

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
2025年度版
後編

ソフトボールを知らない保護者も必見！

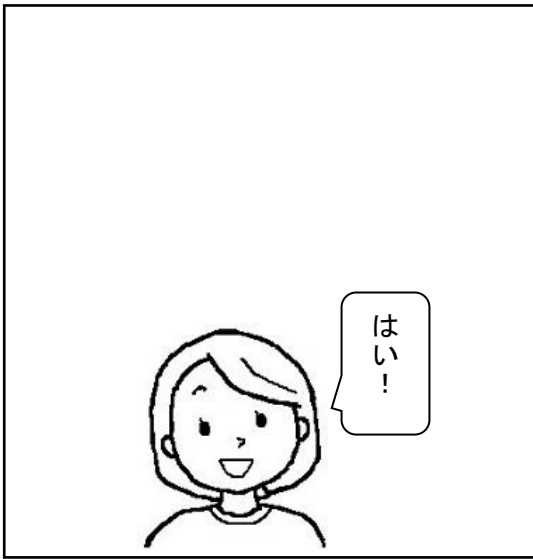
監修 全日本大学ソフトボール連盟
研究調査部

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動き方 ランナーがいないとき	12
4. 「振り逃げ」のとき	45
5. 「フォアボール」と「デッドボール」の違い	57
6. 「ランナー」になったとき	65
7. その他	89
8. 「フェア」と「ファウル」のルール	95
・インフォメーション	113



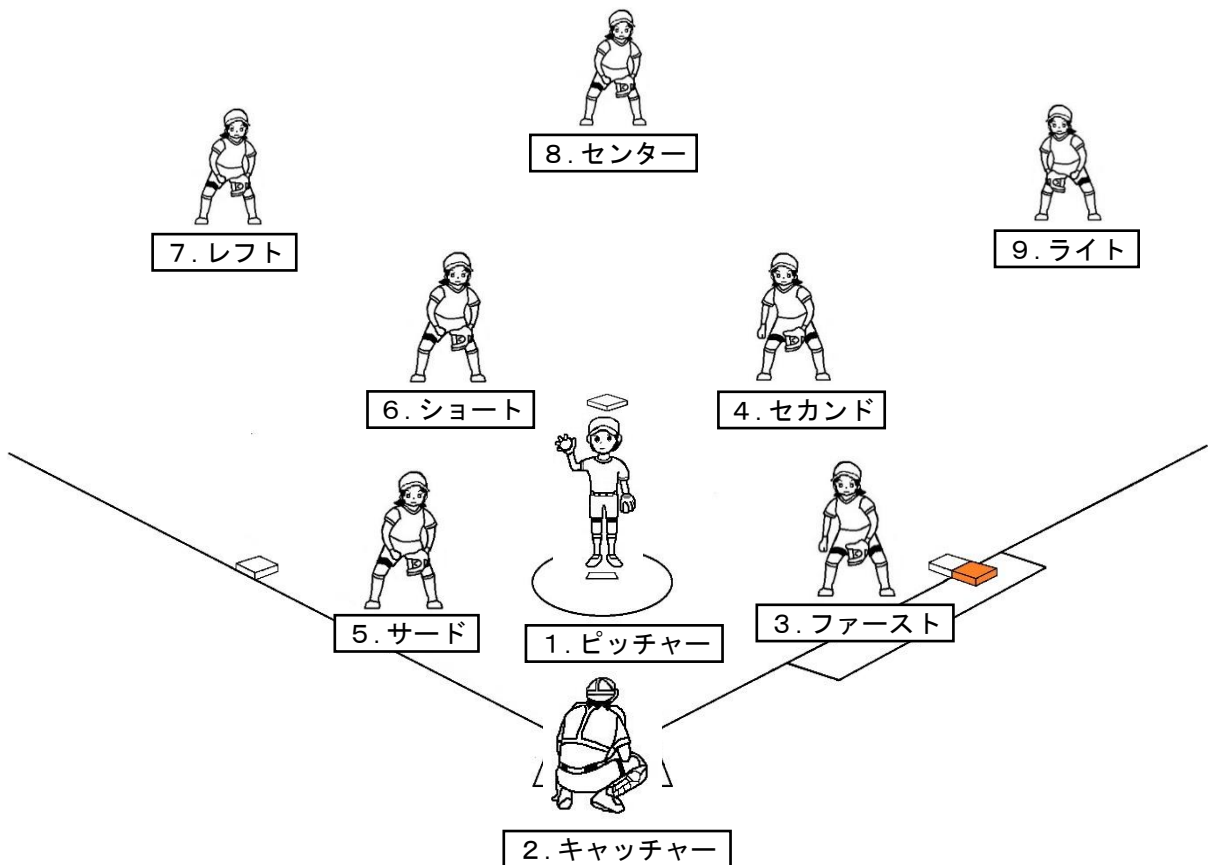
1. 守備位置の例



しゅび ひと
守備の人たち
ぜんいん とうじょう
全員に登場して
もらおう




それでは
ふくしゅう
復習で



でもフェアグラウンドならどこにいてもいいのよ

試合でよくある例を見てください



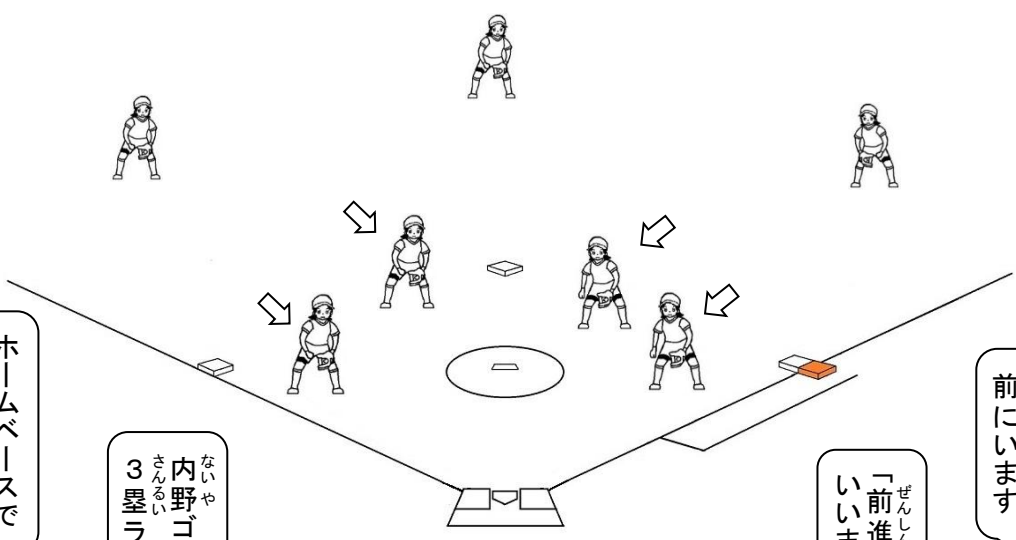
ピッチャーが投げるまではキャッチャー以外の野手（守備の人）はフェアグラウンドにいることだったね

ピッチャーが投げるまでは




基本的な位置です

これを「定位置」といいます






内野手が前にいます

「前進守備」といいます

ホームベースでアウトにしたいときに

内野ゴロで3塁ランナーを



大きなフライを打つバッターのときにする



正しい位置のアウト野手を越えるような

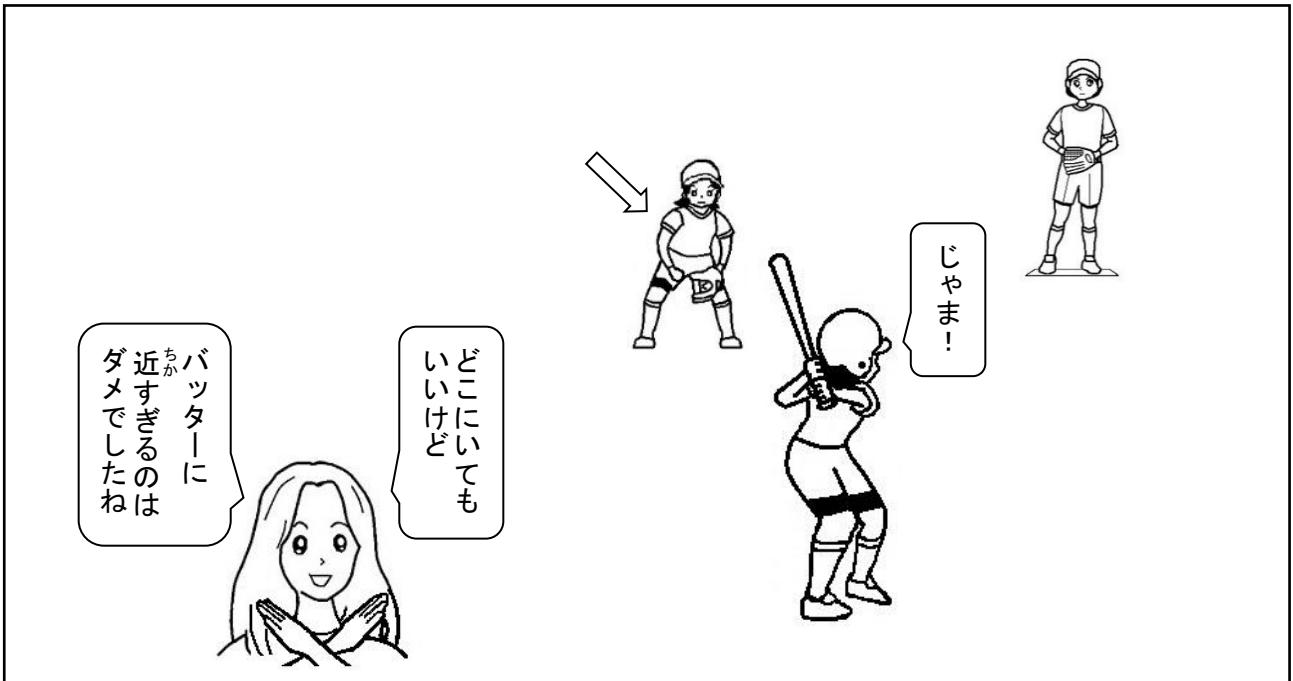
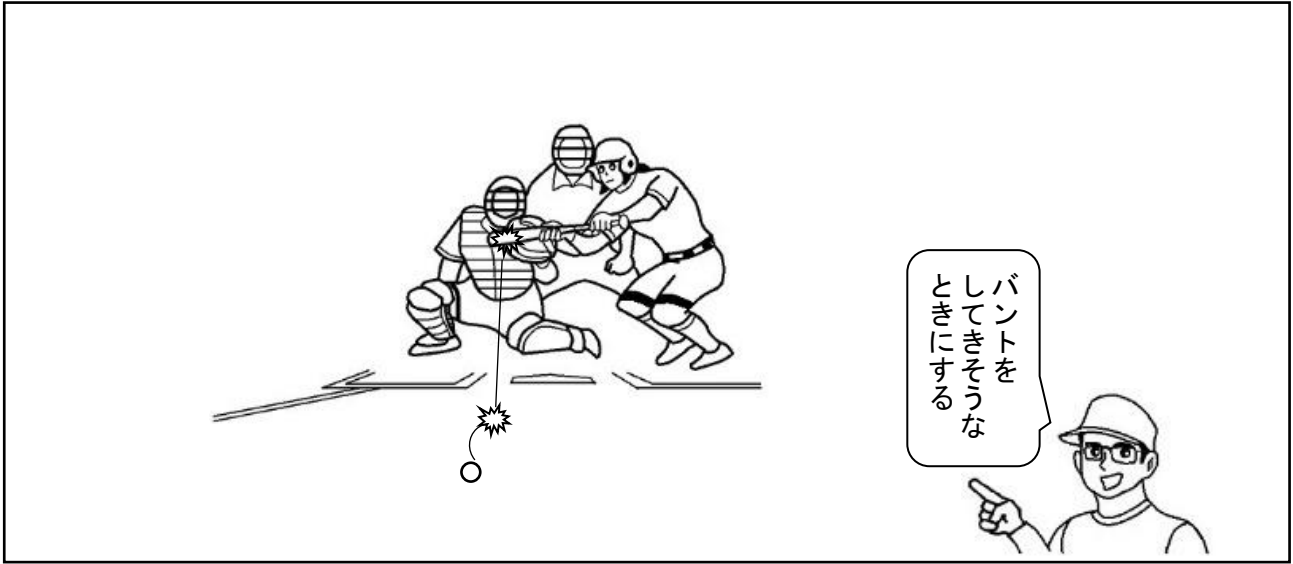
これはアウト野手が後ろに下がっています



ファーストとサードが前にいて

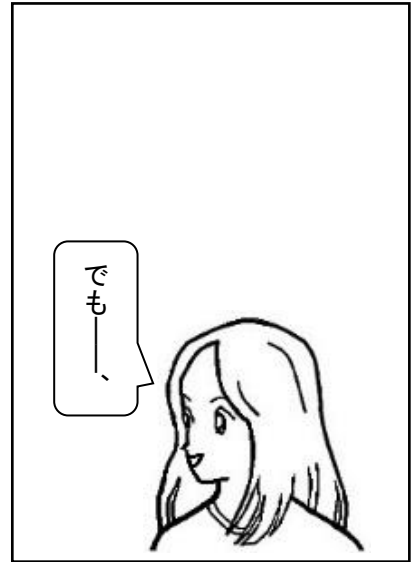
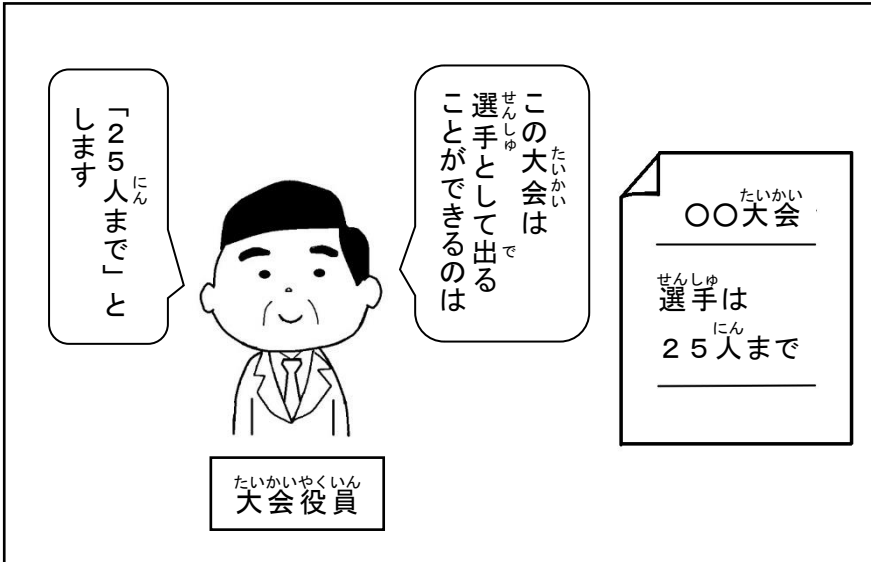
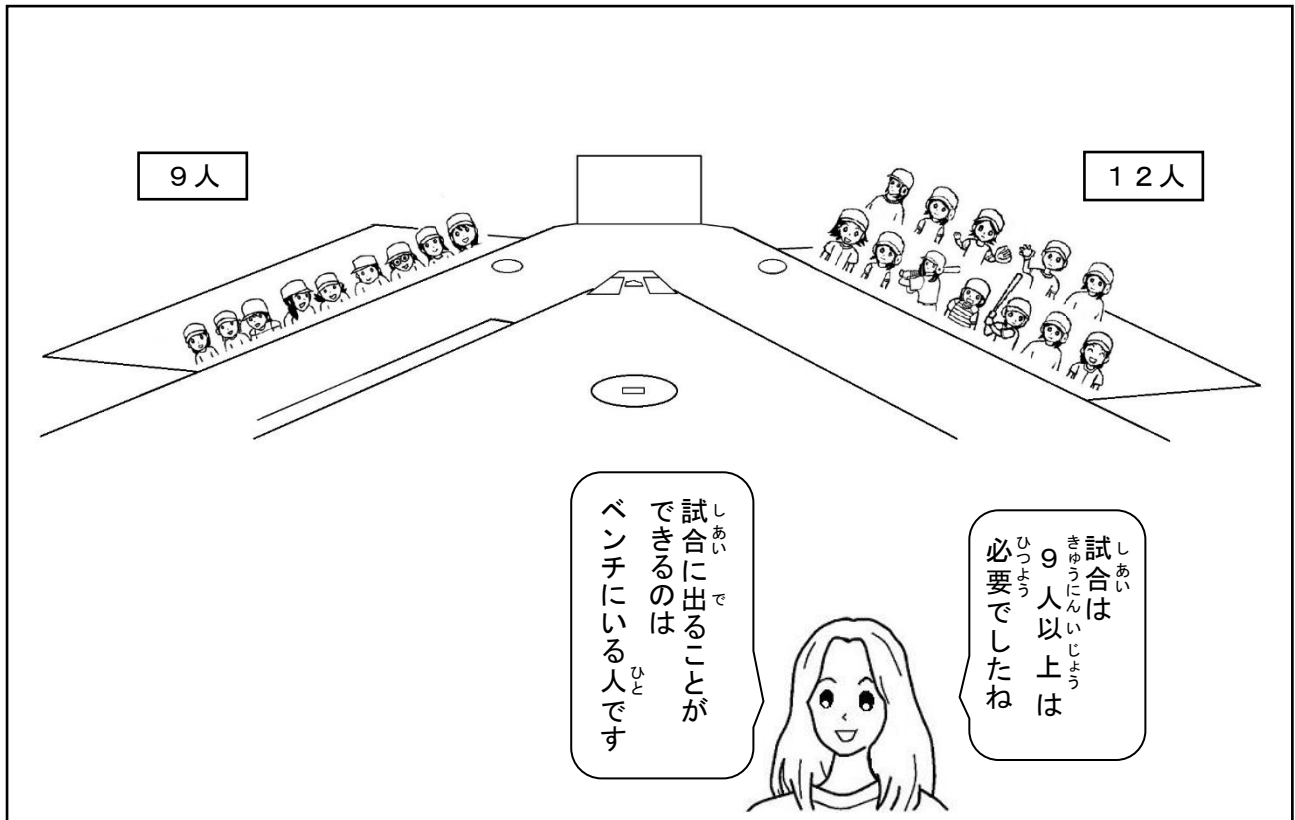


セカンドが1塁ベースに近づいています



2. ^{しあい}試合について

し あい にんずう
試合の人数



しあい じかん
試合の時間

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

ななかい
七回までするのが
基本だけどー

しあいに
試合は「攻げき」と
「守ゆび」を交替して



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

Aチームの勝ち

さんかい
三回で
15点差以上

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



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

Bチームの勝ち

よんかい
四回で
10点差以上

それを
「ゴールドゲーム」と
いって
次のように
なっています



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

Aチームの勝ち

ごかい
五回で
7点差以上



そのときの回までで
点の多いチームの
勝ちだ

70分
になります！

たとえば
70分と
決められている
ときは

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

Aチームの勝ち

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

ウラの攻げきは
ありませんね

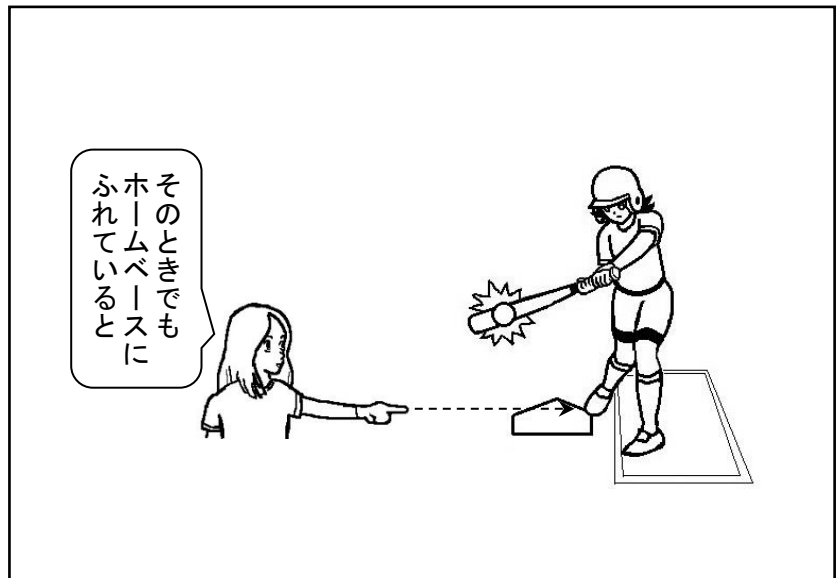
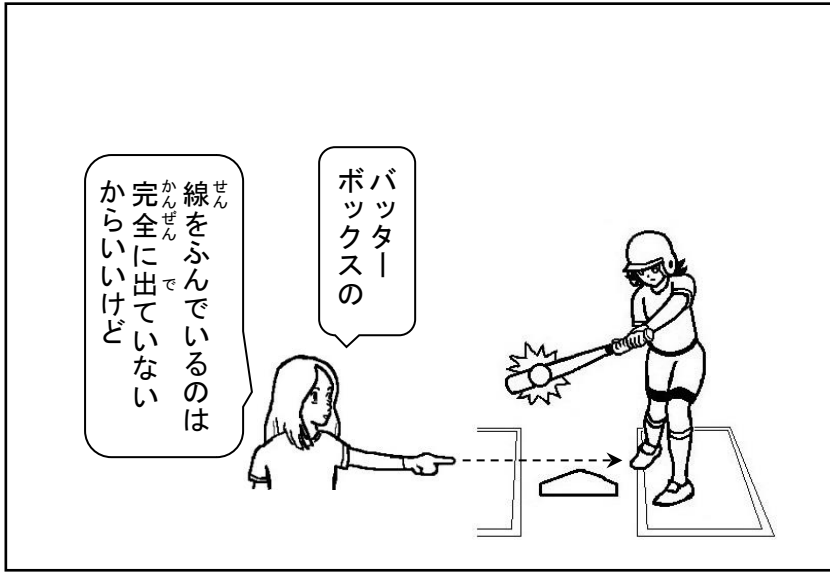
最終回の表が
終わって後攻が
勝っているときは

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

点差や時間で
終わりになる回も
「最終回」と
いいです

3. バッターが打ったときの動き方 ランナーがいないとき

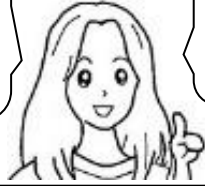
う 打つときに気をつけること



うご かた れい
アウトのときの動き方の例

ランナーがいらない
アウトの例から
見てみましょう

そのときに
野手の
することを

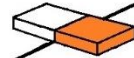
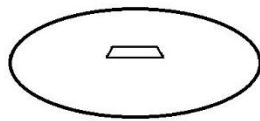


前編で見たね

試合でバッターは
打った後はすぐに
1塁へ走るの

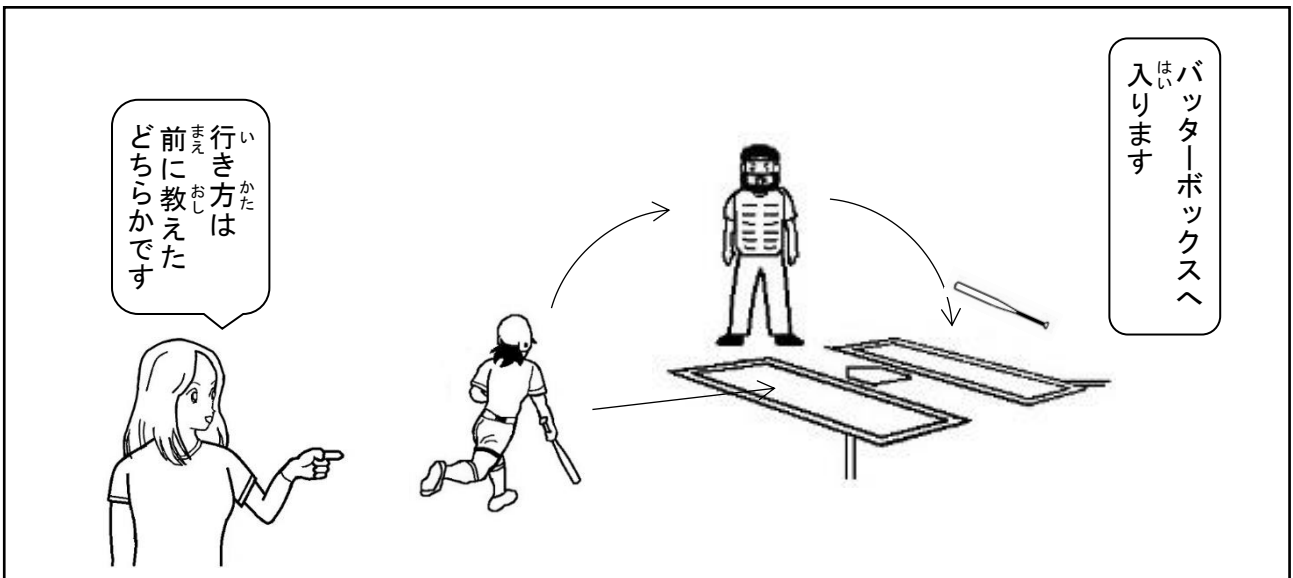
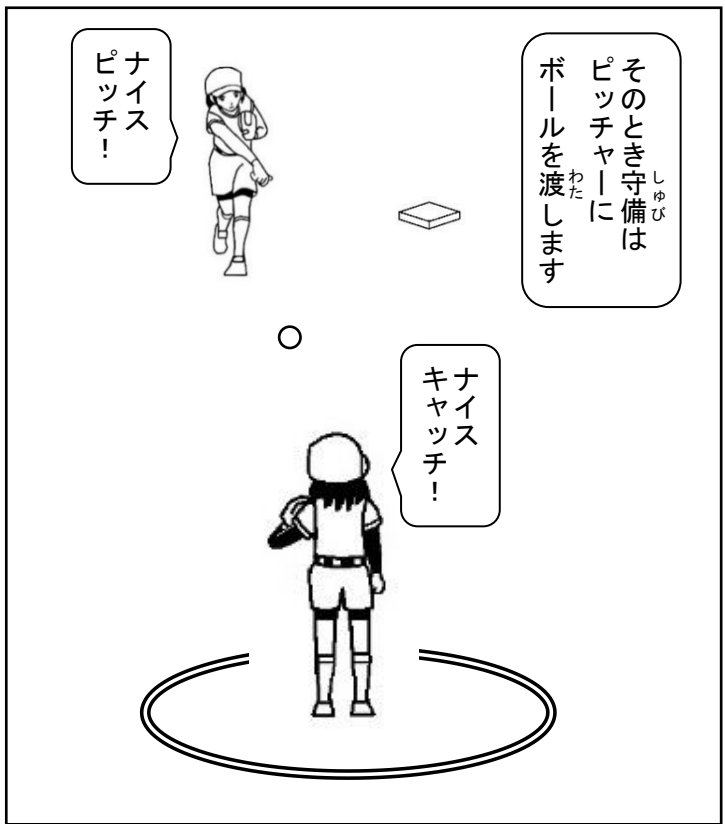
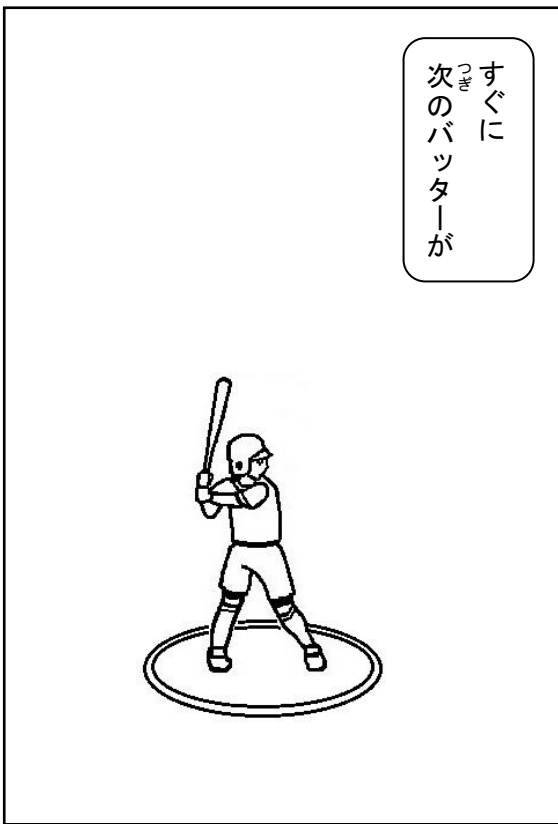
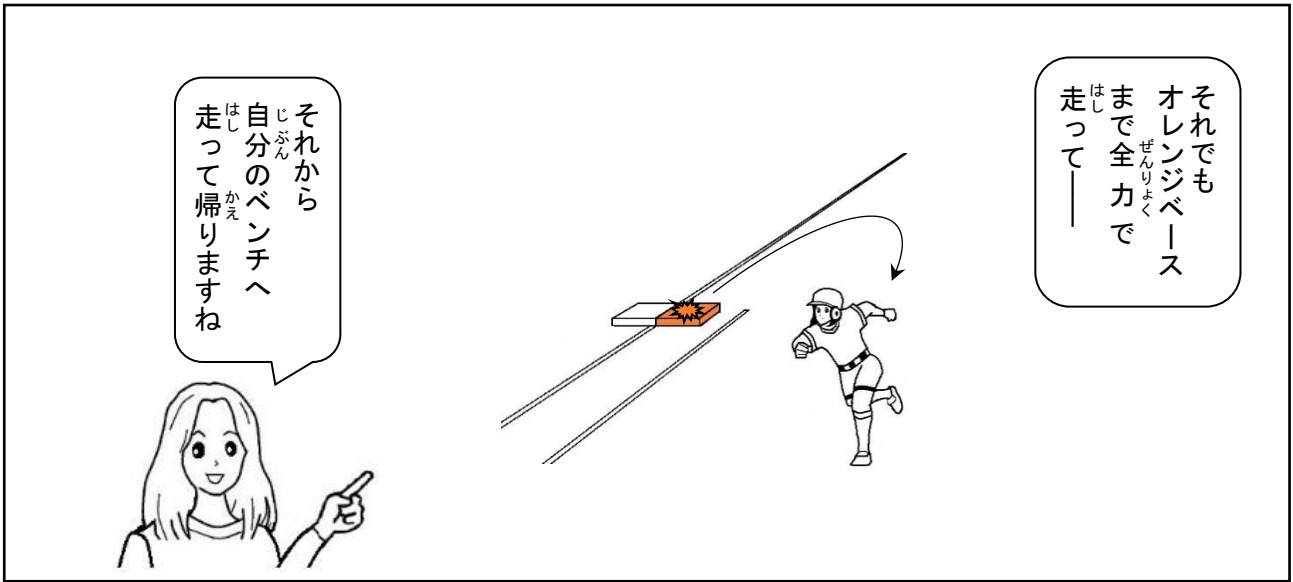


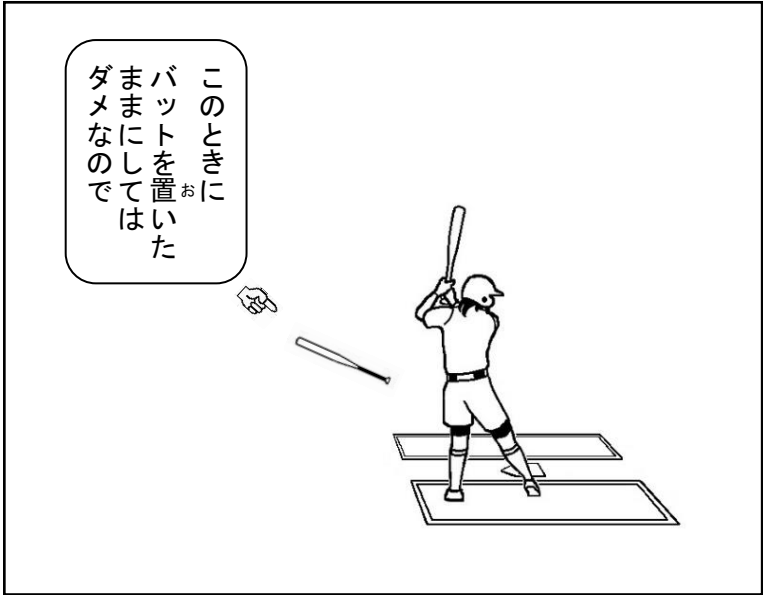
内野フライや
ライナーの
ときは



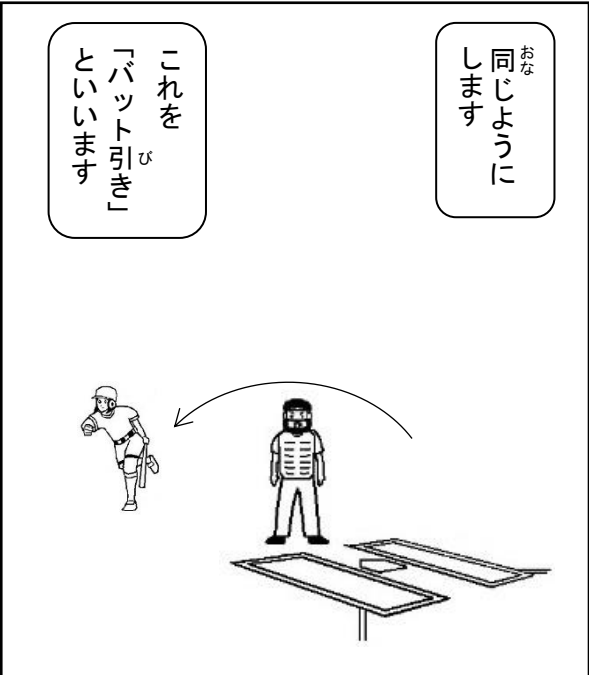
これで
アウトだね





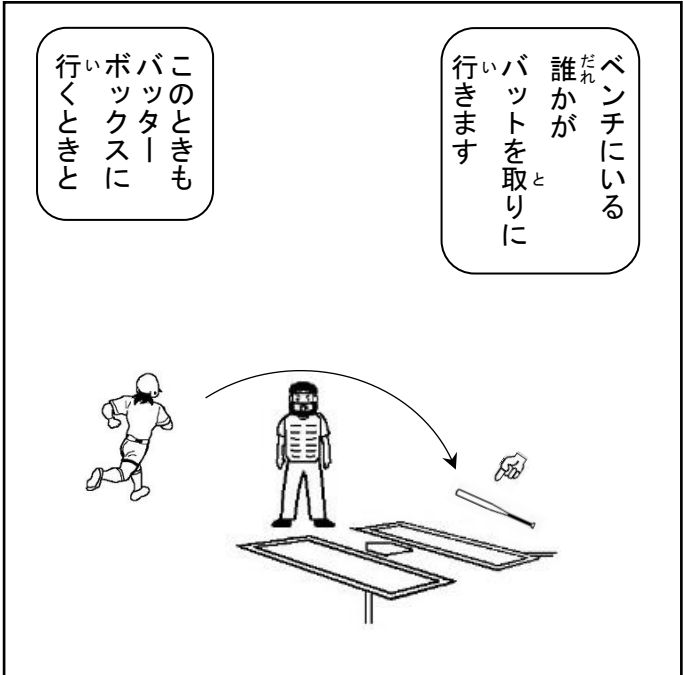


このときに
お
バットを置いた
ままにしては
ダメなので



おな
同じように
します

これを
「バット引き
び
」
といいます



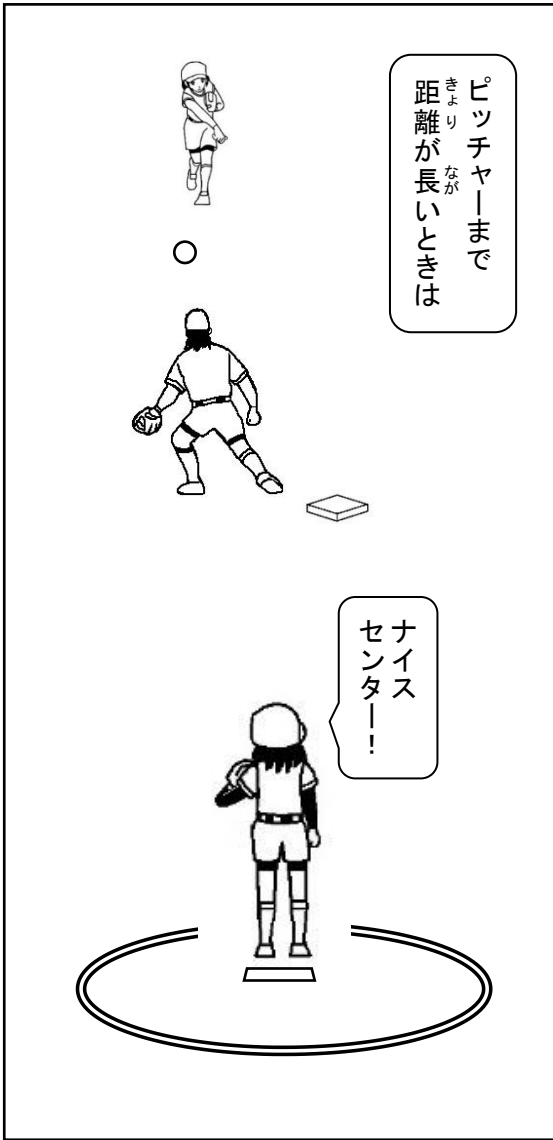
ベンチにいる
だれ
誰かが
バットをとり
に
行きます

このときも
バッター
ボックスに
行くときと



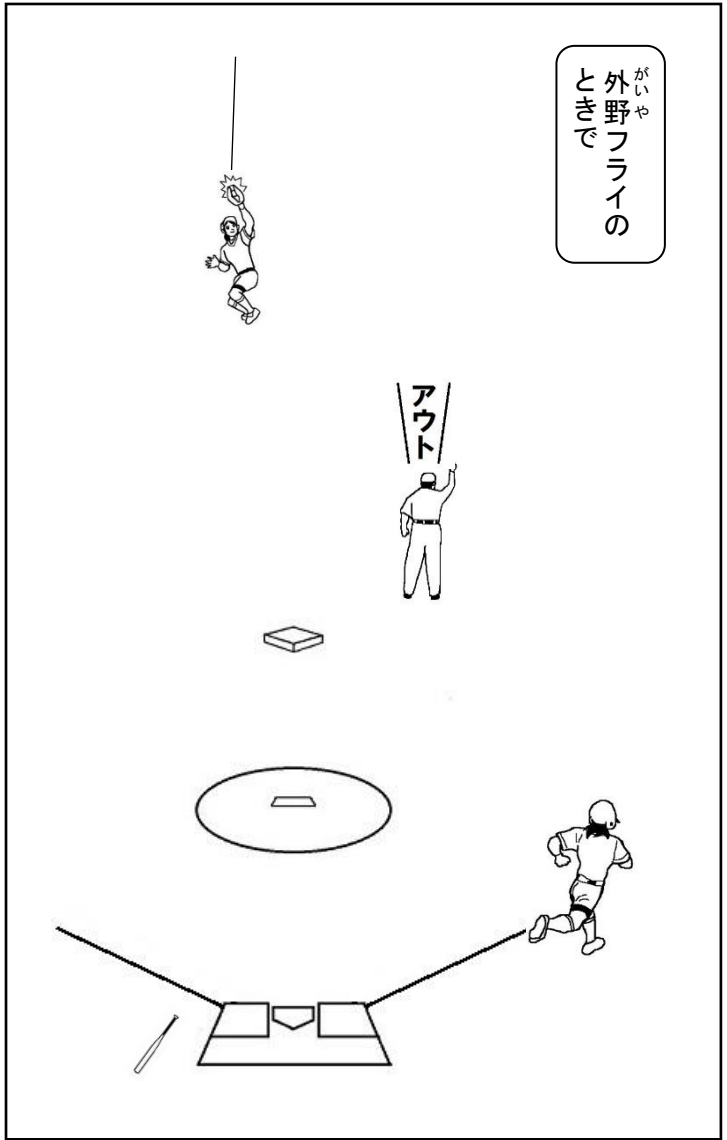
つぎ
次は
が
外野フライのときを
見
み
て
み
よう

が
外野へのライナーも
お
な
同じようにしよう



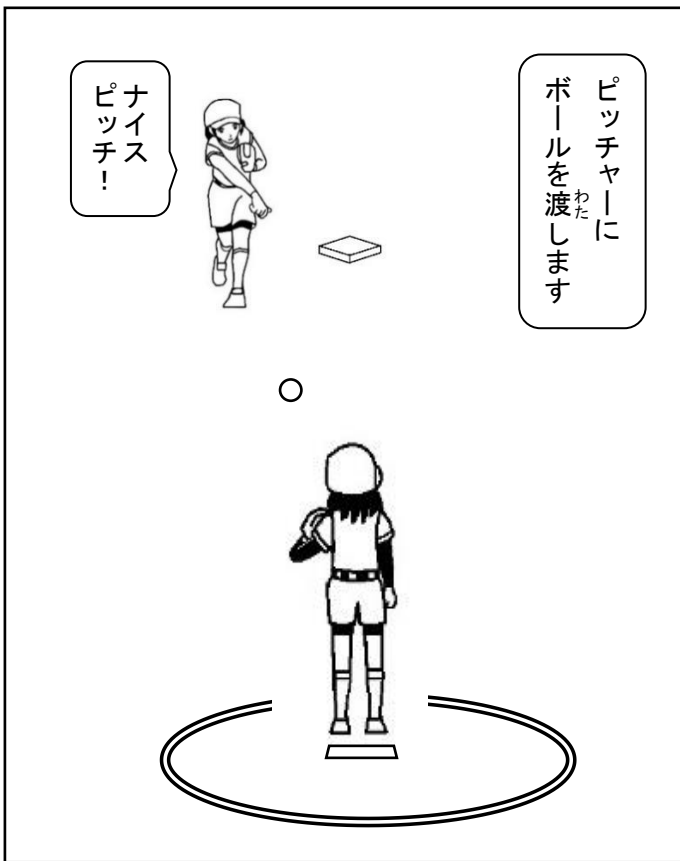
ピッチャーまで
距離が長いときは

ナイス
センター!!



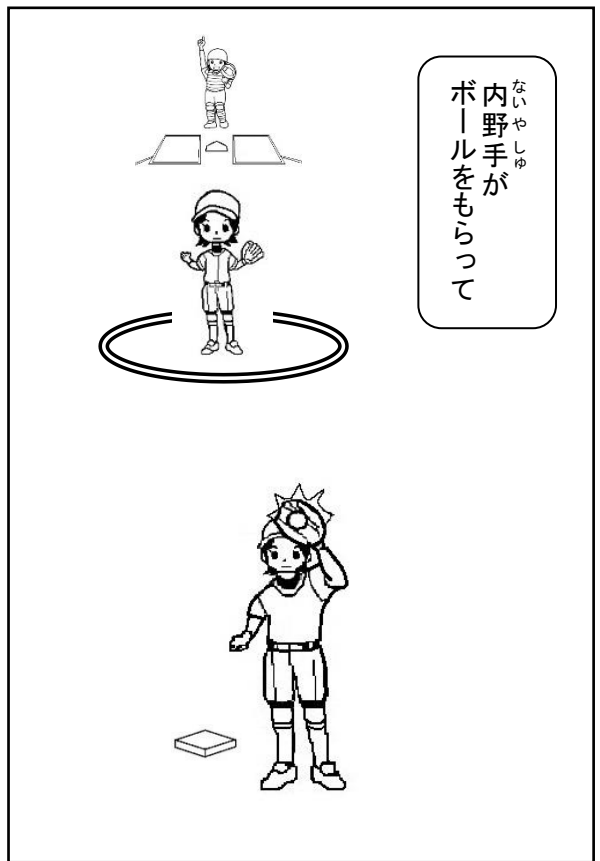
外野フライの
ときで

アウト



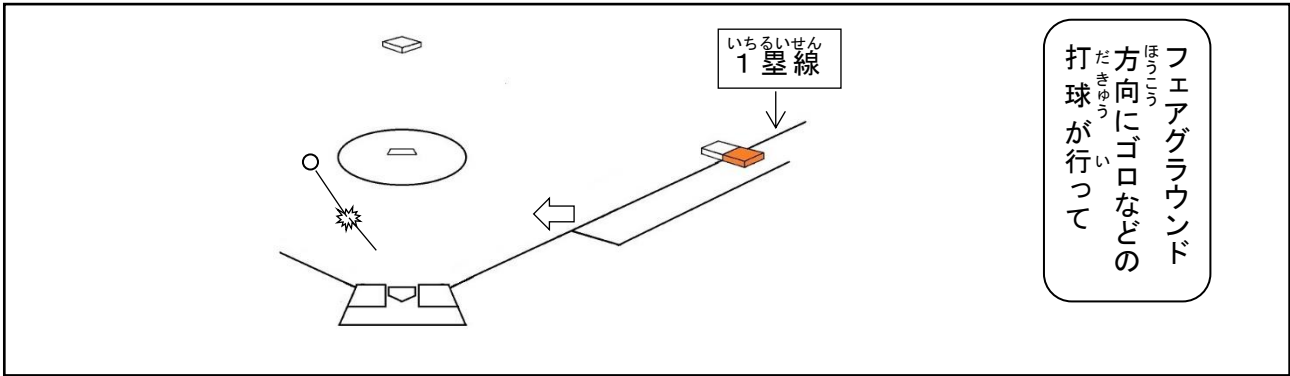
ピッチャーに
ボールを渡します

ピナイス!
ピッチ!

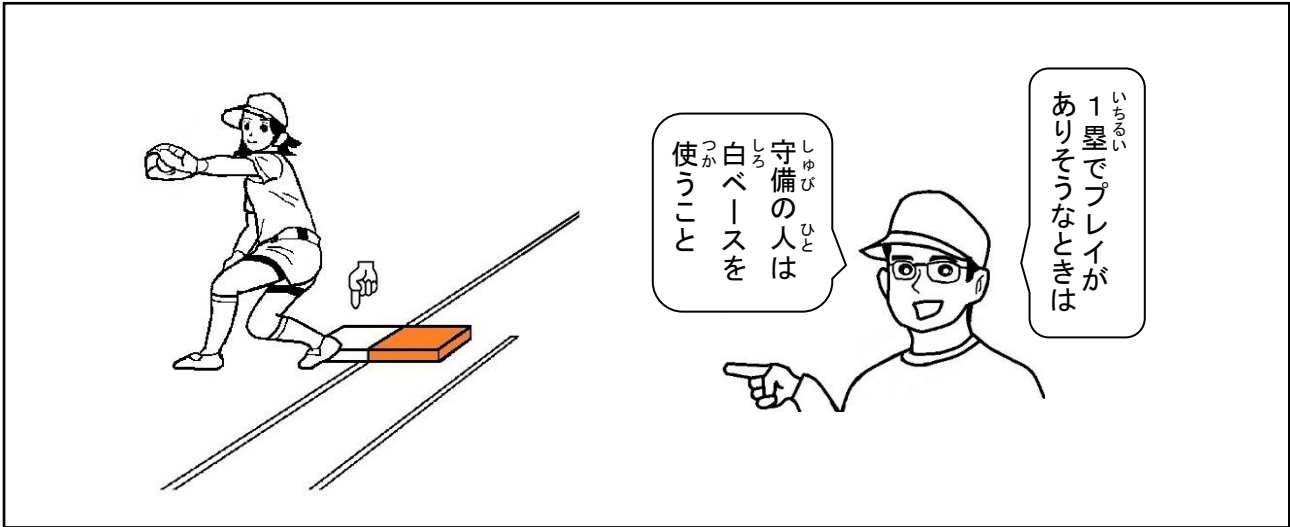


内野手が
ボールをもらって

基本はスリーフットレーンを走る

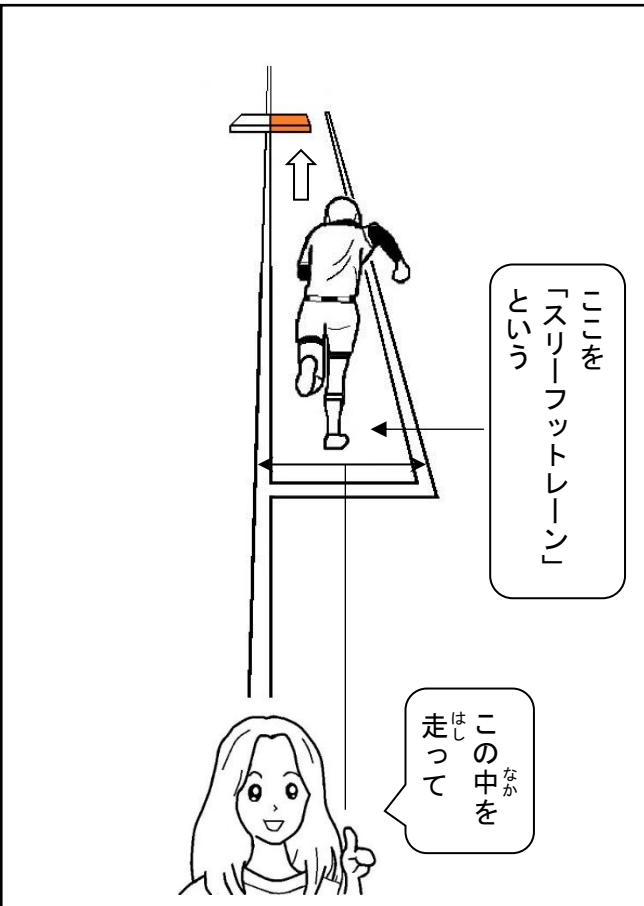


フェアグラウンド
方向にゴロなどの
打球が行って



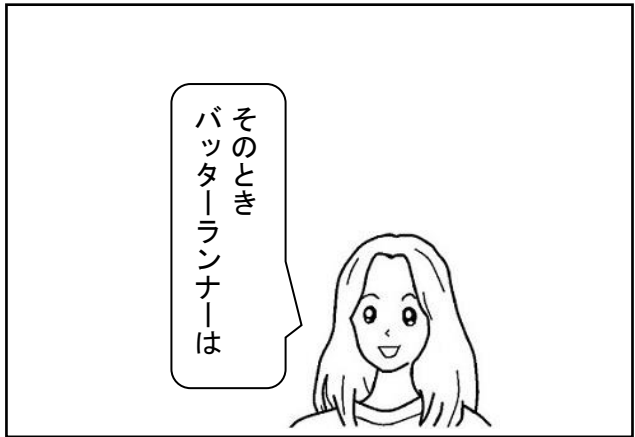
守備の人は
白ベースを
使うこと

1塁でプレイが
ありそうなときは

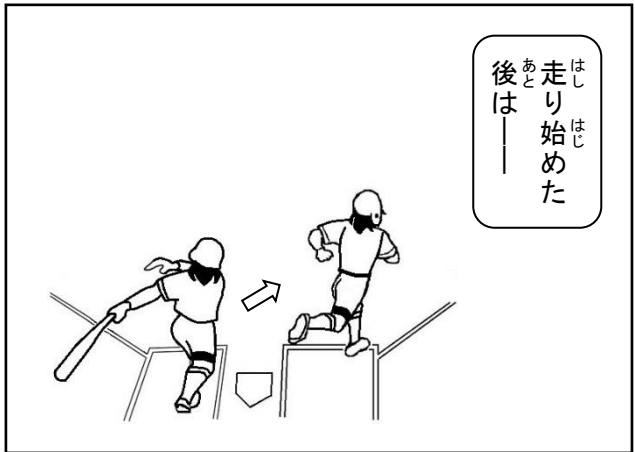


ここを
「スリーフットレーン」
という

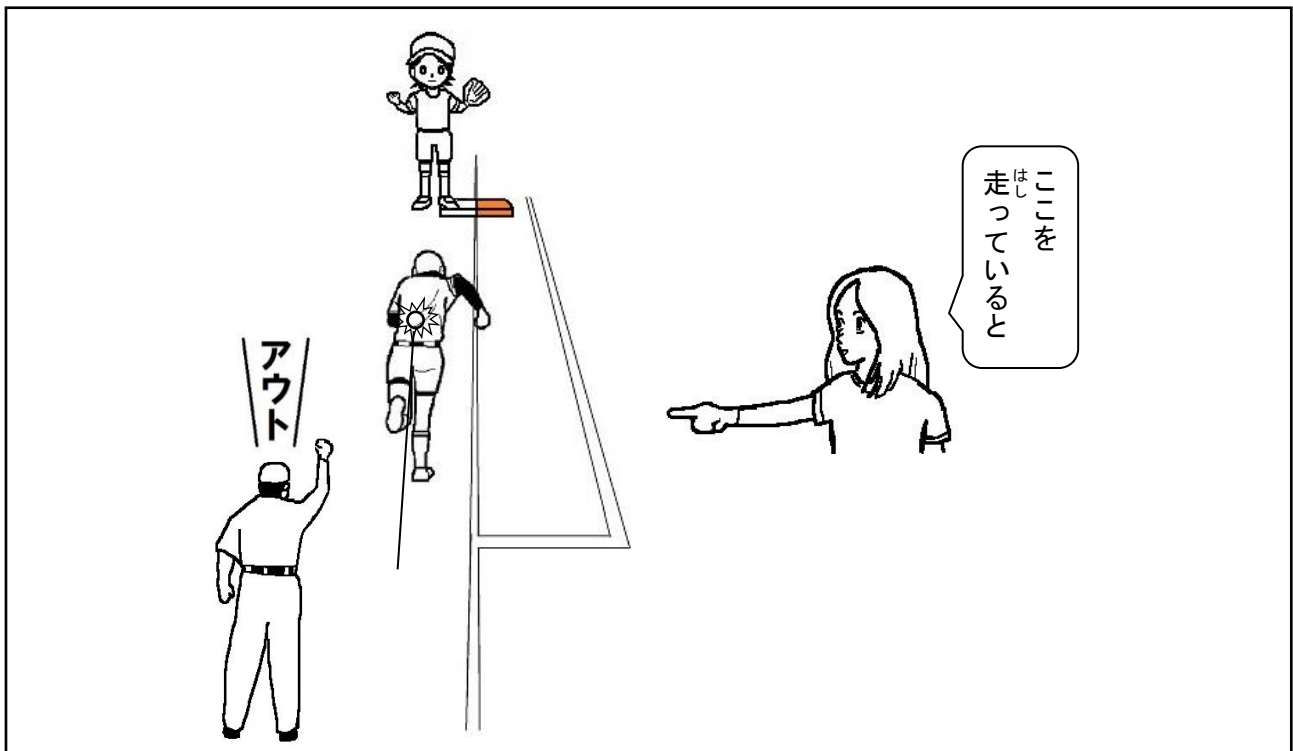
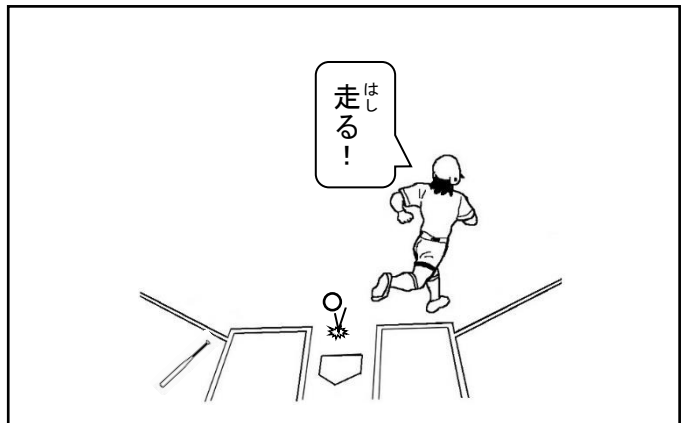
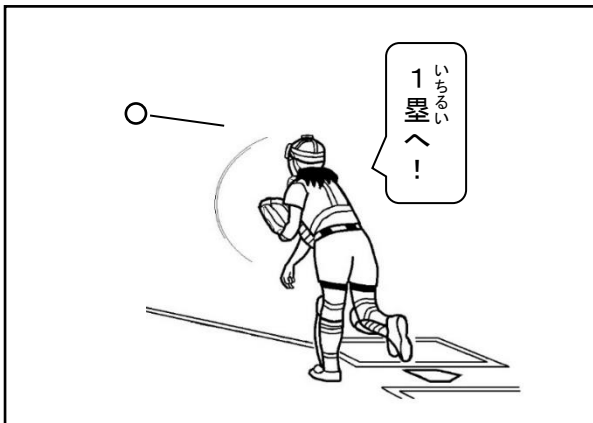
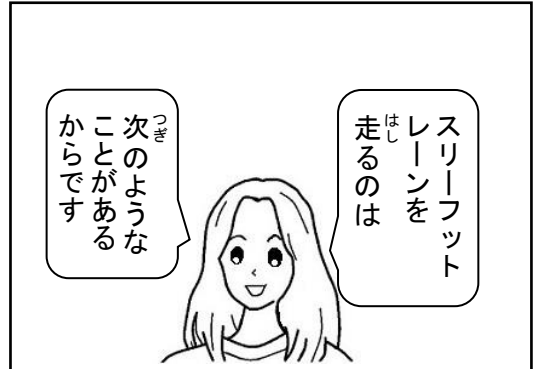
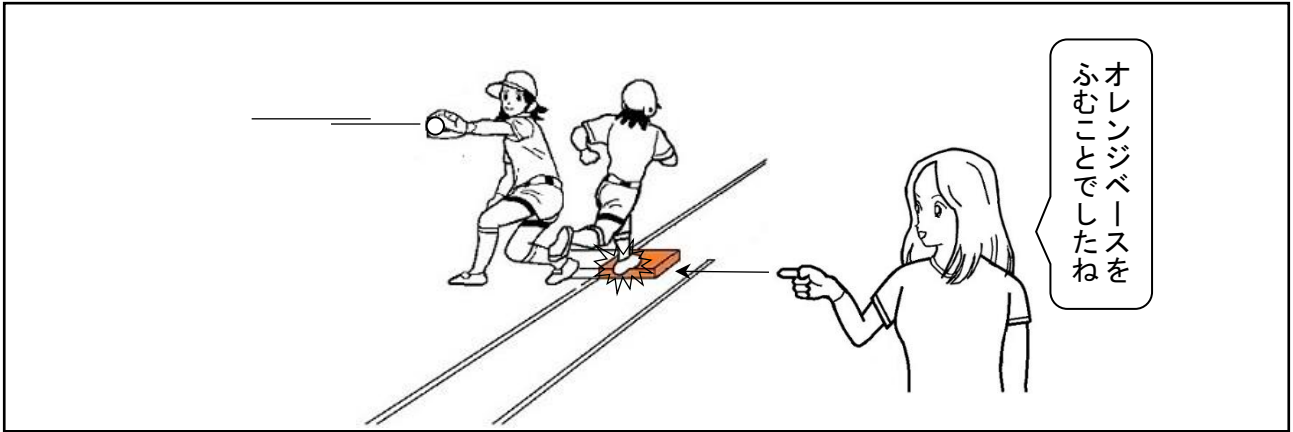
この中を
走って

