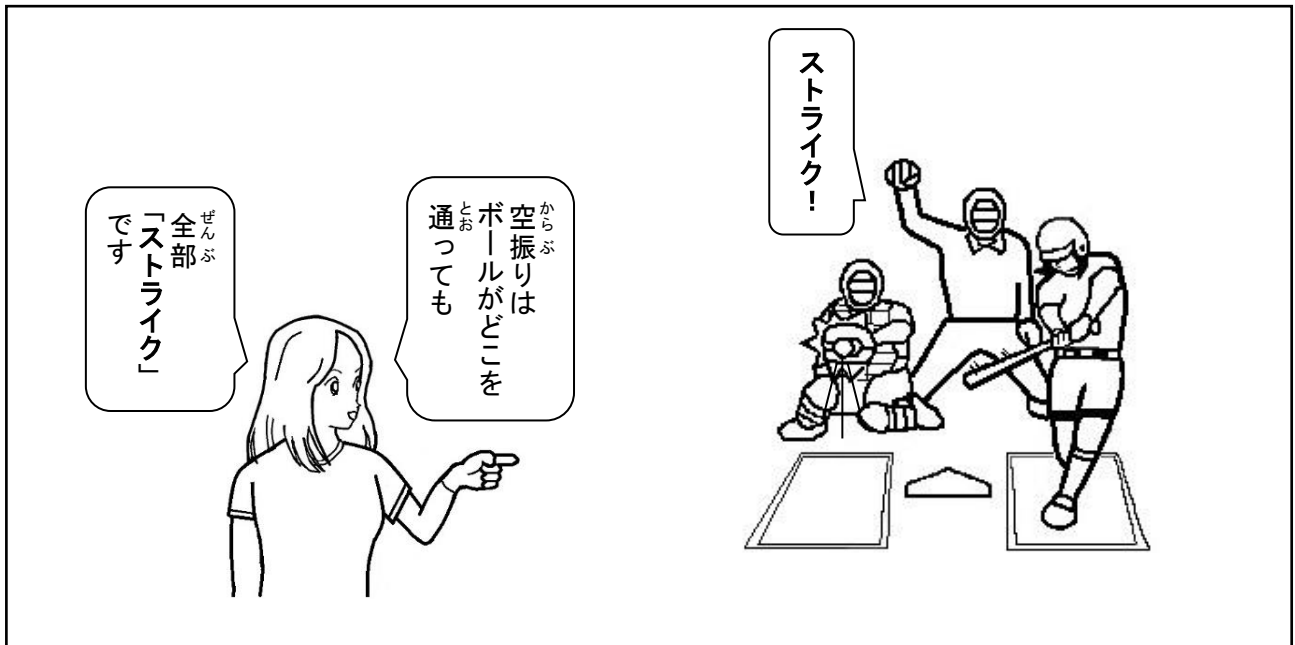
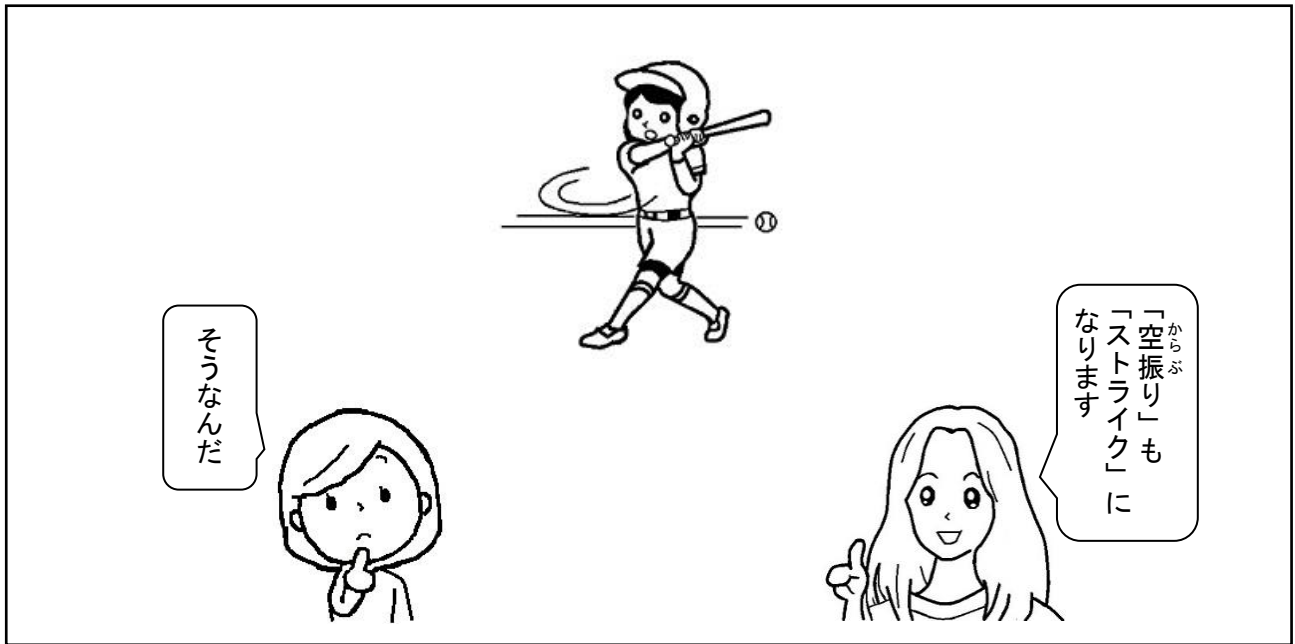
だから  
打てるボールを  
ずっと打たないで  
いるとか――

いつになったら  
打つんだよ

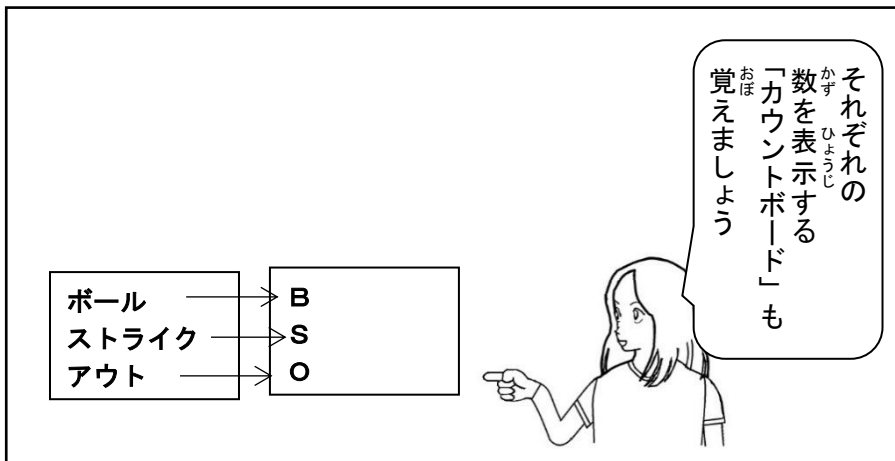




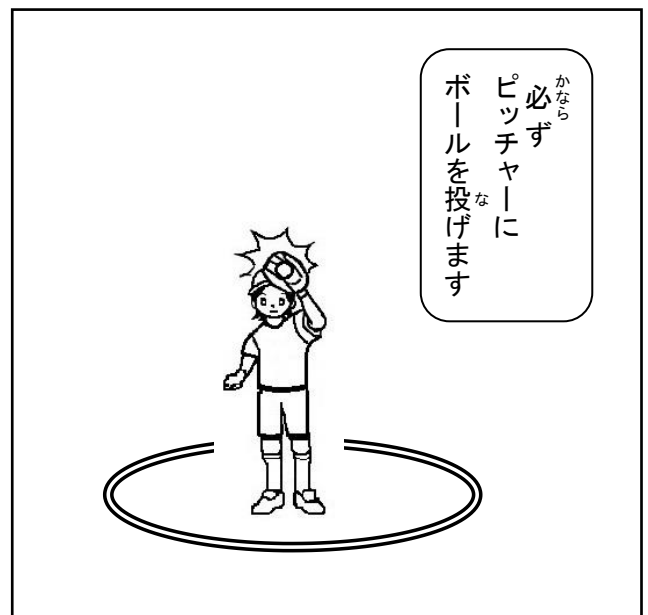
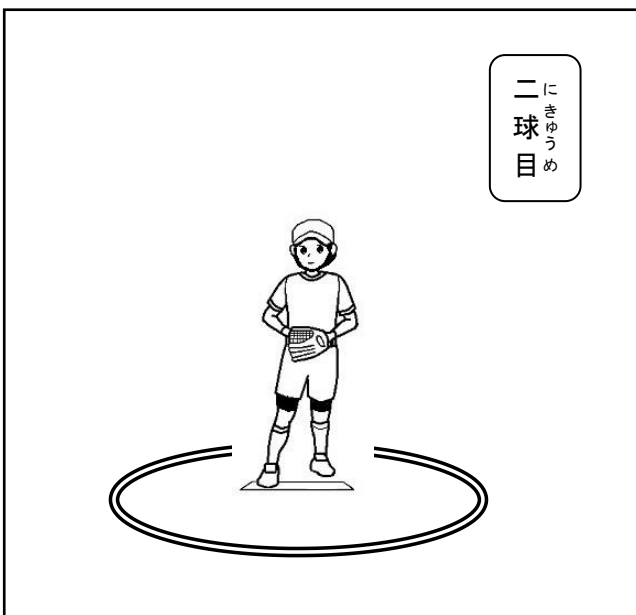
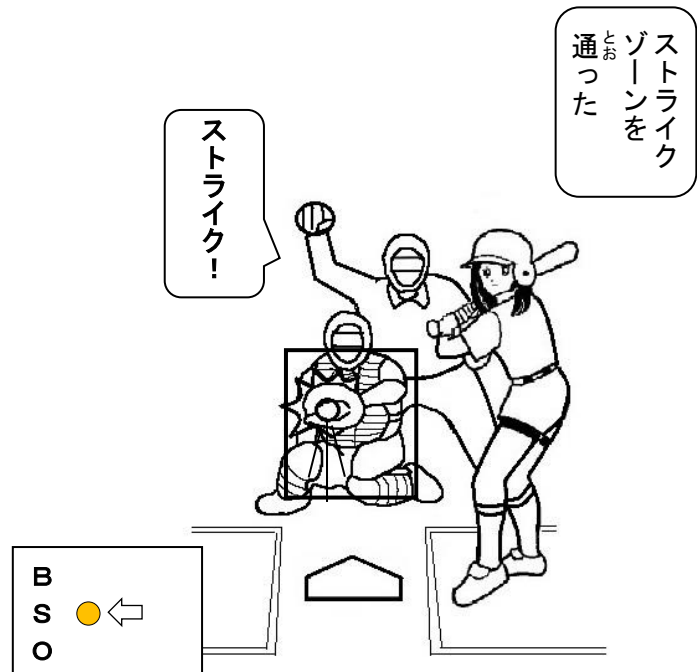
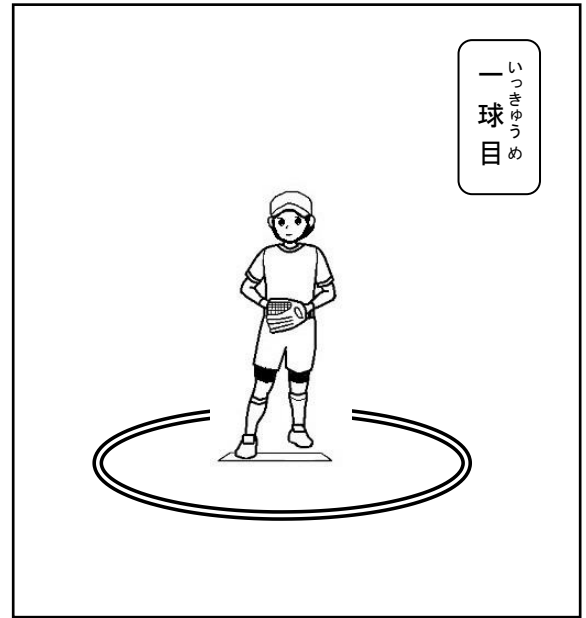
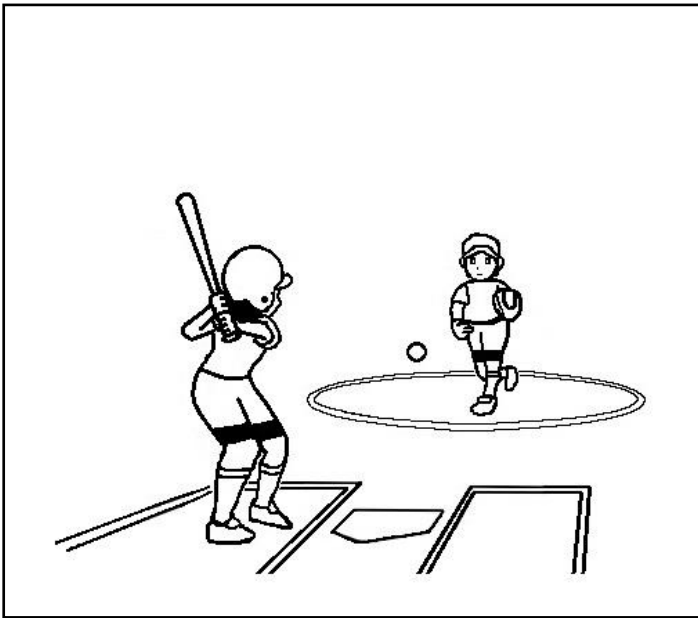


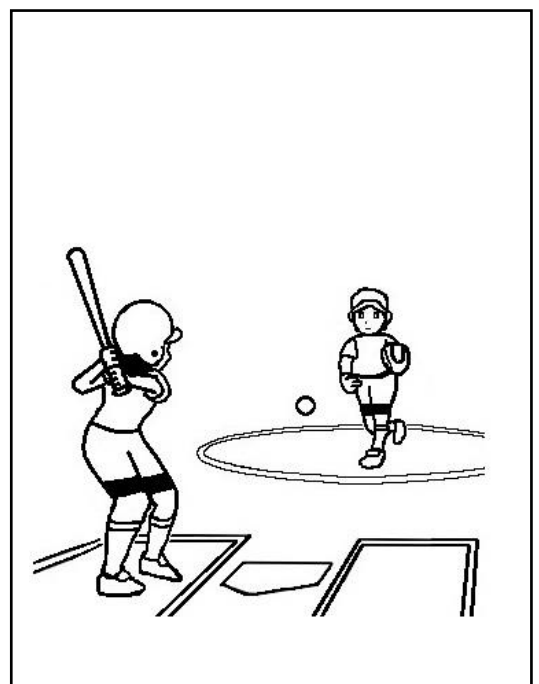
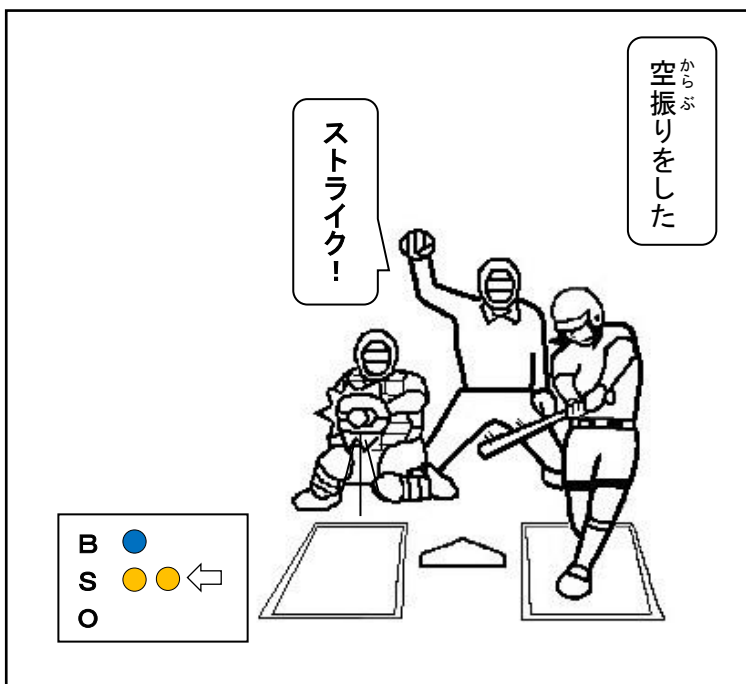
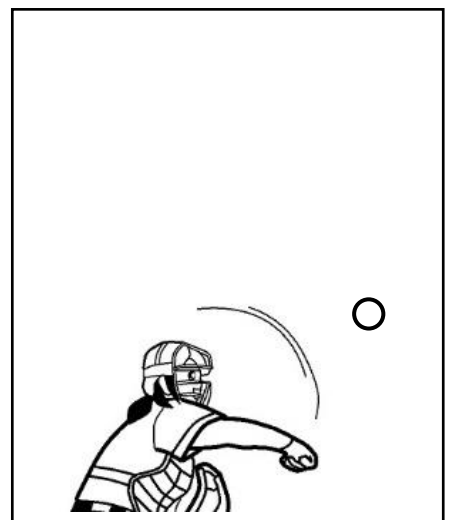
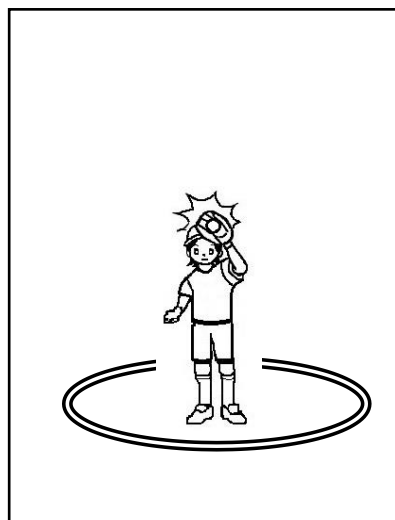
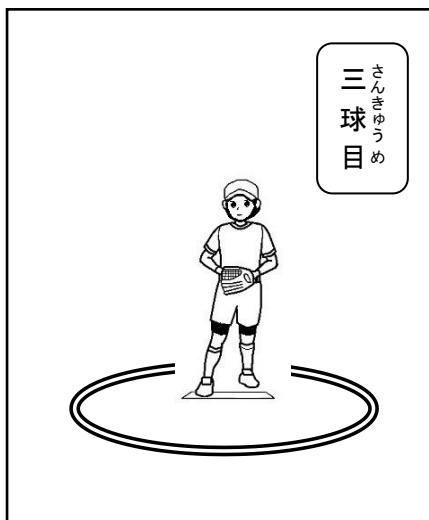
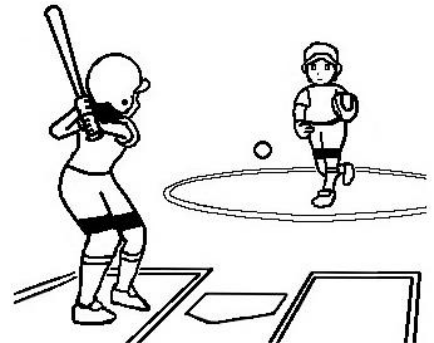
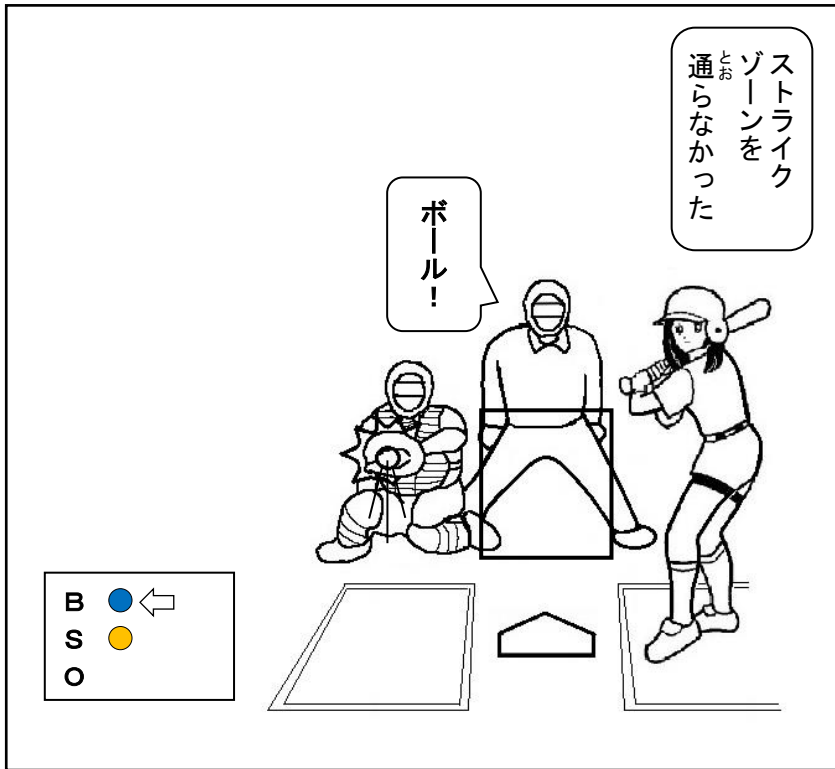


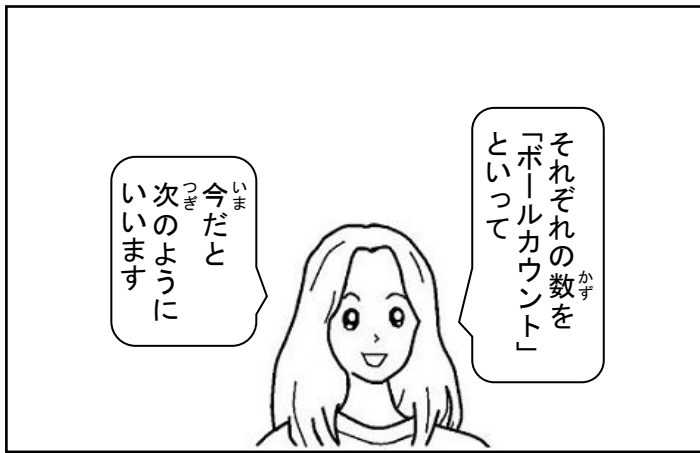
## ストライクとボールの例



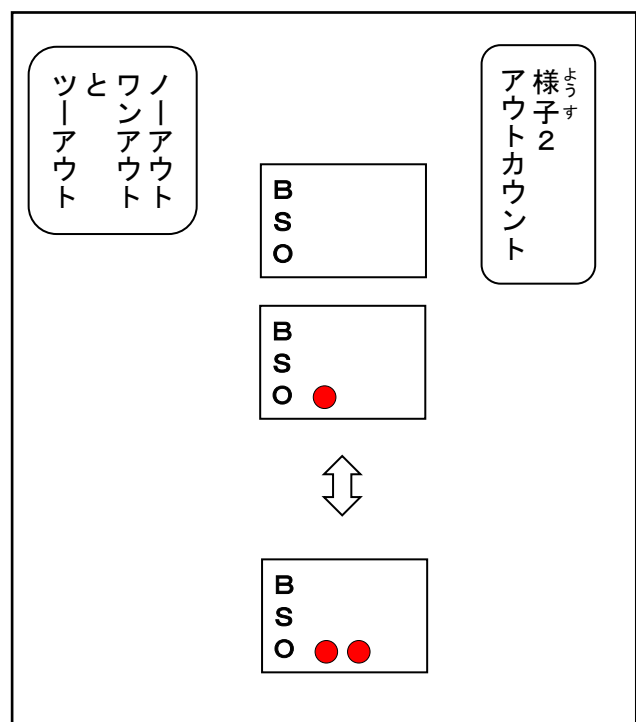
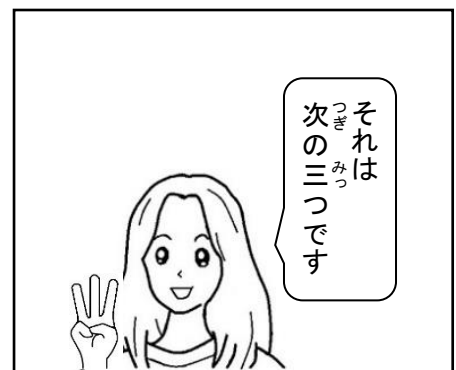
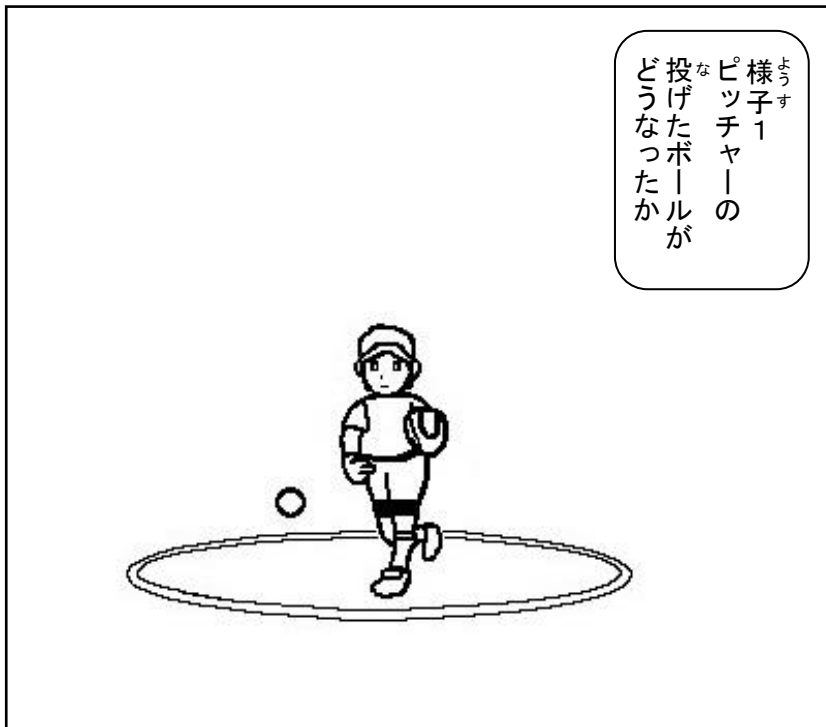


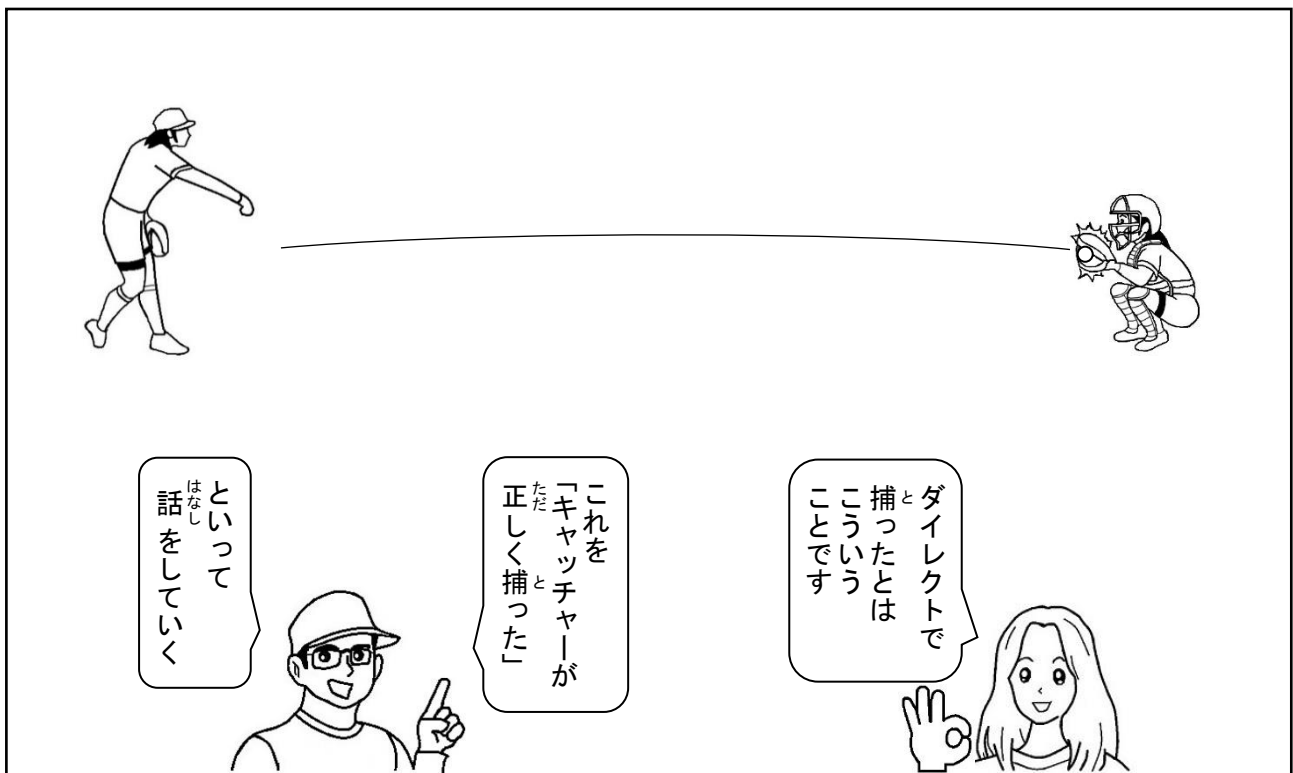
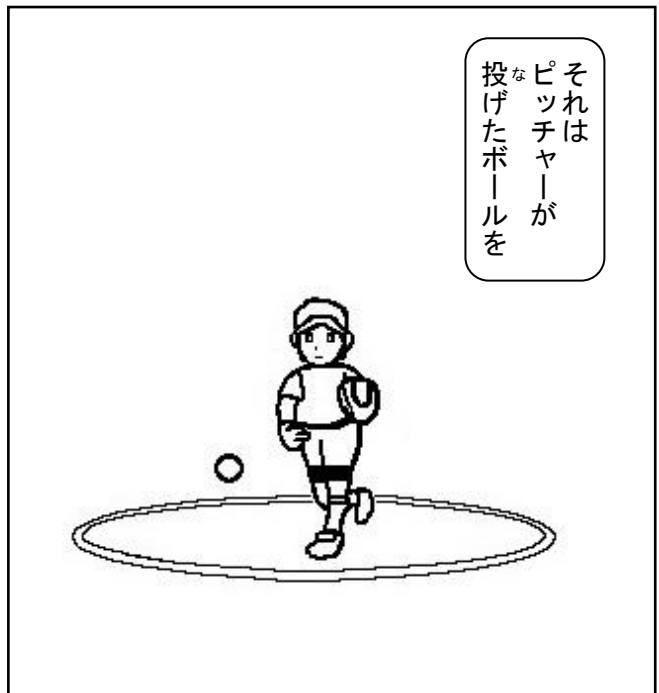




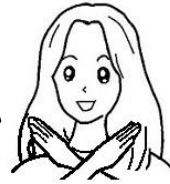


## 5. 「三振<sup>さんしん</sup>」は2つのパターン





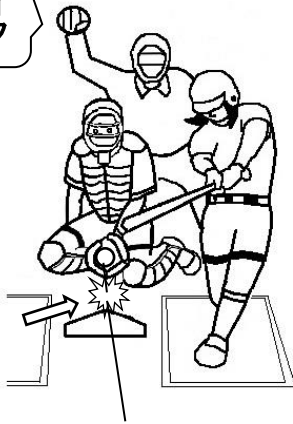
つぎ  
次のときは  
ただ  
正しく捕った  
ことに  
なりません



×

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

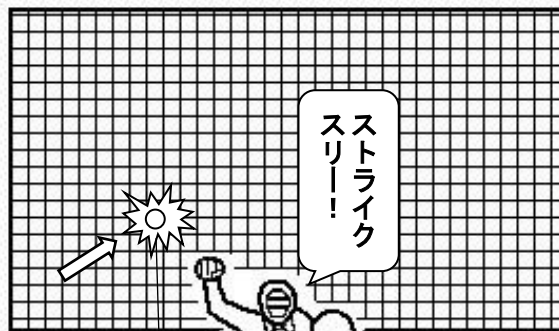
ストライク  
スリー!



