

特279

414

特279-414



\*76W11022 \*



始



野球用語小辭典

横井春野編

1930



## 序

明治末年から大正の初めへかけて、私は「野球技をして國民的ゲームたらしめよ」と唱導した。けれども其頃に於いては、世間は私の説を「過激な説である」として相手にしてくれなかつた。

時勢は刻一刻進んでゆく。僅か十數年後の現在に於いては、野球技は國民の間に普及し、早慶戦は全日本の年中行事となつた。全國津々浦々、至る所で、野球技が行はれてゐる。



野球技の民衆化につれて、「野球用語のみをあつめて、解釋を施したものが欲しい」

76W11022



と云ふ聲が斯界の各方面から起つてきた。運動技に熱心である白揚社主中村君は、「運動報國」のためにと云ふので、私に執筆を依頼してきた。私も社務多端の折りからではあつたが、中村君の熱心に感じ、執筆したのが本書である。



本書は、「民衆」と云ふことを本旨としたものである。随つて出来る丈け平易に通俗にと云ふことを眼目とした、野球用語は一通りあつめえたと思ふが、猶逸したのもあらうかとも思ふ。それらは再版の折り増補することとする。本書の校正は、野球界社同人諸君を煩はした。

昭和五年三月二十七日

鶴城 横井春野識

# 索引

ア

アイス・ベースボール……………一  
 アウト……………一  
 アウト・オブ・シーズン……………一  
 アウト・カープ……………一  
 アウト・シュート……………一  
 アウト・ドロツプ……………二  
 アウト・フィールド……………二  
 アウト・フィールドース……………二  
 アマチュア・チーム……………二

アングル・パンデエヂ……………三  
 アンセンキュー(安全球)……………三  
 アンダ(安打)……………三  
 アンダー・ハンド・スロー……………三  
 アーンド・ラン……………三  
 アムバイアー……………三  
 アムバイア・イン・チーフ……………二  
 アムバイア・イン・ヂケイター……………二  
 アン・フェーアリー・デリヴァードボール……………二  
 アルターネット・ボール……………二

イ

イウゲキシユ (遊撃手) ..... 二二  
 イツキウ (逸球) ..... 二二  
 インカーヴ ..... 二二  
 インコーナー ..... 二三  
 イン・ザ・ボール ..... 二三  
 インチケーター ..... 二三  
 インドア・ベースボール ..... 二三  
 イン・ドロツプ ..... 二四  
 イン・シュート ..... 二四  
 インターフェア ..... 二四  
 インニング ..... 二四  
 イン・フィールド ..... 二四

ウ

インフィールド ..... 二五  
 インフィールド・フライ ..... 二五  
 ヴイジテイニング・チーム ..... 二五  
 ウエイチング ..... 二六  
 ウエスト・ボール ..... 二六  
 ウオルク ..... 二六  
 ウォーター・ベースボール ..... 二六  
 ウヨクシユ (右翼手) ..... 二七

エ

エキストラ・インニング・ゲーム ..... 二七  
 エラー (失策) ..... 二七

エルボー・バンダイチ ..... 一九

オ

オーヴァースロー ..... 一九  
 オーヴァー・フェンス ..... 二〇  
 オン・デツク ..... 二〇

カ

ガイヤ (外野) ..... 二〇  
 ガイヤシユ (外野手) ..... 二〇  
 カーヴ ..... 二〇  
 カヴァー・ザ・グラウンド ..... 二〇  
 ガヴァー・ザ・バツグ ..... 二〇  
 カーヴド・ボール ..... 二二

カット ..... 二二

キ

ギセイキユウ (犠牲球) ..... 二三  
 キヤツチャー ..... 二三  
 キヤツチャー・ス・プレー ..... 二三  
 キヤツチ・ボール ..... 二三  
 キヨクキウ (曲球) ..... 二三  
 キロク (記録) ..... 二三

ク

グラウンダー ..... 二三  
 グラウンド ..... 二三  
 グラウンド・ルール ..... 二三  
 グラス・カッター ..... 二三

グラウンド・スタンド・プレイ ..... 二四  
 クラツシユ ..... 二四  
 クリーン・ヒット ..... 二四  
 クロス・ゲーム ..... 二四

ケ

ケツシヨウ (決勝) ..... 二四  
 ゲツツ ..... 二五  
 ゲート ..... 二五  
 ケフゲキ (挟撃) ..... 二五  
 ケフサツ (挟殺) ..... 二五  
 ゲーム ..... 二五

コ

ゴ ..... 二五  
 コーチ ..... 二六  
 コーチヤース ..... 二六  
 コーチヤース・ライン ..... 二六  
 コーチング ..... 二六  
 コントロール ..... 二六  
 コンピネーション ..... 二七  
 コンピネーション・バツク ..... 二七  
 コールド・ゲーム ..... 二七  
 ゴロ ..... 二八

サ

サイド・アツト・バツト ..... 二八  
 サイン ..... 二八

サウスボウ ..... 二八  
 サクリファイイス・ヒット ..... 二八  
 サクリファイイス・パンハ ..... 二九  
 サツク ..... 三〇  
 サプスチチュート ..... 三〇  
 サード・サツク ..... 三〇  
 サード・ベース ..... 三〇  
 サード・ベースマン ..... 三〇  
 サヨクシユ (左翼手) ..... 三〇

シ

シアヒ (試合) ..... 三〇  
 シアヒテイシキウ (試合停止球) ..... 三〇  
 シキワシキ (始球式) ..... 三〇

シサツ (刺殺) ..... 三一  
 シツサク (失策) ..... 三一  
 シーソ・ゲームス ..... 三一  
 シーニア ..... 三一  
 シートノツク ..... 三一  
 シーソーゲーム ..... 三一  
 シンシナチー・ヒット ..... 三一  
 シンパンシヤ (審判者) ..... 三一  
 シンパンカン (審判官) ..... 三一  
 シユート ..... 三一  
 シヤツト・アウト・ゲーム ..... 三一  
 シユニア ..... 三一  
 シユビリツ (守備率) ..... 三一  
 ショート・ストツプ ..... 三一

シヨート・バウンド……………三

ス

スキング……………三  
 スカンク……………三  
 スケジュール・ゲーム……………三  
 スクエアー・プレイ……………三  
 スクラッチ・ヒット……………三  
 スクラツプ……………三  
 スコア……………三  
 スコアキーパー……………三  
 スコア・ブック……………三  
 スコア・ボールド……………三  
 スコアラー……………三

スタンド……………三  
 スタンド・プレイ……………三  
 スタンディング……………三  
 ステイリング・ア・ベース……………三  
 ストライク……………三  
 ストライク・アウト……………三  
 スタンス……………三  
 ステツプ……………三  
 スナツプ……………三  
 ステージ……………三  
 ストレート・ボール……………三  
 スネアテ(應當)……………三  
 スペクターター……………三  
 スペシャル・グラウンド・ルール……………三

スベリコミ(込込み)……………三  
 スポーツマンシップ……………三  
 スポーツマン・スピリット……………三  
 スポーツマンライク……………三  
 スポート……………三  
 スポート・マツサーヅ……………三  
 スマザー・ア・ボール……………三  
 スライディング……………三  
 スリー・バツガー……………三  
 スリー・フイット・ライン……………三  
 スリー・ベース・ヒット……………三  
 スロー……………三  
 スロー・ボール……………三  
 スローン・ボール……………三

セ

セイドウキユウ(正道球)……………三  
 セカンド・サツク……………三  
 セカンド・ベース……………三  
 セカンド・ベース・マン……………三  
 セーフ……………三  
 セーフティー・ヒット……………三  
 セーフティー・バント……………三  
 セーブ……………三  
 セミ・プロフェシヨナル……………三  
 セミ・ファイナル……………三  
 センシユ(選手)……………三  
 センシヨウリツ(勝戦率)……………三

センター・フィールド ..... 四七  
 センター・フィールド ..... 四七  
 ゼロ・ゲーム ..... 四七

ソ

ソールイ (走塁) ..... 四八

タ

タイ・ゲーム ..... 四八  
 タイアモンド ..... 四八  
 ダイブイング・キャッチ ..... 四八  
 タイミングボール ..... 四九  
 タイム ..... 四九  
 タイム・アウト・バット ..... 四九

ダイレクト ..... 四九

ダイイチダシヤ (第一打者) ..... 五〇

ダゲキ (打撃) ..... 五〇

ダゲキリツ (打撃率) ..... 五〇

タツチ ..... 五〇

ダブル・ヘツダー ..... 五〇

ダブル・プレイ ..... 五一

チ

チエンヂ ..... 五一

チエンヂ・オブ・ベース ..... 五一

チヤツヂ ..... 五一

チヤムブ ..... 五一

チユーケンシユ (中堅手) ..... 五二

ヂユニアー ..... 五二

チヨクキウ (直球) ..... 五二

チープ ..... 五二

ツ

ツキユビ (突指) ..... 五三

ツ・ステツブ ..... 五三

ツ・ベース・ヒット ..... 五三

ツ・バツガー ..... 五三

ツリダマ (釣り球) ..... 五三

テ

テーム ..... 五三

テーム・ワーク ..... 五三

テキサス・リーガー ..... 五三

テツクワイシアイ (撤回試合) ..... 五四

テツド・ボール ..... 五四

テーク・ケア ..... 五五

ト

トウシユ (投手) ..... 五五

トウルイ (盗塁) ..... 五五

トウルイリツ (盗塁率) ..... 五五

トータル・ベース ..... 五五

トツス ..... 五五

トツス・バツチング ..... 五六

トツブ ..... 五六

ドライヴ ..... 五六



トリツク ..... 五  
 トリツプル・ブレイ ..... 五  
 トリツプル・スチール ..... 五  
 ドロン・ゲーム ..... 七

ナ

ナイン ..... 五  
 ナイヤ (内野) ..... 五  
 ナイヤシユ (内野手) ..... 五  
 ナチュラル・カーヴ ..... 五  
 ナショナル・リーグ ..... 五  
 ナット・アウト ..... 五

ニ

ニーキャツプ・ガード ..... 五  
 ニーキャツプ・バンデイチ ..... 五  
 ニフヂヤウシキ (入場式) ..... 五

ネ

ネツキウ (熱球) ..... 五  
 ネット ..... 五

ノ

ノイゲーム ..... 五  
 ノツカー ..... 六  
 ノツク ..... 六  
 ノツク・アウト ..... 六  
 ノウ・アウト ..... 六  
 ノボデイー・アウト ..... 六

ノー・ダウン ..... 六  
 ノー・ヒット・ゲーム ..... 六  
 ノー・ラン・ゲーム ..... 六

ハ

ハイ・ロー・ゲーム ..... 六  
 ハウキシアヒ (放棄試合) ..... 六  
 バウトウ (暴投) ..... 六  
 バウンド ..... 六  
 パス・ボール ..... 六  
 バツガー ..... 六  
 バツク ..... 六  
 バツグ ..... 六  
 バツク・アツプ ..... 六

バツク・ストツプ ..... 六  
 バツター ..... 六  
 バツター・ボツクス ..... 六  
 バツテイニング ..... 六  
 バツテイニング・オーダー ..... 六  
 バツテイニング・ゲーヂ ..... 六  
 バツテイニング・リスト ..... 六  
 バツテリ ..... 六  
 バツテリー・エラー ..... 六  
 バツト ..... 六  
 バツトバツグ ..... 六  
 バンツ ..... 六  
 ハンヂキヤツプ ..... 六  
 バンデイチ ..... 六

バント ..... 六七  
 バント・ヒット ..... 六七  
 ハンドル ..... 六八  
 ハリー・アツブ ..... 六八

ヒ

ヒキユウ (飛球) ..... 六八  
 ヒキワケシアイ (引分試合) ..... 六八  
 ビツチ ..... 六八  
 ビツチア ..... 六八  
 ビツチド・ボール ..... 六九  
 ビツチヤーズ・プレート ..... 六九  
 ビツチアーズ・ボックス ..... 六九  
 ビツチング ..... 六九

ヒット ..... 七〇  
 ヒット・エンド・ラン ..... 七〇  
 ヒット・ザ・ダート ..... 七〇  
 ビツチング・システム ..... 七〇  
 ビンチ ..... 七一  
 ビンチ・ヒッター ..... 七一

フ

ファイナル ..... 七一  
 ファウル・グラウンド ..... 七一  
 ファウル・ストライク ..... 七一  
 ファウル・テイツブ ..... 七一  
 ファウル・ヒット ..... 七一  
 ファウル・ボール ..... 七二

ファウル・ライン ..... 七三  
 ファースト・サツク ..... 七四  
 ファースト・ベース ..... 七四  
 ファースト・バッター ..... 七四  
 ファン ..... 七四  
 ファン ..... 七四  
 ファン ..... 七四  
 ファン・ゴーパーツ ..... 七四  
 ファン・ゴーパーツ ..... 七四  
 ファンブル ..... 七四  
 ファンブル・ボール ..... 七五  
 ファイルダー ..... 七五  
 ファイルダー・チョイス ..... 七五  
 ファイルディング ..... 七五  
 フィールド ..... 七五