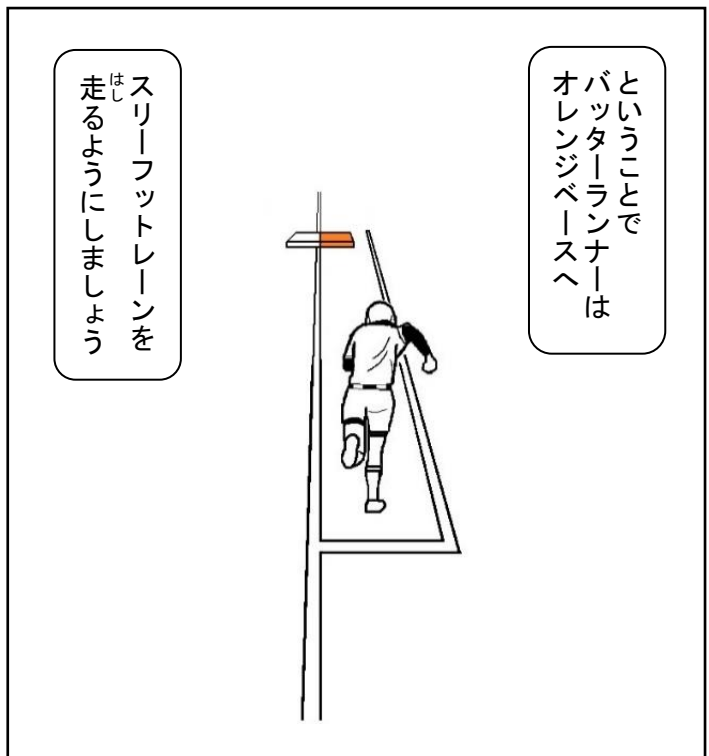
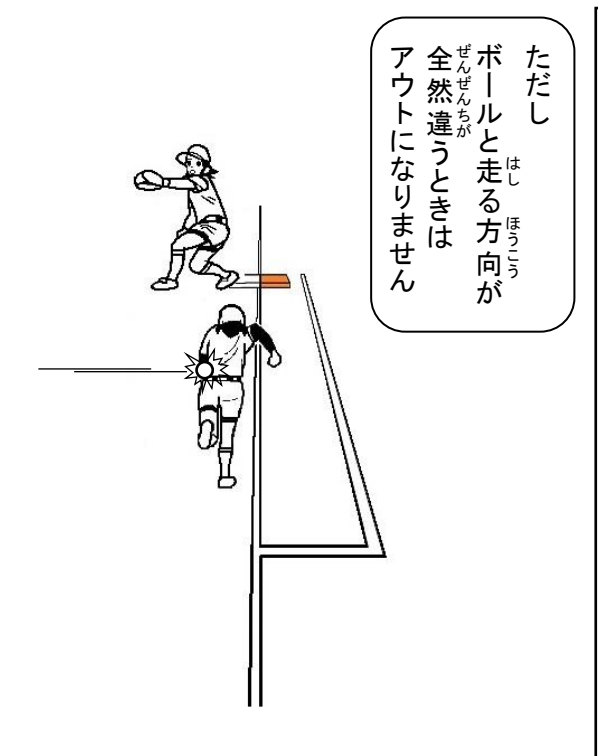
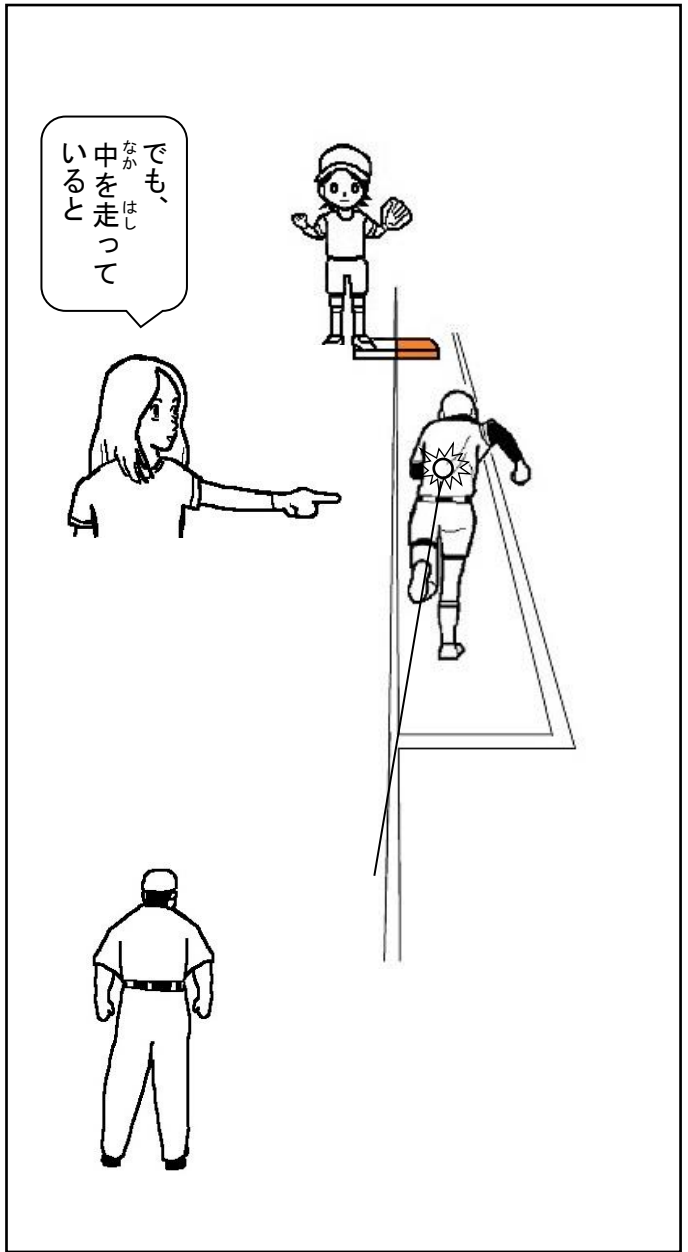
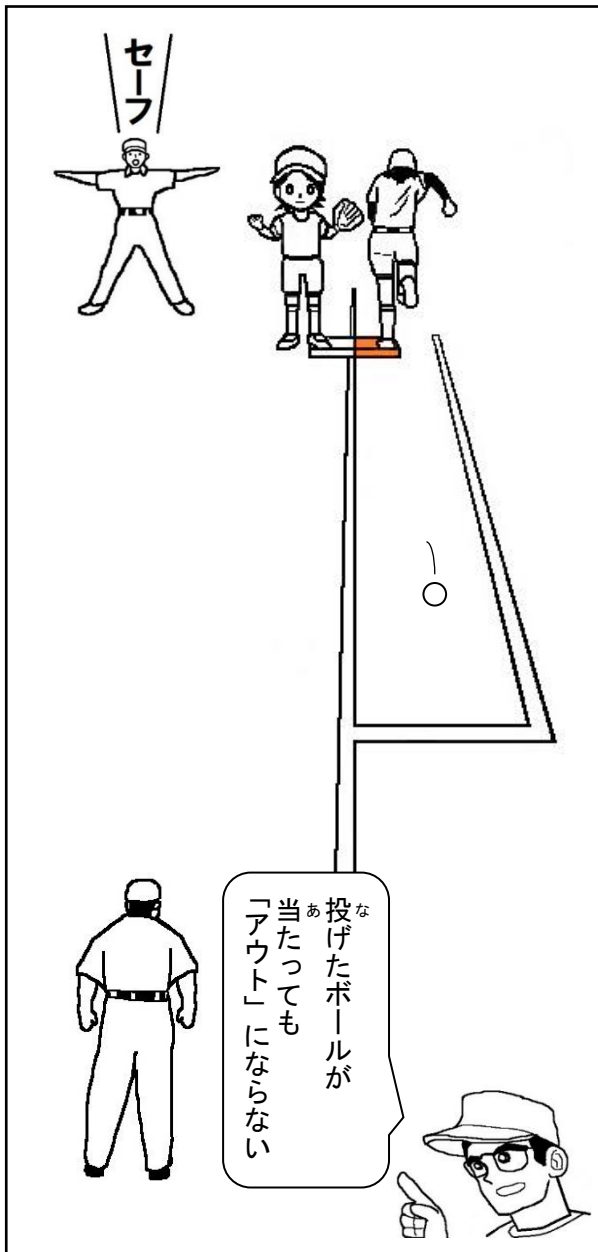


そのとき
バッターランナーは

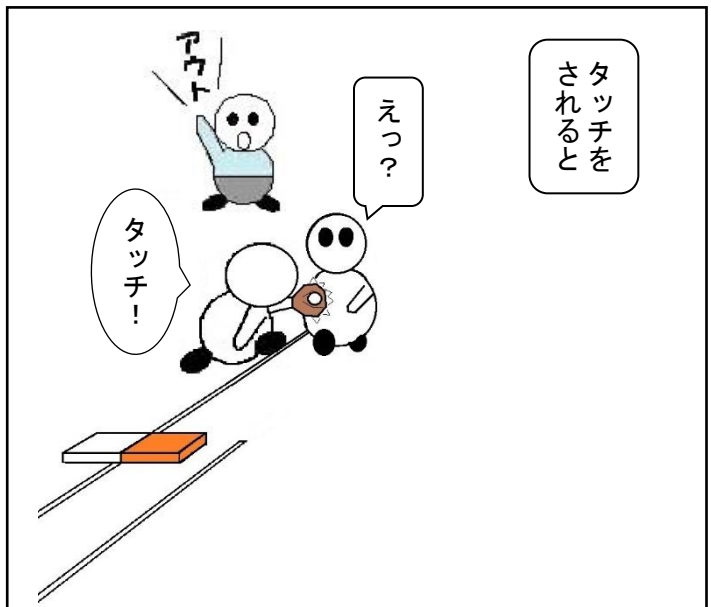
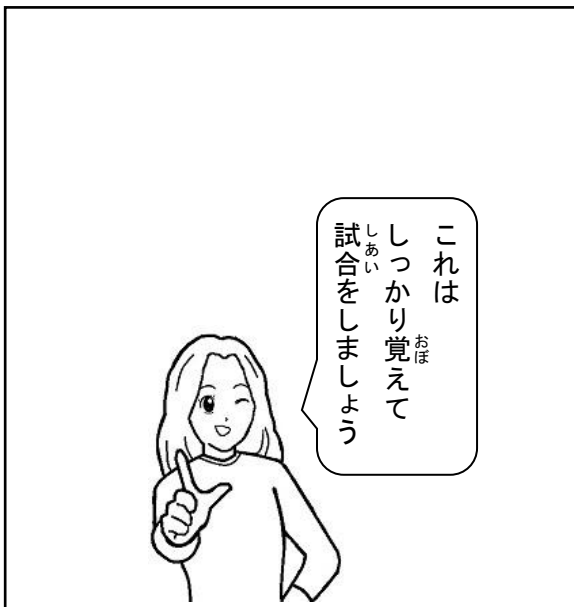
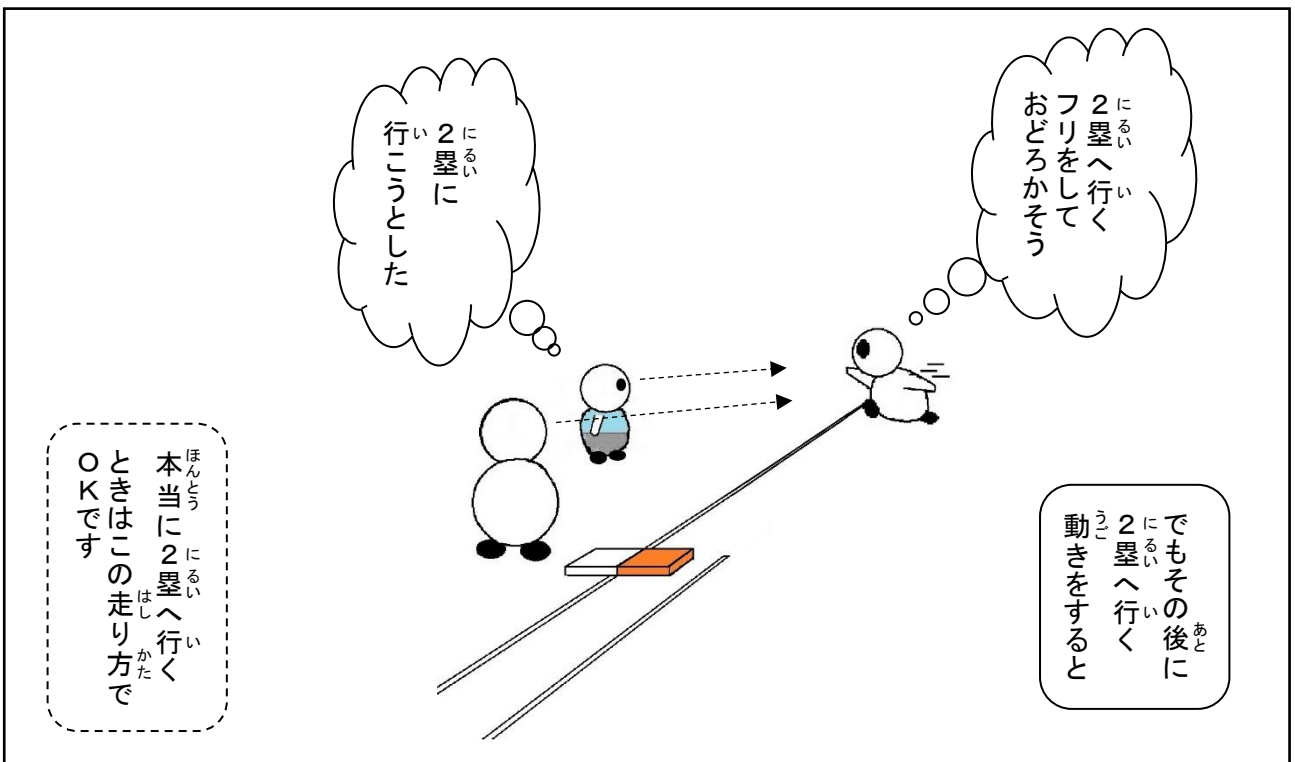
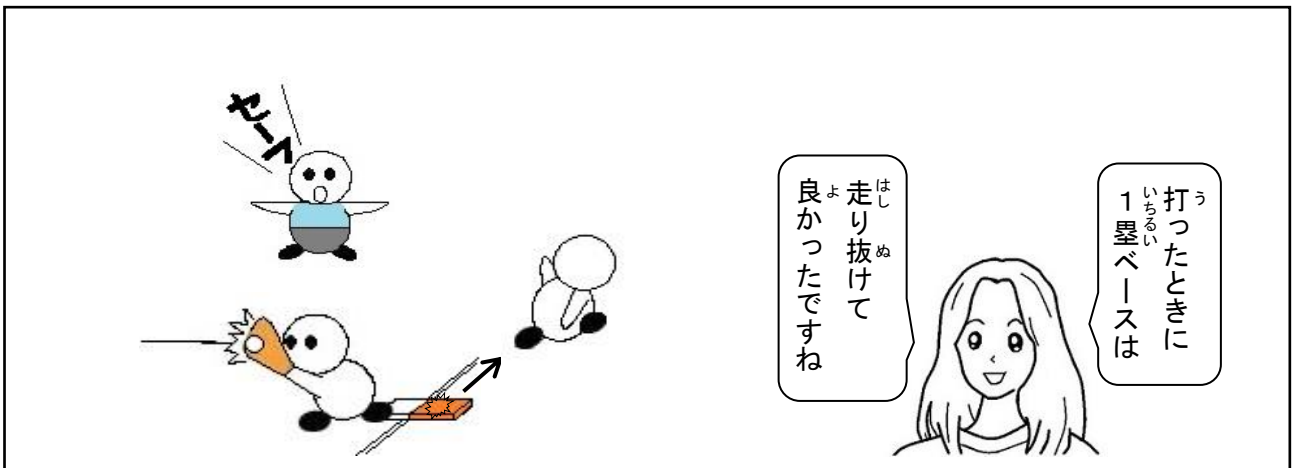


走り始めた
後は――

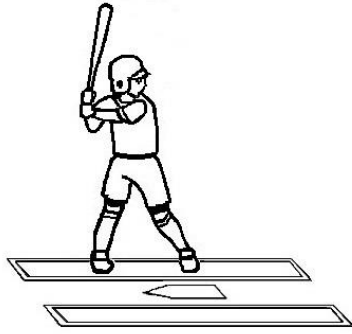




はしぬ
走り抜けていいのにアウト



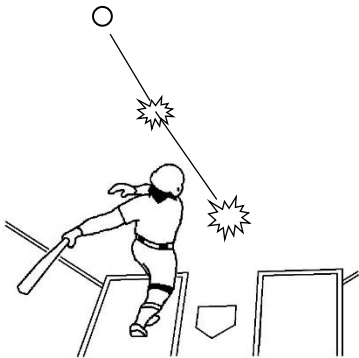
うご かた れい
ゴロのときの動き方の例
いちるい
1塁でアウトのとき



バッターボックス
の中に立って

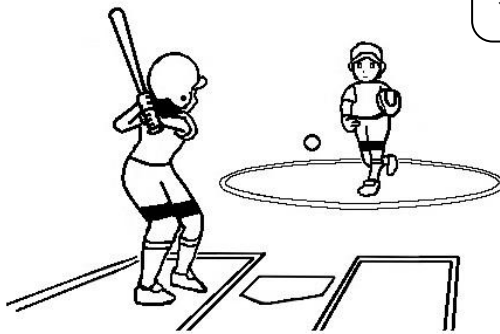
アウトのときから
見てみよう

それでは
ゴロのときの
動き方の例を



打った後は
すぐに

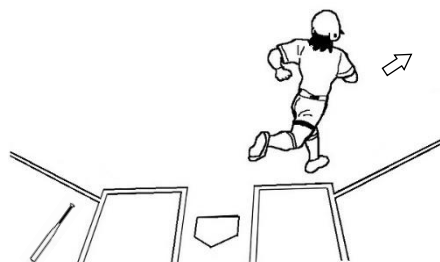
ピッチャーの
投げたボールを

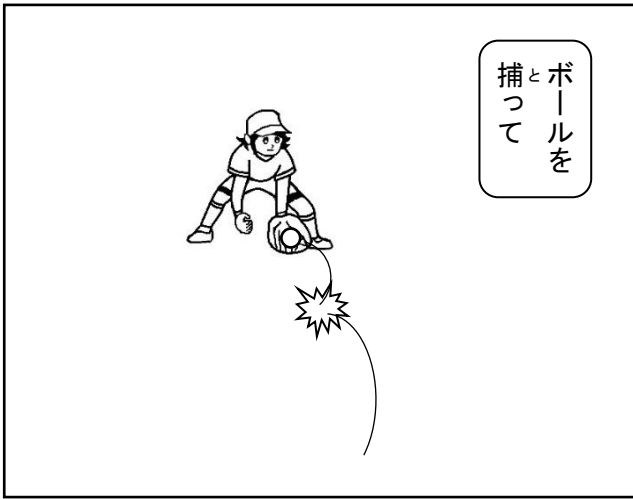


これは
絶対にしますね

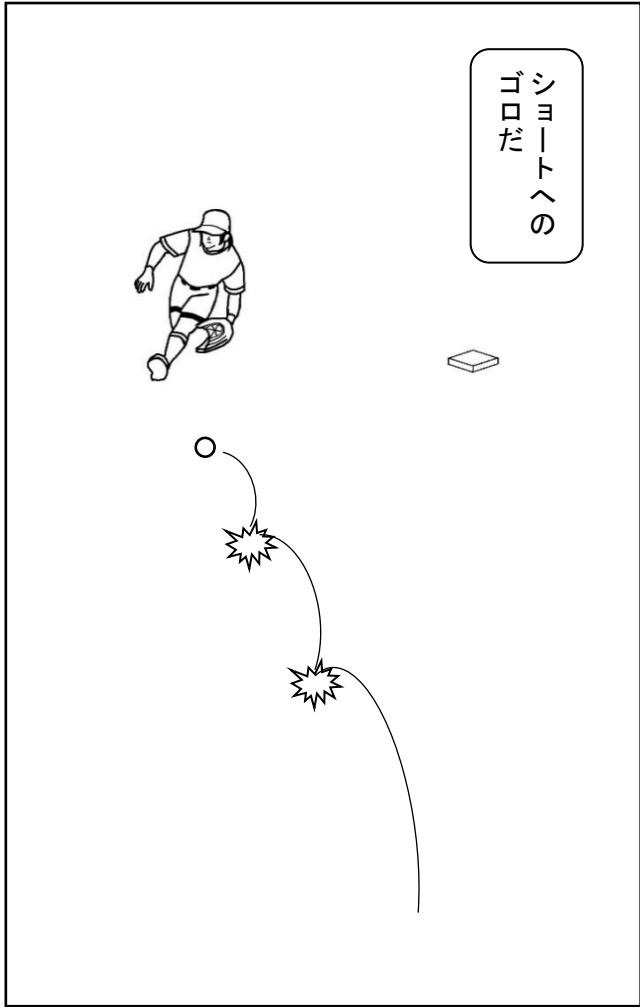


オレンジベースへ
全力で走る

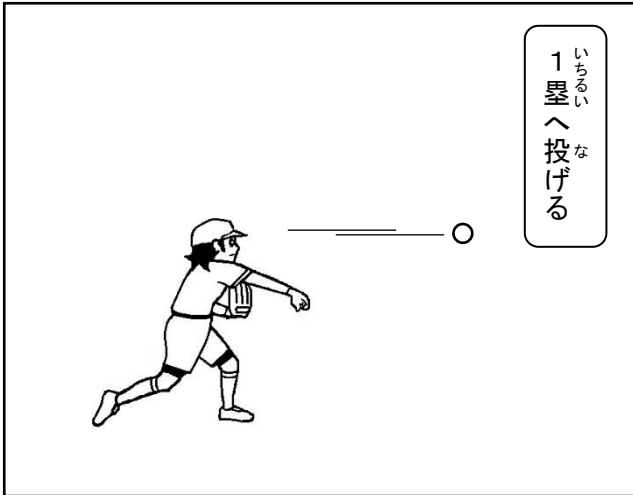




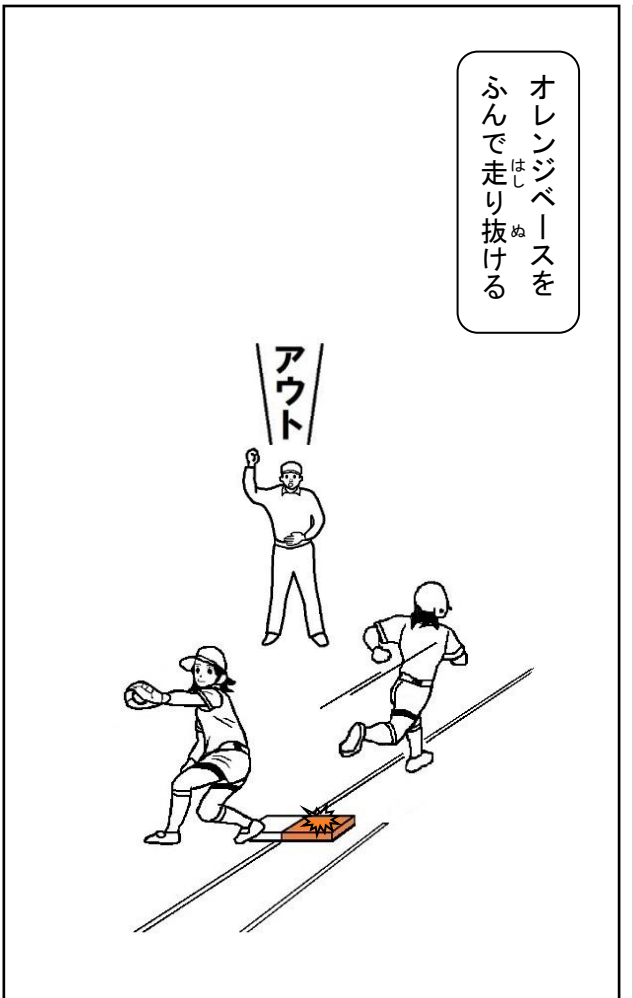
ボールを
と
捕って



ショートへの
ゴロだ



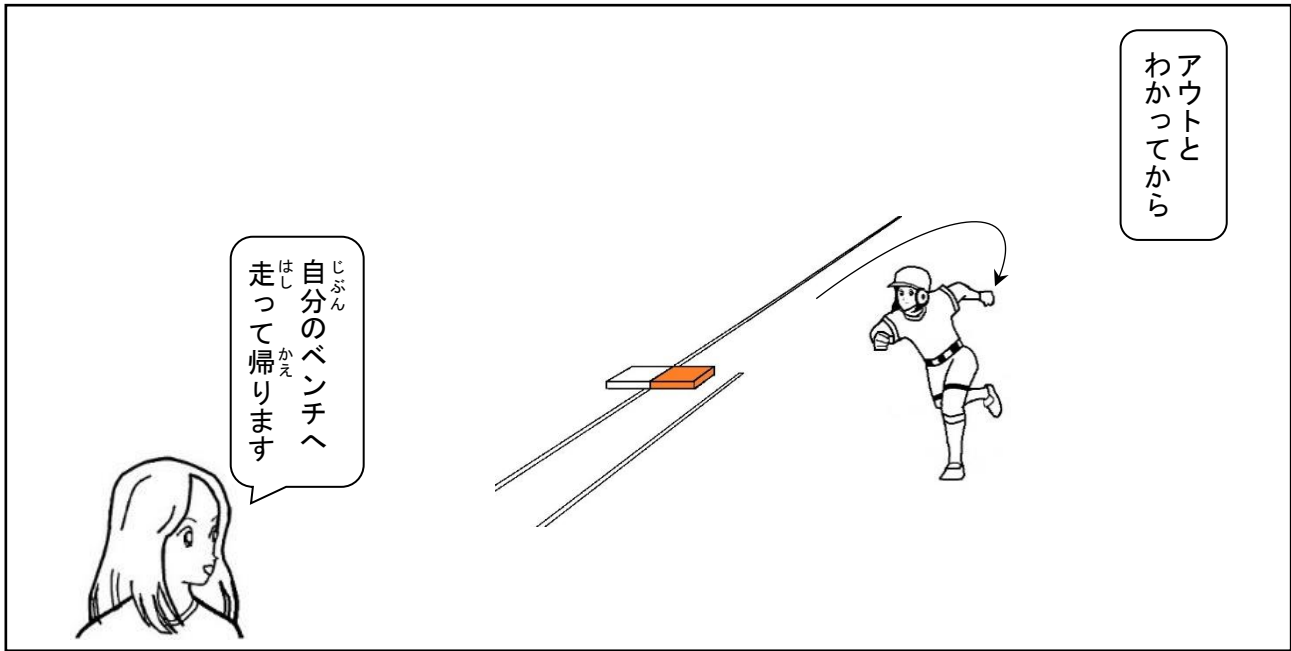
いちど
1塁へ
な
投げる



オレンジベースを
はし
ふんで走り抜ける

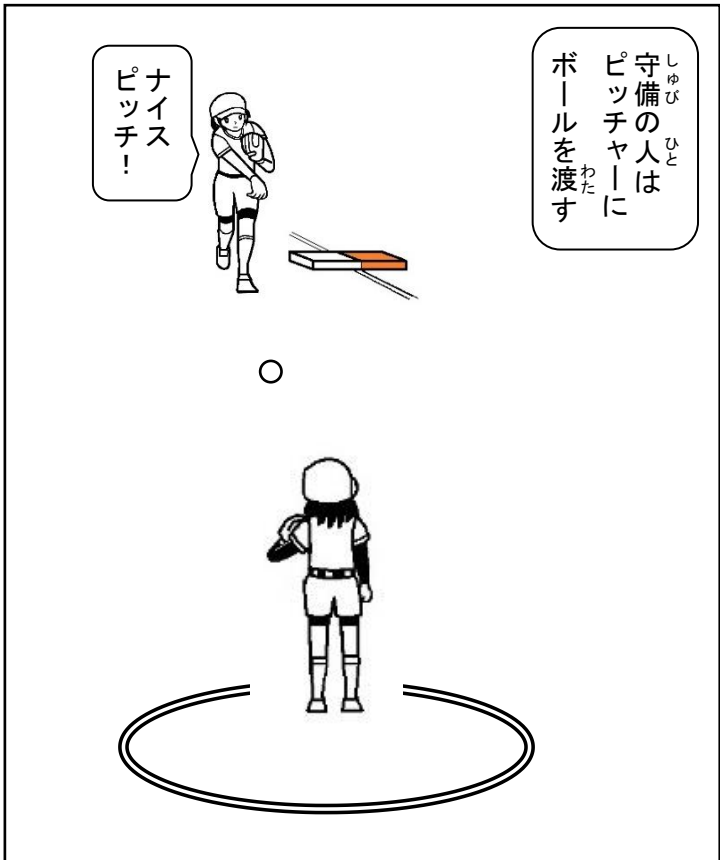
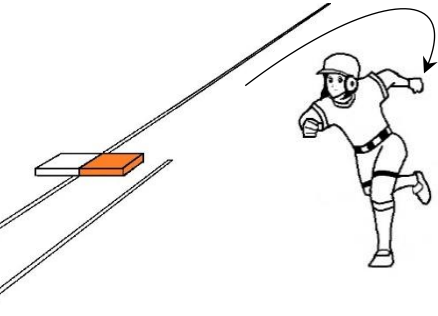


バッターランナーは
ぜんりよく
全力で走ったまま



アウトと
わかってから

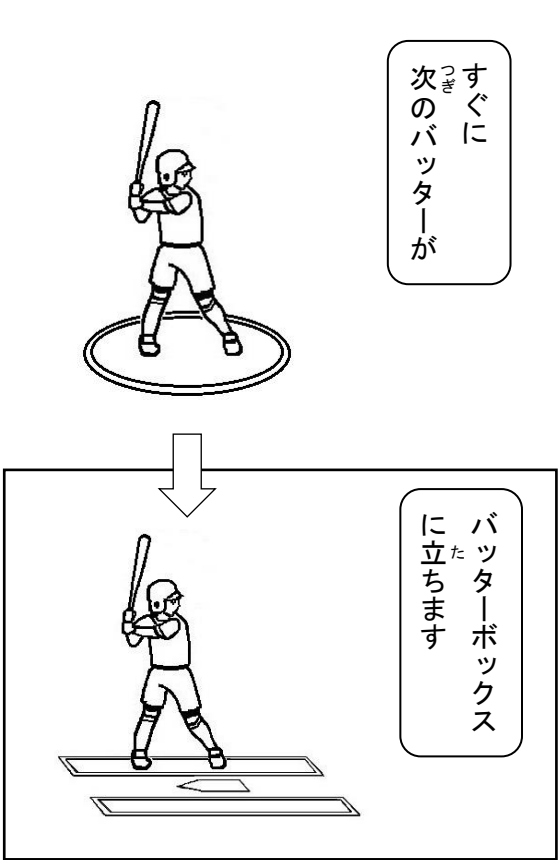
自分のベンチへ
走って帰ります



守備の人は
ピッチャーに
ボールを渡す

ナイス
ピッチ!

すぐに
次のバッターが



バッターボックス
に立ちます



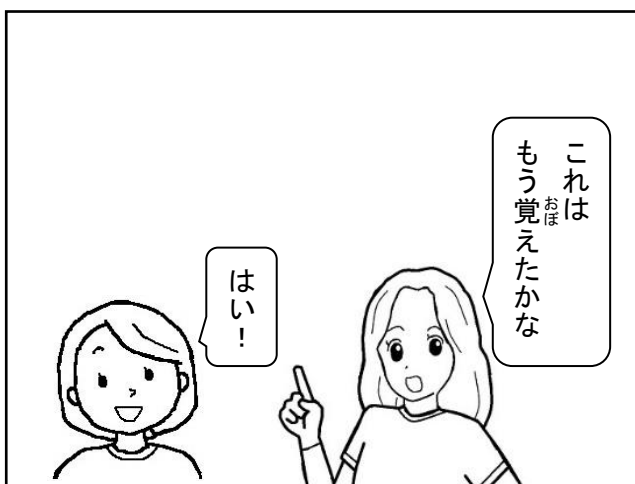
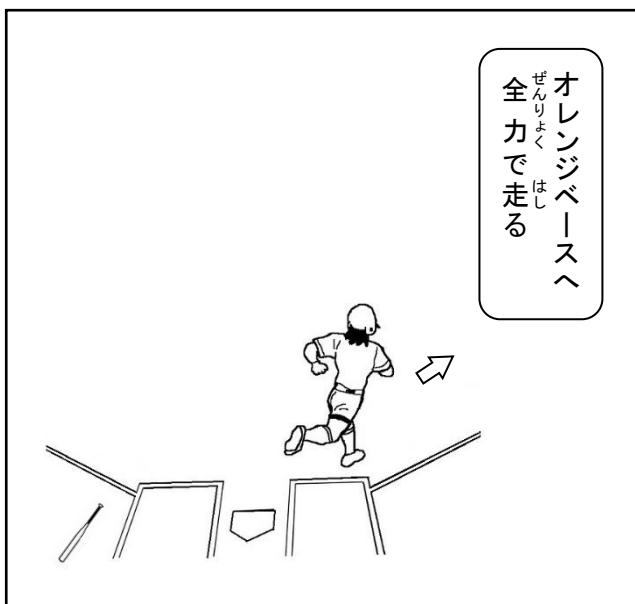
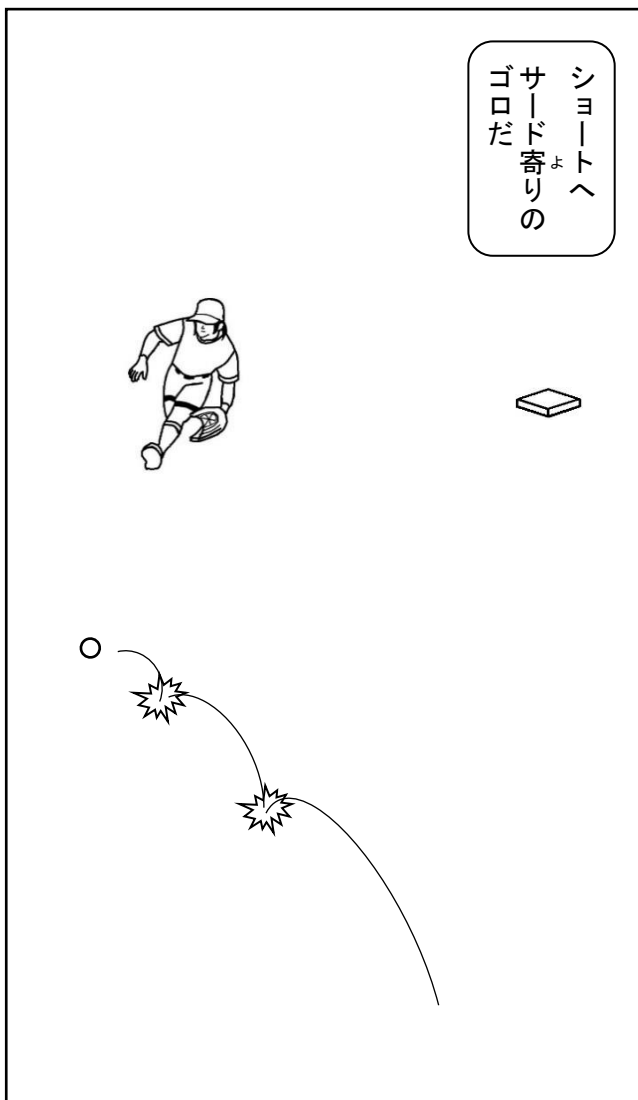
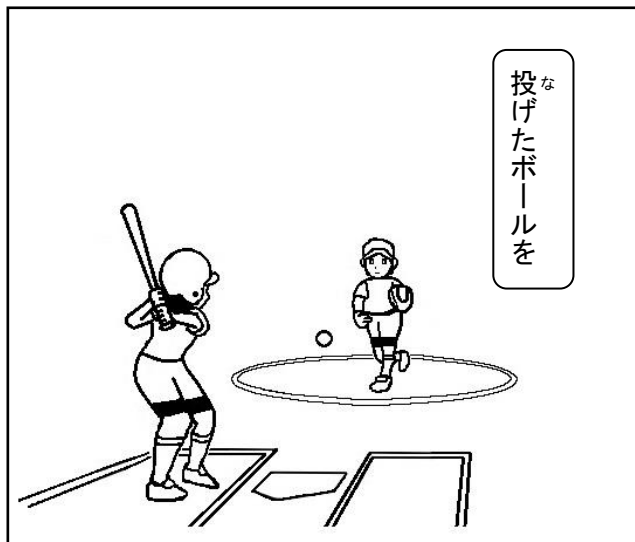
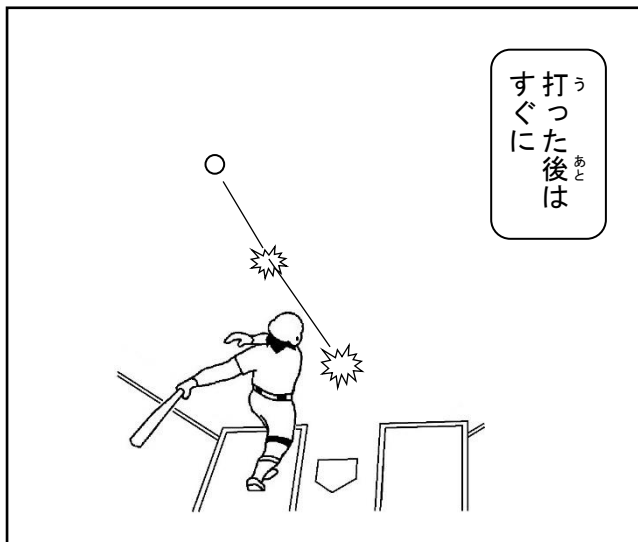
このとき
バッターボックスへ
走って行くのは

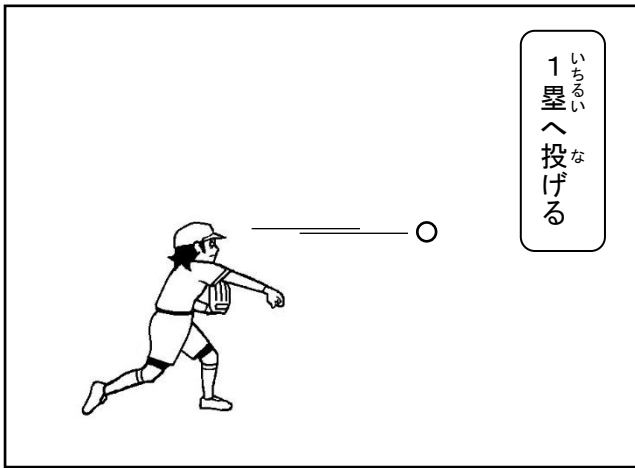
前に教えたように
しましょう



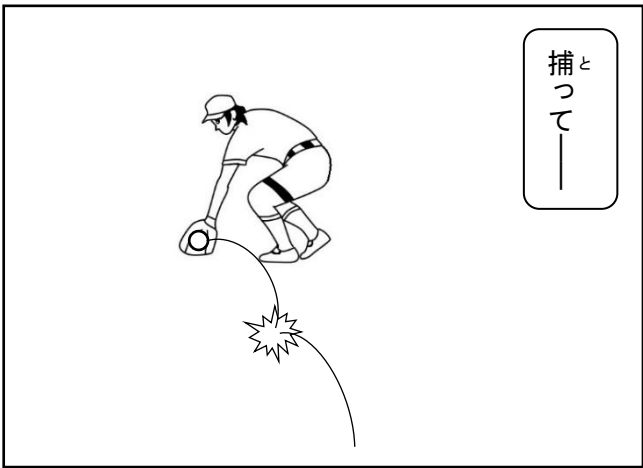
次は
セーフのときを
見てみよう

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

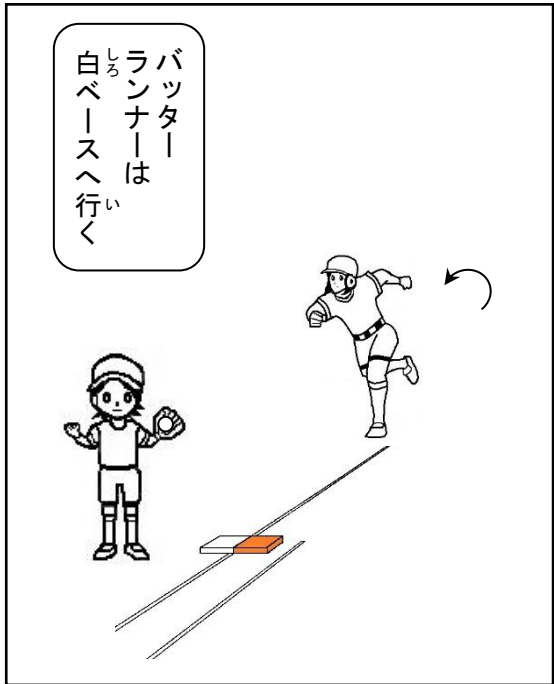




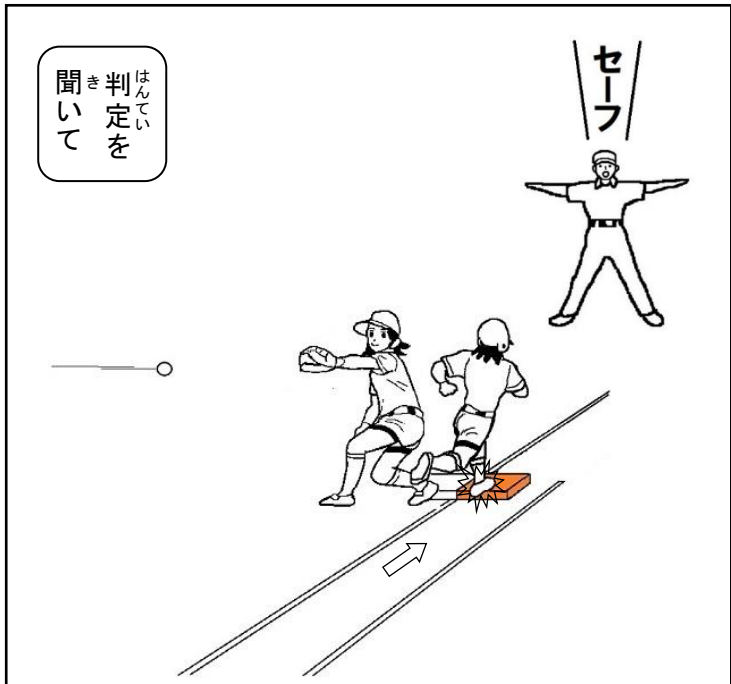
いちいち
1 塁へ投げる



捕と
つて—

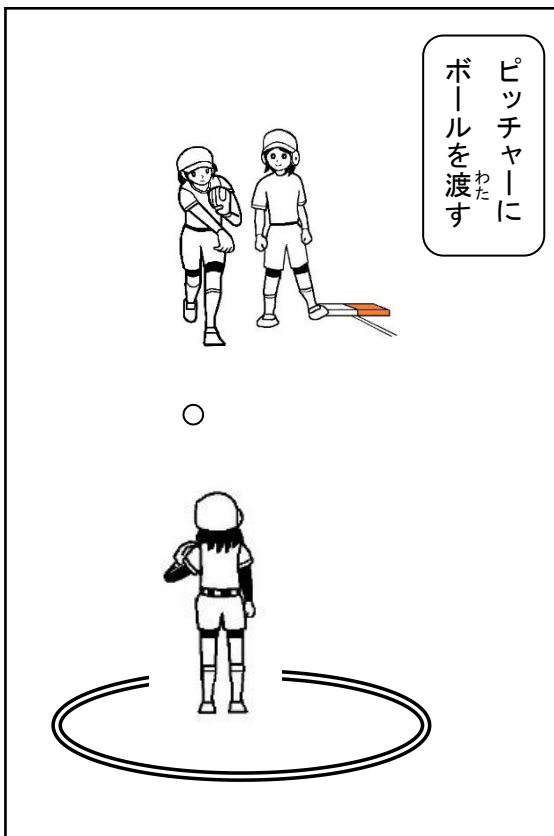


バッター
ランナーは
白ベースへ行く

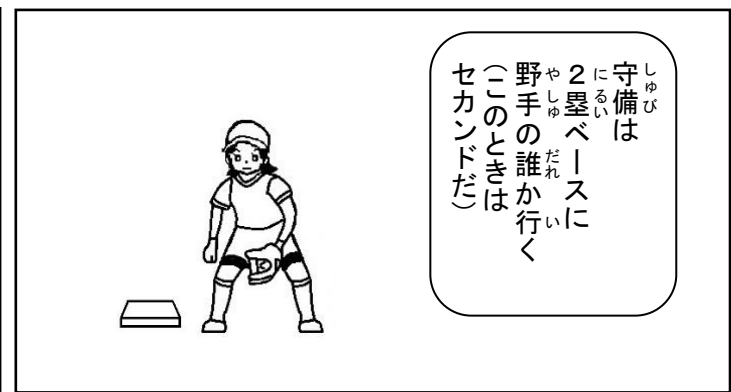


はんでい
判定を
聞き
聞いて

セーフ



ピッチャーに
ボールを渡す



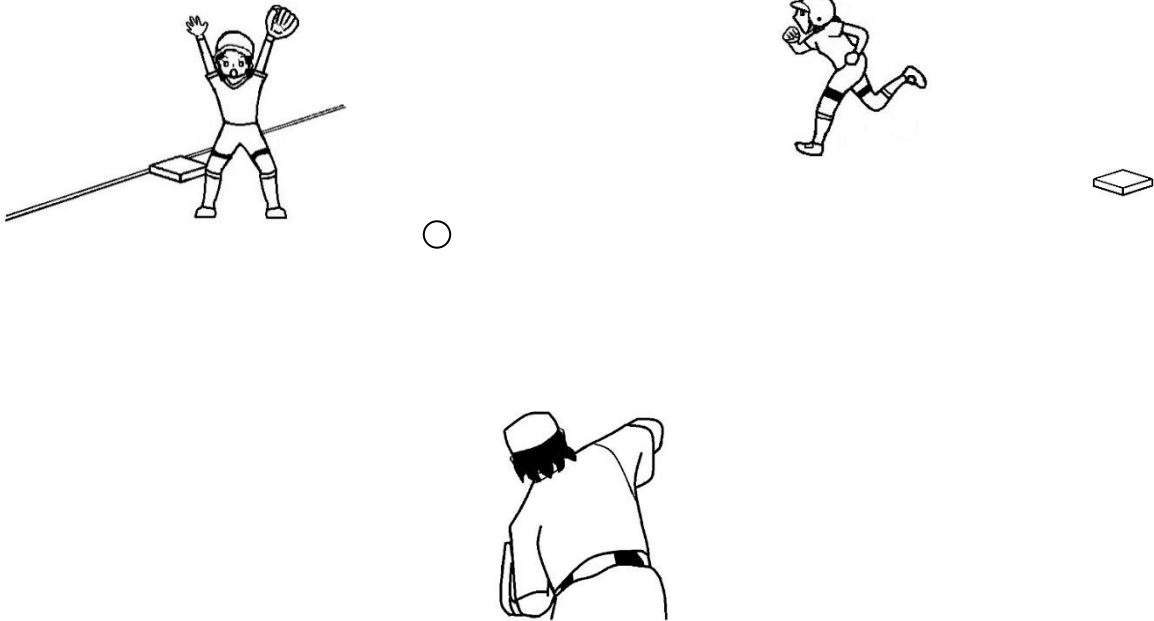
しゅび
守備は
2 塁ベースに
野手の誰か行く
(このときは
セカンドだ)



ファーストは
白ベースに立って
いるのを見てから

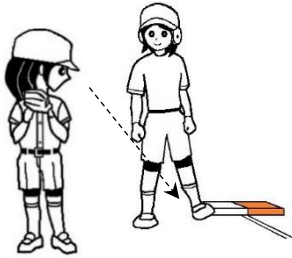
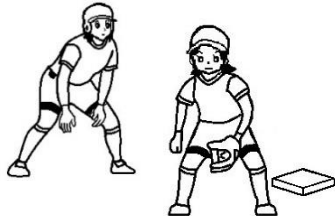
でも、ランナーが他に
いるときは

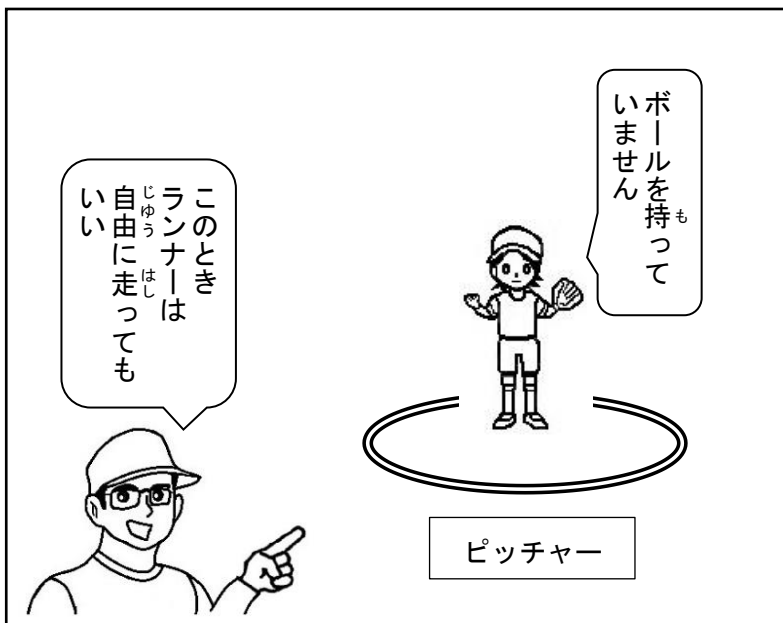
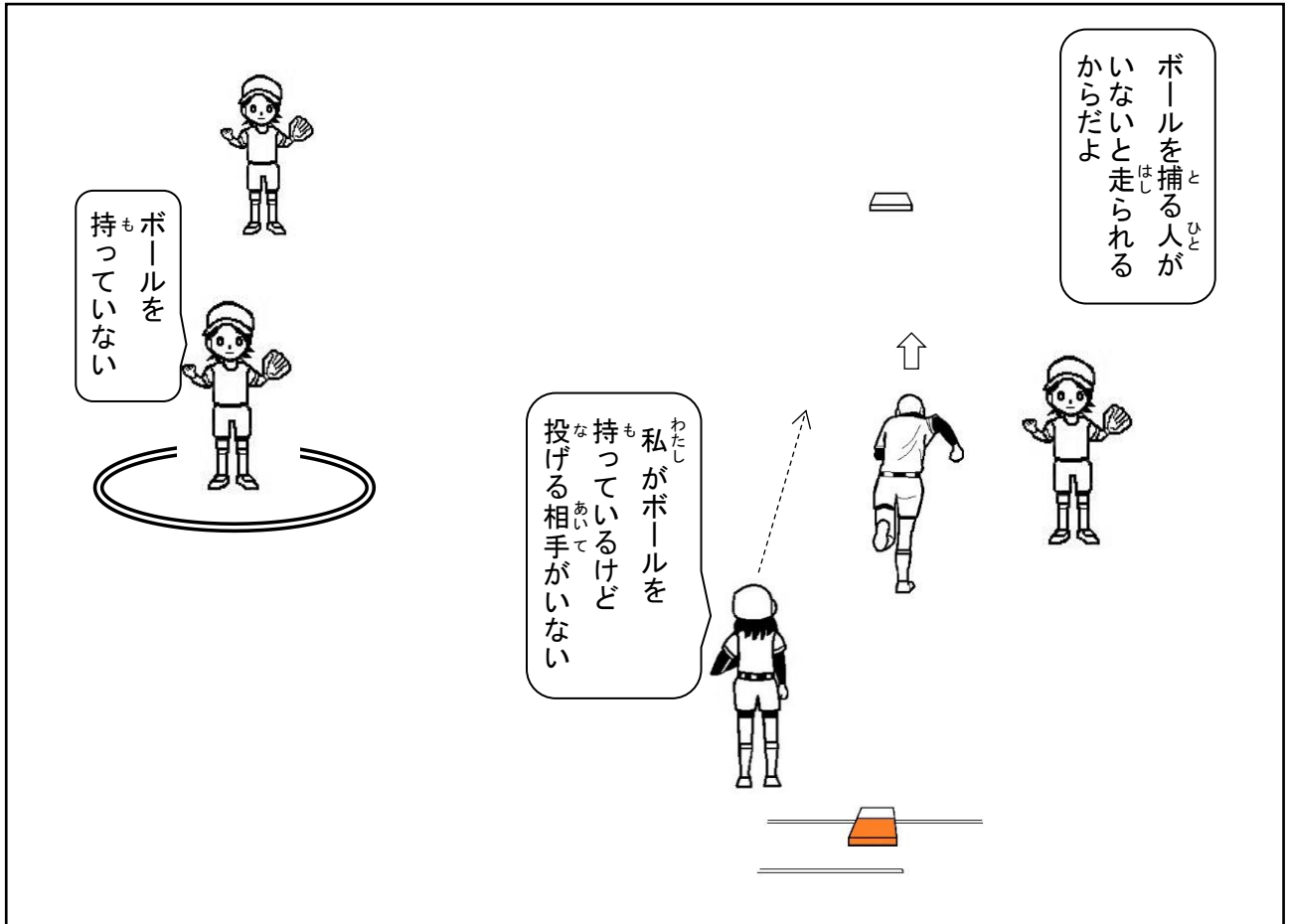
先にランナーの
動きを見て
プレイをすること



他のランナーに
走る動きがない
ことを見てから

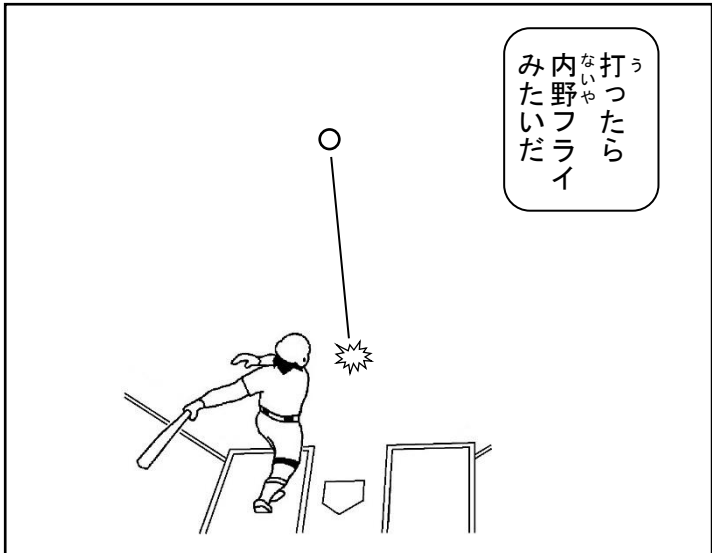
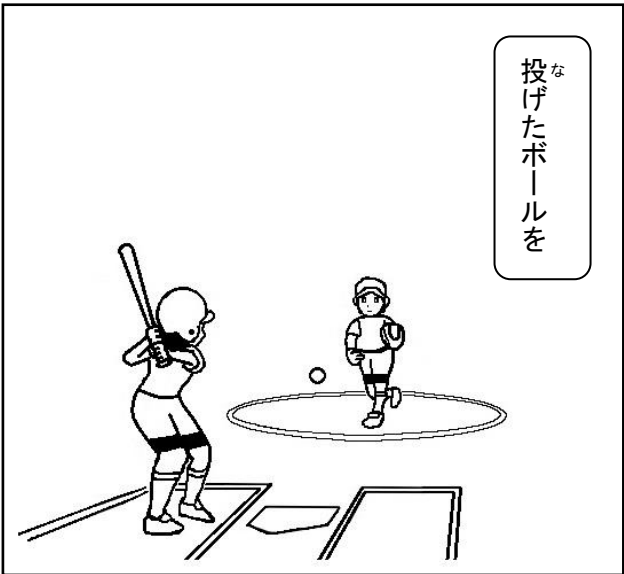
白ベースに立って
いるのを見ましょう



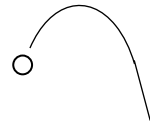




エラーのとき気をつけること



シヨートへの
フライのようだ



オーライ!
まかせて

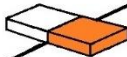
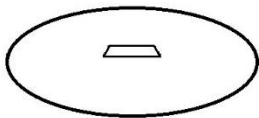
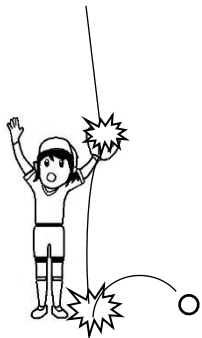


捕ることができないで
ボールが地面に着いた
ときは――

あっ!