×

ボールを  
捕れなかった

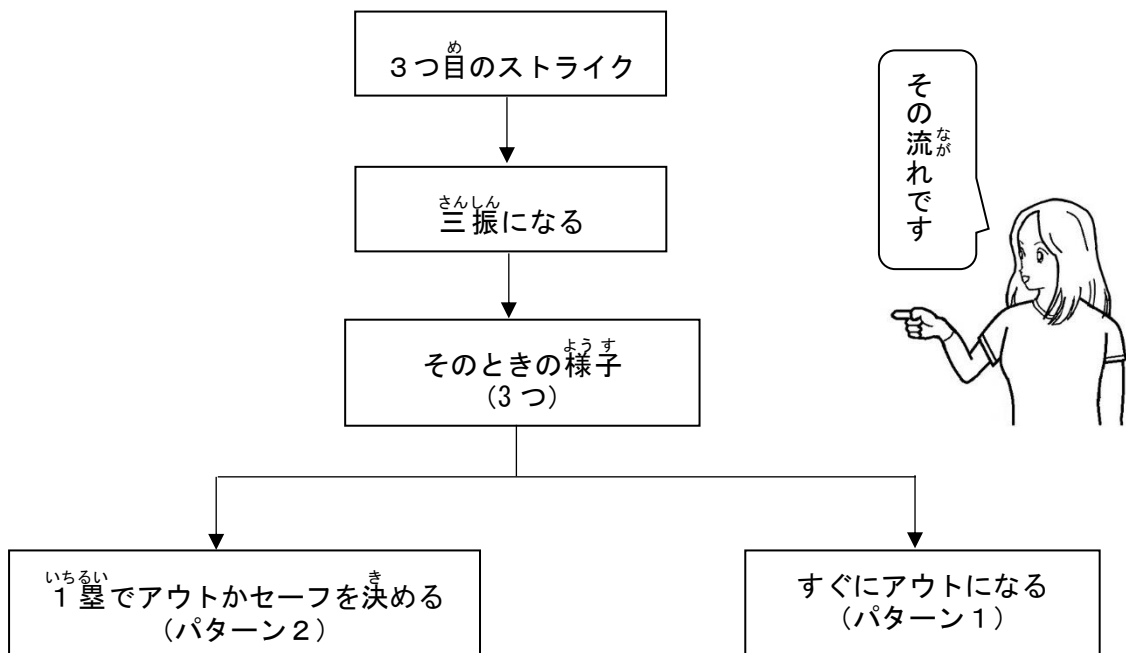
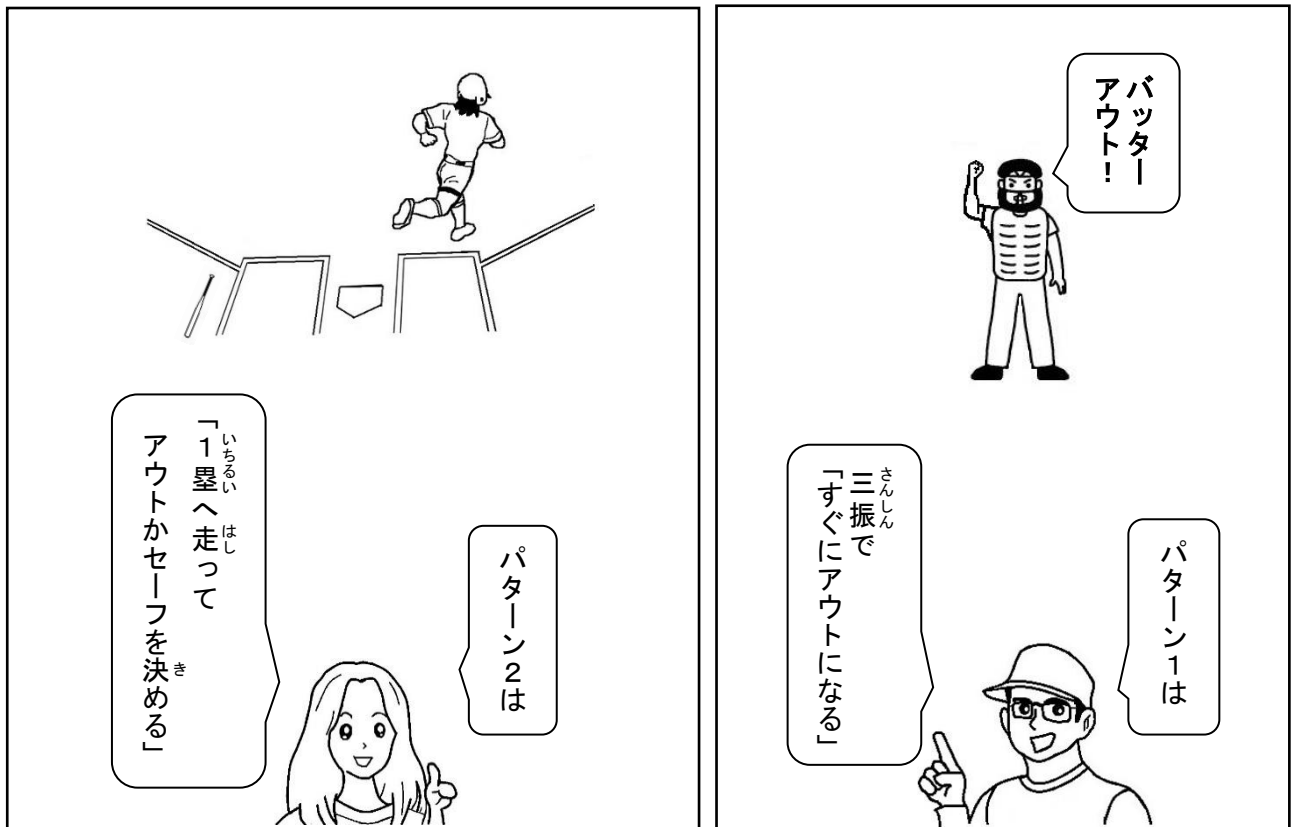
ストライク  
スリー!



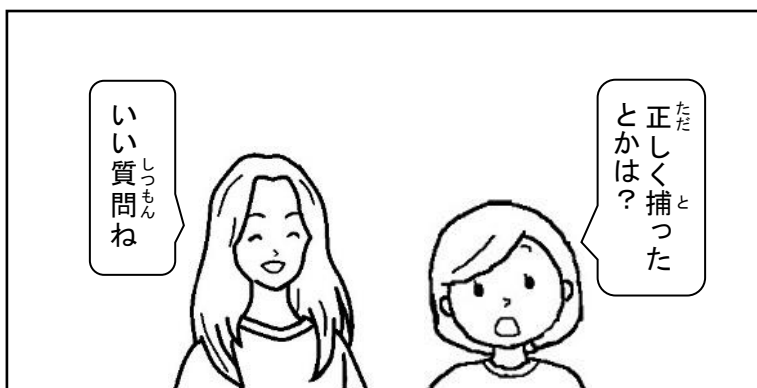
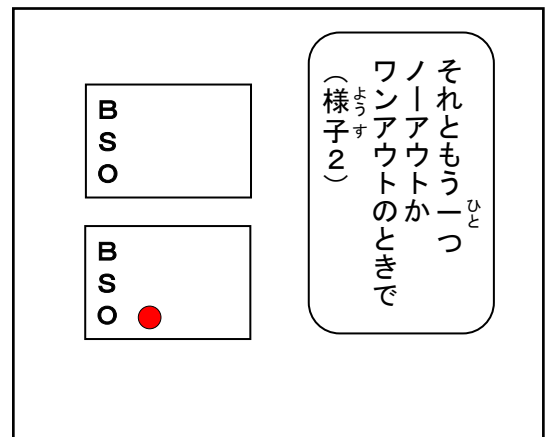
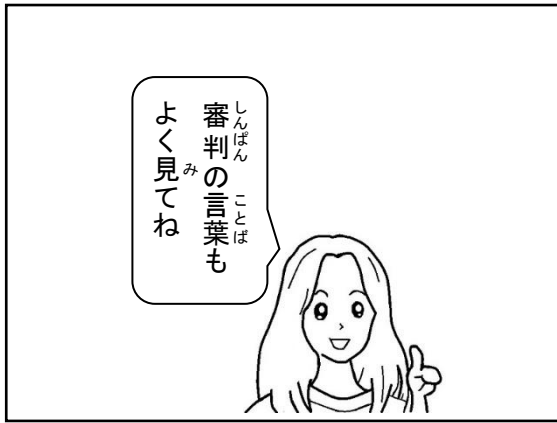
これらを  
「キャッチャーが  
ただ  
正しく捕れなかった」

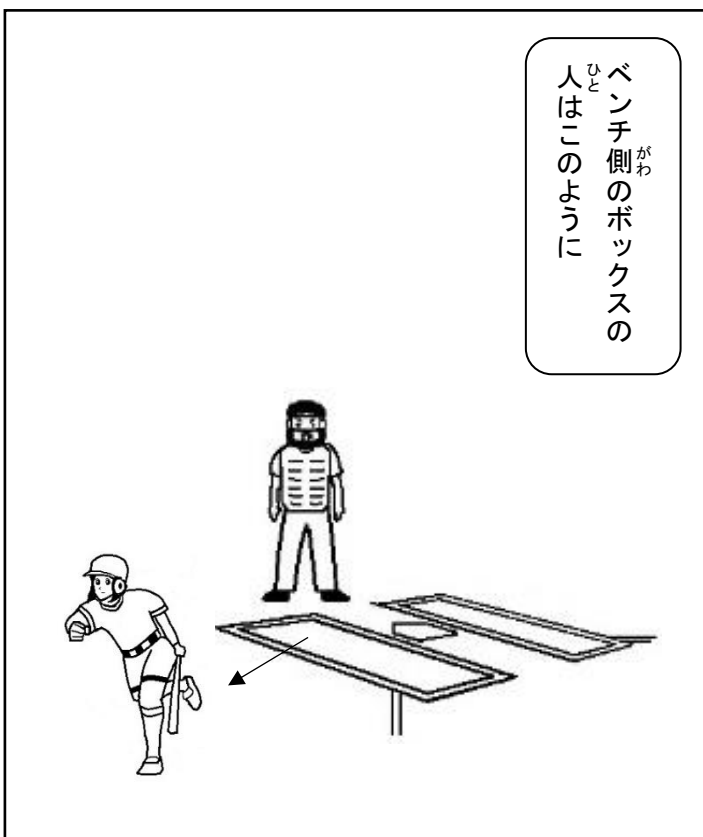
と  
いって  
話を  
していくよ

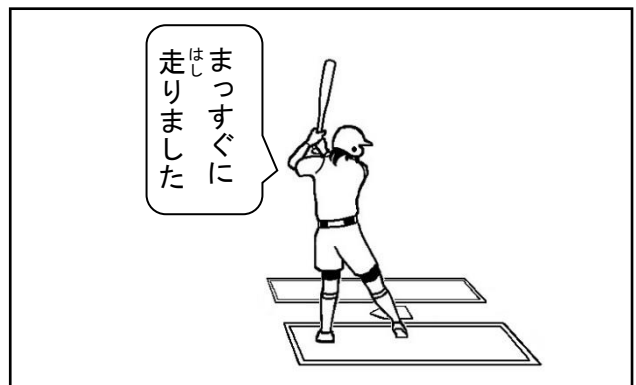
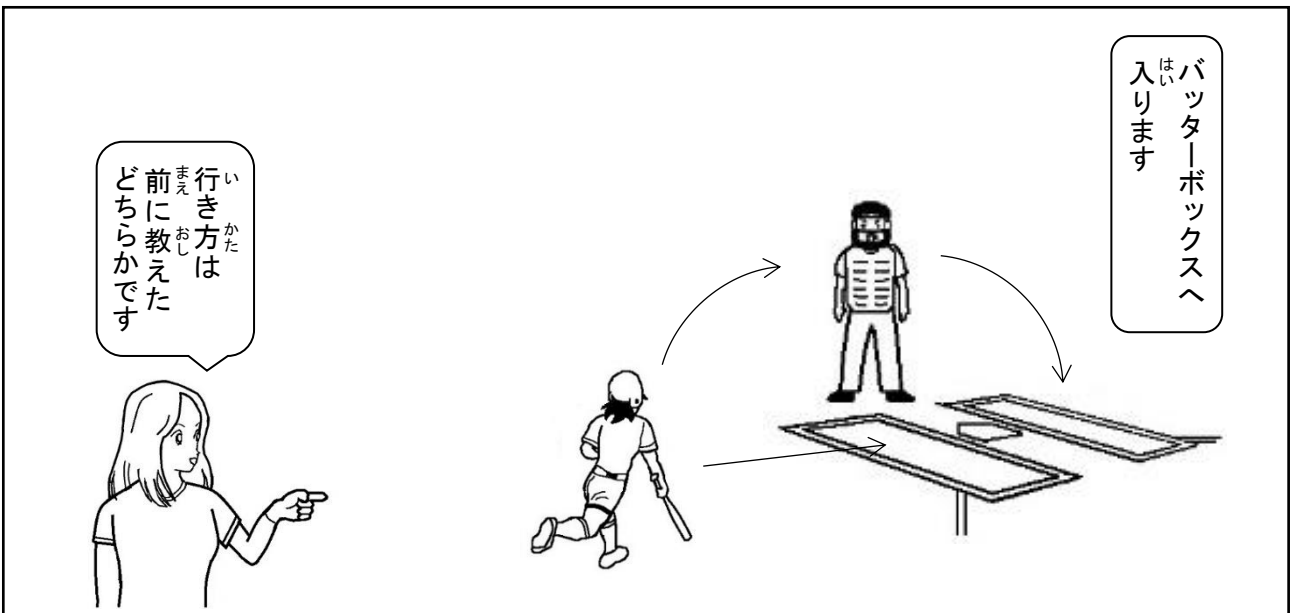
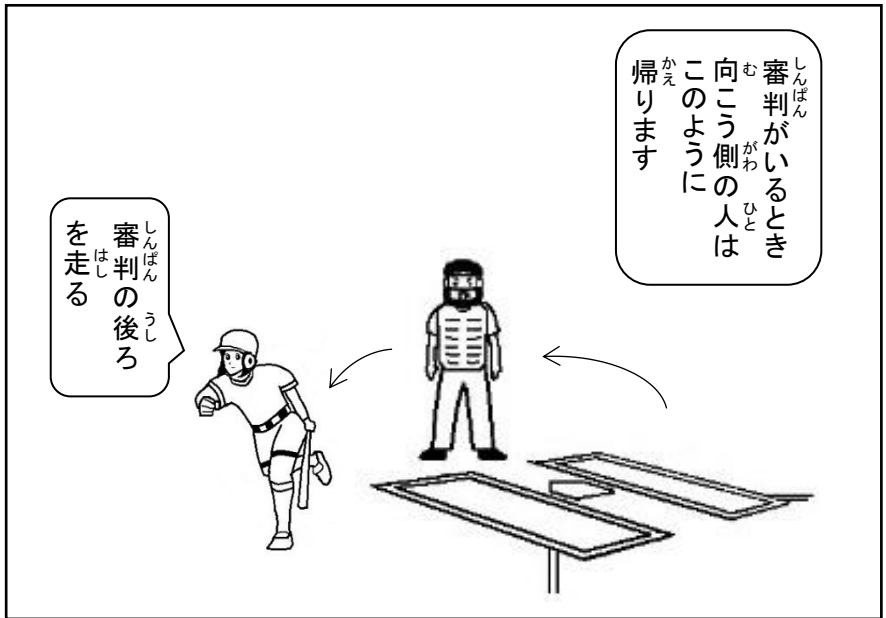




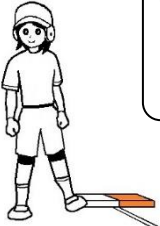








いちろい  
1塁にランナーが  
いるときは



B  
S  
O

B  
S  
O ●

ノーアウトか  
ワンアウトのときで

「キャッチャーが  
ただと  
正しく捕ったとき」と



はなし  
話をもどして  
ふくしゅう  
復習を  
しておこう



いちろい  
1塁へ走る  
ようにしましょう



そして  
このとき以外は

おほ  
このパターン1を  
覚えて――



さんしん  
三振はすぐに  
アウトになる

バッター  
アウト!



いちろい き  
1塁でアウトかセーフを決める（パターン2）

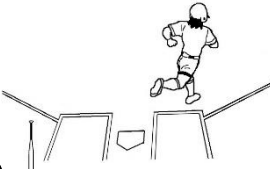
そのときの  
様子は



そのときの  
ルール



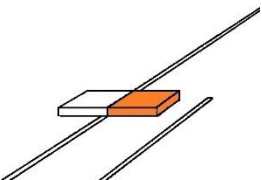
パターン2を  
べんきよう  
勉強しておこう



ふむ、ふむ

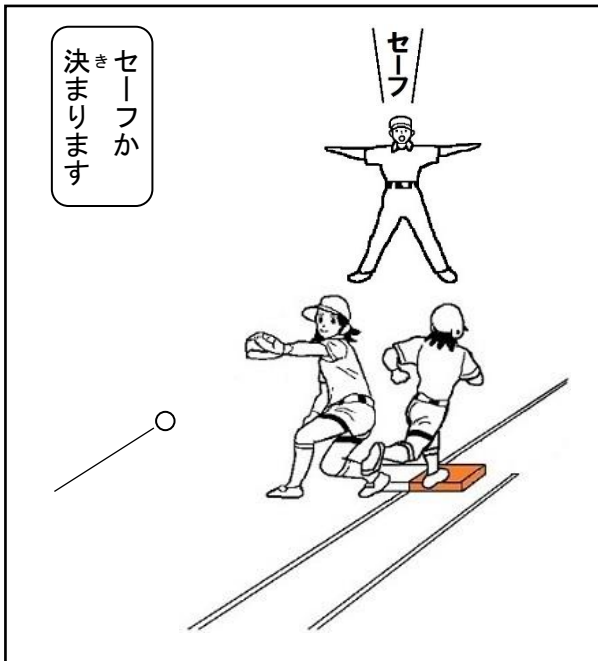
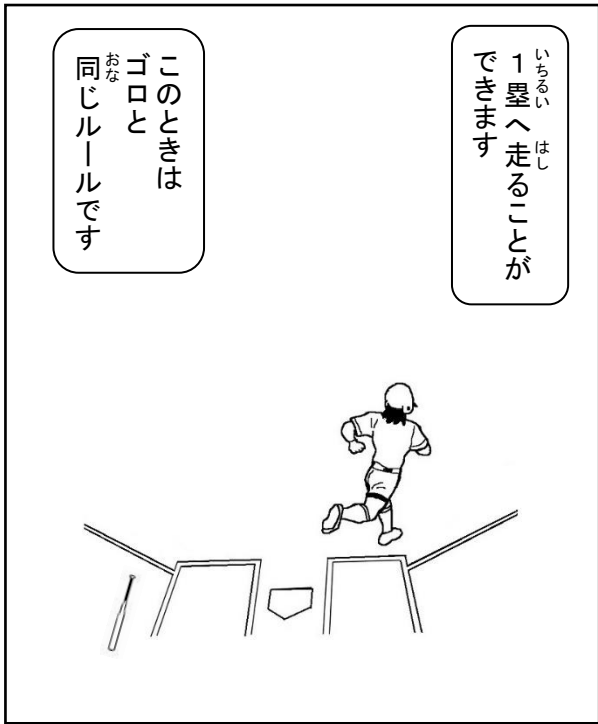


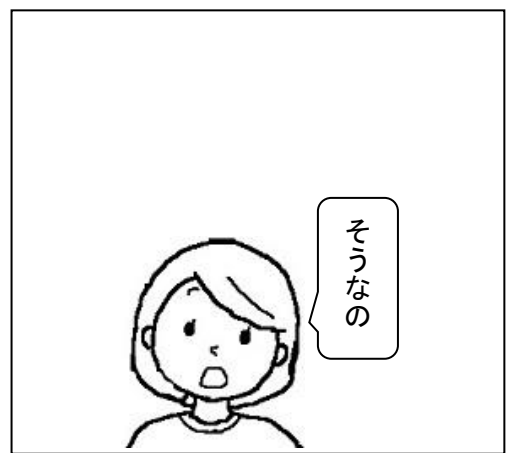
いちろい  
1塁にランナーが  
いないときです  
(様子3)



ツニアウトの  
ときか  
(様子2)

B  
S  
O ● ●

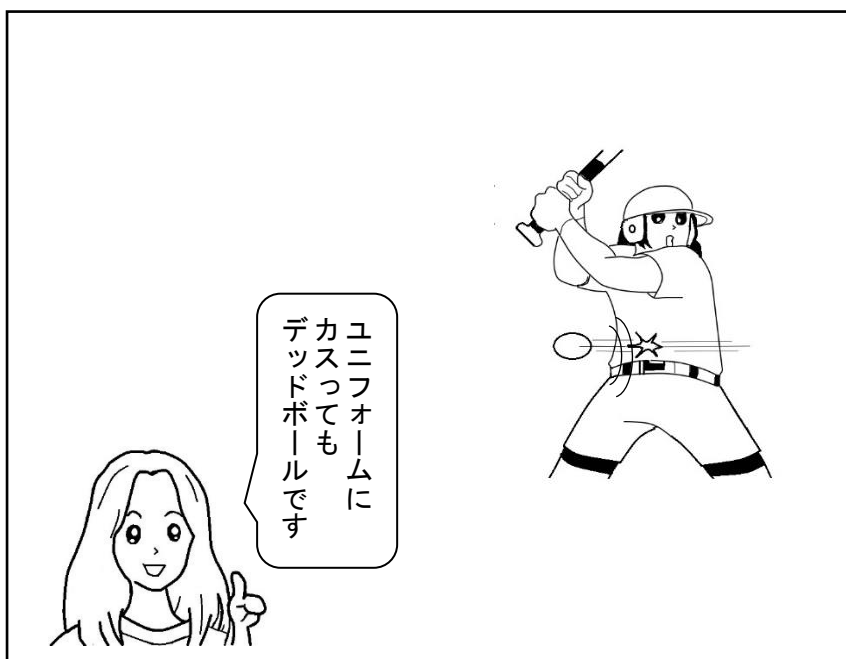
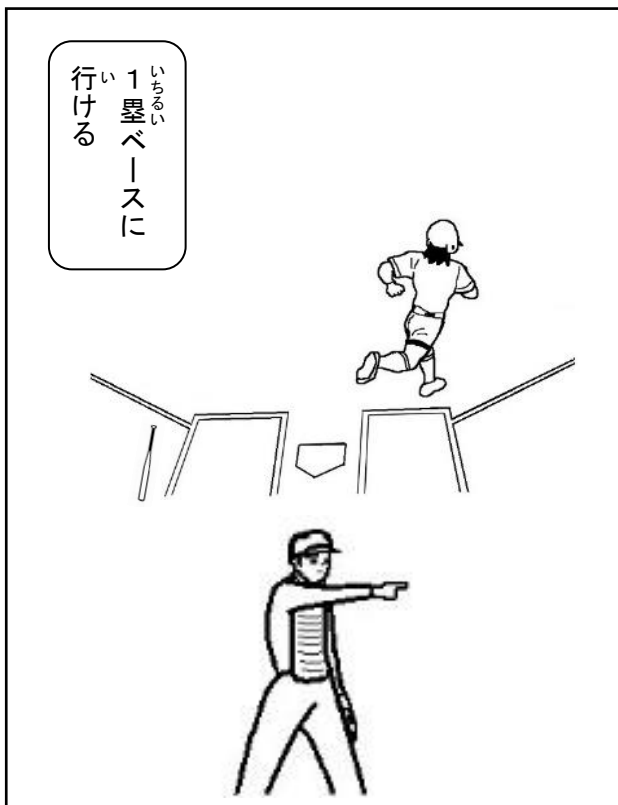




## 6. 「フォアボール」と「デッドボール」





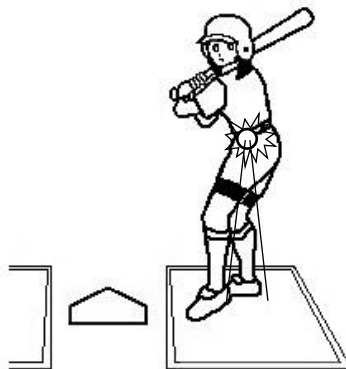


ボールに  
なります

ボール！



でも、バッターに  
ボールをよける  
きもちも  
気持ちになかったと  
判断されると  
はんだん



試合が進行している  
ことを  
「インプレイ」と  
いいます



ボールフォア！



フォアボールのとき  
試合は進行している  
ままなんだ

ここで  
知っていて  
ほしいのは



試合が止まる  
ことを  
「ボールデッド」  
といいます



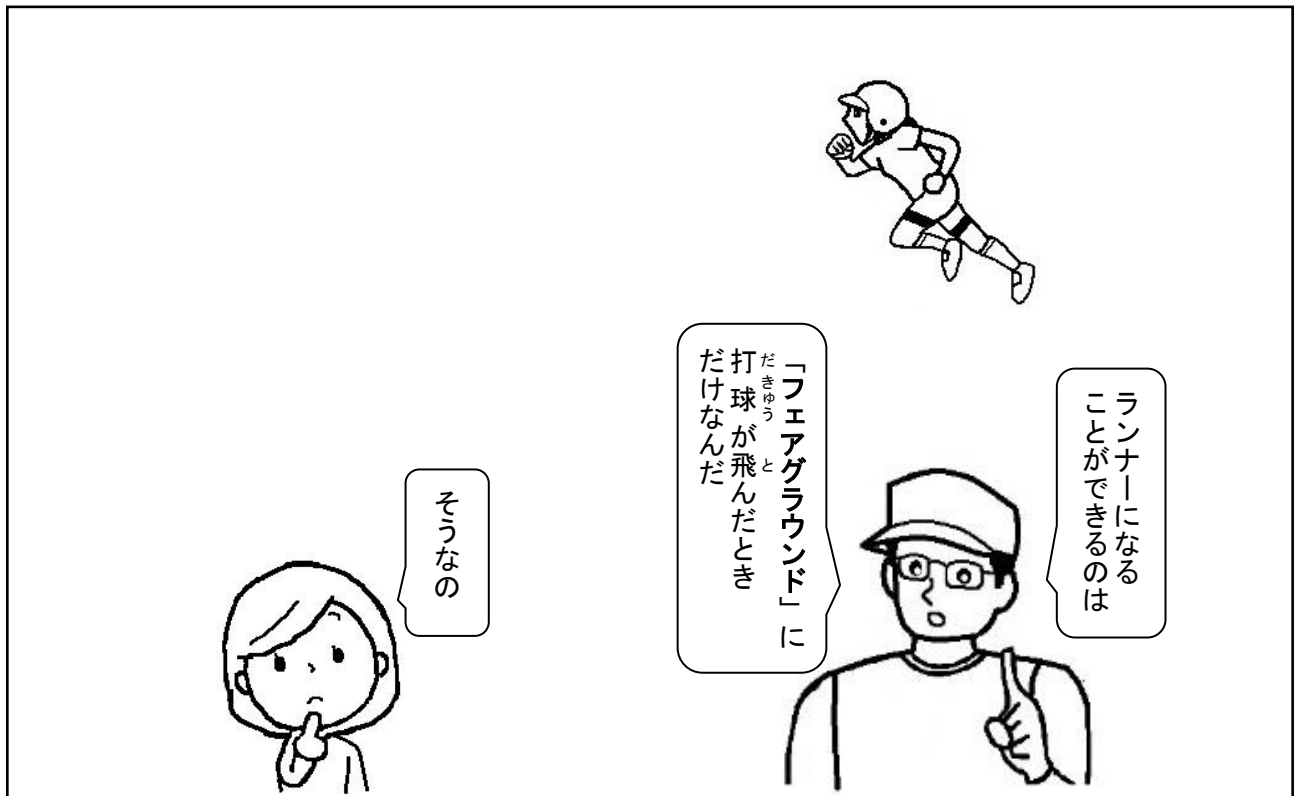
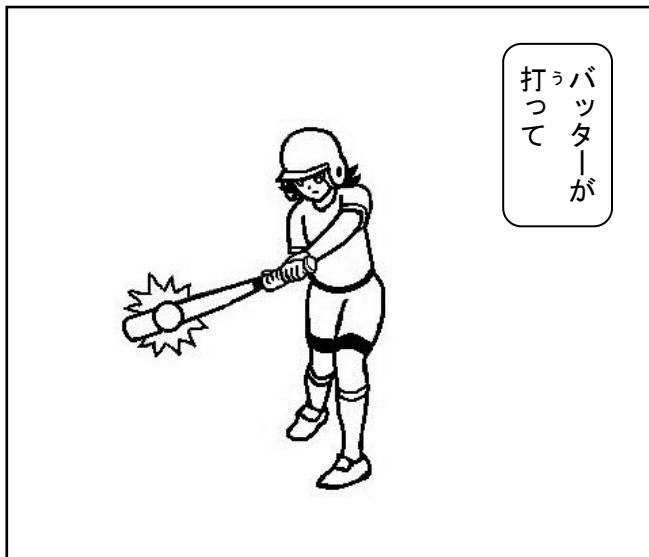
デッドボール！

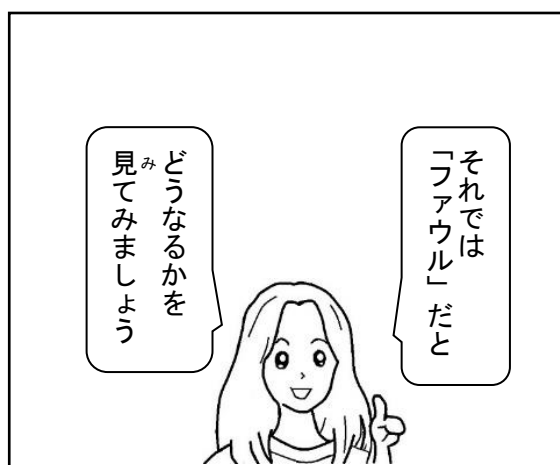
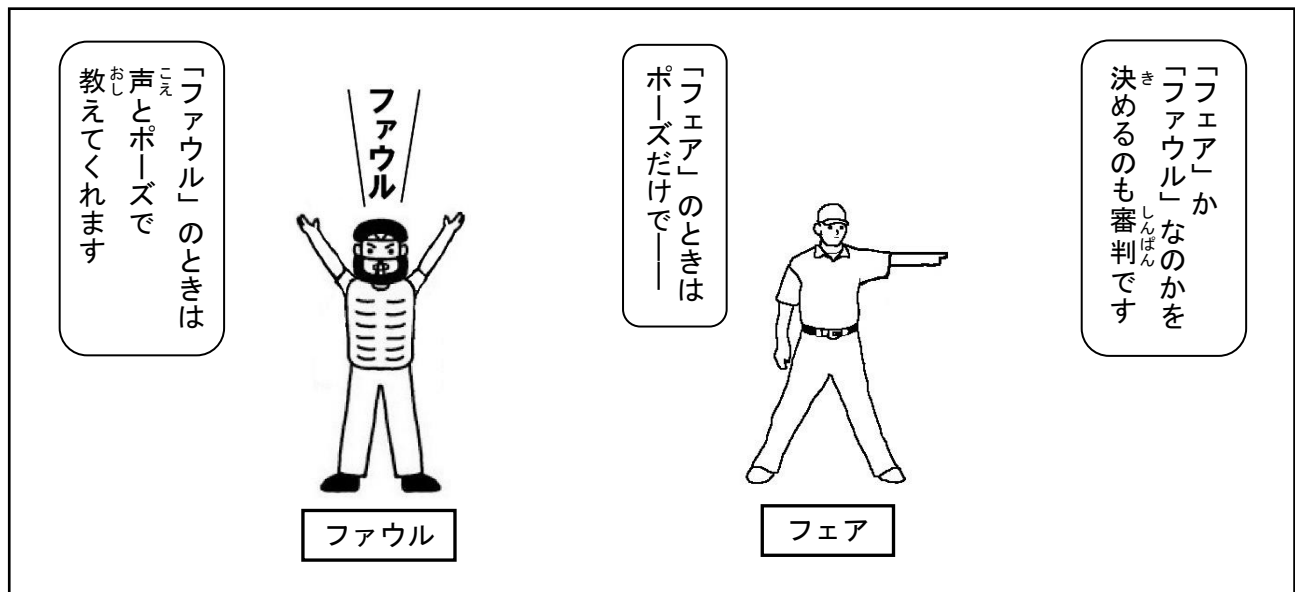
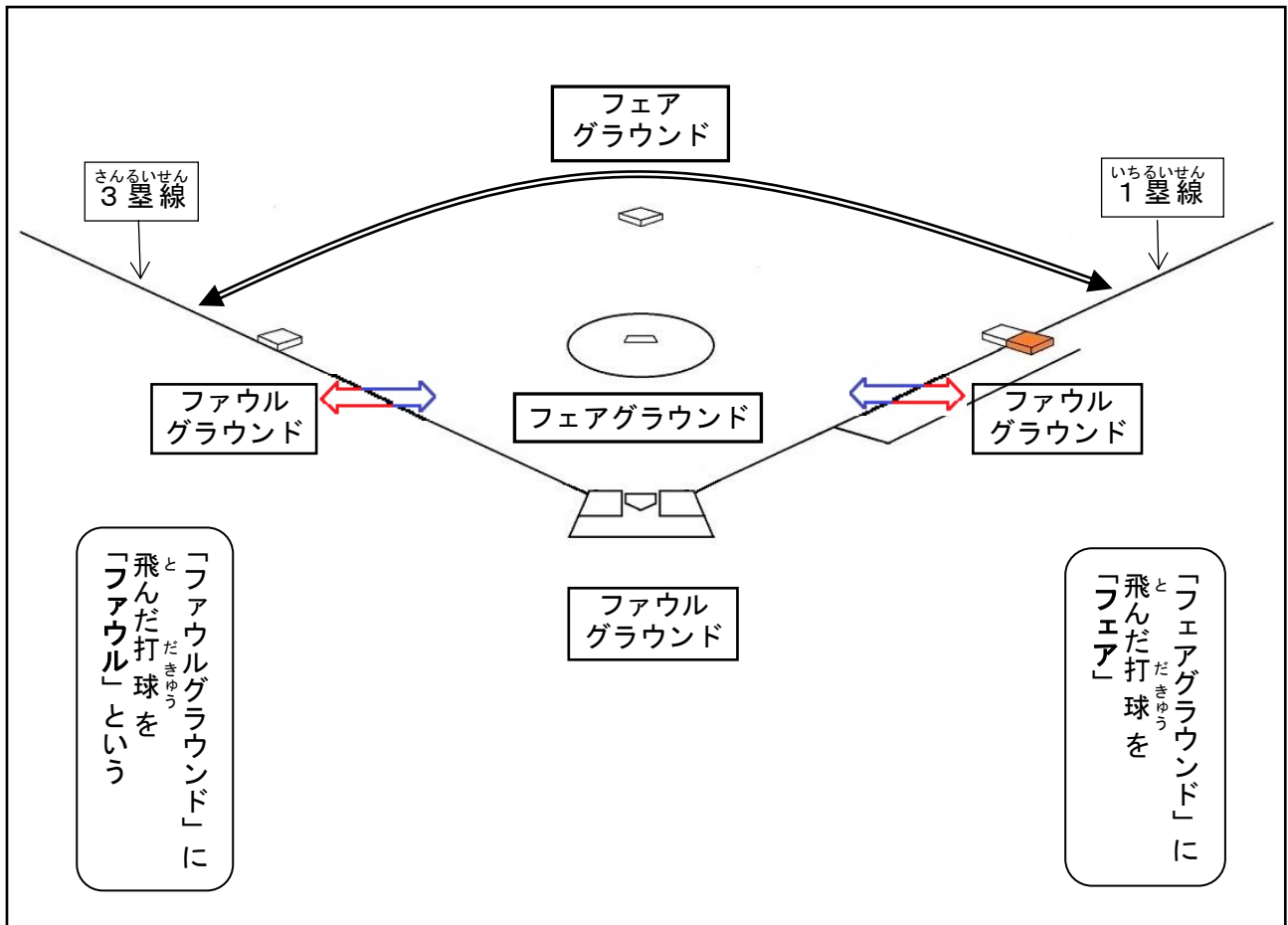