フェアア・グラウンド ..... 七七  
 フェア・プレイ ..... 七七  
 フェア・ヒット ..... 七七  
 フェアリー・デリヴァード・ボール ..... 七六  
 フェドアウエ ..... 七六  
 フェンス ..... 七九  
 フォーファイテッド・ゲーム ..... 七九  
 フォア・ボール ..... 八一  
 フォア・ベース・ヒット ..... 八一  
 フォースド・ラン ..... 八一  
 フォース・アウト ..... 八一  
 フーサツ (封殺) ..... 八二  
 フォーム ..... 八二  
 アットアウト ..... 八二

フライ	.....	八二
フライ・ボール	.....	八二
ブラクテイス・ゲーム	.....	八二
ブル	.....	八二
ブレ	.....	八二
ブレアー	.....	八三
ブレイ・イン	.....	八三
ブレイキ	.....	八三
ブレース・ピッチング	.....	八三
ブレート	.....	八四
ベース	.....	八四
ベース・オン・ボール	.....	八五
ベース・ピット	.....	八五
ベース・ポラー	.....	八九
ベースボール	.....	九〇
ベースボール・グラブ	.....	九三
ベース・ボール・シューズ	.....	九三
ベース・ボール・ダンス	.....	九四
ベースマン	.....	九四
ベース・ランナー	.....	九四
ベース・ランニング	.....	九四
バナント	.....	九四
ホキウ (罰球)	.....	九四
ポーク	.....	九四

ホ

ホクワイシアイ (補回試合)	.....	九八
ホケツセンシユ (補缺選手)	.....	九八
ホジシヨ	.....	九八
ホシユ (捕手)	.....	九八
ホツプフライ	.....	九九
ホツクス	.....	九九
ホツクス・アーテスト	.....	九九
ホツクスマン	.....	九九
ホツトボール	.....	九九
ボツシユシアイ (没收試合)	.....	九九
ホツト・ワン	.....	九九
ボートサイダー	.....	九九
ホーム	.....	九九
ホーム	.....	一〇〇
ボーン・ヘッド	.....	一〇〇
ホームプレート	.....	一〇〇
ホームベース	.....	一〇〇
ホームラン	.....	一〇〇
ホームラン	.....	一〇〇
ホンルイダ (本壘打)	.....	一〇〇
ホール	.....	一〇〇
ホール	.....	一〇〇
ホール	.....	一〇〇
ボール	.....	一〇〇
ボール・イン・プレー	.....	一〇一
ボール・グラウンド	.....	一〇一
ボール・ナット・イン・プレー	.....	一〇一
ボールファン	.....	一〇三
ホワイト・ウオシユ	.....	一〇三

マ

マイナーリーグ	一〇四
マウンド	一〇四
マキウ(寛球)	一〇四
マーク	一〇四
マスク	一〇四
マツチ	一〇四
マツフド・ボール	一〇五
マノージャー	一〇五
マスコツト	一〇五
<b>ミ</b>	
ミツト	一〇五
ミート	一〇五

<b>ム</b>	
ムカウシアイ(無効試合)	一〇六
ムネアテ(胸當)	一〇六
<b>メ</b>	
メガフォーン	一〇六
メダル	一〇六
メムバー	一〇六
メージャー・リーグ	一〇六
<b>モ</b>	
モーション	一〇八
<b>ヤ</b>	

ヤキユウ(野球)	一〇八
ヤシユ(野手)	一〇八

**ユ**

ユーチリチー・プレイヤー	一〇八
ユニフォーム	一〇八
ユール・アウト	一〇九

**ラ**

ライト・フィールド	一〇九
ライト・フィールド	一〇九
ライナー	一〇九
ライン・アップ	一〇九
ラスト・インニング	一〇九

ラン	一〇九
ラン・アウト	一〇九
ラン・エンド・ヒット	一〇九
ランナー	一〇九
ランニング	一〇九

**リ**

リーガル	一一〇
リーグ	一一〇
リーグセン(リーグ戦)	一一一
リード	一一一
リスト・バンダイヂ	一一一
リーディング・ヒッター	一一一

ル

ルイ(壘)……………二二

ルイダ(壘打)……………二二

レ

レギユレーション・ゲーム……………二三

レヂスター……………二三

レツグ・ガード……………二四

レフト・フィールド……………二四

レフト・フィールド……………二四

ロ

ワ

ローラー……………二四

ロングヒット……………二四

ワイルド・ピッチ……………二四

ワイルド・スロー……………二五

野球用語小辞典

横井春野編

## アの部

**アイス・ベースボール** (Ice baseball)  
氷上で氷すべりしながら、野球を行ふこと。  
我が國に於いては行はれてゐない。アイス・  
セーリング (帆走) アイス・ホッケ イ、ア  
イス・バスケットボールなどと共に、氷上に  
於ける遊技である。

**アウト・(Out)** プット・アウトのこと  
である。ブット・アウトの項を参照せよ。

**アウト・オブ・シーズン** (Out of  
Season) 野球季節以外の時を云ふのであ  
る。米國では、シーズンは、四月中旬から

十月上旬迄であつて、夫れ以外は、即ちア  
ウト・オブ・シーズンである。我が國は此點  
甚だダラシなく、關西地方へゆくと一年中  
ボールをしてゐるが、關東地方から以北で  
は冬季は練習すらも出きない。其季節をア  
ウト・オブ・シーズンと云ふのである。

**アウト・カーヴ** (Out curve) 詳しく  
はアウト・カーヴ・ボールと云ふ。ピッチ  
ヤーの投げた球が打者の近くに至つて、其  
方向を外側へ轉ずる球である。一口に云へ  
ば外へ曲がる球で、カーヴの中では一番出  
し易いのである。だが夫れだけに効力もろ  
すい。

**アウト・シュート** (Out shoot) 直球

で外に出る球である。肩の弱い投手には出ない。(外射球)

**アウト・ドロップ** (Out drop) 投手の投げた球で、打者の近くで外へまがり、且つ下に落ちる球である。一言にして云へば外に出て下へ曲がる球である。

**アウト・フィールド** (Out field) 外野。ダイヤモンド(内野)の外側にあり、ファウル・ラインに依つて限られた場所である。

**アウト・フィールドス** (Outfielders) 外野手即ち、アウト・フィールドを守る競技者を云ふのこある。  
レフト・フィールド(左翼手)

——本壘からみて左り  
センター・フィールド(中堅手)

——本壘からみて中央  
ライト・フィールド(右翼手)

——本壘からみて右

**アマチュア・チーム** (Amateur Team) 素人野球團の意。我が國には職業

チーム(プロフェシヨナル・チーム)はない。寶塚野球團が解散されたので、一つも職業野球團はない。アマチュアの要素は

(1)興味のため、或は身心修練のために野球を行ふ人

(2)資金報酬を目的として行はざること、である。

**アングル・バンデエチ** (Ankle bandage) 足首に巻くゴム入りの布。野球ではあまり使はない。

**アンゼンキュー** (安全球) セーフティー・ヒットのこと。詳しくは同項を参照せよ。

**アンダ** (安打) 安全球と同じである。

**アンダー・ハンド・スロー** (Under hand throw) アンダー・スローとも云ひ下から投げ上げる球である。インドア・ベースボールの投球はこの方法によるのである。投法球としては不自然である。

**アーンド・ラン** (Earned run) 安打、犠牲打、盗塁、四球、死球、ワイルド

ピッチ、ボーク等に依つて打者が生還した際には、アードランの記録を與へるのである。野手の失策、又は捕手のバツスド・ボールに依つて走者一壘をえたる場合、及び守備側の失策に依つて、當然アウトとなりうべき打者又は走者が生還したる時は、アードランとして記録しないのである。

**アムパイアー** (Umpire) 審判者。

審判に関する規定を左に、

**審判者とその任務**

◆裁断を執行する権  
第六十條 凡て審判者は規則の各條項を履行せしむべき権能と義務とを有するものにして、競技者、主將、或は監督に對し

必要と認めたる是等規則の全部若しくは一部の履行を強ひ、或は省略せしめ、且つ規則違反者に對しては、當規則に依りて處罰するの權能を有するものとす。  
審判者相互の義務を定むる爲、投手の球に對しボール或はストライクの裁斷を爲す者を球審と稱し壘の判決を下すものを壘審と云ふ。

◆アンパイア・イン・チーフ

第六十一條 第一項 アンパイア・イン・チーフ(球審)は捕手の後方に位置を占め、試合に關する適當なる處置を裁斷すべき一切の責任を有す。  
球審は壘審の爲すべき裁斷以外、普通單

獨の審判者が行ふべき總ての裁斷を與へ當試合規則中「審判者」に關する事項に則りて行動すべきものとす。

第二項 球審は投手が投げたるすべてのアンフェア・ボールに對して「ボールの宣告を與ふべし。又次に記載するものに對してはストライクの宣告を爲すものとす。

(一)打者がバットを振ると否とに拘らず第三十一條規定の如く本壘の上を通過し、高さに於ても申分なきフェアリー・デリバード・ボール。

(二)本壘の後方十呎以内に於て捕手の捕へたるフェアウル・チップ。

(三)打者がバットを振りたるも空振し、若しくは空振したる後球が打者の身體に觸れたるもの。  
(四)打者がバントせんとしてフェアウルとなれるもの。  
(五)ツー・ストライクス以前に打ちたるフウル・ヒット、若しくはそれが飛球となりて捕へられざりし場合。  
但し審判者は球が本壘の上を通過する迄「ボール」或は「ストライク」の宣言を爲し得ざるものとす。  
第三項 球審は次の場合に於て壘審をなすべきものとす。  
(一)第一壘に走者ある時、打者フェア。

ヒットを打ちたる時は球審は第三壘上の裁斷を爲す事。  
(二)二人以上の走者の時、フライが捕へらるゝ以前に第三壘に於ける走者が同壘を離れたるや否やを裁斷すべき事。  
(三)二人以上の走者ある際、一方の走者が第三壘と本壘に挾撃されたる時球審は本壘間で最も近き走者に關する裁斷をなす事。  
第四項 球審に限りフォーフィッデット・ゲームの宣告を下すべき權能を有す。  
◆フィールド・アンパイア  
第六十二條 第一項 フィールド・アンパイア(壘審)は競技場内に於て、壘に關す



る裁断を爲すに最も適當と認めたる場所に位置を占むるべきものとす、又壘審は第一壘並に第二壘に關する凡ての裁断を爲すべきものにして第三壘に關する裁断と雖も第六十一條第三項の規定によりて審球が爲すべき場合の他は、凡て壘審が宣告を下すべきものとす。

尙壘審は球審と同様、投手のボーク及び第十四條第四項、第三十條第二項等規定せる條文を執行する權能を有するものとす。

第二項 壘審は試合規則の執行に關し球審を補佐すべきものにして、フオーフイツテッド・ゲームの宣告を除き、規則違

反者に罰を課する點に於ては、球審と同等の權能を有するものとす。

◆審判宣告の効力

第六十三條 競技者は打者の打ちたる球のフェアア或はファウル、走者に關するセーフ或はアウト、投手の投球がストライクなるか、ボールなるか、或は當否疑はしき他の判断に向つても抗議を提出する事を得ず又審判者は自己の宣告が規則に違反せり信ずるにあらざれば、如何なる場合と雖も、その宣告を變更すべからざるものとす、但し各組の主將に限り審判者の宣告が規則に違反せし旨を申出で、其の變更を請求するの權利を有す。

若し主將よりの申出でに對し、審判者が宣告の是非を疑ふに至れる時は、主將の抗議を處置する前、先づ他の審判者と協議するを要す、審判者は他の審判者の要求なき限り如何なる場合と雖も他の審判者の宣告を批評し又はその執行を妨ぐる事を得ず。

◆單獨審判者の任務

第六十四條 單に一人の審判者が指定されたる時は、其審判者は、總ての出來事に關する裁断の義務と支配權とを有し、職務執行上都合良き所に位置を占むる事を得。

◆宣告の當否を論ずべからず

第六十五條 如何なる場合と雖も、主將及び競技者は、審判者の裁断及び宣告の當否に關して爭論する事を得ず。

◆審判者更迭不可能

第六十六條 審判者が負傷又は病氣の爲め任務に堪へざる場合の他兩チームの協議により審判者の更迭を爲す事を得ざるものとす。

◆規則違反に對する處罪

第六十七條 第一項 凡て如上の規則に違反したる者ありたる時は、直に試合に與かる事を禁じ、場合によりては退場を命ずべきものとす。

何れかの審判官によりて退場を命ぜられ

たる競技者、コーチ若しくは監督は直に退場して、試合進行中グラウンドに来る事を得ず、若し之に違反する時は、審判者は更に違反者を出したるチームに對しフオーフイツテッド・ゲームを宣告すべし。