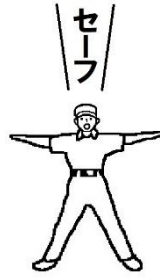
ゴロと同じ
ルールになる



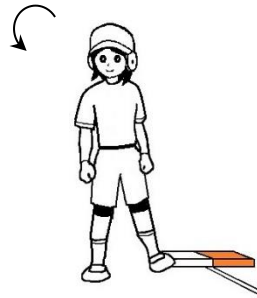
だから
アウトに
なっていない



フライの
時間があるので
セーフのときが多い



そして
ランナーになる
ことができる



「こういうのを
「エラー」といいますね

守備の人は
こういうときに

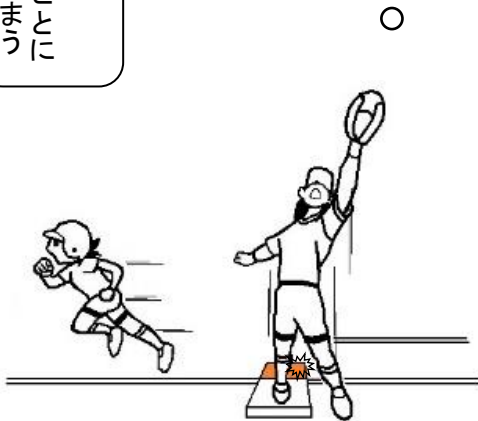


あわてて
投げると

やばー

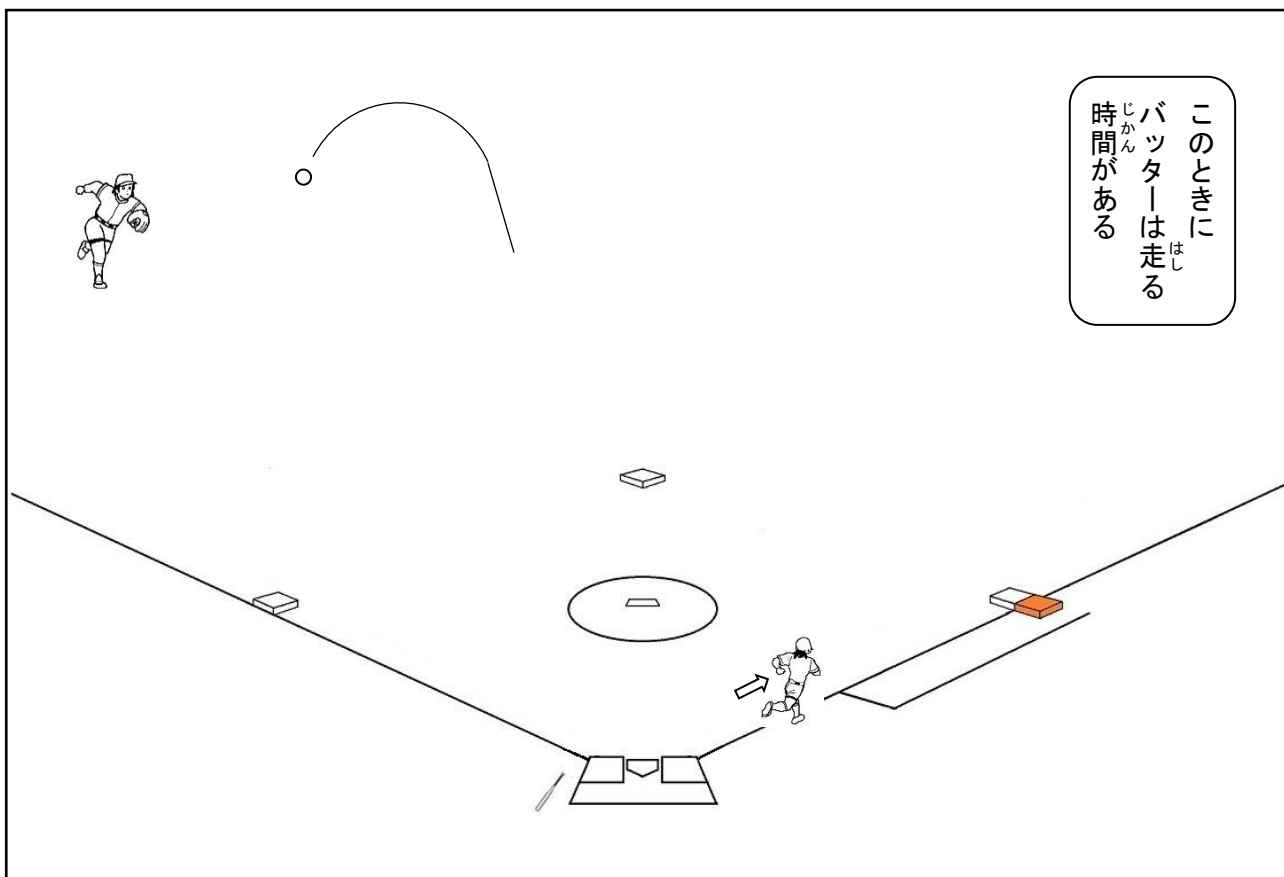


もっと
大変なことに
なってしまう

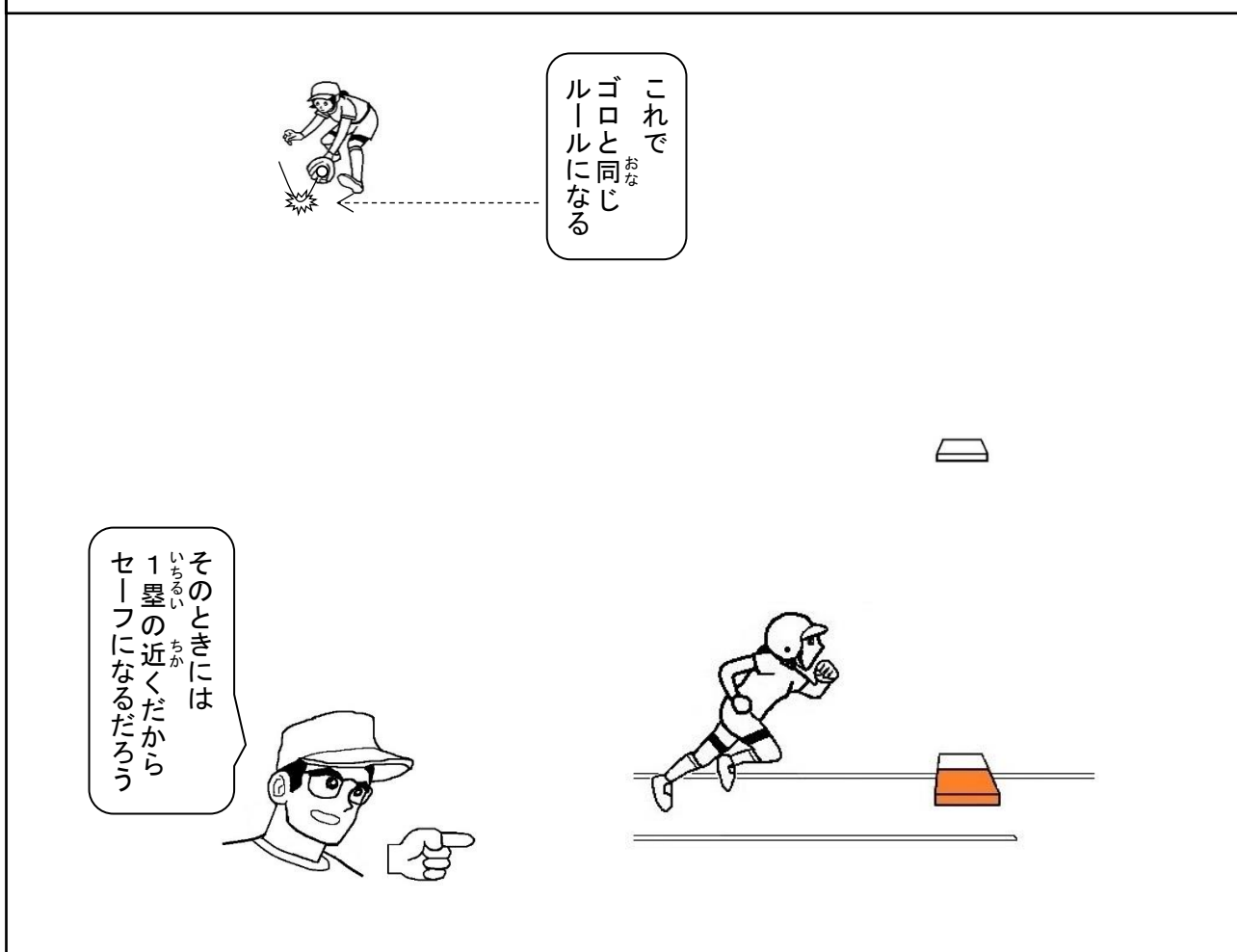




がい や やしゆ れい
外野へのヒットで野手がすることの例

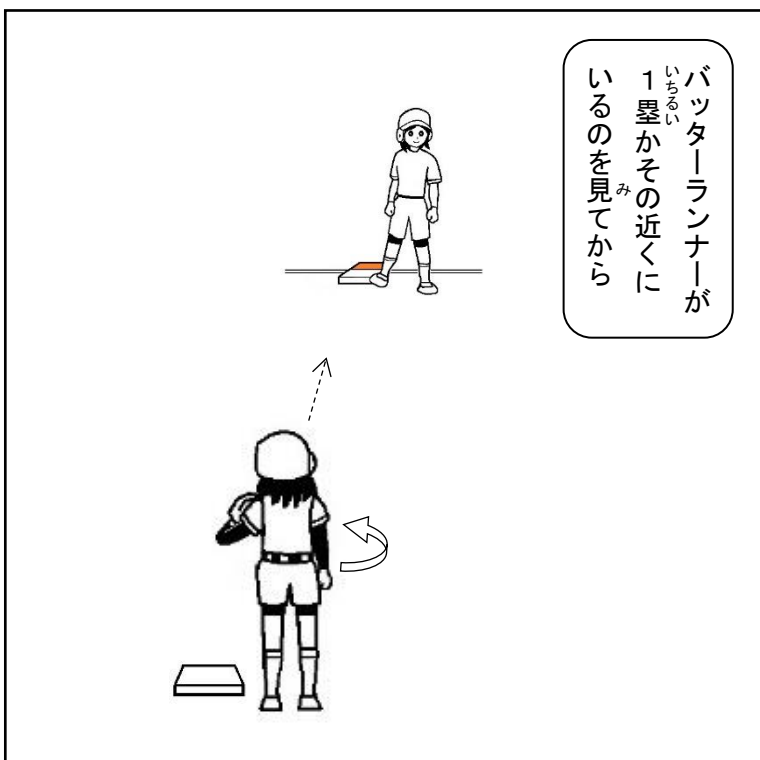
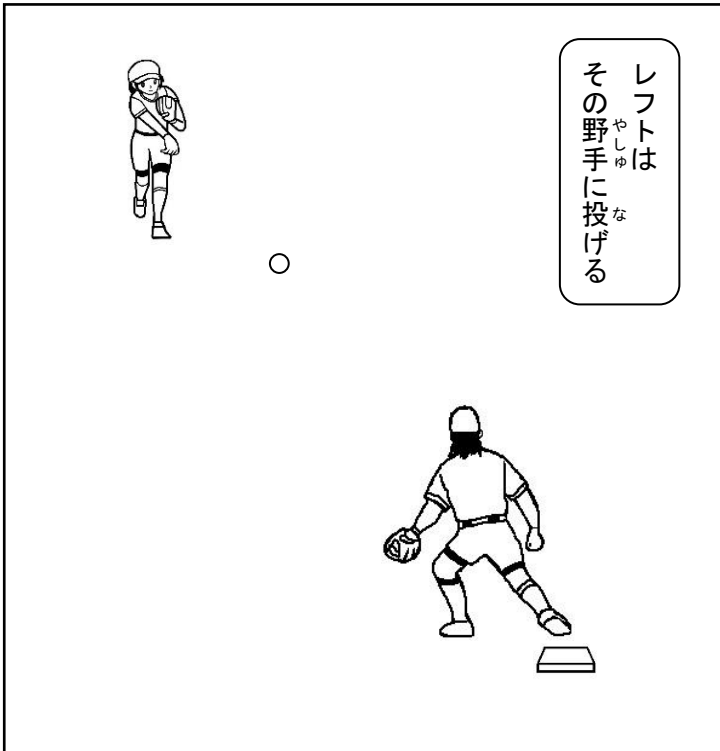


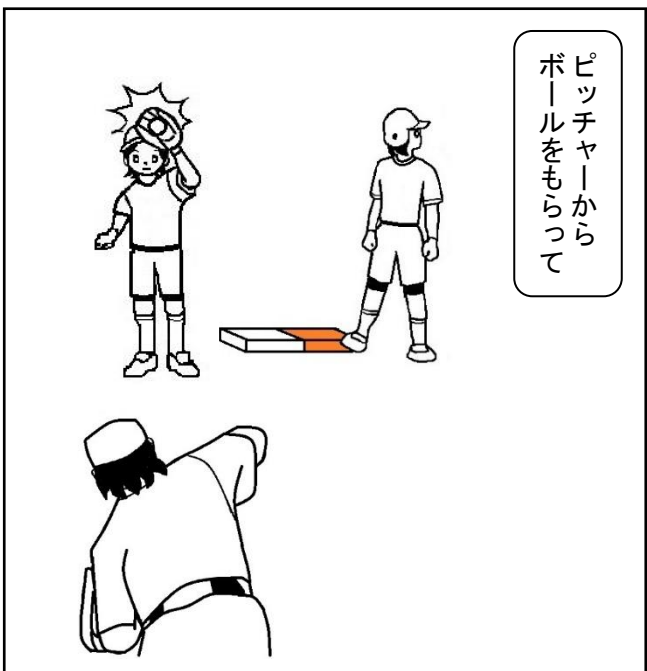
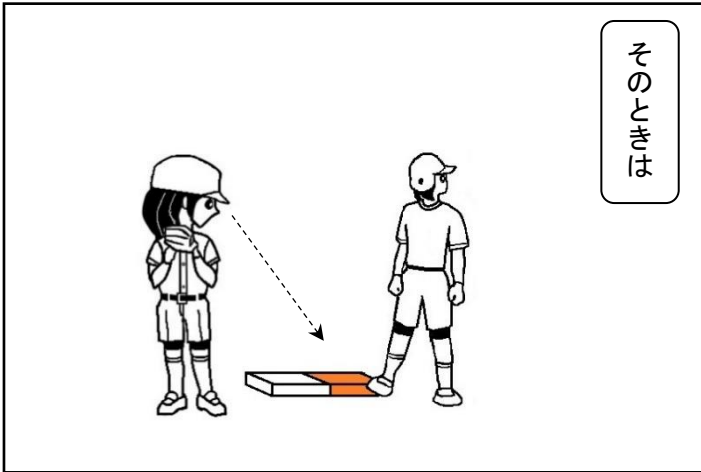
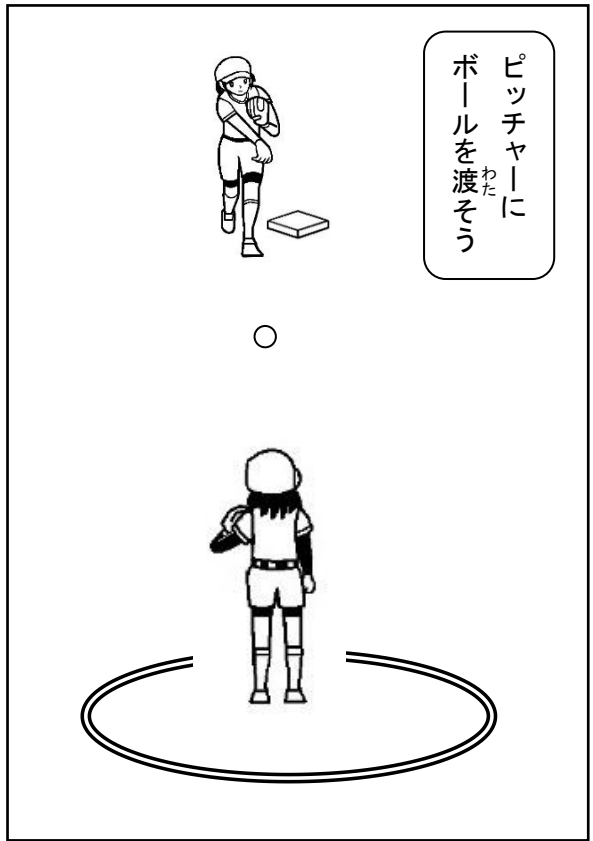
このときに
バッターは走る
時間がある



これで
ゴロと同じ
ルールになる

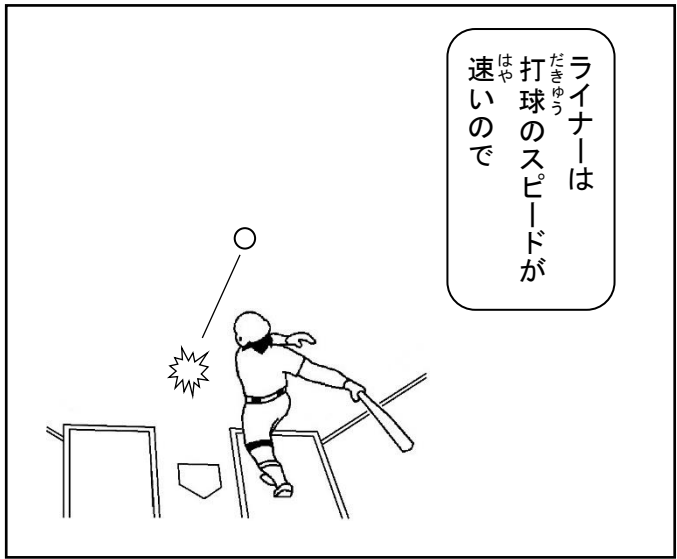
そのときには
1塁の近くだから
セーフになるだろう

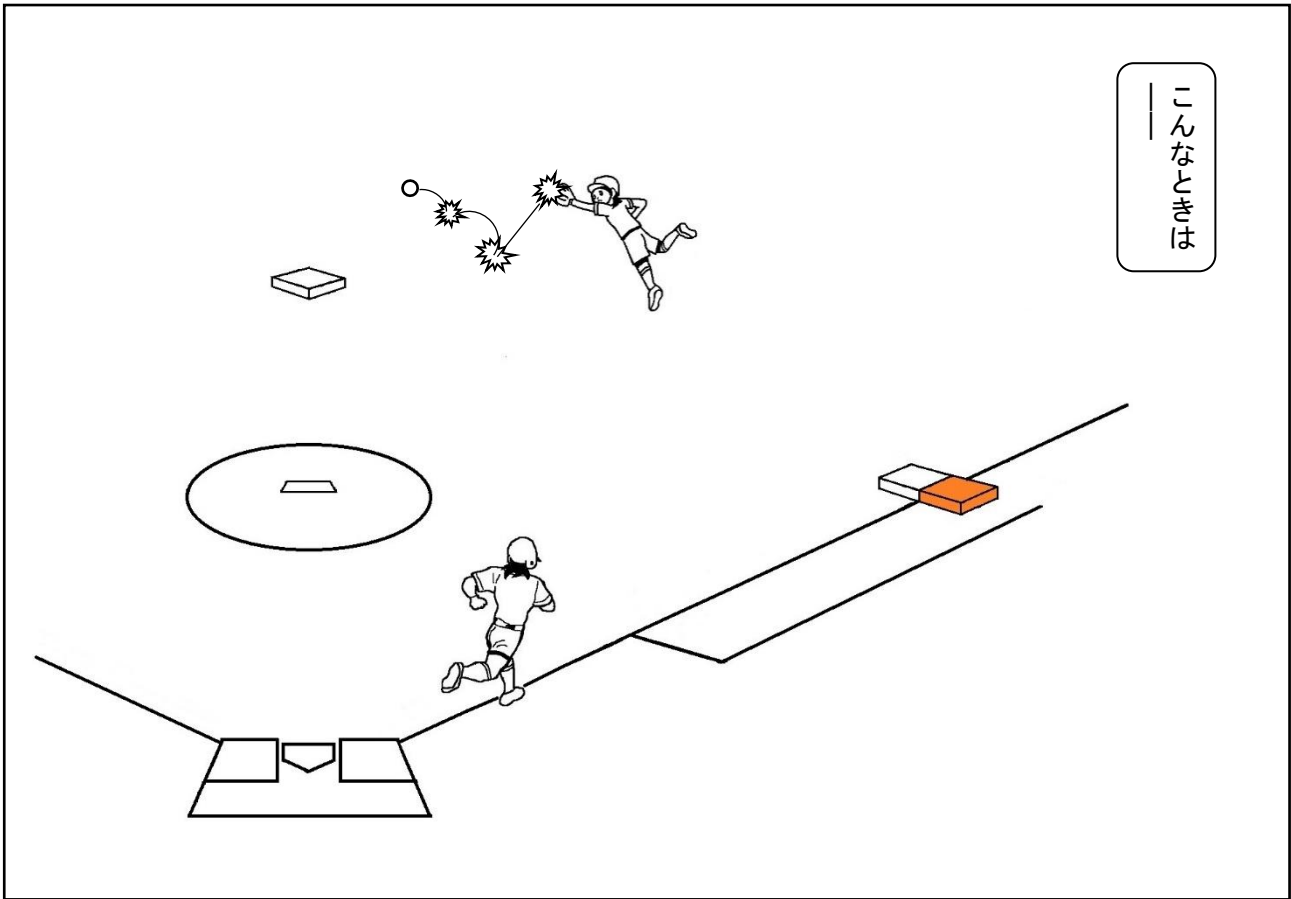






ヒットで野手がすることの例2





こんなときは

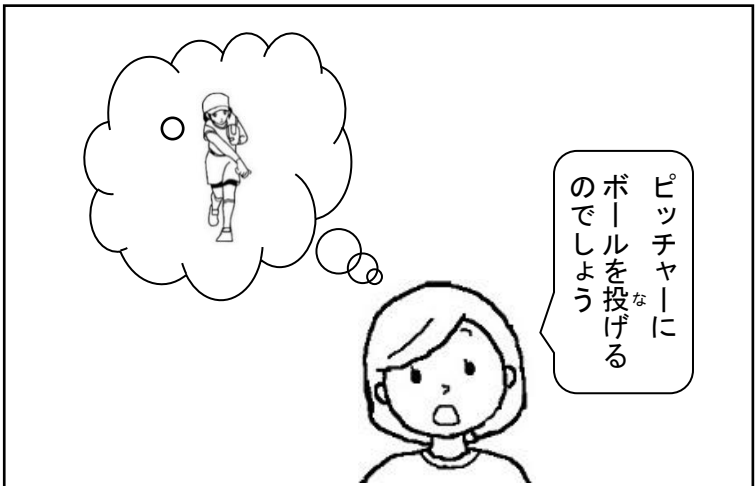


セーフになる
ときがある

もう1塁は
ダメね



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

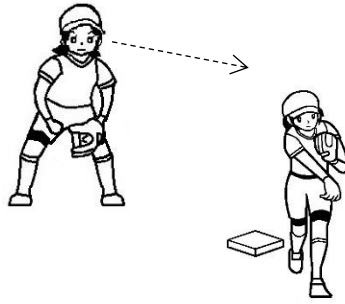


こうして
距離を短くして
投げます

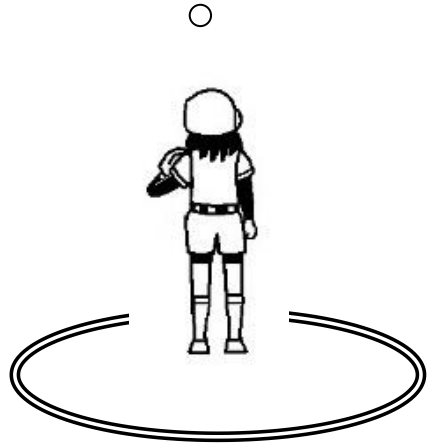


この後
セカンドと
シヨートは

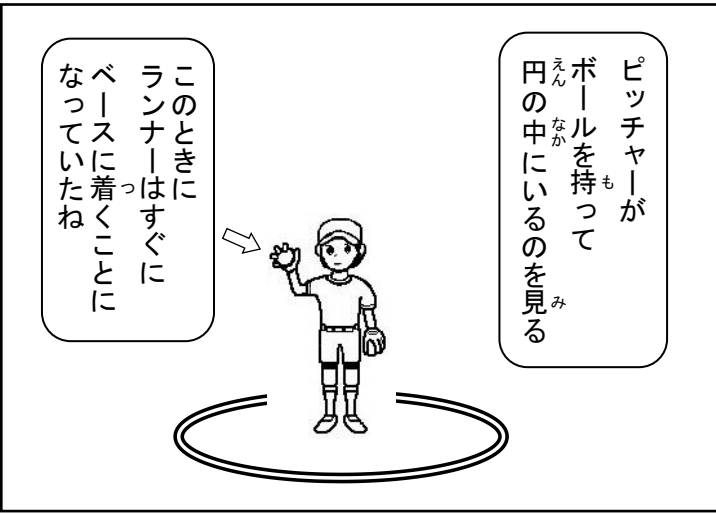
シヨートは
バッターランナー
を見ている



2塁ベース辺りから
ピッチャーに投げる

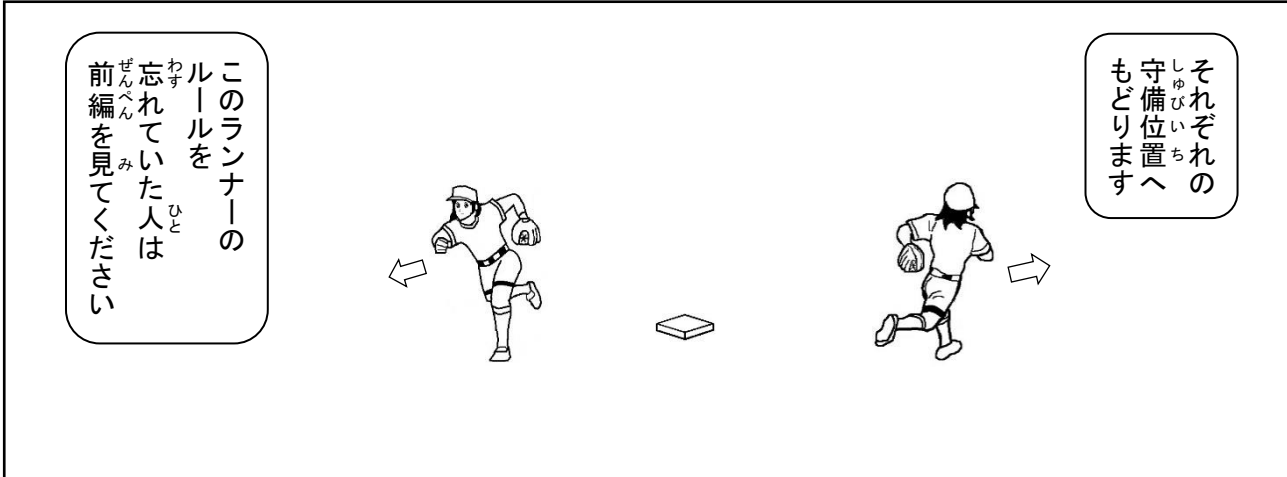


だから
バッターランナーが
ベースに着いたのを
見から—



このときに
ランナーはすぐに
ベースに着くこと
なっていたね

ピッチャーが
ボールを持って
円の中に見える



このランナーの
ルールを
忘れていた人は
前編を見てください

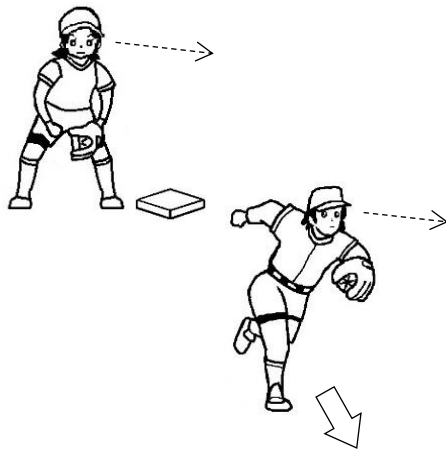
それぞれの
守備位置へ
もどります

やしゅ 野手がすることのれい 例3

ここでもうひとつ
私のオススメを
紹介しておこう

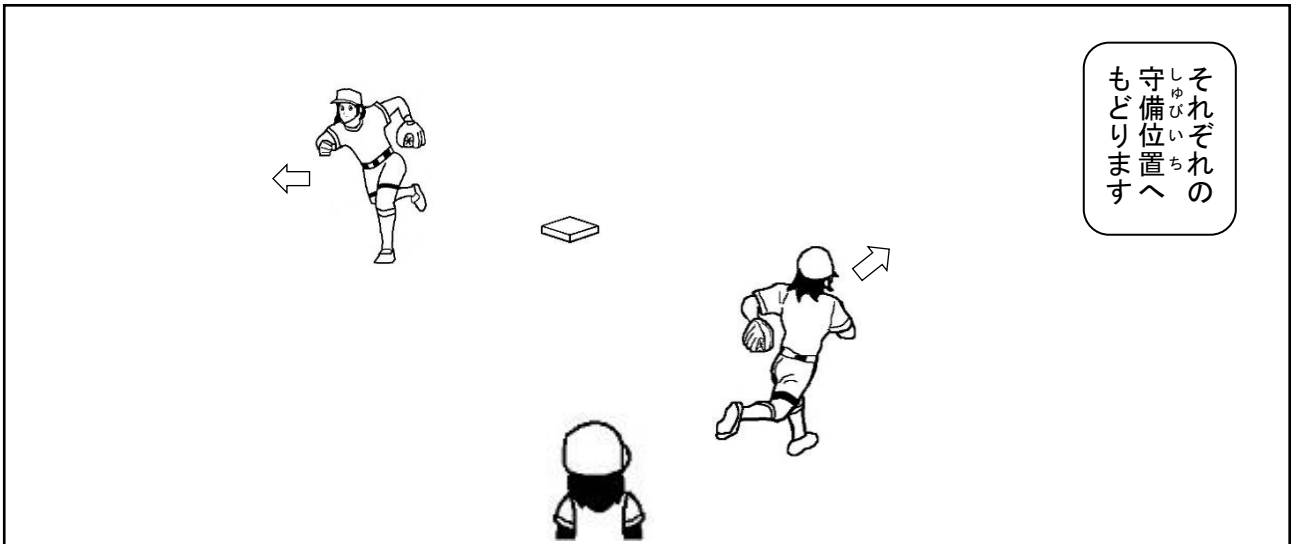
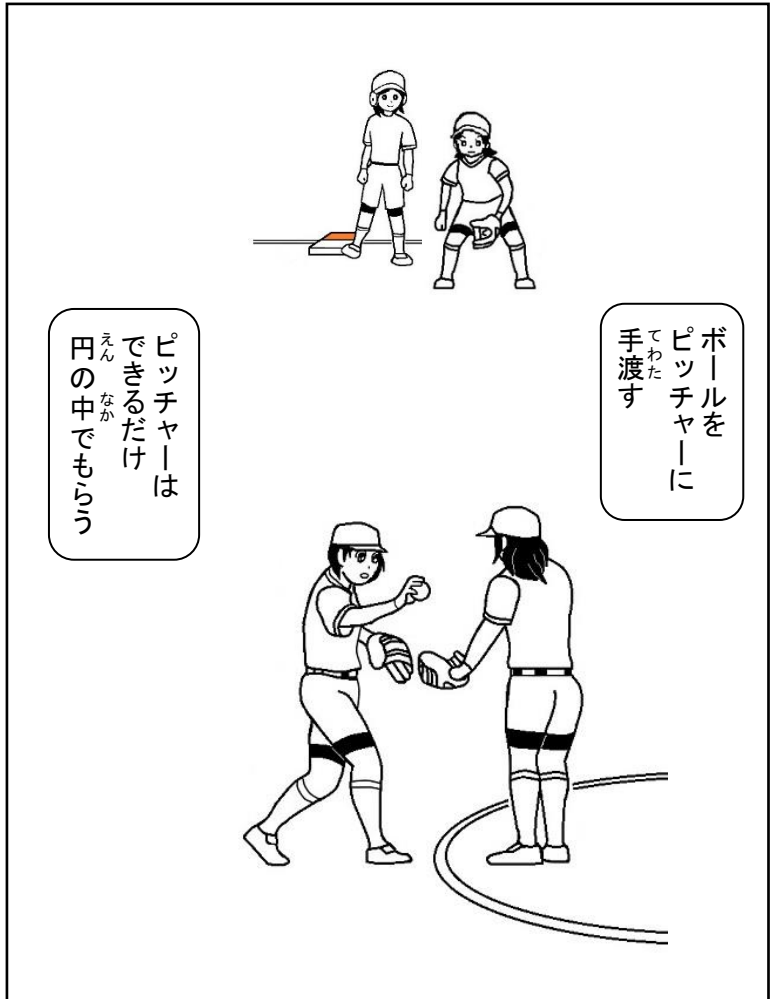
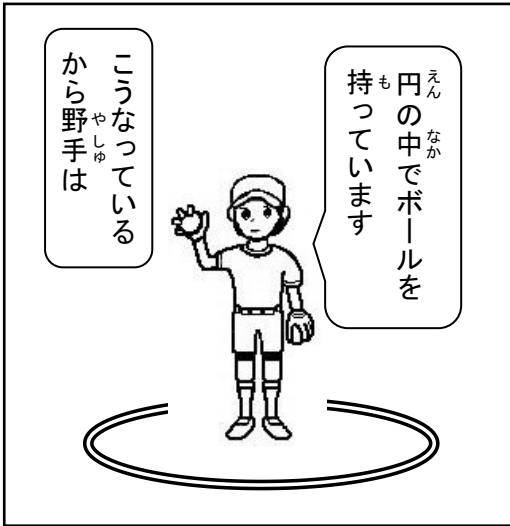


このときは
ショートが
2塁ベースに
いること



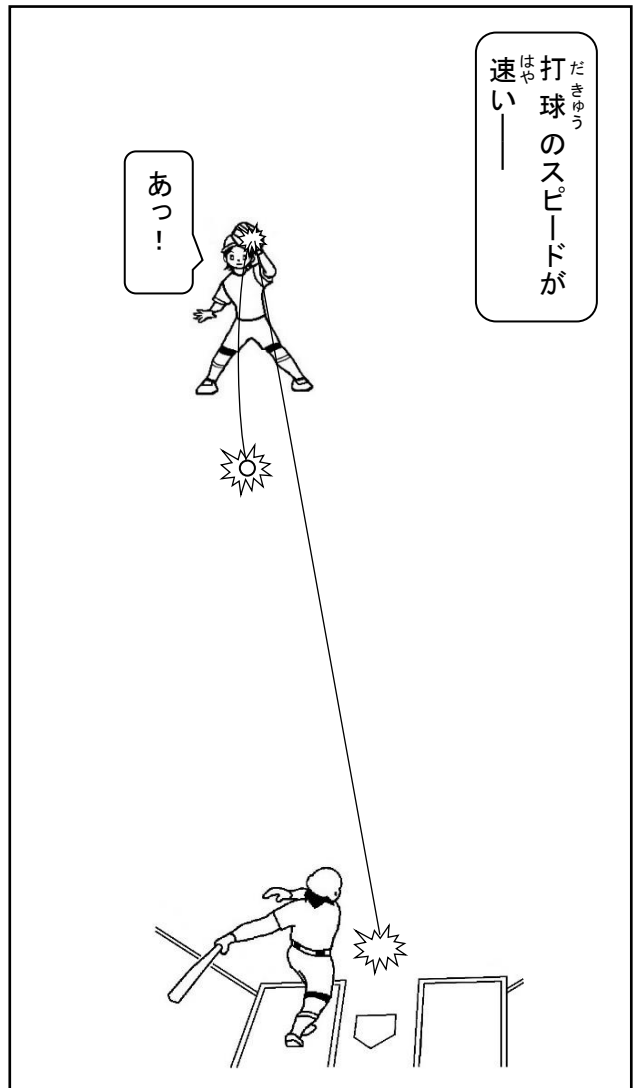
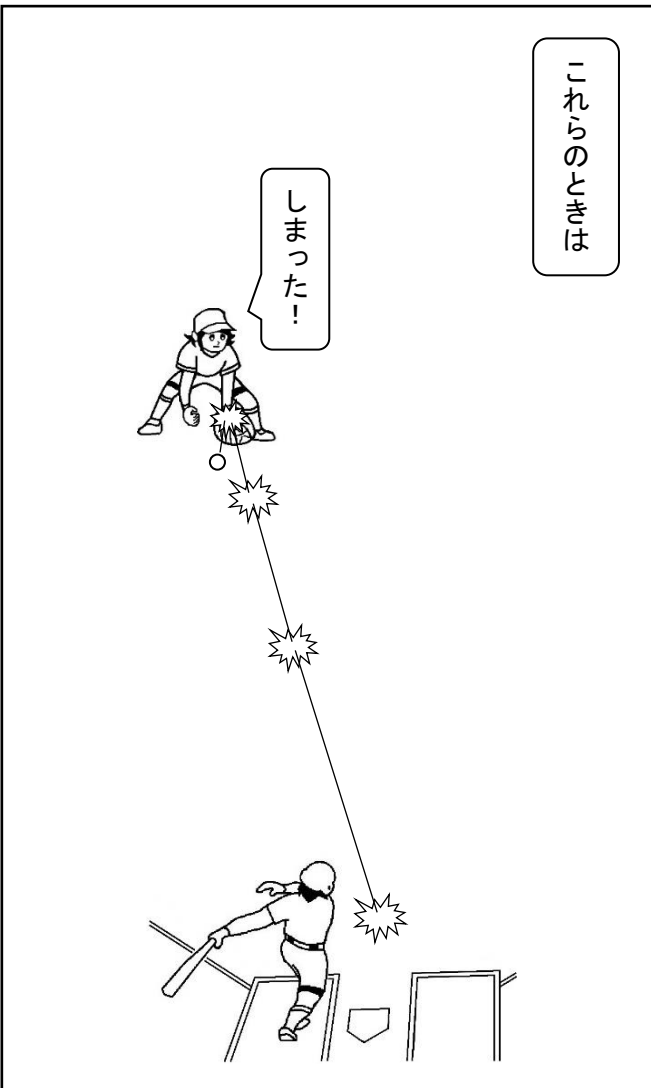
投げないで
ボールを持っただまま
ピッチャーの所へ
走って行って

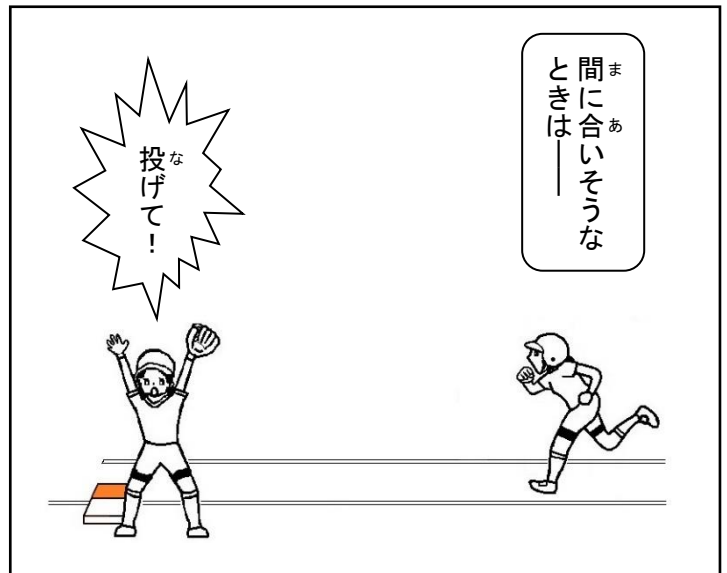
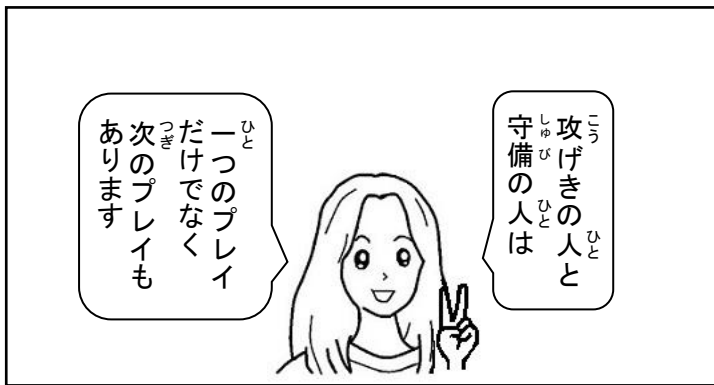
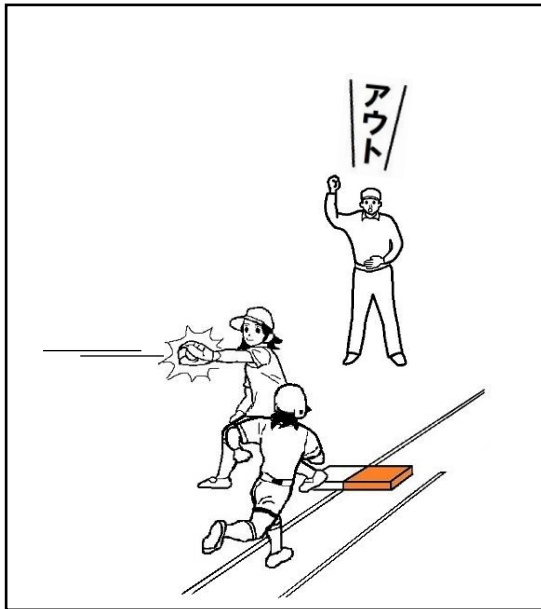






おちついて投げる例








4. 「振り逃げ」のとき

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

試合では
 大切なことです



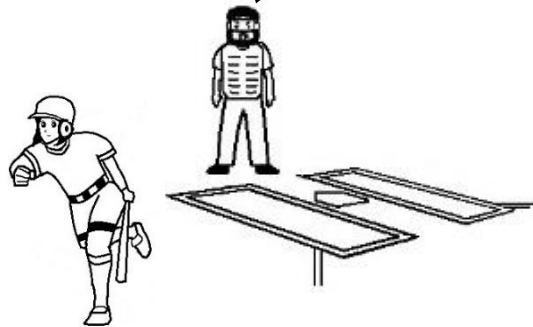
三振のときで
 1塁へ走ることが
 できる振り逃げの

ルールやすることを
 もう少し
 教えておこう



1塁へ走る
 チャンスがあるのに

ストライク
 スリー!



「正しく捕れない」
 ときのほとんどは

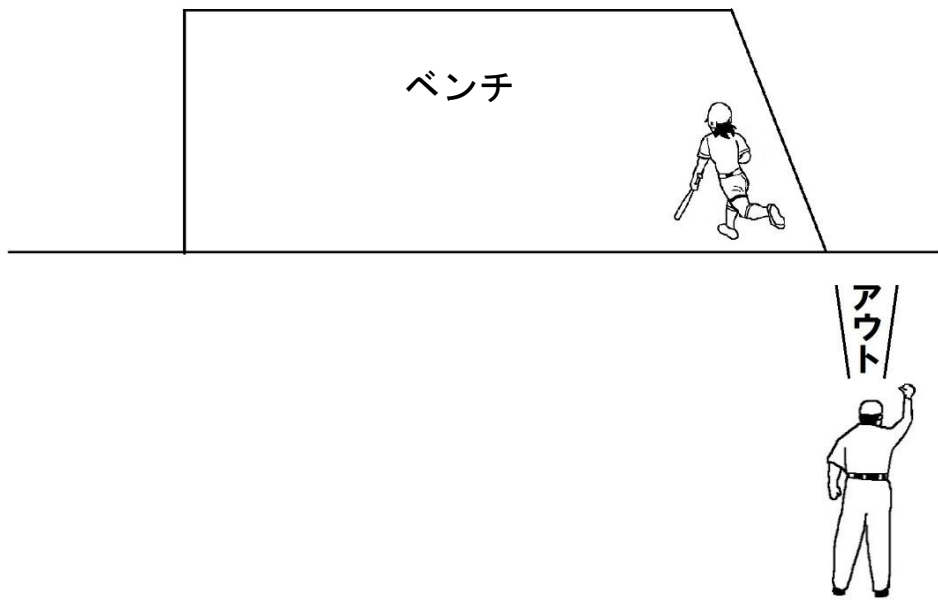
バッターの
 見えない所で
 起きるので



ベンチ

気がつかないで
 ベンチに帰ると
 アウトになる

アウト



ランナーコーチが
おし
教えるとか



どうすれば
いいの?