デッドボールのときは  
おな  
タイムと同じように  
試合が止まる

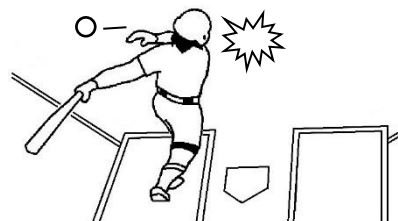


## 7. 「フェア」と「ファウル」

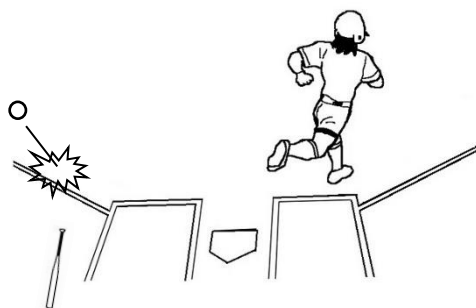




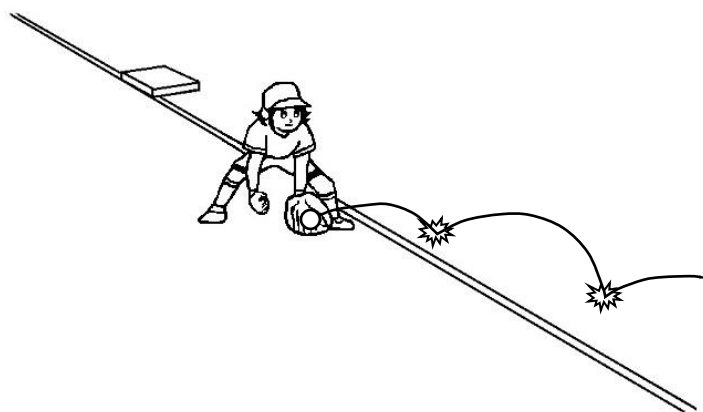
バッターは  
ボールを打って



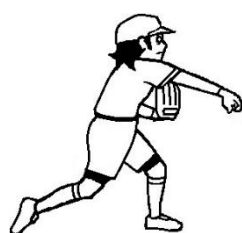
いちどは  
1塁へ走る

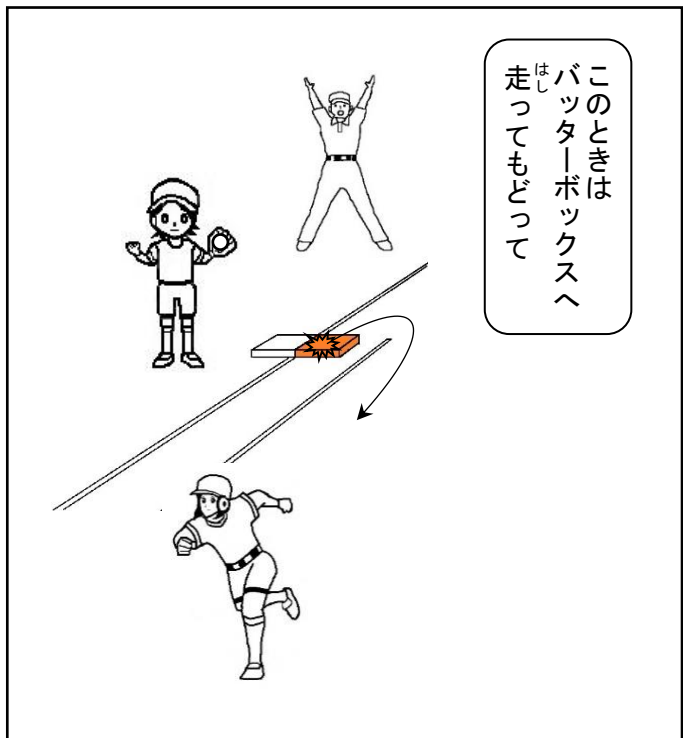
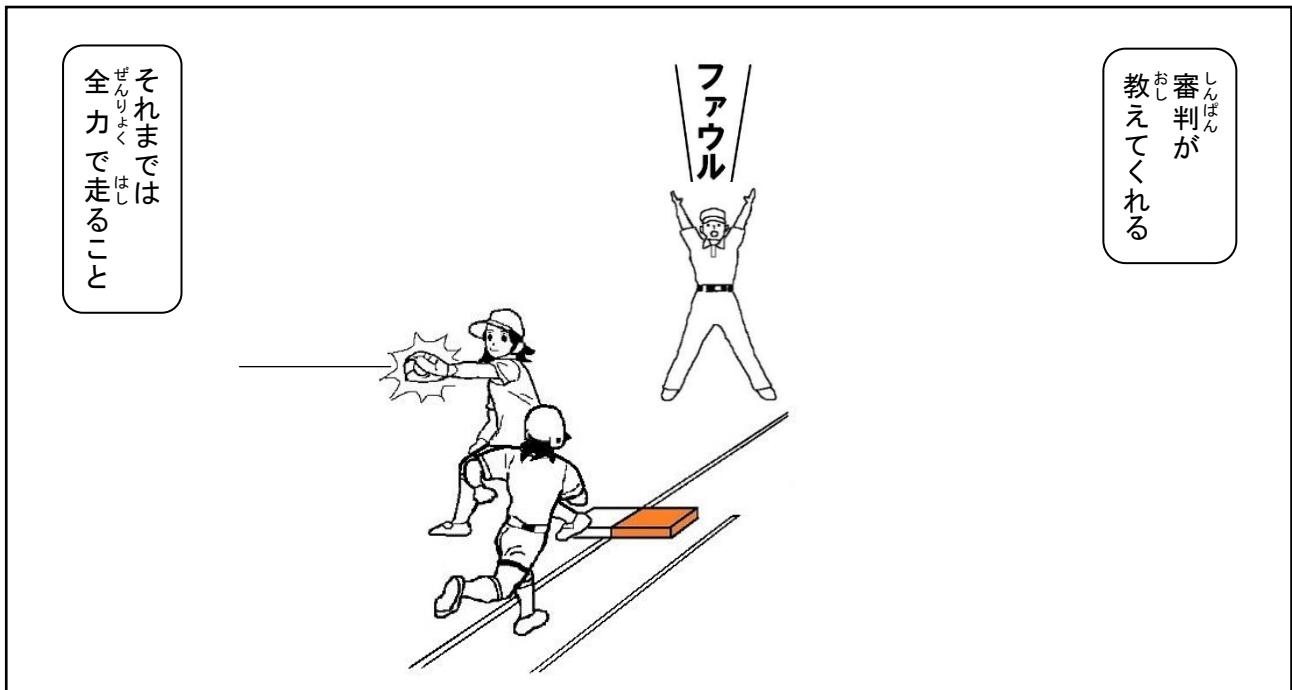


ゴロが  
「ファウル」の  
ときは――

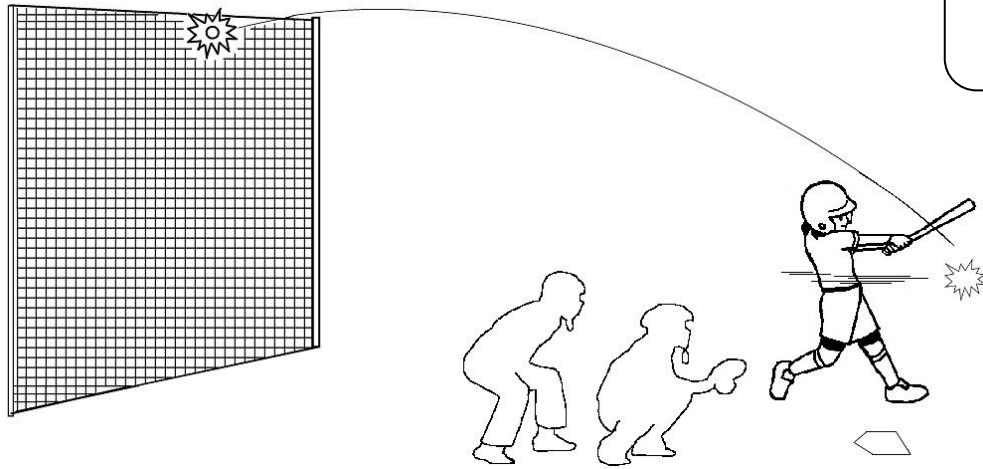


いちどは  
1塁へ  
投げても





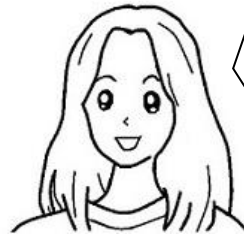
バックネットなどに  
ボールが  
当たったときも  
「ファウル」



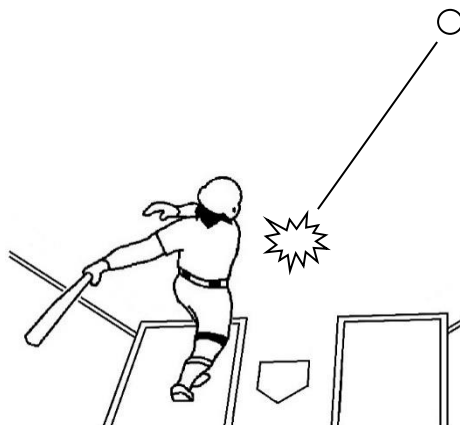
それでは  
フライやライナー  
のときを  
見てみよう



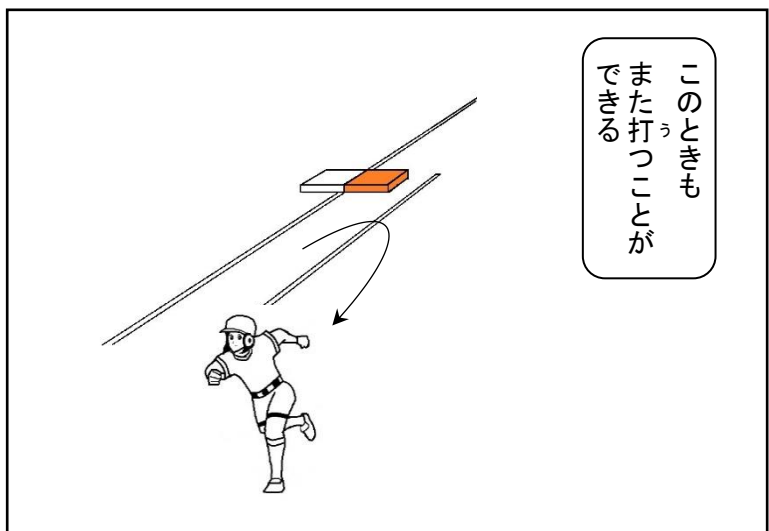
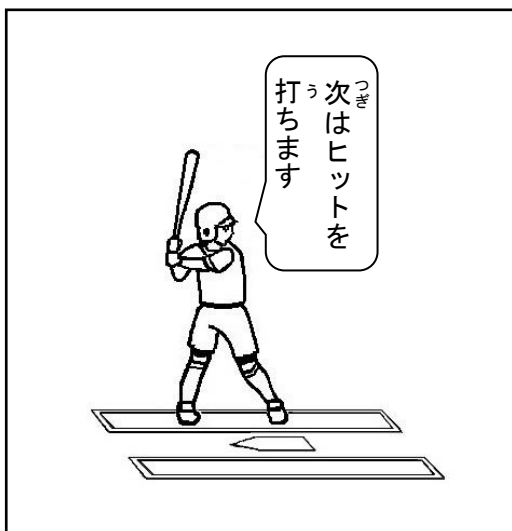
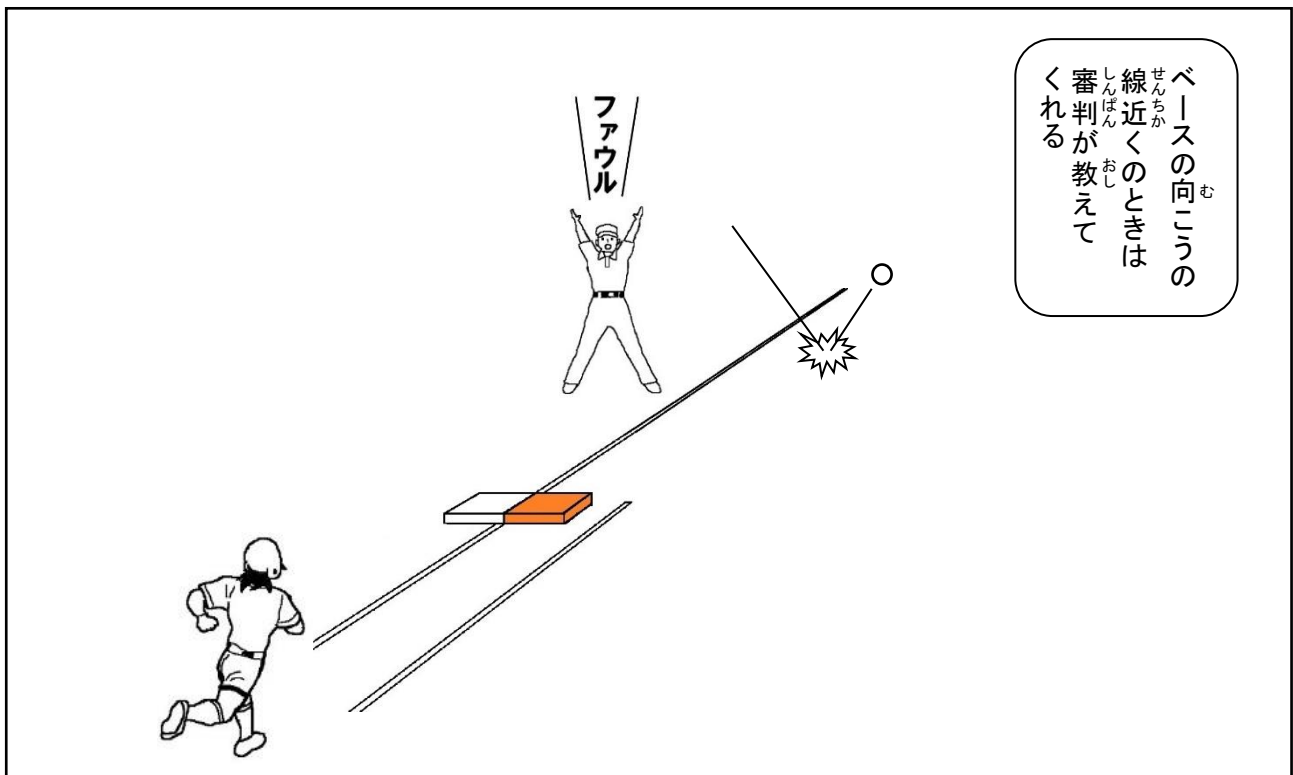
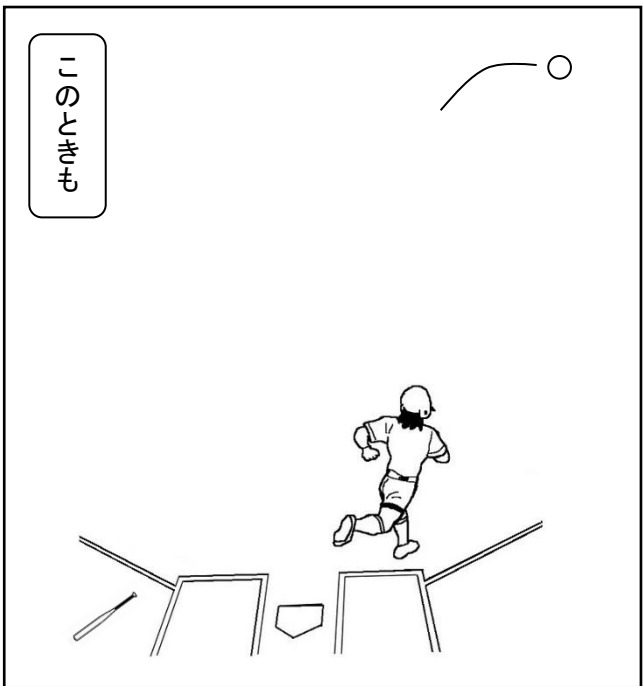
このときは  
走<sup>はし</sup>っていない  
かもしれませんね

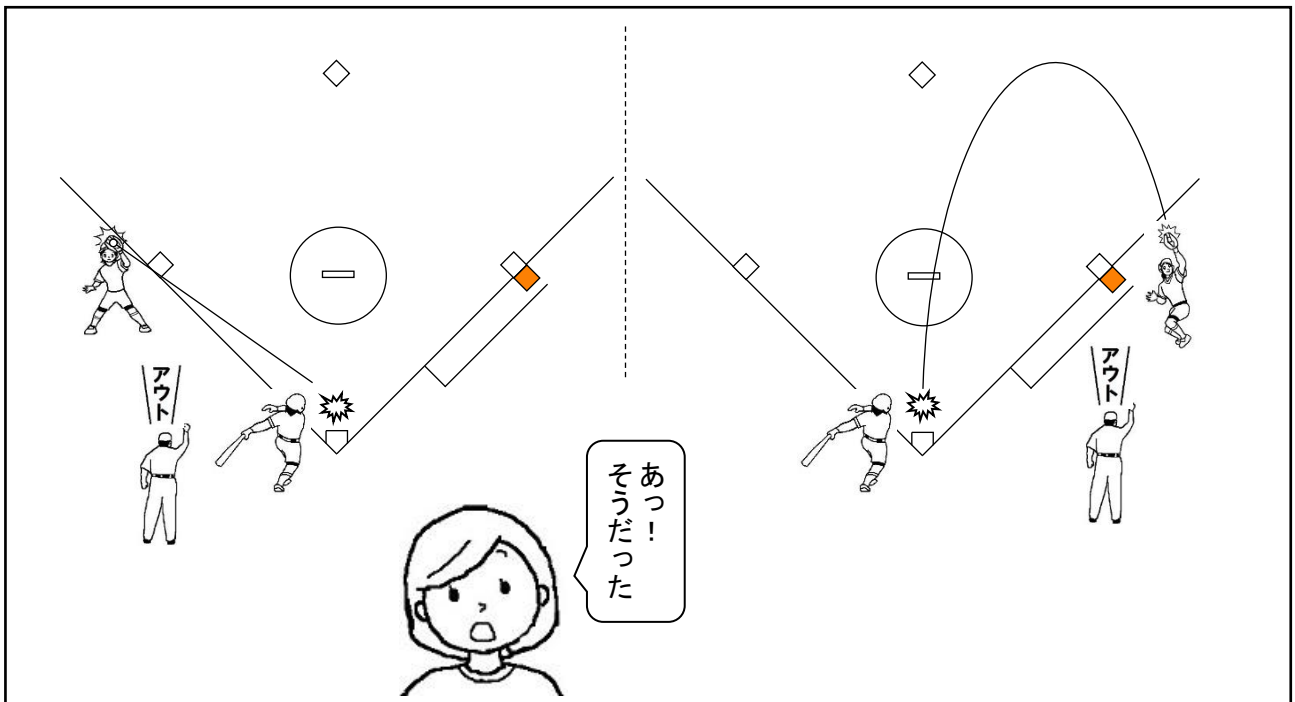
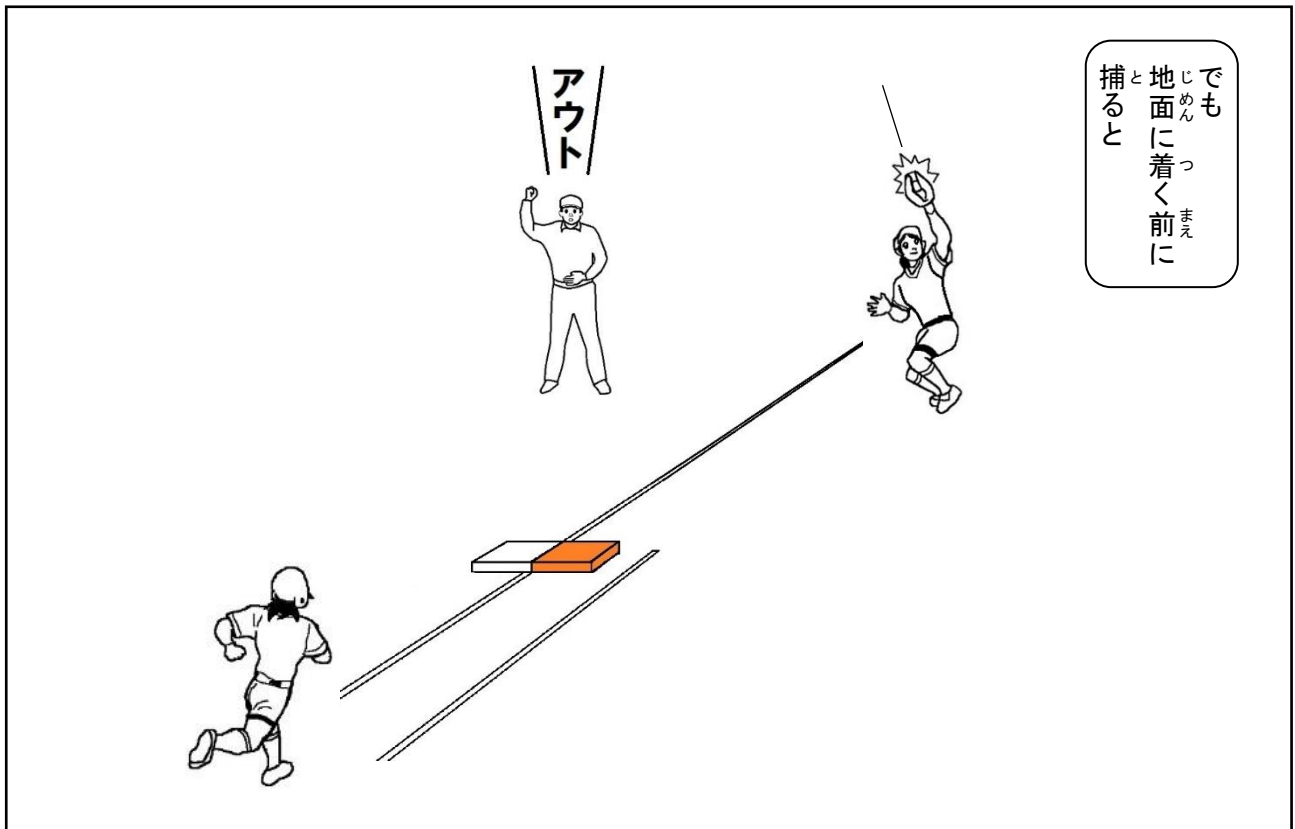


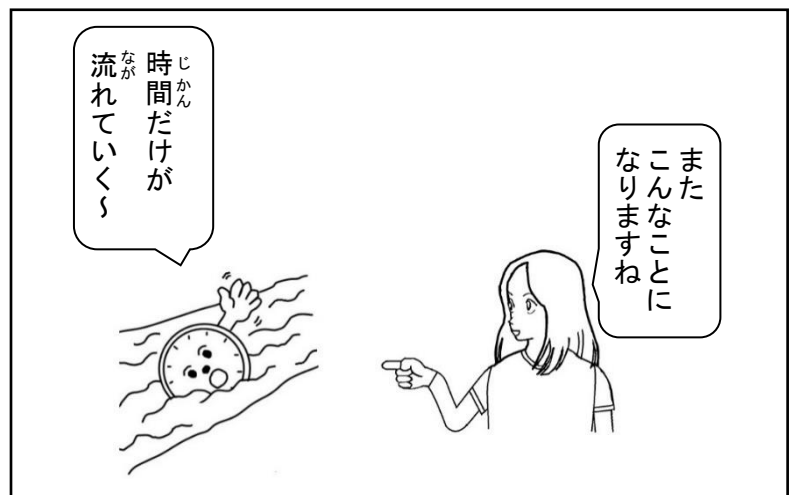
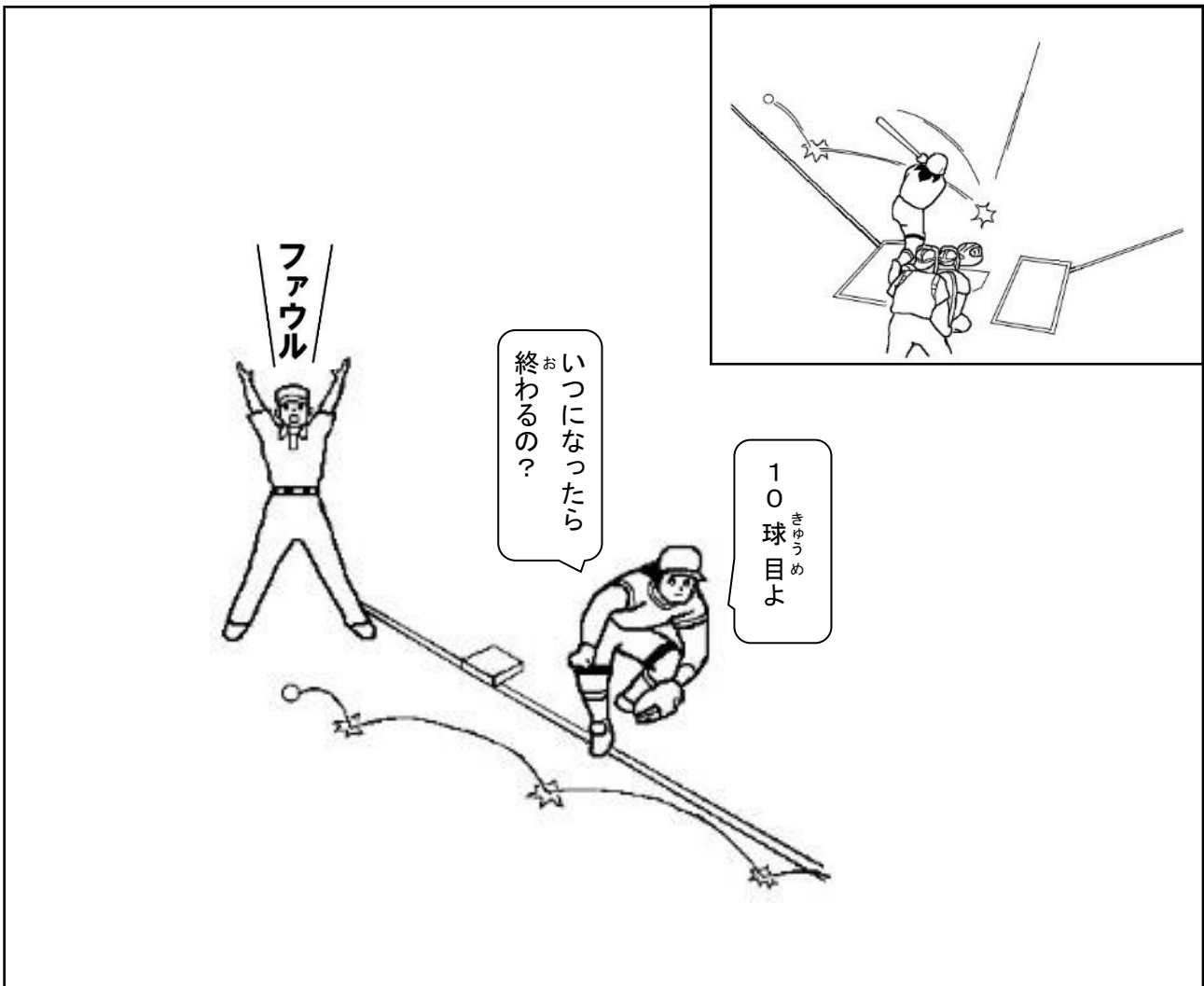
フライと  
ライナーの<sup>おな</sup>  
ルールは同じだ

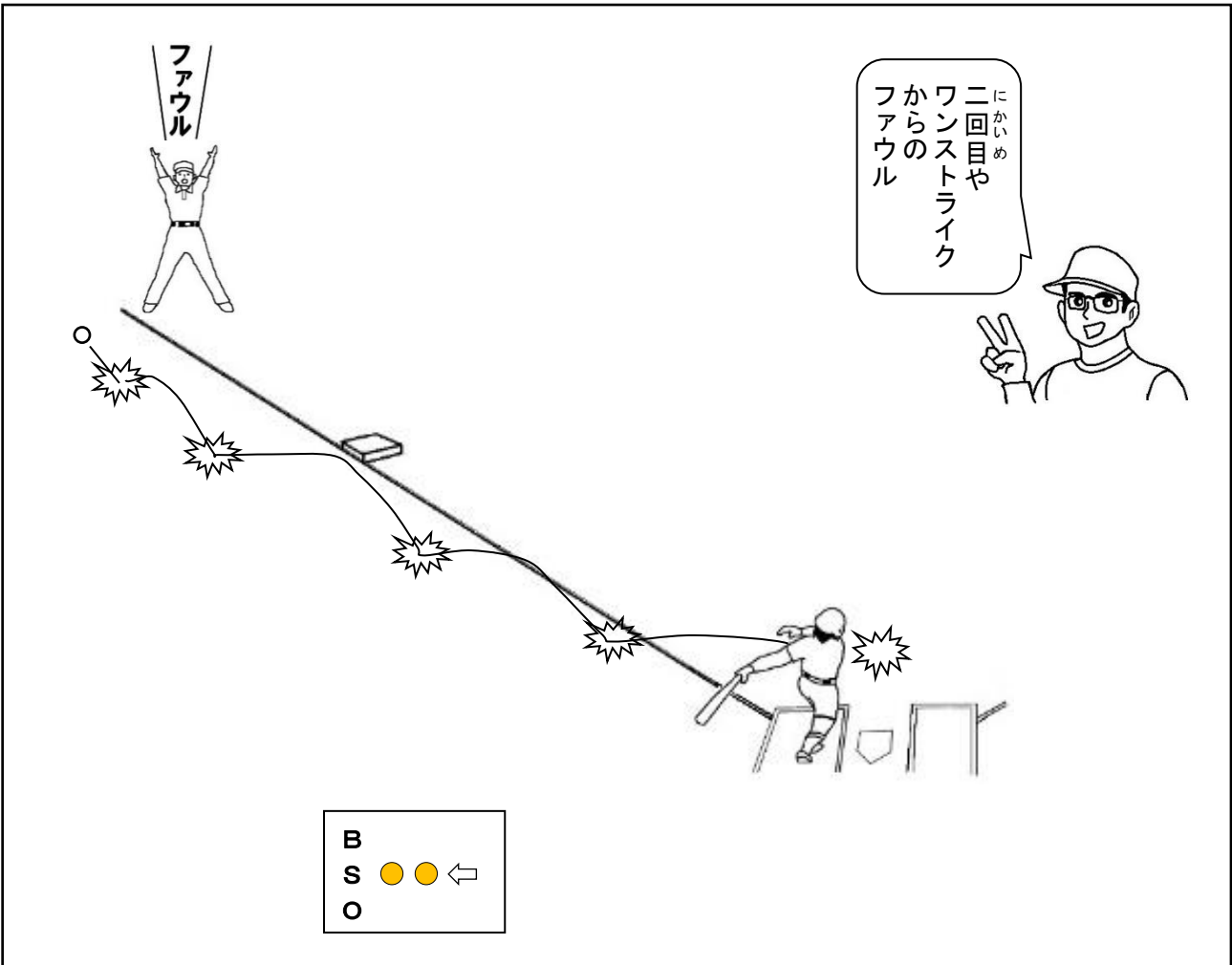
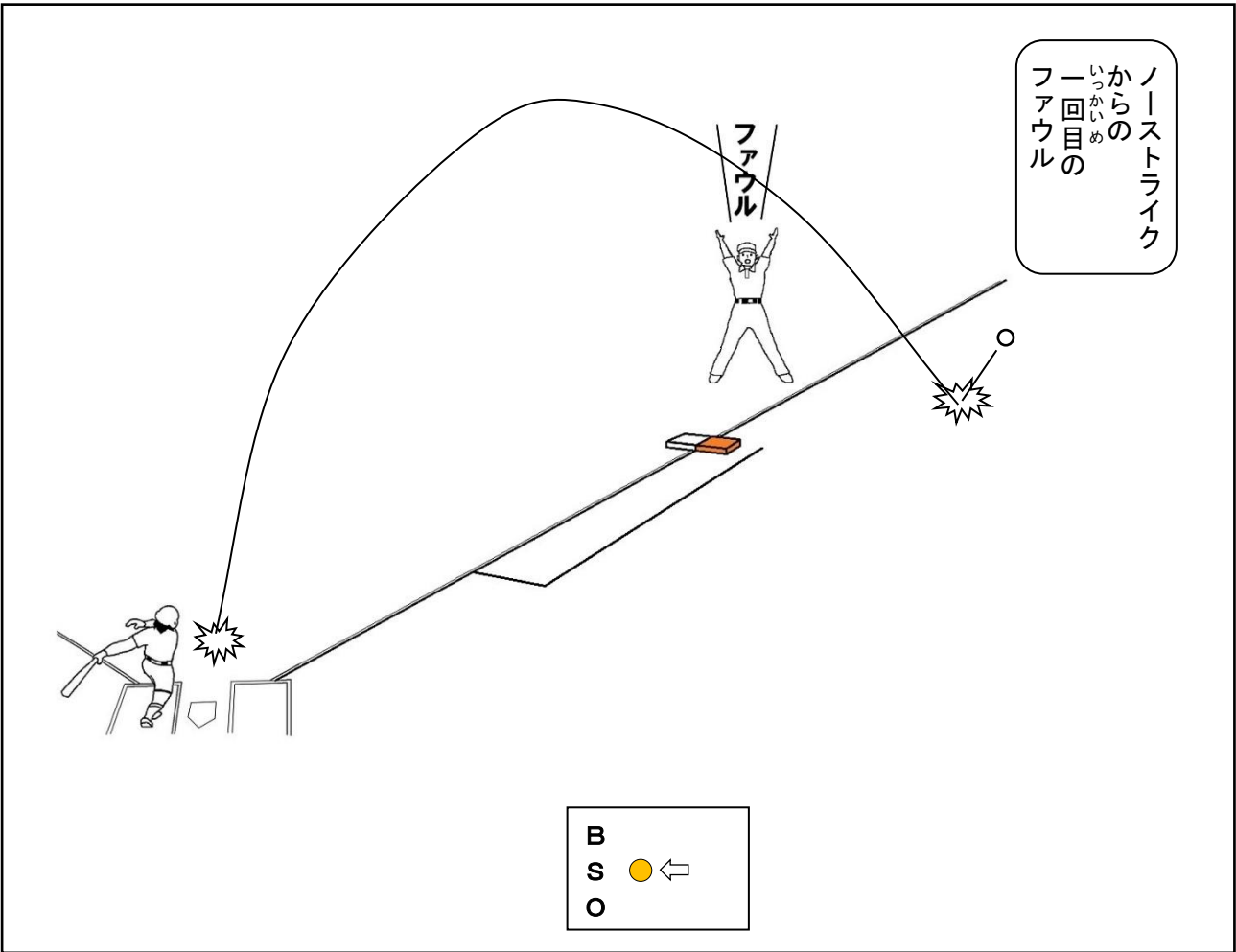