第二項 競技者又は補缺が競技者席にありて審判者の決断を彌次りて不平を漏らす時は審判者は先づ警告を與へ尙きかざる時は退場を命ずべし。

◆主將に對する警告

第六十八條 審判者は試合開始前、雙方の主將を立會はしめ、當試合規則を嚴正且つ公平に執行するを述べ、若し規則違反

の行爲ある時は、秩序を保つ爲め試合に與がるを禁すべき旨を警告し置くべきものとす。

◆グラウンド・ルール

第六十九條 審判者は試合開始以前に於て競技に關する凡ての材料が、十分規則に協へるや否やを検査すべきものとす。

第一項 見物人が競技場内に溢るる時は、ホーム・チームの主將は見物人中に打たれ或は投げられたる球に對して特別なグラウンド・ルールを作り外來チームの主將の承諾を得べきものとす。若し兩者の意見が一致せざる時は、審判者之を制し、採用を強ふるの權能を有す。

第二項 競技場内に見物人が居らざる時野手の投げたる球が、見物席或はプレイヤー・ベンチの下に入り、或は運動場の包圍柵を漕り抜け又は越え、或は見物人の前に張られたる金網の目などに支へられたる場合には、球が場内に弾ね返ると否とに關せず、凡ての走者は二個の壘を取り得るものとす。審判者は此規則を行ふに當り球が投げられたる時に於ける走者の位置及び動作を確め、何れの壘迄與ふべきかを決定せざるべからず。

第三項 審判者はホーム・チームの主將に對して、是等以外特別競技場規則の必要なりやを確め、其の必要ある場合に

は、其の旨を相手方の主將に告げ承諾を得、他の規則に抵觸せざる範圍内に於て採用すべきものとす。

◆審判者の宣告

第七十條 審判者は指定時間に試合を開始する際は「プレー」、適法に中止する時は「タイム」終結せしむる時は「ゲーム」を宣告すべし。

備考 イリガリー・バツテッド・ボール。ボーク。正しく捕へられざりしファウルヒット。デットボール。インターフェアヤ（野手及び打者走者の）フェアヒットが野手に觸れる前に審判者にふれたる場合は試合停止となるにより審判者は事件

が終りて試合を續行する時は必ずプレーを宣告すべし。

◆試合の中止

第七十一條 審判者は次の場合に試合を中止すべし。

第一項 降雨、暗黒、其他の理由にて審判者が試合を續行する能はずと認めし場合。但審判者は試合を中止せし時刻を書留め、其後三十分を経るもなほ試合不可能と認めたる時は自己の意見によりて試合終了を宣告することを得。

第二項 審判者が自己及び競技者が、事故の爲め任務を完ふし能はずと認めたる場合、若しくは規則に違反せる競技者又

は見物人を退場せしめんとする場合、或は火災、騒擾などの非常なる場合。但し打者の打ちたる球、又は投げられたる球を處理せんとして競技者に事故を生じたる場合は眞に試合の繼續不可能なりと判定する迄、宣判者はタイムを宣告すべからざるものとす。

第三項 審判者が適法の理由にて試合中止を爲す時は「タイム」を宣告すべし、審判者「タイム」の宣告を爲したる時は再び「プレー」の宣告ある迄、試合は中止せられ競技者は其の間にアウトとなる事なくまた進壘及得點を爲すことを得ず。審判者は定位置に立てる投手が球を保持す

る際に「タイム」の宣告を爲すべからず。但し第三十七條第三項の場合及び火災騒擾、嵐の襲來又は競技者若しくは審判者に事故を生じたる場合は此限りにあらず。

◆試合場の規定

第七十二條 試合の行進中はユニフォームを着用せる競技者、補缺、コーチ、監督、審判者、及場内整理係員の外、競技場の如何なる部分にも入るを得ず。

第七十三條 各チームは其の所屬運動場の秩序安寧を保つ爲、相當の係員をおく可きものとす。若し試合中競技場内に見物人多く入り込みて試合の妨害となる時は

外來チームは群衆の退出する迄試合の續行を拒む事を得、其の後ホームチームが十五分以内に場内を整頓せざる時は、回数如何に拘はらず、外來チームは九對零の勝利を要求し、審判者によりて是認せらるゝものとす。

アムパイア・イン・チーフ (The umpire in chief) 球審即ち主審である、又壘審のことをフィールド・アムパイアと云ふ。

アムパイア・インデクター (Umpire Indicator) 審判官の持つ計數器である。

アン・フエーアリー・デリヴァード

**ボール** (Unfairly delivered ball)

アンフェアボールとも云ふ。規定位置に立てる投手が、(一)打者に面して投じたる球にして、打者の腰と肩との間に於ける本壘上の如何なる部分をも通過せざるか、(二)本壘を通過する前地上に觸れたるを打者が打たざるか、(三)投手が何れの足をも投手板にふれずして打者に投球せるを、打者が打たざるかを云ふものにして、此様の球に對して審判はボールを宣告するのである。

**アルターネート・ボール** (Alternate ball) 代用球のことである、使用球が場外へ打ち出された場合、或は使用不能となつ

た場合に審判官は他のボールを要求する。このボールをアルターネート・ボールと云ふのである。

## イの部

**イウゲキシユ** (遊撃手) ショート・

ストップのこと。詳しくは同項参照せよ。

**イツキウ** (逸球) パスボールのこと。詳しくは同項参照せよ。

**インカーヴ** (In curve) インカーヴ

ド・ボールと同じである。投手の投げた打球が打者の近くにきて、其方向をホームプレートの内側へ變ずるものである。一言に

して云へば内に曲る球である。

**インコーナー** (In corner) 本壘の内角を云ふ。即ち打者に近い方の一邊である。

**イン・ザ・ホール** (In the hole) 投手又は打者がカウントの上から不利益の状態に陥つた場合を云ふのである。例へばピッチャー・イン・ザ・ホールと云へば、ノー・ストライク・スリボールとか、ワンストライク・スリーボールの如く、投手のカウントの状態のわるい場合を云ふのである。之れと反對に、ツー・ストライク・ノー・ボールの如き場合はバッター・イン・ザ・ホールなのである。試合中投手は打者をホールに陥れやう

とし、打者は投手をホールに陥れやうとして互ひに競ふのである。

**インデケーター** (Indicator) 審判者の使用する計數器である。

**インドア・ベースボール** (Indoor base ball) 室内野球である。一八八七年に

米國で、戸外で行ふ普通のベースボールをデムネージアムで行ひうるやう改善したものであつて、一九一〇年頃日本に輸入せられ、大正五六年頃から十年頃迄相当行はれたが最近ではあまり盛んでない。

室内でやる野球であるからして、インフィールドが小さい。内野の一邊は二十七呎、(戸外の野球は九十呎)これは一例であるが

すべてが室内で行ふに適するやう改められてゐる。

**イン・ドロップ** (In drop) 一言にして云へば内下曲球である。インカーヴとドロップとの混合したものである。

**イン・シュート** (In shoot) 直球で内に這入る球。このボールは強肩の投手でなければ出ない。

**インターフェア** (Interfere) 妨害。捕手が打者の打たんとする行爲を妨害した時には、打者は安全に一壘にゆける。この際走者一壘にあらば進壘することが出きる。又野手が走者の進壘を妨害した時には、走者は安全に壘をうる。

打者が捕手の守備を妨害した場合は、或は走者が故意に野手の守備を妨害した場合には、アウトである。卑劣な行爲に對しては嚴罪を課するのが、野球ルールの精神である。

**インニング** (Inning) 普通回と稱してゐる。野球規則に「或るチームを代表する九人の選手が試合中攻撃に當面したる時に初まり、右選手の中三人が適法にアウトさるゝに及んで終了される期間を云ふ」とある。甲乙兩チームが三人アウトとなる迄一回づゝ攻撃すれば一インニングである。

**イン・フィールダー** (In fielder) 内野手のことである。内野手は、一壘手、二壘

手、三壘手、遊撃手を總稱した名である。

**インフィールド** (In field) 内野のこと。ダイヤモンドと云ひ一邊の長さは九十呎(約十五間)である。少年野球では一邊の長さ七十呎であり、少年野球A組(高等小學及び中學一、二年生)及び軟式野球では八十二呎である。

**インフィールド・フライ** (Infield fly) 内野手にとりうべきフライと云ふ意味であつて、必らずしも内野に上がったフライではない。其判定は審判官に任せなければならぬ。

二死以前に走者一、二壘にあるか或は満塁の際、打者が内野手にとらえうべきフライ

を打ちたる場合、審判官はイン、フィールドフライを宣告すべきである。其宣告と同時に打者はアウトである。(球が捕えられると否とに拘はらず)この際走者は普通の飛球の場合と同じである。但しバントせんとして、夫れが飛球となつてもインフィールドフライではない。

## ウの部

**ヴィジティング・チーム** (Visiting team) ホームチームに對して外來のチームを云ふ。例へば早慶が戸塚球場で戦つたとする。早大はホームチーム、慶應はヴィ

ジテイニング・チームである。

**ウエイチング** (Waiting) 打者が成る可く多く投球せしめる爲めに、少なくともワンストライクを宣告せられる迄、打たずに待つたゐる方法である。云ふ迄もなく攻撃法には、

ウエイチング・システム——待球主義

ヒツチング・システム——攻撃主義——

好球をえらんで積極的に打つてゆく主義とある。

**ウエスト・ボール** (Wasteball) 投手が走者の盗塁を見越して(スクイズ・プレーを防ぐ爲にも)、プレートの外角外に投げて打者をして打ち或はバンドすること能

はざらしむる。これがウエスト・ボールであつて、ピッチアウトとも云ふ。

**ウォルク** (Walk) 打者から云へは四球で一壘へゆくこと。投手から見れば四球を興へたことになる。試合の時コーチャーが、He'll walk you, Wait for it, (チヂウイイ) Everybody walk (ヨシナ四球でウイイ) など云つて、コントロールなき投手を苦しめることがある。

**ウォーター・ベースボール** (Water Base Ball) 水中でする野球技である。ベースには浮袋を用ゐ、ピッチャー、キャッチャー、バッターは浮き臺の上に立つ。走る代りに泳ぐのであつて、中々興味がある。

**ウヨクシユ** (右翼手) ライトフィールドーのことである。(同項参照のこと)

## エの部

**エキストラ・インニング・ゲーム** (Extra inning Game) 補回試合のことである。野球規則に「兩組が互ひに九回の攻守を完全に終りたる後、得點が同じき時は、勝敗を決する迄試合を續行すべきものとす。これをエキストラ・インニング・ゲームと云ふ。但し最初に守りたる組が、三人アウトとならぬ以前、一點を勝越す時は、試合は終了するものとす。」とある。

**エラー** (Errors) (失策) 競技者のなしたる過失であつて、フィルデング・エラーとバッテリー・エラーに分ける。個人成績表にはフィルデング・エラーだけを記入し、バッテリー・エラーは別に備考欄へしるすのである。バッテリー・エラーに属すべきものは、暴投、逸球等であり其詳細はバッテリー・エラーの項を参照せられよ。

### ◆失策

第八項 各野手のなしたる失策數は、之を第六欄に記入す。  
失策は完全なる動作を以てすれば走者を確かにアウトとし得たるに拘らず、動作

の不完全なりし爲め打者の打撃時間を延長し、若くは走者をして一個又は數個の壘を得せしめたる野手に對して課すべきものとす、但し四球又は投手の投球が身體に當りたるため打者第一壘を得、或はボーク、ワイルドピッチ(但しそれによつて打者が走者となり一壘に達せし場合を除く)若くはバストボールに依りて打者または走者が壘を得たる場合は第六欄に記入すべき失策中に含まれず。

走者の盜壘を防がんとして投じたる捕手の悪球に對しては、失策を課せざるものとす。但し其悪球に依りて走者が餘分の壘を得たる時は此限りにあらず。

捕手又は其他の内野手がダブル・プレーを完成し得ざりし場合には過失ありたりとするも、失策として記録せざるものとす、但此場合に暴球を投じ、走者をして餘分の壘を得せしめたる時又は野手が其壘に對し正確に投ぜられたる球を捕へ得ざりしたため、又は之を捕へんとせざりしが爲めに走者を刺殺し得ざりし時は、投球者の過失と見るべき場合の他、其野手の失策となるべきものとす、若し第二壘に對して後者の如き投球がなされたる時は、記録者は二壘手又は遊撃手の何れに失策を課すべきものなるかを判断する事を要す。

野手がフライ・ボールを落して打者に第一壘を與へたるも、直に其球を拾ひ、他の壘に於て走者をフリース・アウトとしたる時は、フリース・アウトとして記録せられ失策を免除せらるゝものとす。

(容易に取り得るファウル・フライを落したる場合は失策とす)

尙サード・ストライク・ボールを捕手が取り損じ、爲めに走者をして一壘を得せしめたる時は、投手の暴投にあらざる限り捕手の失策とし、投手はストライク・アウトの記録を受く。又一壘手が球を受取りし際十分一壘に觸れて走者を退くる餘裕ありしにも拘はらず、之をなさずして走

者を生かした場合は一壘手の失策として記録すべし、投手がサード・ストライクの球を暴投し打者が一壘に達したる時は投手の失策とし、投手はストライク・アウトの記録を得ざるものとす