後ろだから
み
見えないね



このときも
ほか
他の人が声で
おし
教えるんだ



知っている
ことです

そのためには
ぜん
全員が振り逃げの
ルールを

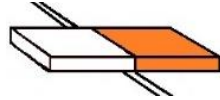


ベンチにいる
ひと
人たちも

こえ
声を出して
おし
教えましょう



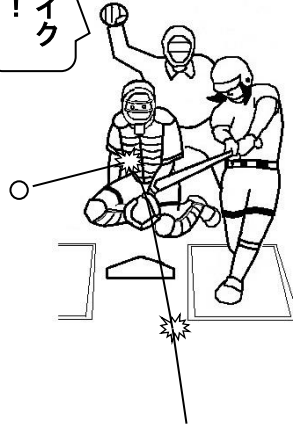
いちるい とくべつ つか かた
1 塁ベース (ダブルベース) の特別な使い方



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



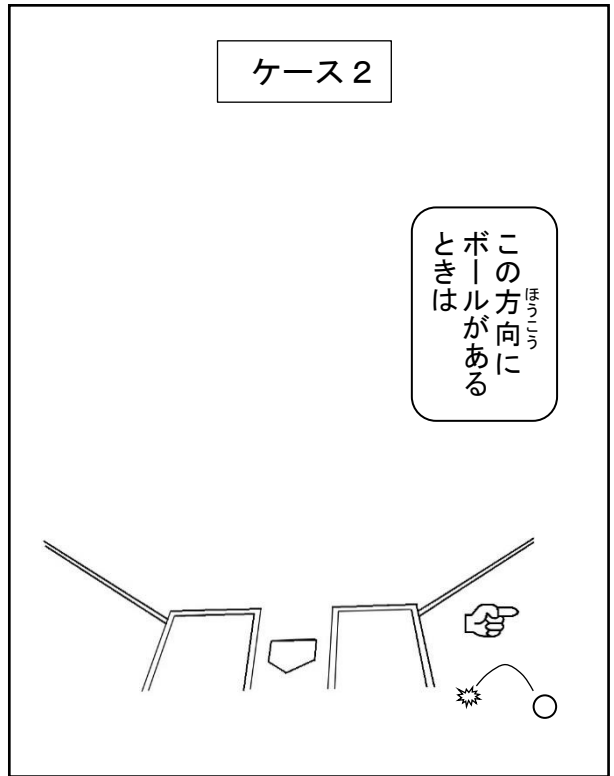
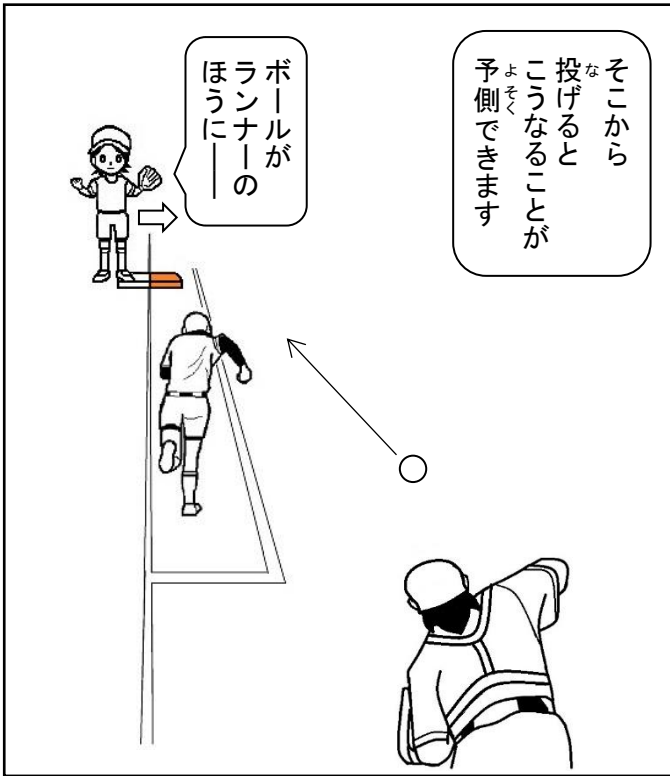
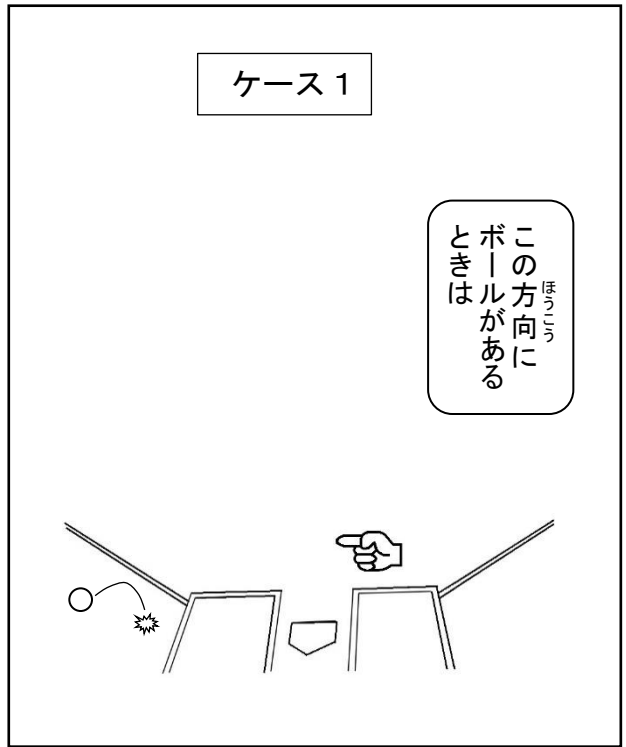
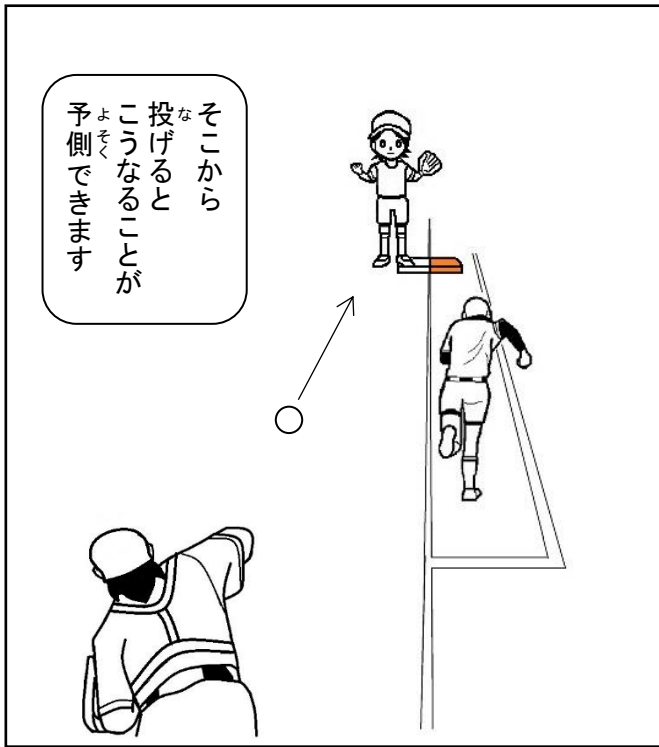
それではボールが
ころ
転がった方向で

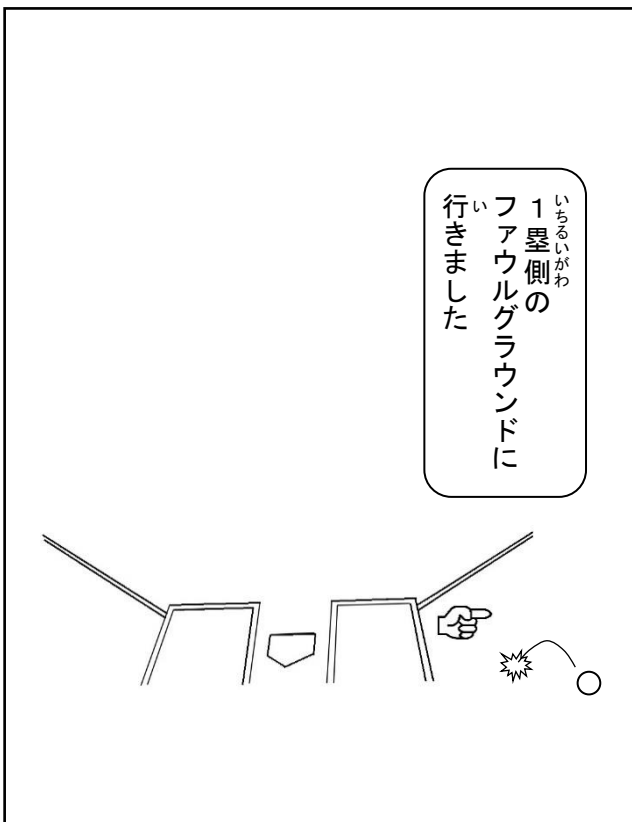


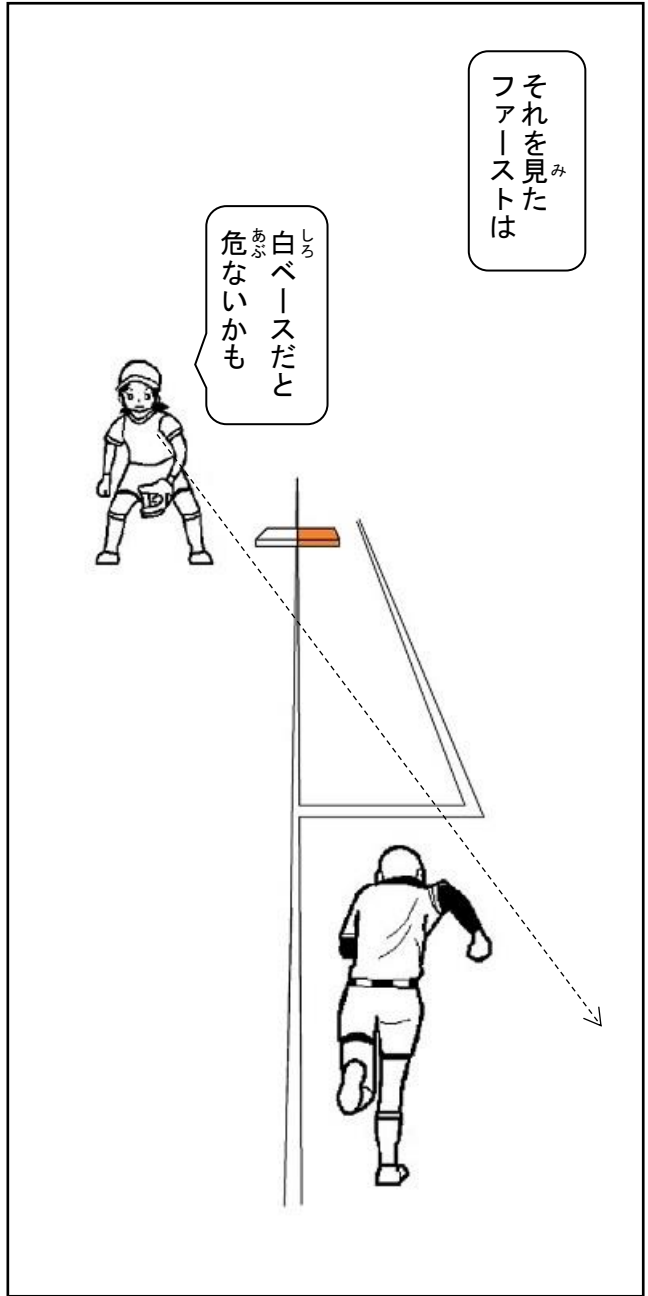
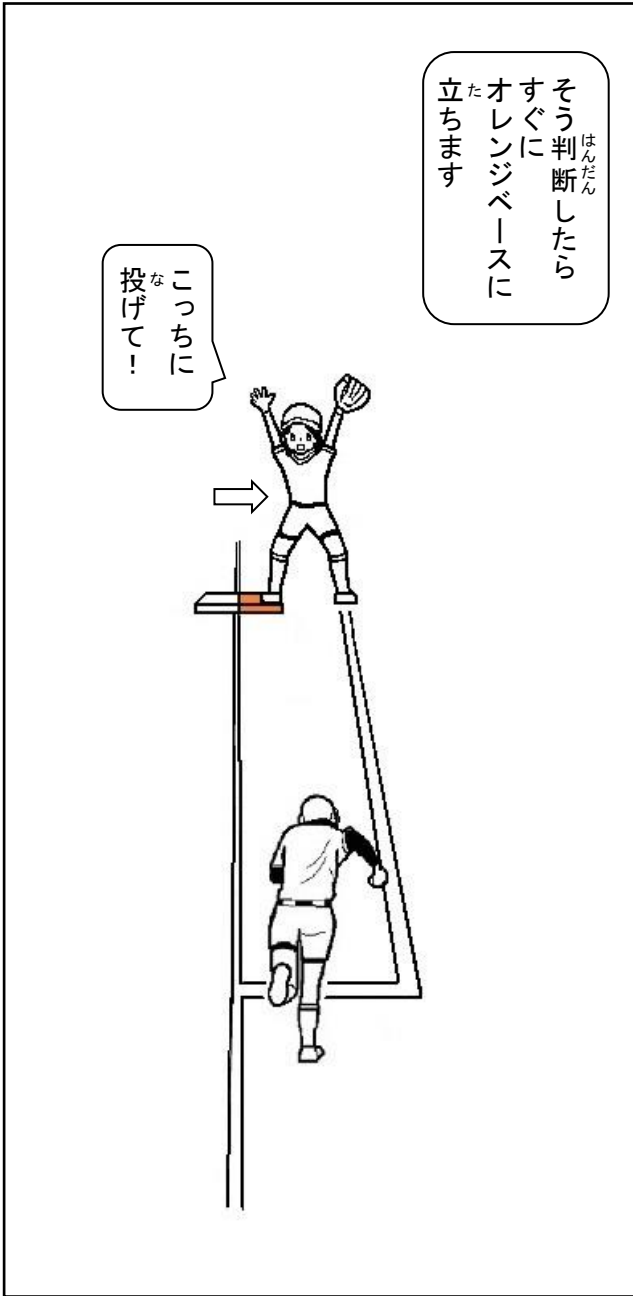
だから
ケースによっては
ゴロのときに教えた
つか
使い方を変えても
いいのです

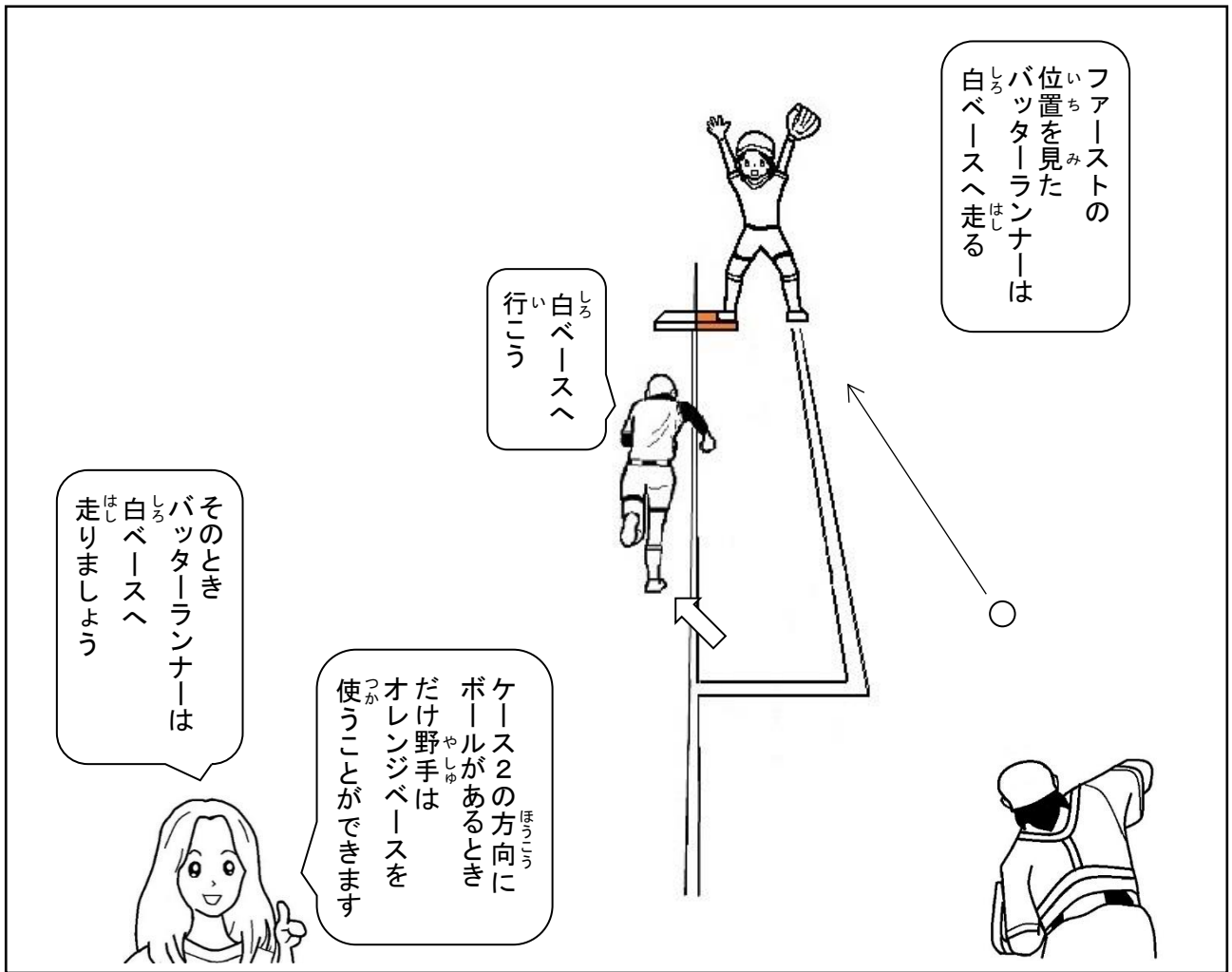


ダブルベースは
あんぜん
安全のために
あります







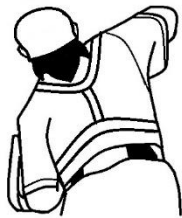


ファーストの位置を見たバッターランナーは白ベースへ走る

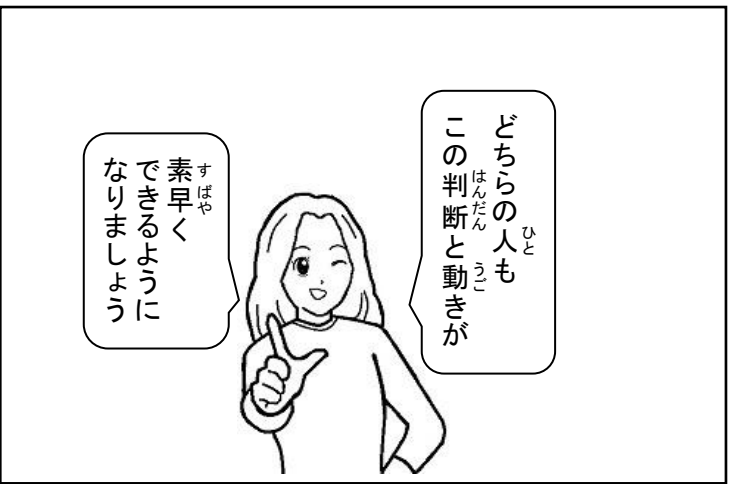
白ベースへ行こう

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



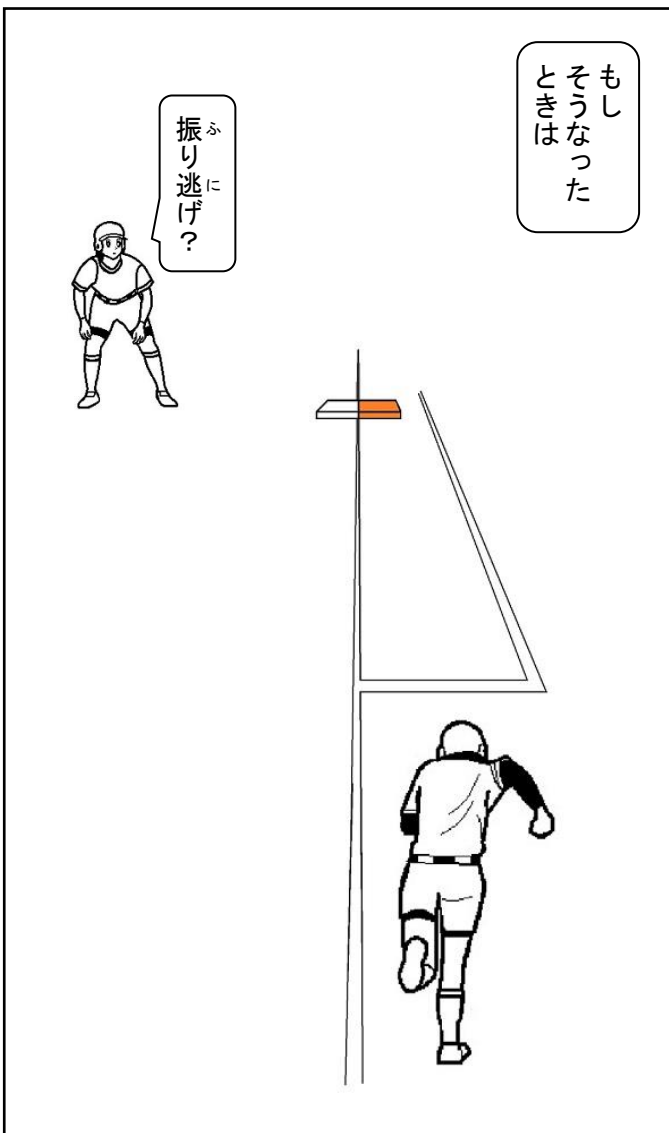
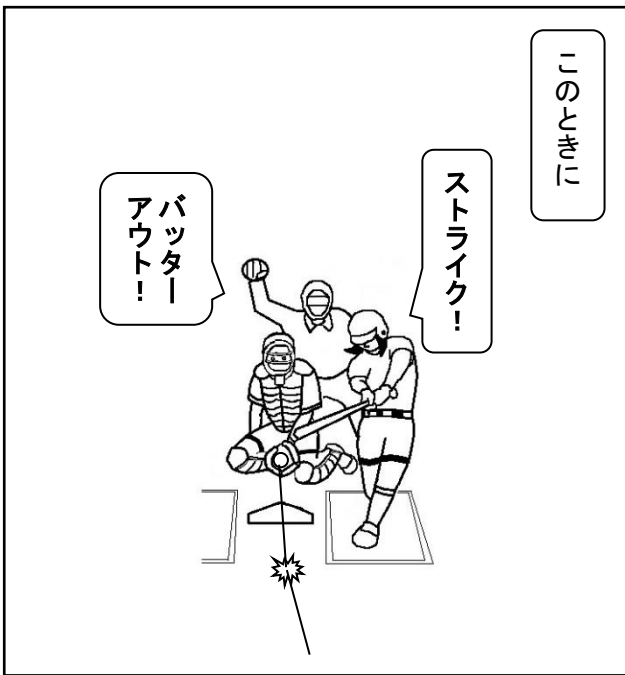
だからしっかりと教えます

試合ではすごく大切なことになります



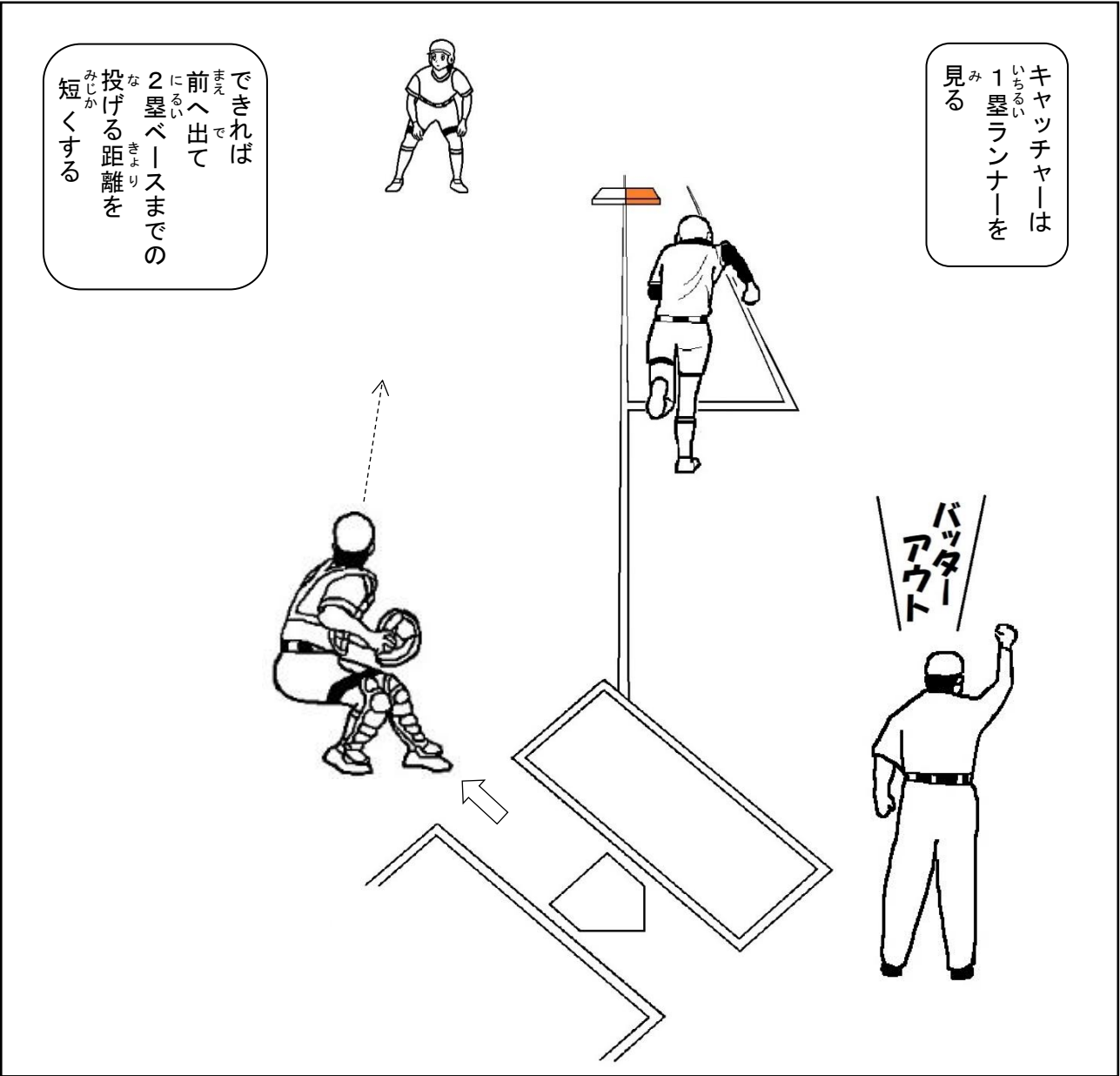
まだあるの

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

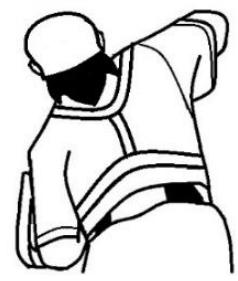
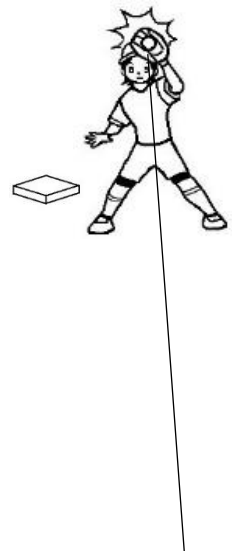


1塁ランナーも
まちが
間違えて
2塁へ走った
ときは

守備の人は



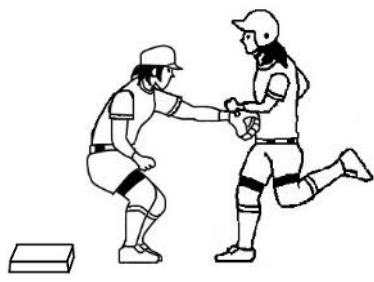
いちめい
1塁ランナーを
アウトに
しましょう



このときは
自由なランナーなので
タッチをします



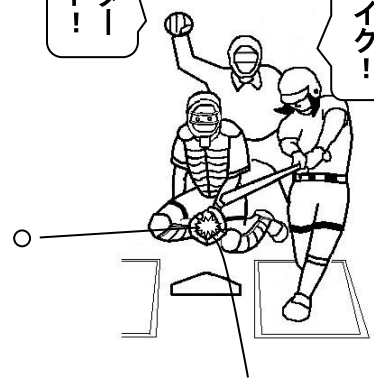
いちめい
1塁ランナーは
2塁へ行かなくても
よかったです



でも
キャッチャーが
はじいたときは

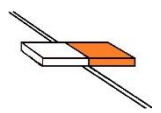
ストライク!

バッター
アウト!

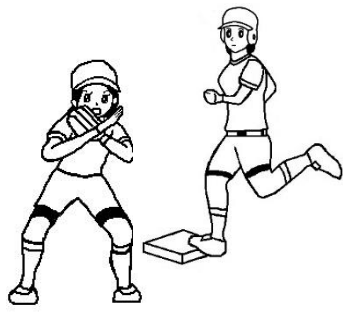


ボールより早く
2塁へ行け
そうときは

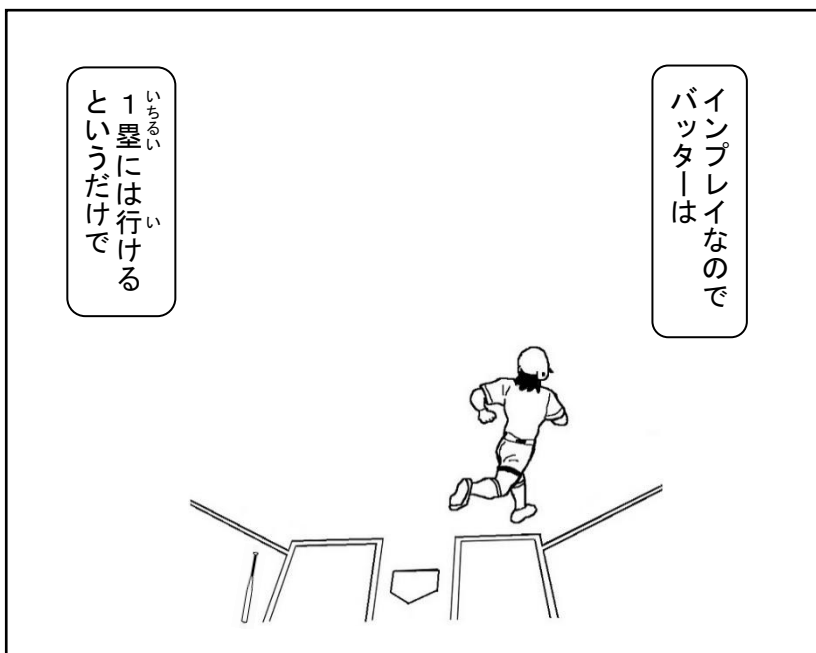
セカンド!

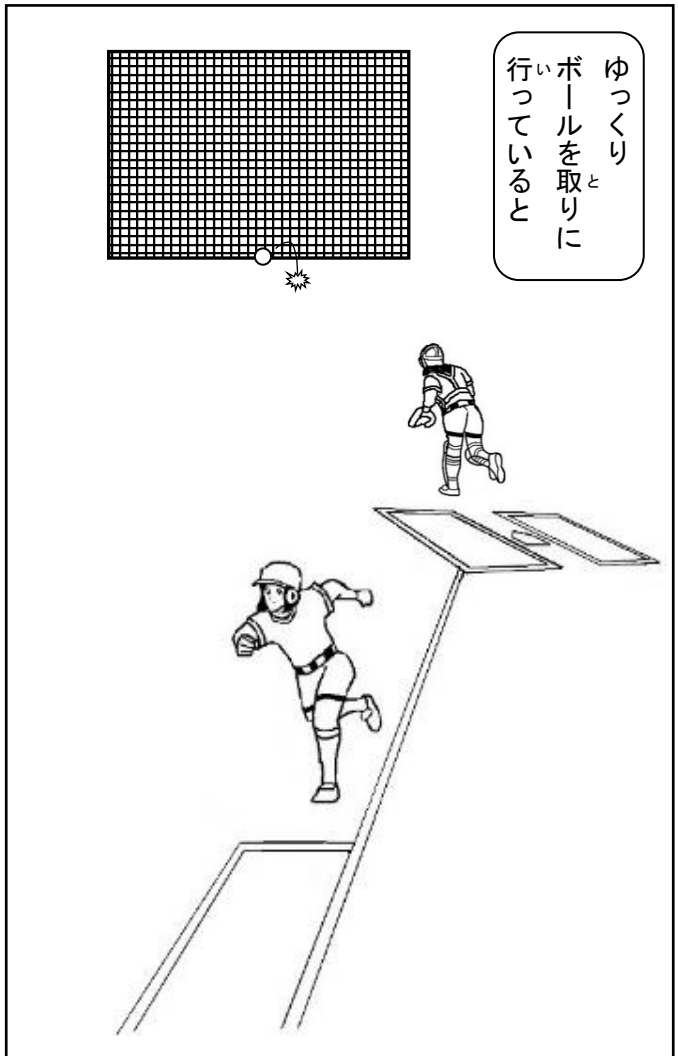
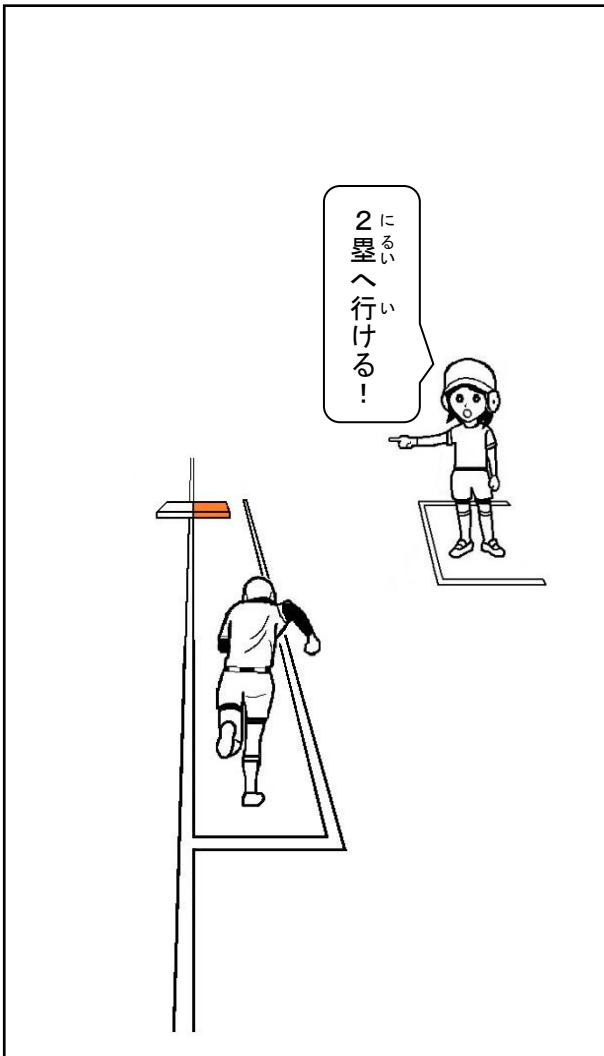
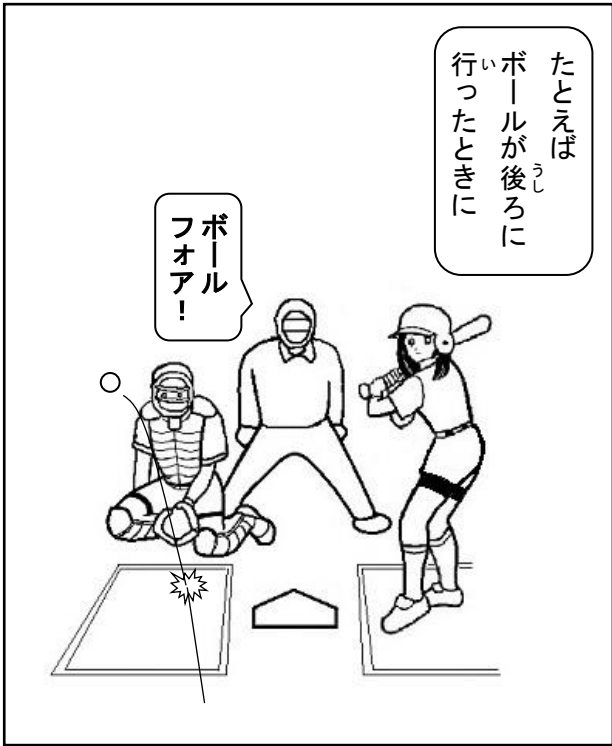


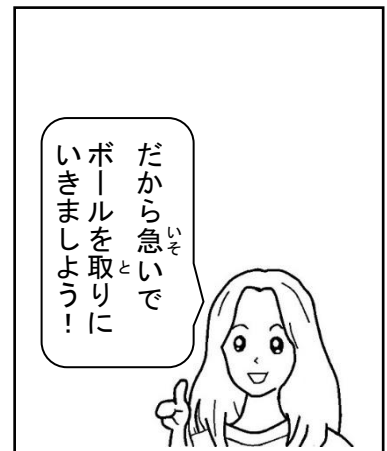
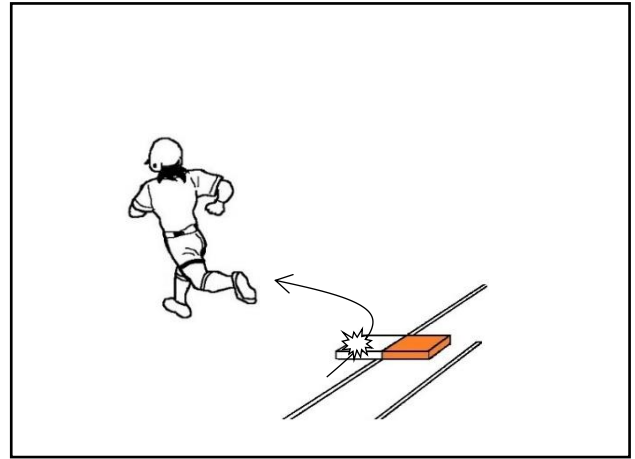
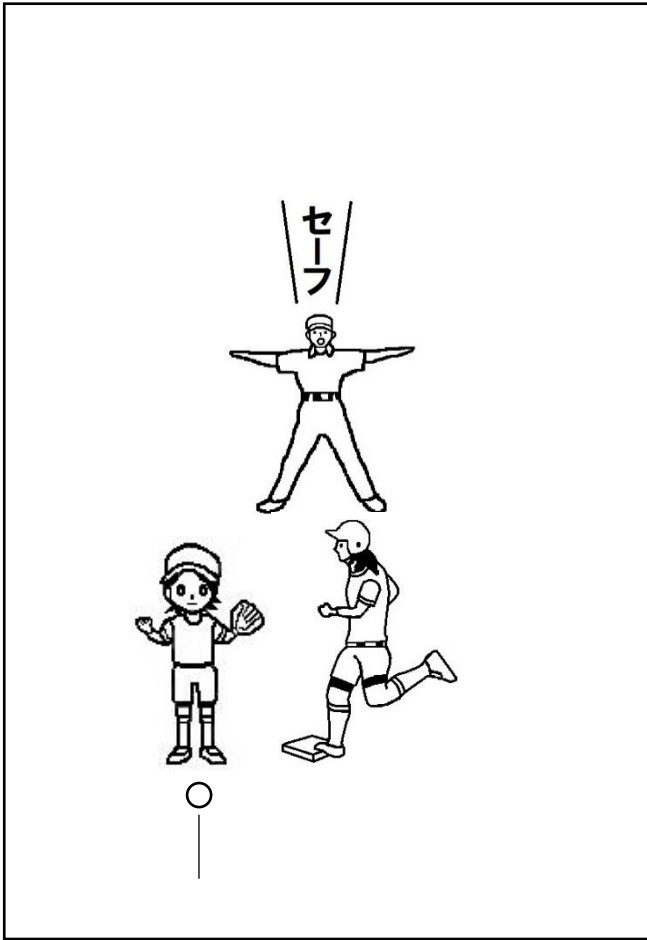
行くように
しましょう



6. 「フォアボール」と「デッドボール」の違い ちが





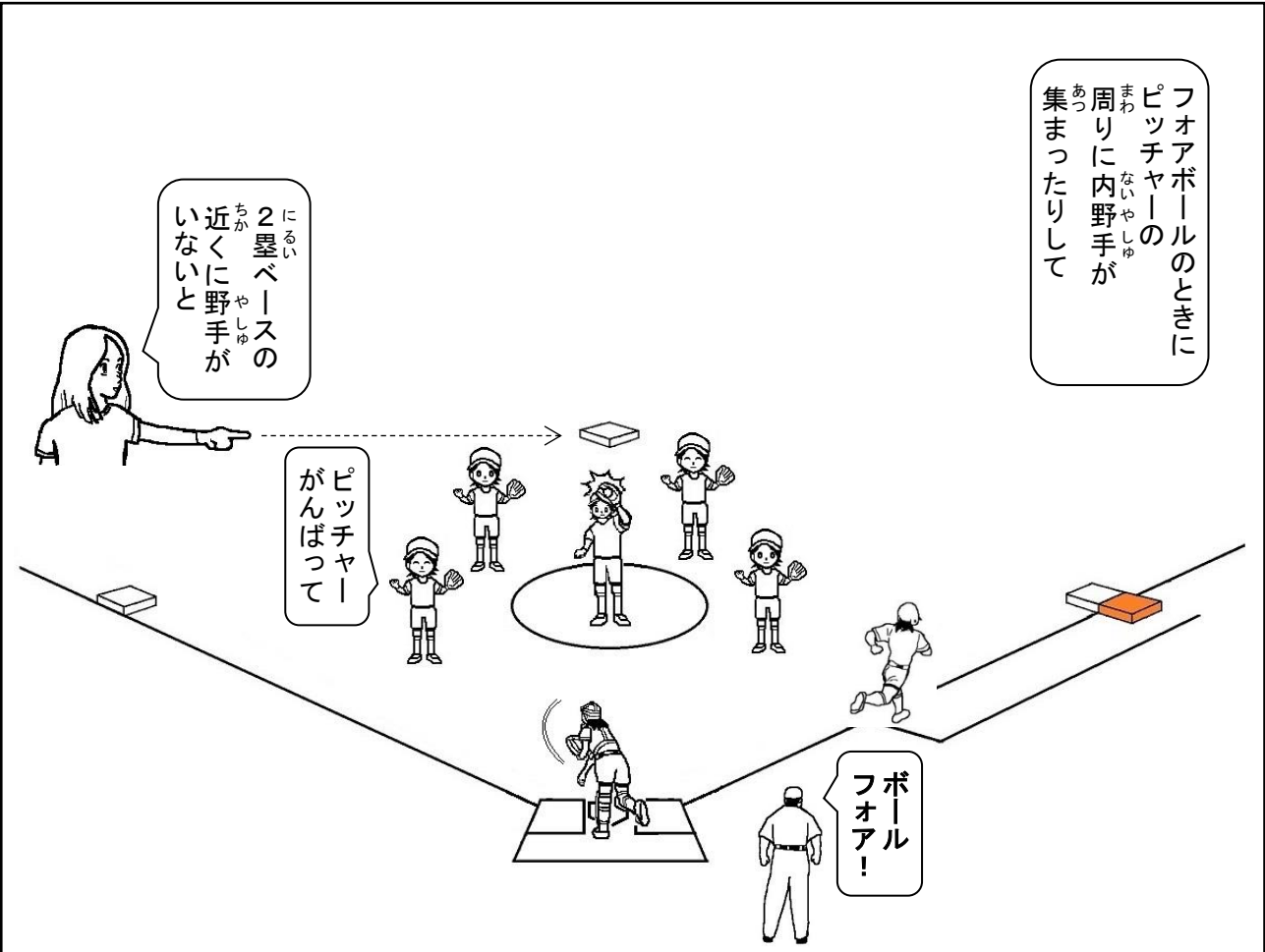


フォアボールのときに
ピッチャーの
まわりに内野手が
あつまり集まったりして

2塁ベースの
ちか近くに野手が
いないと

ピッチャー
ががんばって

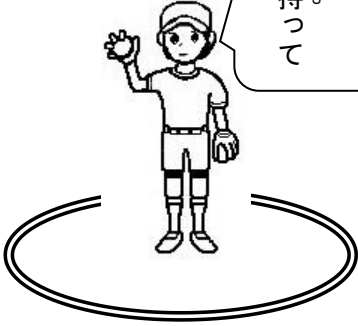
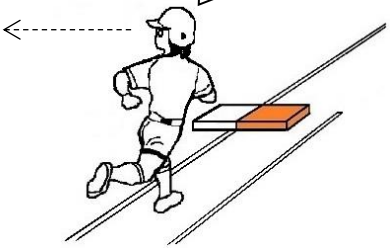
ボール
フォア!

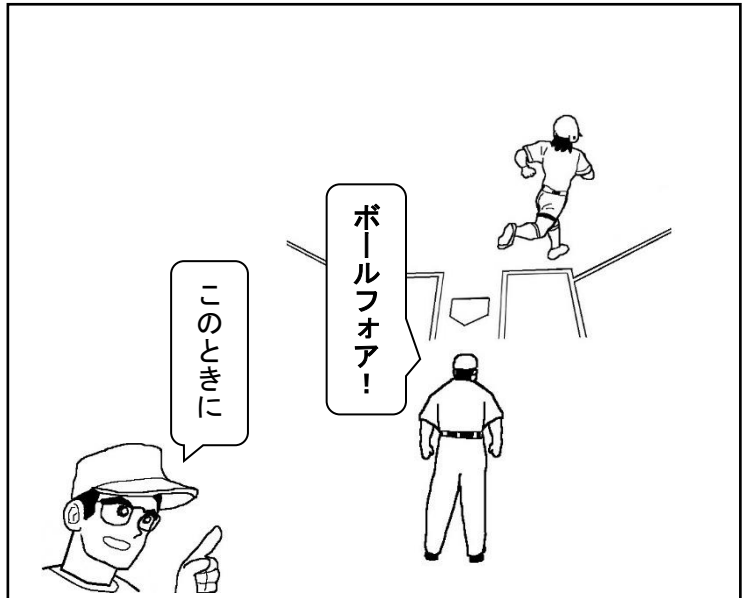
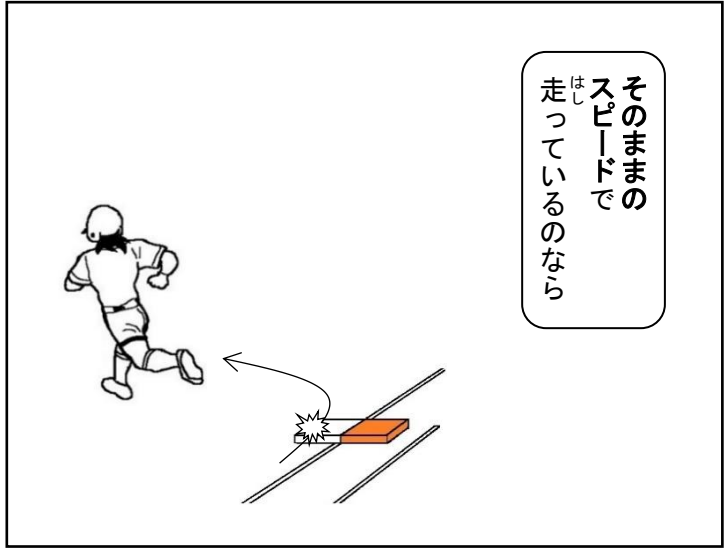
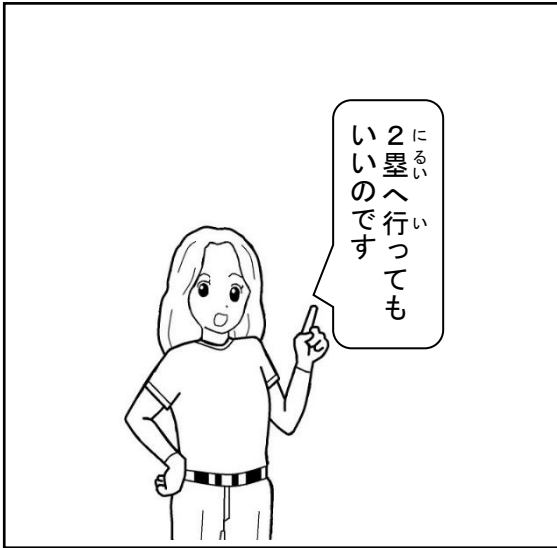


このときでも

円の中で
ボールを持って
います

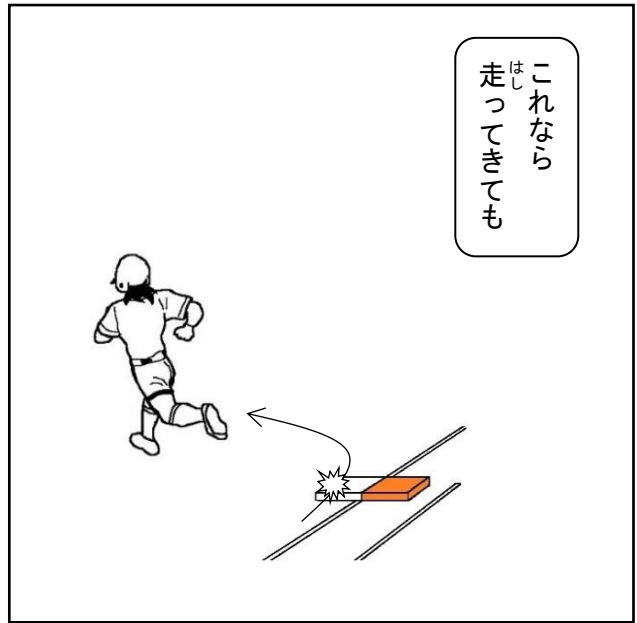
2塁ベースの
ちか近くに野手が
いない



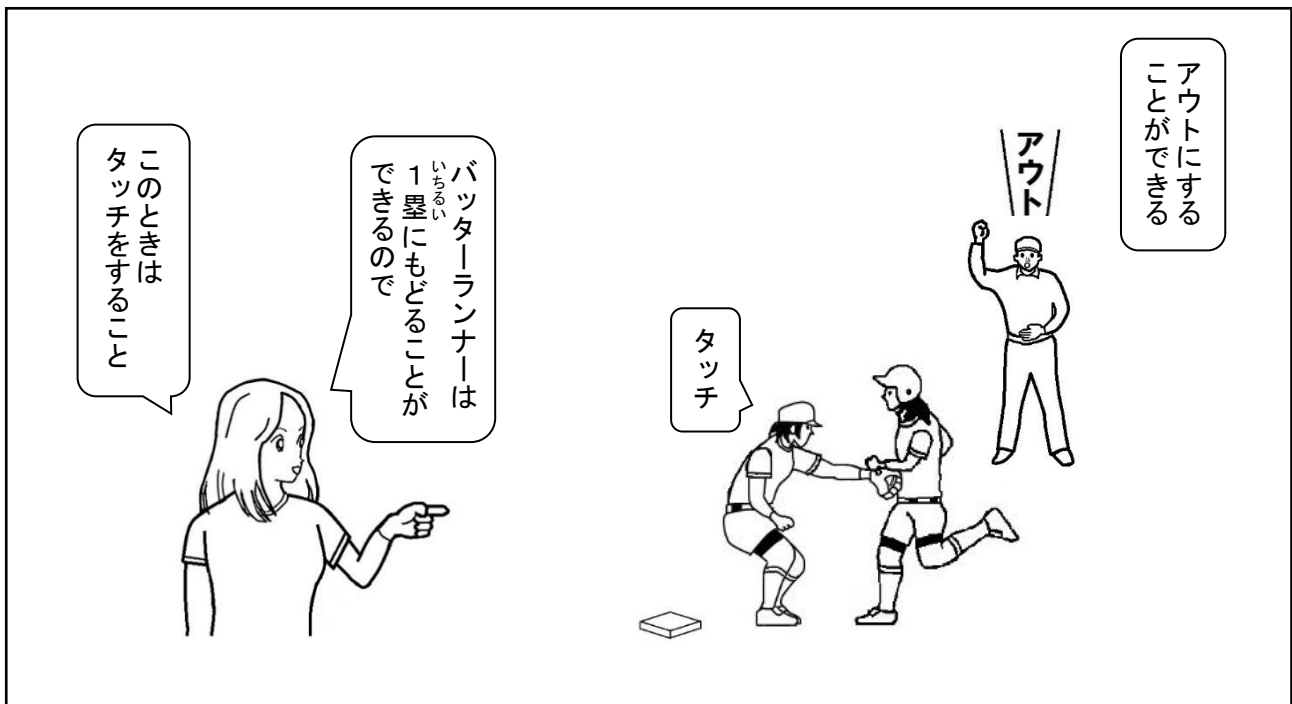




ピッチャーが
ボールを投げて



これなら
走ってきても



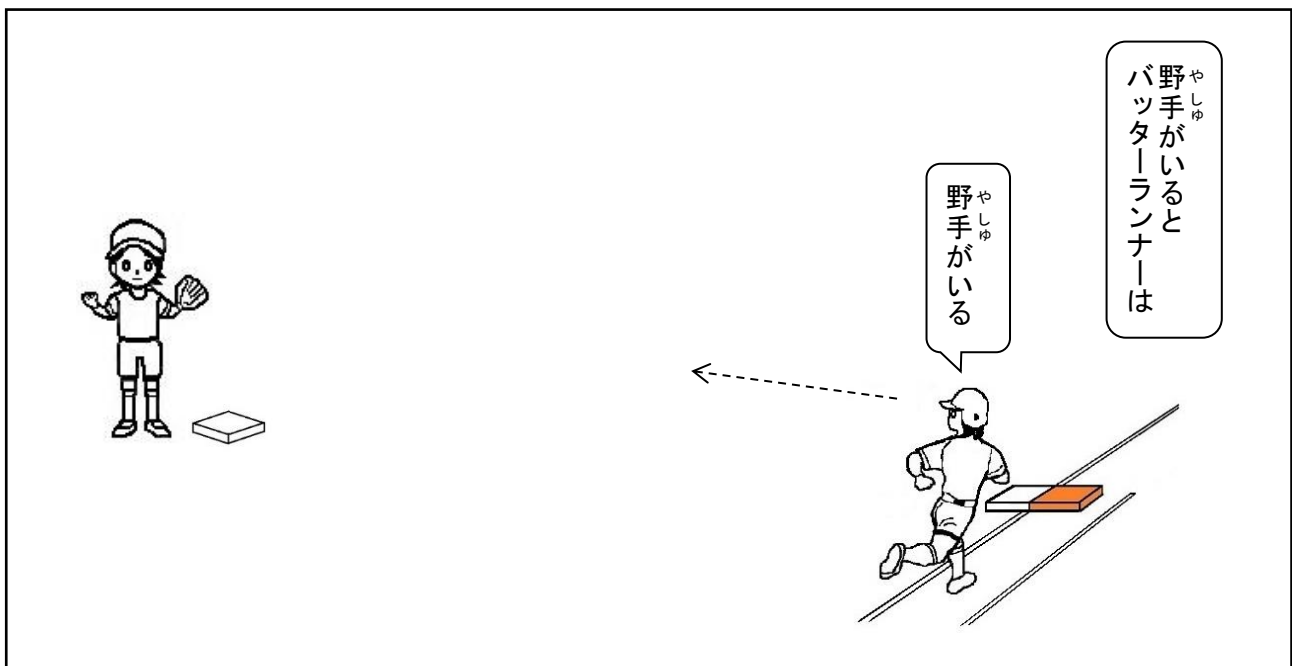
このときは
タッチをすること

バッターランナーは
1塁にもどる事が
できるので

アウトにする
ことができる

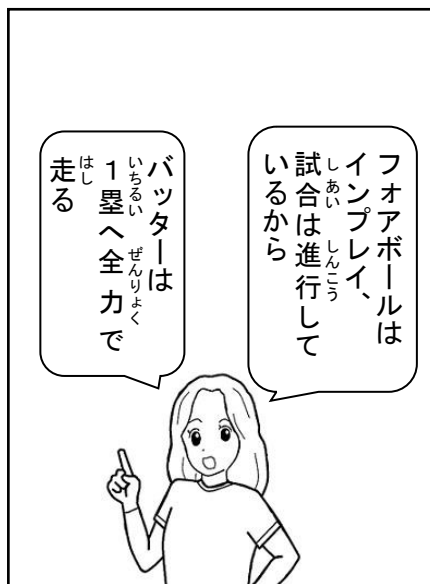
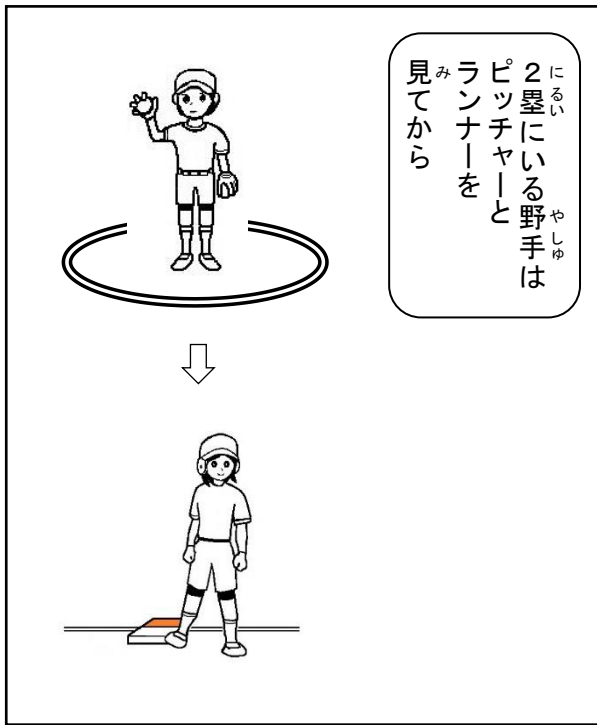
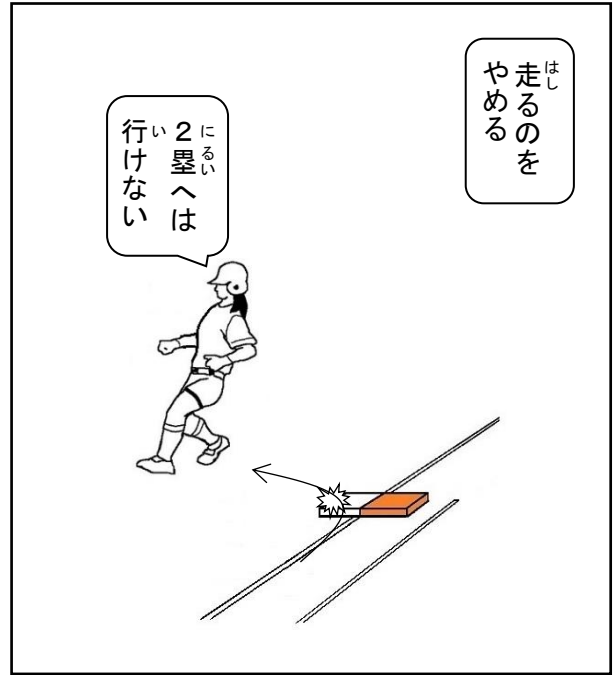
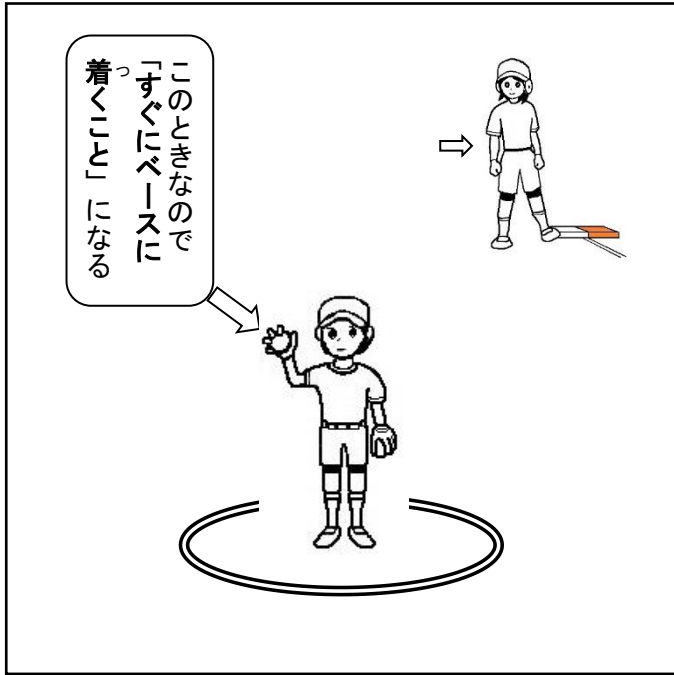
タッチ

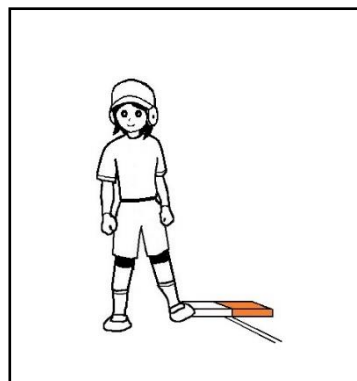
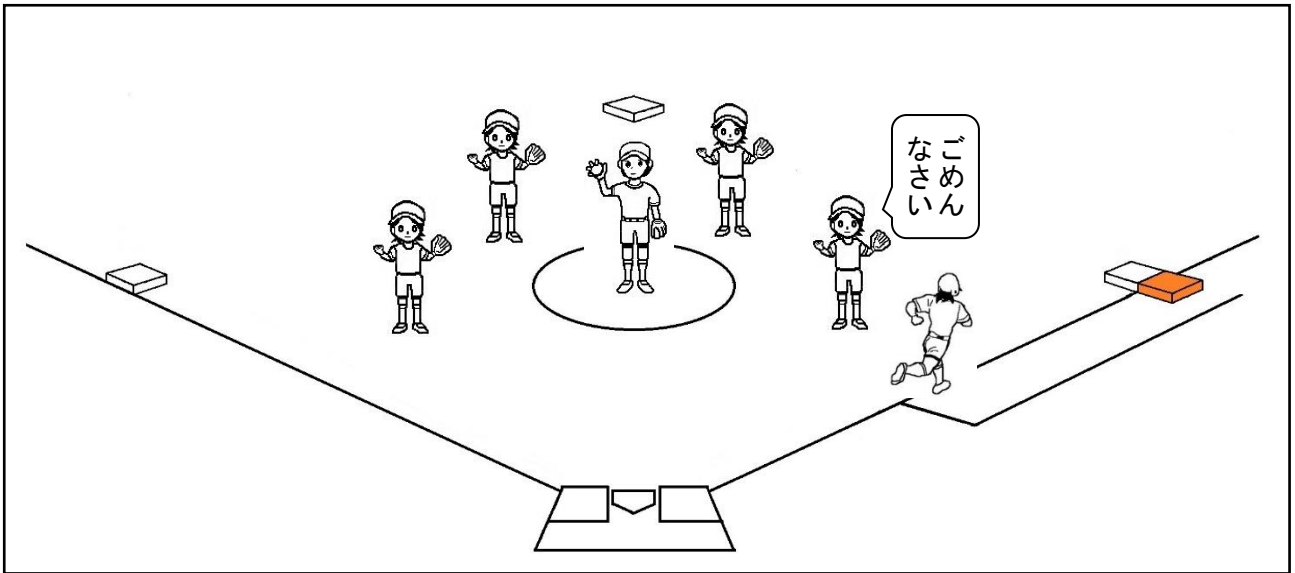
アウト