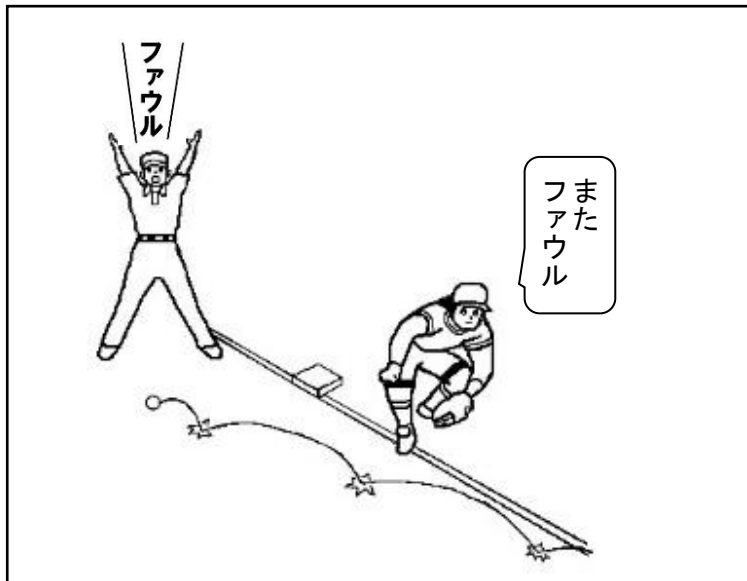
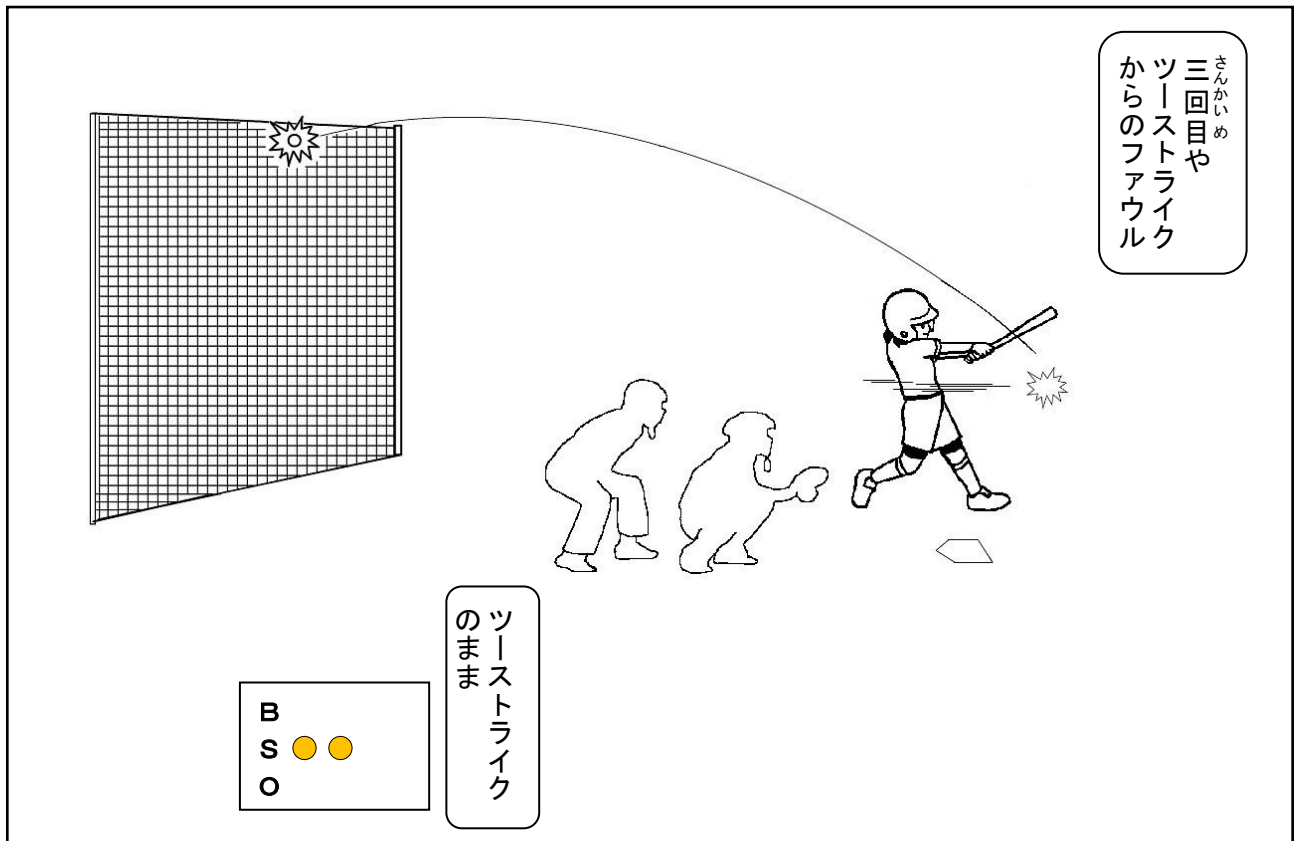


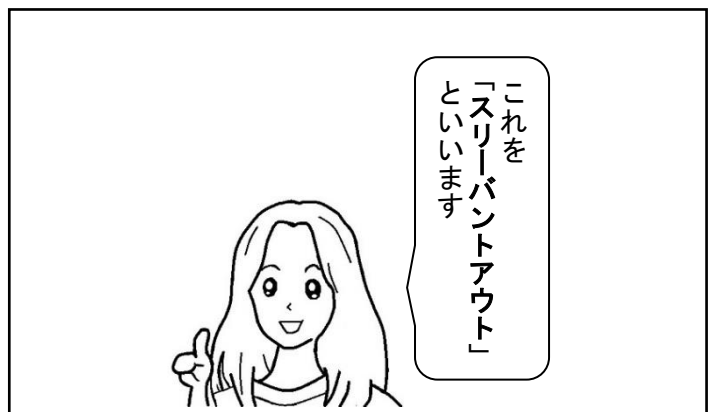
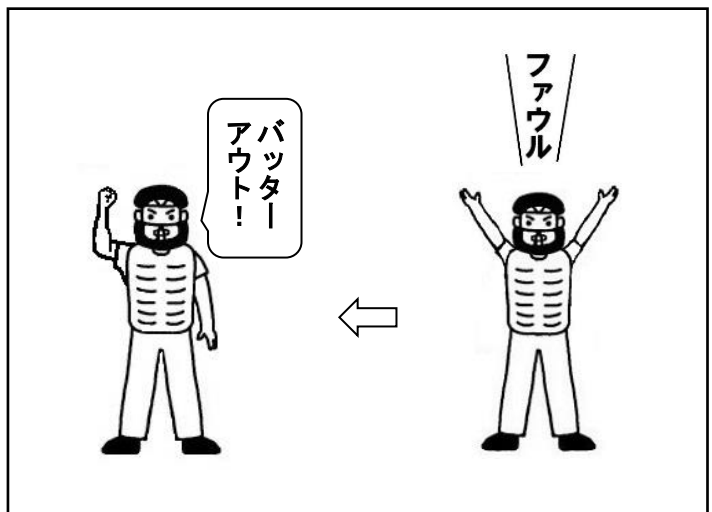
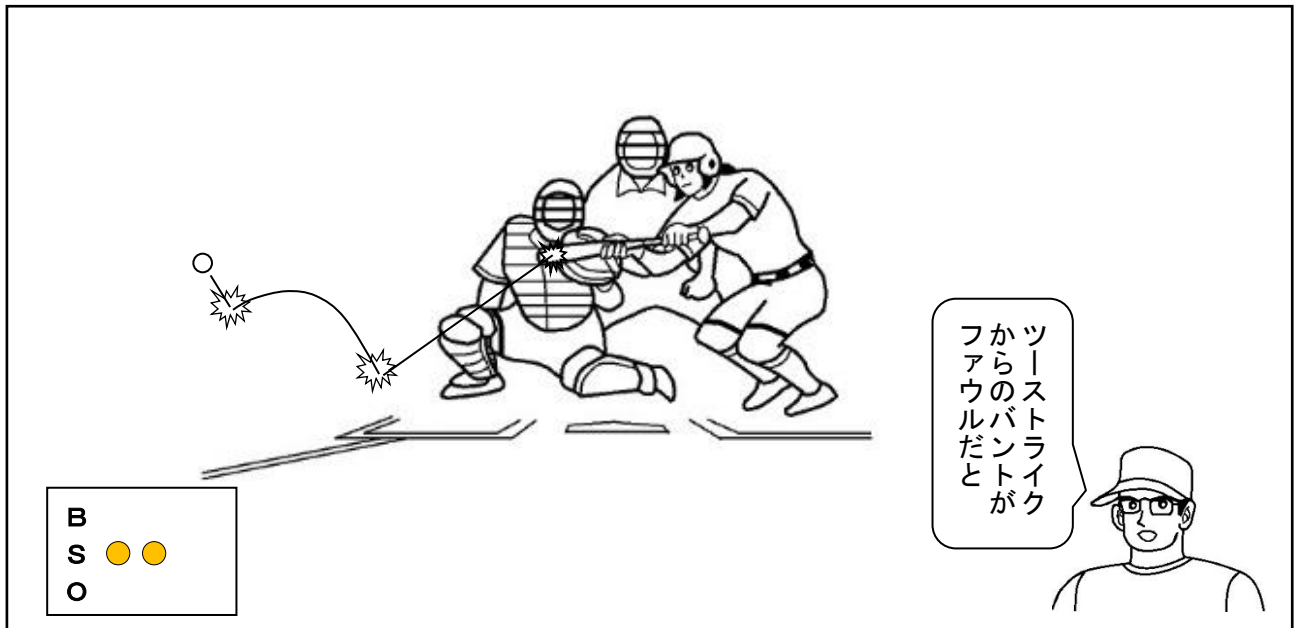
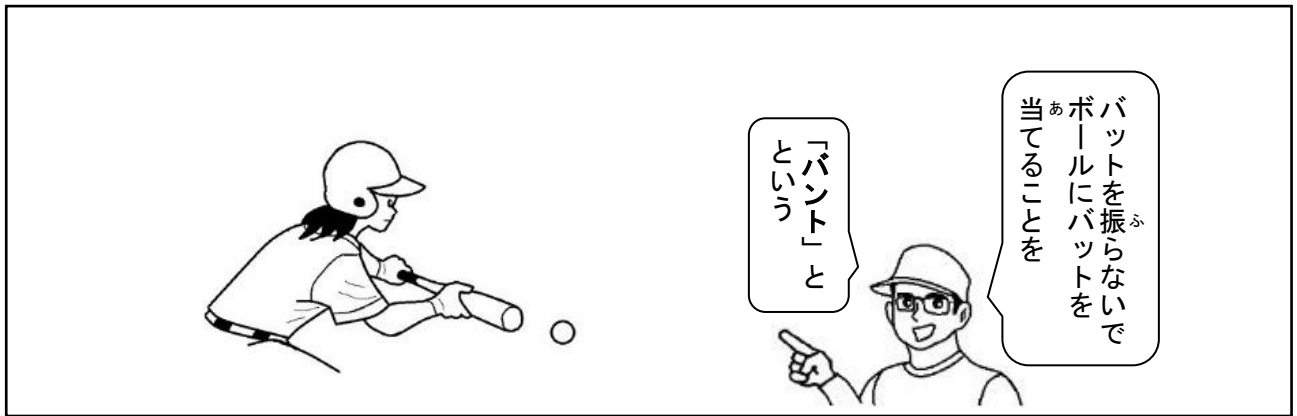


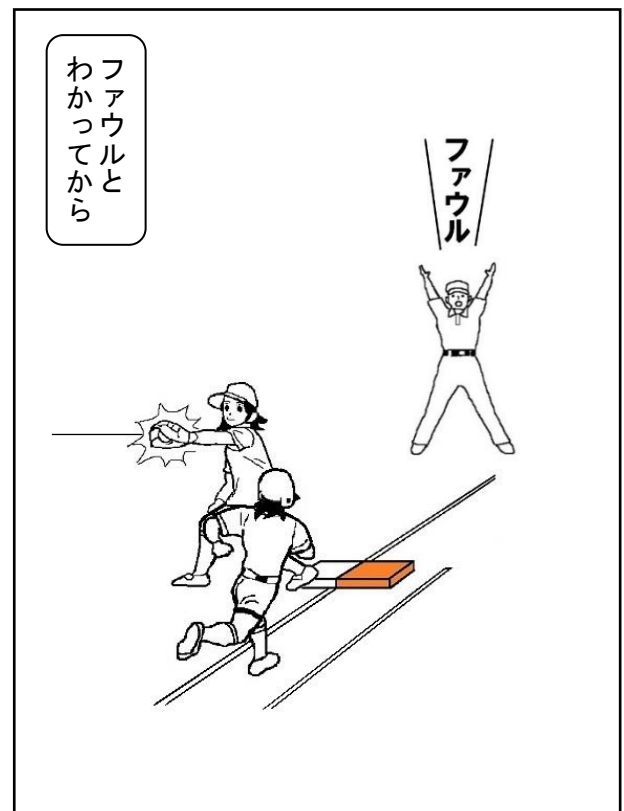
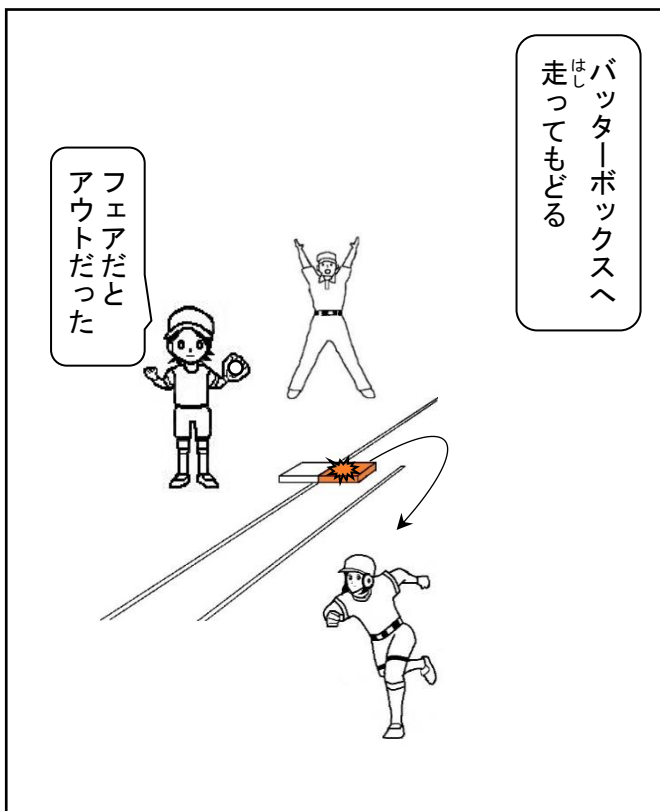
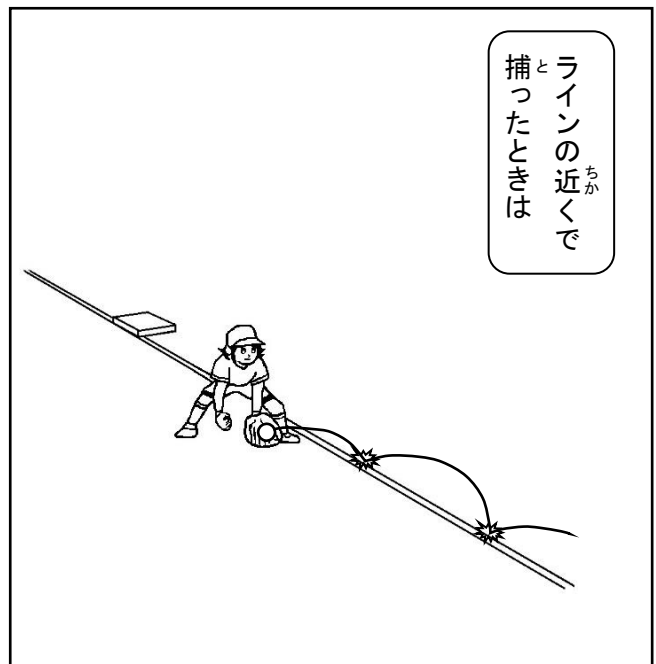
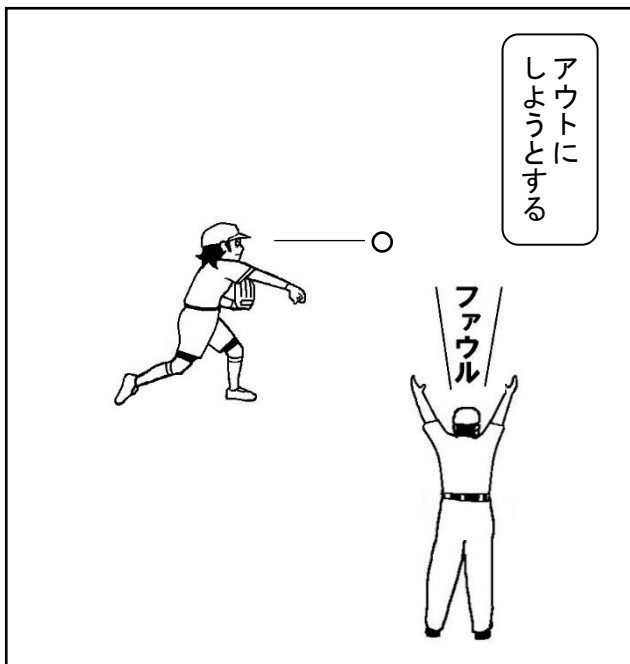
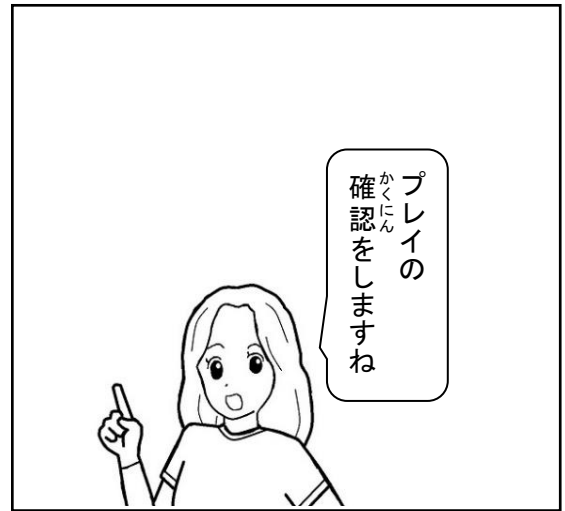
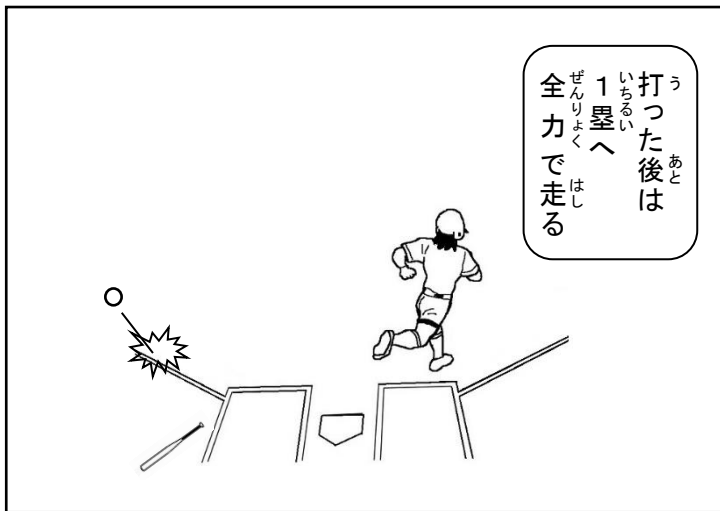


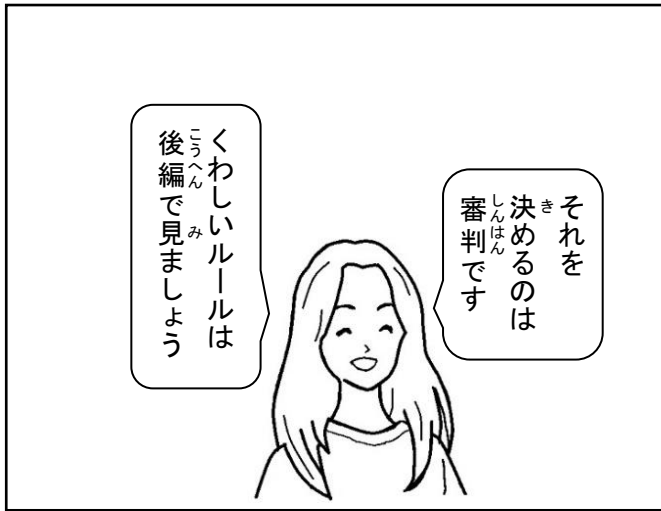






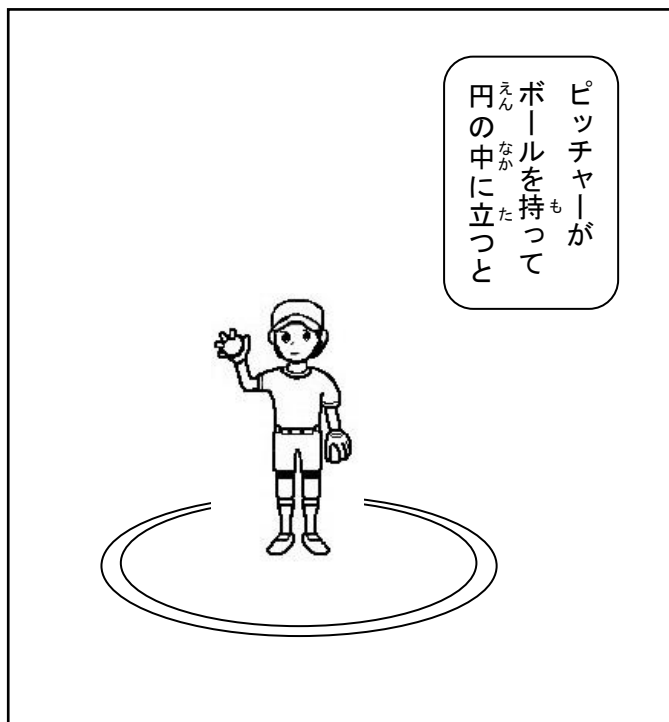
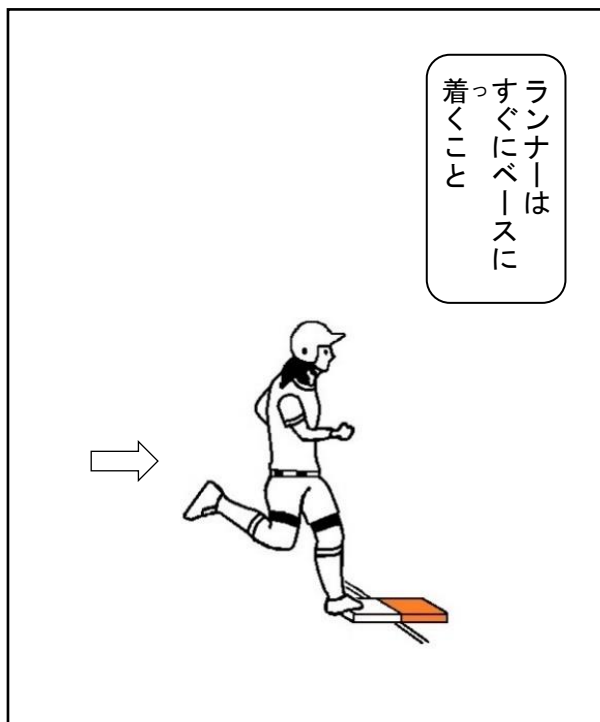


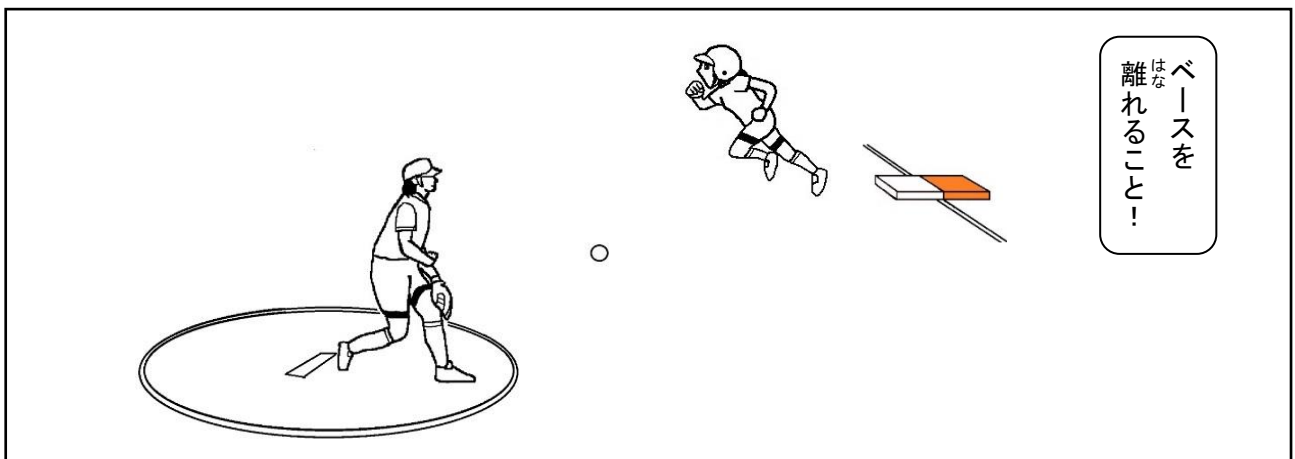
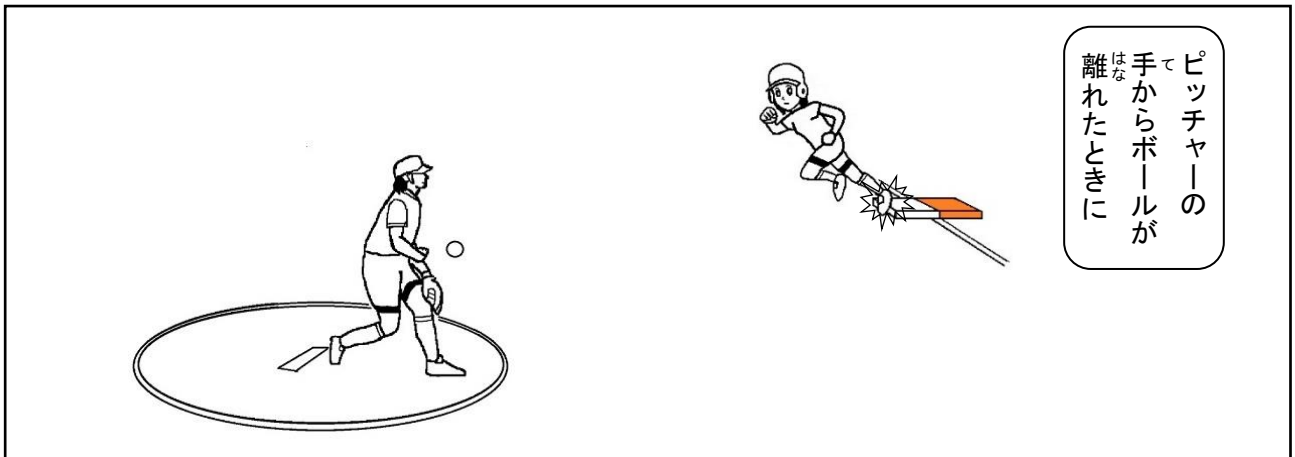
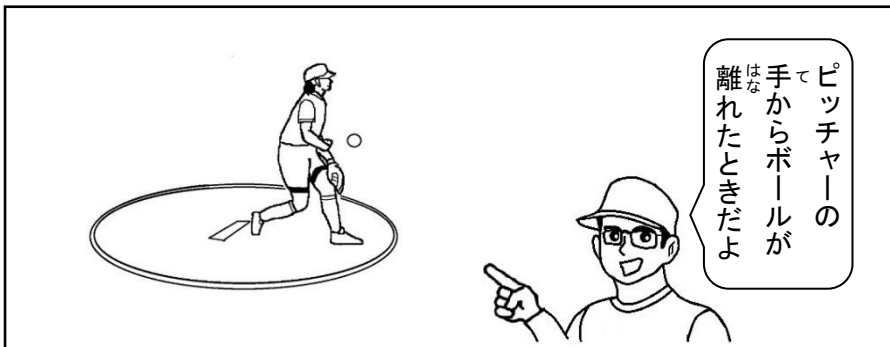
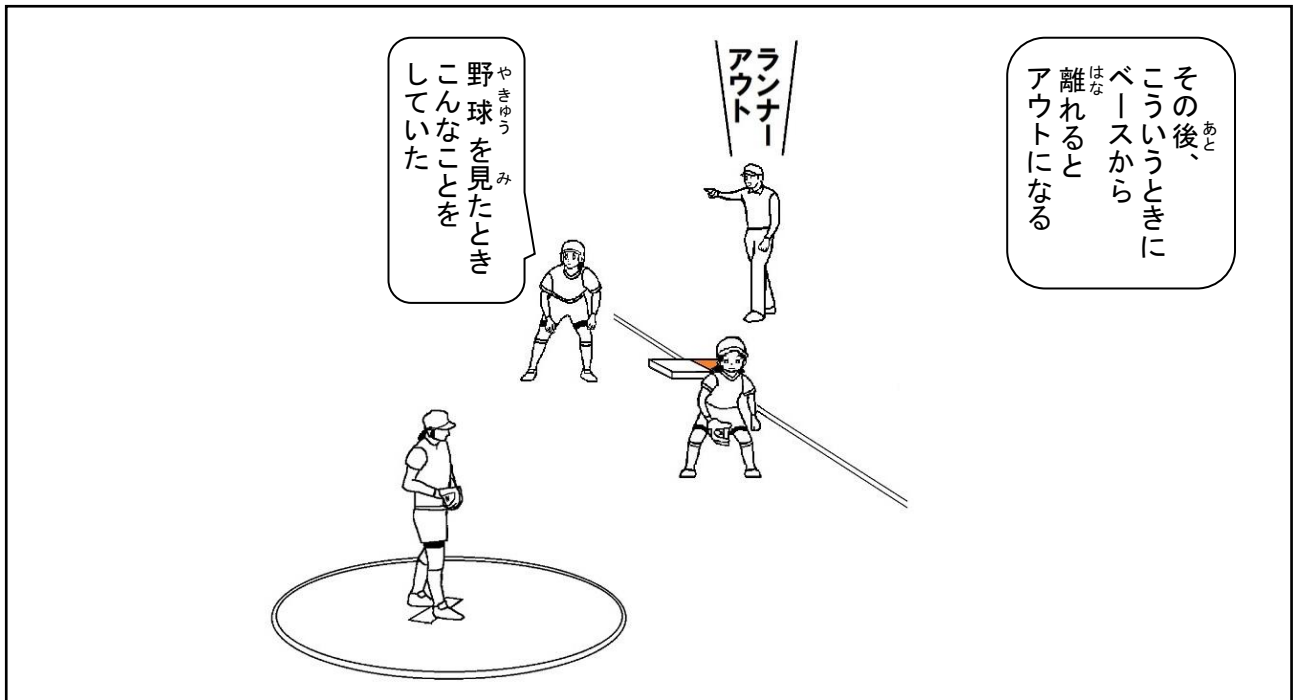