**エルボー・バンディチ** (Elbow bandage)

肘關節に巻くゴム入りの靴。

## オの部

**オーヴァースロー** (Over throw)

オーヴァー・ハンド・スローとも云ふ。上手投のことで、最も自然な投げ方である。詳

しく云へば前臂を肩から上で動かして投げ  
る法である。

**オーヴァー・フェンス** (Over fence)  
打者の打つた球で、グラウンドの柵を越えた  
ものを云ふのである。

**オン・デック** (On deck)  
審判官の用語。攻撃側のチームからバッ  
ターを呼び出して用意を爲さしめる時に使  
用するのである。

## カ の 部

**ガイヤ** (外野)  
アウト・フィールドと同義。アウト・フィー

ルドの項参照すること。

**ガイヤシユ** (外野手)  
アウト・フィールドと同義。アウト・フィー  
ルダの項参照すること。

**カーヴ** (Curve)  
カーヴド・ボールと同じである。

**カヴァー・ザ・グラウンド** (Cover  
the ground)  
野手の守備範囲の広いことを云ふのであ  
る。

**カヴァー・ザ・バッグ** (Cover the  
bag)  
野手が壘に入つて守ること。

野手は互ひにカヴァーしあはなければいけ  
ない。

ない。特に外野手は常に内野手をカヴァー  
しなければいけない。

**カーヴド・ボール** (Curved ball)

ピッチャーの投じた球で、バッターの直前  
で、急に其進路を轉じて正しく打つことの  
出来ないやうにするものである。我が國で  
は魔球、曲球の字をあてゝゐる。

バッターの方に向つて曲がるのがインカー  
ヴト・ボール(略してインカーヴ)バッタ  
ーを離れて外方へ曲がるのをアウトカーヴ  
ド・ボール(略してアウトカーヴ)と稱して  
ゐる。

**カット** (Cut)  
打者が投手の投げたボールを打つ時、球が

プレートを通り過ぎた後に打つ方法であ  
る。凡そ打ち方には三通りある。

1 球がプレートに達する以前に打つ方法  
(Pull)

2 球がプレートの上に達した時打つ方法  
(Drive)

3 球がプレートを通り過ぎた後に打つ方  
法 (Cut)

## キ の 部

**キセイキユウ** (犠牲球)

サクリファイス・ヒットのこと。詳しくは  
同項を参照せられよ。犠打とも云ふ。



**キャッチャー (Catcher)**

捕手のこと。略してキャッチとも云ふ。投手の投球を受けとめ、又ホームベースを守る競技者でバッターの後方にあつて投手に相對す。一軍の要と云はれる重要な位地である。投手の投球は、捕手線内に於いてうけなければならぬ。

**キャッチャース・プレース**

(Catchers Place)

ホームベースの後方に三角形に劃された場所である。本壘を頂點とし高さ十呎の三角形であり、捕手はこの内にあつて投手の球をうけなければならない。而して捕手以外ではアンパイアのほかはこのうちへ入ることは出きない。

**キャッチボール (Catchball)**

球を投げ、球をとること。試合前のキャッチボールは、ウォーミング・アップ(肩ならし)が主なる目的であるが、平素練習の時のキャッチボールは

- 1 ウォーミング・アップのため
- 2 捕球投球の練習のため
- 3 打撃の眼を養ふため

の目的で行ふのである。キャッチボールを充分に練習しなければ野球は巧くならない。云はゞ野球技の基礎をなすのである。

**キョクキウ(曲球)**

カーヴド・ボールのことである。詳しくは

同項を参照せられよ。

**キロク(記録)**

スコアと同じ。スコアの項参照のこと。

**クの部**

**グラウンダー (Grounder)**

匍球のこと。地面上をかすめて通る球で俗にゴロとも云ふ。

**グラウンド (Ground)**

野球競技場である。詳しくはボール・グラウンドと云ふ。野球ルールに「野球競技場は競技場に關するすべての規則を履行する必要上、塀もしくは柵でかこまれねばならぬ、

而してフェアア地内に於ける本壘と包圍物もしくは見物席との最短距離を二百三十五フィート、本壘とグラウンド・スタンド(本壘後の觀覽席)との距離は九十フィードである」と規定せられてある。

**グラウンド・ルールズ (Ground rules)**

運動場に關する規則である。即ち運動場の設備に關する要件についての規定である。又、各個の運動場に關し、兩組が特別に協定して定めた一般規則以外のルールをも云ふ。多くの場合は、この意味でこの言葉を使用してゐる。

**グラス・カッター (Grass cutter)**

地面を削つてゆくゴロのことを云ふのである。アメリカでは商賈人のグラウンドは大抵芝がうえてあるので、この言葉が起つたのである。

### グラウンド・スタンド・プレイ

(Ground stand play)

特に見物人の人気を博せんが爲めに、故意に派手なプレイをする事であつて、かゝるプレイをする人は排斥せねばならない。例へばラクに捕へうる球をむづかしく捕へて喝采をかはうとするが如きは、スタンドプレイである。(逆例スタンド・プレイと云ふてゐる。)

### クラッシュ (Crash)

フェアヒットを連發することである。即ち安打連發の場合に云ふ。

### クリーン・ヒット (Clean hit)

見事なヒット、完全なヒットと云ふ意味である。胸のスクやうなヒットが打たれた時に云ふ言葉である。

### クロス・ゲーム (Cross game)

點數の接近してゐる場合に云ふ。

## ケの部

### ケツシヨウ (決勝)

勝敗を決定すること。勝敗を決定する爲めに行ふ試合を決勝戦と云ふ。例へば早慶が

一勝一敗の後勝敗を決定する爲めに行ふ第三回戦は決勝戦である。

### ゲツツ (Get two)

走者一壘にあり、打者の打つた球で走者を二壘で刺殺することである。

### ゲート (Gate)

観覧者から徴集する入場料のことである。

### ケフゲキ (挟撃)

ランアウトと同じである。詳しくは同項を参照せられよ。

### ケフサツ (挟殺)

走者を壘と壘との間で挟んで刺殺した場合である。例へば走者が三壘から出すぎてゐた爲め、牽制球にかゝつて追ひ出され、本

壘と三壘の間で挟撃されて殺されたと云ふが如き場合である。

### ゲーム (Game)

野球用語としてのゲームには二つの意味がある。

- (1) 試合のこと。
- (2) 審判官が試合の終了を知らしめる宣告である。この場合ゲームセットとも云ふ。

## コの部

### ゴー (Go)

コーチャーが、走者に盗壘せよと命ずる時

に發する言葉である。

**コーチ** (Coach)

野球技を監督指導訓練すること。及び野球技を監督訓練する人のこと。云ふ迄もなくコーチは、其野球技に對する技術と精神を教へるのであるからして、技術及び人格の優秀な人でなければいけない。

**コーチヤース** (Coachers)

試合に際し一壘及び三壘の傍らにゐて、走者に對し助言及び指導の言を發する役目をする人。これに對して二の規定がある。

- (1) 所屬組の制服をつけたものたること。
- (2) コーチヤース・ラインの外にゐて其任に當ること。

**コーチヤース・ライン** (Coachers lines)

コーチヤースは、内野の境界線十五呎以内に接近することをゆるされない。其の限界を表すために劃された線がコーチヤース・ラインである。

**コーチング** (Coaching)

野球技を指導訓練すること。

**コントロール** (Control)

球を自分の思ふ所へ投げることの出来る力、制球力と譯す。投手が自由自在に自分の思ふ箇所へ投球しうれば、コントロールの良い投手だと云はれ、之れに反すればコントロールのわるい投手だと云はれる。コ

ントロールは投手のみならず野球選手の生命である。

**コンビネーション** (Combination)

投手が投球に際しての「球の組み合わせ」である。例へば第一球は直球で内角をつく第二球は、アウトカーヴを出すと云つた具合に、球を組み合せることである。コンビネーションの拙劣な人は一流の投手とはなれない。

**コンビネーション・バック**

(Combination bag)

ユニフォームやバットを入れる手サゲブクロのことである。これにはズック製と革製とある。

**コールド・ゲーム** (Called game)

准試合のことである。

「兩チーム共に、五回以上の攻守を完全にしたる後規則廿二條第三項の（暗黒、降雨、火災其他の原因によつて試合の續行が不可能の場合）場合の起りたる時、審判は最後の同回数に於ける得點によりて勝敗を決するものとす。但し最初守りたる組が、同回数に攻撃を完了せざる前一點を得るか又は一點以上勝ちえたる時は總得點を比較して勝敗を決するものとす。」

と規定せられてゐる。少年野球及び軟式野球のルールに於いては、一兩組共四回以上の

云々」となつてゐる。

**ゴロ**

グラウンダーのことを日本語でゴロと云ふのである。又匍球とも云ふのである。

投匍——投手ゴロ

一匍——一壘手ゴロ

二匍——二壘手ゴロ

三匍——三壘手ゴロ

遊匍——遊撃手ゴロ

新聞雑誌等に「林一匍」とある場合は、一壘ゴロで死んだことを意味することである。

**サの部**

**サイド・アット・バット** (Side at bat)

試合に際し攻撃側のチームのことを云ふ。

**サイン** (Sign)

合圖のことを云ふ。高級な野球になればなる程、サインに依つて選手が動くのである。サインは相手方に看破され易いものは宜しくない。相手方に看破されにくく、しかも複雑ならざるものがよい。

**サウスボウ** (Southpaw)

左利投手のことを云ふ。ポルトサイダー (Portsider) とも云ふのである。

**サクリファイス・ヒット** (Sacrifice hit)

犠牲球のこと。自己の一身を犠牲にし、自分にはバンドして走者を進壘せしめること。又は大きなフライを飛ばして走者を進壘せしめること。要するに自己を殺して味方を助ける打者の行爲であつて、東洋道徳の根本「身を投して以て任をなす」に合致するものである。野球規則には左の如く規定せられてゐる。

(1) ノーアウト又は一アウトの場合、打者がバンド・ヒットを打ち、走者をして次ぎの壘をとらしめ、打者自身は一壘に達する前にアウトとなるか、又はアウトたるべきにも拘らず野手の失によりてセーフとなりし場合。

(2) ノー・アウト又はアウトの場合、野手が打者の打てる飛球を捕へて打者をアウトとしたるも、これがため走者が失策なくして進壘したる場合。又野手が飛球を落してアウトとならざりし時も、記録者が該飛球によりて、走者が進塁しうべしと認められた場合、但し飛球の犠打、バントの犠打は別にせずして同一欄内に記入すべし。

**サクリファイイス・バンハ** (Sacrifice bunt)

自分は死んでも味方の走者を進壘せしめやうと、試みるバンドである。

**サツク** (Sack)

ベースのことである、バックとも云ふのである。詳しくはベースの條を参照すること。

**サブスチチユート (Substitute)**

補缺選手のことを云ふのである。略してサブとも云ふ。

**サード・サック (Third sack)**

サードベースのことである。

**サード・ベース (Third base)**

ホームベースから右にかぞへて第三番目のベースのこと。大きさは十五呎平方である。但し少年野球及び軟式野球では十三呎平方となつてゐる。

**サードベースマン (Third baseman)**

三壘手のことである。各投手の中で本壘に

近く位置する丈け、そして一壘への距離が遠い丈むづかしいシートである。足のおそい人肩の弱い人はこのシートを守るの資格がない。

**サヨクシユ (左翼手)**

レフト・フィールダーと同じ。詳しくはレフト・フィールダーの條を参照すること。

シの部

**シアヒ (試合)**

ゲームと同じ意味。或るチームと或るチームが互に其技倆を比べ合ふことである。

**シアヒテイシキウ (試合停止球)**

ギール・ナット・イン・プレーの條を参照せられよ。

**シキウシキ (始球式)**

大會或は記念すべき試合があると、試合に先き立つて始球式を行ふ。其の地の知名の士が投手捕手を承り、プレーボールの聲と共に、始球者が球を投げる。この際打者は形式に球を空振する、これを終つて直ちに試合にうつるのである。