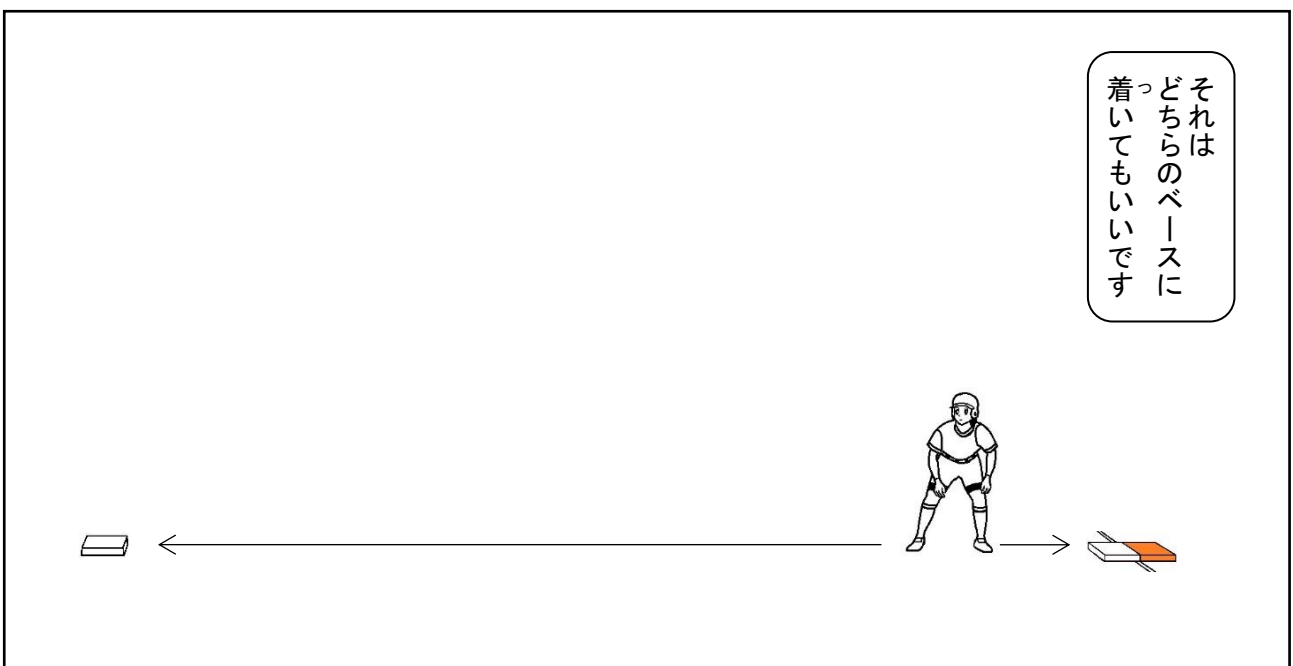
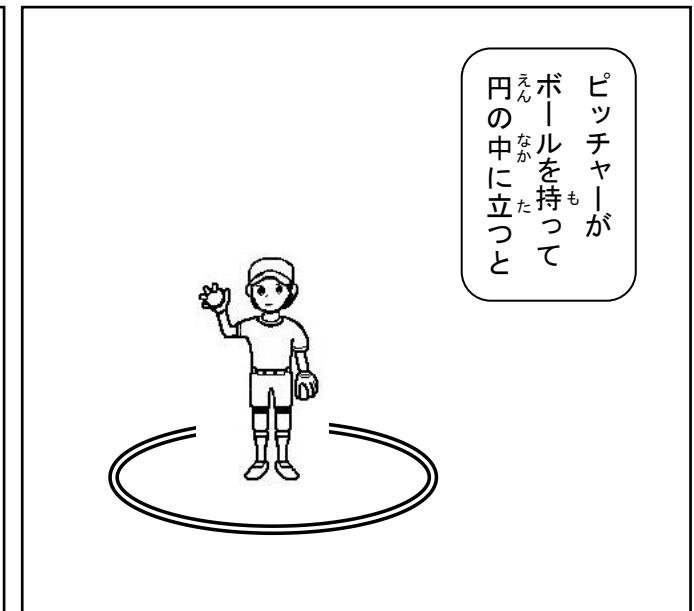
野手がいる

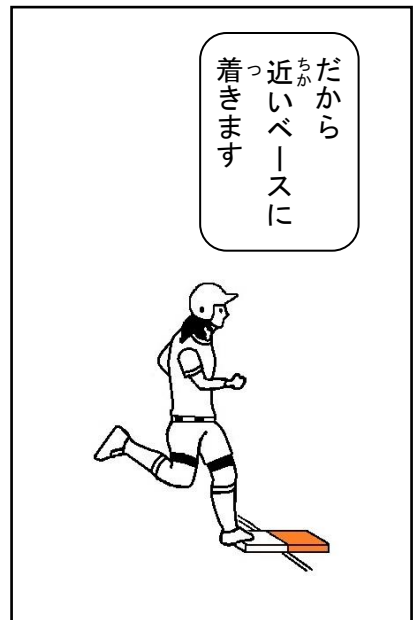
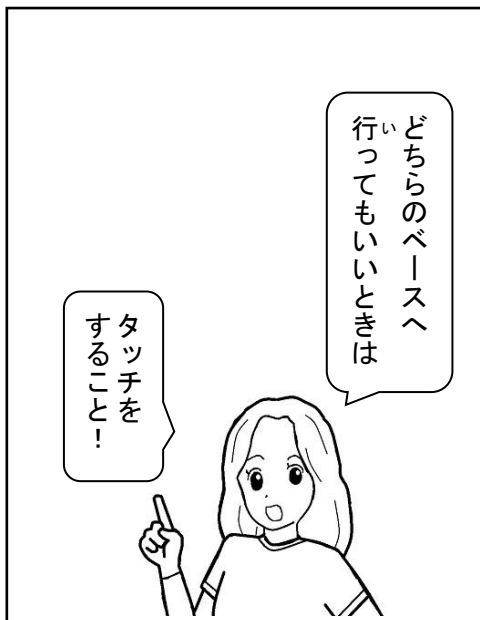
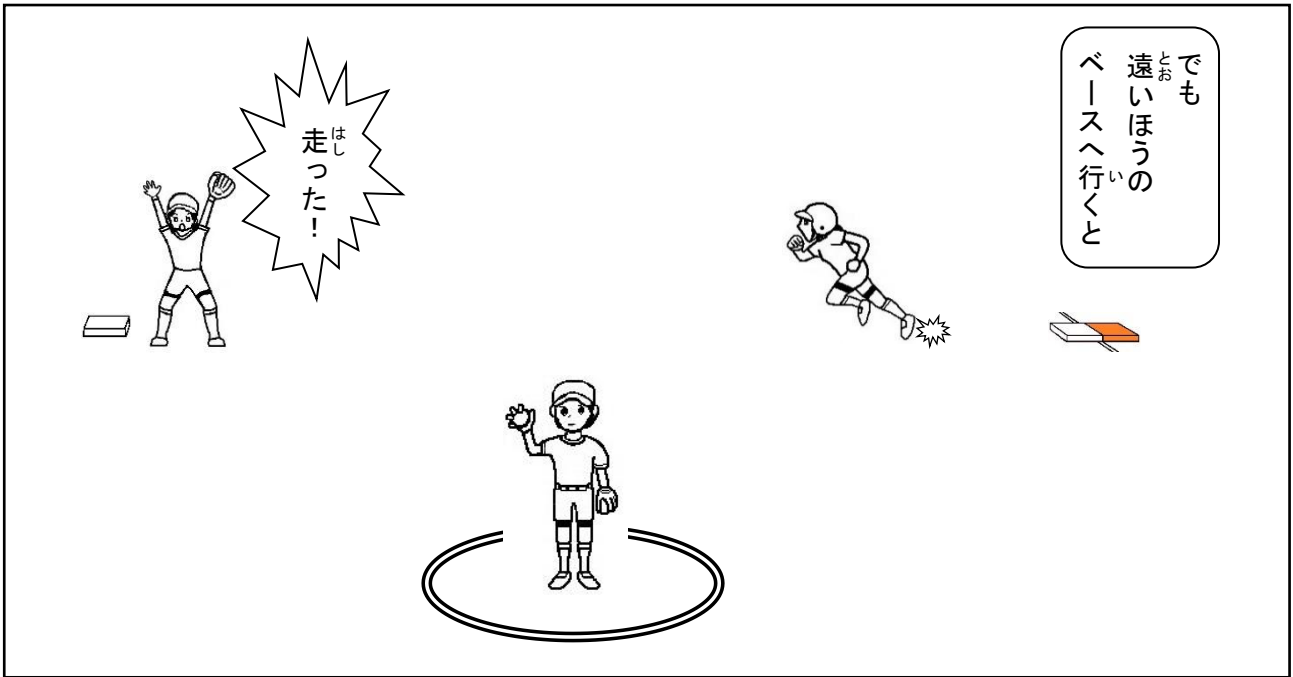
野手がいると
バッターランナーは

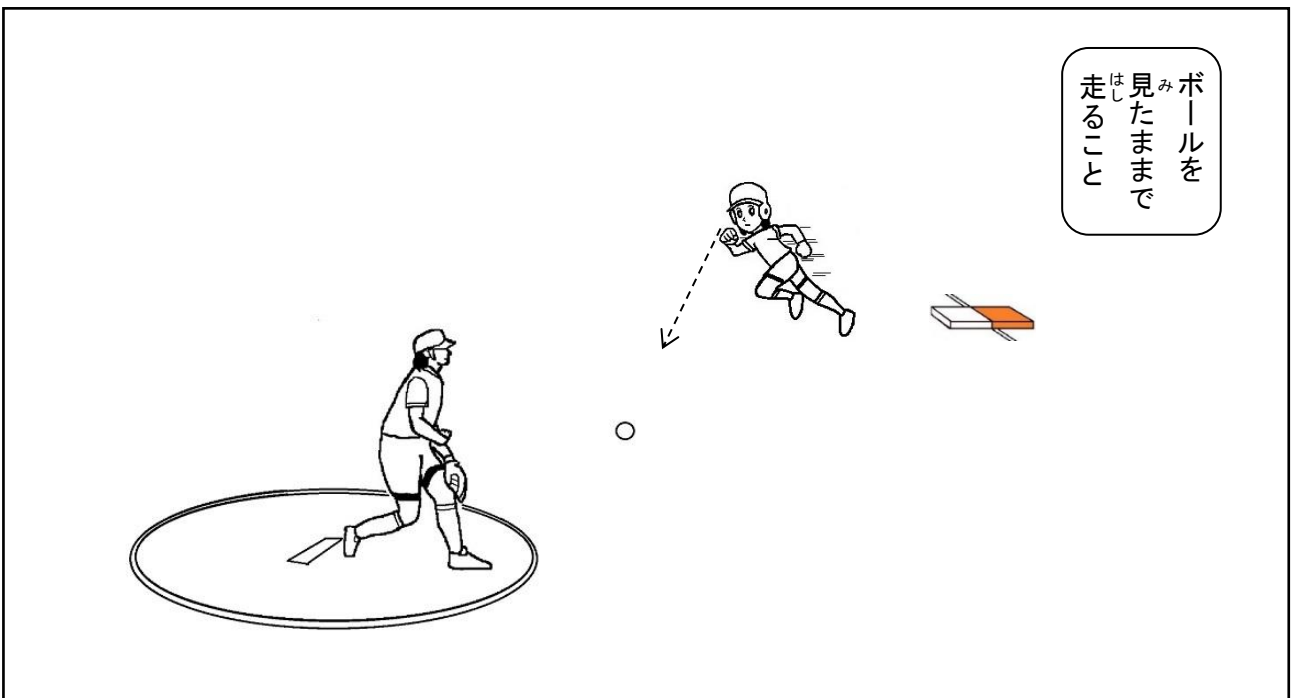
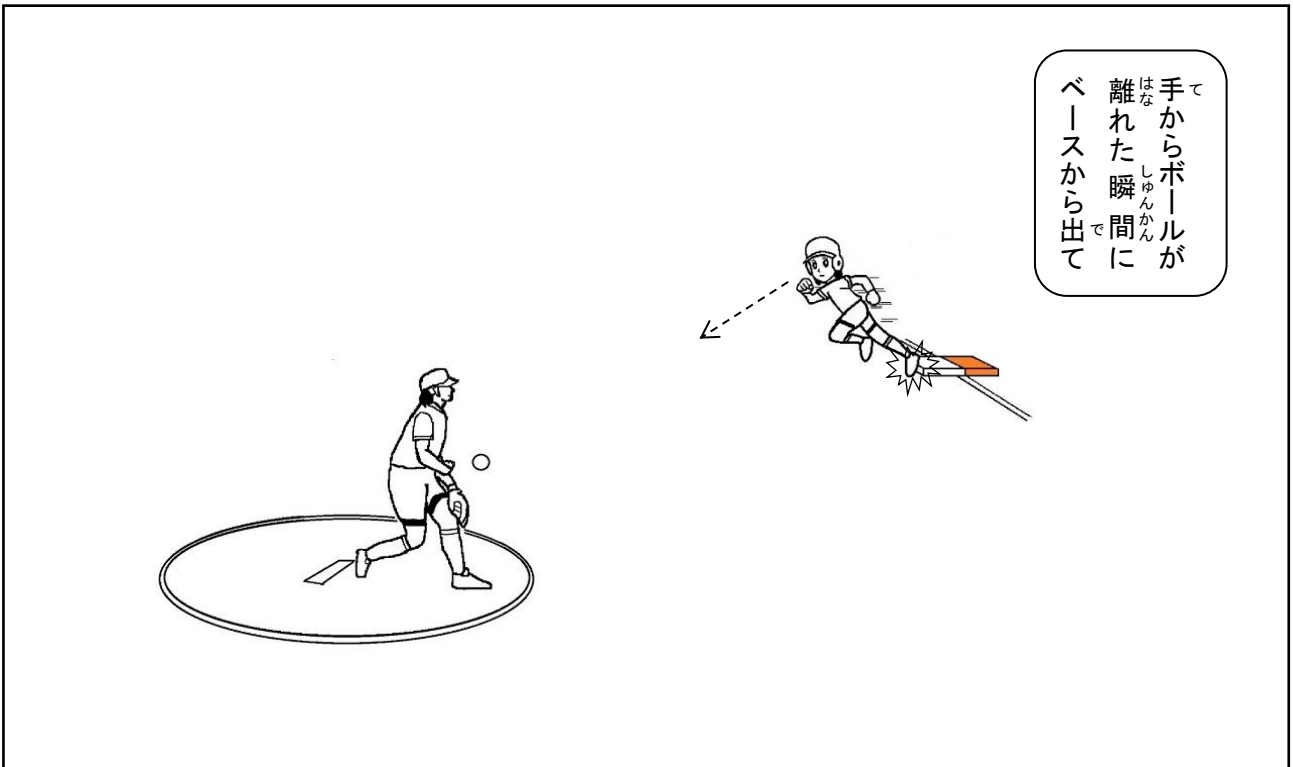
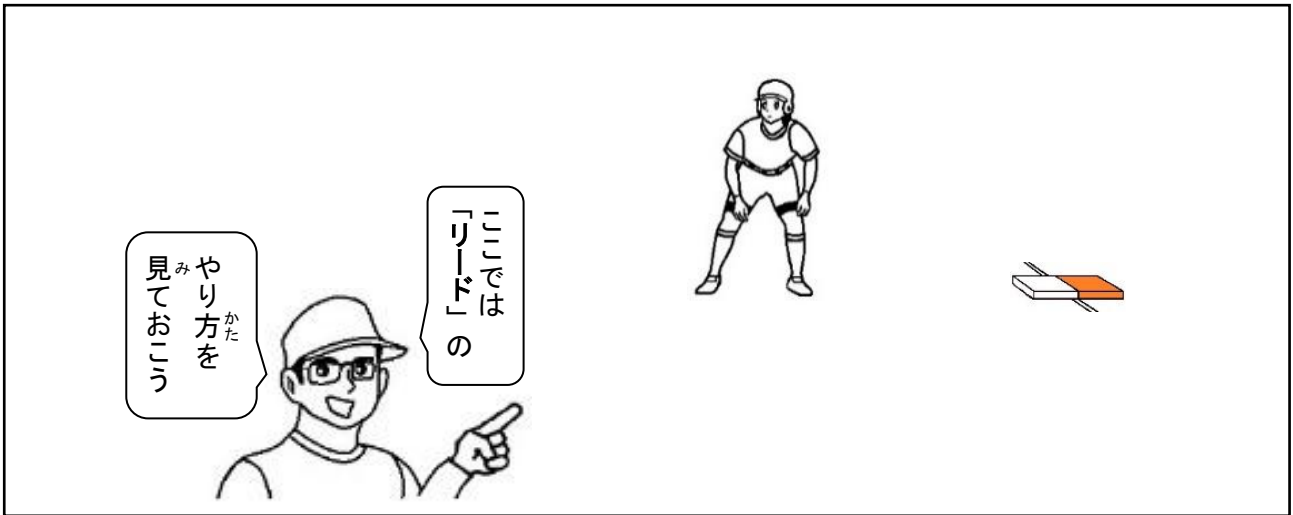




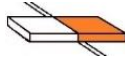
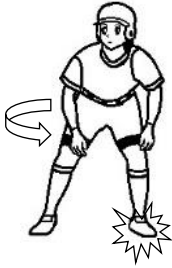
7. 「ランナー」になったとき



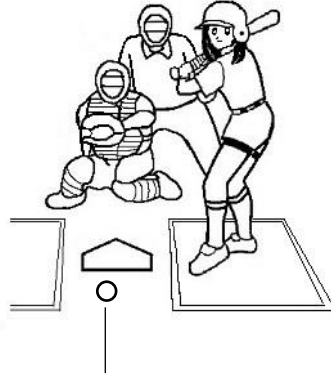




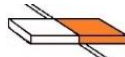
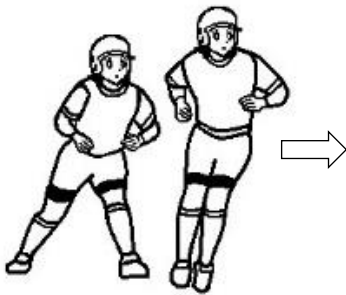
と止まって
どうなるかを
見みる



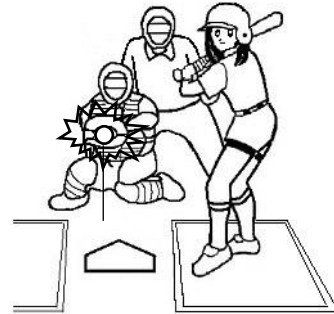
バッターの
近くにボールが
行ったときに

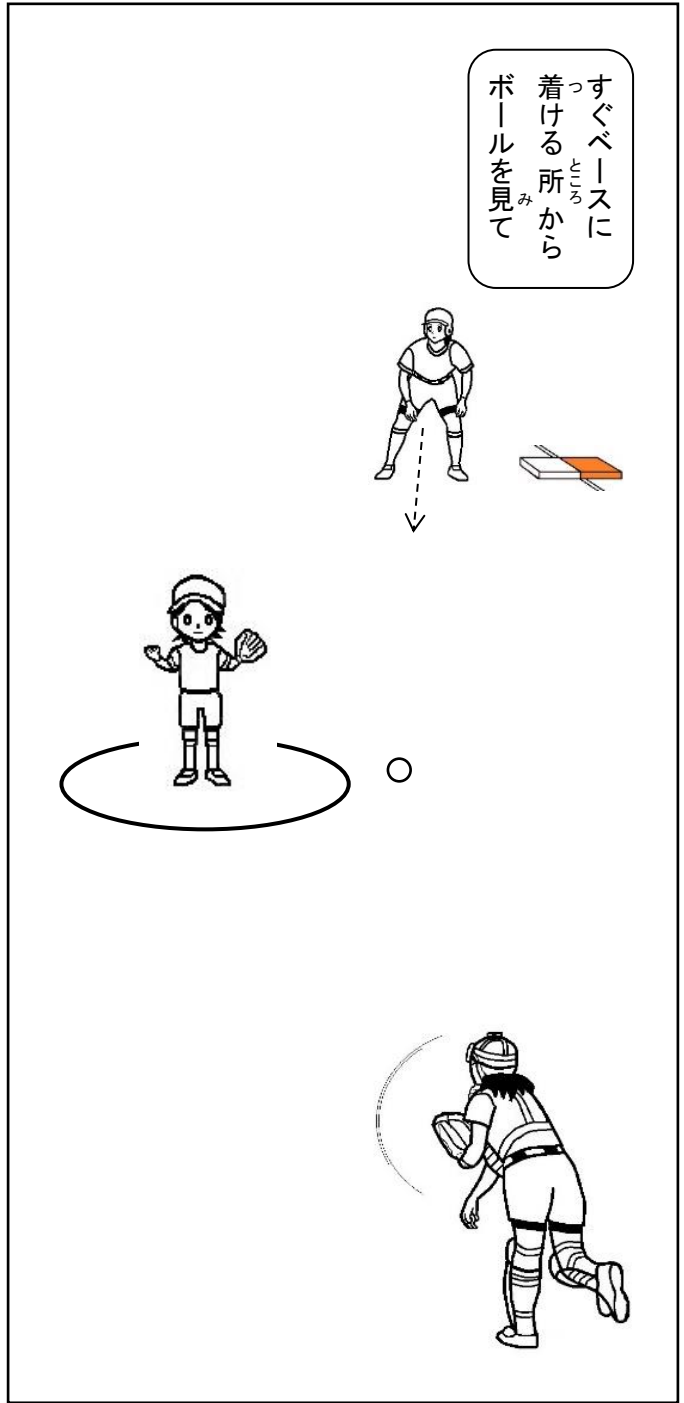
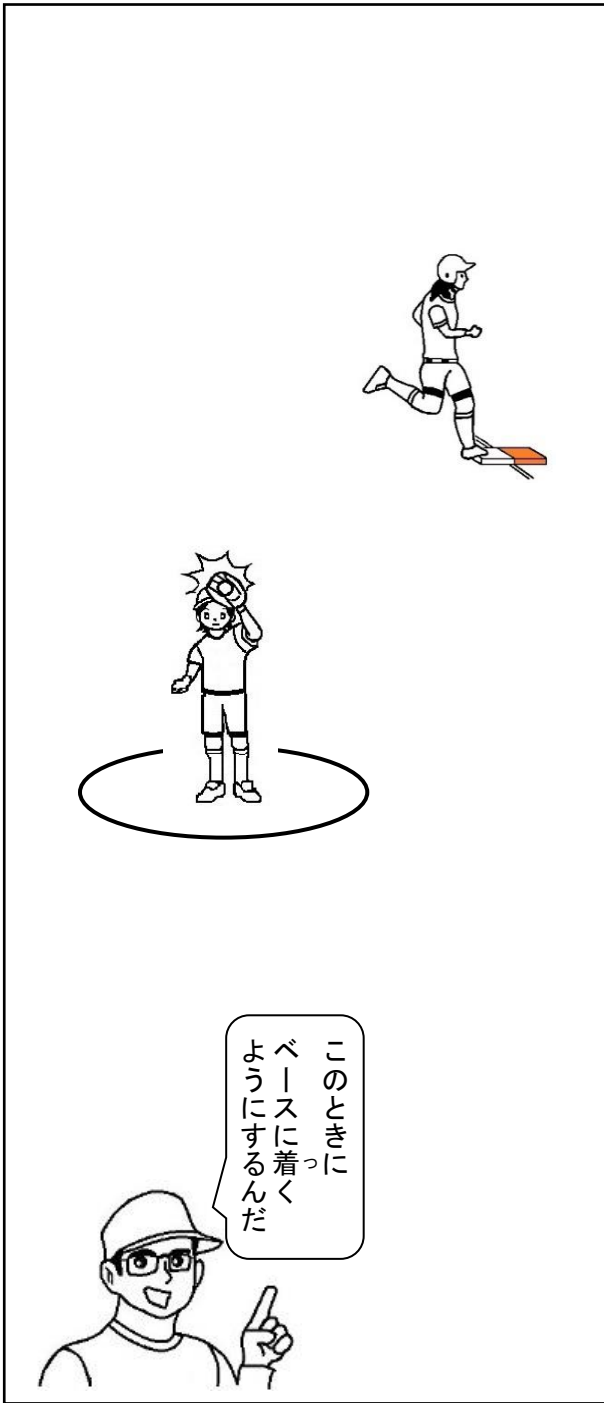


ボールを持つている
キャッチャーを
見たままベースに
近づいて

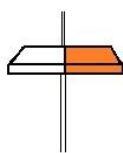
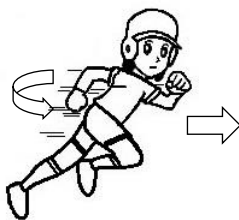


打たなかったら

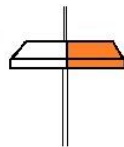
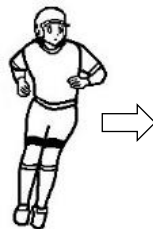




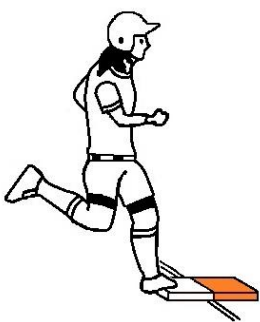
急いで



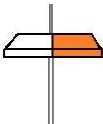
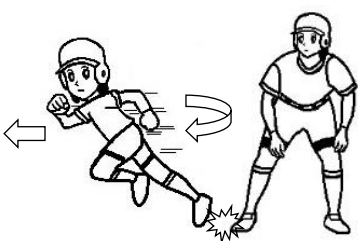
キャッチャーが
投げってくる動きを
見たときは



もどる！

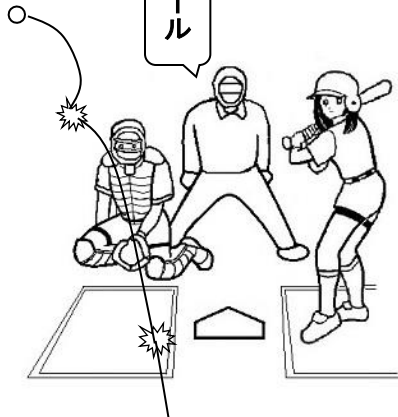


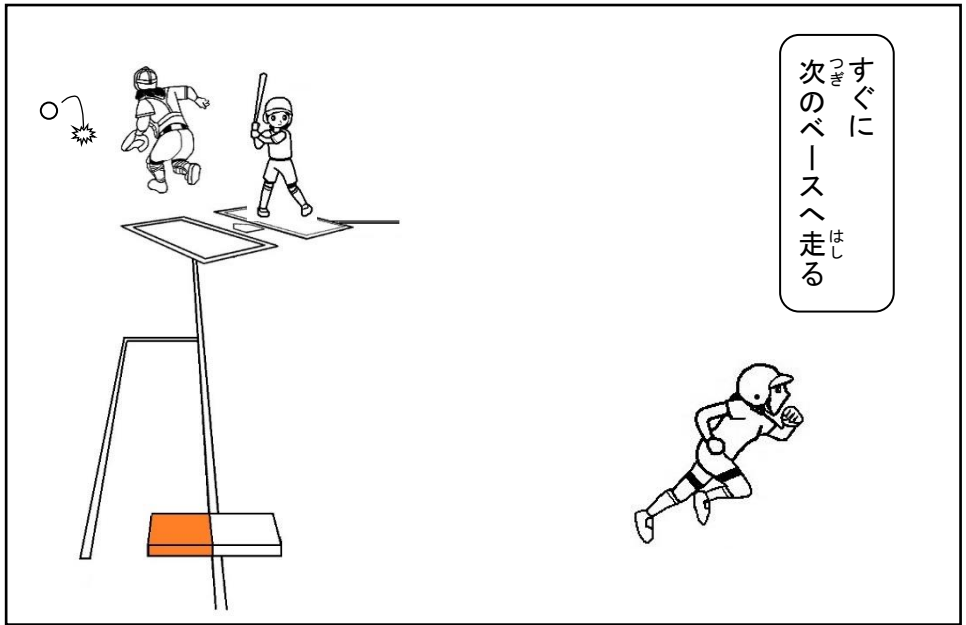
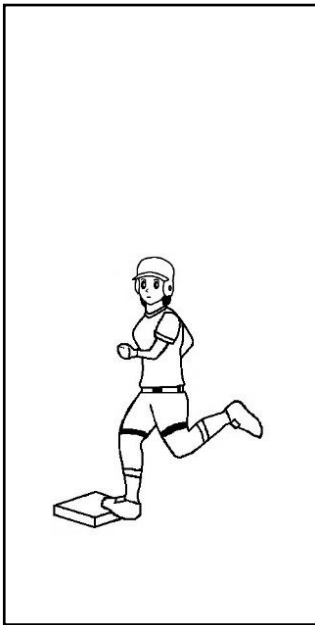
この体勢から



後ろや横に
大きくボールが
行ったときには

ボール

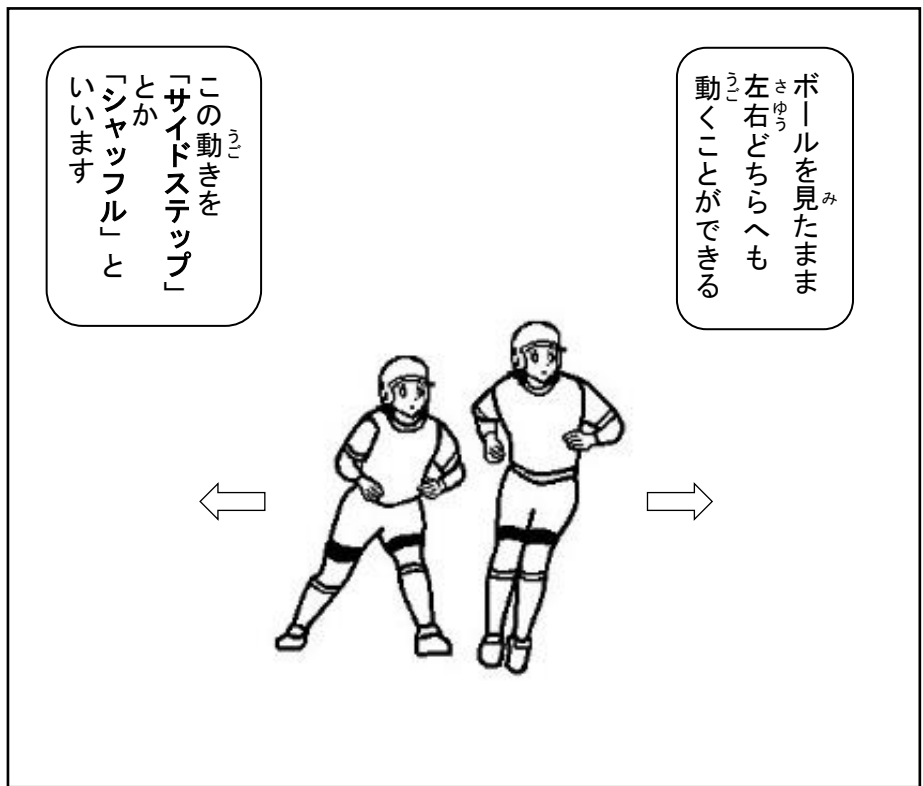




すぐに
次のベースへ走る



これをするとその後の左右への走る動きがやりやすいです



この動きを「サイドステップ」とか「シャッフル」といいいます

ボールを見たまま左右どちらへも動くことができる



それ、それ！そのイメージです！




それはスポーツテストの反復横跳びみたいにやればいいの

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

ボールが地面に着く前に捕ったときなので

ライナーのときも同じようにします




それではランナーがリードをしてバッターが打ったときの動きを

フライから見よう



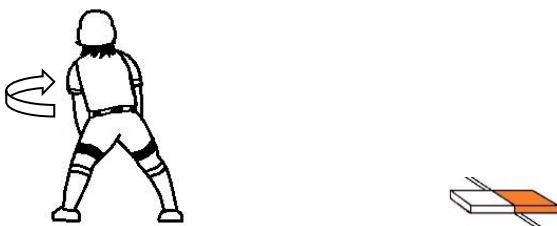
打つか打たないかを見る



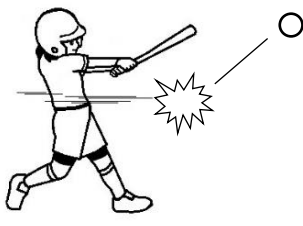
バッターの近くにボールが行ったときに

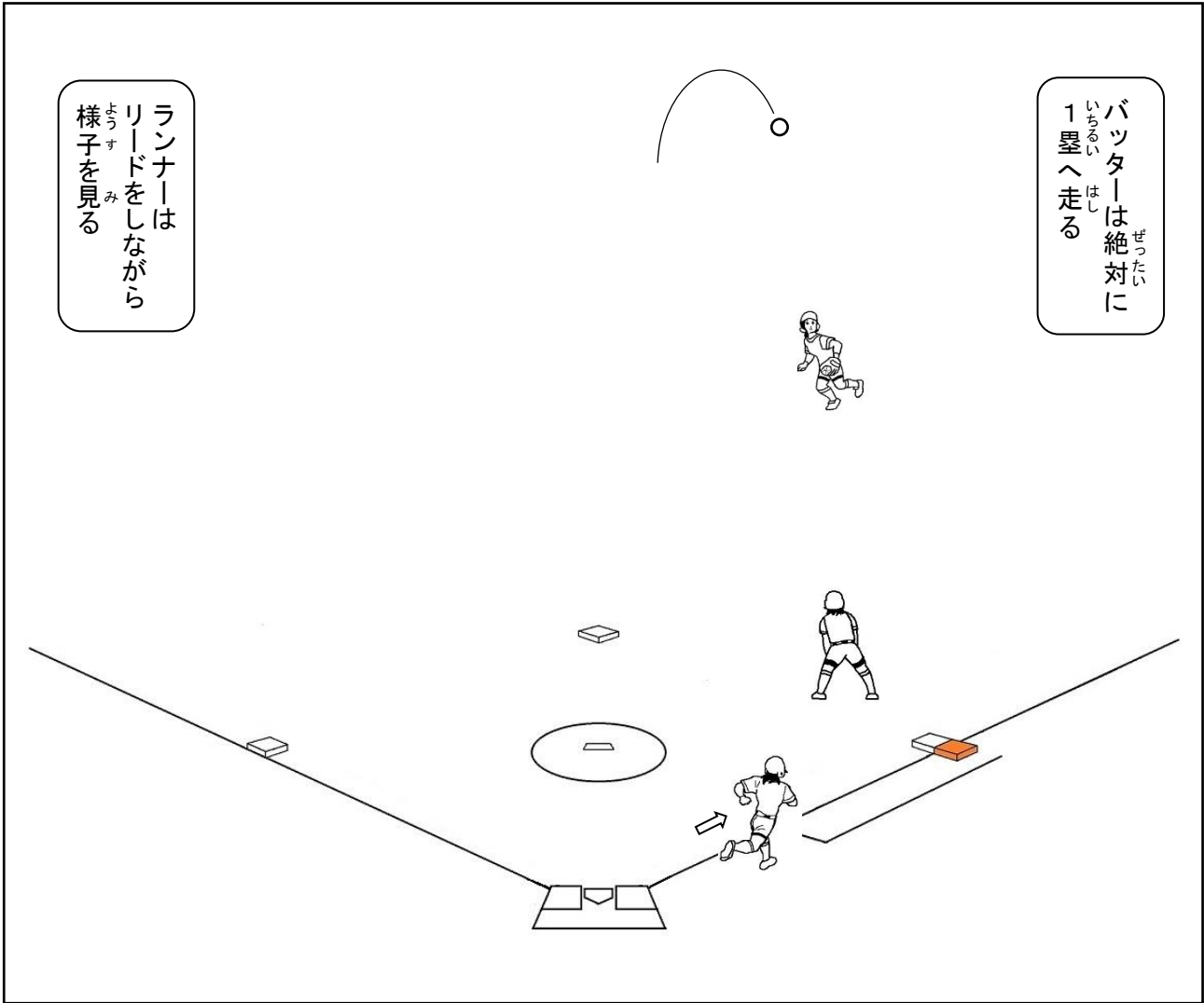


かならずボールと野手を見る



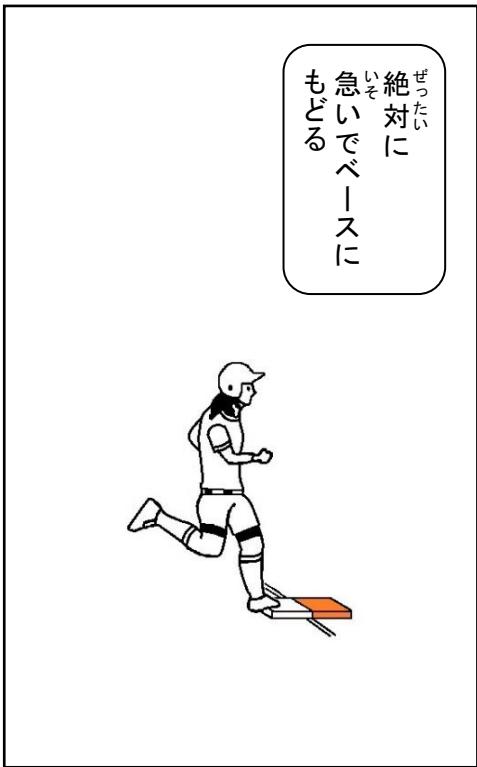
フライのときは



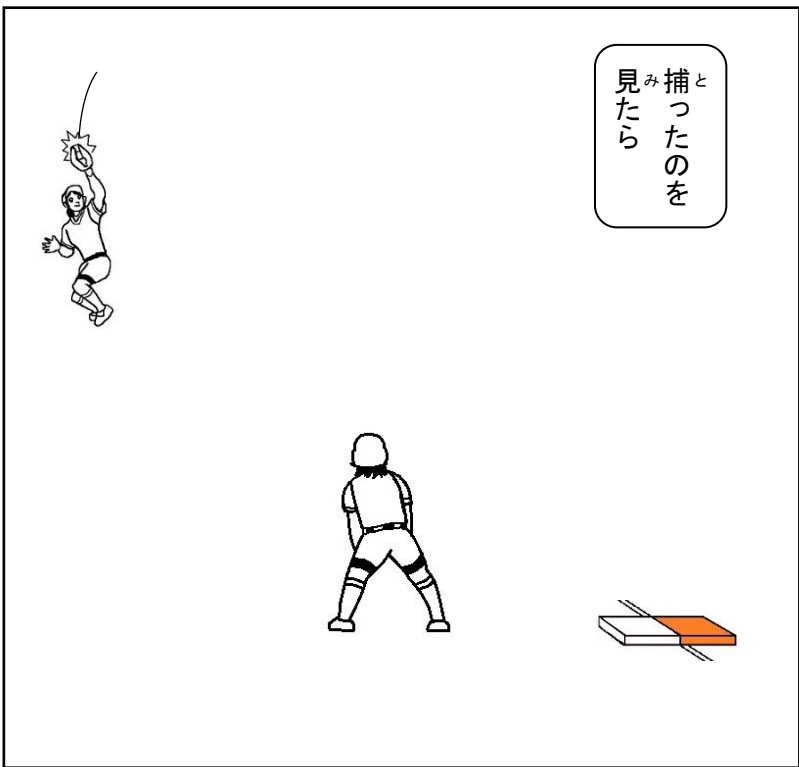


ランナーは
リードをしながら
様子を見る

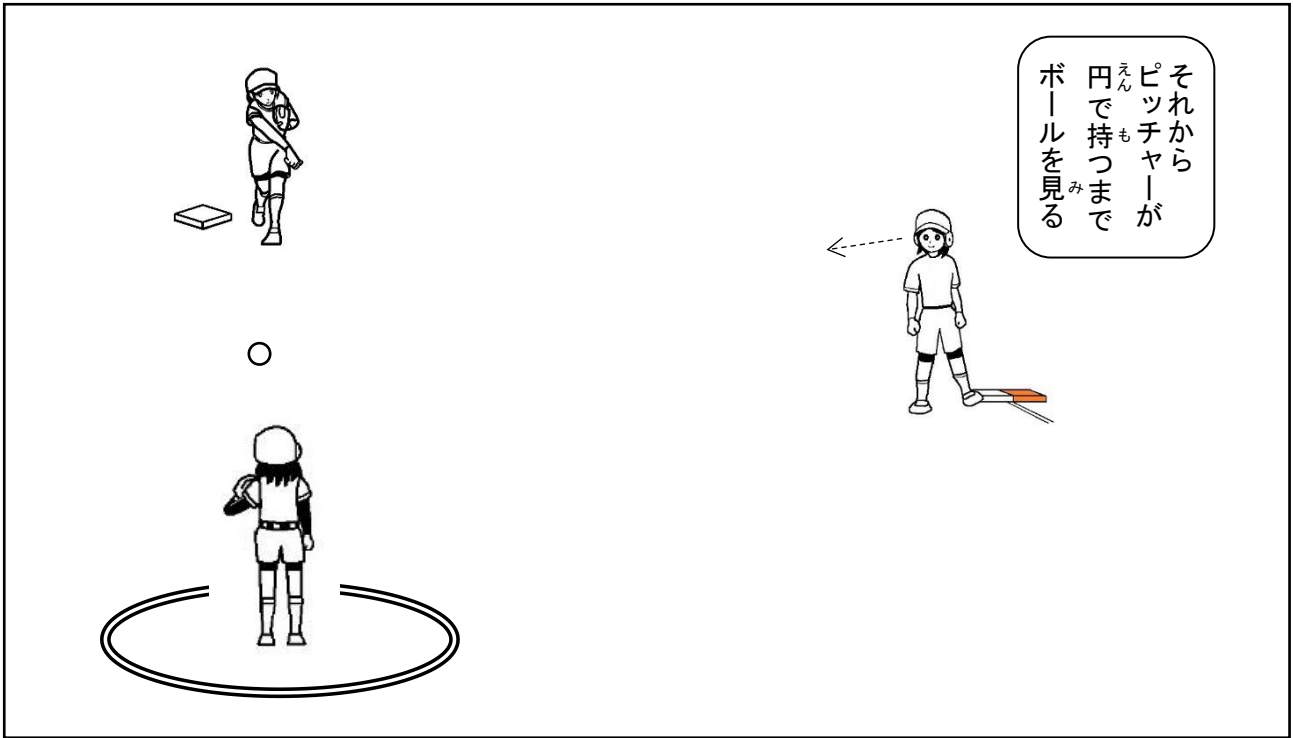
バッターは絶対に
1塁へ走る



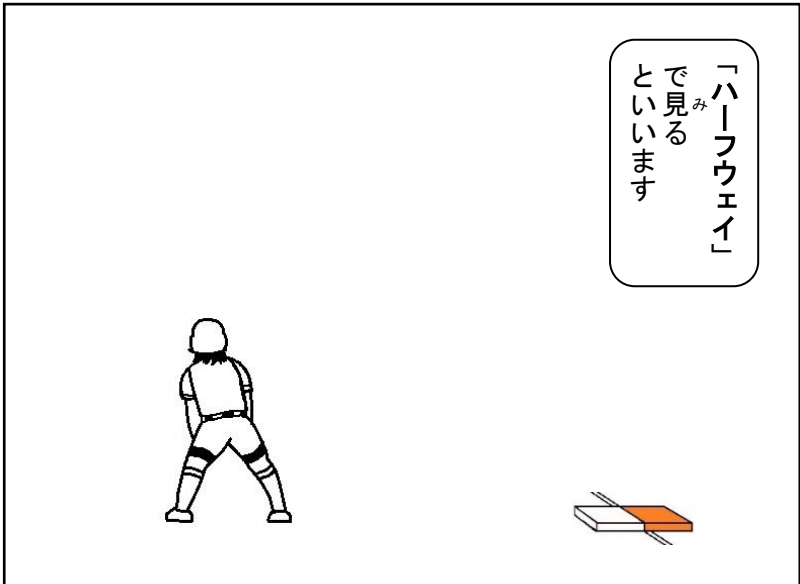
絶対に
急いでベースに
もどる



と捕ったのを
見たら



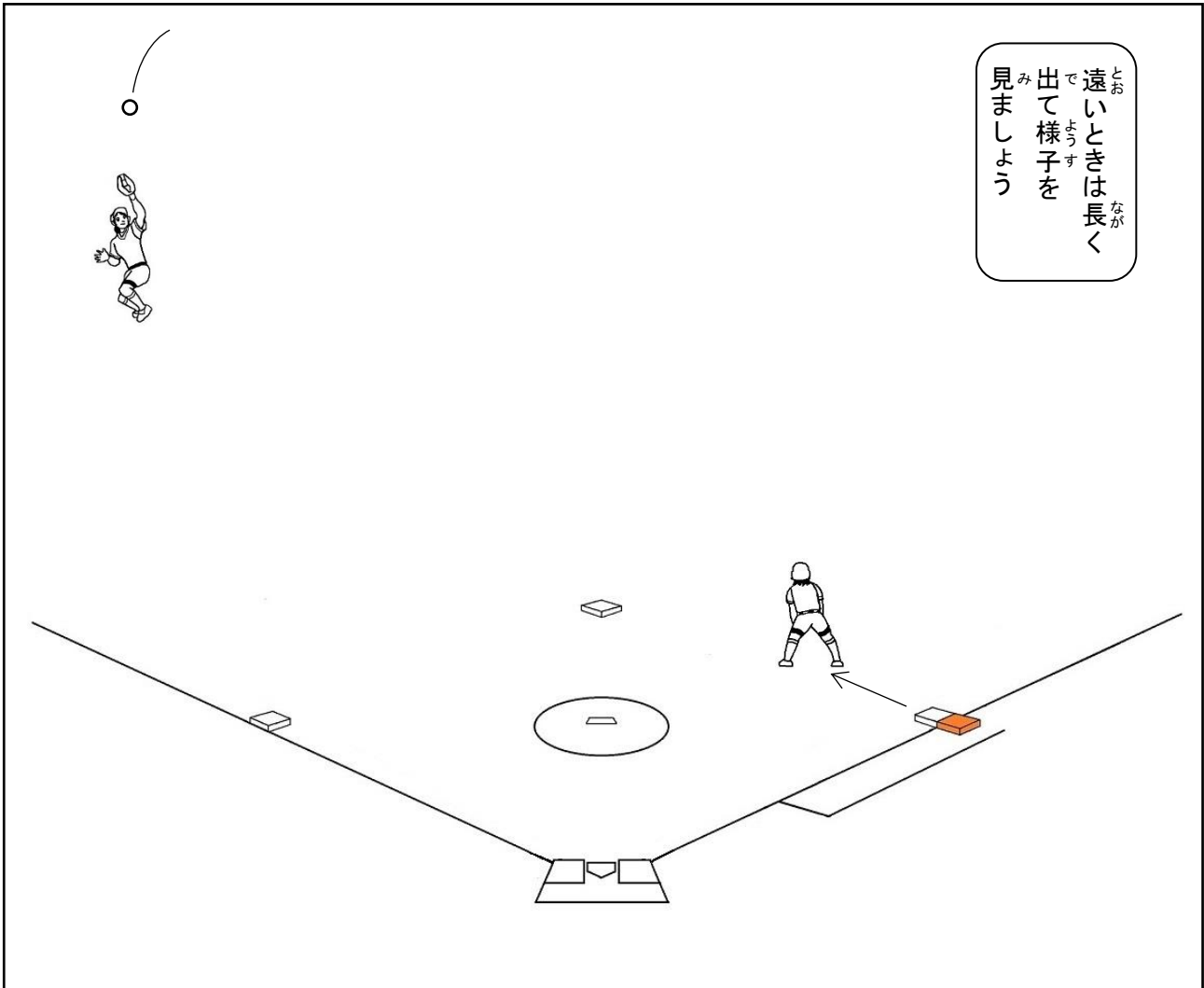
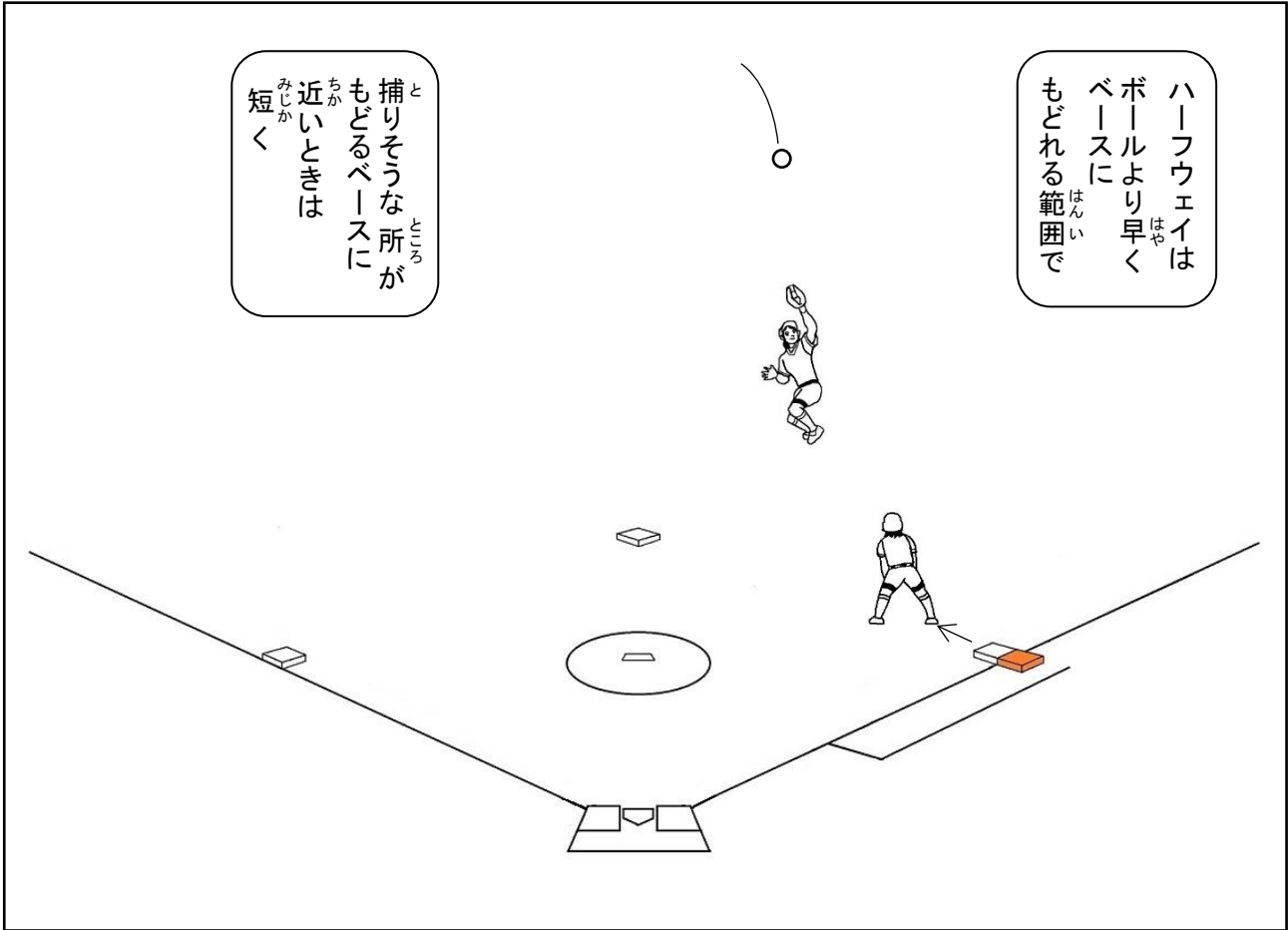
それから
ピッチャーが
えんも
円で持つまで
ボールを見る



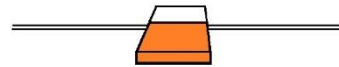
「ハーフウェイ」
で見ると
いいです



リードをしながら
フライの様子を
見ると

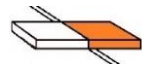
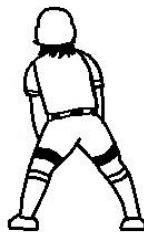