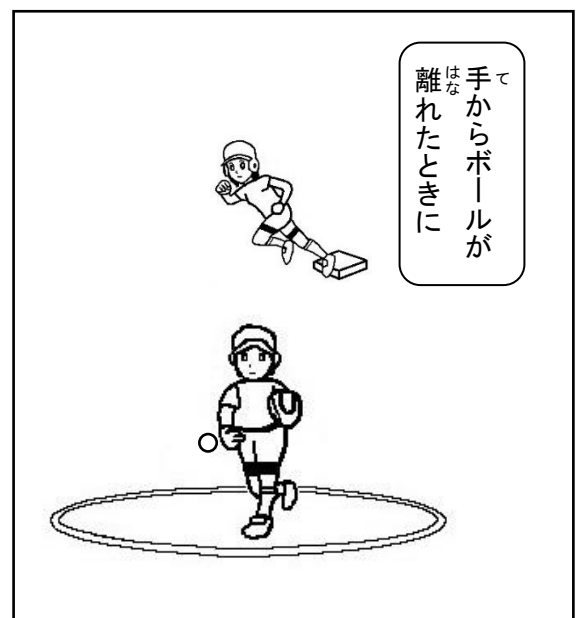
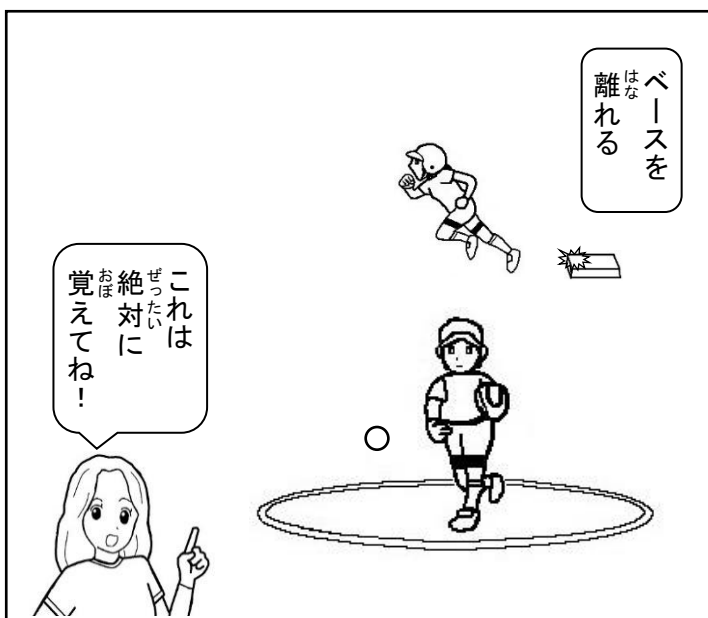
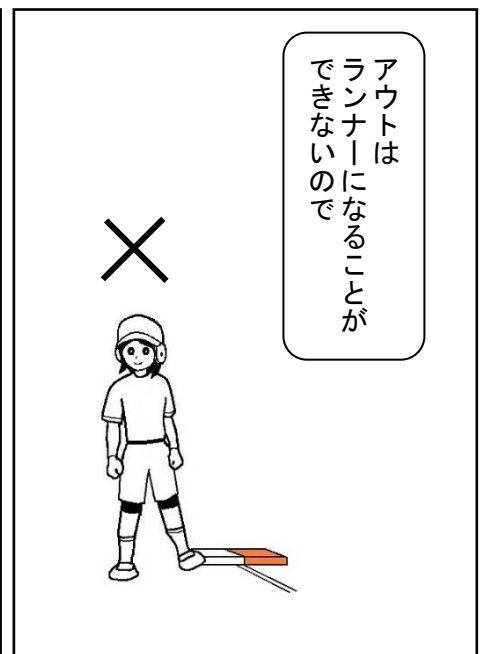
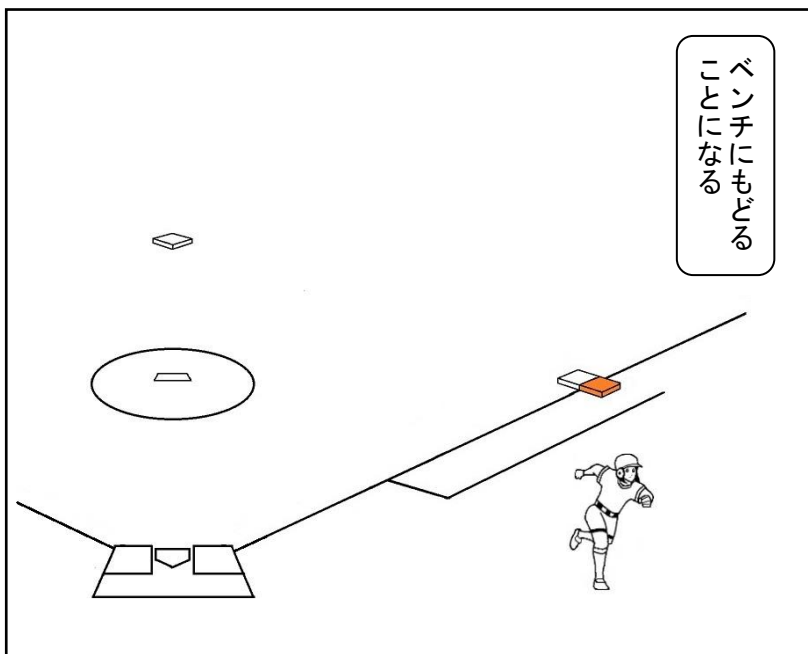
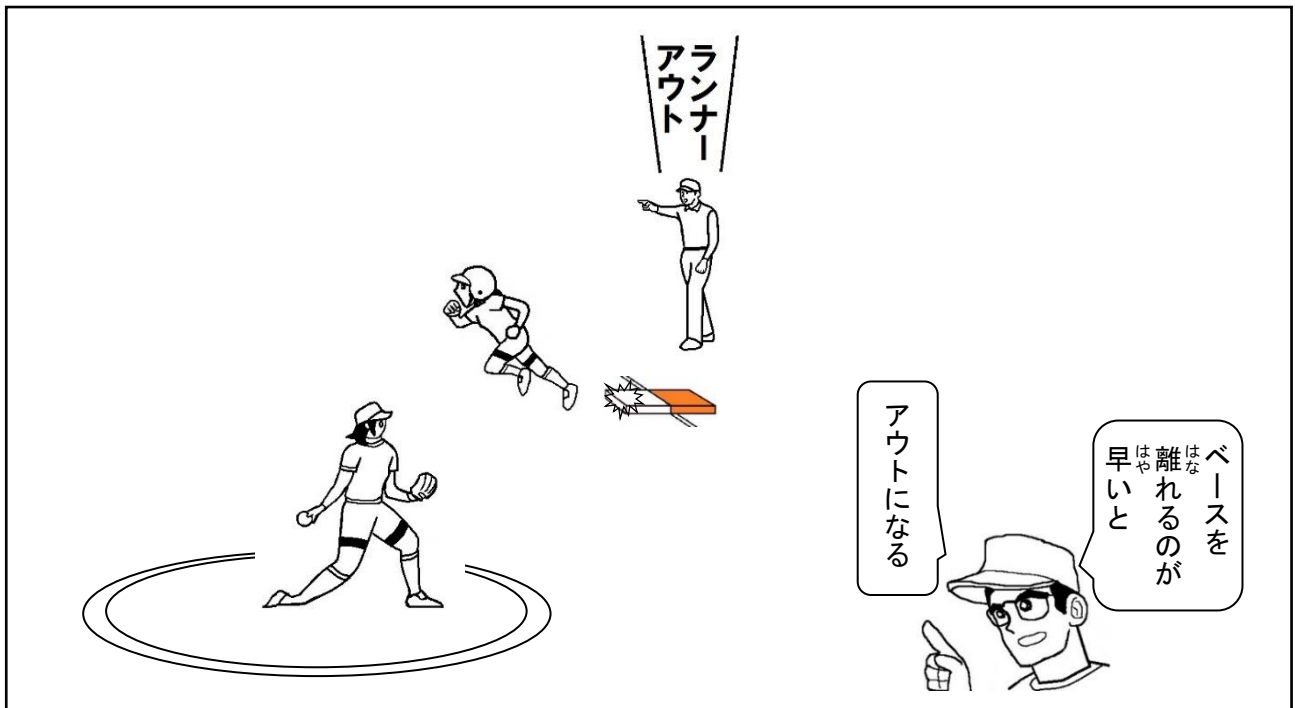


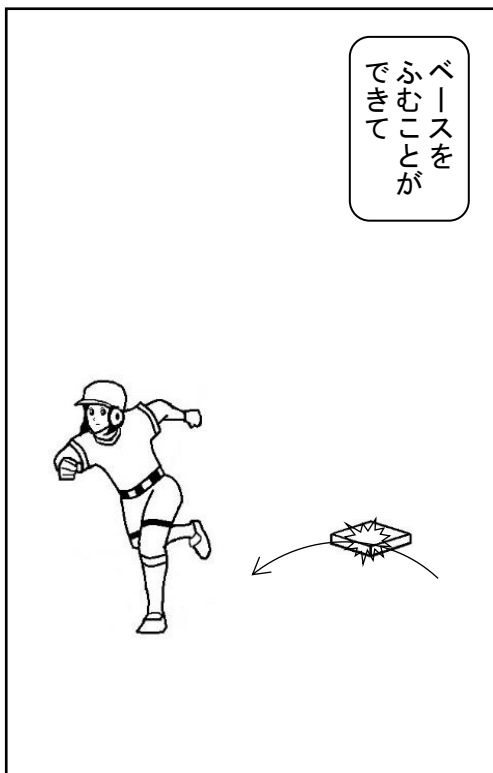
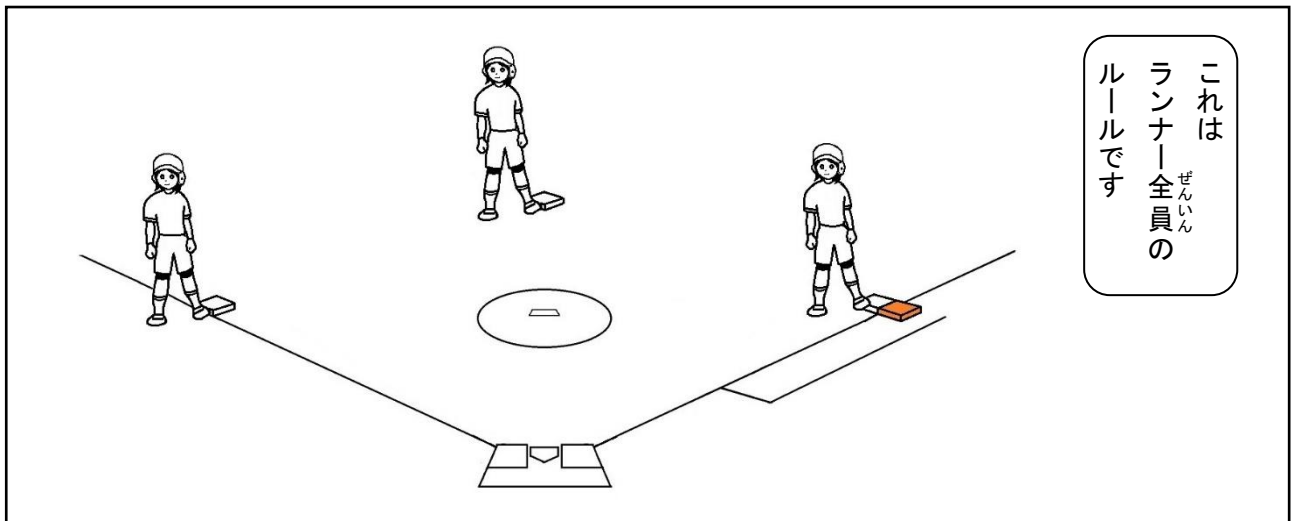


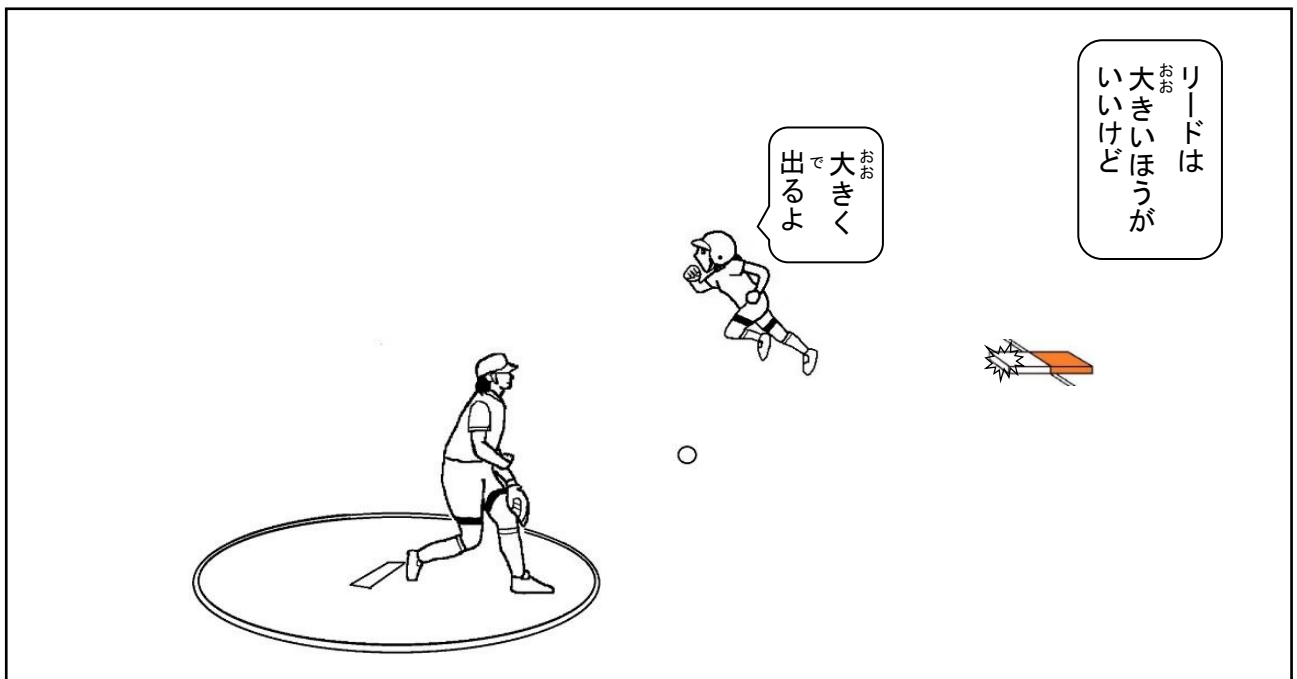
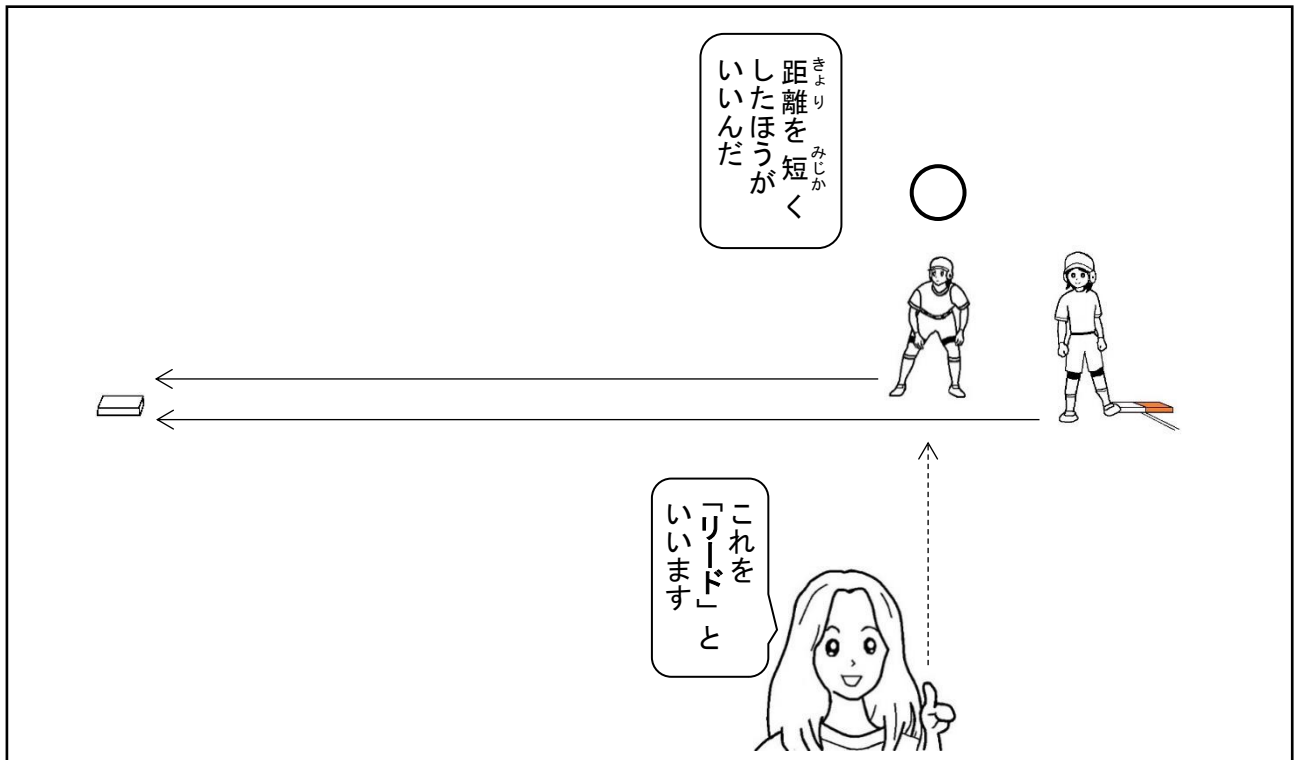
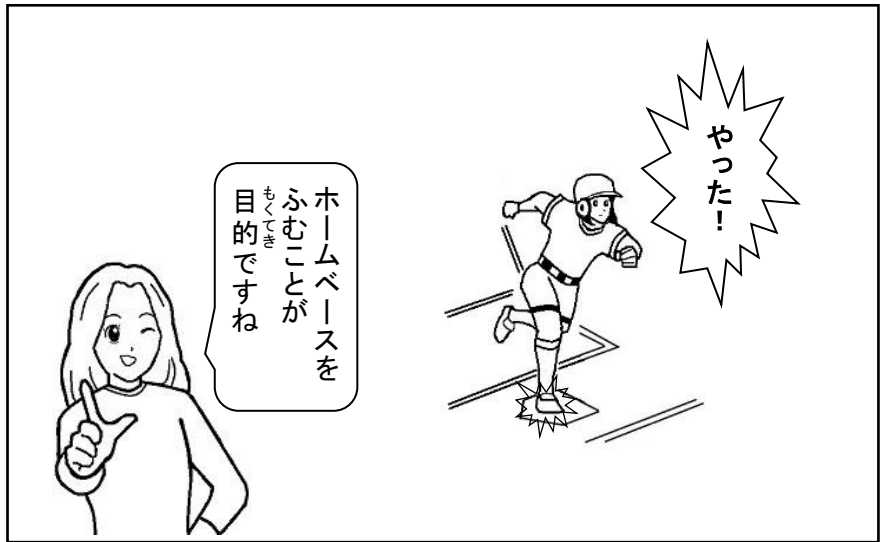
## 8. 「ランナー」になったとき

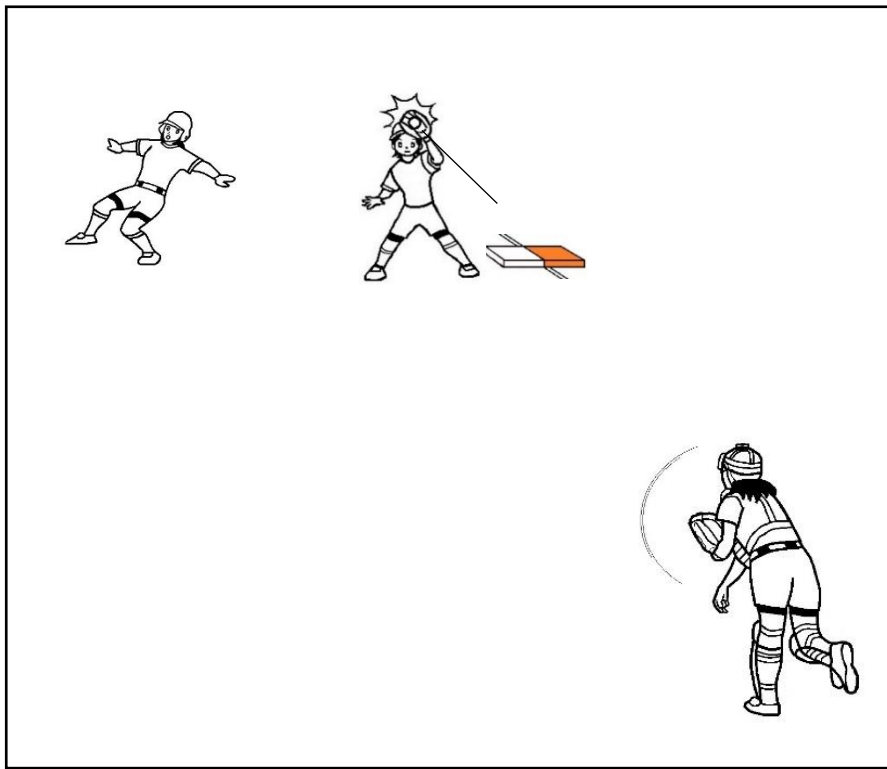




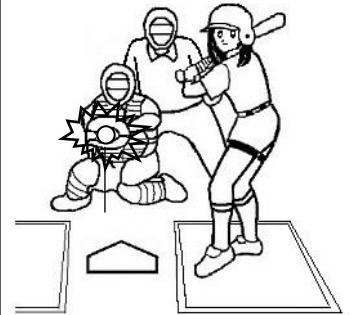




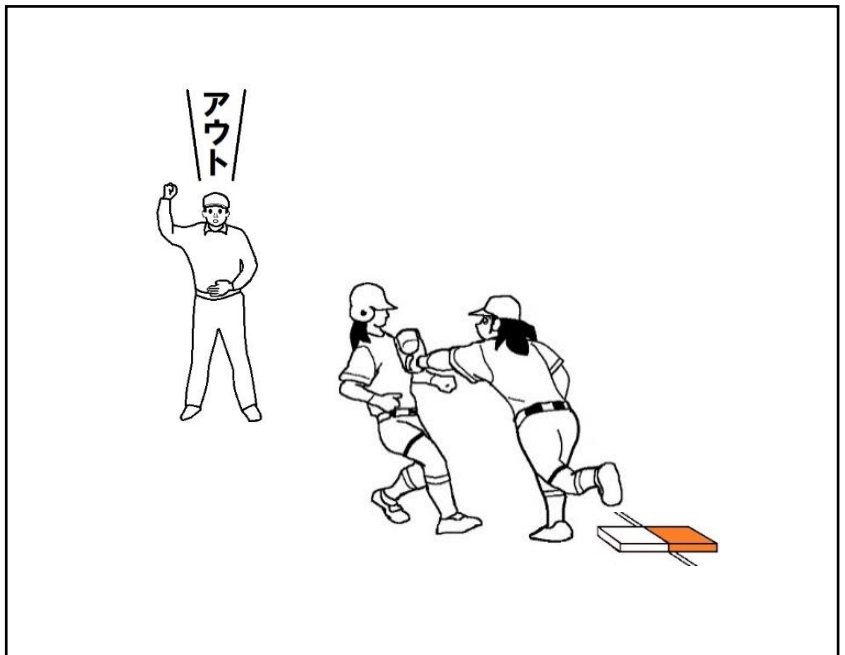




う  
打たな  
かった  
とき



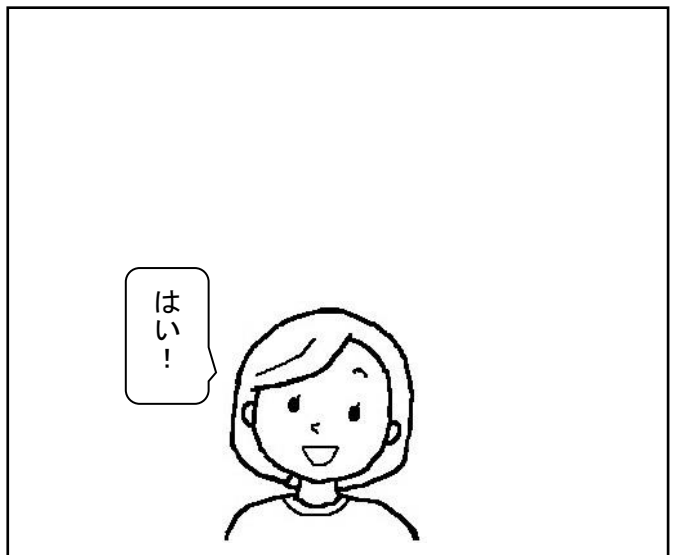
こうな  
って  
は  
だ  
め  
で  
す



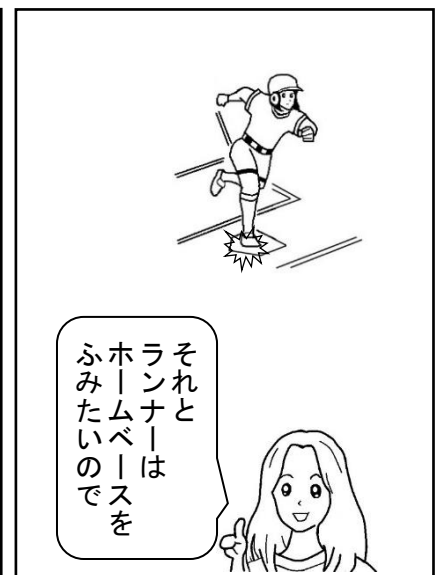
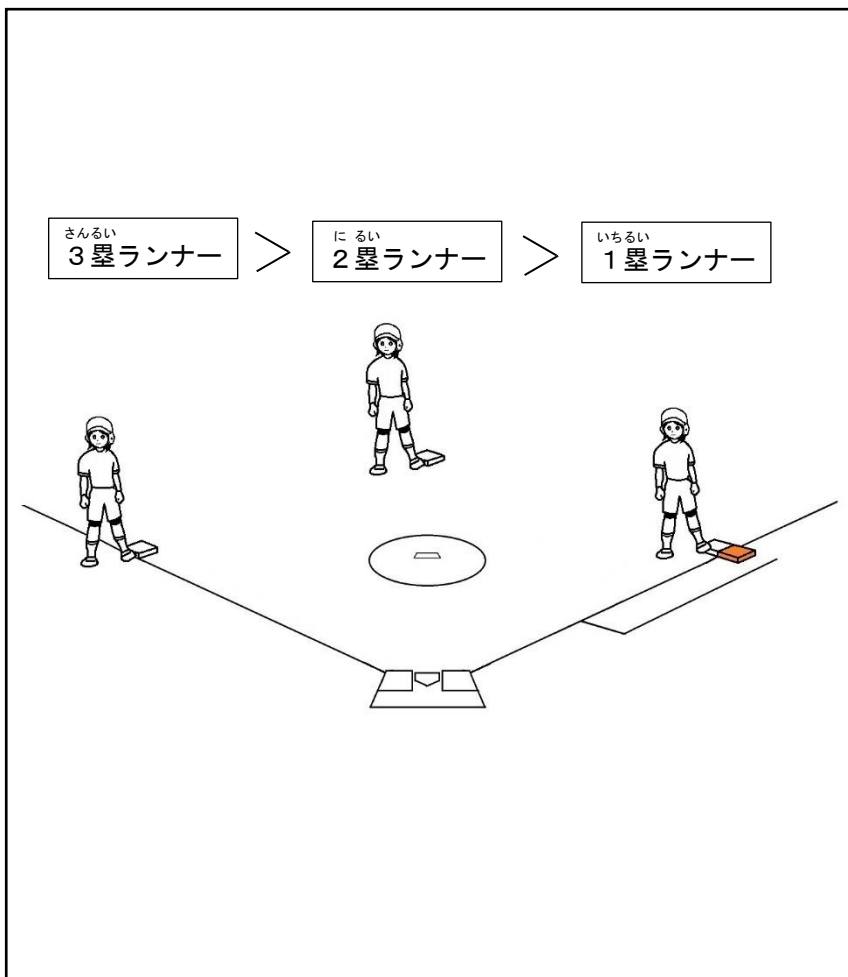
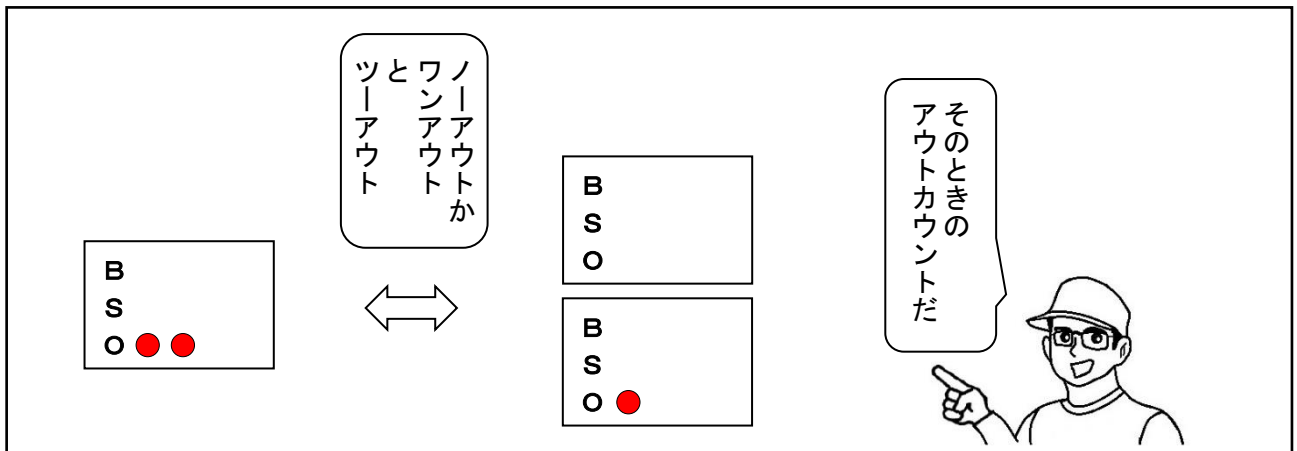
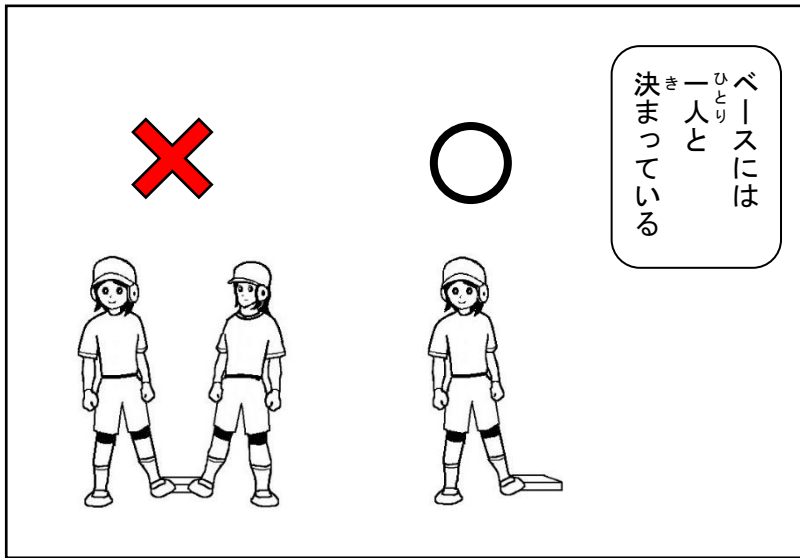
ア  
ウ  
ト



つ  
つ  
続  
き  
を  
見  
て  
い  
ー  
う



は  
い  
ー





ふた ちが  
二つの違いを  
しっかりと  
覚えましょう

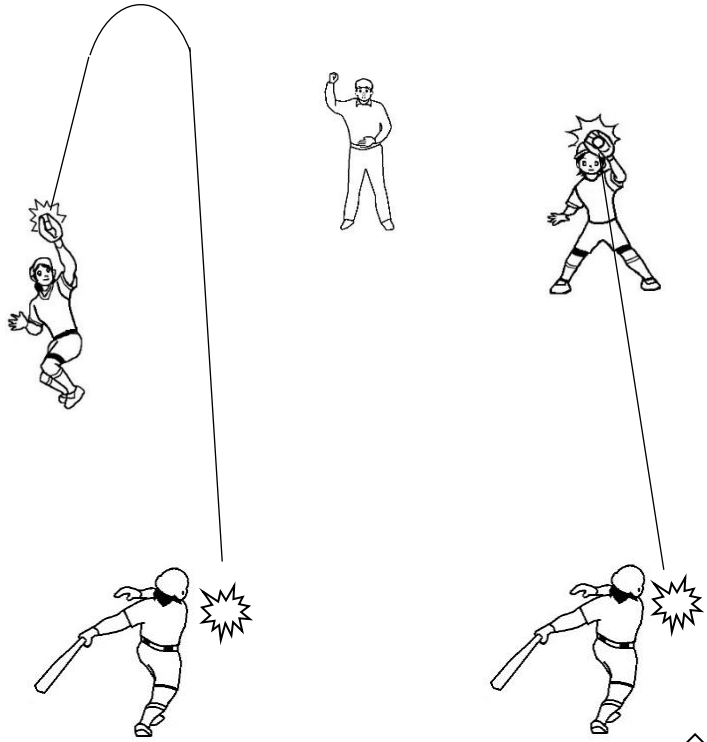
バッターの  
ときより  
たいせつ  
大切なので



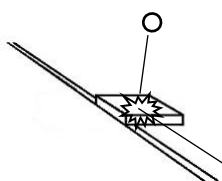
そして  
打球で  
走塁が  
違う



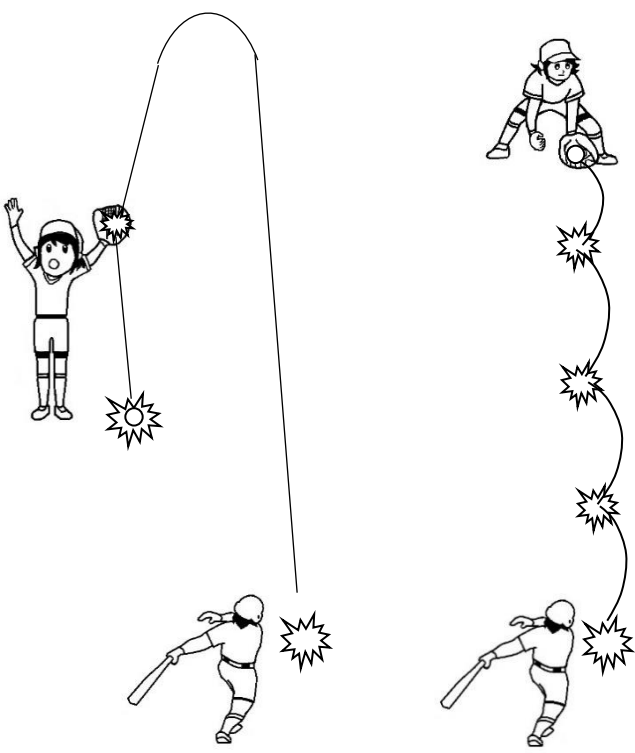
打球を地面に  
着く前に  
捕ったときと



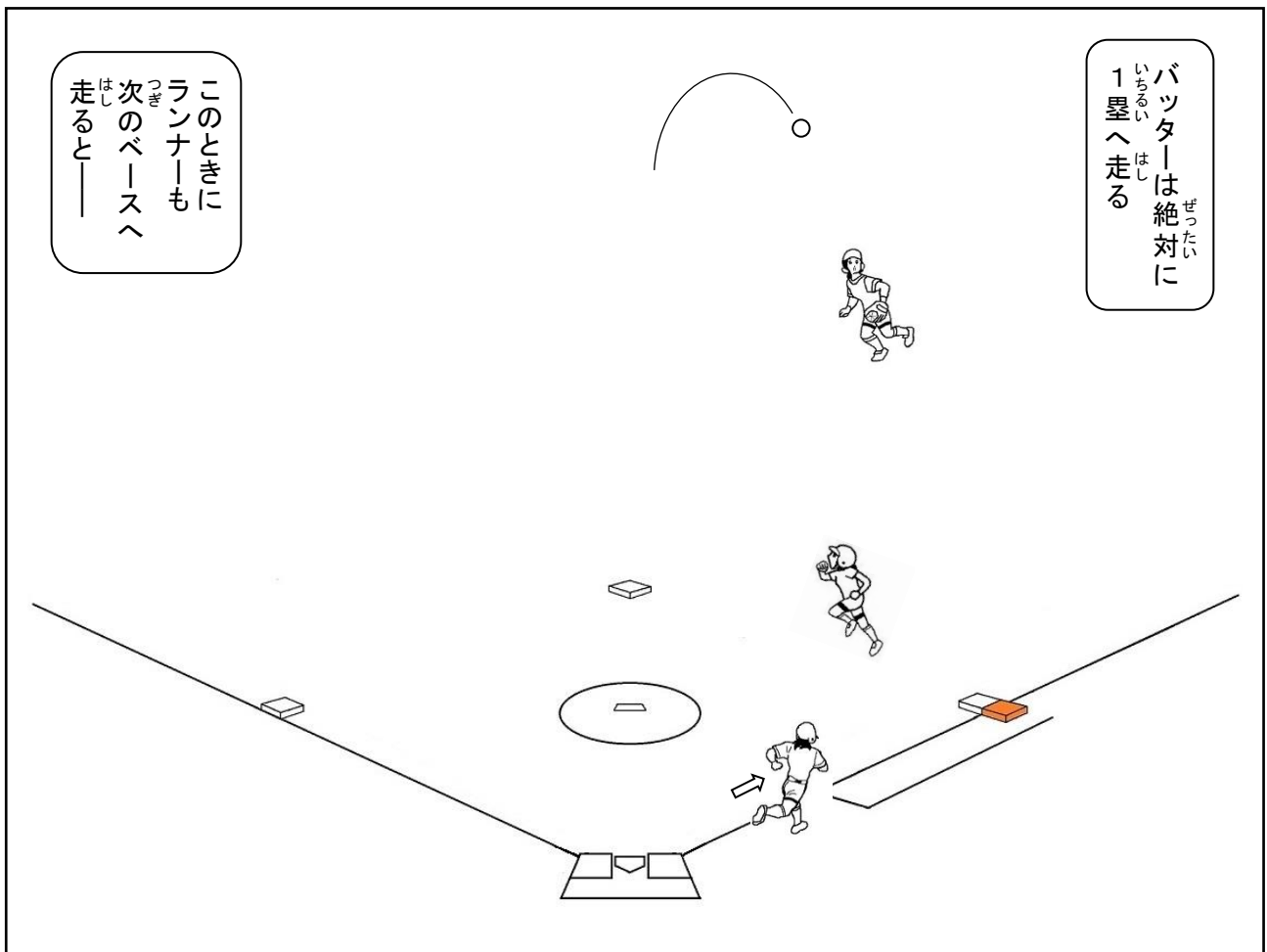
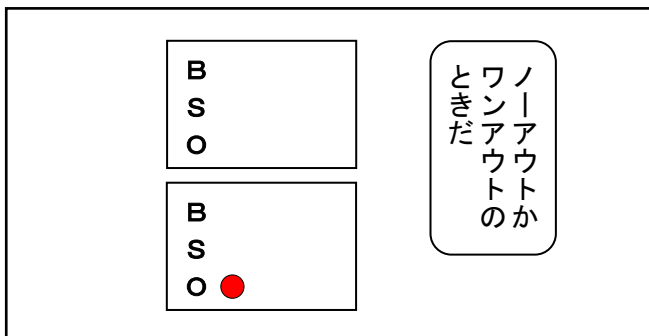
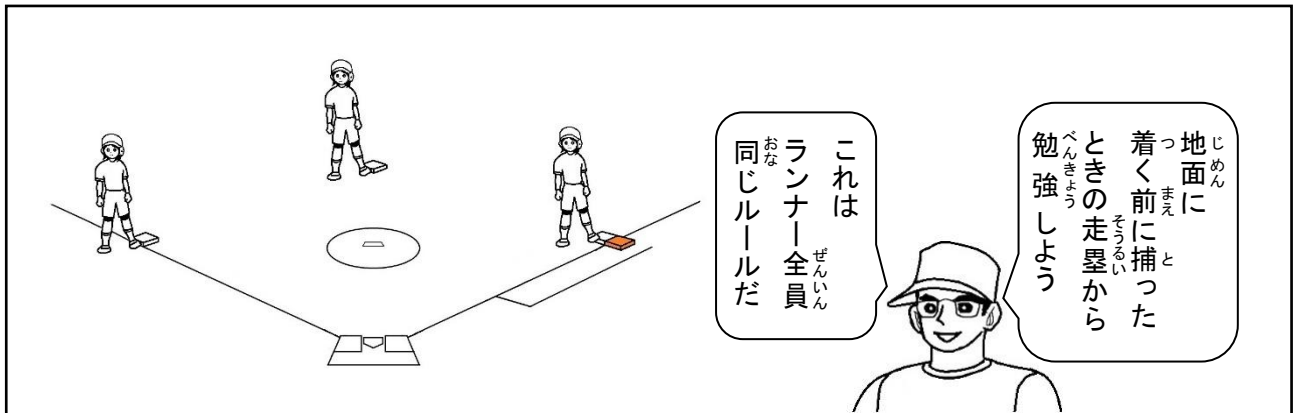
フェアグラウンドの  
ものに当たったときは  
地面に着いたこと  
になる