**シサツ (刺殺)**

ブット・アウトのこと。詳しくは同項参照せられよ。

**シツサク (失策)**

エラーのこと。詳しくは同項を参照せられ

よ。

**シーツ・ゲームス**

接戦と云ふ意味である。追ひつ追はれつの接戦である。

**シニア (Senior)**

先輩、年長者の意味。

**シートノック (Seat knock)**

守備練習の意味に使はれる言葉。詳しく云へば守備の練習のためにノックすること。

**シーソーゲーム (Seesaw game)**

シーソーとはギツタンバッタン遊戯具の事で、其ゲームとは、要するに一方がリードすると、今度は又他方リードするゲーム、所謂追ひつ追はれつのゲームである。

**シンシナチー・ヒット** (Cin cin nati hit)

小さいフライを野手が譲り合つて、これを安打とした場合に云ふのである。テキサスリガーとはちがふ。

**シンバンシヤ** (審判者)

**シンバンカン** (審判官) とも云ふ。アムバイアの項参照せられよ。

**シユート** (Shoot)

シユートボールと云ふ意味。投手の投げた球で、外に或は内に或は上に出る球。カーヴとはちがふのである。

**シヤット・アウト・ゲーム** (Shut out game)

相手を零敗せしめた試合。(シヤット・アウトさ!)と云ふことは相手を零敗せしめたと云ふ意味になるのである。

**ジュニア** (Junior)

少年の事。又少年選手の事。米國では十六歳以下を少年とみてゐる。我日本の少年野球も十六歳以下の者を少年と認めてゐる。

**シユビリツ** (守備率)

野手が遭遇した機會の度數に對して、其捕へ得た實數の割合を示すものである。

「刺殺、補殺及び失策の合計數を以て刺殺、補殺の合計を除したるもの、但し除し切らざる時は四捨五入す。」の規定に依つて計算することが出来る。

投手に對しての守備率は、計算法がこれと異なるのである。

「アードランの數を、該投手が投球せる回數によりて除し、九を乗ずることに依りて決せらる。」

が投手守備率の算定法である。

**シヨート・ストップ** (Short Stop)

遊撃手のこと。セカンドベースとサードベースとの中間に位置する競技者で、花やかだがむづかしいシートである。

**シヨート・バウンド** (Short bound)

野手の體の近くで小さくバウンド(ハズム)するもので、之をこなししてゆくことは中々にむづかしい。

## スの部

**スキング** (Swing)

バットを振ること。スキングがよいと云ふことは、バットの振り方のいいことになるのである。

**スカンク** (Skunk)

日本流ではスコンクと言ひ、零敗ゲームのことをスコンクゲームと云ふが、これは正しい云ひ方ではない。

**スケジユール・ゲーム** (Schedule game)

定期試合のことである。

**スクエーズ・プレイ (Squeeze play)**

無死又は一死の場合に、三壘の走者を打者がバンドして生還せしめるべく試みるプレイである。バンド・エンド・ランとも云はれてゐる。強取戦略と譯されてゐる。往々スクエーズプレイとヒット・エンド・ランとを混同する人があるが夫れは間ちがひである。両者の區別を左にしるしておく。

(1) 三壘の走者を生還せしめんがためにバンドを試みるのがスクエーズプレイである。(サインをとりかはして)  
 (2) 走者と打者がサインをとりかはし、走者の進壘を助ける爲めに、軟打する氣持で球を當てるのがヒット・エンド・ランであ

**スクラッチ・ヒット (Scratch hit)**

當然アウトとなる球が意外にもヒットとなつた場合に使ふ。例へば内野後方飛球を二壘手と遊撃手がゆずり合つて球を捕へることが出きなかつたやうな場合である。

**スクラツプ (Scrub)**

第二選手のことである。主として競技に用ひられる言葉であるが、野球でも稀れには使はれる。

**スコア (Score)**

野球試合に於ける得點其他すべての記録である。記録者のことをスコアラ―と云ふ。

**スコアキーパー (Score keeper)**

點數係のことである。

**スコア・ブック (Score book)**

試合に於ける得點及び其記録を記載する帳簿である。記録の方法(記號)にはいろいろあるが、最も通俗的なのは野球界社(發行)の記録帳である。

**スコア・ボード (Score board)**

ゲームの得點をあらはす掲示板であつて、甲子園球場、明治神宮球場のスコアボードは完備したものである。

**スコアラ― (Scorer)**

記録者のことであつて、野球規則に通じ、實施の經驗を経たものでなければ、其任務を果すことが出きない。

**スタンド (Stand)**

グラウンドの周圍にある階段式の臺。ホームネット後のスタンドをメイン・スタンドと云ふ。

**スタンド・プレイ (Stand play)**

スタンドの觀衆を喜ばせやうとして、安全に捕へらるるものをも、わざ／＼倒れて捕へたりすること、スポーツマンとして排斥すべきことである。

**スタンチング (Standing)**

殘壘と同じ意味である。走者一壘にある時チェンジとなつたとする。この場合一壘の走者をスタンチングと云ふのである。

**ステイリーング・ア・ベース**

(Stealing a base)

盗壘のことである。ストールンベース、或は略してスチールとも云ふ。壘にある走者が味方の者の動作、又はフィール・デングエラー或はバッテリー・エラーによらないで次ぎの壘を盗む動作である。即ち投手が、球を保持してゐる時のランナーに對する注意や、牽制をおかし、又他の野手の失策なき守備があつたのに、ランナーが次壘を奪つた行爲を云ふのである。

野球規則に左の如く規定せられてゐる。

第九項 安全打、ブット・アウト又は野手の失策(バッテリー・エラーを含む)に由らずして、次の壘を奪ひたる走者は

盗壘の記録を受くべきものとす。但し次の例外規定に従ふを要す。

(一)二人盗壘若しくは三人盗壘が企てられたる場合に於て、其内の一人がアウトとなりたる時は他の走者は盗壘の記録を受くる事を得ず。

(二)走者が一旦次壘に觸れたるも其壘を踏み越へ、又は滑り越したる爲、直ちに野手に球を觸れられてアウトとなりたる時は該壘を盗壘と見做さず。

(三)走者が盗壘を企て、既にスタートを切つたる時は、假令其後にバッテリーエラーあるも、該走者は盗壘の記録を受くべく同時にバッテリー・エラーも

課せらるべきものとす。

(四)捕手が盗壘を防がんとし、明白にアウトとし得べき投球をなしたる場合に内野手が之を失したる爲め壘を取られたる時は内野手の失策として記録すべきものにして盗壘とせず。

(五)守備側より何等防止の手段を講ぜらるゝ事なくして進壘したる場合は、盗壘として記録せず。

備考 例へば試合の終りに近づき守備方に大に勝ち越し居りて假令一二點を敵に與ふるも尙味方の勝算確なる場合、投手捕手共に敵の走者を意に介せず、偶走者が盗壘を企つる事あるも投手は何

等牽制の勞を執らずポテースウイングを行ひて悠々と投球したる爲め走者が樂々と壘を盗みたるが如きは盗壘と見做さず。但し一三壘に走者ある時往往にして一壘の走者樂に二壘を取り得る事あれどこれは盗壘として記録す。

ストライク (Strike)

次ぎの場合がストライクである。

(一)投手が適法に打者に對して投じた正道球で、打者が打たんとしてバットを振らなかつた場合。

(二)打者が適法に投ぜられた投手よりの球の如何なるものたるを問はず、打たんとしてバットを振つたがバットに球が當ら



なかつた場合。

(三) ツーストライク以前で、ファウル・ヒットを野手がフライとして捕へることができなかつた場合。

(四) 打者がバントヒットをなさんとして、ファウルとなり、野手がこれをフライとして捕へ打者をアウトとすることができなかつた場合。

(五) 投手が打者に對して投じた球を打者が打たんとして空振りし、球が打者の身體に觸れた場合。

(六) ファウル、チップの場合。

**ストライク・アウト (Strike out)**

ストラック・アウトとも云ひ、投手が打者

に三振を與へたことである。

**スタンス (Stance)**

姿勢のことである。特に打撃は姿勢に注意せねばならない。

**ステツプ (Step)**

ステツプとは足の踏み出しである。特に打撃に就いてはステツプ(踏み出し)が大切である。ステツプインと云ふ言葉がある。これはバッテリー線上否夫れよりも前へ踏み出すことである。又ステツプ・アウェイと云ふのは、逃げ足のことで例へば右利の打者ならば打者線の方へ踏み出さないで、三壘の方へと逃げ足になることである。

**スナツプ (Snap)**

投球の際起る一つの動作で、急投と云ふ意味です。肩のみを使用せず、手首の力を利用して速球を投げるのである。慶應水原投手は、スナツプを巧みに使つてゐる。

**ステージ (Stage)**

ステージとは戦況のことである。インニング、アウトの數、得點の差、打者のカウント等を總稱して云ふのである。戦況の内容は

- (1) 走者の有無
- (2) 打者及び走者の走力
- (3) アウトの數
- (4) インニングの數
- (5) 兩軍得點の差

(6) 投手の能力及び投球の種類

(7) 打者の打撃力及其得意とする打撃方向

(8) 内野手の技術及弱點

(9) 敵の計畫しつゝあるプレイの種類

(10) 運動場の地質

(11) 日光の方向

(12) 球の方向

以上はプリストン大學コーチヤ、クラークの氏の説である。

**ストレート・ボール (Straight ball)**

直球。球が一直線をえがいてすゝんでゆくものである。

**スネアテ (脛當)**

レックガードと同じである。詳しくは同項

を参照せられよ。

**スペクテーター** (Spectator)

観覧者のことを云ふ。

**スペシャル・グラウンド・ルール**

(Special ground rule)

グラウンド・ルールの中で走塁に關する特別規則を云ふのである。

**スベリヨミ**(二込み)

スライディングのことである。詳しくは同項を参照せられよ。

**スポーツマンシップ** (Sportsman Ship)

運動家精神。運動家として伎倆以外にもたねばならぬ公平無私、勝敗に拘泥せぬ淡泊

な精神であつて、我が武士道の精神と合致するものである。この精神なきものは如何に技倆が巧くとも選手としての資格なきものである。

**スポーツマン・スピリット**

(Sportsmans spirit)

競技道に基く精神で、碎いて云へば競技魂である。

**スポーツマン・ライク** (Sportman like)

運動家らしきこと。

**スポーツ** (Sport)

スポーツに同じ。陸上水上競技、體育的競技を始めすべての戶外運動及び娛樂的遊戯

も含まれてゐる。即アストレッチクスよりも広い意味に使はれてゐる。

**スポーツ・マッサージ** (Sport a massage)

運動を行ひたる後、筋肉の疲勞を回復する目的を以て行ふ按摩術である。

**スマザー・ア・ボール** (Smother ball)

ボールのくる方へ向つて走つてゆき、走者の到着迄に時間を空費しないことである。

**スライディング** (Sliding)

スライディング・ツーベースのことで、我が國では迂り込みと云つてゐる。之は時間の節約と球をつけられるのを避ける手段であつて、迂る時に頭部を先きにする場合と

脚部を先きにする場合とがある。盗塁で成功しやうと云ふには、スライディングが巧くなければいけない。略してスライドとも云ふ。

**スリー・バッガー** (Three bagger)

スリー・ベースヒットと同じである。

**スリー・フィート・ライン**  
(Three feet line)

スリー・フィート・ラインとは、本壘と一壘との中間から初まつて、内野の外側に存する長さ四十八呎巾三呎の長方形を劃する線である、線はひいてないが、一壘―二壘、二壘―三壘、三壘―本壘間に於いても、このスリー・フィート・ラインの規定に準じ各

壘間を結ぶ直線の左右両側の三呎即ち六呎の巾を限度として諸規則の適用がある。走者が一壘へ走る時はこの線内を走らねばならぬ。又走者が壘間に挟撃された時、球のタッチをさげやうとしてこの線外へ出ればアウトとなる。

**スリー・ベース・ヒット** (Three Base hit)

スリー・バッガーとも云ひ、三壘打のことである。ベースヒットの項を参照すること。

**スロー** (Throw)

球を投げること。

**スロー・ボール** (Slow ball)

緩球。ノロイ球のことである。強打者の十

中の八九迄はスローボールに弱いものであるからして、この種の投手でコントロールがあれば相當に成功する。けれども原則としては、速球の中にまちへて始めて効果を持續することが出るのである。ジョン・マグローは、「緩球の目的は、投手が自己の投球の單調を破つて、打者を様々に譟弄するにある」と云ふてゐる。

**スローン・ボール** (Thrown ball)

野手の投じた球のすべてを云ふのである。随つてランナーをアウトになすものも、又投手が打者に對して投ずるものもすべてスローンボールに含まれるのである。但し、投手が打者に對して正式に投げた球は、ピ

ッチド・ボールと云ひスロイン・ボールとは云はないのである。この意味をまちがへぬやうにせねばならない。

## セの部

**セイドウキユウ** (正道球)

フェアリー・デリヴァード・ボールのこと。「フェアリー・デリヴァード・ボールとは定位置に立てる投手が打者に面して投げた球にして、地上に觸れる前に本壘の如何なる部分をも通過し、打者の膝より低からず、肩より高からざるものを云ふ。斯くの如き球に對して審判官はストライクを宣告すべ

し——壘に走者なき場合、投手が定位置以外から投球するも、打者之を打ちたる際は、定位置より投げたるものと同様の効果を生ずるものとす。」と規定せられてゐる。

**セカンド・サック** (Second sack)

セカンド・ベースと同じである。

**セカンド・ベース** (Second base)

ホームベースから數へて二番目のベースのこと。

**セカンド・ベース・マン** (Second base man)

二壘手のこと。二壘を守るもの、二壘は全グラウンドの中心を占むる重要なものである。

るから、夫れを守る二壘手と遊撃手とは大なる理解力をもつてゐなければならぬ。右利打者の多い我が球界に於いては二壘方面へ一見平凡にみえて實は皮肉なゴロがころがつてゆくから、餘程の名手でないところのシートを充分に守りえない。遊撃手と共にむづかしいシートである。

## セーフ (Safe)

安全、大丈夫の意味。打者走者がアウトに非る時審判官が發する言葉。

**セーフティ・ヒット (Safety Hit)**  
安全球のことである。次ぎの場合に安全球として記録せられるのである。記録者にとつて一番面倒なのは、安全打か否かの判定

であつて、之は經驗と研究にまたねばならないのである。

## ◆安全打

第四項 次に列擧せる場合には安全打として記録すべきものとす

(一) 球がバットを離れて、フワウル・ライン上若くはフワウル・ライン以内に於て野手の届かざる地點に達し打者安全に第一壘を得たる場合。

(二) フェア・ヒット・ボールを野手が止めたるも、野手が之を第一壘に投じて其球を打ちたる走者を當然アウトとし得ざるか又は他の走者を當然フェリス・アウトとし得ざる場合。