捕れないで
ボールが地面に
着いたときは



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



フライや
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

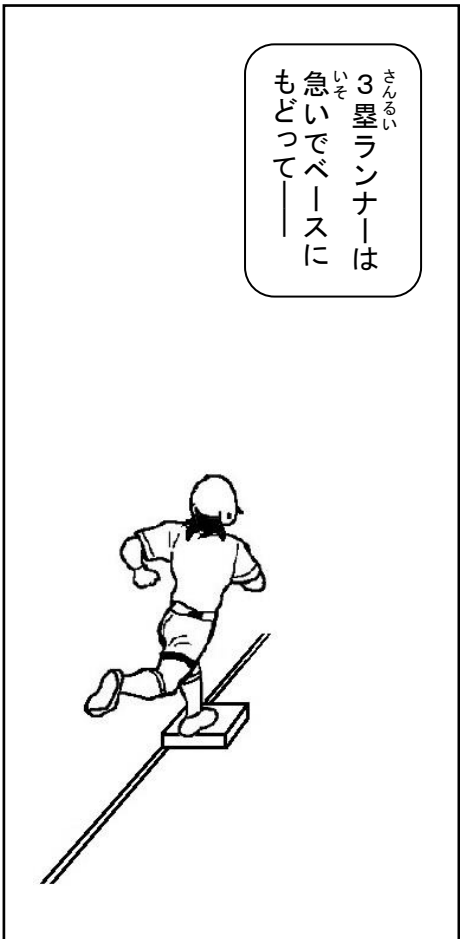
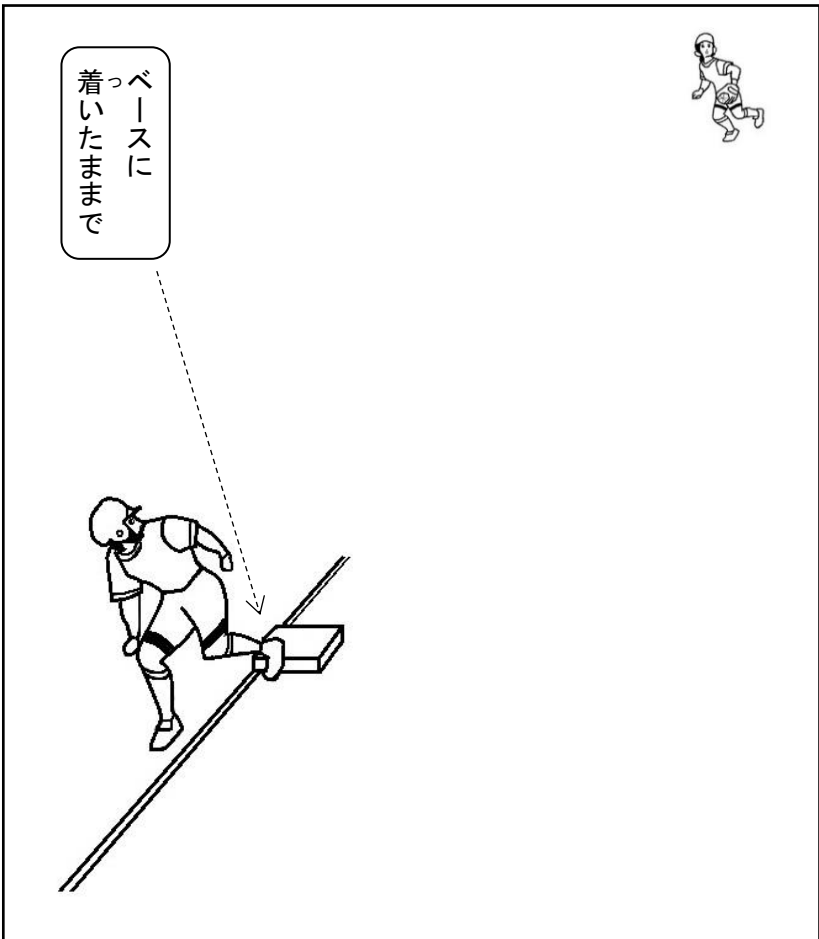
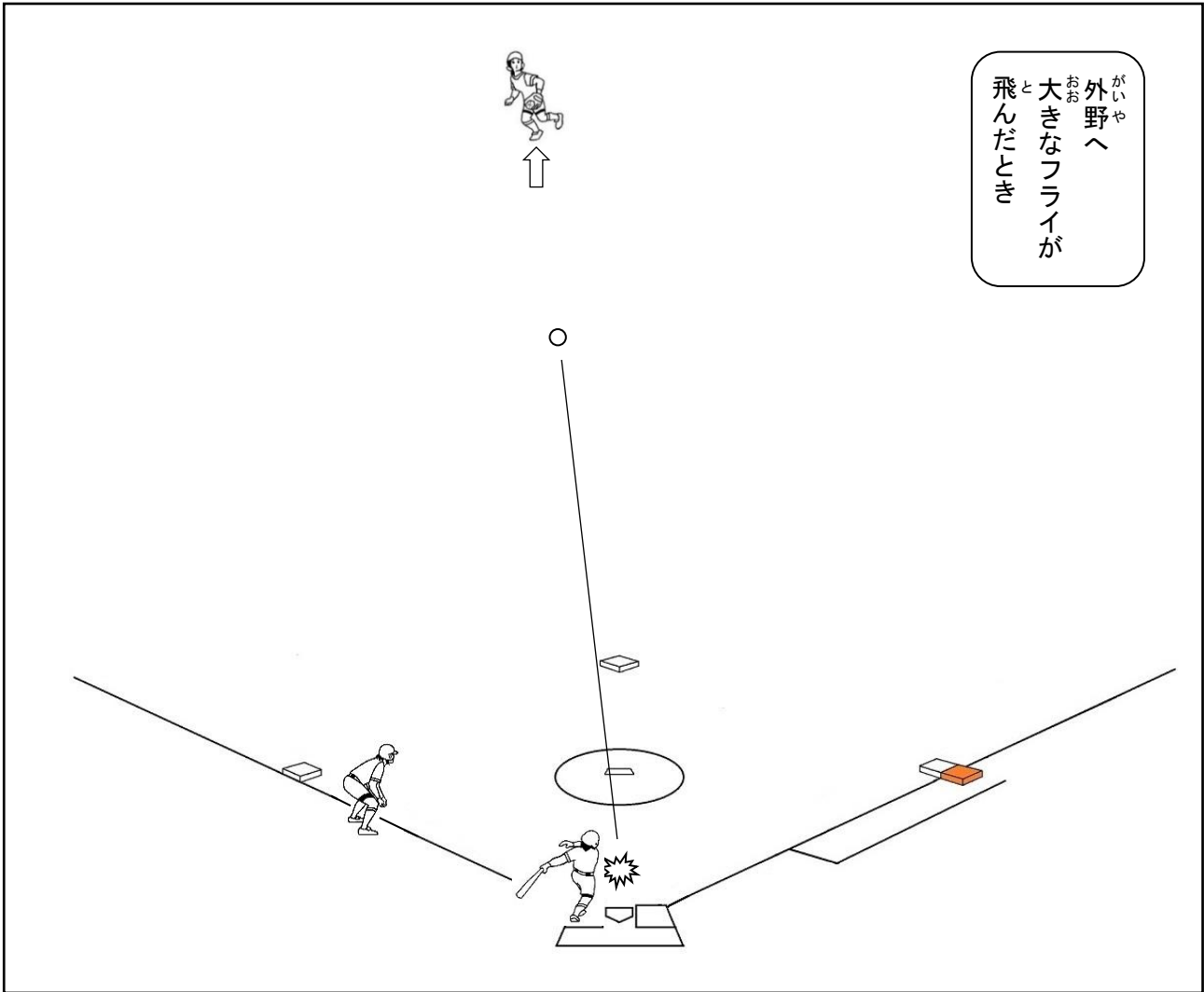
ランナーのほうに
早く行けそうなの
ときを教えよう

試合でよくある
タッチアップを
見てみよう

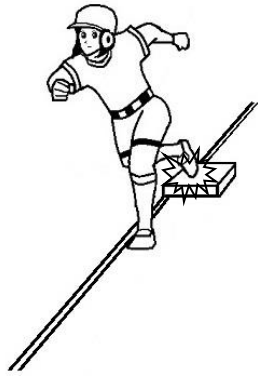
よくあるのが
3塁ランナーで

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



すぐに
ホームベースへ
走ると

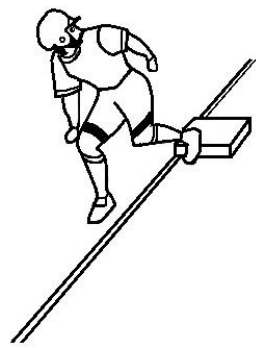


正^{せい}確^{かく}には
フェアグラウンドでは
ボールが野^や手^てに
ふれたとき

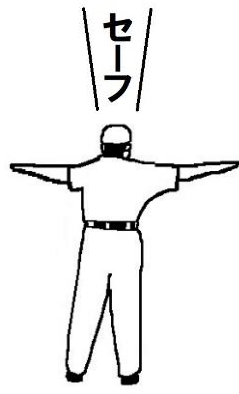
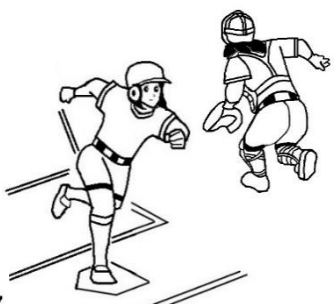


と
捕^とったの^を

見^みて

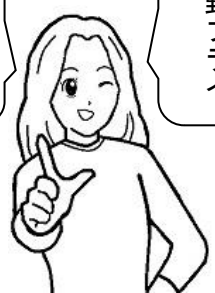


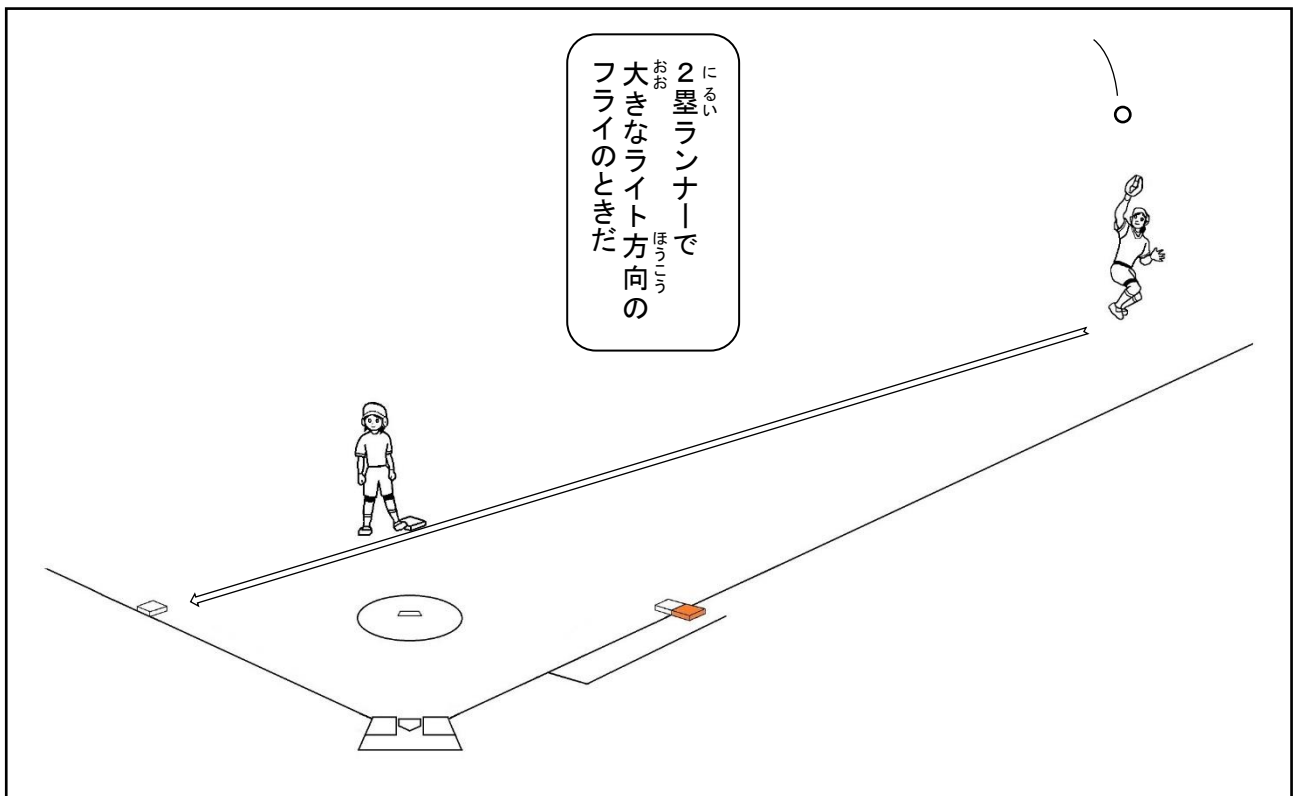
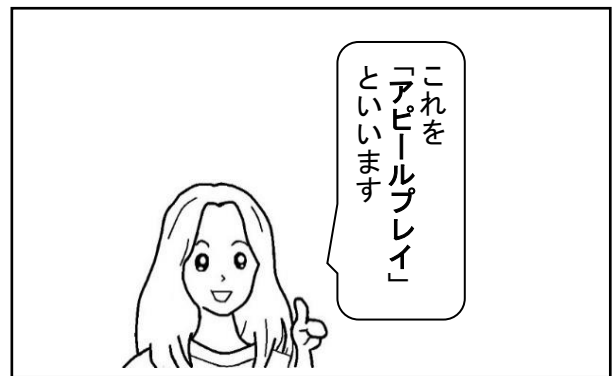
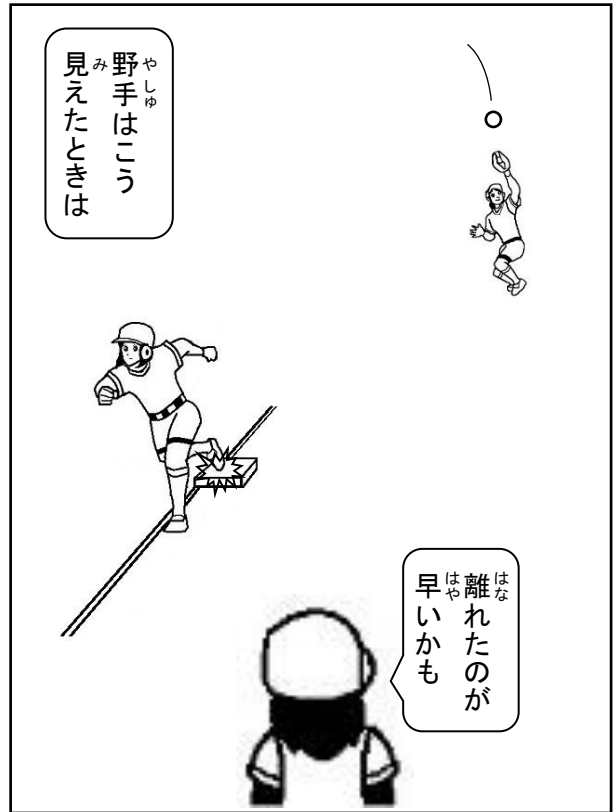
セーフになる
ときがある

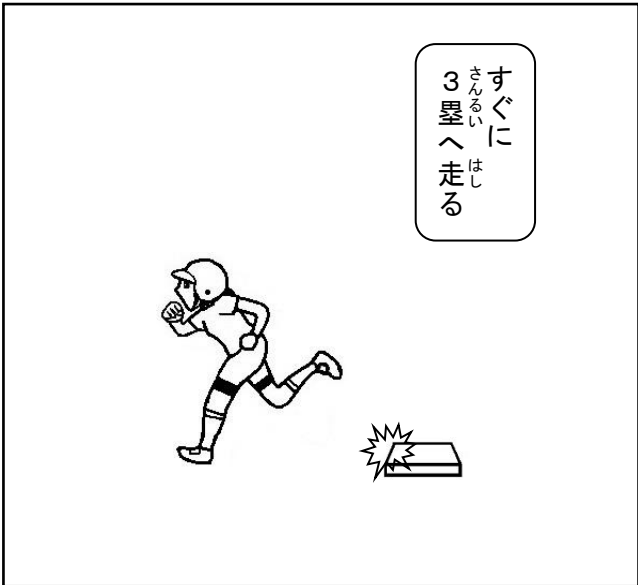
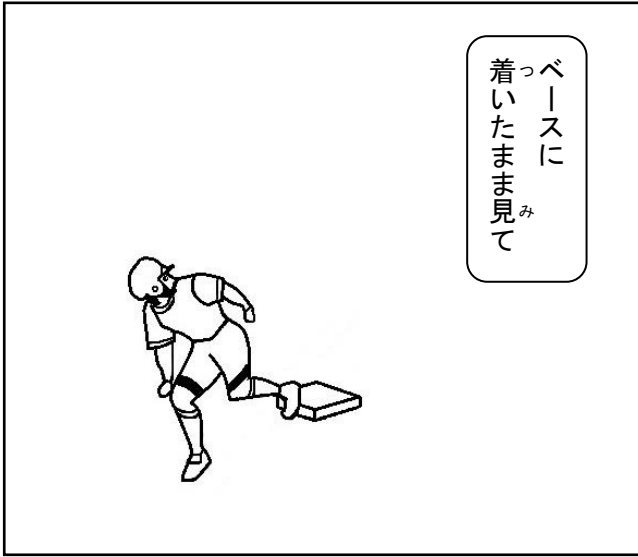


3塁ランナーは
大きな外野フライ
のときに

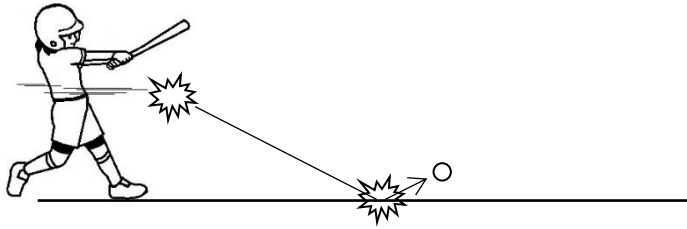
タッチアップが
できるよう
になりまじよう







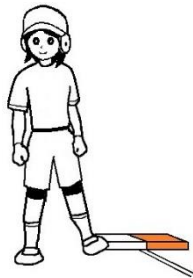
だきゅう じめん つ そうり
打球が地面に着いた（ゴロ）ときの走塁



つぎ
は
じめん
に
ボールが
着いた（ゴロ）
ときを
いくよ



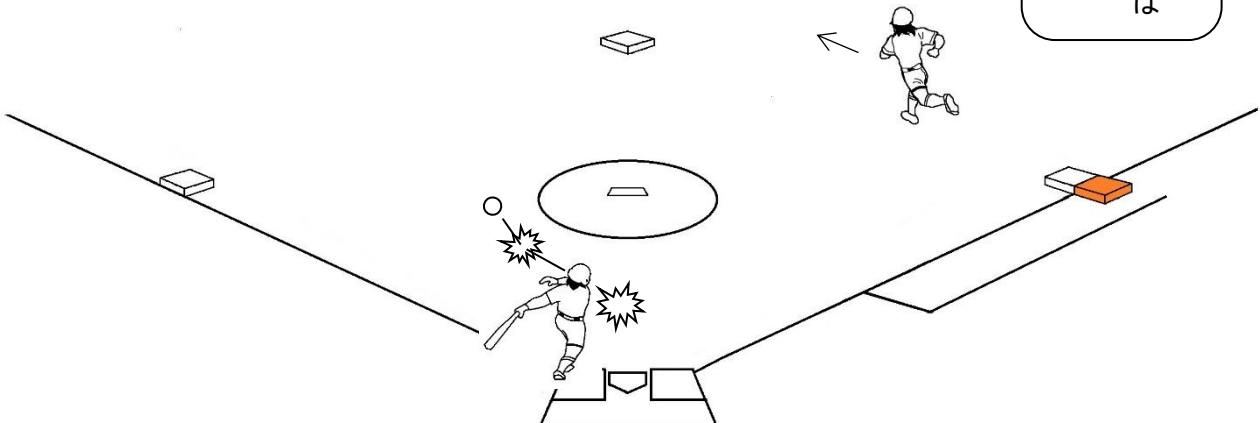
このときは
しろ
ベースに
た
立って
いますね

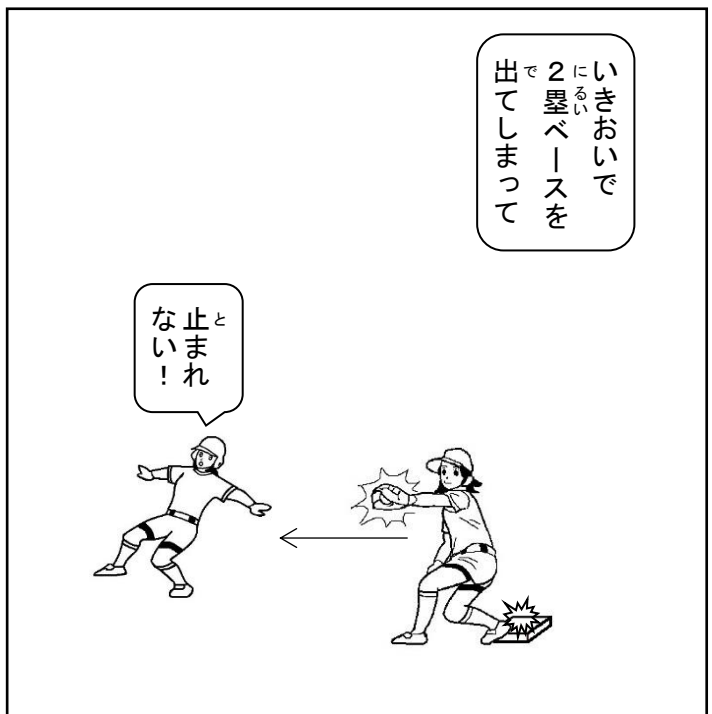
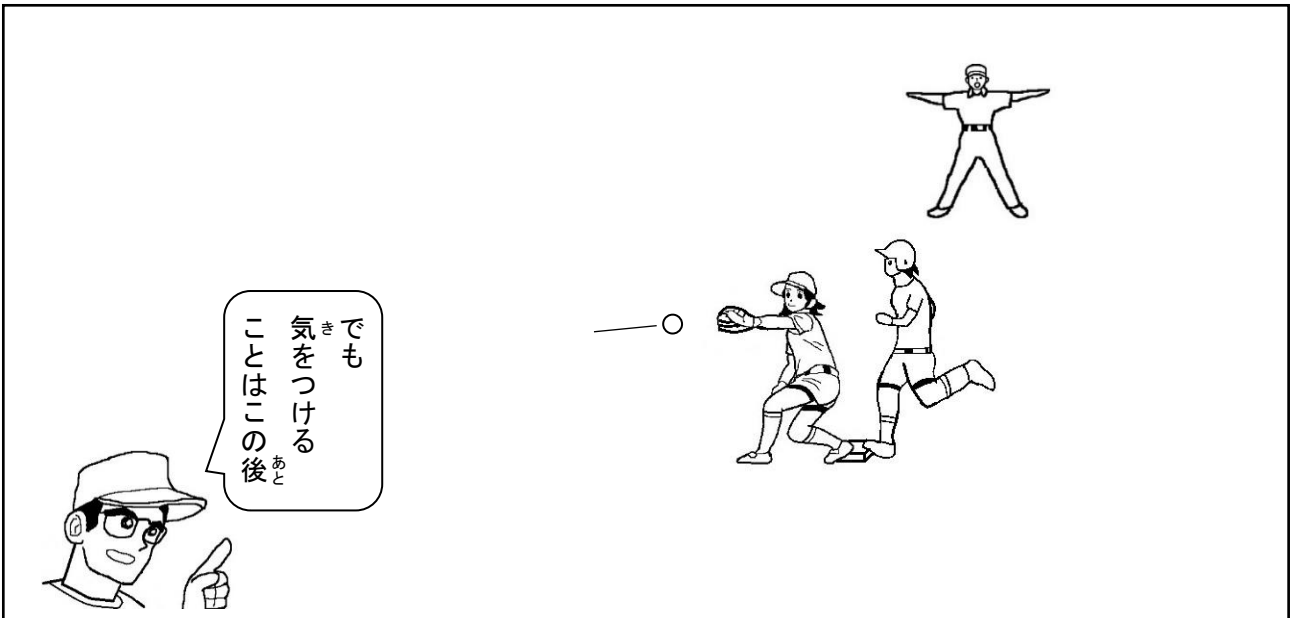
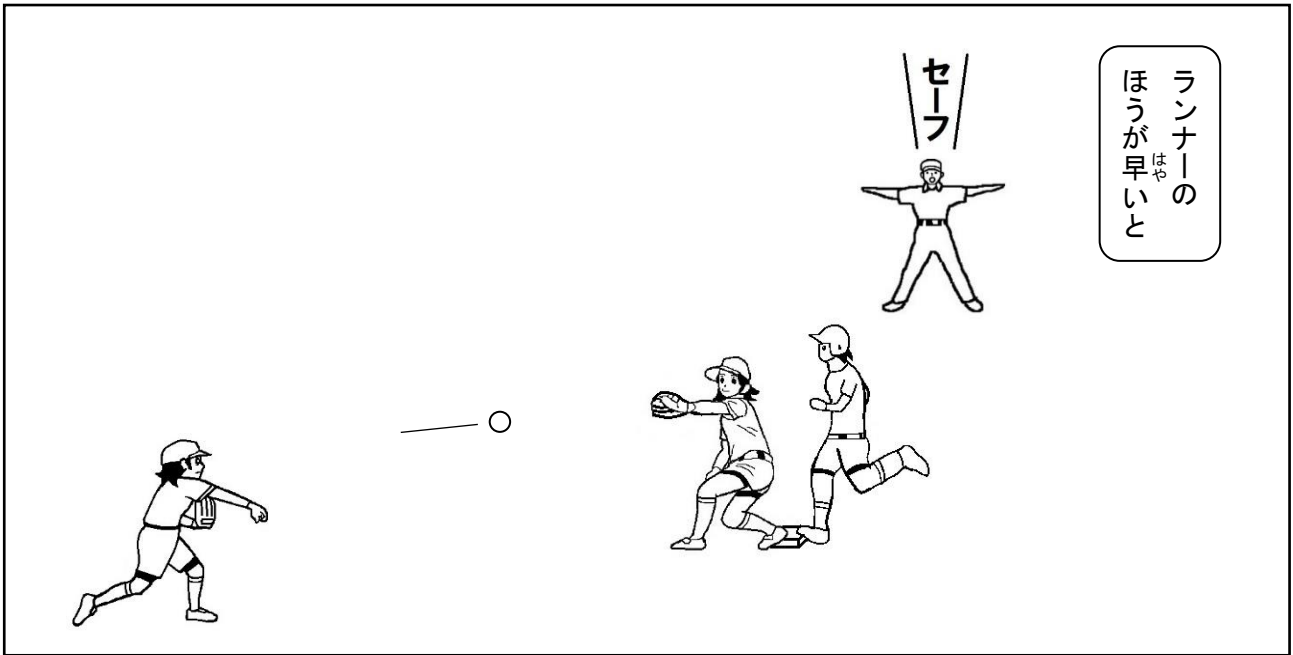


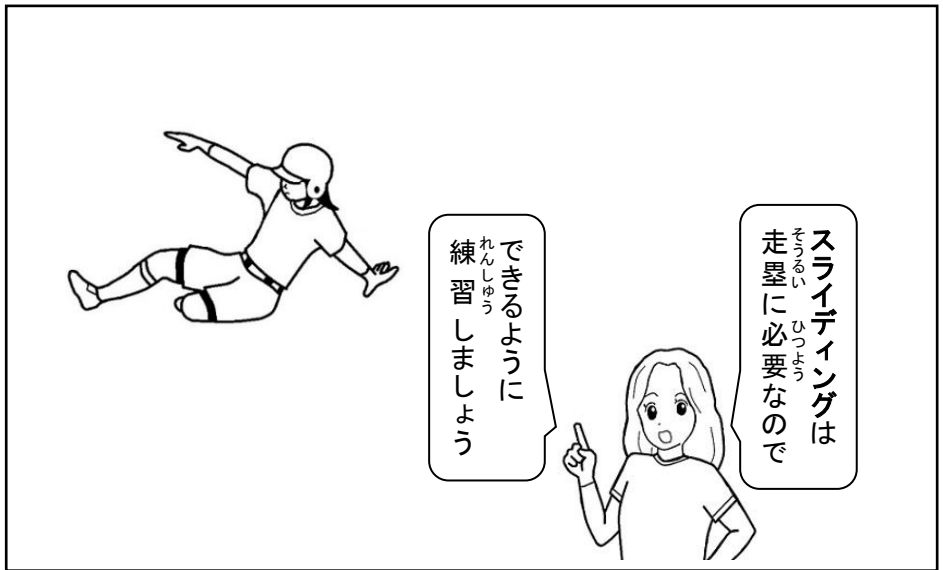
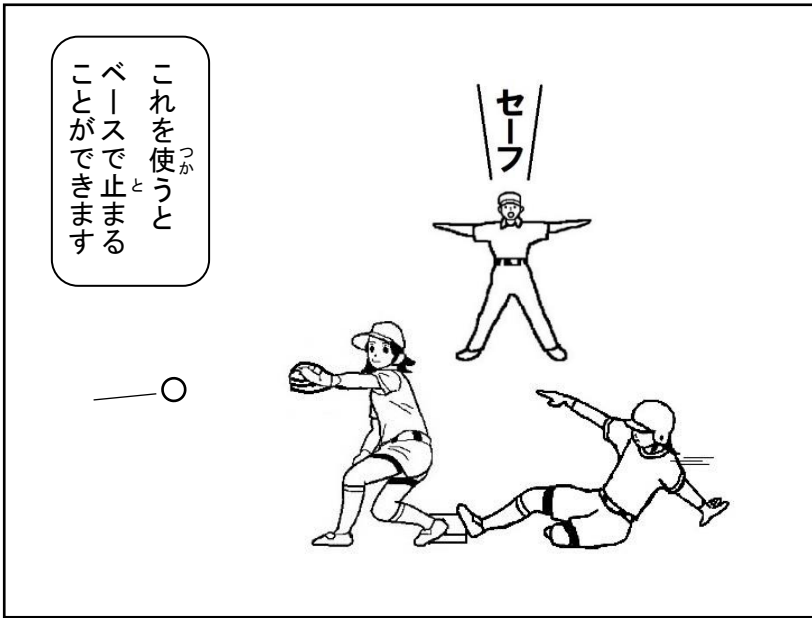
いち
ばん
ランナーの
ときを
み
て
み
よう



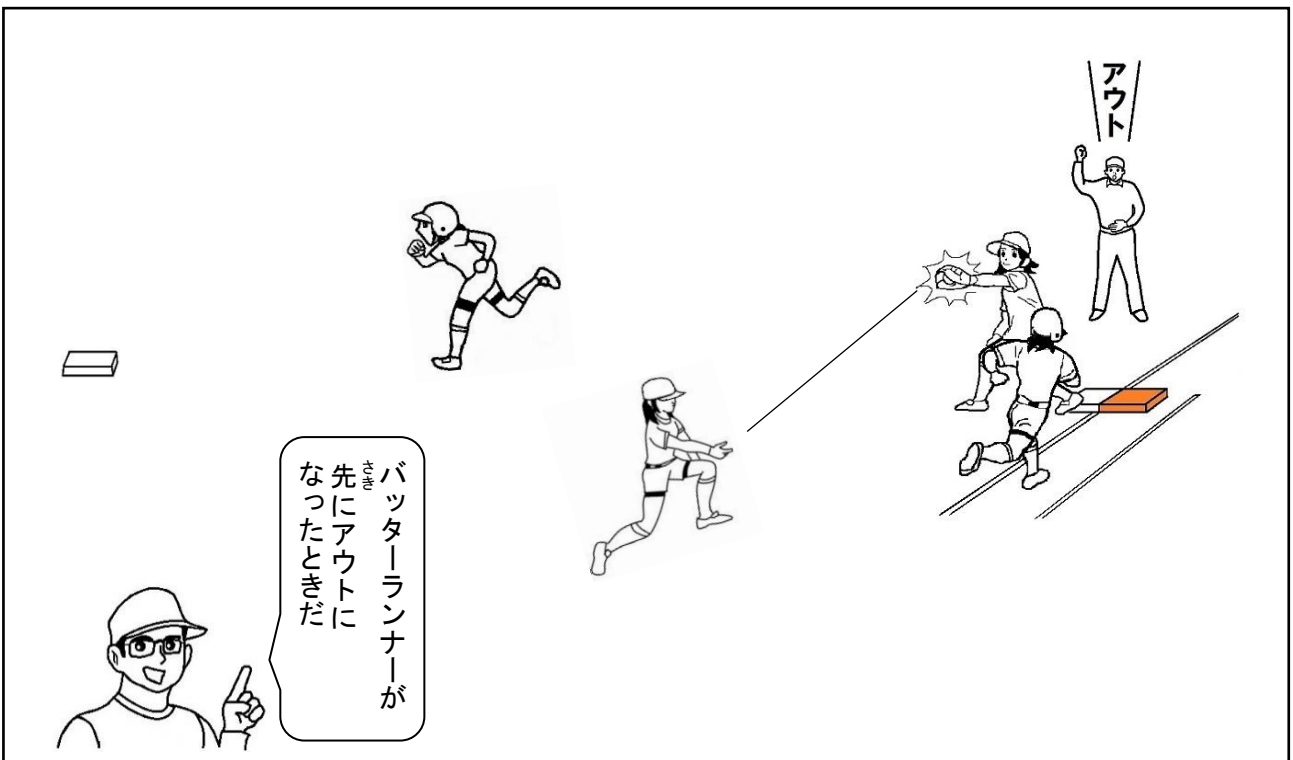
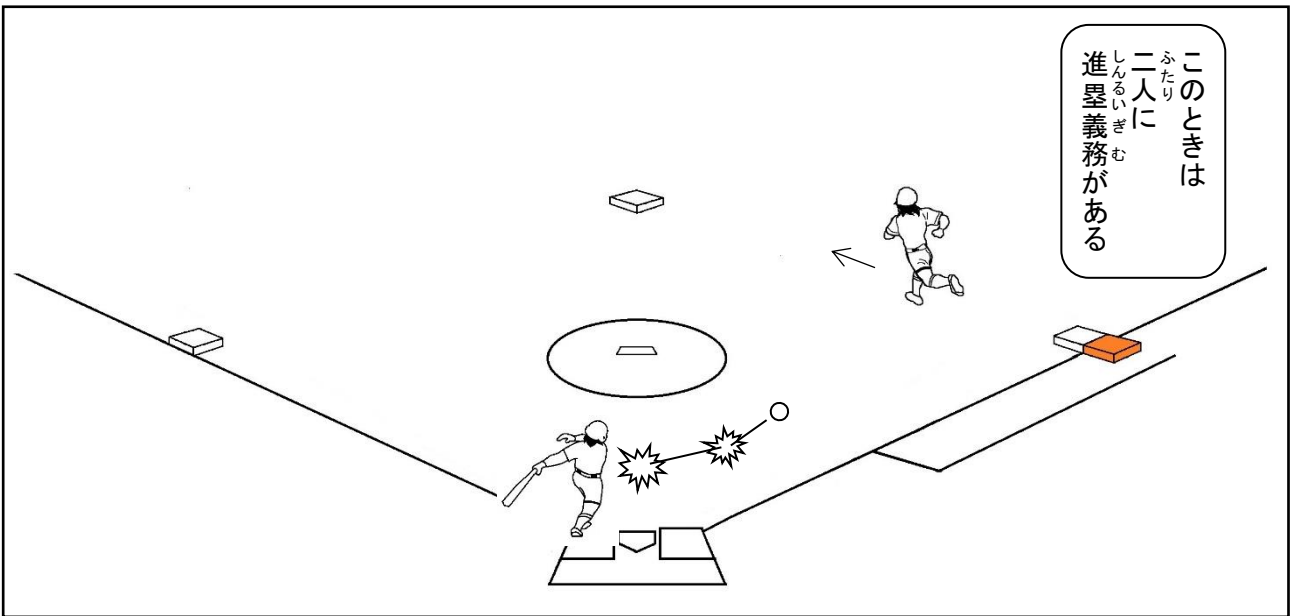
ゴロのとき
いち
ばん
ランナーは
に
る
2
ばん
ベースへ
は
し
る
こと





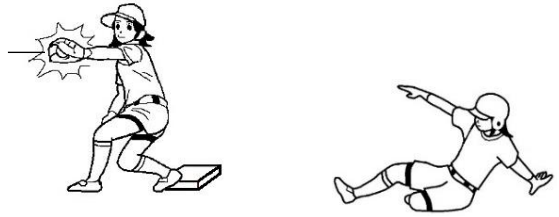


しんるいぎむ
進塁義務がなくなるとき

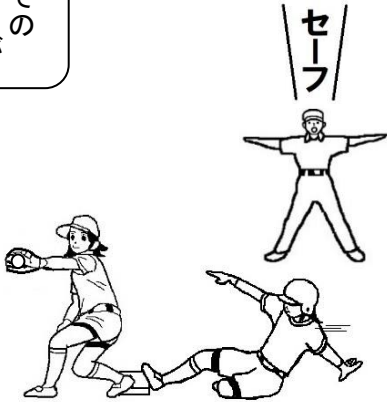


後ろの
進塁義務がある
ランナーが
アウトになると

その瞬間に
前まえにいるランナーは
自由じゆうなランナーに
なつて――



次のベースでの
フォースプレイが
なくなります



そのときは
タッチが必要ひつように
なりません

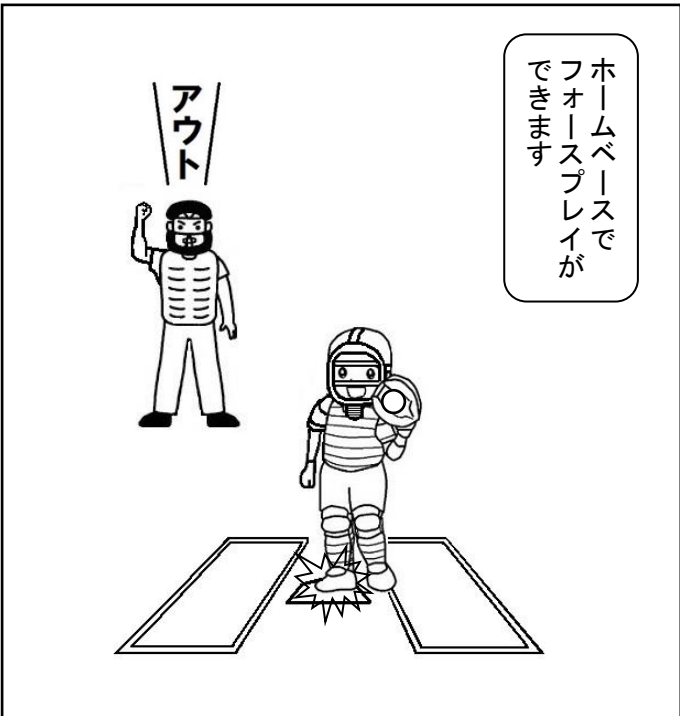
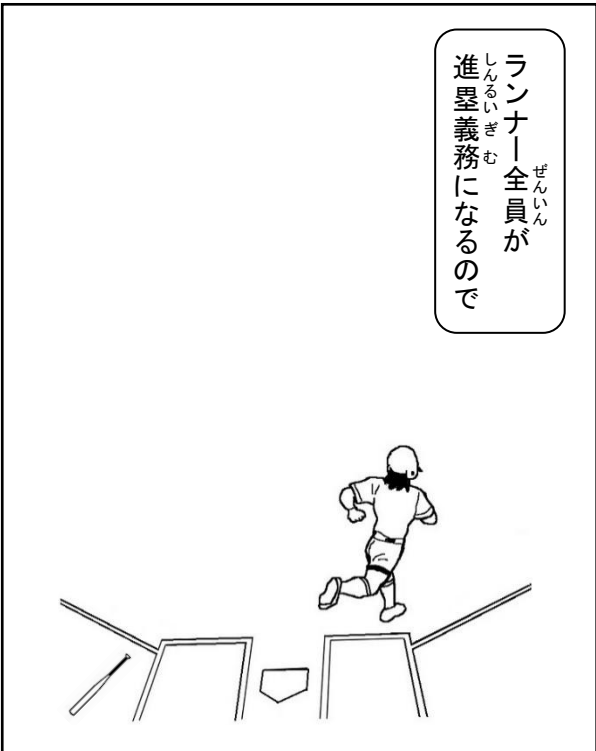
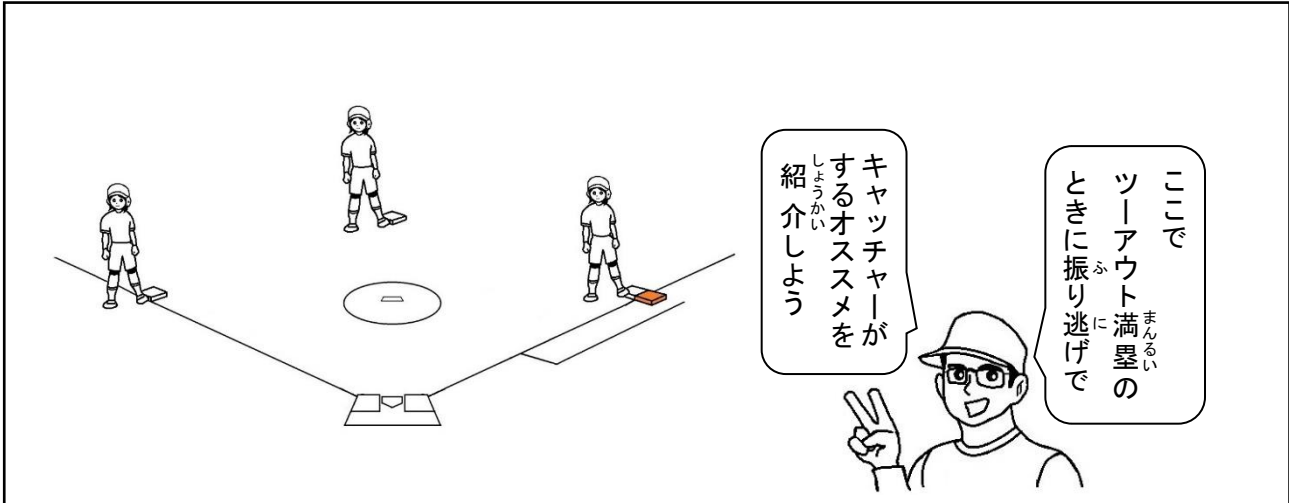
野手やしゅのときは
覚えて
おきましょう



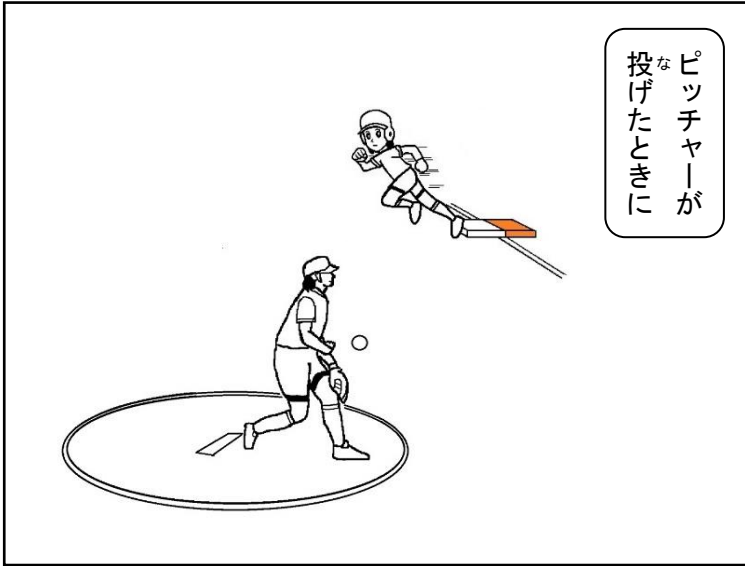
でも
そのときの状じょう況きやうや
ツアアウトの
ときには

フォースアウトが
できるところを
アウトにしましょう





8. その他^{ほか}

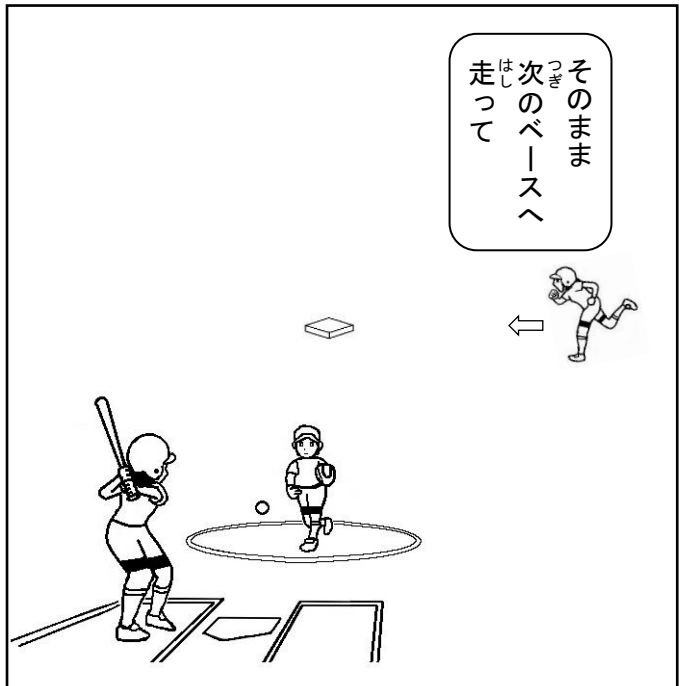
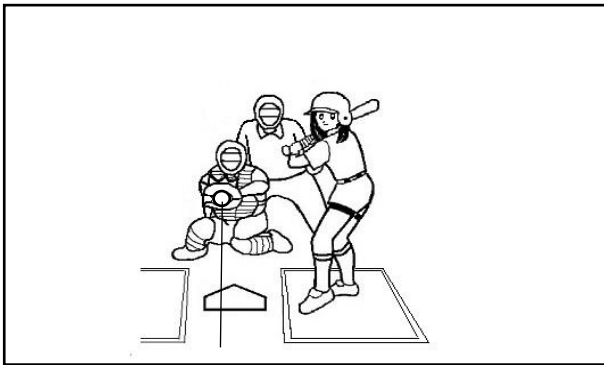


ピッチャーが
投げたときに

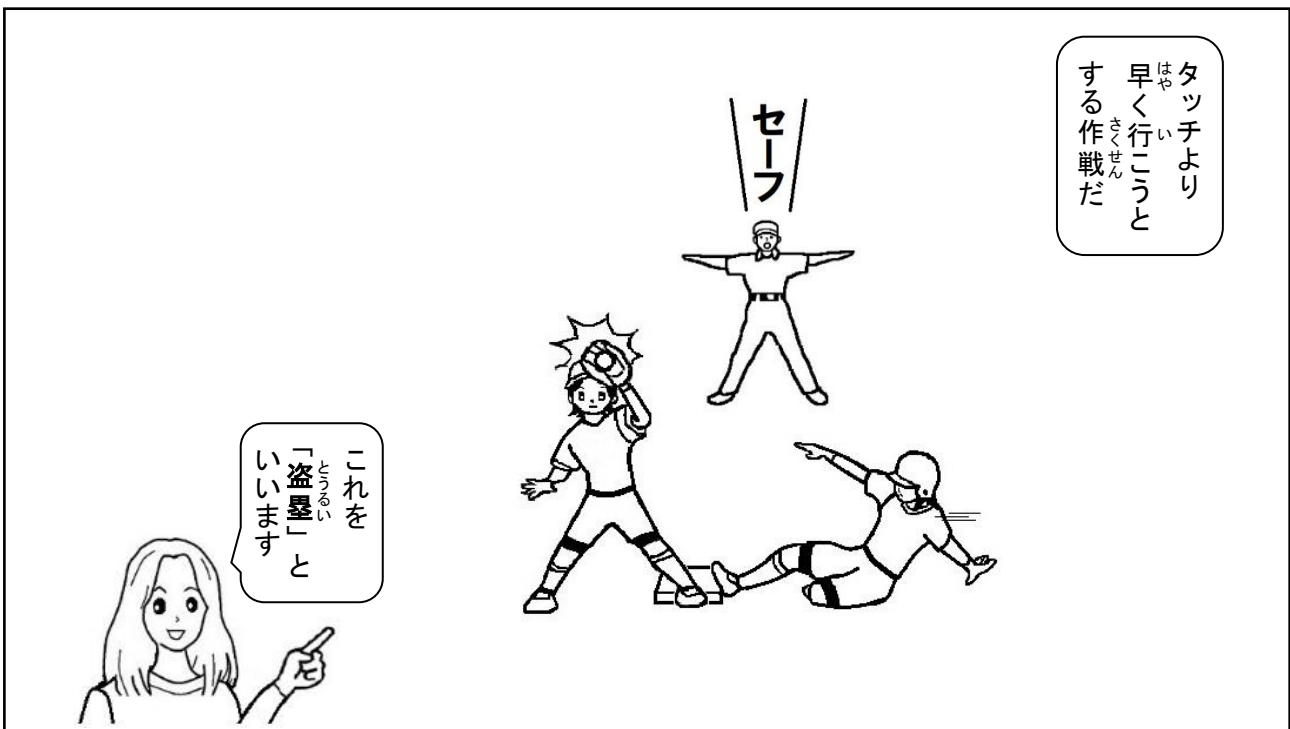
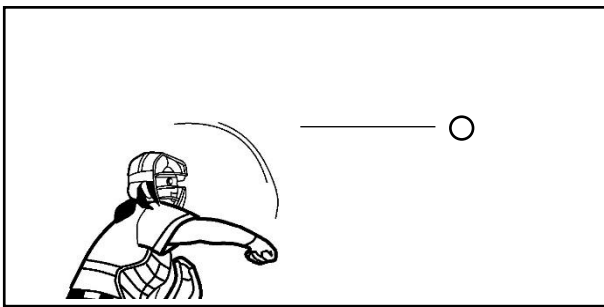


ランナーの
ルールを守って

次のベースへ
行くこととする
作戦を見よう



そのまま
次のベースへ
走って



タッチより
早く行くこと
する作戦だ

これを
「盗塁」と
いいます

盗塁は
いちいち
1塁から2塁が
多くて

2塁から3塁も
あるのと、
油断してると
3塁からホームも
あるんだ

アウト

だから
野手はこれを
アウトに
しようとする

素晴らしい！

その通りです！

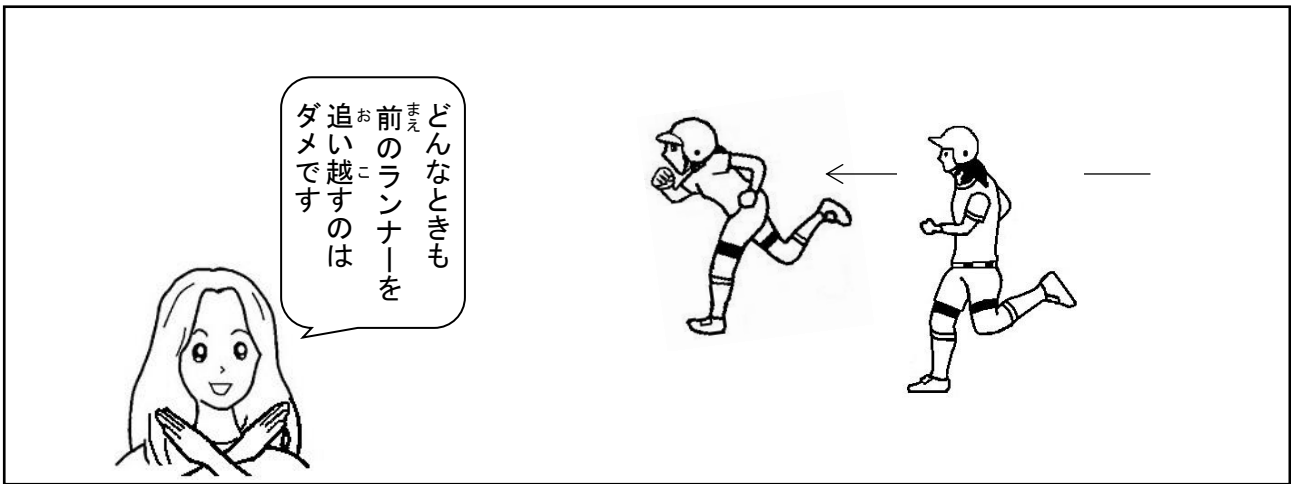
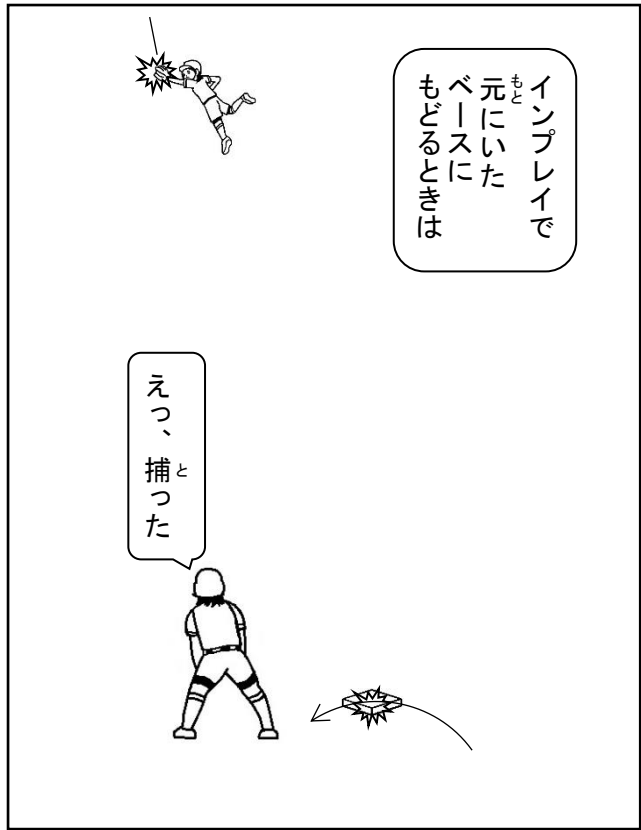
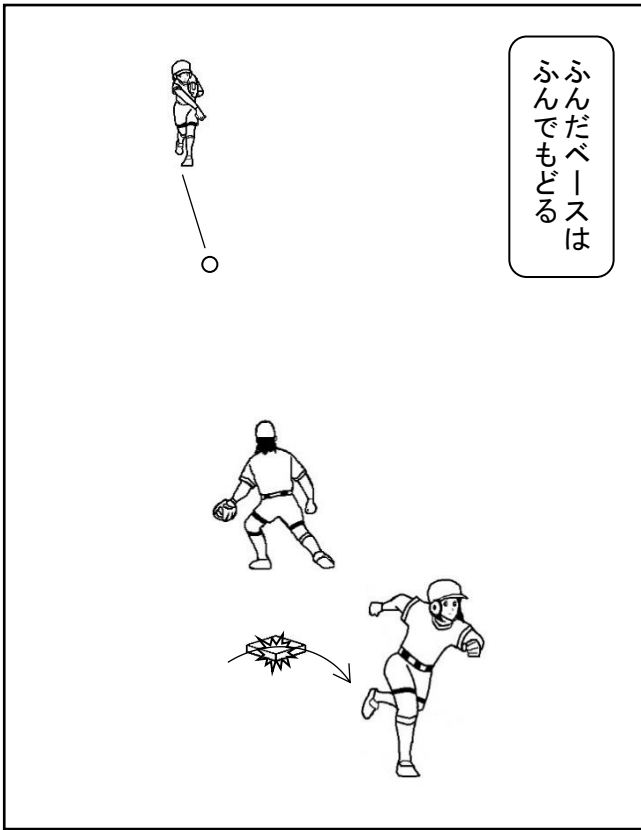
ランナーが出ると
キャッチャーと
野手は