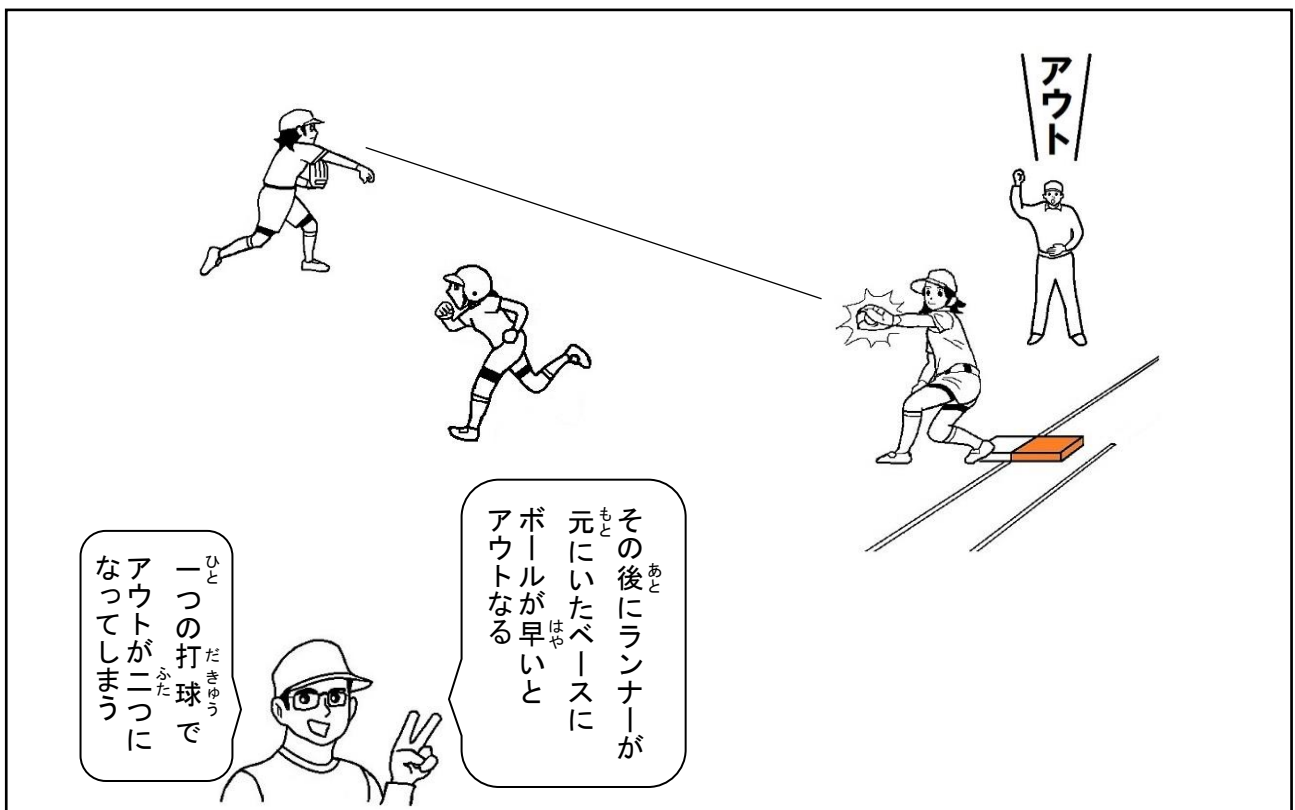
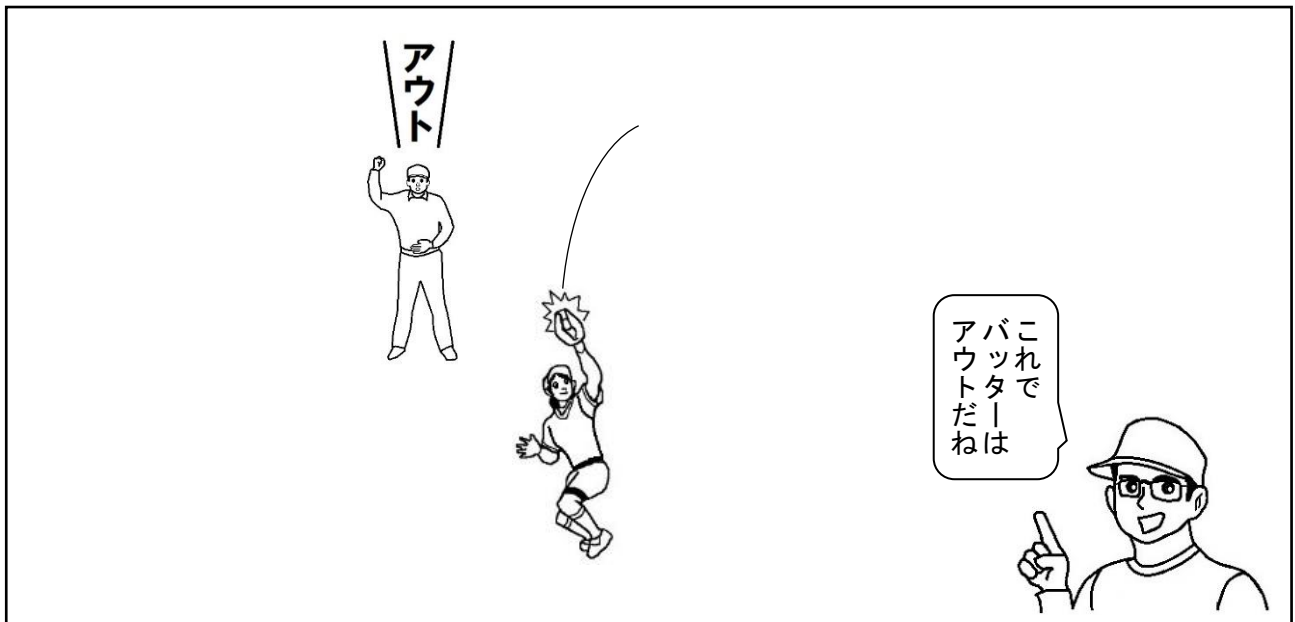


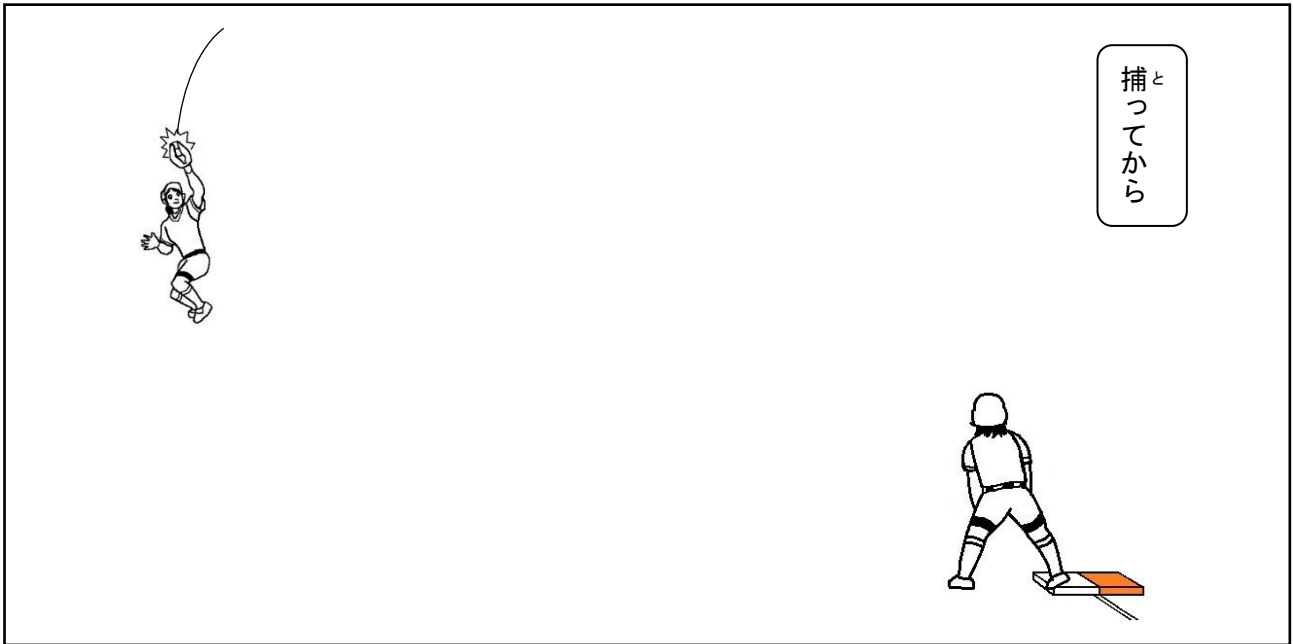
地面に着いたときで  
走塁が  
違う



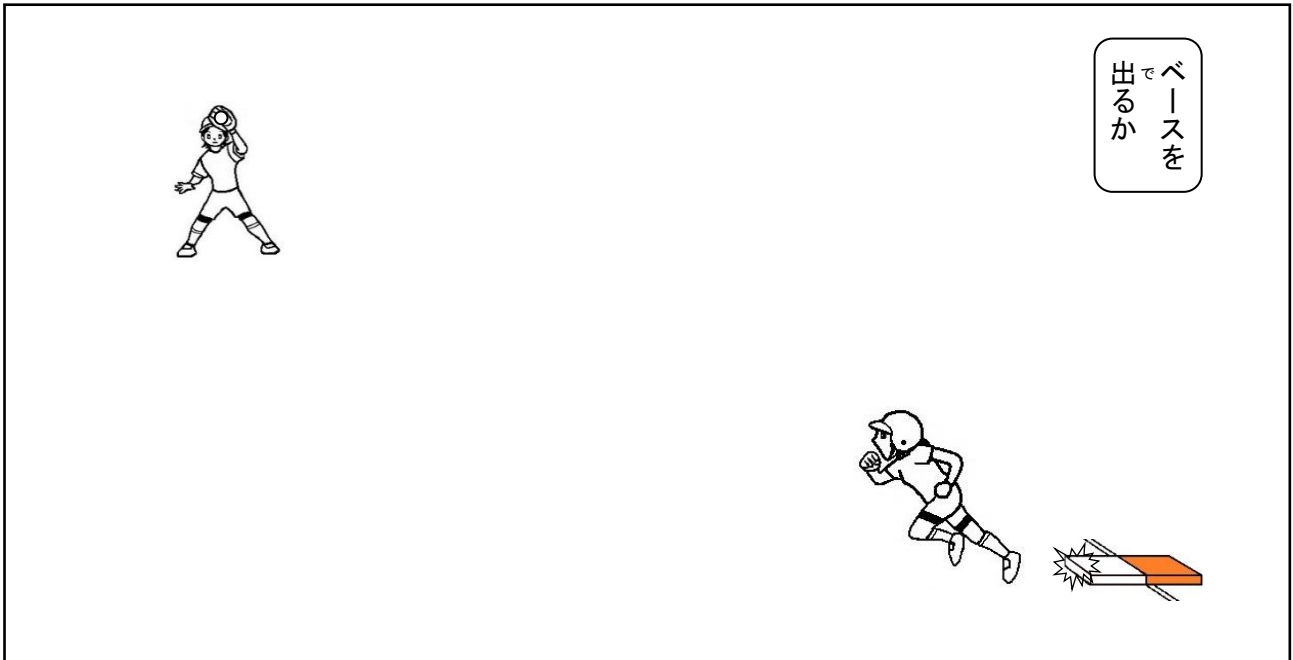
だ きゅう    じ めん    つ    まえ    と                      そうい  
打球を地面に着く前に捕ったときの走塁







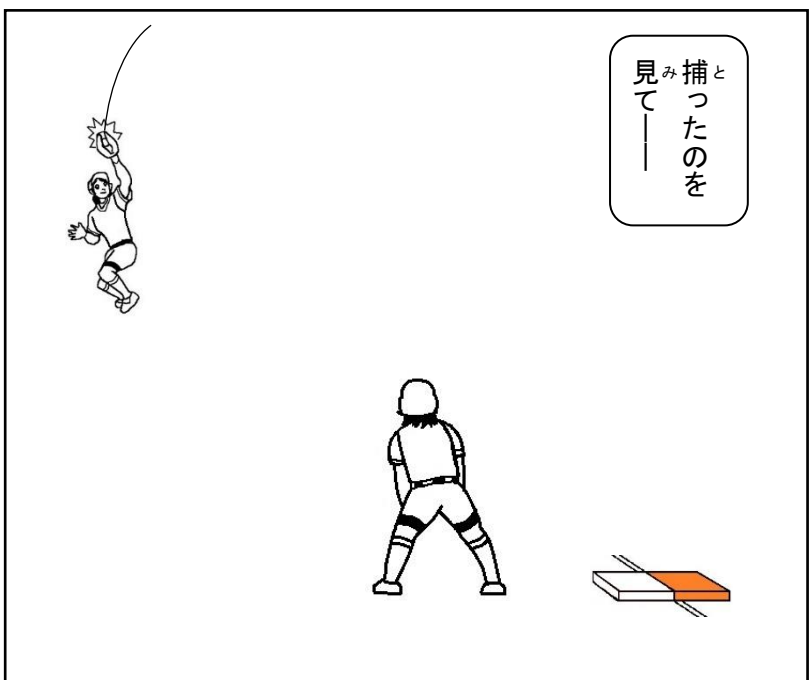
と  
捕って  
から



ベースを  
出でるか



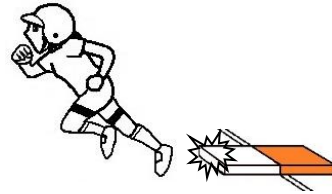
いそいで  
ベースに  
もどって  
から



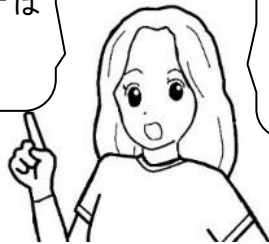
と 捕ったの  
を見てー



ベースを  
でるの  
はいい  
んだ

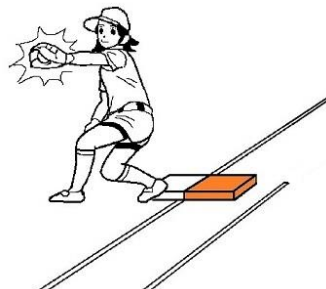
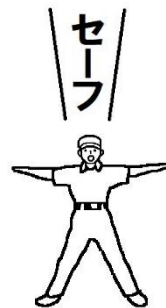


ランナーは  
ぜったい  
絶対に元  
にいた  
ベースに  
着く  
こと！

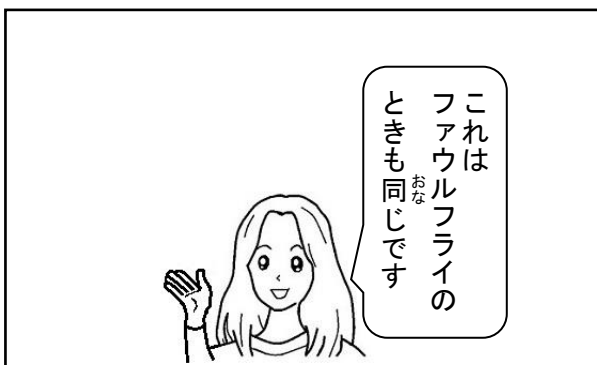
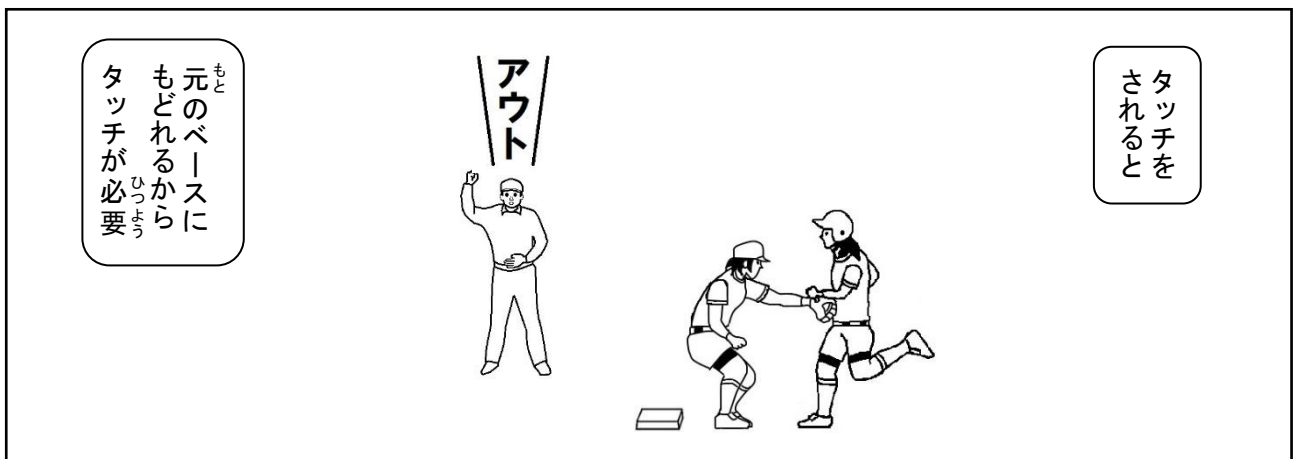
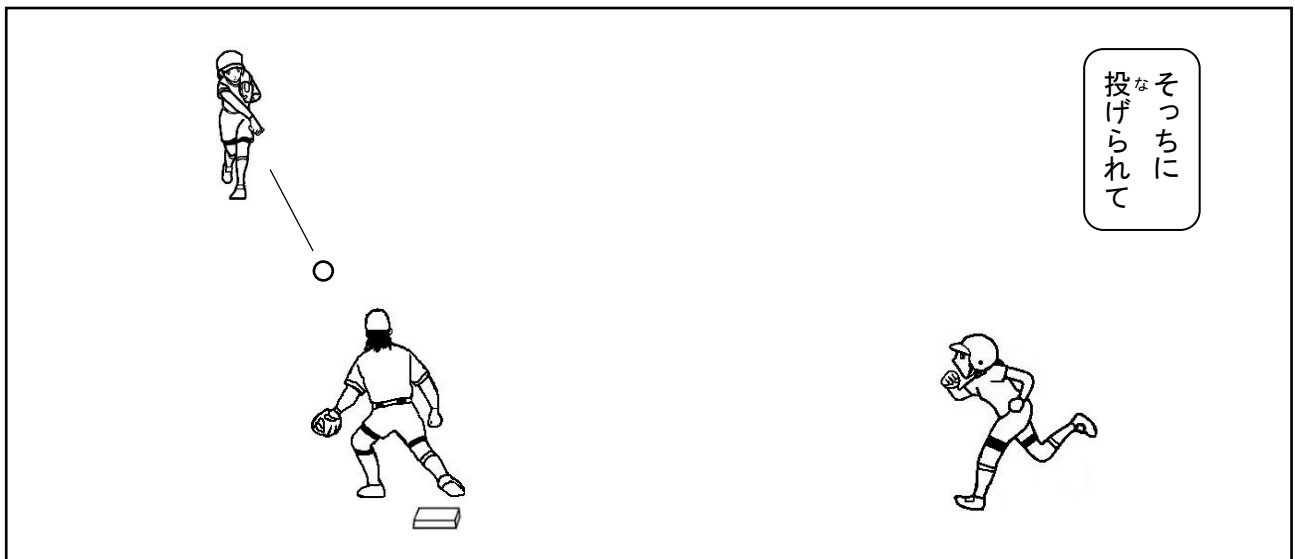
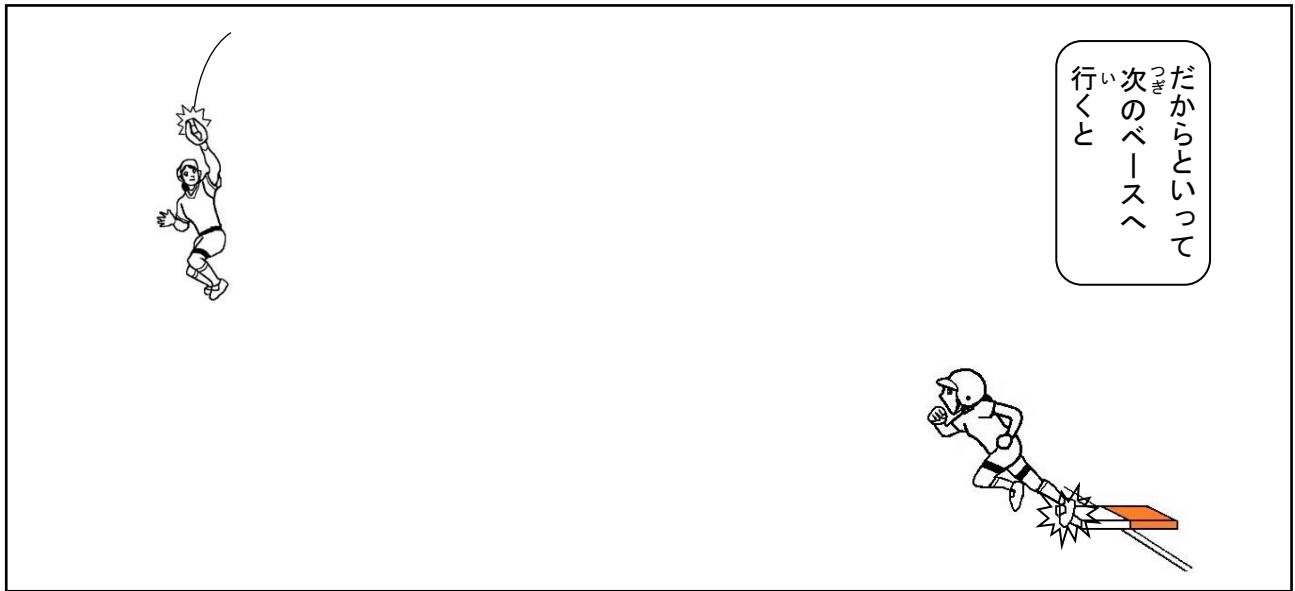


野手が地面に  
着く前にボールを  
捕ったときは

これらを  
「タッチアップ」  
といいます

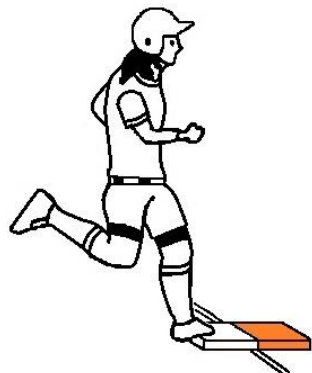


捕った後から  
出たときは  
元にいたベースは  
アウトに  
ならないけど

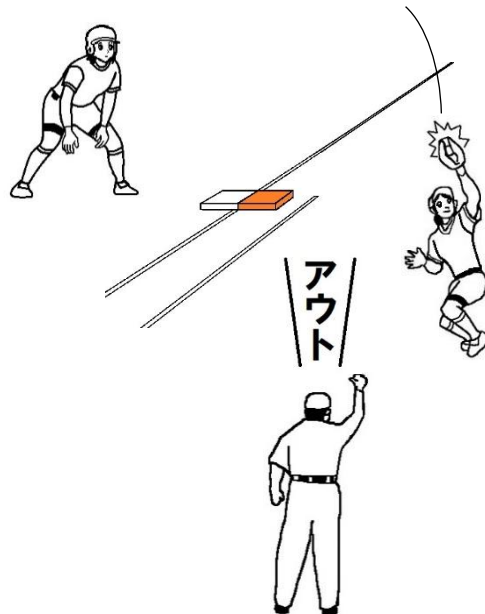


これを  
「帰塁」  
という

すぐに  
もと  
元にいたベースに  
もどること！

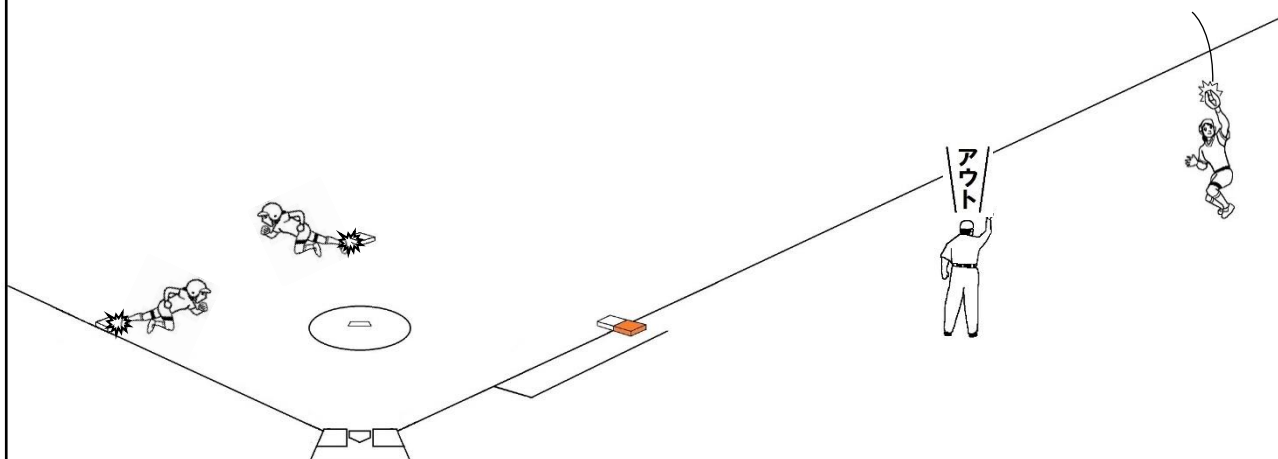


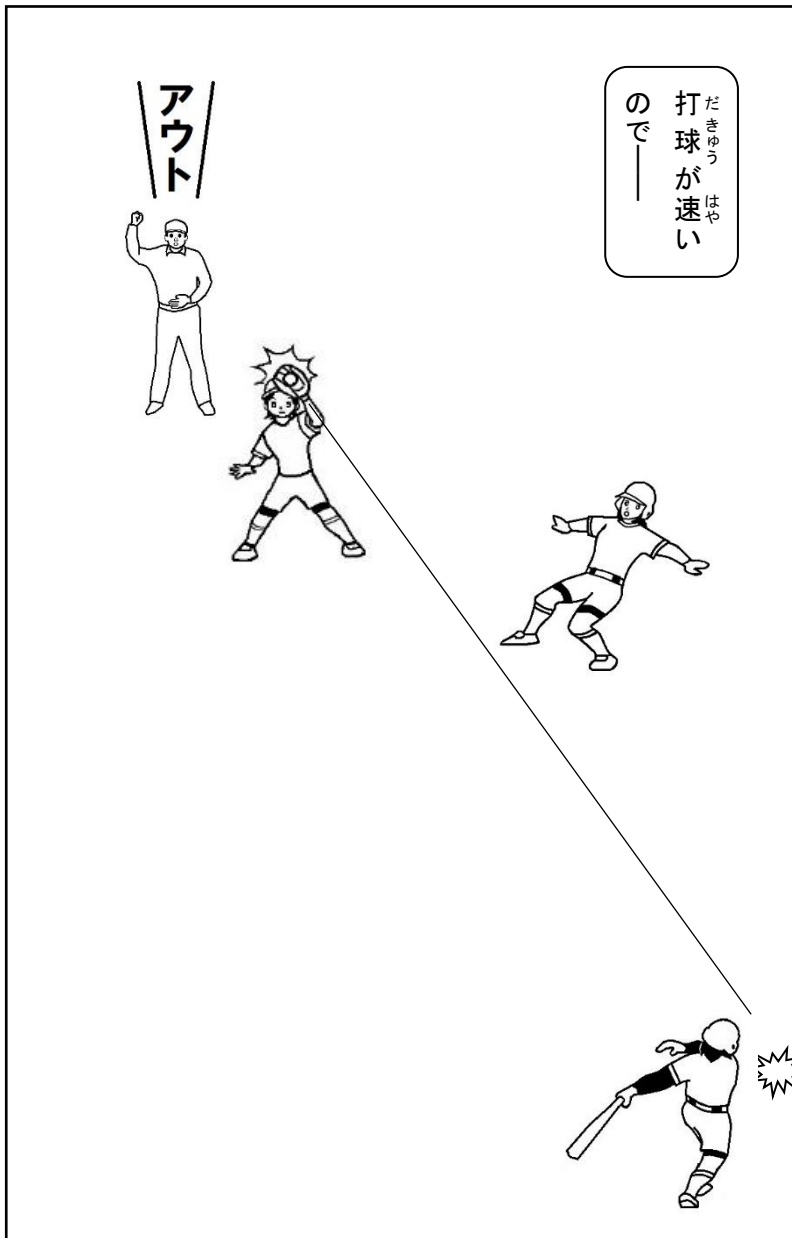
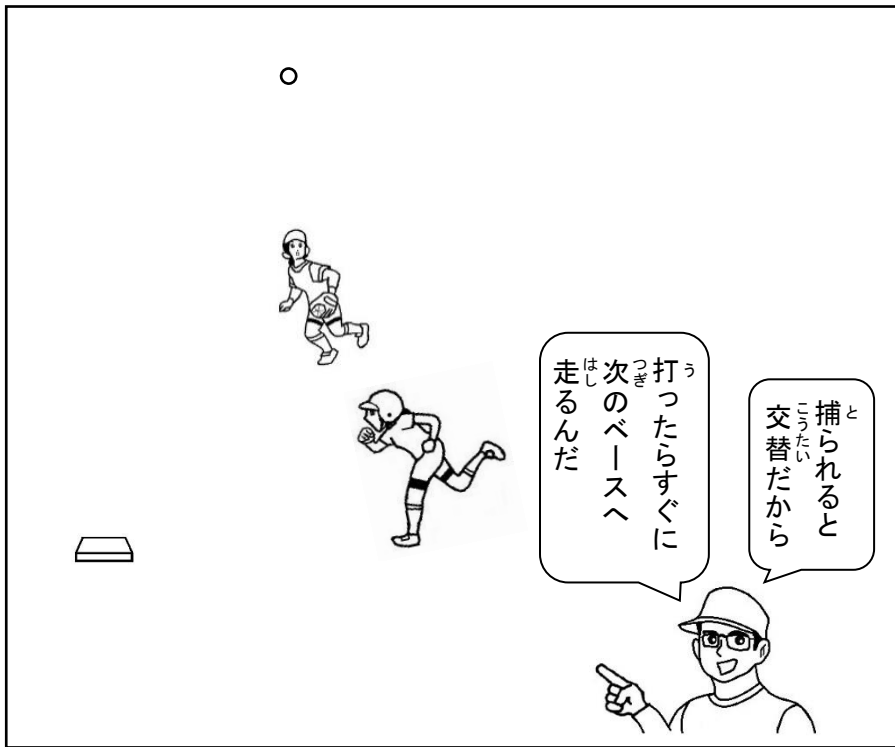
フライやライナーは  
グラウンド内<sup>ない</sup>の  
どこで捕<sup>と</sup>っても