(三) 投手又は其他の野手に打たれたる球が該野手之を第一壘に投じて打者をアウトとし、又は他の走者をフェリス・アウトとせんとするも、當然其機に遅るゝ程球勢強かし場合。此の場合に於てアウトの機會ありしや否やに就き疑ある時は之れを安全打として記録し、該野手は失策の責を免るゝものとす。

(四) 打たれたる球が、野手之を第一壘に投じて打者をアウトとし又は他の走者をフェリス・アウトせんとするも、當然其機に遅るゝ程球勢弱かりし場合。

(五) 如何なる場合と雖も、打者の打ちたるフェア・ヒットが走者に觸れ、走

者アウトとなりたる場合、但し打者自ら自己の打ちたるフェア・ヒットに觸れたる時は此の限りにあらず。

(六) 第五十三條第六項に規定したる如く打者の打ちし球がフェア・グラウンド内に於て審判官の身體又は着衣に觸れたる場合。

(七) 如何なる場合と雖も、打者の打ちたるフェア・ヒットが走者をフェリス・アウトせしめたる時は、之を安全打として記録する事を得ず。

(八) 野手が打たれたる球を捕へたる後、任意に打者の代りに走者をアウトせんと試みたる時は之をフェリス・チ

ヨイスといふ、此場合に於て、走者アウトとなるか或は失策なくばアウトとなるべかりし時、又は走者アウトとならず、失策もなかりし時は、單に打撃數中に算入すべきものにして、打者は安全打の記録を受くる事を得ず。バントの場合に於ては犠牲打として記録せらるべきも記録者が、完全なる守備動作を以てするも、打者を第一壘に於てアウトとし得ざりしものと認定する時は安全打として記入せらる。

**セーフテイー・バント** (Safety bunt)

自分が生きやうとして試みるバントであ

る。足の早い人は往々、敵の虚をついて突如バントを試みて生きやうと試みることもある。之れに對して、我が身を殺して味方の走者を進めやうとするバントをサクリフアイス・バントと云ふのである。

**セーブ** (Save)

力を貯蓄すること。例へば投手が後半の疲労にそなへて、前半かるく投げが如きは力をセーブしたことになるのである。

**セミ・プロフェシヨナル** (Semi professional)

半商賣と云ふことである。野球を半商賣とするチームをセミプロフェシヨナルのチームと云ふのである。

**セミ・ファイナル** (Semifinal)

決勝戦のすぐ前に行ふ試合、即ち準決勝戦のことである。

**センシユ** (選手)

チャンピオンと同じである。

**セン・シヨウリツ** (戦勝率)

各野球團が行つた試合數に對する勝利の回數の割合を云ふのである。次ぎのやうな式で其割合を算出する。勝利數÷試合回數＝戦勝率である。但しドロンゲームはこの場合試合回數には入れないのである。之を英語ではパーセンテージ・オブ・ビクトリー (Percentage of victory) と云ふのである。

**センター・フィールド** (Center

fielder)

中堅手、即ちセンター・フィールドの守備に當る野手である。

**センター・フィールド**

外野の中央部をセンター・フィールドと云ふのである。略してセンターとも云ふ。又略して中堅手のことをセンターとも稱する。

**ゼロ・ゲーム** (Zero game)

一方のチームが一點も入らなかつた場合に云ふのである。零敗ゲームのことである。

## ソの部

## ソールイ(走壘)

走壘は壘間を走ることである。盗壘は走壘の一部である。早く走る人必らずしも走壘の名人ではない。走壘の要領を會得するに必要である。走壘の要素は、

- (1) 壘間の快走力、
- (2) 機敏なるスタート、
- (3) 巧妙なる迂り込み、
- (4) 明快なる理解力、

である。それらの何れをも會得しなければ走壘の名人とは云へない。野球選手は足が早くなくつてはいけない。平素から充分にランニングの練習をしなければならぬ。

## タの部

## タイ・ゲーム (Tie game)

同點試合のことである。

## ダイヤモンド (Diamond)

内野のこと。本壘—一壘—二壘—三壘—本壘を結ぶ線のうちがダイヤモンドである。

正方形の一辺の長さは九十呎である。軟式野球、少年野球のA組は八十二呎、少年野球は七十呎である。

## ダイビング・キャッチ (Diving catch)

低い安打性の直球、或はフライを飛び込ん

で捕へることであつて、かゝるプレイは、フラインプレイに屬する。

## タイミングボール (Timing ball)

投手の球の速力、球質を見きわめて、場合に應じて或はライトの方へ或はレフトの方に打ちわけること。この域に達すれば打撃の名人である。

## タイム (Time)

試合を停止せしめんとするアムバイアの命令であつて、この命令の有効期間は試合當日をこえることは出来ない。又終了の場合にも云ふ。野球規則には、「審判が試合を中止せしめる命令」とある。

## タイム・アット・バット (Time at bat)

(bat)

タイム・アット・バット(打撃時間)とは、或る打者が定位置についてからアウトとなるか、又はランナーになる迄の期間を云ふのである。但し、死球、四球、犠牲打、捕手の打撃妨害の場合には、タイム・アット・バットを數へない。これらは何れも打者が充分に自分の技倆を發揮することが出きないからして、タイム・アット・バットを數へないのである。

## ダイレクト (Direct)

打者の打つた球で、飛球にもならず捕球にもならず直線的に飛んでゆくものを云ふのである。換言すれば直線状に空間を飛ぶも

のを云ふのである。

**ダイイチダシヤ(第一打者)**

試合に際し、第一回は、打撃順の先頭の者が第一打者である。それ以後各回の攻撃に於ける第一打者は、前回の攻撃に於いてランナーとなつたか又はアウトとなつた最後の打者の次位に當る打者である。又記録上打撃時間を完了したるものと計算しない死球、四球、犠牲打及び捕手の打撃妨害に依つてランナーとなつた時は、次回の第一打者となりえないのである。

**ダゲキ(打撃)**

バツチングのことである。

**ダゲキリツ(打撃率)**

「打撃数を以て安打を除したるもの」である。安打の数は、單打でも二壘打でもすべて一本と算へるのである。この打撃数の中には、四球、死球、犠牲球、捕手の打撃妨害に依つて、打者が走者となる場合は之れを含まない。

**タツチ (Torch)**

觸れると云ふ意味である。走者の身體が壘にふれることも、野手がもてる球が走者にふれるのも何れもタツチである。

**ダブル・ヘツダー (Double header)**

二回試合をつゞけて行ふことである。ダブル・ヘツダーに關する規則は

「二つの試合を同日の午後行ふべき場合

チの部

**チエンヂ (Change)**

交代。A組打撃が終つて守備につく。この場合B組が打撃にうつるのである。この場合チエンヂと云ふ言葉が使はれる。

**チエンヂ・オブ・ペース (Change of Pace)**

「投手が速球、緩球或はカーヴを巧みにミツクスして投げる投球法である。チエンヂオブ・ペースは投手の生命であつて、これに抽なる人は大投手となれない。

**ヂヤツヂ (Judges)**

は、最初のを、當日行はるべき正規のものとして行ふべし」とある。ダブルヘツダーの原義は、同一チームが二回試合を行ふことであるが、日本では廣義に解して「同日の午後二回の試合が同一の球場で行はれる場合には、ダブルヘツダー」と云ふてゐる。

**ダブル・プレイ (Double play)**

ボールが投手の手を離れてから、再び定位置における投手に球が返還される間に行はれる連続した二つのアウトである。

「打者は三度振した。この時一壘走者は二壘へ走つて捕手からの球で殺された」と云ふ場合にはダブルプレイである。

審判者のこと。又判定と云ふ意味につかふ審判官が判定を誤つた時に、ミス、ヂヤツヂと云ふ言葉を使ふ。

**ヂヤムプ (Jump)**

高い球を跳び上つてとることである。

**チニューケンシユ (中堅手)**

センターフィールドの守備に當る競技者。センター・フィールドのことである。

**チユニアア (Junior)**

年少の意味で、シーニアアに對する言葉。野球では少年選手を指す。米國では十六歳以下を少年と云ひ、少年野球規則を適用してゐる。

**チヨクキウ (直球)**

ダイレクトと同じである。詳しくは同項を参照せられよ。

**チープ (Deep)**

外野手が敵の遠打を豫想して遠い所に立つことを指すのである。Play deep 又は Deep Field と同意義である。宮武山下選手のやうなスラガツが立つと、相手の外野が深く々々守る。夫れがチープである。

ツの部

**ツキユビ (突指)**

指へ球をあて、挫骨或は負傷したる場合に云ふ。ツキユビをしたらスグ水でひやす

ことが大切である。

**ツーステツプ (Two step)**

投手の不正投球で、ボークの罰をうける。例へば右利投手が左足を投手板よりうしろにおいて投球すればツーステツプになる。かゝる投球法は不正である。

**ツゝベース・ヒット (Two base hit)**

二壘打。打者が自己の打撃により二壘迄すゝめば二壘打である。但し敵失による進塁は安打として數へられない。

**ツゝバッガー (Two bagger)**

二壘打のことである。

**ツリダマ (釣り球)**

投手が打者に空振させやうとして投げる球

である。廣義にはウエストボールと同じ意味にもなる。

テの部

**テイーム (Team)**

組、團體の意。

**テイーム・ワーク (Team work)**

組の共同働作である。技術的に、頭腦的に精神的に共同働作のとれた組でなければ、好成績をあげることが出来ない。

**テキサス・リーガー (Texas leager)**

内野と外野の中間へ飛んだ飛球で、内野手にも、外野手にも捕へることの起きなかつ



たものを云ふのである。多くはフラフラしたフライで、皮肉の安打である。

**テツクワイシアイ(撤回試合)**

ドロン・ゲームと同じである。同項参照せられよ。

**デッド・ボール (Dead Ball)**

死球。

死球とは、投手から打者に投げた球を、打者が打たないのに、打者の身體又は著衣にふれるものを云ふのである。そして次ぎの各項に該当しなければ死球とはならないのである。

(1) 投手が定位置から投げた球が當つたこと。

(2) バッター・ボックス内にあつた打者に當つたこと。

(3) 打者がバットを振らずして當つた事。

(4) 投手からの球が捕手の身體にふるゝ以前に打者に當つたこと。

(5) 打者の身體又は着衣にふれたこと。

打者は、死球の宣告をうけると同時に、安全に一壘へゆくことが出来る、けれ共、打者が故意に球に當つた場合又は何ら避けようとする動作をなさずして當つた場合には打者は一壘を安全にうる事が出来ない。即ち故意に當つた場合にはアウトとなり、充分さけやうとせずして當つた場合には、打者に當つた球の性質によりボールならば

トの部

**トウシュ(投手)**

ピッチャーに同じ。同項参照のこと。

**トウルイ(盗壘)**

スティーリング・ベースに同じ。同項参照のこと。

**トウルイリツ(盗壘率)**

試合數に對する盗壘數の割合を云ふ。盗壘數を試合數で割れば盗壘率が出るのである。 Base Running Record Percentage of Stolen Base *ベースランニングの盗壘率*

**トータル・ベース (Total Bases)**

ボール、ストライクならばストライクとして算せられるのである。而して打者に當つた球が第三ストライクならば打者はアウトとなるのである。打者が故意に當つたか、或は故意でなくとも避けやうとしないで當つたかと云ふ判断は審判官に任せるのである。要するに、打者が安全に一壘をとりうる場合は、打者が球をさけんとして當つた場合に限られるのである。

**テーク・ケア (Take care)**

「ユダンスルナ」注意シロ」と云ふ意。 Take care boys *look out boys* Watch out fellow *も共に同じ意味である。*

打者が安打に依つて得た塁の總數である。本壘打は四、三壘打は三、二壘打は二、單打は一として計算するのである。壘打數と譯してゐる。

### トツス (Toss)

短い距離で手先きと手首をつかつて投げる事。二壘手遊撃手などは、特にトツスに秀でゝるなければならぬ。

### トツス・バッティング (Toss batting)

フリーバッティングの前に、肩ならしの意味で、球を軽く打つ稽古をすることである。この場合、身體をラクにラクに扱つてゆくのである。

### トツプ (Top)

第一打者のことをトツプと云ふことがある。

### ドライヴ (Drive)

打撃に際し、球がプレート上に達した時に打つ方法。即ち球がプレート上を通過する時にバットと球をミートさせる法である。

### トリック (Trick)

詭計、策略の意。或る計畫のもとに敵の虚をつくこと。

### トリツプル・プレイ (Triple play)

投手が打者に對して投球してから再び球が投手の手へかへる迄の間に、三人の者を連續して刺殺すること。

### トリツプル・スチール (Triple steal)

三人が協力して盜塁すること。之はトリツプルプレイと同じく極めて稀れにしか成功しない。

### ドロウン・ゲーム (Drawn game)

無勝負試合のこと。撤回試合と云ふのが、夫れである。規則に

「五回或は五回以上の試合を爲したるも規則第二十二條第三項に規定せるが如き理由によりて試合を續行し能はざる時、最後の同回數に於て同點ならば、審判者はドロン・ゲーム(引合試合を)宣告すべし、但し最初守りたる組が、攻撃を終らざる前、他の組と同點になりし時は、最後の同回數に於ける得點如何に拘はらず