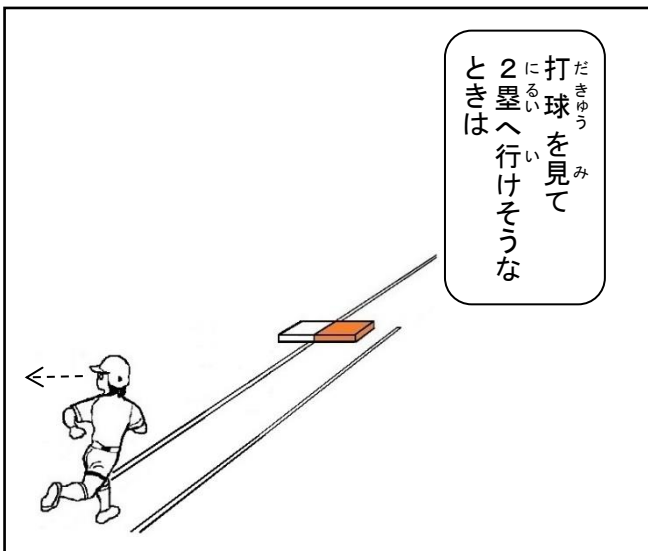
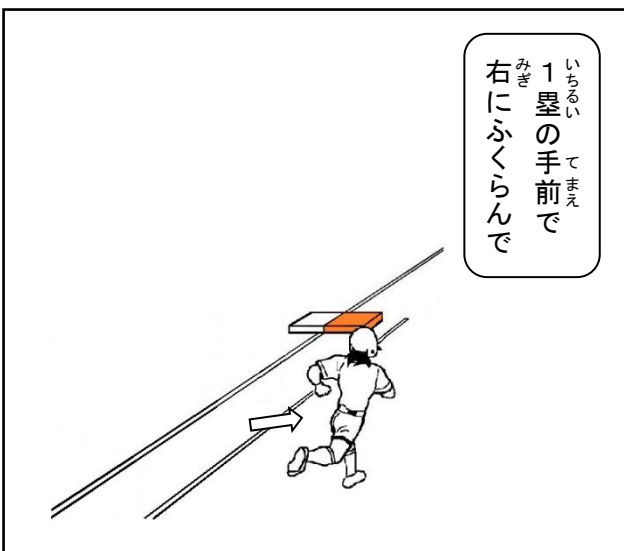
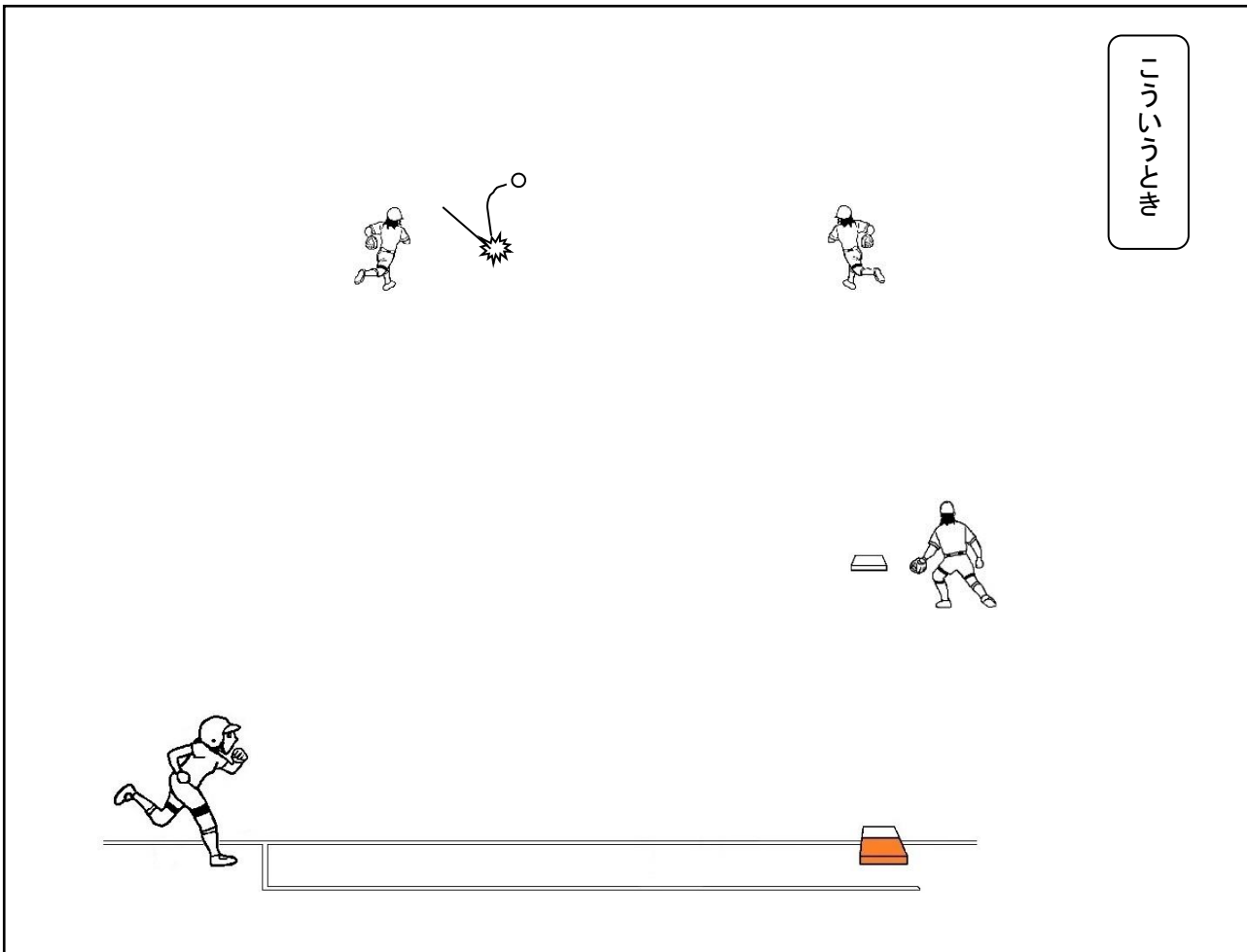
いつも盗塁を
かんが
えておくのね

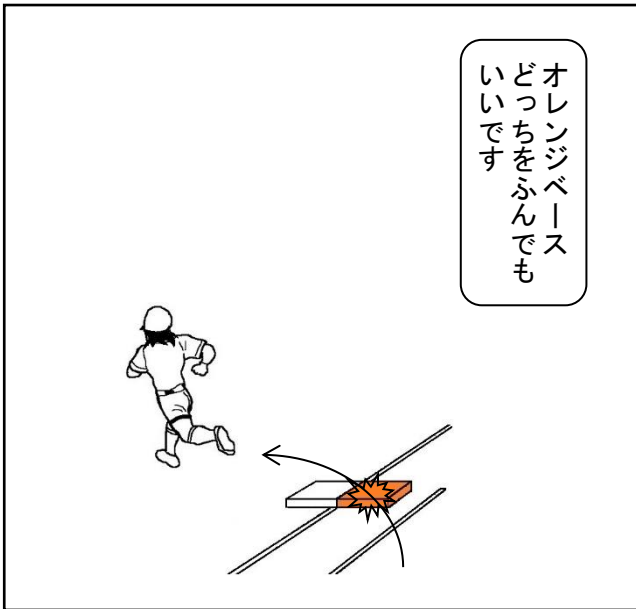
それでは
あと少しなので
このまま
続きをいくよ

ベースをふんで
走るので

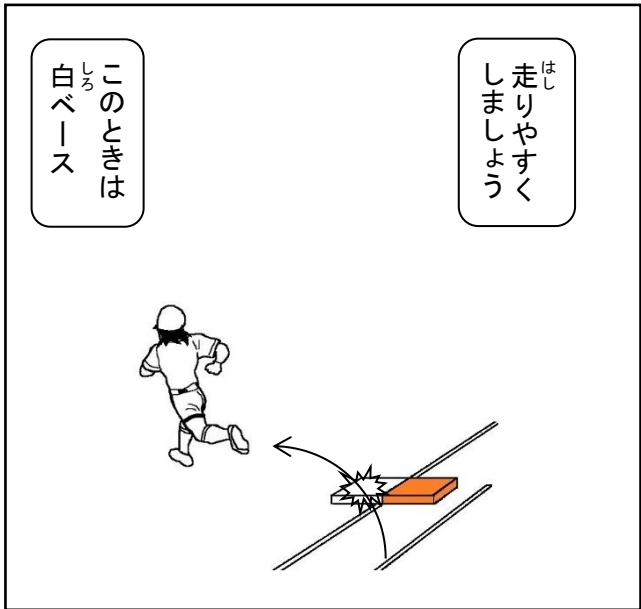
ランナーは
矢印の順番、
左回りに





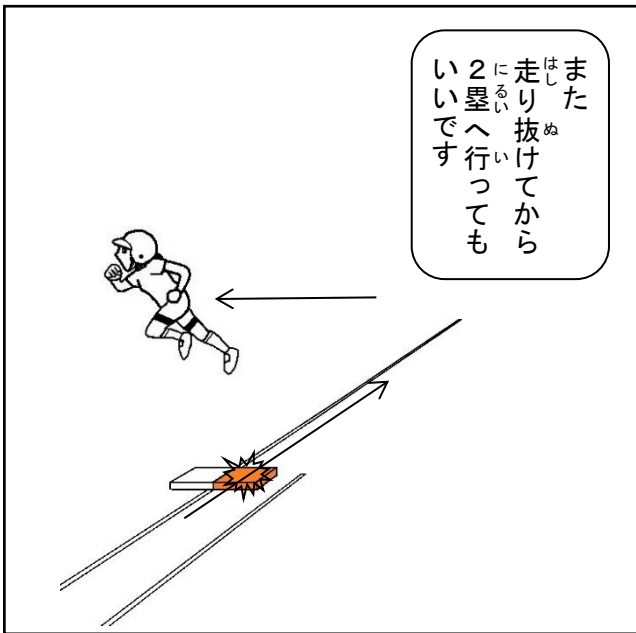


オレンジベース
どっちをふんでも
いいです

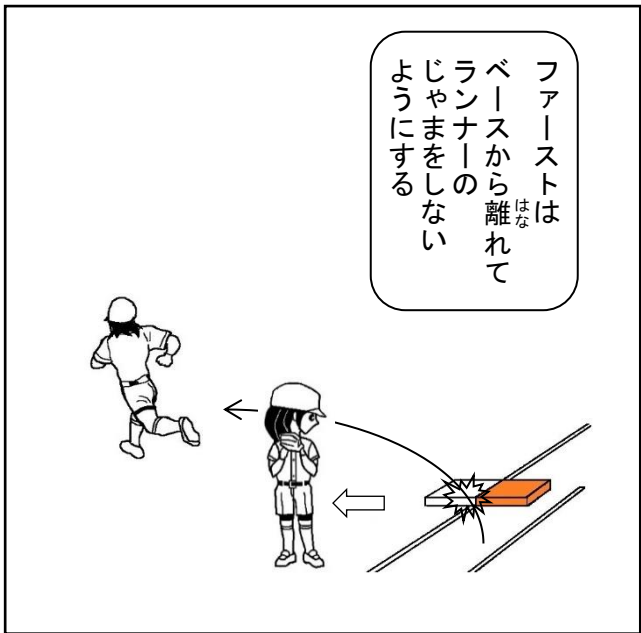


このときは
白ベース

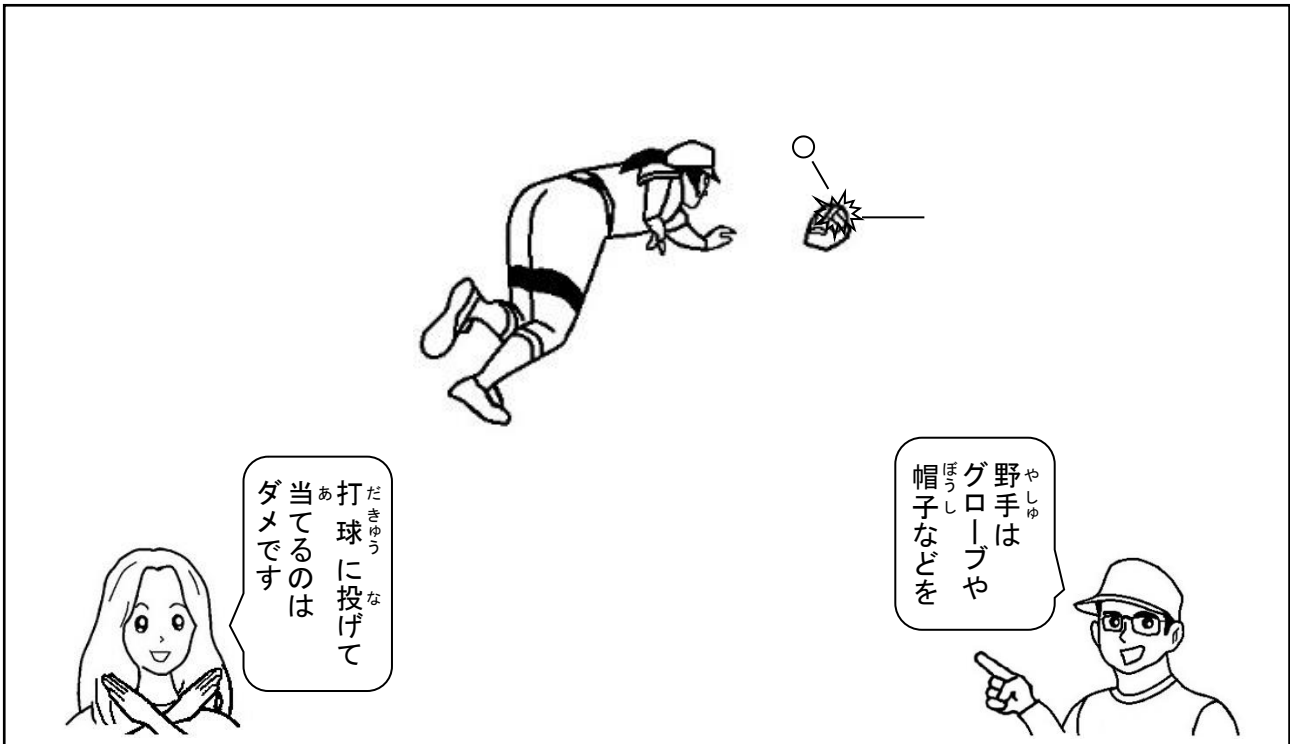
はし
走りやすく
しましよう



また
はし
走り抜けてから
2塁へ行って
もいいです



ファーストは
ベースから離れて
ランナーの
じゃまをしない
ようにする

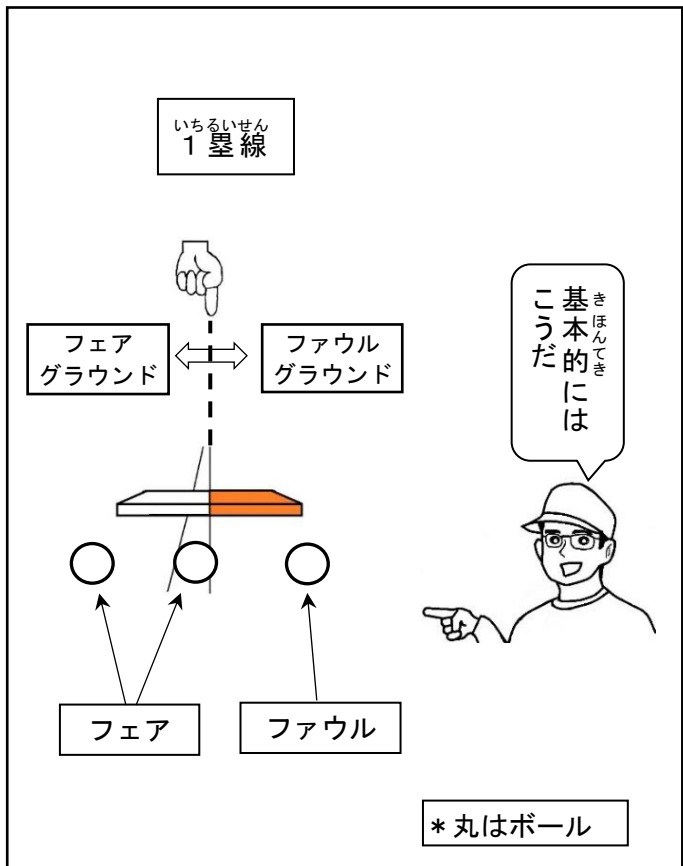
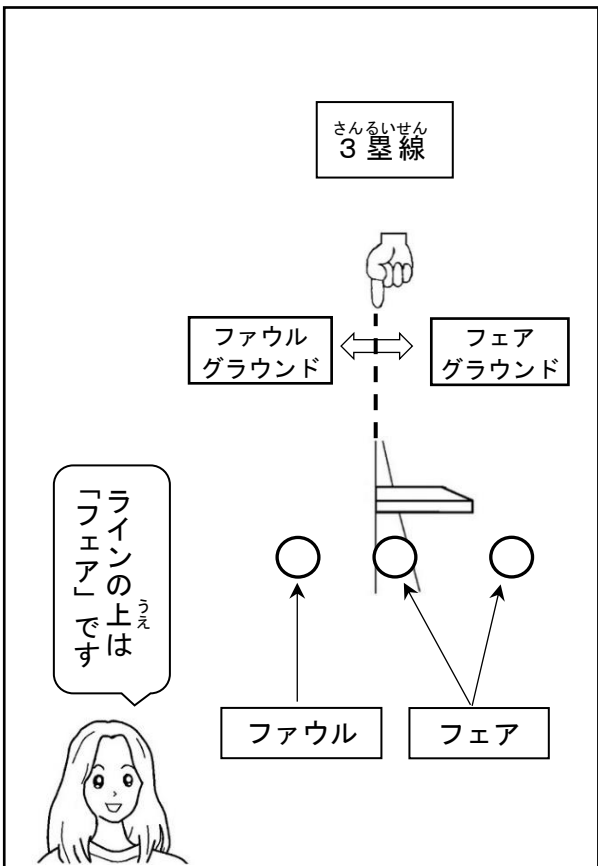
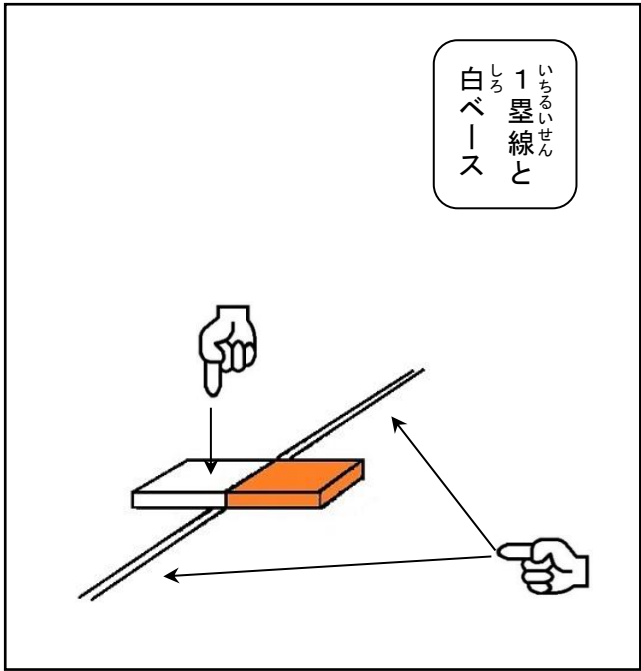
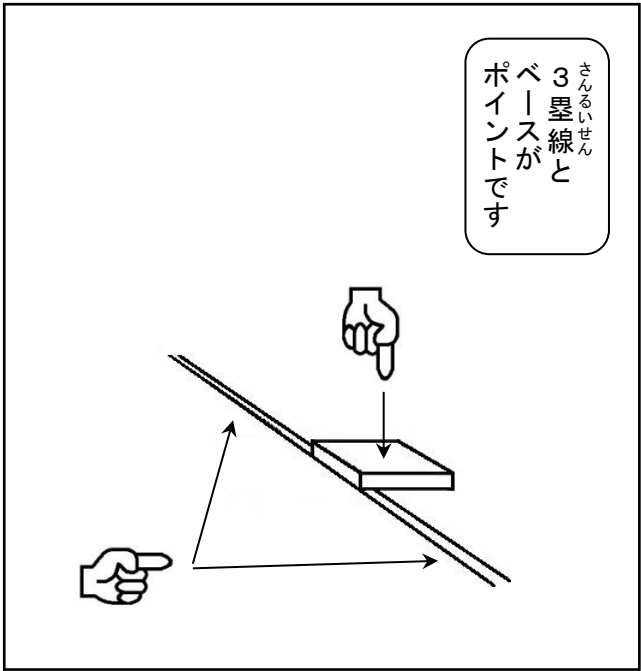


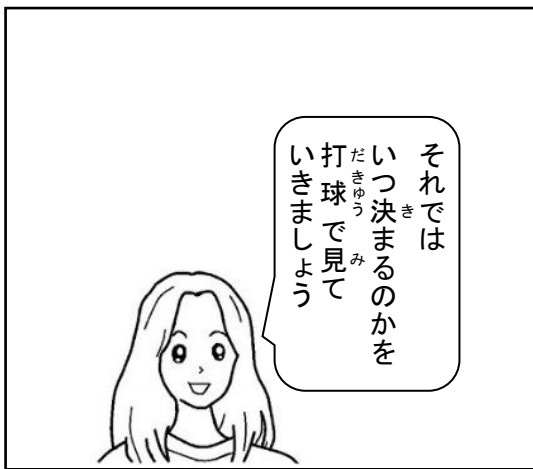
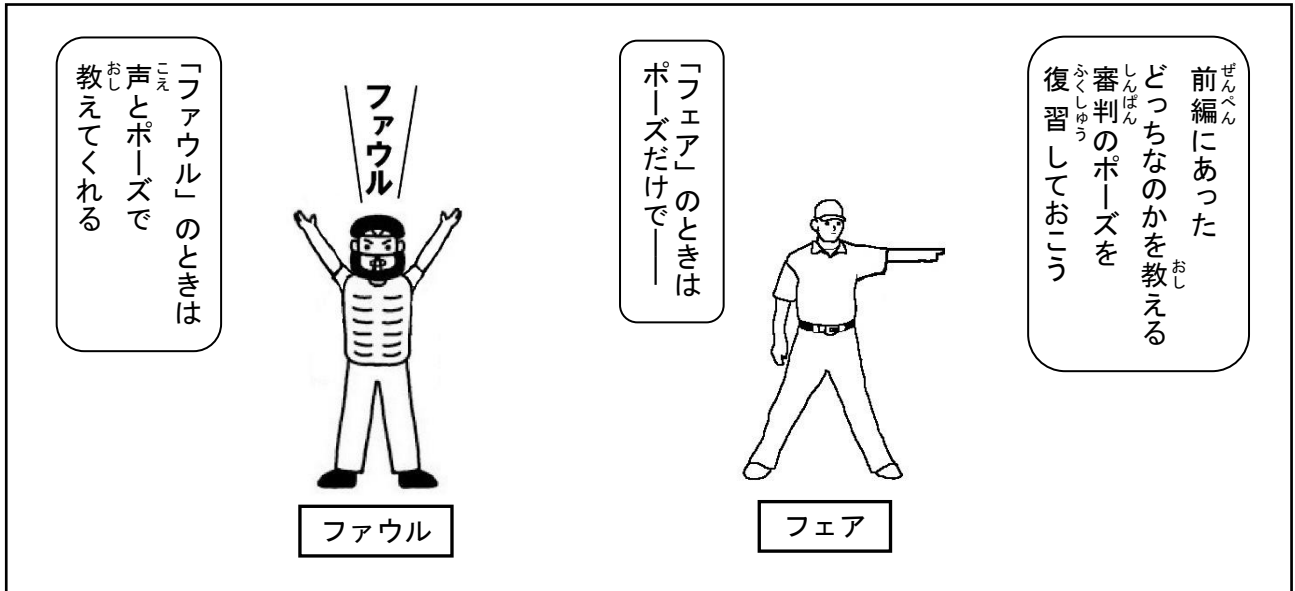
だきゅう
打球に投げて
あてるのは
ダメです

やしゅ
野手は
グローブや
ぼうし
帽子などを

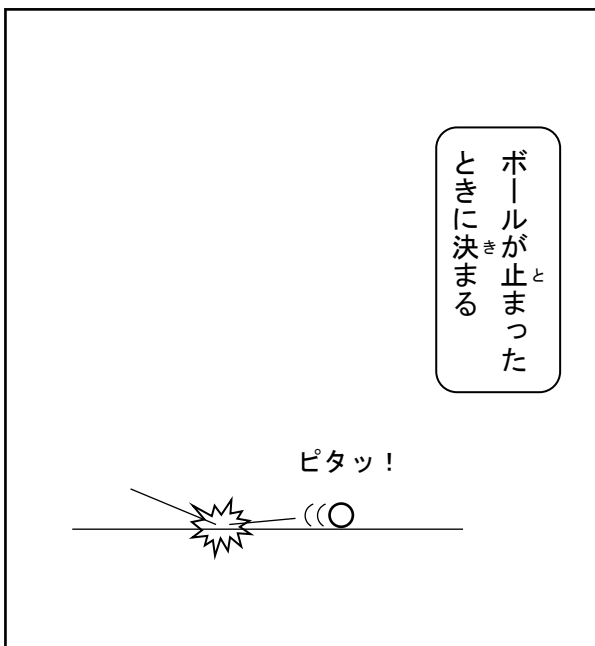
9. 「フェア」と「ファウル」のルール

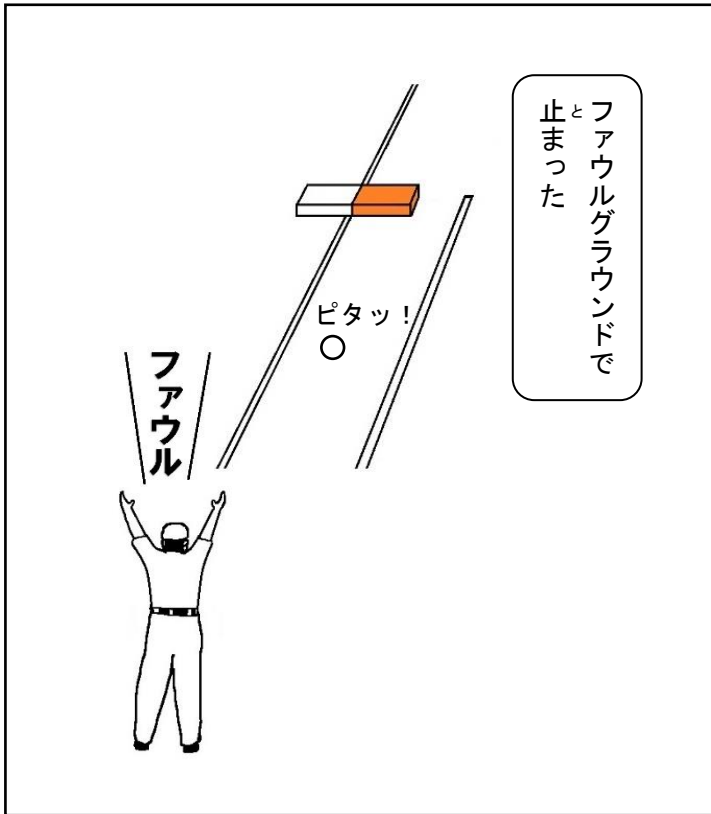
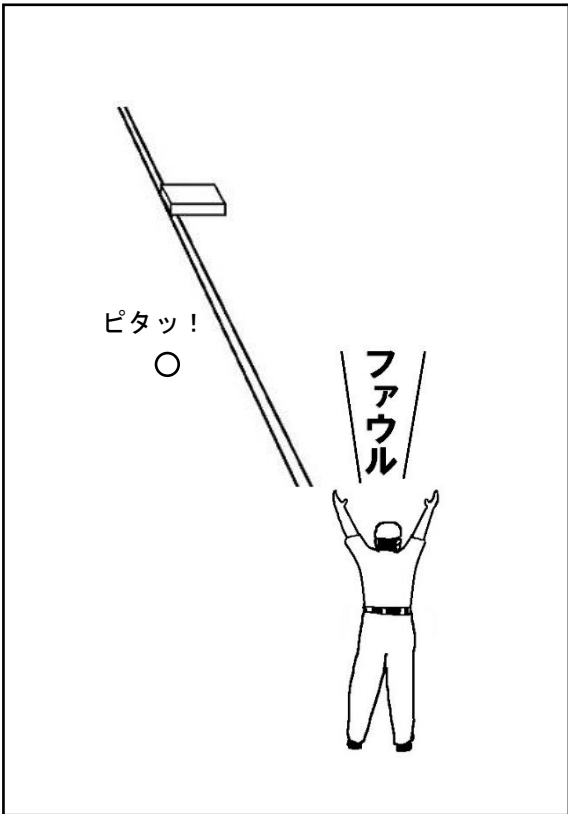
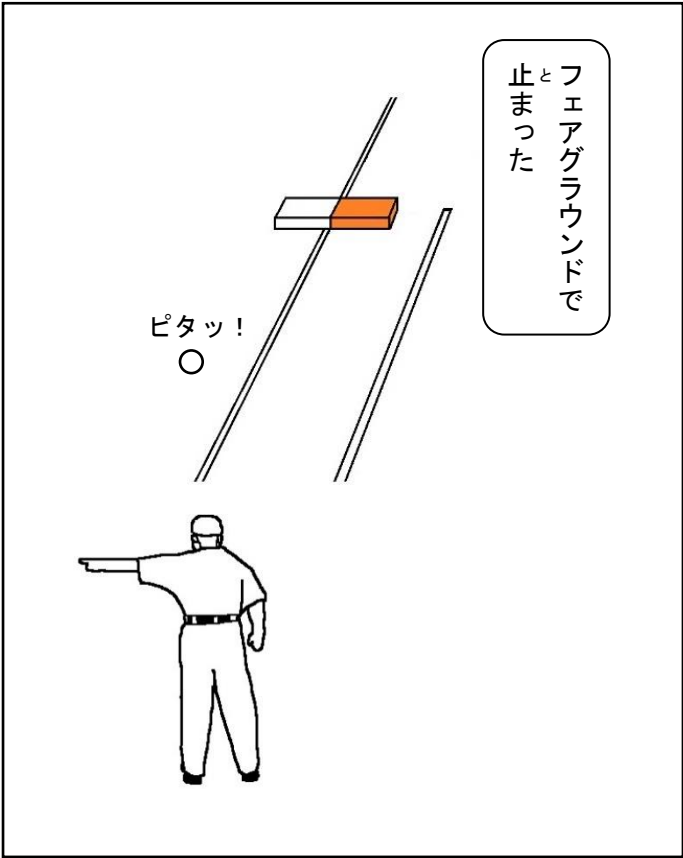
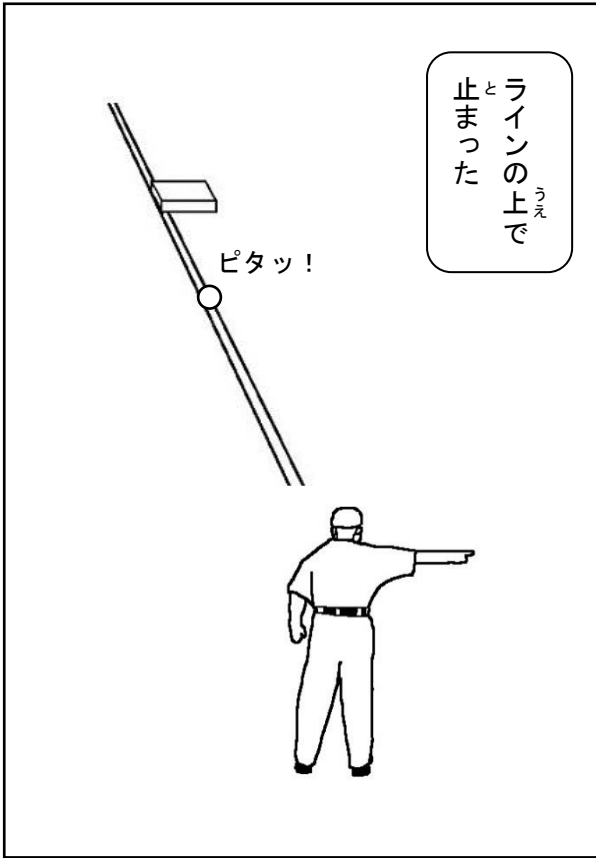






① ボールが止まったときに決まる





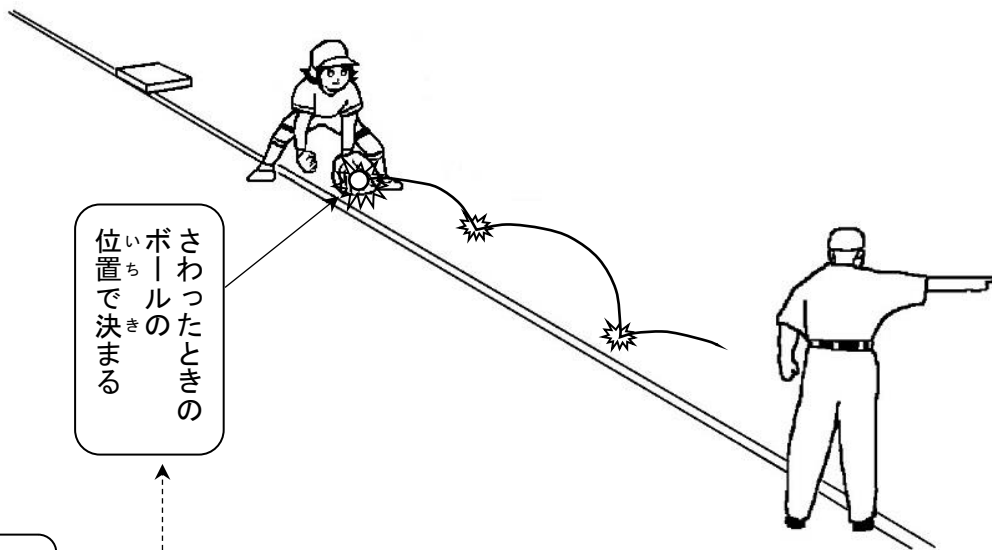
② ボールにさわったときに決まる
(さわったボールの位置)



ちが
違いを
よく見
みてね

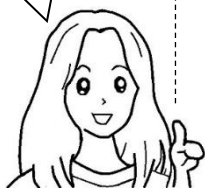


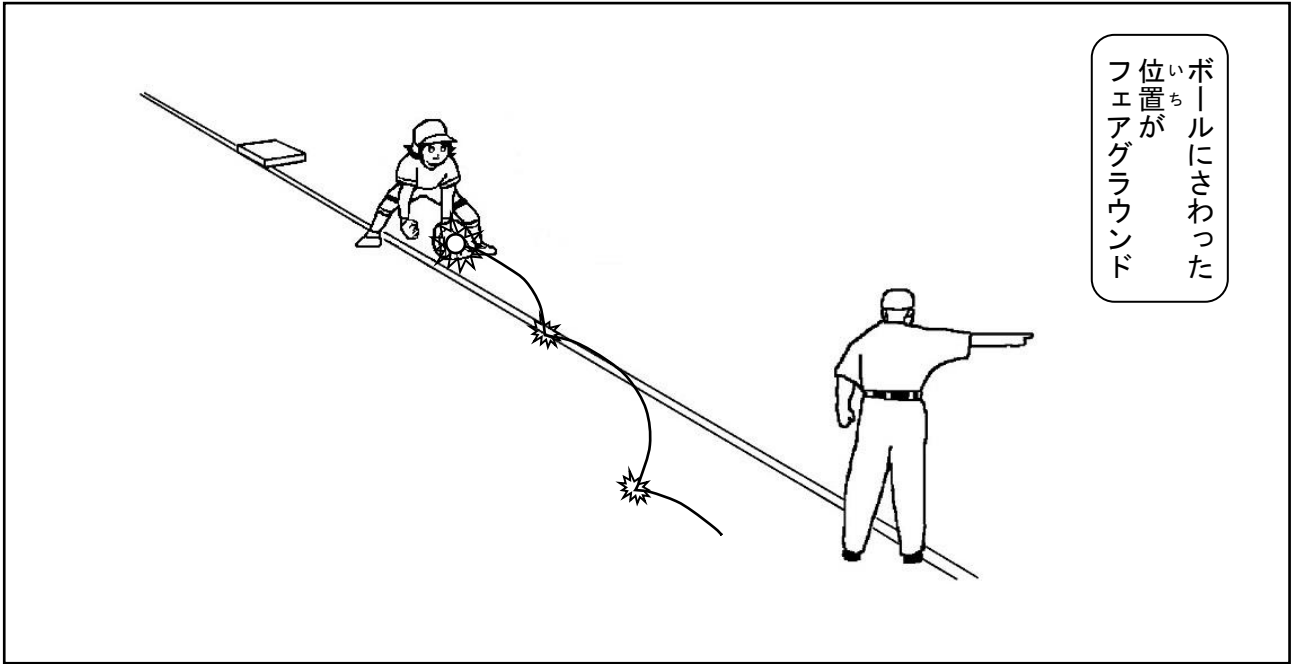
つぎ
次はボールに
さわったときに
決まるケースだ



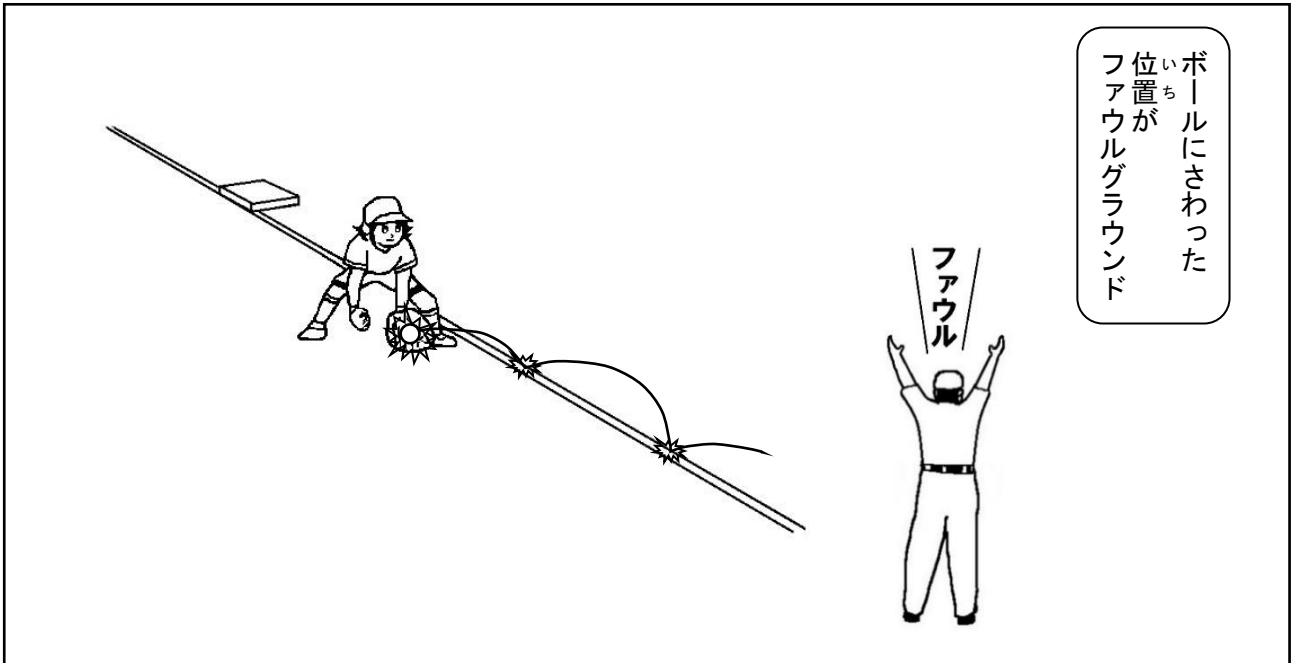
さわったときの
ボールの
位置で決まる

おほ
これを
覚えていてね



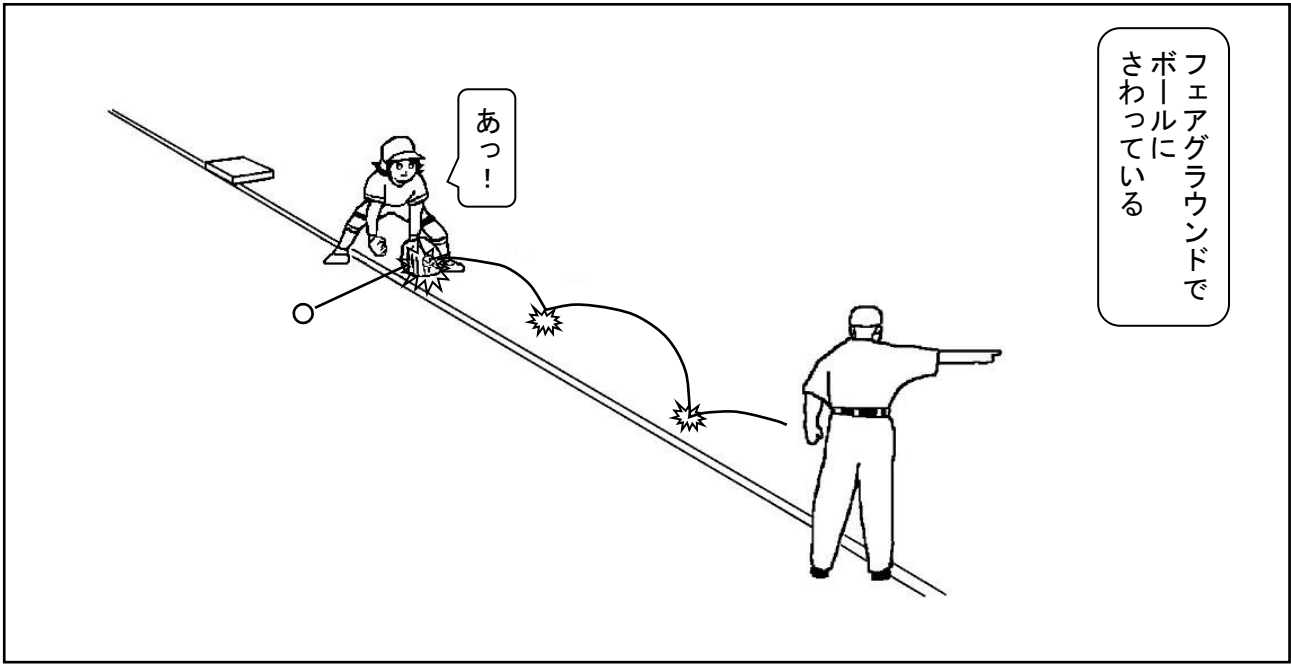


ボールにさわった
位置が
フェアグラウンド



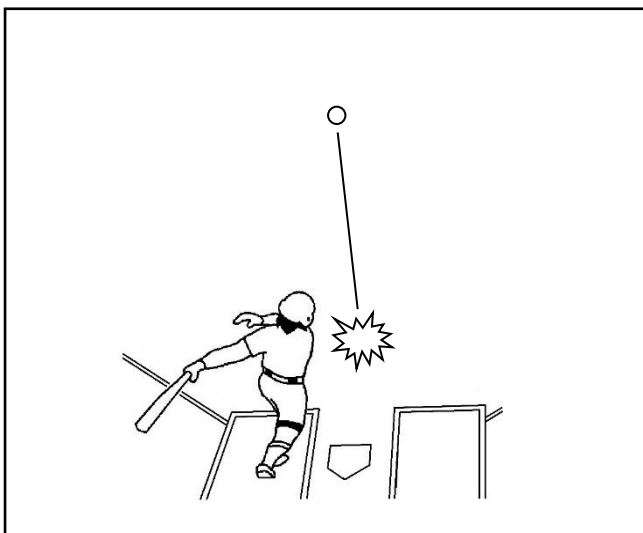
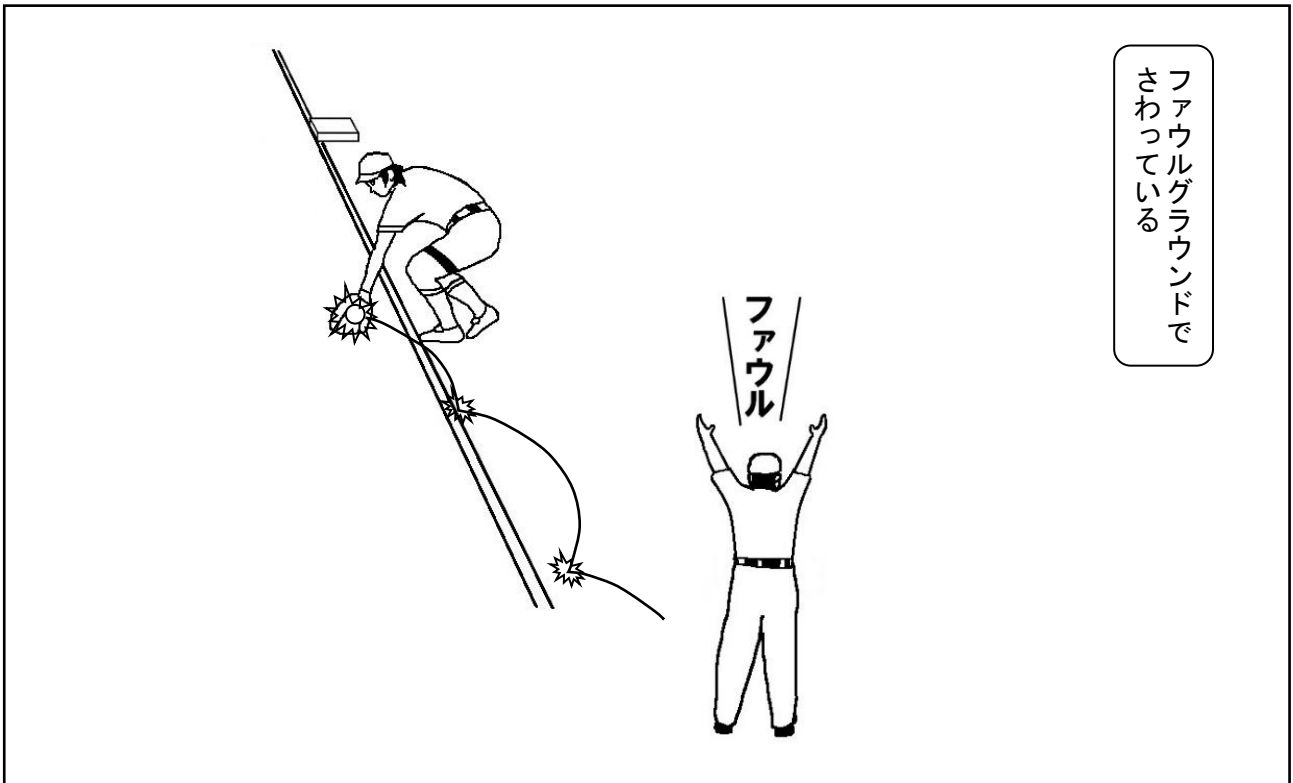
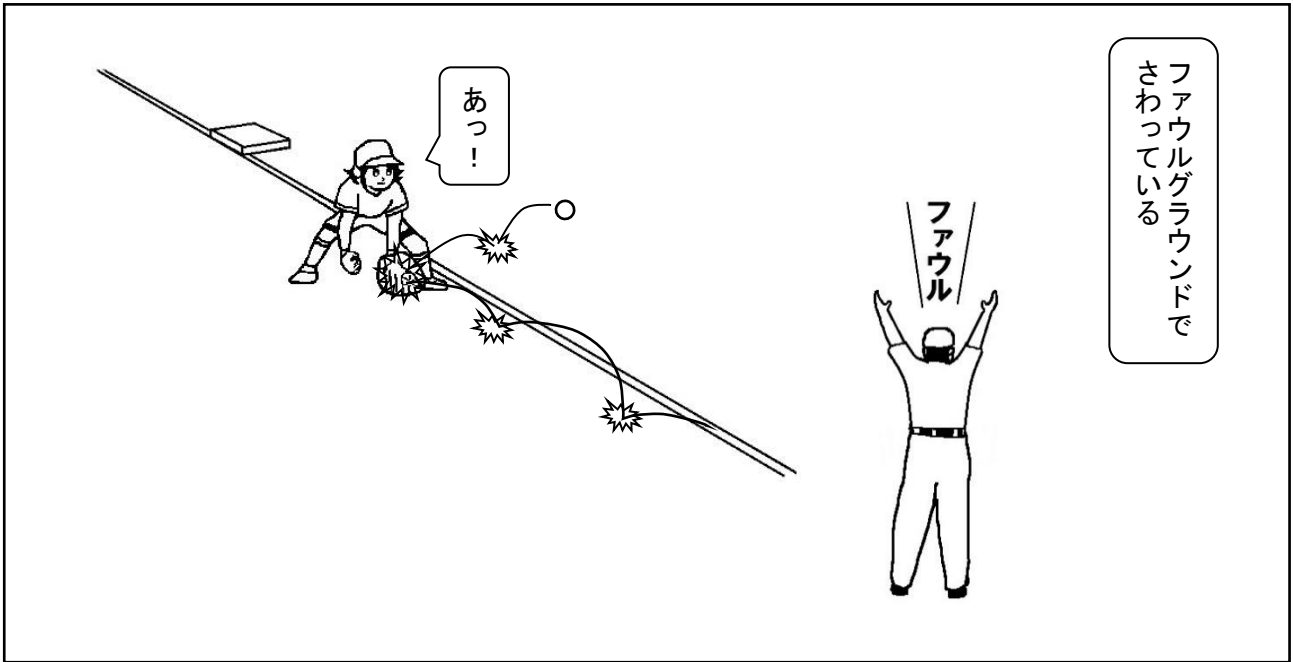
ボールにさわった
位置が
ファウルグラウンド

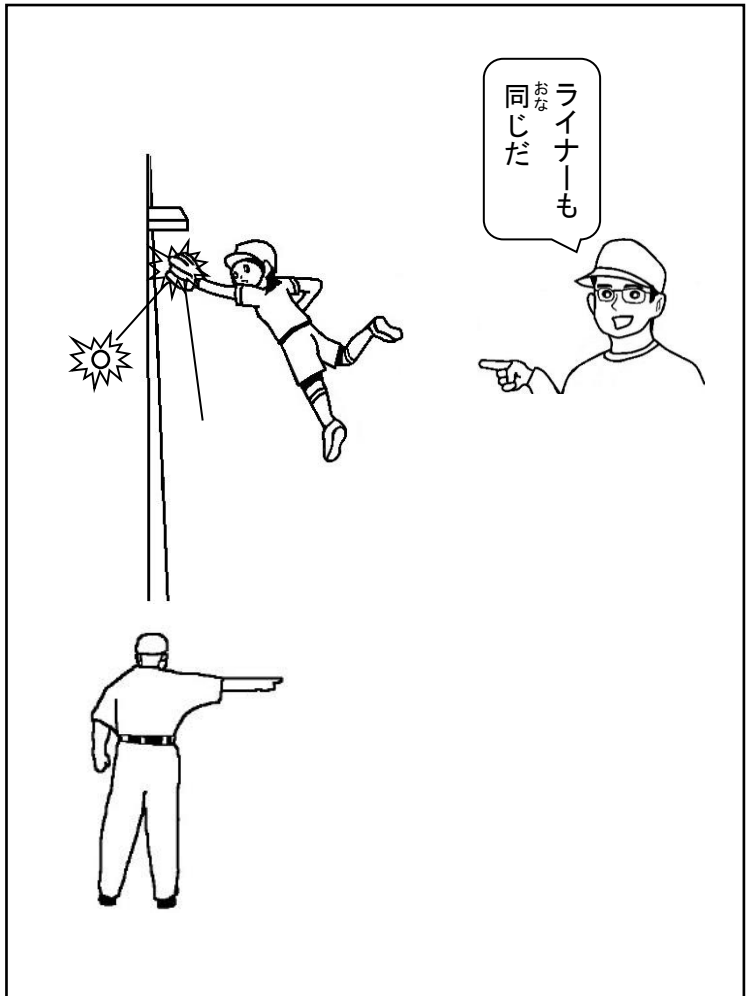
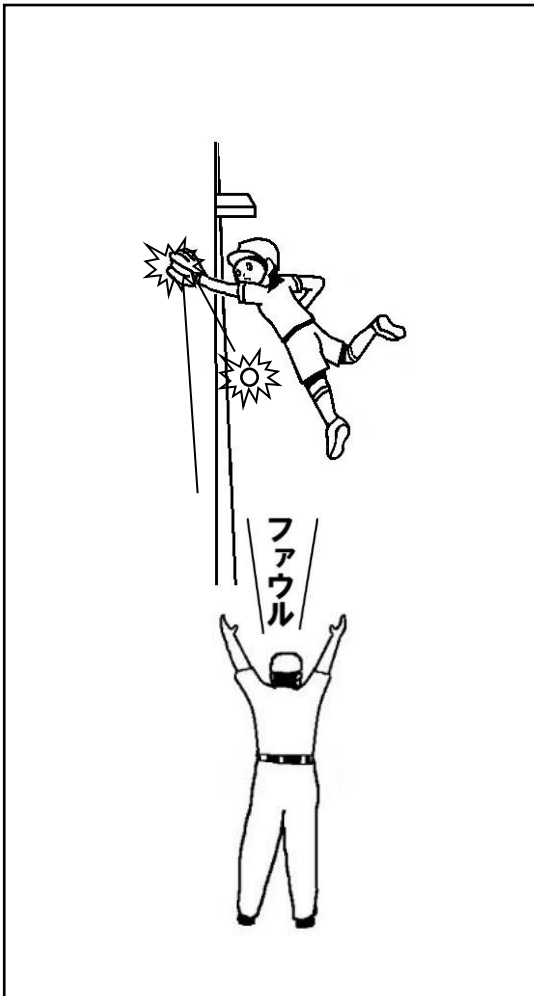
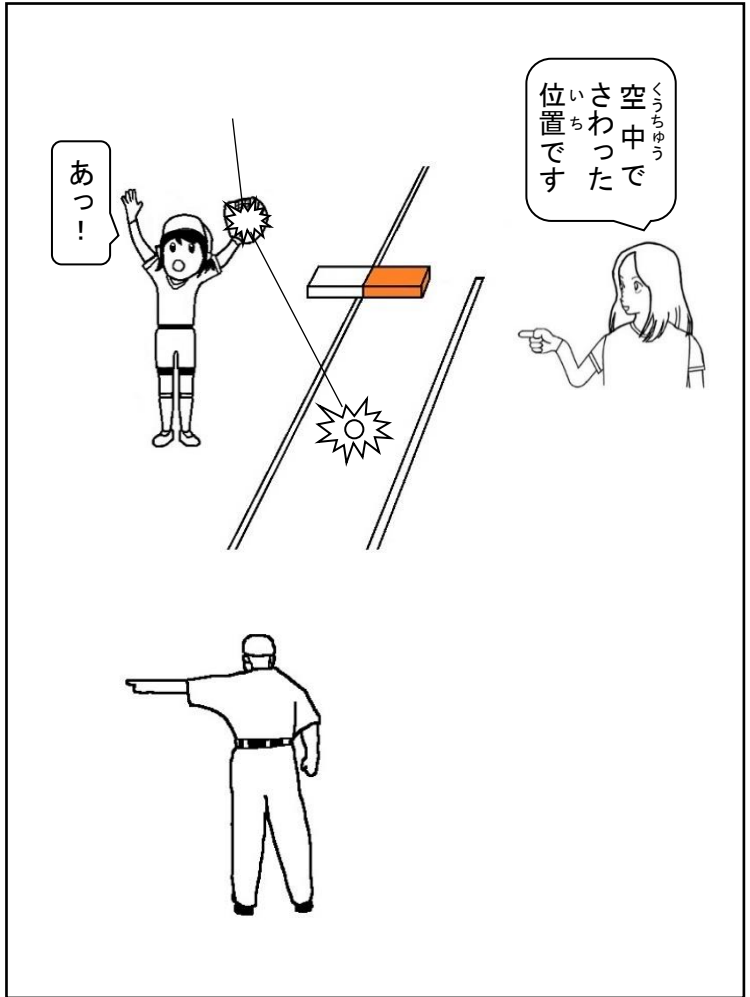
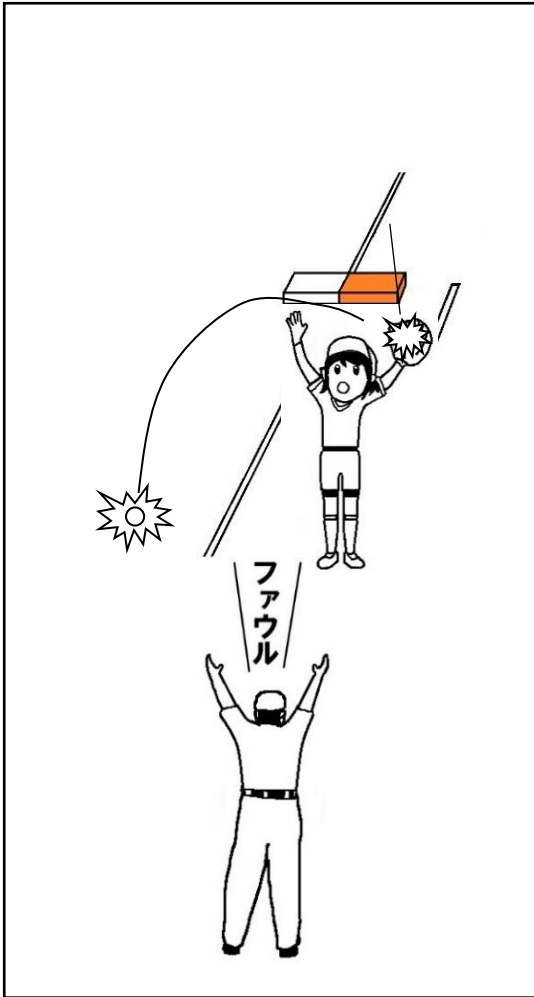
ファウル



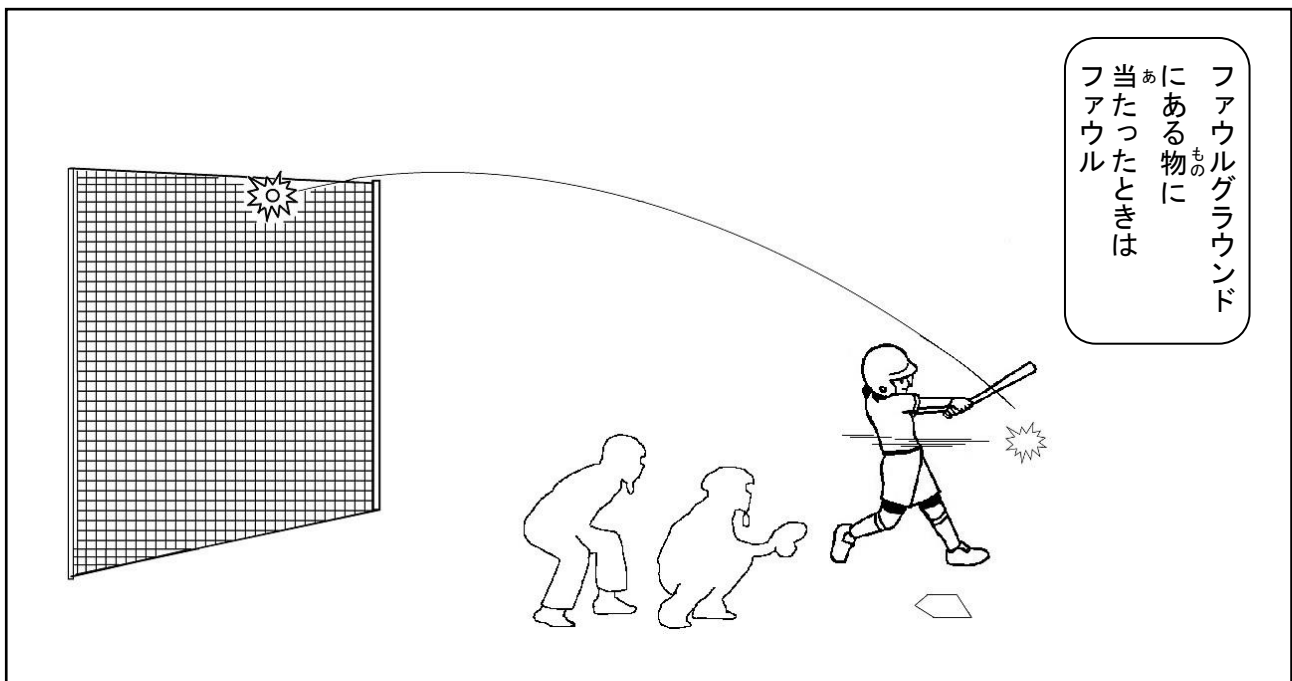
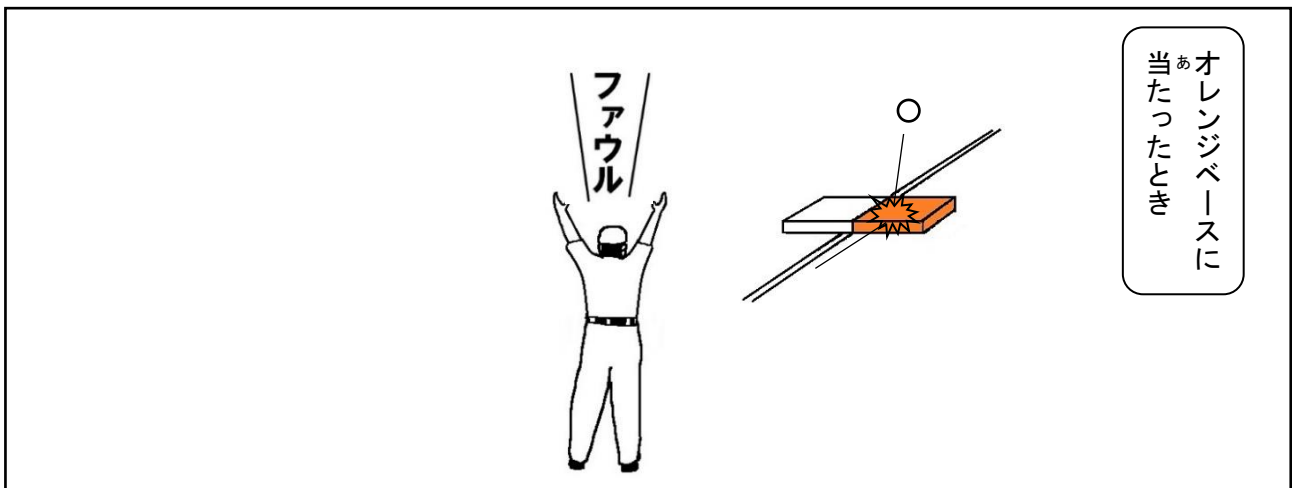
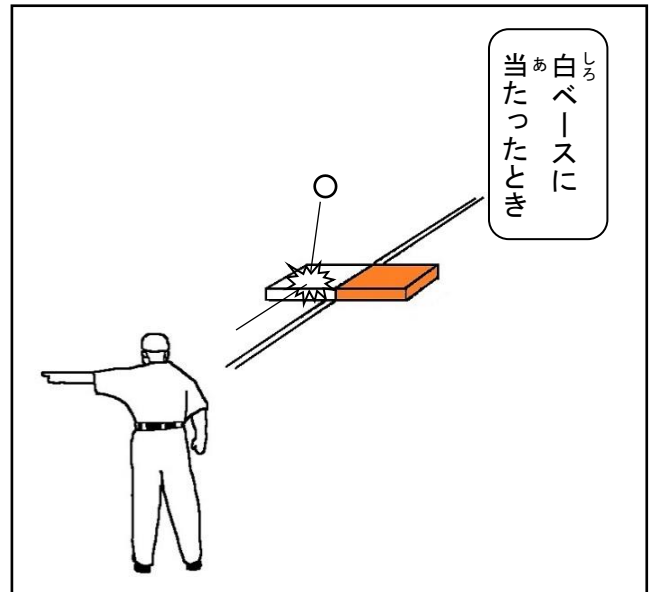
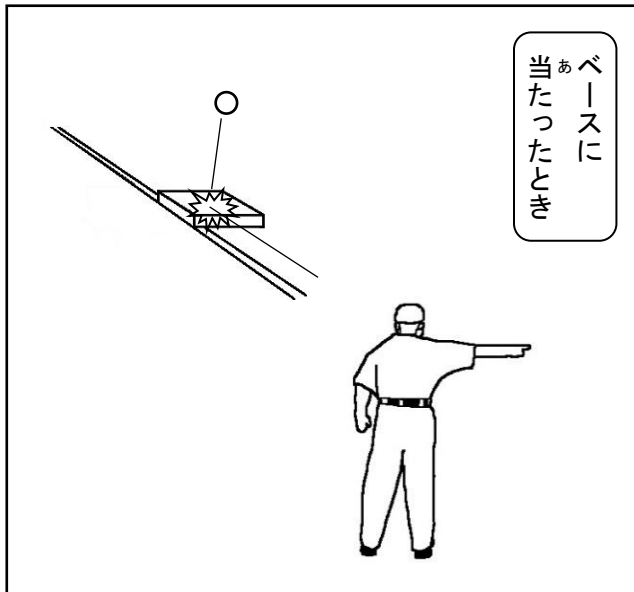
フェアグラウンドで
ボールに
さわっている

あっ!