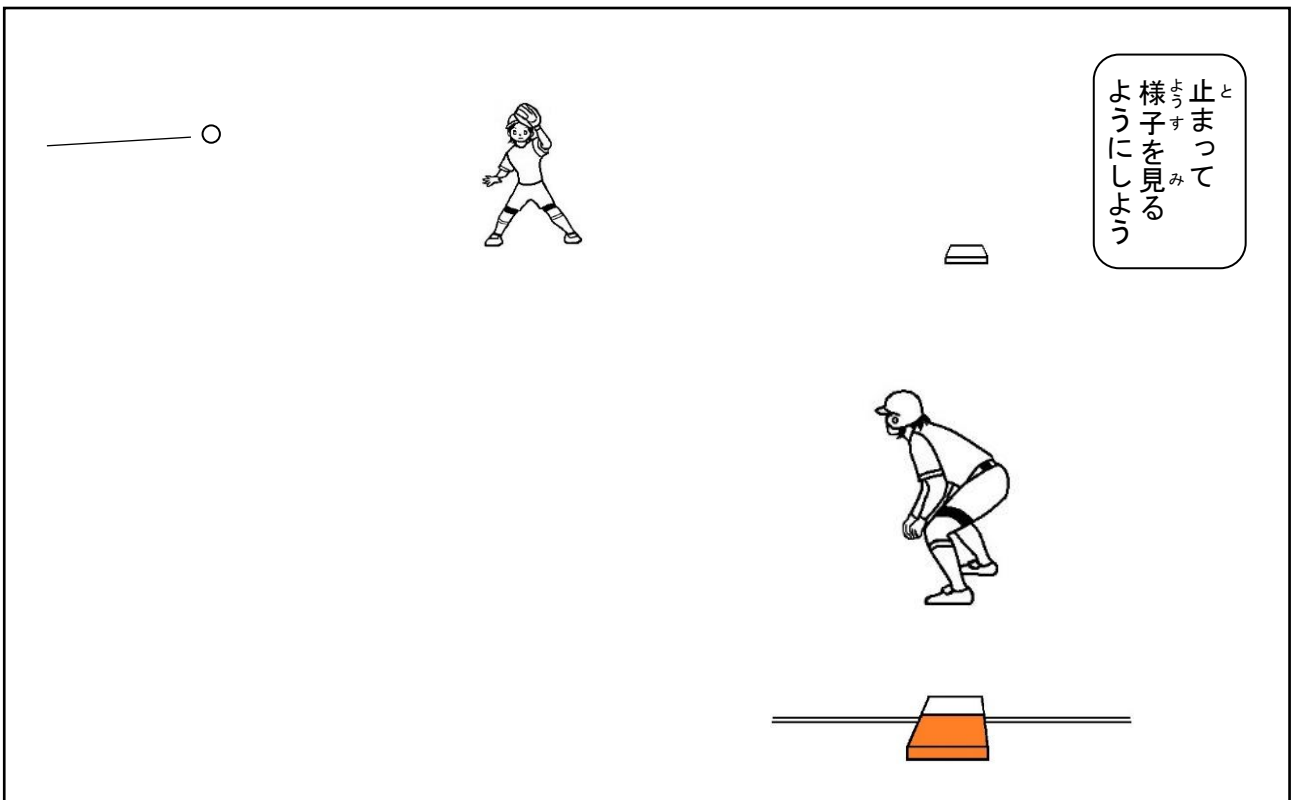
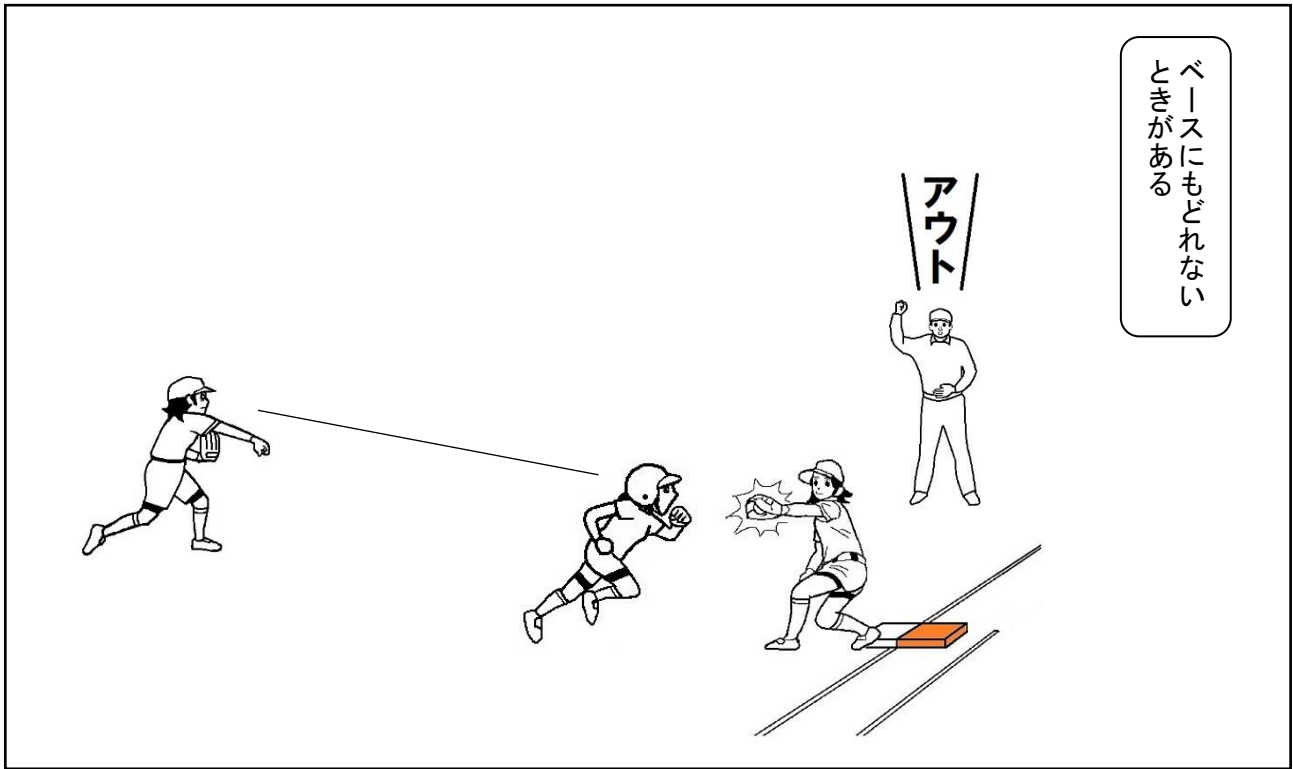
だから  
タッチアップは  
グラウンド内<sup>ない</sup>のどこで  
捕<sup>と</sup>ってもあります

ファウルフライを  
捕<sup>と</sup>ったときは  
インプレイです

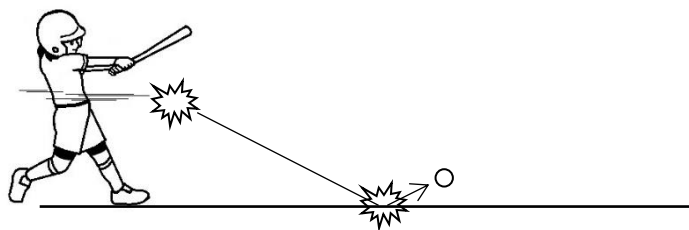








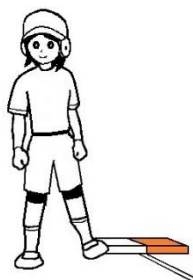
だ きゅう    じ めん    つ                      そうるい  
打 球 が 地 面 に 着 い た （ ゴ ロ ） と き の 走 塁 1



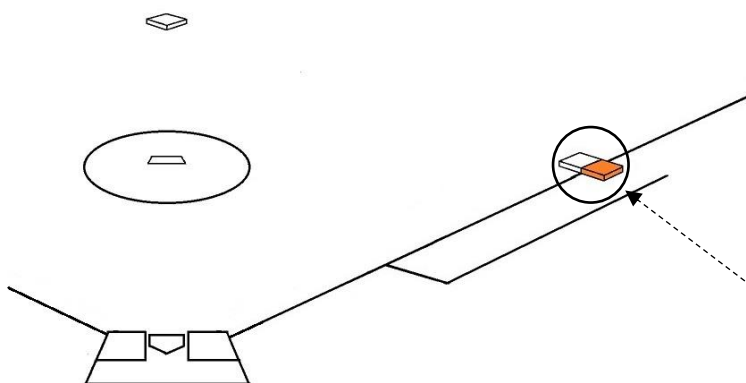
つぎ  
次は  
地面にボールが  
着いた（ゴロ）  
ときをいくよ



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

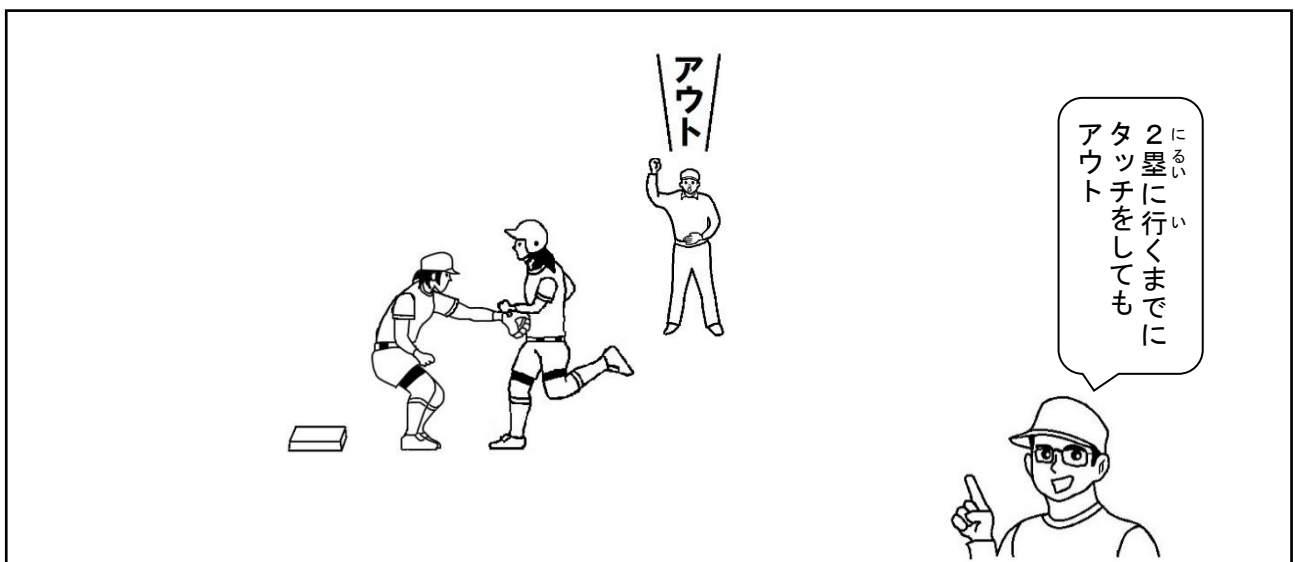
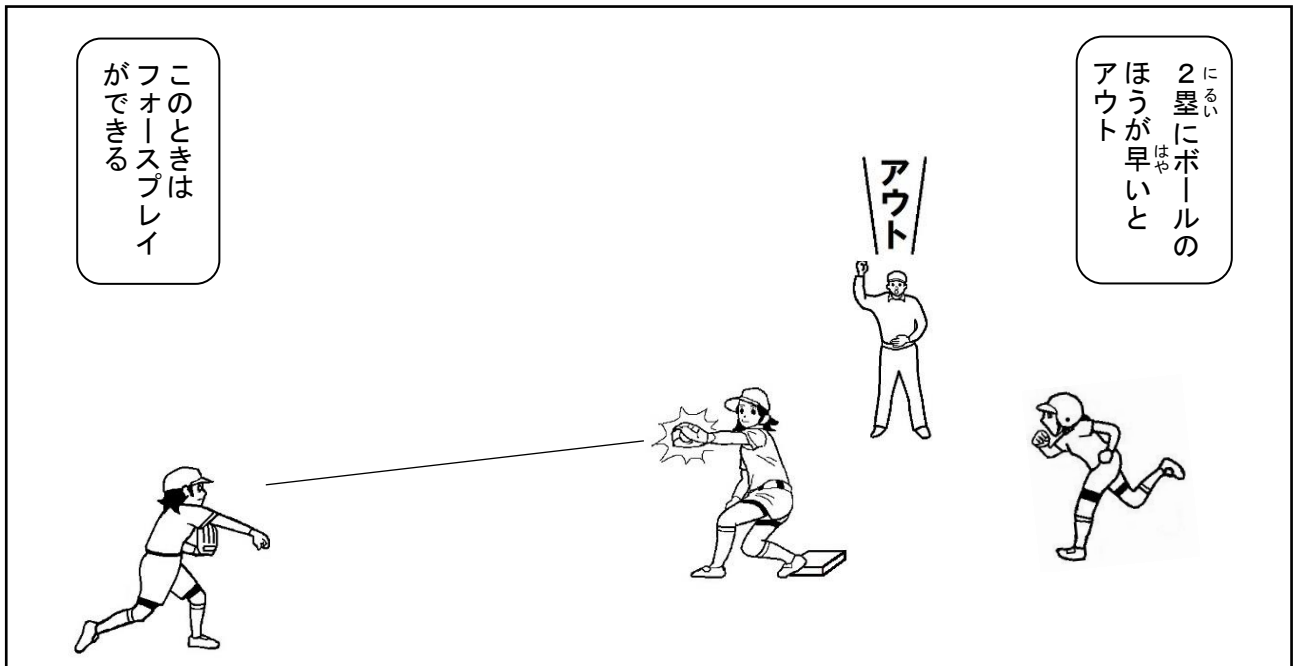
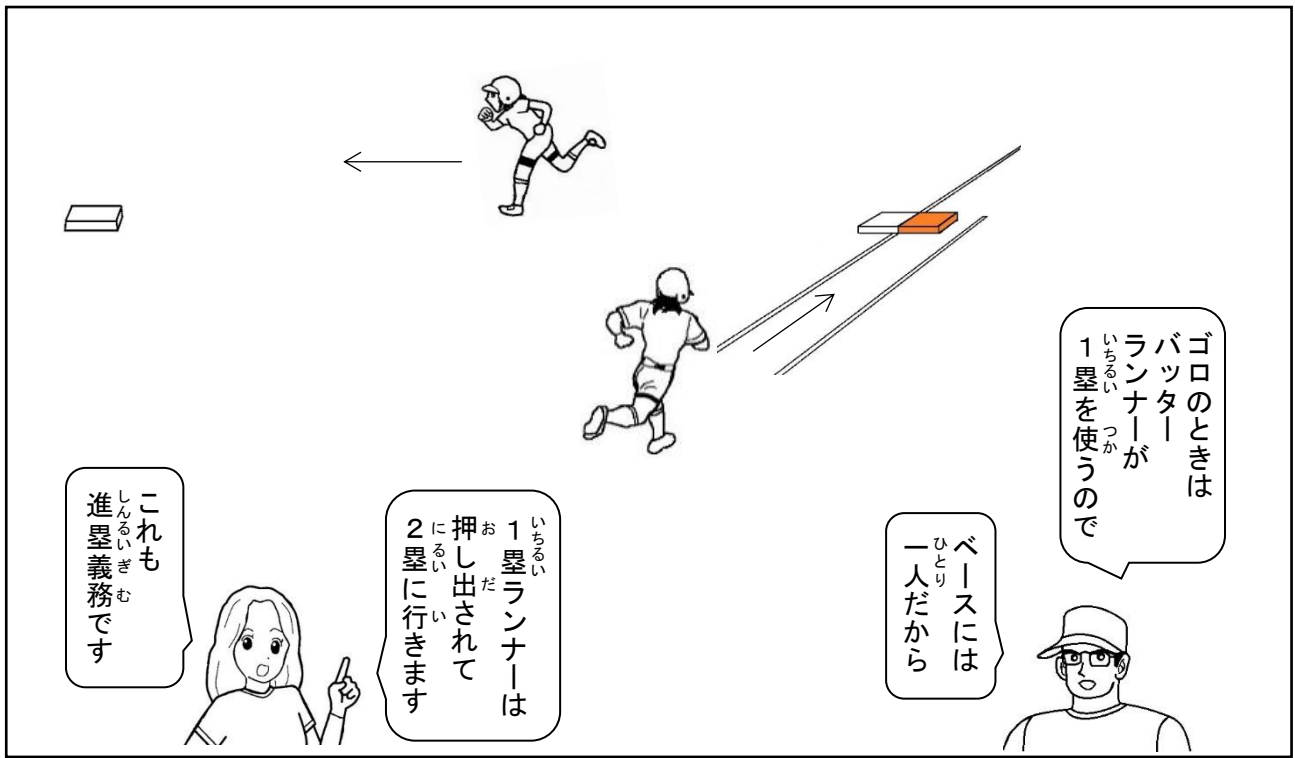


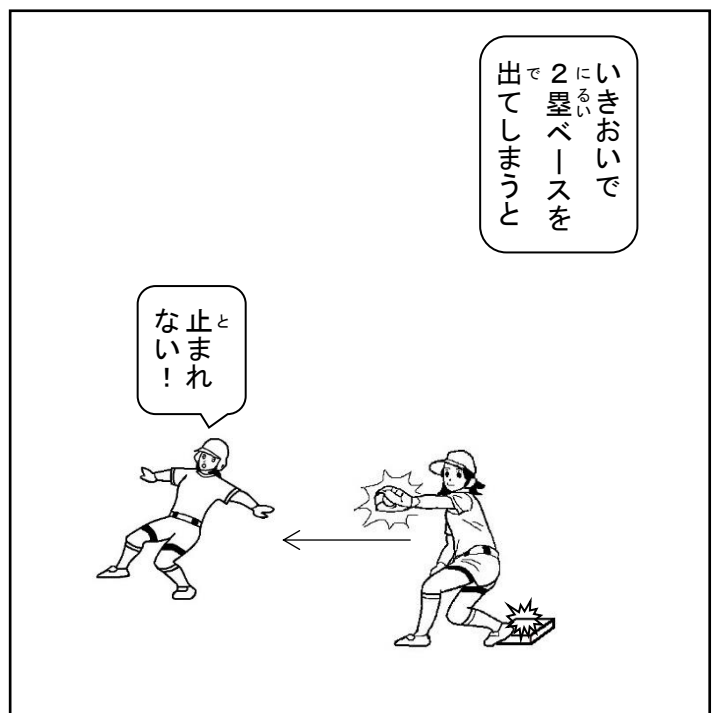
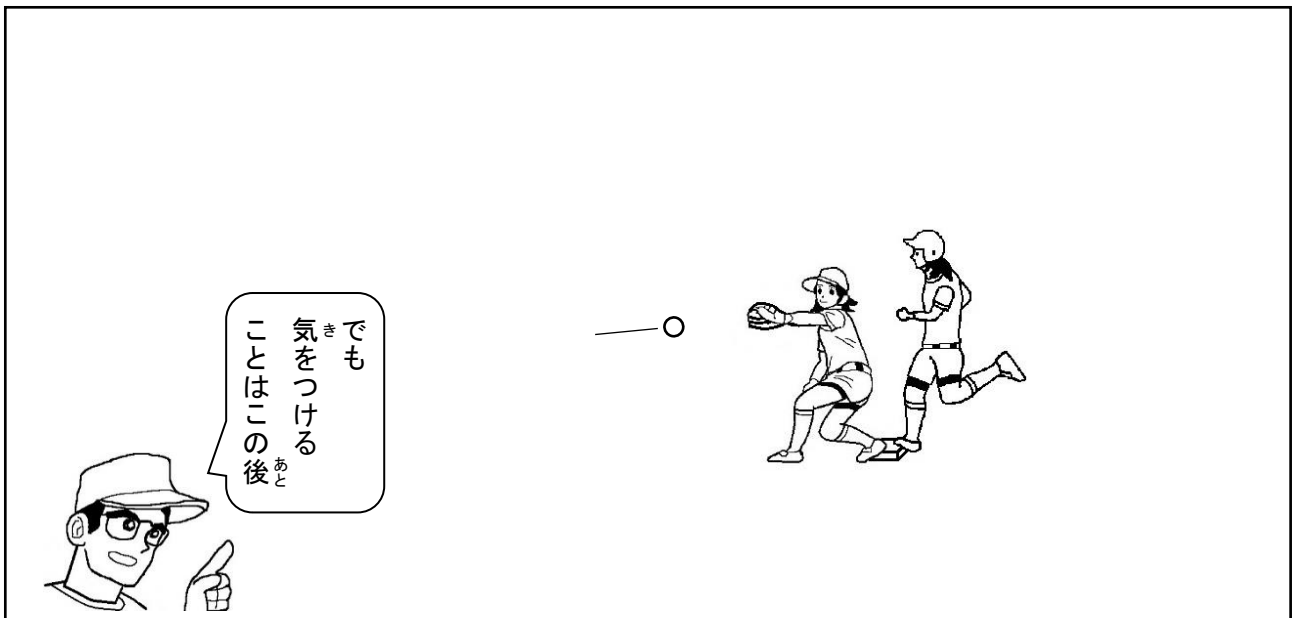
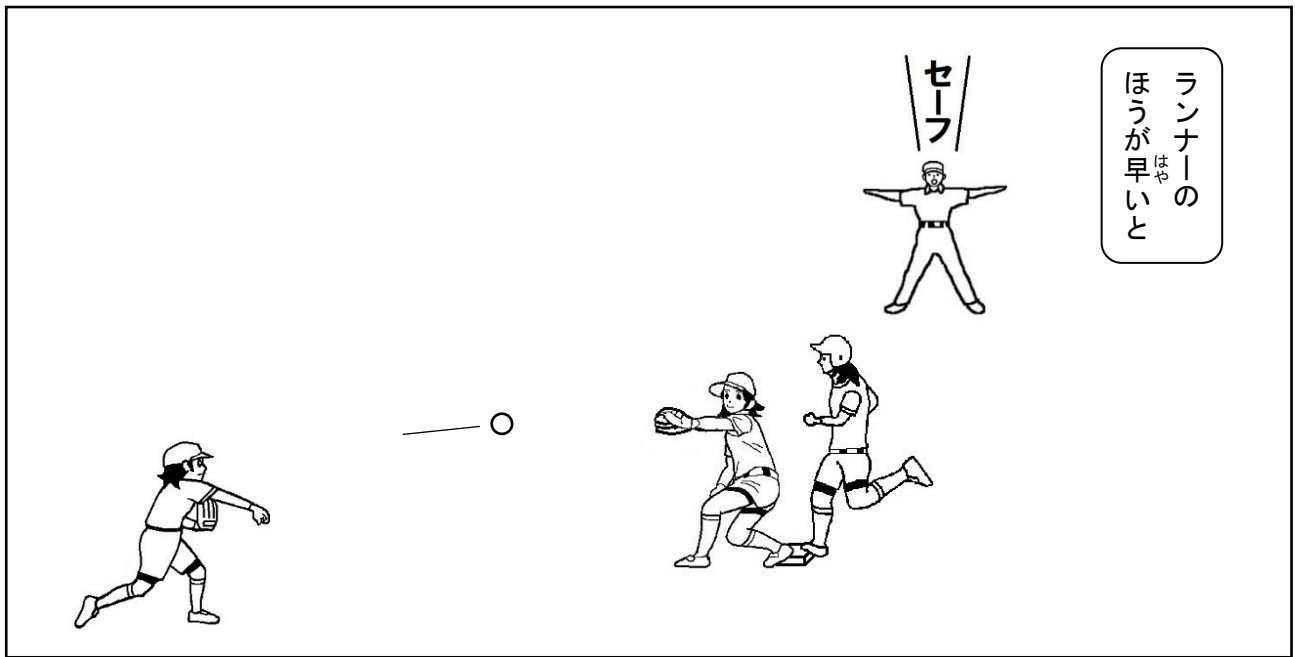
バッターの  
アウトかセーフは  
いちろい  
1塁ベースで  
決まるんだったね

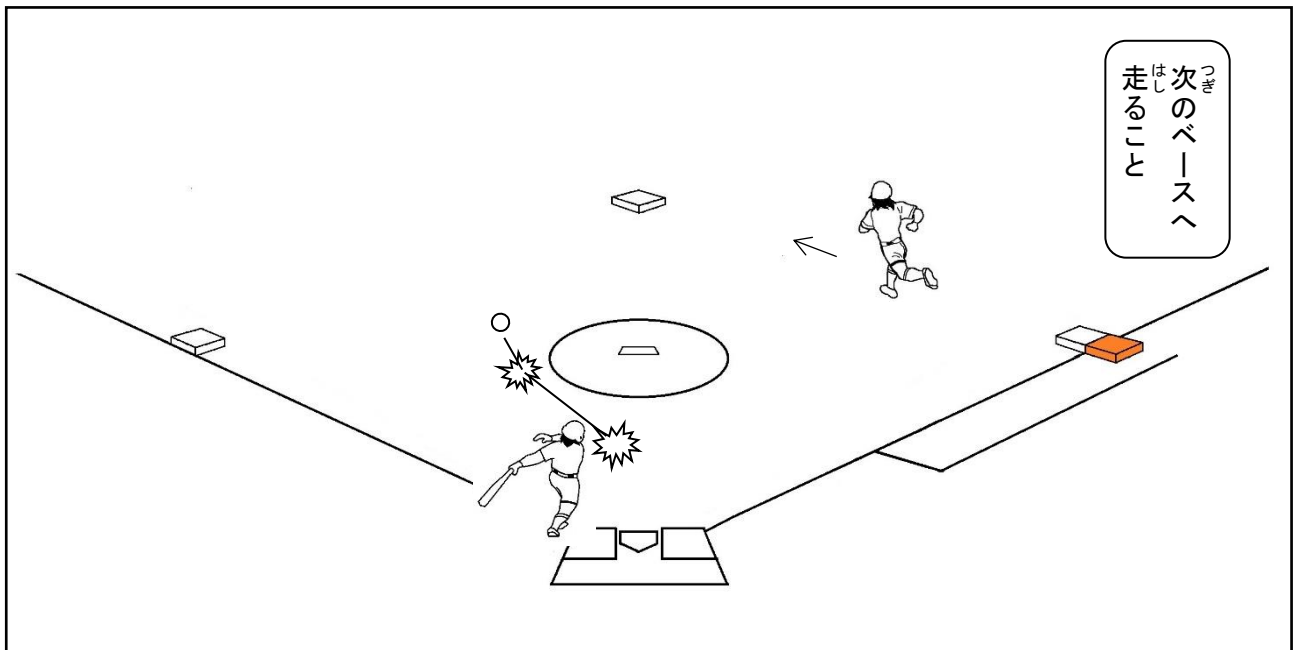
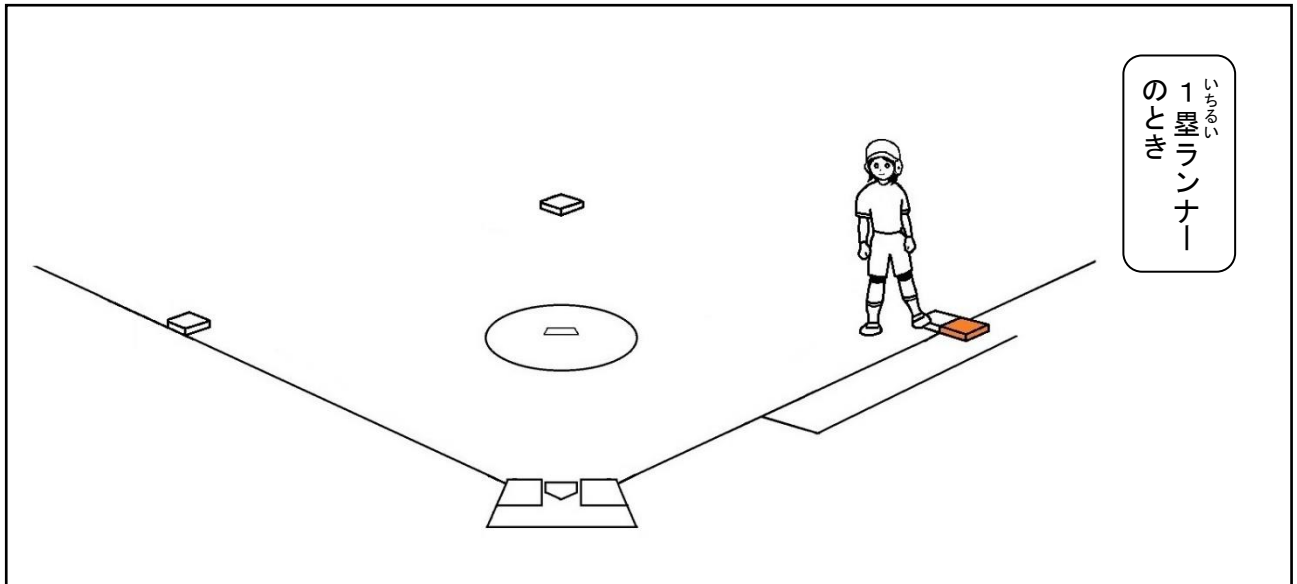
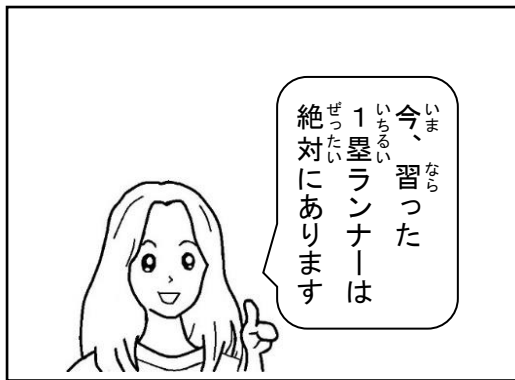


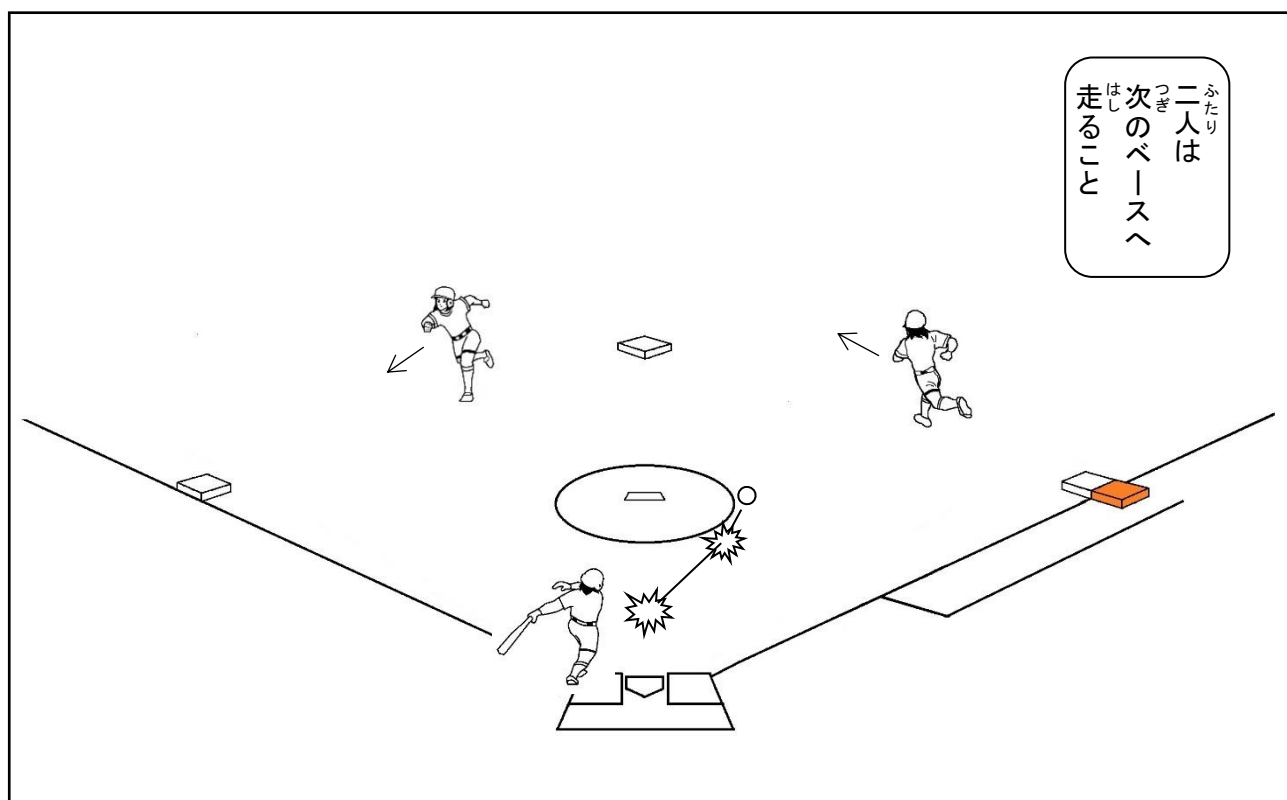
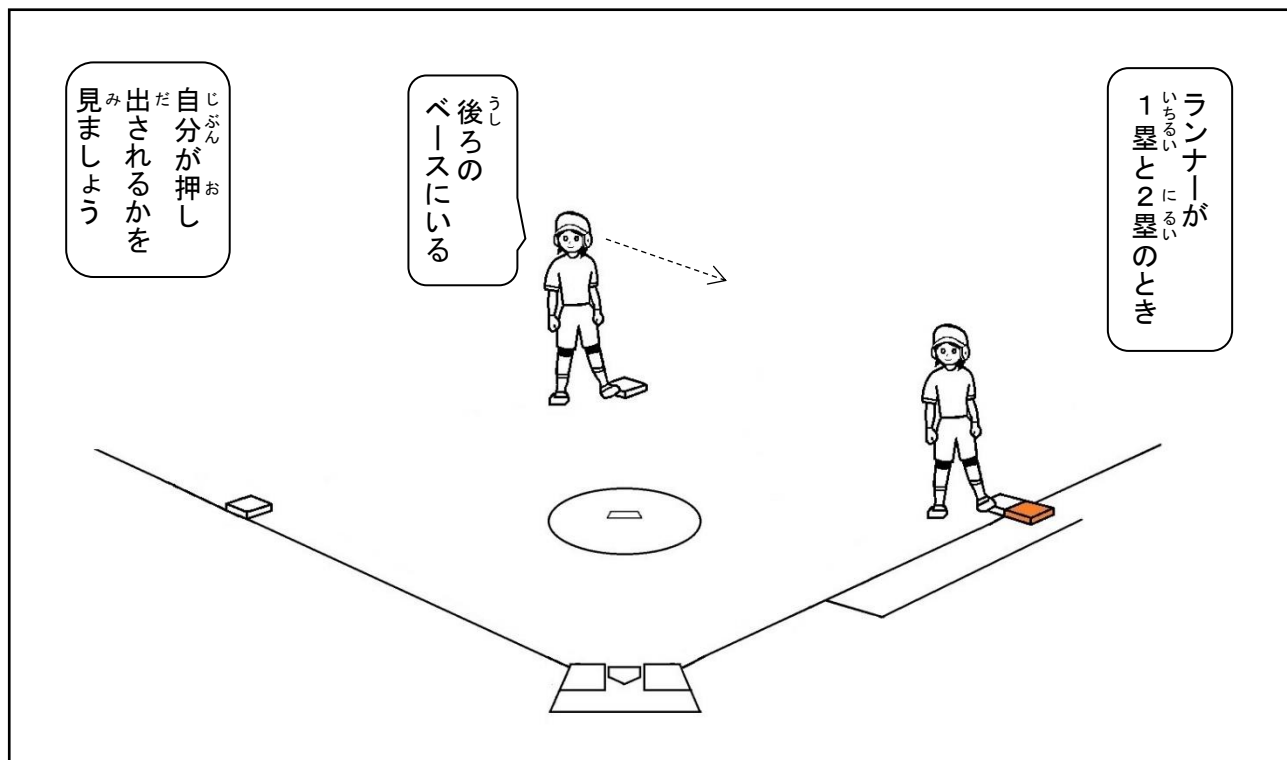
バッターは  
進塁義務が  
あります