試合は引分となるべし。尙最初守りたる組が第五回の攻撃を完了する前に、相手方のチームが第五回の攻撃を完了して得たる點數と同點となりし場合にも、試合は適法のドロン・ゲームを宣告さるべく従つて其試合に於ける個人並にチームの成績は公式の記録に記入さるべきものとす。」

とある。因みに第二十二條第三項に「兩チーム共五回或は五回以上を終了したる後、暗黒、降雨、火災、騒擾其の他の原因によつて、見物人や競技者に危害を及ぼすべき事情の下に、審判がコールしたる場合」と規定されてある。

## ナ の 部

### ナイン (Nine)

野球の別稱、又野球チームの別稱。云ふ迄もなく野球チームは九人のメンバーを以て組織されてゐるので此の名稱があるのである。

### ナイヤ (内野)

インフィールドと同じ、同項を参照せられよ。

### ナイヤシユ (内野手)

インフィールドと同じ。同項を参照せられよ。

### ナチュラル・カーヴ (Natural curve)

カーヴをつけやうとして投げた球でなくて、自然にカーヴする球。

### ナシヨナル・リーグ (National League)

米國大リーグの一つ。米國大リーグ即ちメージャーリーグはナシヨナル、アメリカン兩大リーグから組織されてゐる、兩大リーグとも、八ツのクラブから組織せられてゐる。

### ナツト・アウト (Not out)

打者三振したが、第三ストライクの球を捕手が落した。この場合、捕手は一壘へ投げなければならぬ。この場合ナツト・アウト。

トと云ふのである。

## ニ の 部

### ニーキャップ・ガード (Kneecap guard)

革製の膝當である。

### ニーキャップ・バンデイチ (Kneecap bandage)

膝關節にまくバンテイチである。詳しくはバンテイチの項を参照せよ。

### ニフヂヤウシキ (入場式)

野球大會を開催するに當り、最初の日に、其參加チームを入場せしめて宣誓式を行ひ

かねて優勝旗返還式を行ふ。これが入場式である。

## ネ の 部

### ネツキウ (熱球)

ホット・ボールのこと、同項参照のこと。

### ネット (Net)

練習の時に張る綱のこと。本式のグラウンドには何れも立派な固定ネットがある。

## ノ の 部

### ノー・ゲーム (No game)

規則に

「兩チームが五回の攻守を完全に終了せざる前に、第二十二條第三項により審判者が試合を終了せしめんとする時は、ノー・ゲーム(無試合)を宣告すべし。但し最初守りたるチームが、四回の終りに於て又は第五回の攻撃を完了する以前に於て他のチームが五回の終りに於て有する得点よりも多くの得点を有する時は、審判者はその組の勝利を宣告し、優勝試合記録中には正常なる試合として記入すべきものとす」

と規定せられてゐる。少年及び軟式野球では「五回の攻守云々」が「四回」となつてゐる。

る。又、「四回の終りに於いて」が、「三回終りに於いて」となつてゐる。

ノツカー (Knocker)

各壘手及び野手に守備練習をなさしめるが爲めに球を打つてやる人。主としてコーチャー、マネージャーに依つて行はれる。

ノツクは一つの技術であつて、其蘊奥を究めることはむづかしい。練習時のノツクと試合前のノツクとは、心得がちがふのである。場合々々を辨へて善處してゆけなければ、一流のノツカーとは云へない。

ノツク (Knock)

ノツカーが各壘手及び野手に對し、いろいろの球を打つて練習せしめること。

ノツク・アウト (Knock out)

投手の球を打ちまくり投手交代の餘義なきに到らしめたこと。ノツクアウトされることは投手にとつて不名譽なことである。

ノボディー・アウト (Nobody out)

「マダ誰れもアウトになつてゐない」と云ふ意味。

ノー・アウト (No out)

無死。一人も刺殺されたものゝないこと。

ノー・ダウン (No down)

ノー・アウトと同じである。

ノー・ヒット・ゲーム (No hit game)

相手に一本の安打をも出させなかつた試合。

ノー・ラン・ゲーム (No run game)

ノー・ヒット・ゲームと同じである。

## ハの部

ハイ・ロー・ゲーム (High low game)

ベツパー・ゲームとも云はれる。トスバツテングの時一人が投げる。打者が輕く打つ。打つた球を甲がとるや乙へ投げる乙は丙へ投げる、丙が打者へ投げると云ふ具合に打たれた球を投げ合ひ然る後打者へ投げる法であつて、ウアームアップと云ふ點からみても、注意力を喚起する點から見ても有効である。

**ハウキシアヒ(放棄試合)**

フオー・フイテイッド・ゲームのこと。同項参照せられよ。

**パウトウ(暴投)**

ワイルド・ピッチに同じ。同項参照せられよ。

**バウンド (Bound)**

ボールが地面に當りハネ返ること。ロングバウンドとショートバウンドにわけが、何れをも、コナシてゆくと云ふことは中々むづかしい。外野の本壘投球以外は、バウンドを投げてはいけない。

**パス・ボール (Pass Ball)**

投手が打者に對して、適法に投げた球で、

捕手が普通の動作を以てすれば之を止め又は處理することが出きたのに、捕手が之を逸したため、ランナーとなつた打者に一壘をえさしめ、もしくは他のランナーを進壘せしめたものを云ふのである。

ワイルド・ピッチと共にバッテリー・エラーであつて、ランナーのない場合には發生しない。第三ストライクの球を捕手が後逸した場合には、捕手にエラー(失策)を課し、バッテリー・エラーとはしないのである。

**バッガー (Bagger)**

壘打と云はれる。

ツーバッガー——二壘打

スリーバッガー——三壘打

である。

**バック (Back)**

あとへさがれと云ふ意。外野手の頭上を大飛球がこした。外野手は後方むきになつて球を追ふ。かゝる場合にバックと云ふのである。

**バック (Back)**

ベース(壘)のことである。

**バック・アップ (Back up)**

後衛(カバー)と云ふ意。或る一人が球を處理する時、他の者が其後方に廻つて其人の逸球を豫防すること。

**バック・ストップ (Back stop)**

ホームプレートから九十呎の後方に設けられた、板又は針金製の網のことである。正式には九十呎であるが、球場が狭ければ適度に其距離をちぢめる。神宮球場のも九十呎はない。

**バッター (Batter)**

打者。攻撃組の競技者の一人で、投手の投球をバットを以て打つてランナーとなるもの、打者は、打者線内に位置せねばならない。

**バッター・ボックス (Batter box)**

バッターが打撃中位置すべき場所で、本壘をはさんで左右に一つづゝある。六呎と四呎の平方四邊形である。少年及び軟式野球

ではタテ五呎横三呎にちよめられてある。

**バッテイング (Batting)**

打撃。打者が投手の投げたボールを打つ行為を云ふのである。打撃は野球技の生命であり、一番むづかしいのである。ジョン・マグローも「私は多くの選手を仕込んだが、一番困難を感じたのは、若い選手に打撃を教へることである」と云ふてゐる。如何に守備が巧くとも打撃が貧弱では勝つことが出来ない。

**バッテイング・オーダー (Batting order)**

出場の打撃順位である。一度発表した以上は變更が出さない。バッテイング・リスト

又はラインアップとも云ふ。打撃順位の編成は各監督が最も其智謀をめぐらす點であつて、これに依つて勝敗が左右されるのである。通例、左の方式を採用する。(いろいろの編成法があるが)

一番——一壘をとりうることに熱達した者をおく。足の早いこと、選球力にすぐれてゐなければいけない。

二番——バントに秀でた者で足の早いもの。

三番四番五番——シユアな強打者をおく。

六番七番八番——順次に比較的打撃の

弱い者をおく。

九番——比較的打撃に強い者をおく。

米國では、投手をラスト、捕手を入番において、其疲勞をふせいでゐる。要するに、選手のコンディション、相手の如何に依つて、編成法はかはるのであつて、そこに監督の腕前があらはれのである。

**バッテイング・ケージ (Batting cage)**

特に設けられた打撃練習ネットである。普通金屬又は布製の網を以て壁に屋根をとりつけたるが如き形につくられてゐる。備へつけのものと移動式とがある。

**バッテイング・リスト (Batting list)**

バッテイング・オーダーと同じ。

**バッテリー (Battery)**

投手及び捕手のことをバッテリーと云ふ。

**バッテリー・エラー (Battery error)**

打者に對する投手及び捕手の失策であつて、之は普通の失策の中へ加へず、バッテリー・エラーとして備考欄へしるべきものである。分り易く云へば投手の打者に對する投球及び捕手の捕球上の失策である。投手の死球、四球、ボーク、ワイルドピッチ、及び捕手のバックスボールの如きはバッテリー・エラーである。

但し投手が第三ストライク目の球をワイルドスローした場合には普通の失策を課し、

バッテリー・エラーとして記録しない。しかしこの場合三振をとつたものとして記録しないのである。捕手が第三ストライク目の球を後逸した場合にも捕手に失策を課するるのである。

**バット (Bat)**

打者が投手の投げた球を打つ硬材製の圓い棒である。

「バットは圓形の棒にして最も太き部分にて直徑二吋四分の三、長さ四十二吋を越ゆべからず全部堅き木材を用ひ、握りの下端より十八吋を超えざる限り、テープの如きものを巻き或はザラザラする物質を附着せしむる事を得」

と規定されてゐる。木の種類はトリネコである。アメリカではセダーをつかふ。バットは野球家の魂であつて、武士の兩刀に比すべきものであるからして、大切に取扱はねばならない。

**バットバッグ (Bat bag)**

バットを入れる袋のこと。革、麻、ズツクなどで作り、さげられるやうにしてある。一般運動具店で賣つてゐる。

**パンツ (Pants)**

運動に便利なやうに作られてある、ズボン股引である。

**ハンヂキヤツプ (Handicap)**

熟達したる者に課する過剰の負擔である。

優者に對してはハンヂキヤツプを課すと云ひ、劣者に對してはハンヂキヤツプを與へると云ふのである。

**バンデイヂ (Bandage)**

各關節を保護し同時に疲勞を軽減する目的で、其局部に巻く布のことである。サツポーターとも云ふのである。ゴム製のもものが多く使用されてゐる。

腕關節に使ふもの——リスト・バン

イヂ

肘關節に用ゐるもの——エルボー・バ

ンデイヂ

膝關節に用ゐるもの——ニー・キヤツ

プ・バンデイヂ

足首に用ゐるもの——アングル・バン  
デイヂ  
と云ふ。

**バント (Bunt)**

バントヒットの略稱。同項参照のこと。

**バント・ヒット (Bunt hit)**

昔は誤つてブントヒット(明治三十八年以前)と發音してゐた。明治三十八年早大第一回米國遠征以後普く行はれるに至つた。

(1)打者が走者を進壘させる爲めに(2)或は自ら生きんが爲めに、バットをかくる振つてボールに當てる打法である。(1)をサクリフ  
アイズ・バント、(2)をセーフチャー・バントと云ふ。

軟式野球少年野球ではバントをするのがむづかしいが、少しく練習して呼吸を會得すれば、上達することが出来る。

バントする時のバットの持ち方は「左手は普通と同じ箇所をもつて、右手は投手が打球する刹那にバットの約中間をもつて、かくバットを押し出して球に當てる（右利の場合）のである。

**ハンドル (Hurdle)**

球を捕へるや迅速に投げ、又拾つて迅速に投げることを云ふのである。

**ハリー・アップ (Hurry up)**

「急いで」と云ふ意味。バッターが中々出てこない時などに、審判官が「ハリー、アップ

プ」と呼んで、注意を促すのである。

**ヒの部**

**ヒキユウ (飛球)**

フライボールのこと。同項参照のこと。

**ヒキワケシアイ (引分試合)**

ドロン・ゲームのことである。同項参照のこと。

**ピッチ (Pitch)**

投手が打者に對して球を投げること。

**ピッチャー (Pitcher)**

投手は、バッター(打者)に對して球を投げると共に、ベースランナーを刺殺するため

にベースマンに球を投げる。又打たれた球が自分の近くへきた時にはこれを捕へる。投手としての主たる任務は、打者に對する投球であつて、投手はこれが研究と練習に没頭する。

**ピッチド・ボール (Pitched ball)**

投手が打者に對して正位置から投球するものをピッチド・ボールと云ひ、其他はスロイン・ボールと云ふのである。

**ピッチャーズ・プレート (Pitchers plate)**

投手板即ち、ダイヤモンドのほど中央におかれてある（一壘三壘を結ぶ想像直線より二呎半丈けバッターの方に近寄つておかれ

である）二十四吋と六吋の並行四邊形であつて、(少年野球は十八吋と五吋にちよめてある)本壘からの距離は六十呎六吋である之れに對する規定は左の如くである。

「投手板は地面と水平なるべき本壘及び他の壘線よりも十五吋以上高かるべからず、又投手板より各壘に到る傾斜は漸次緩かなるを要す」

に該當せねばならぬ。

**ピッチャーズ・ボックス (Pitchers box)**

ピッチャーズ・プレートにおかれてある場所である。

**ピッチング (Pitching)**



廣義にはボールを投球すること、主として投手から捕手へ投球すること。

**ヒット** (Hit)

打者の打つたボールのうち、直接バットに當つたものを云ひ、分類すればフェア・ヒットとファウル・ヒットとなる。時としては狭義に解して安全打(セーフ・ヒット)と同じに用ゐることもある。