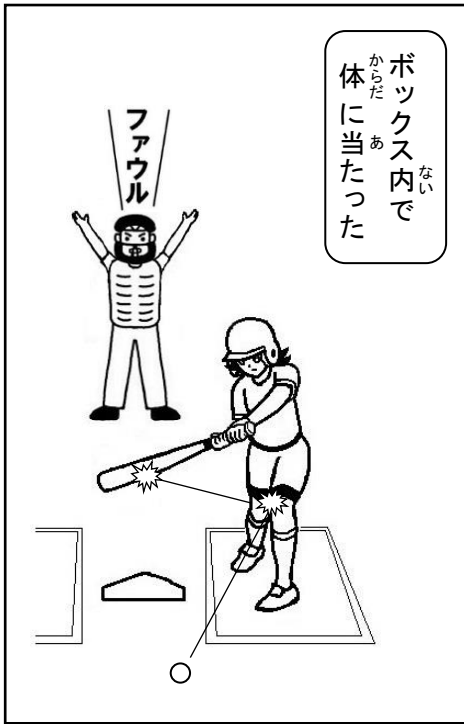


③ ボールが何かに当たったときに決まる



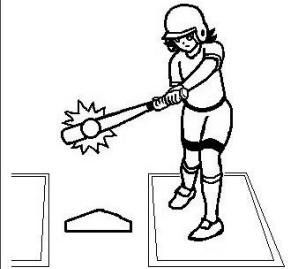


ボックス内ないで
バットあに当あたつた



ボックス内ないで
からだあに当あたつた

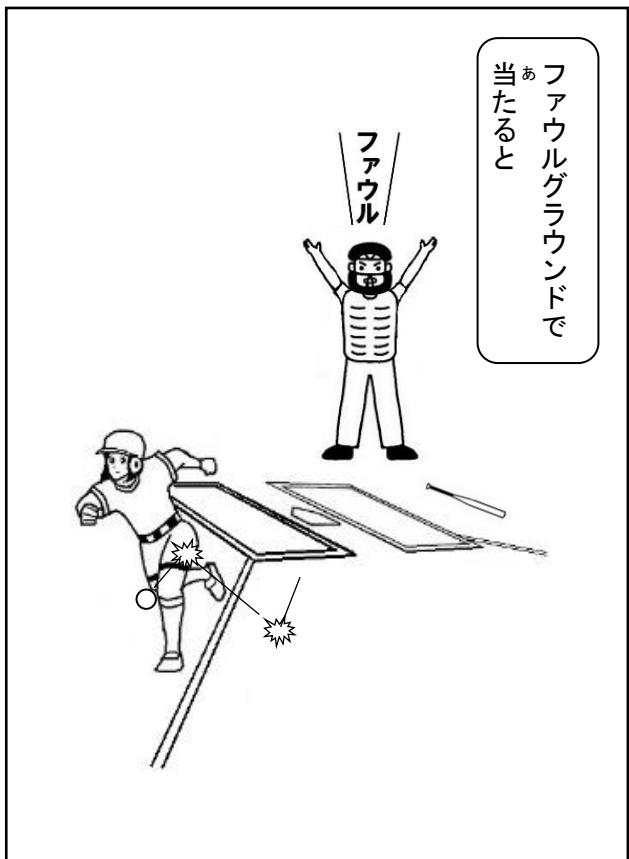
打うつた後あとの
打球だきゅうが



それみも
見みておこう



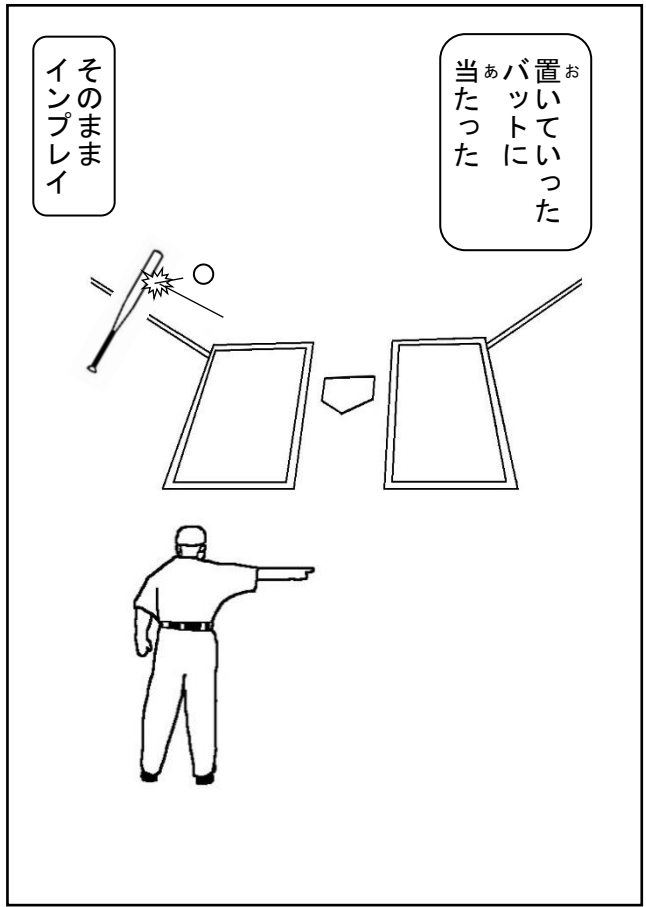
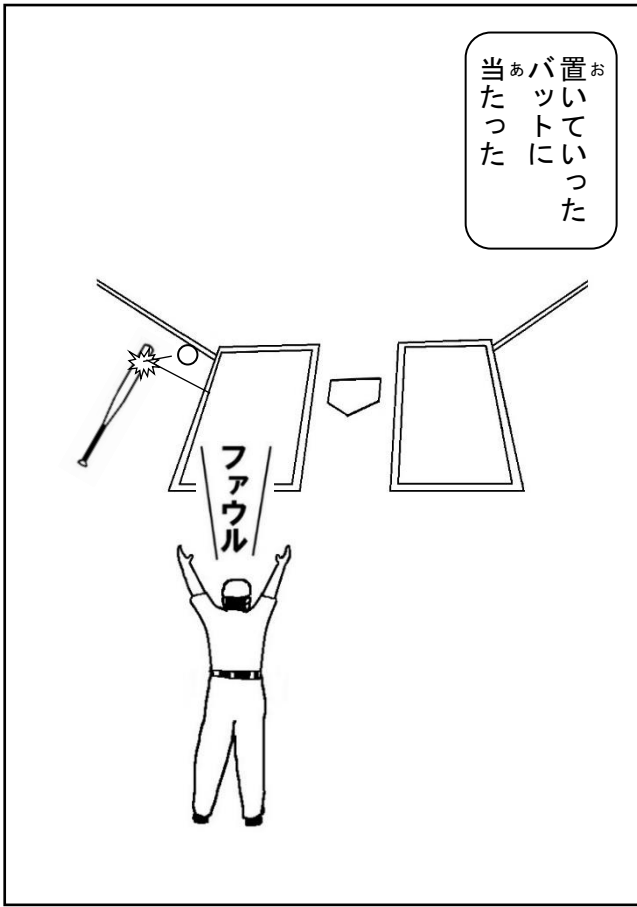
ボックスでから
出でていると
どうなるの



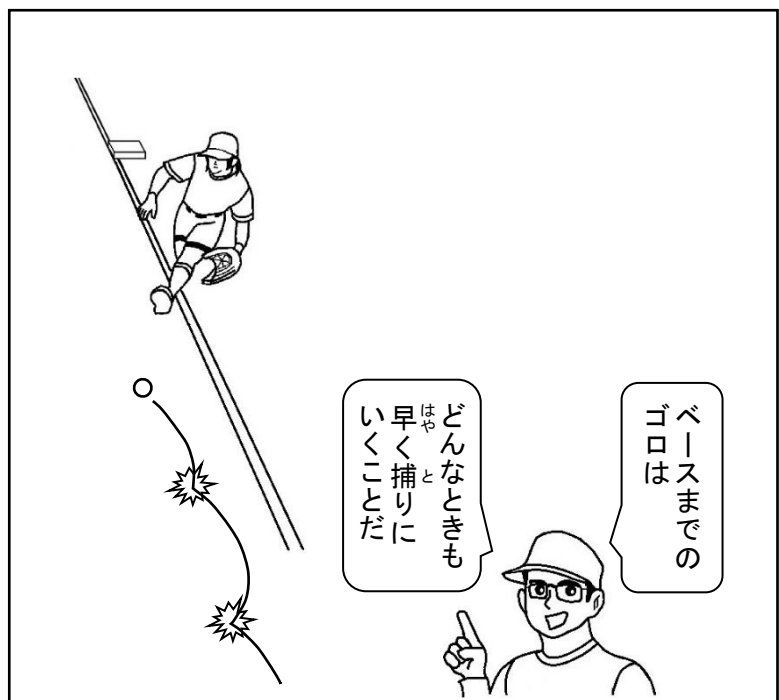
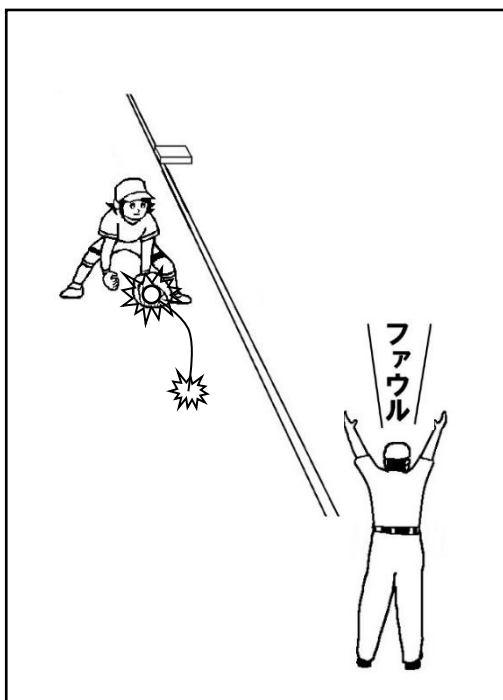
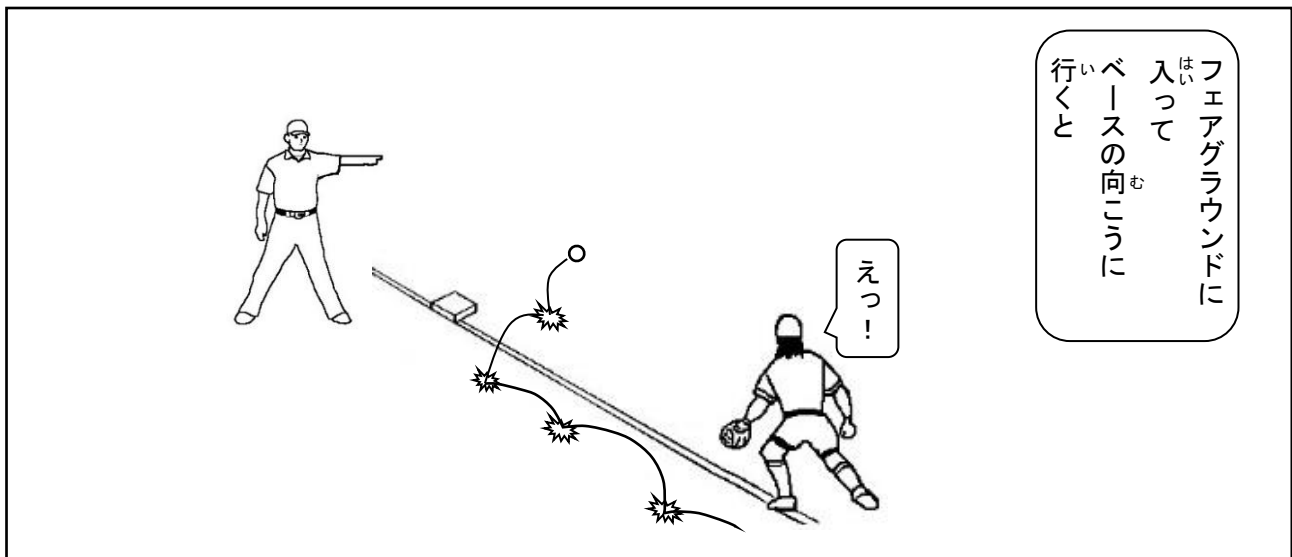
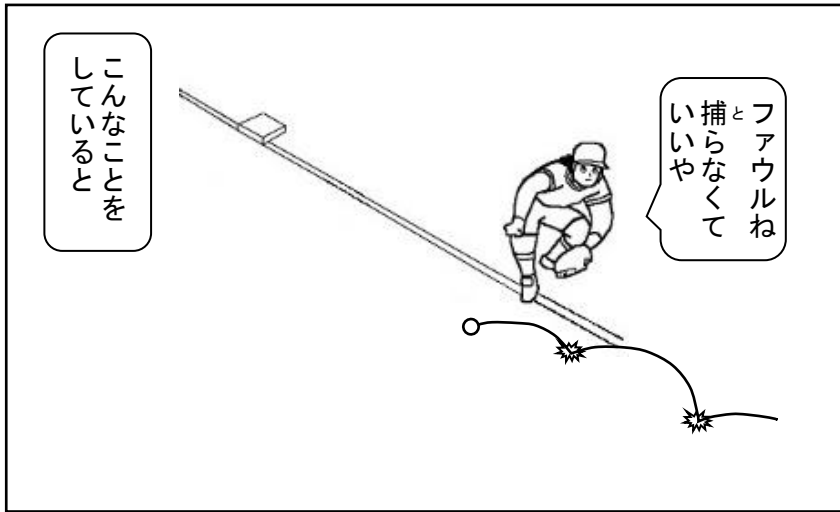
フェアあグラウンドで
当あたると

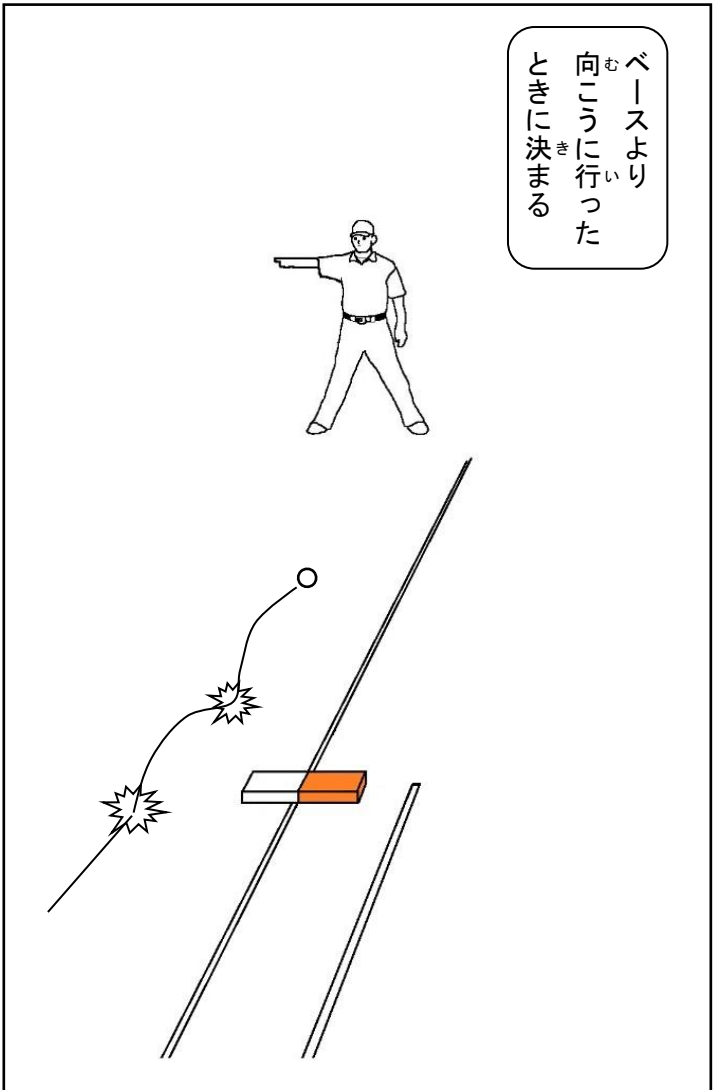
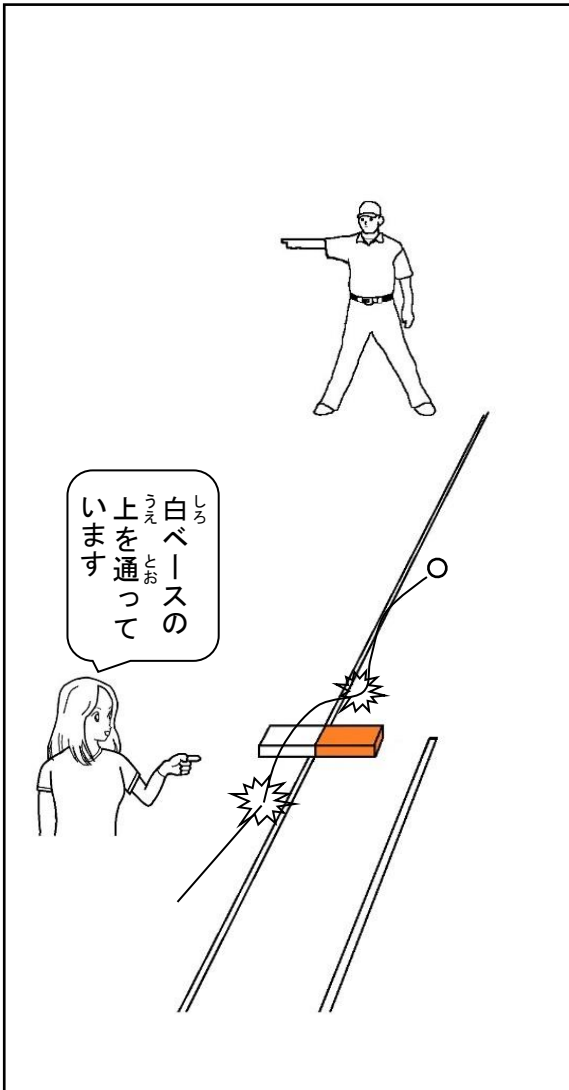
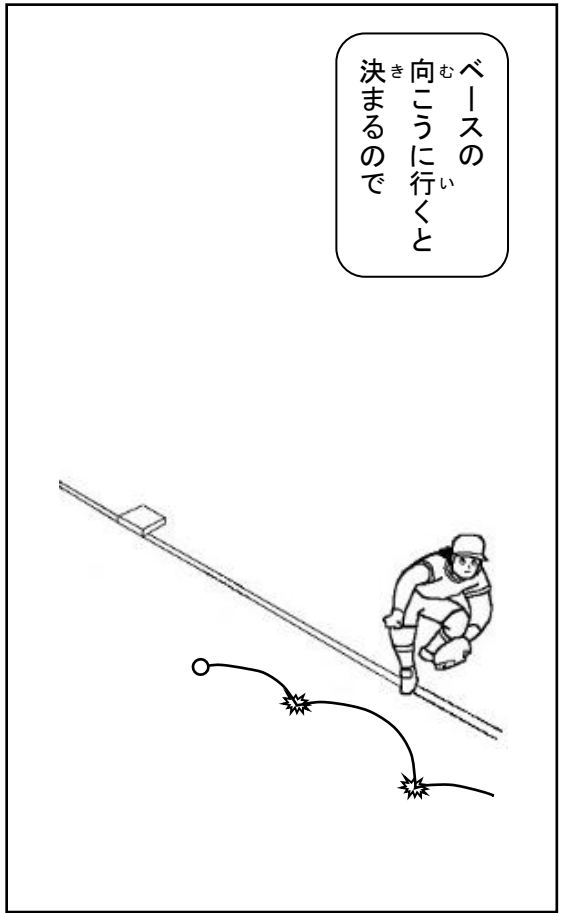
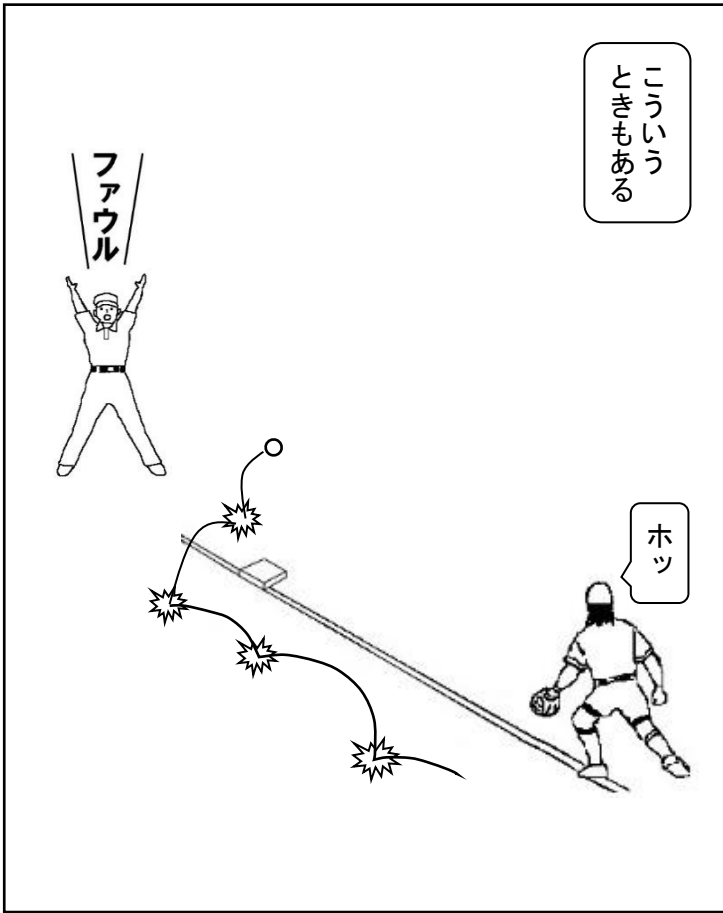


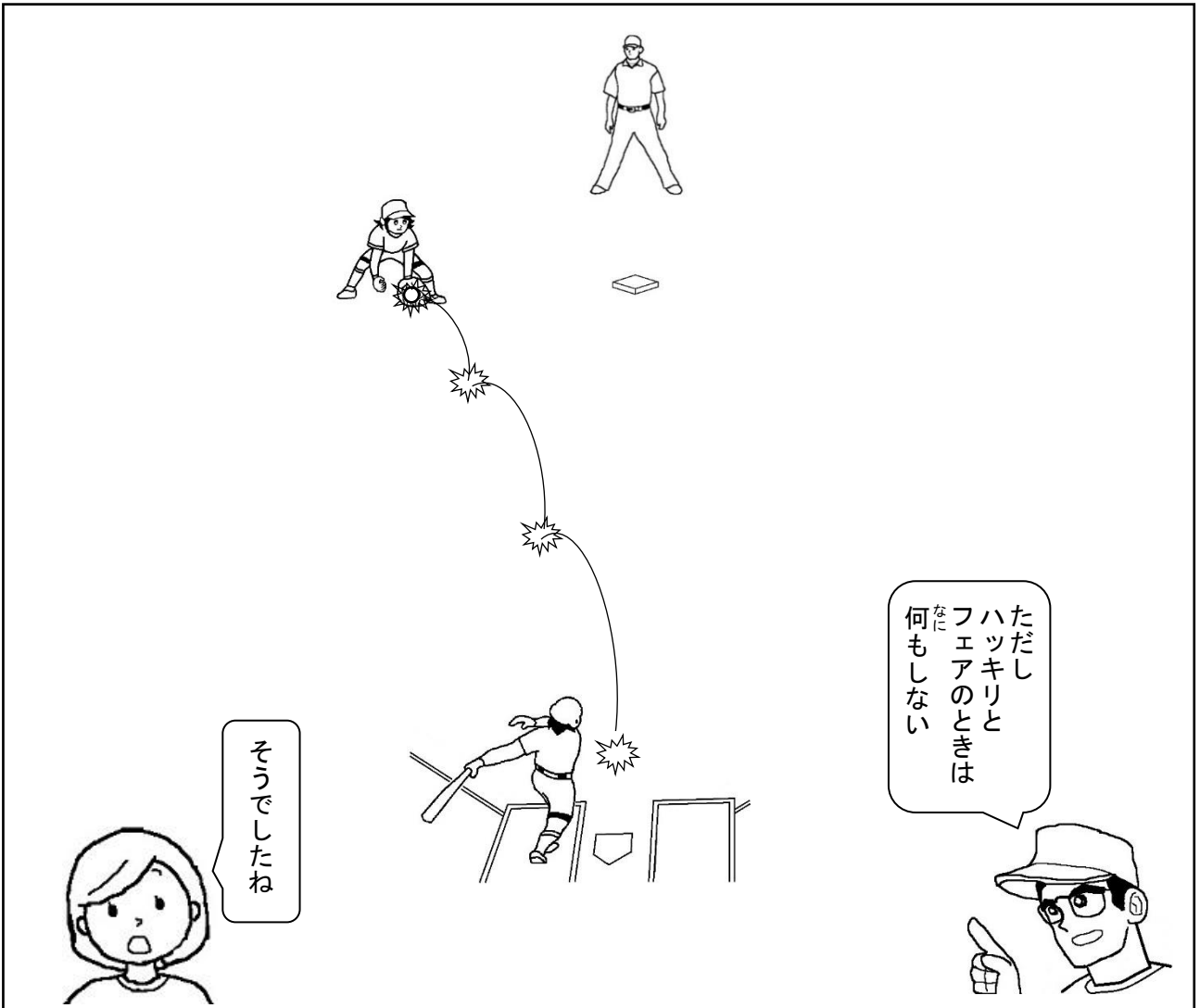
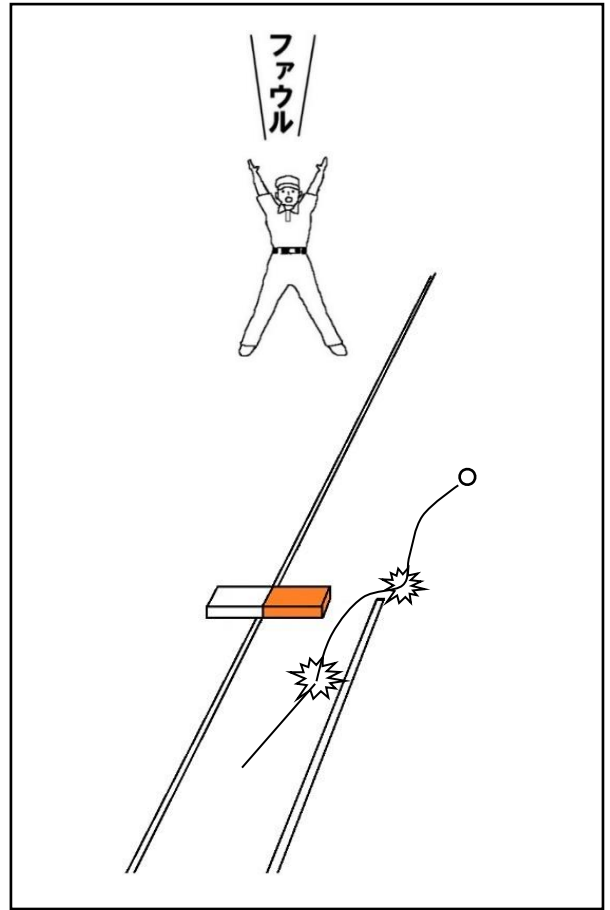
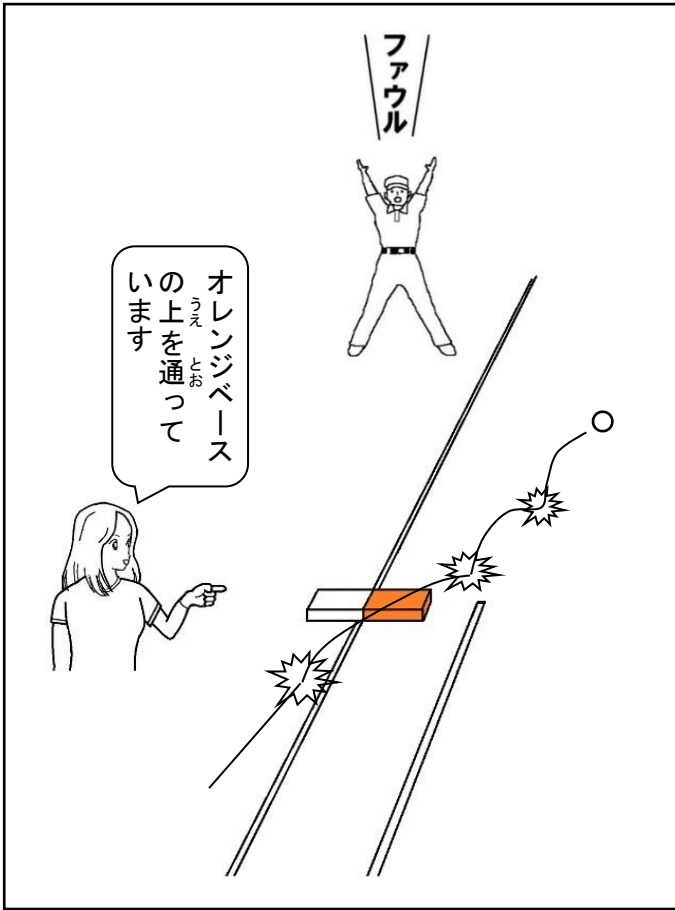
フェアあグラウンドで
当あたると



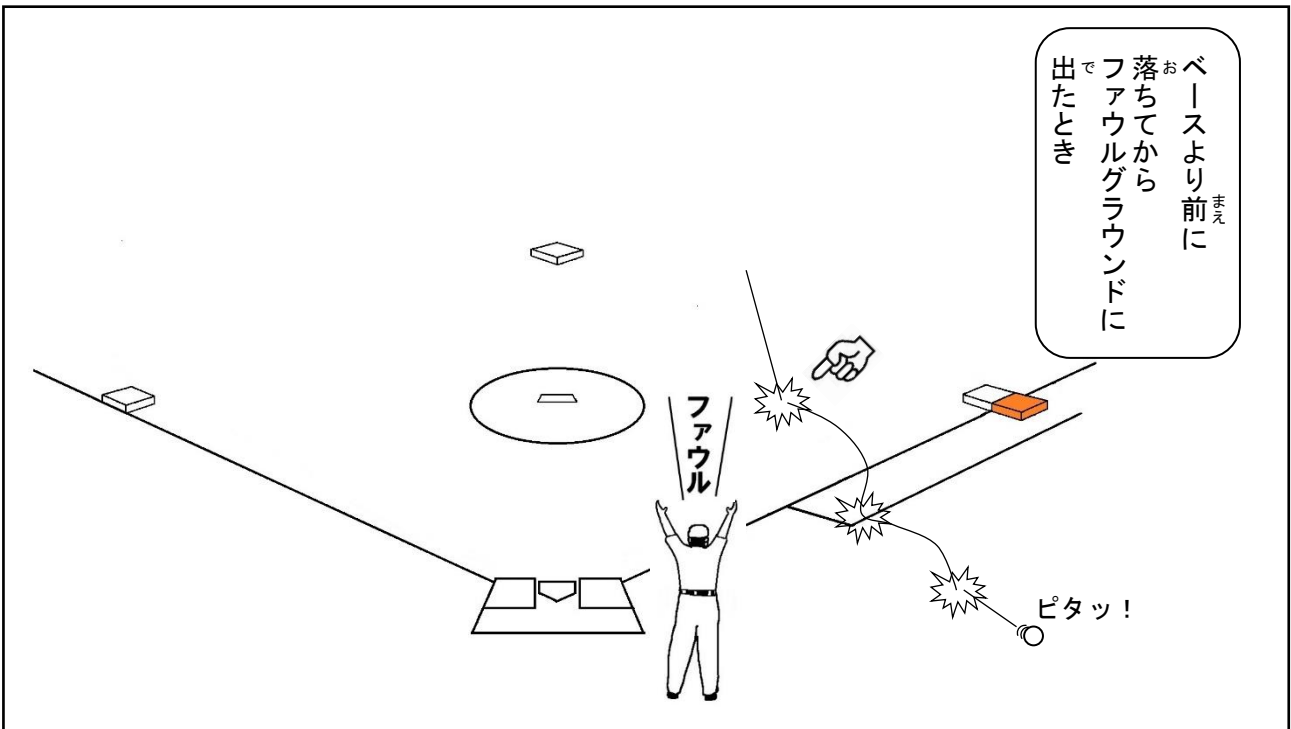
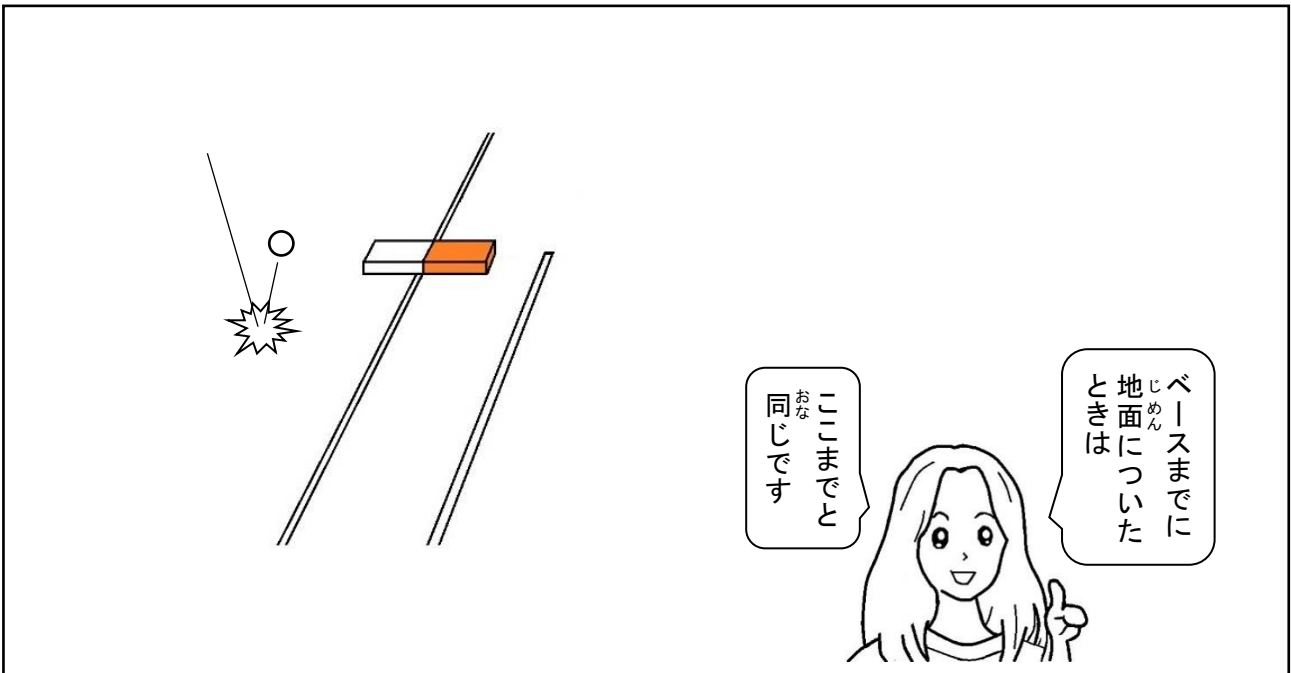
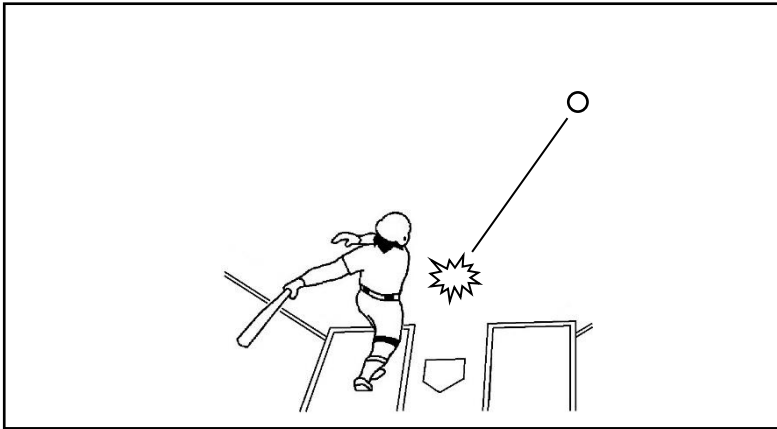
④ ボールが1塁か3塁ベースの向こうに行く^{いちるい}と決まる^{さんるい}

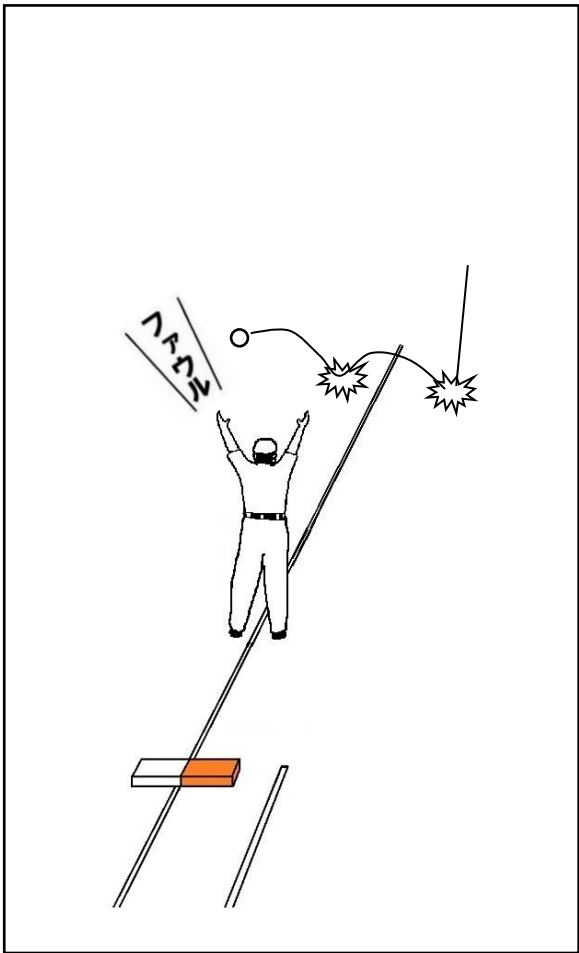




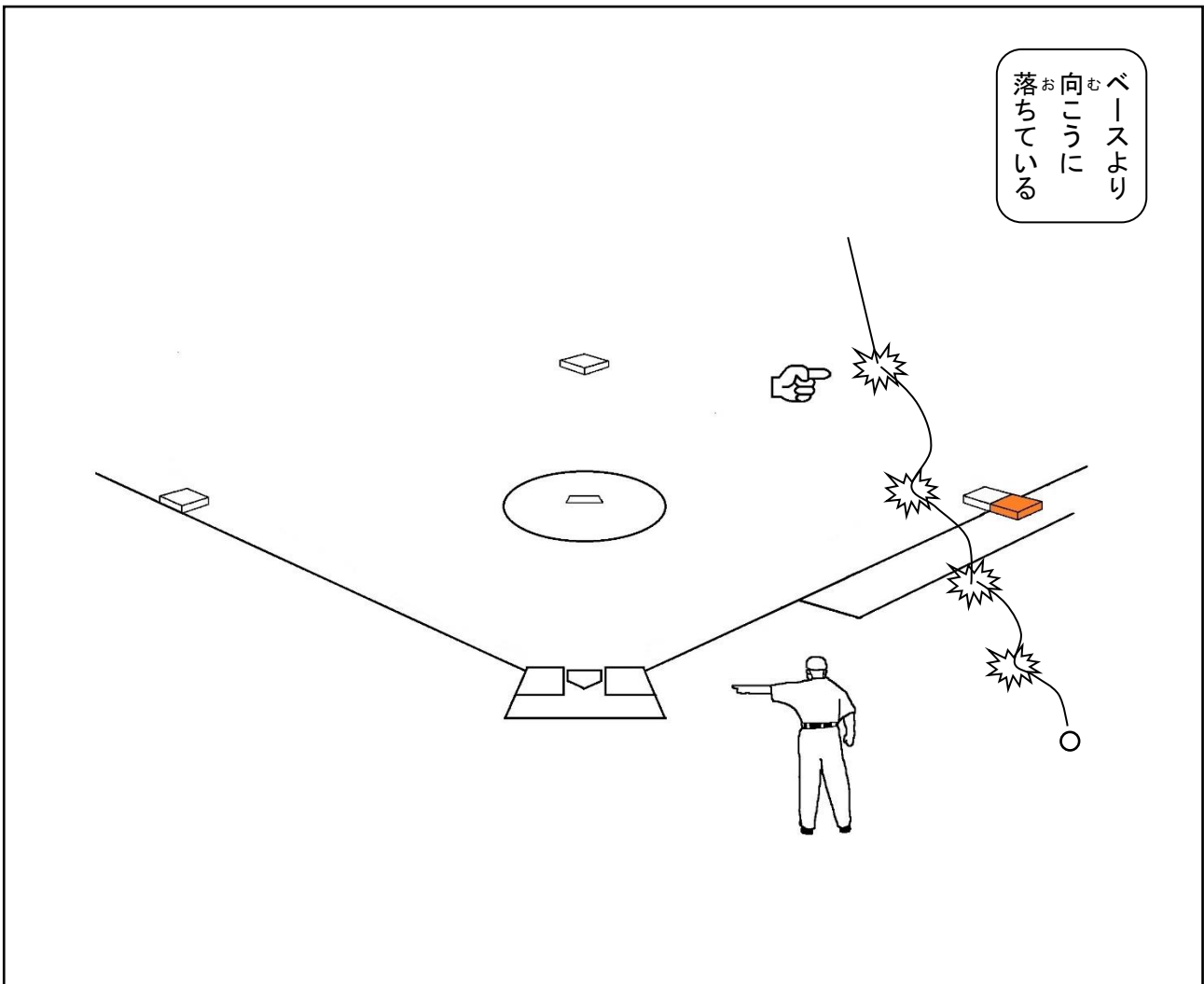


⑤ ボールが地面についたときに決まる

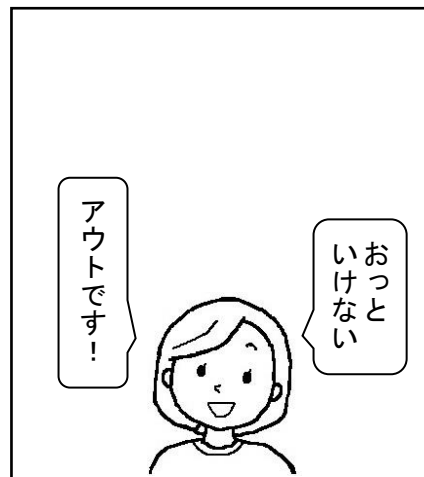
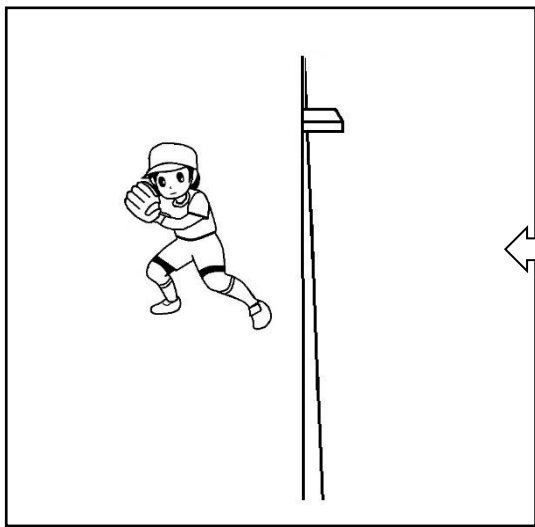
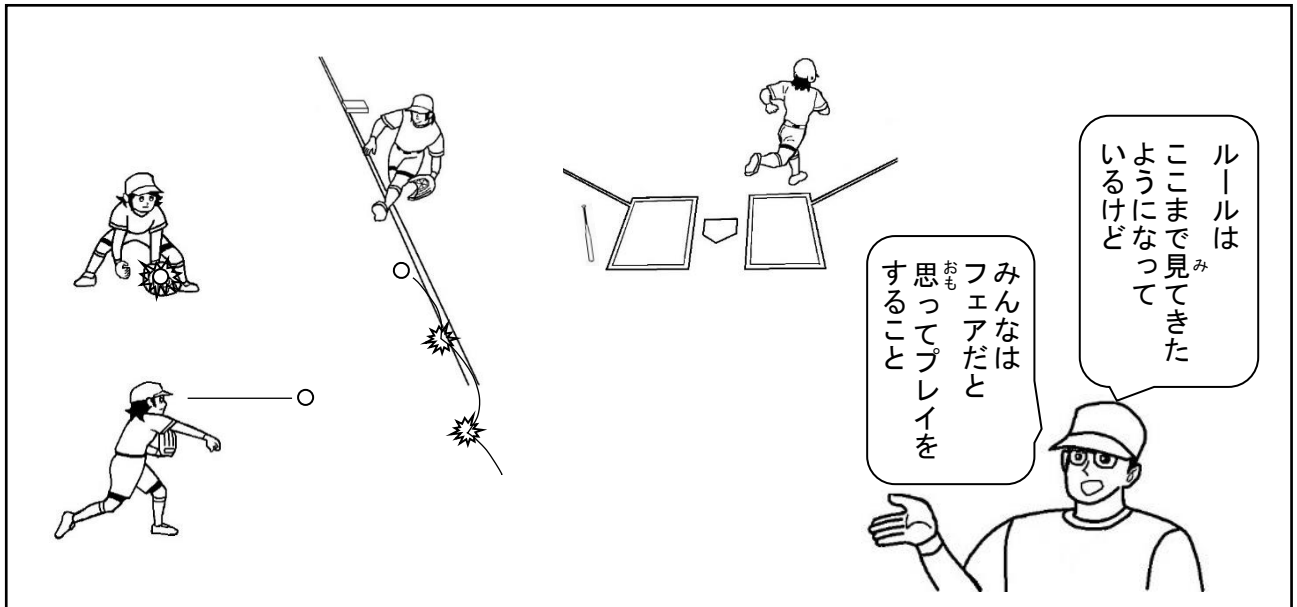


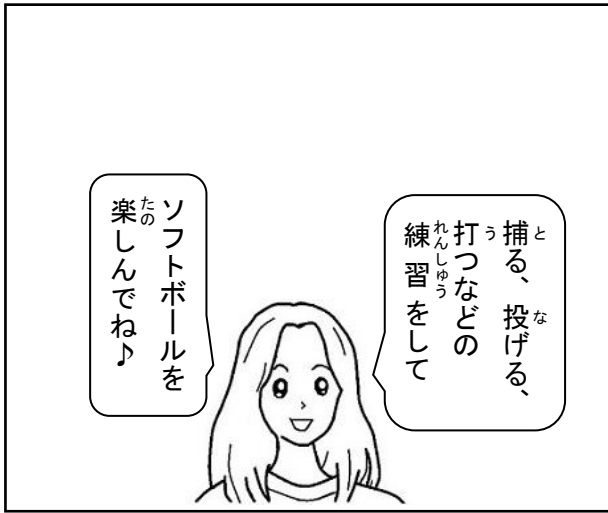


ベースより
むすむす
向うの打球は
おおいち
落ちた位置で
決まる



ベースより
むすむす
向こうに
おおいち
落ちている



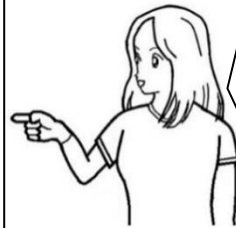


インフォメーション

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

まわ 回れ = つぎ 次のベースへ 走る

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



試合で
 ランナーや野手に
 次のプレイを教える
 言葉を紹介します

テキストのセリフ

せいしき なまえ 正式な名前

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

テキストのセリフなどは
 グラウンドでよく言う
 言葉を使っています

ほか い かた
他の言い方

ベース = 塁るい

いちるい
1 塁ベース = ファーストベース

にるい
2 塁ベース = セカンドベース

さんるい
3 塁ベース = サードベース

ホームベース = 本塁ほんるい

ピッチャーズプレート = 投手板とうしゅばん

キャッチャーズボックス = 捕手席ほしゅせき

バッターズボックス = 打者席だしゃせきや打席だせき

ネクストバッターズサークル = 次打者席じだしゃせき

ばしょなどの
ほか
他の言い方も
しょうかい
紹介します

バッター = 打者だしゃ

ランナー = 走者そうしゃ

バッターランナー = 打者走者だしゃそうしゃ

ピッチャー = 投手とうしゅ

キャッチャー = 捕手ほしゅ

ファースト = 1 塁手いちるいしゅ

セカンド = 2 塁手にるいしゅ

サード = 3 塁手さんるいしゅ

ショート = 遊撃手ゆうげきしゅ

レフト = 左翼手さよくしゅ

センター = 中堅手ちゅうけんしゅ

ライト = 右翼手うよくしゅ

ランナーコーチ = ベースコーチ

ひと
人の名前の
ほか
他の言い方を
しょうかい
紹介します

本テキストは、2025 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 2025 年度版 後編

2025 年 3 月 17 日 初 版発行

著 者 あだち ゆうじ
阿立 有司
©2025 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