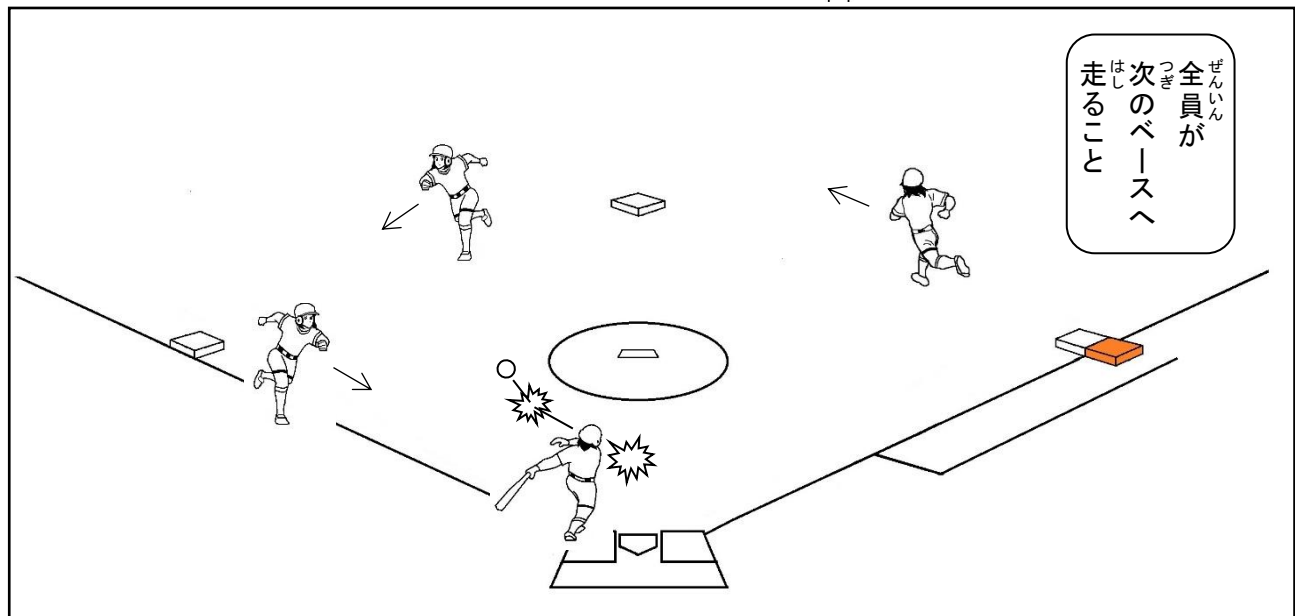
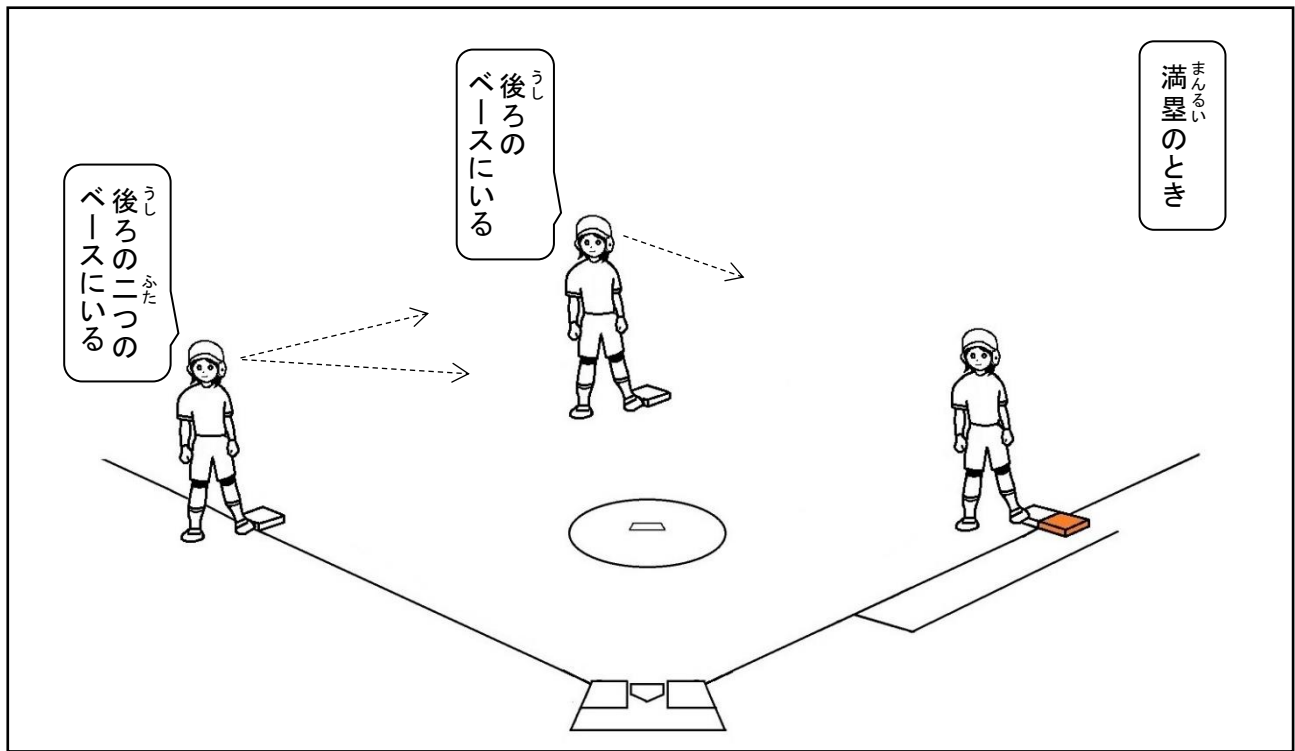




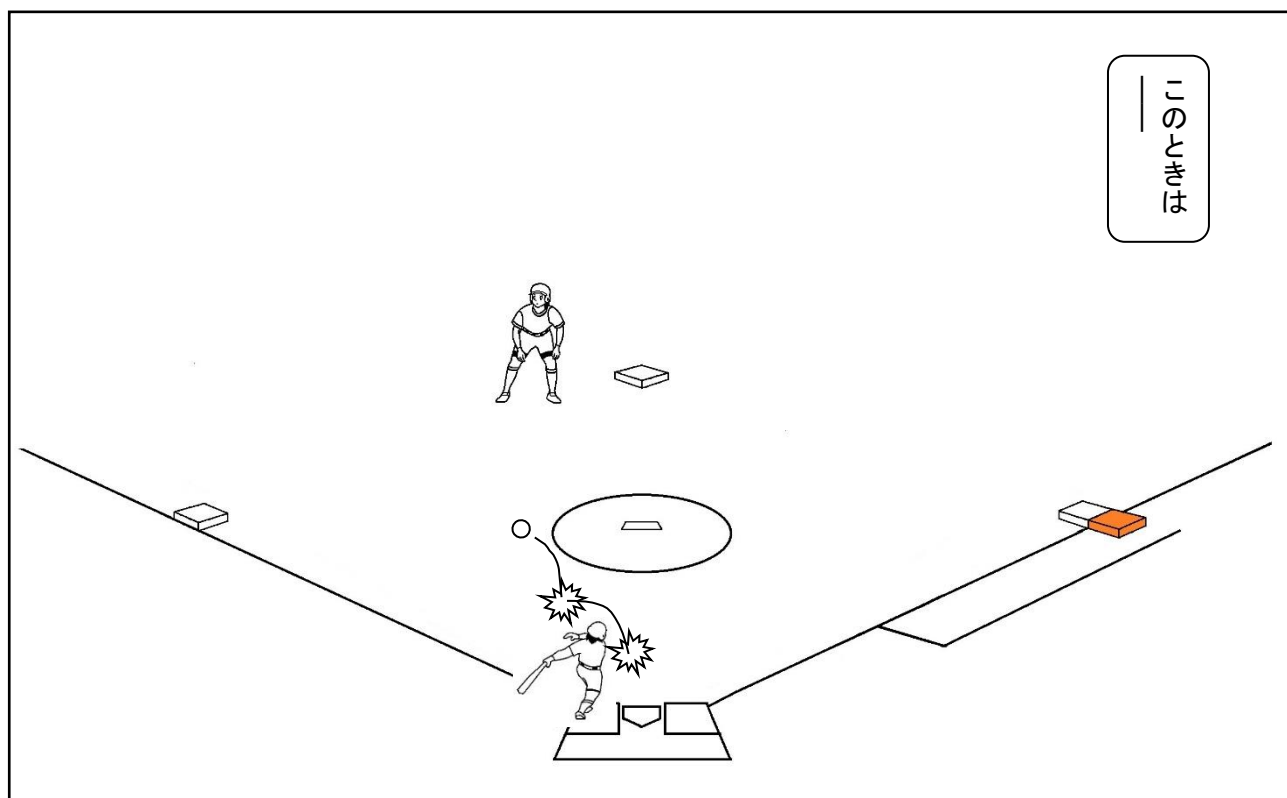
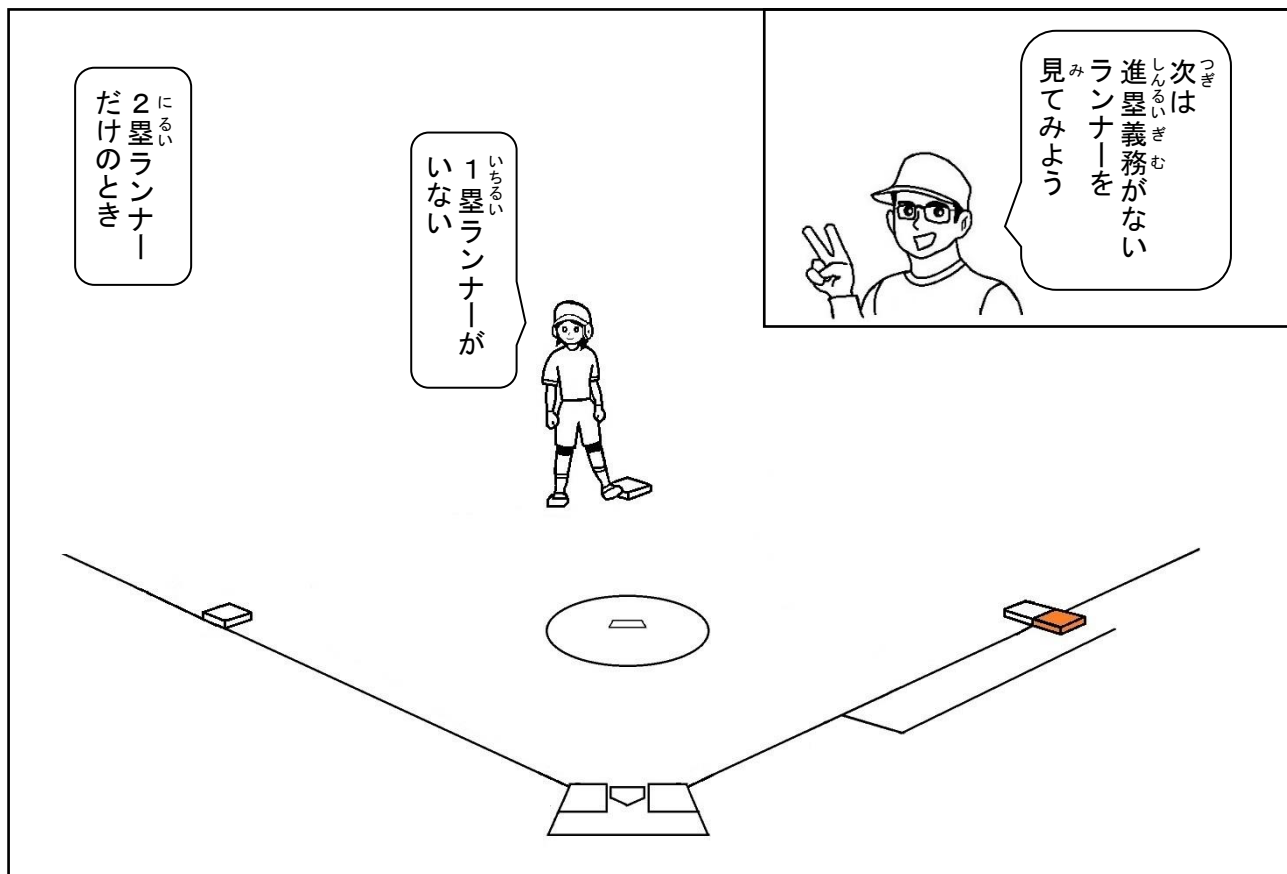




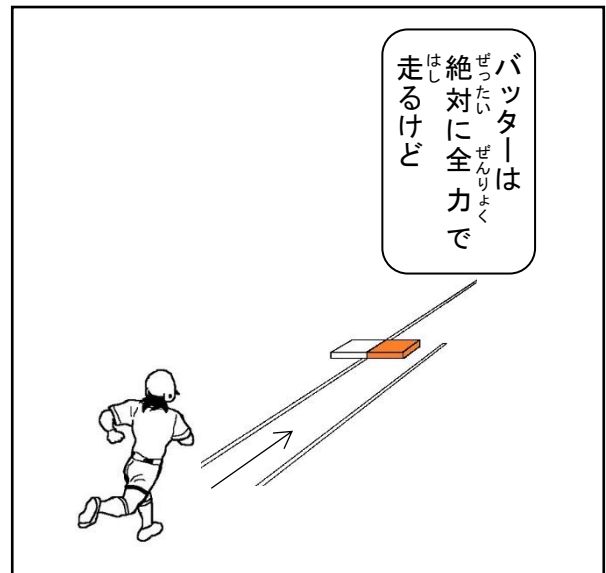
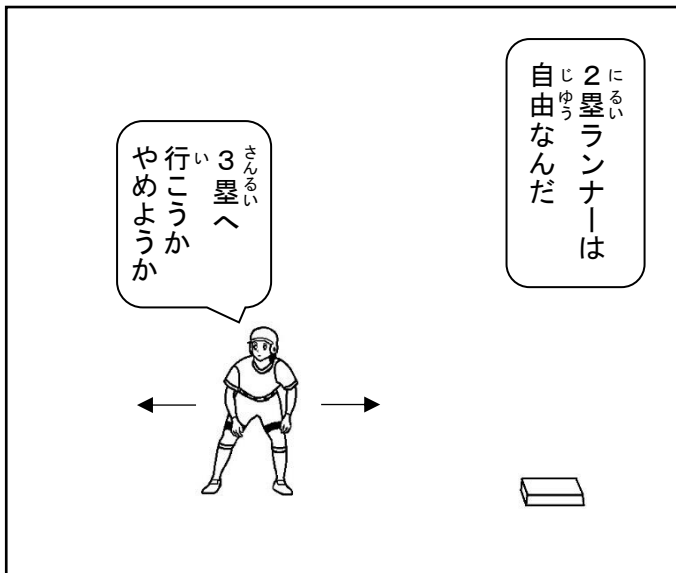


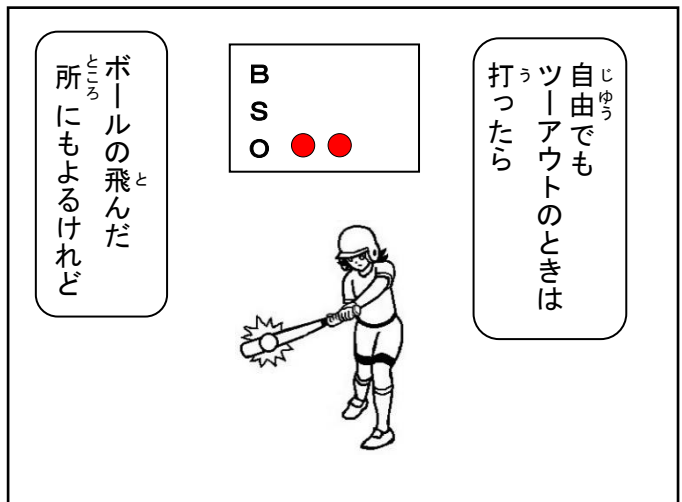
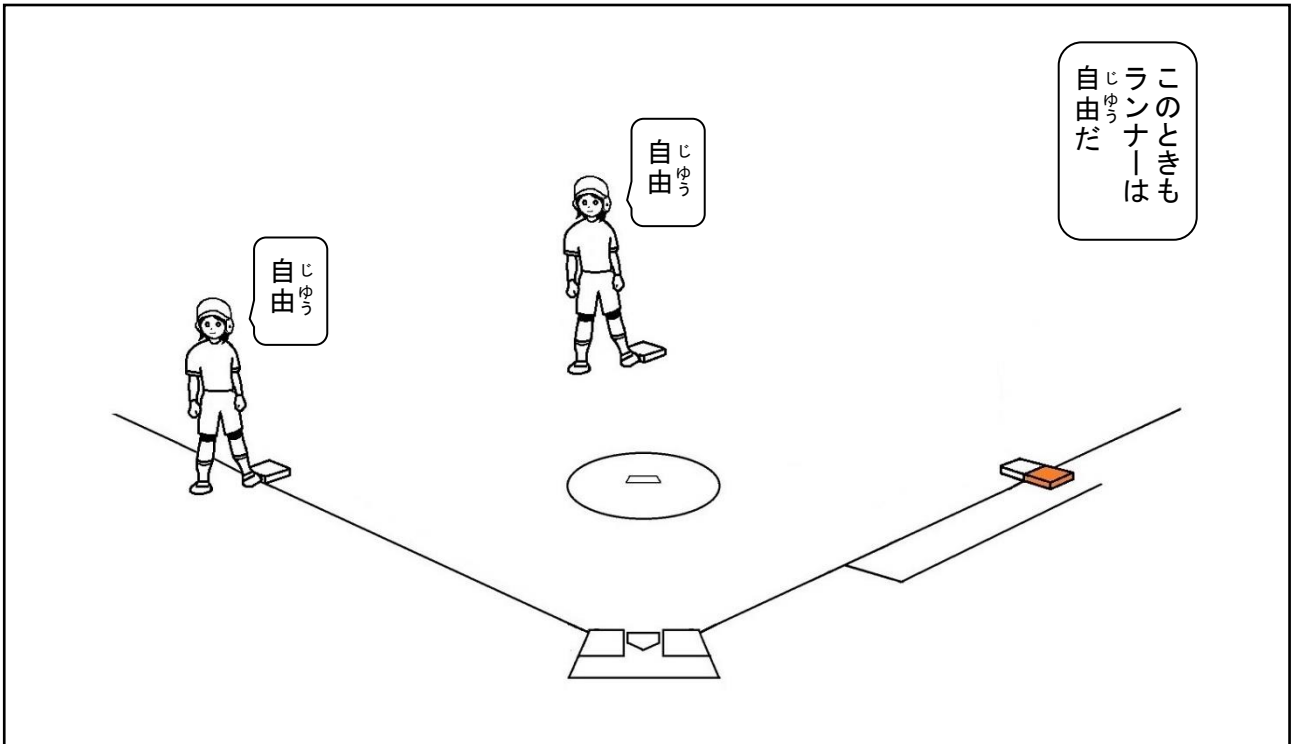
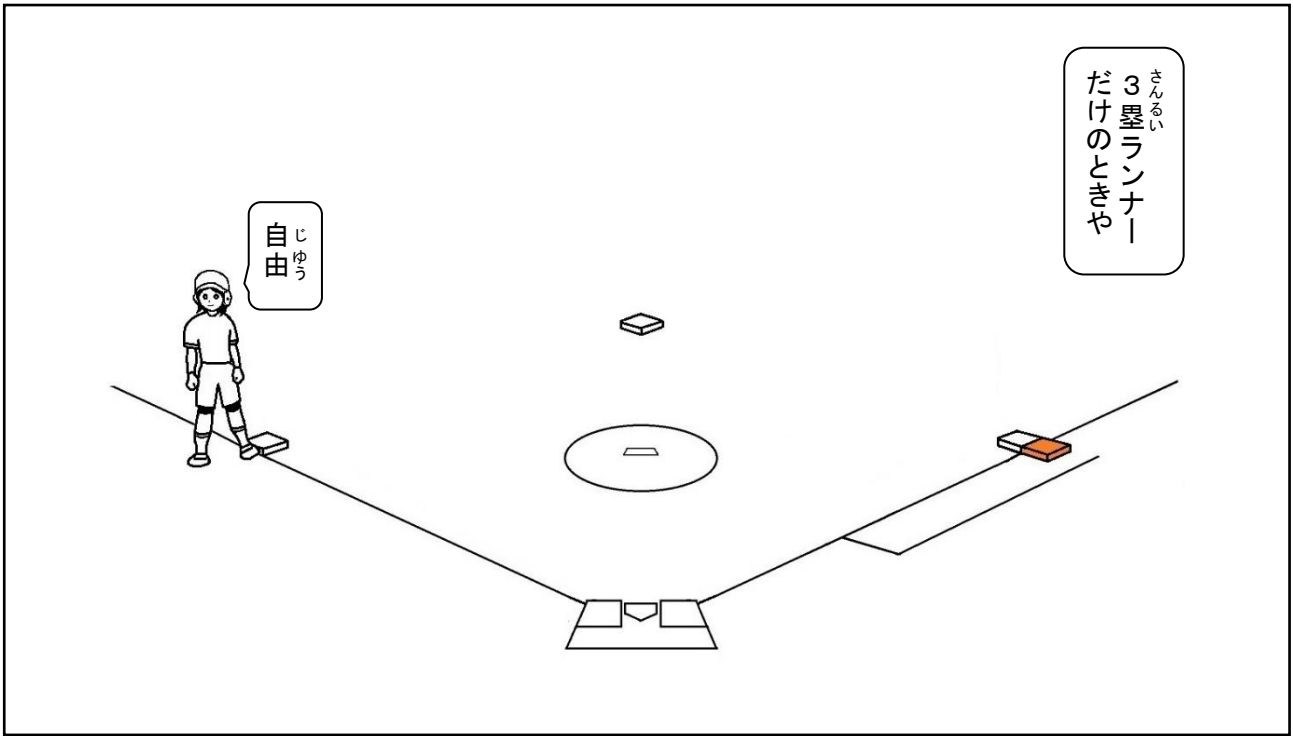


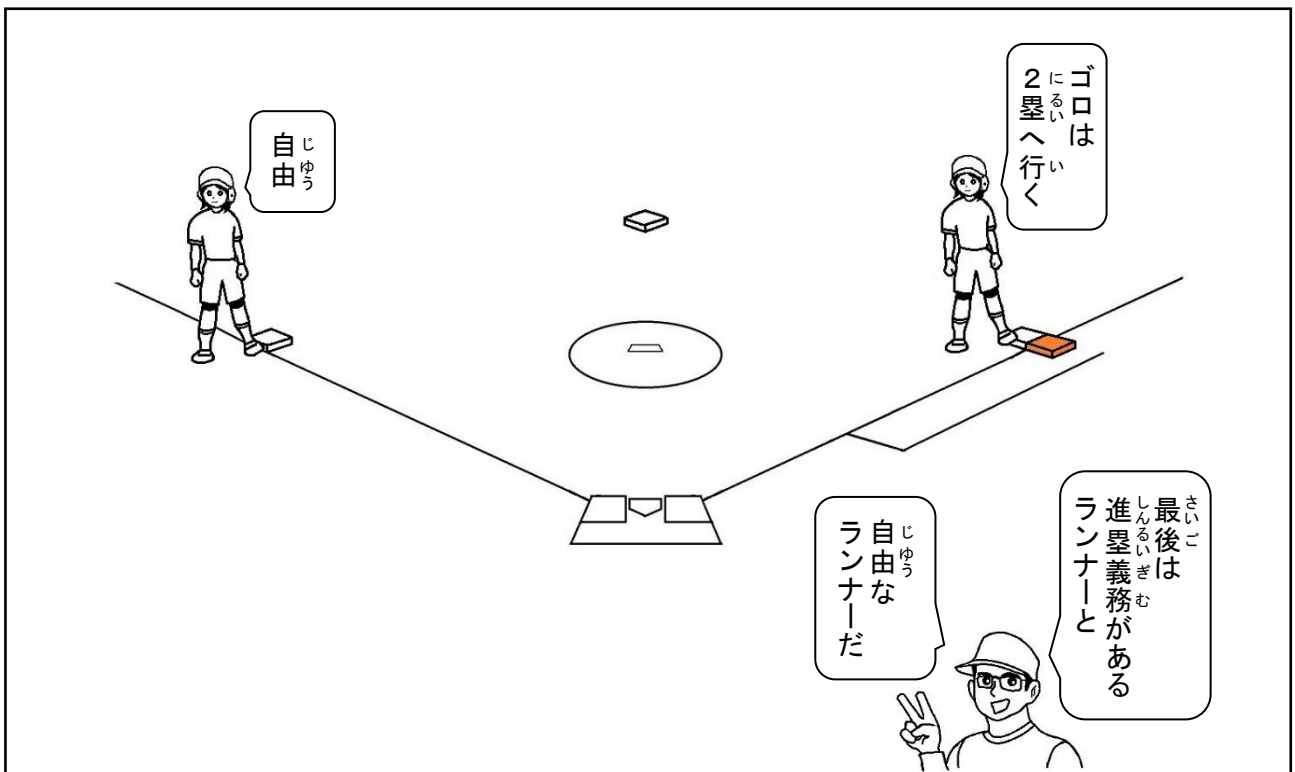
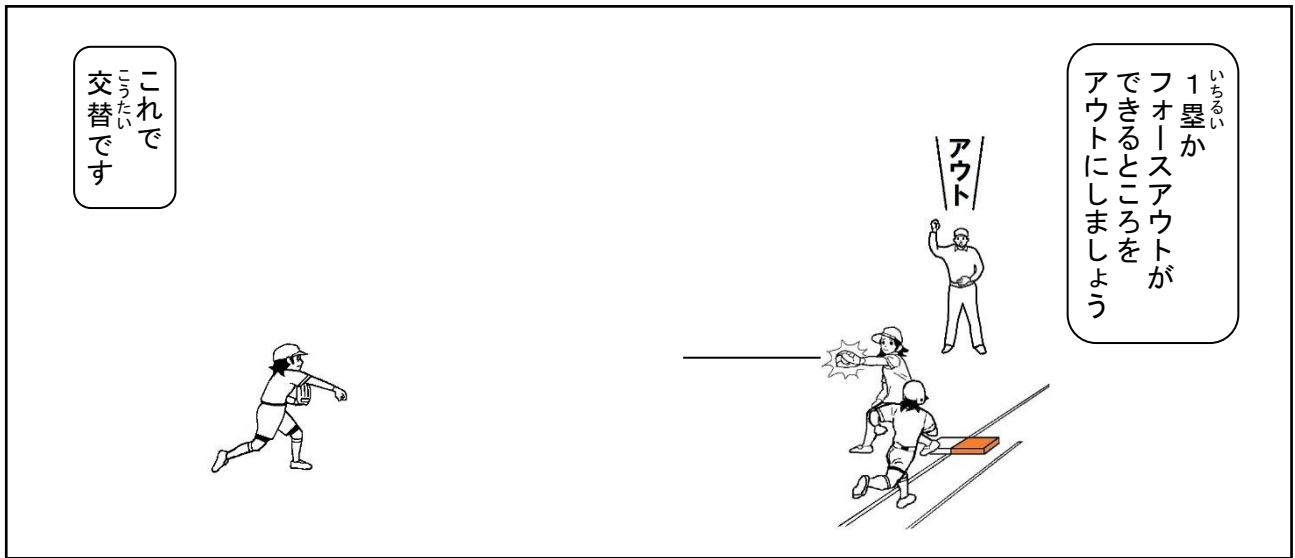
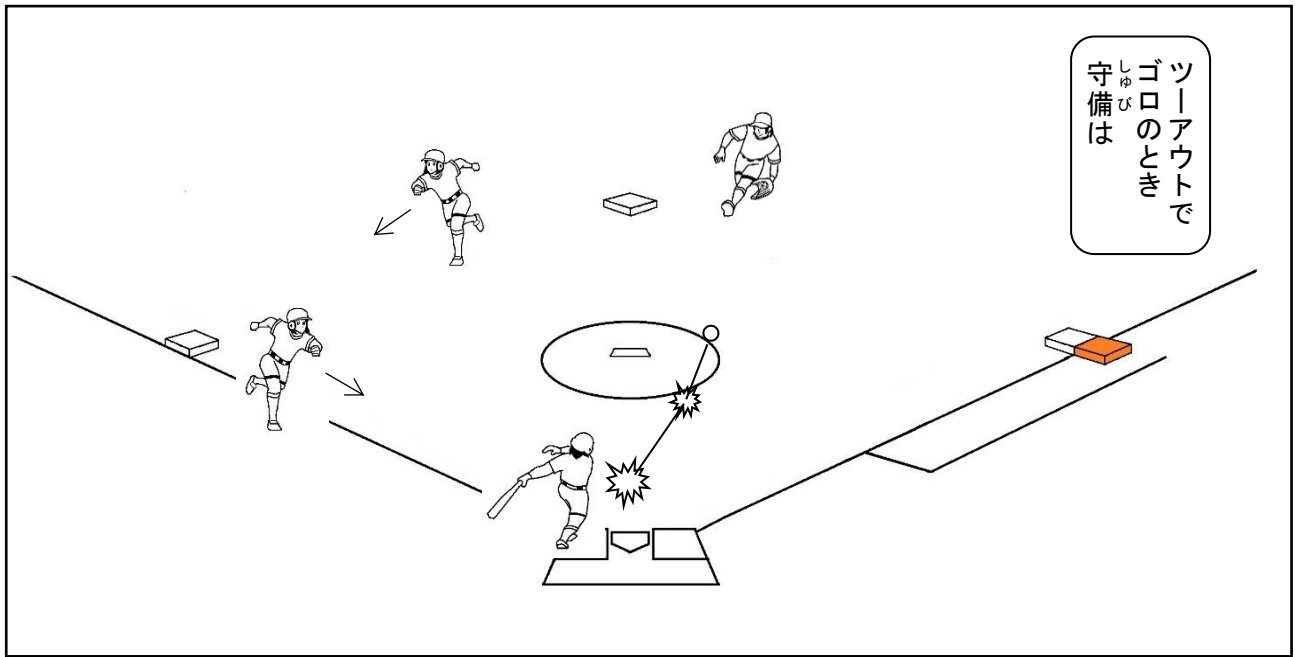
打球が地面に着いた（ゴロ）ときの走塁2



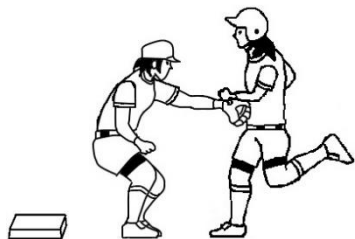








自由のランナーはタッチプレイになる



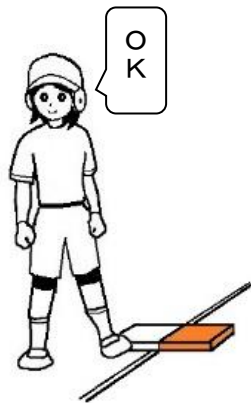
進塁義務のランナーはフォースプレイができる



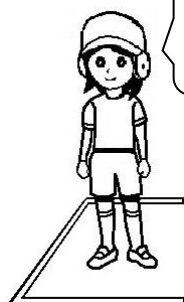
確認をします



いつも今の状況を確認します



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!

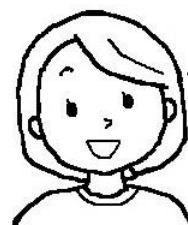


見てみましょう



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

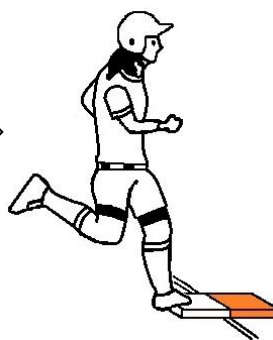
ファウル

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、2022 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 2022 年度版 前編

---

2022 年 3 月 20 日 初 版発行

著 者 あ だ ち ゆ う じ  
阿立 有司  
©2022 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