**ヒット・エンド・ラン** (Hit and run)

走者と打者がサインを交換して、走者の進壘を助けるために、幾分軟打の氣持で、球をあてるのである。其目的は

- 一、うまくゆけば一つの壘ばかりでなく餘分の壘をとらしめやうとすること。

二、フォース・アウトの可能性を出来る丈け少くすること。

にある。之れとスクエーズ・プレイとを混同してはいけない。(スクエーズ・プレイは打者がアウトを賭して、三壘の走者を得點せしめやうとする冒險的なプレイである。この場合打者はバントするのである)

**ヒット・ザ・ダート** (Hit the dirt)

猛烈な滑り込みである。

**ヒツチング・システム** (Hitting system)

投手の球を待たずに、よい球がくれば夫れを積極的に打つてゆく戦法である。日本語では攻撃主義と譯すのである。

**ピンチ** (Pinch)

危機。守備側にあつて、危機におそはれること。守備者は常にピンチにおそはれぬやうに努力してゆかねばならない。攻撃側は敵をピンチに陥れるべく努力せねばならないのである。

**ピンチ・ヒッター** (Pinch hitter)

通例危機打者と譯してゐる。本義は、このチャンスに一點をえたら味方の勝利になると云つたやうな場合に出す打者を指すのであるが、廣義には、或る打者に代つて出る打者をピンチヒッターと云ふてゐる。(代打者のことを)米國の大リーグには、幾人かのピンチ専門の打者がおいてある。

フの部

日本の野球も、最近ピンチヒッターを多く使ふやうになつたので試合がひとしほ面白くなつた。ピンチヒッターの起用如何が試合の大局を一變せしめるのであつて、監督が腕を振ふ場面である。

**ファイナル** (Final)

最後の試合即ち決勝戦のことである。

**ファウル・グラウンド** (Foul ground)

ファウル・ライン外の地域をさしてファウル・グラウンドと云ふのである。

**ファウル・ストライク (Foul strike)**  
 打者が、バッター・ボックスの限界から片足又は兩足を出して打った球を云ふのである。

**ファウル・テイツプ (Foul tip)**

打者が規定の位置にゐて打った球が、直線的に鋭く捕手の手に入り正式に捕へられたものを云ふのである。鋭く直線的の球でなければファウル・テイツプとは云はれない。(もしも捕手が其球を捕へえなかつた場合にはファウル・ヒットである) ファウル・テイツプは試合停止球でないからして走者は危険を冒せば進塁出きるのである。ツ

ストライク後のファウルテイツプに依つて打者はアウトになるのである。

**ファウル・ヒット (Foul hit)**

打者が正式に打った球で、次ぎの如き場合はファウル・ヒットである。野球規則に、「ファウル・ヒット」とは打者が適法に打ちし球にして、本壘と第一壘間、又は本壘と第三壘間のファウル・グラウンドに止りたるもの、又は第一壘或は第三壘を過ぐる時、ファウル・グラウンドにありしもの、又は第一壘或は第三壘後のファウルグラウンドに先づ到着せるもの又はファウル・グラウンド上或はその空間に於て、審判者又は競技者に觸れたるものを

云ふ。而してファウル・フライは必ず球とファウル・ラインとの位置關係により審判さるべきものにして、野手が球に觸れたる際、該野手がファウル・グラウンドにありしと否とによりて審判すべきものに非ず。

備考 ファウル及びフェアの區別につきては從來幾多の疑問を生じ議論百出容易に決せざる事も尠からざりしが、其の内(一)飢球たる直球たるを問はず一壘又は三壘に當りてファウル線外に飛びし球(二)一壘又は三壘の前に先づフェア・グラウンドの上に落ち一壘又は三壘の内側を通過しつゝバ

ウンドして外野のファウル・グラウンドに飛びし球(三)飢球にして一旦ファウル線外に出でたるも一壘、本壘間又は三壘、本壘間にてフェア・グラウンド内に轉び入り而してフェア・グラウンドに止まりし球は何れもフェア・ヒットとして取扱ふものとす。

**ファウル・ボール (Foul ball)**

ファウル・ヒットのことを通例ファウル・ボールと云ふてゐる。ファウル・ヒットの項を参照せられよ。

**ファウル・ライン (Foul line)**

ホームプレートとの二邊に接して、ファースト・ベース及びサード・ベースを通過して延

長した線を云ふのである。

**ファースト・サック** (First sack)

ファースト・ベースと同じである。即ち第一壘のことである。

**ファースト・ベース** (First base)

ホームプレートから右からかぞへて第一番目のベースのことである。ファースト・サックとも云ふのである。

**ファースト・バッター** (First batter)

第一打者のことである。打撃順で第一に出る打者である。

**ファン** (Fan)

熱心な野球の観覧者。元來ファンと云ふ言葉は、野球のみに使用されてゐたのである。

が、現在では廣く用ゐらるゝに至つた。

**ファン** (Fan)

名詞の場合には、熱心なる観覧者のことであるが、動詞の場合には、投手が打者を三振せしめたことを云ふのである。

**ファン・ゴロバット** (Fungo bat)

ノックバットのすることである。ノックバットは「ホー」の木でつくられてゐる。

**ファンゴー・ヒット** (Fungo hit)

ファンゴーは、日本で云ふノックのことである、ファンゴーヒットとは、打撃の際誰れにもとり易いフライを打ち上げた時に用ひられる言葉です。

**ファンブル** (Fumble)

ファンブルド・ボールと同じである。同項参照せられよ。

**ファンブルド・ボール** (Fumbled ball)

略してファンブルとも云ふ。野手が俣球(ゴロ)を一度うけとめても、つかむことが出来ないで落すことを云ふのである。記録上失策として記録される(但し球が強くて尋常一様の方法でとめえずと云ふ場合は安打として記録される。其判定権はスコアラーにある)

**フィールド** (Fielder)

野手のこと。即ち守備に當る競技者のすべてを云ふのである。投手捕手も、元より野

手ではあるが、規則上この兩者の位置は指定せられてゐるので、特にバッテリーと云ふのである。通例野手を内野手と外野手と分ける。

内野手(一壘手、二壘手、三壘手、遊撃手)

外野手(左翼手、中堅手、右翼手)

**フィールド・チョイス** (Fielder choice)

野手選擇(略して野選)のこと。規則に

野手が打たれたる球を捕へたる後、任意に打者の代りに走者をアウトせんと試みたる時は、之をフィールド・チョイスと云ふ。

この場合に於いて、走者アウトとなるか

或は失策なくばアウトとなるべかりし時、又は走者アウトとならず、失策もなかりし時は、單に打撃中に算入すべきものにして、打者は安全打の記録を受くるを得ず。

バントの場合に於いては、犠牲球として記録せらるべきも、記録者が、完全なる動作を以てするも、打者を第一壘に於いてアウトしえざりしものと認定する時は安全球として記入せらる。左に實例を示しておく。

(1) 野手選擇(フィールダー・チョイス)は、野手の失策とも打者の安打ともならない。要するに頭腦のエラーである。

(2) A 走者一壘にあり。B 打者は三壘へグラウンダーを打つた。三壘手は一壘へ投げてBを刺さうとして中止し二壘へ投げた、之れが爲めA走者は二壘でセーフとなつた。けれ共、三壘手が敏捷に一壘へ投げればB走者をアウトとすることが出来たのだ。

右の場合はフィールダーチョイスであつて、打者には安打を與へず、野手にも失策を與へない。

(3) A 走者一壘、打者Bは犠牲の目的を以て投手へバントした。野手が、一壘へ投げればBをアウトとしえたにもかゝらはず、二壘へ投げた爲めに、AもBもセー

フにしてしまつた。

右の場合Bは野手選擇で生きたのであるが、其打撃行爲は「犠牲打」として記録せられるのである。

### フィールディング (Fielding)

守備のこと。球を捕へ又は投ずる爲めのすべての動作を云ふのである。守備練習と云ふ意味にも使ふ。

### フィールド (Field)

ベースボールの試合をする競技場であつて、インフィールド(内野)とアウトフィールド(外野)からなりたつてゐる。

### フェア・グラウンド (Fair Ground)

フェア・ライン内のすべての地域を云ふ

のである。ダイヤモンド内及びフェア・ライン内のアウトフィールドのすべてが、フェア・グラウンドである。

### フェア・プレイ (Fair Play)

常に運動精神にのつとり、正々堂々と競技を行ふこと。野球技の場合は、フェア・プレイが生命であることを忘れてはならない。

### フェア・ヒット (Fair Hit)

打者が定位置に於いて打つた球で次に記する規則に該當するもの。

「フェア・ヒット」とは打者が適法に打ちし球にして、本壘と第三壘間のフェア・グラウンド内に止まりたるもの、又

は第三壘又は第一壘を過ぐる時、フェア  
ア・グラウンドにありしもの、又は第一  
壘又は第三壘後のフェア・グラウンド  
上に先づ落ち或は其空間に於て、審判者  
又は競技者に觸れたるものを云ふ。而し  
てフェア・フライは必ず球とファウル  
ラインとの位置關係により審判さるべき  
ものにして野手が球に觸れたる際、該野  
手がフェア・グラウンドにありしと否  
とによりて審判すべきものに非ず。

**フェアリー・デリヴァード・ボール**  
(Fairly delivered ball)

正道球のこと。野球規則に

「フェアリー・デリバード・ボール」とは投

手が定位置に立ち、打者に面して投げた  
る球にして、其球が捕手の手に入る迄地  
面に觸れずして本壘上の如何なる部分か  
を完全に通過し、打者の膝より低からず  
肩より高からざるものを云ふ、此の如き  
球に對して、審判者は「ストライク」を宣  
告すべし。

とある。

**フェドアウエー** (Fadeway)

ドロップボールの一種でマツシューソンの  
發明したものである、ブレット近く迄全速  
力できて、ブレットに近くなると急に球速  
がおそくなり且つ急角度に落ちるのであ  
る。

**フェンス** (Fence)

球場の柵(カコイ、塀)のこと。打者の打つ  
た球がこれを越した場合にはオーバフェン  
スと云ふ。

**フォーファイテッド・ゲーム**  
(Forfeited game)

没收試合のこと。其規則は左の如くである。

次ぎの如き場合には、審判者はフォーフ  
イテッド・ゲームを宣告し、正常なる  
チームに試合の勝利を與ふべきものと  
す。

第一項 一方のチームが、豫め定められ  
たる時間に來場せざるか、或は來場する  
も、審判官が正當なる時間に「ブレイ」を

宣告したる後、五分間以内に試合を開始  
せざる場合。但し避く可らざる事情あり  
し際はこの限りに非ず。

この規則は常識的に解し、事情を考へ  
ずして條文通り履行することは考へも  
のである。條文の適用に際しては慎重  
なる考慮を要する。

第二項 試合開始後、一方のチームが、審  
判者が試合中止或は終了の宣告を下さざ  
るに、試合の繼續を拒みたる場合。

第三項 試合中止後、審判官が再び「ブ  
レイ」を宣告せるにも關らず、一方のチ  
ームが一分間以内に試合の繼續を怠りた  
る場合。

第四項 一方のチームが明らかに策略を弄して試合を長引かせんと試みたる場合。

第五項 審判者の警告ありたる後、故意に犯則せる場合。

第六項 競技者が第十四條、等二十一條第三十三條、第五十八條、第六十七條による審判者の退場命令に従はざる場合。

第七項 審判者が競技者に退場を命じたる爲め、若しくは其の他の理由により、何れかの組みが九人以下になりたる場合。

第八項 試合が中止されたる後、審判者の命令が、第二十九條に規定せる如く行

はれざる場合。

第九項 同日の午後二つの試合を行ふ際、第二の試合が第一試合の終了後十五分以内に開始されざる場合。第一試合の審判者は其時間を監視すべきものとす。

二回のゲーム云々を同一チームが續けて試合する場合のみと誤解する人が多きがさうではない。同一チームが續けて行ふ場合のみではないのである。

第十項 審判官がフォーファイテッド・ゲームを宣告したる時は二十四時間以内に、其旨の成文報告をリーグの總裁に提出すべし。

若し右の如く總裁に報告をなすことを怠

りたる時は、一方組に試合の勝利を與ふるの効力なきものとす。

この規定は、我が國に於いては必要はない。

### フォア・ボール (Four ball)

投手が打者に對して四つの不正道球(ボール)を投じた場合には、打者は安全に一壘へゆける。投手は、フォア・ボールを出さぬやうに努力するのであるが、時としては策職上強打者に對してワザと四球を出すことがある。

### フォア・ベース・ヒット (Four base hit)

ホームラン(本壘打)と同じ。

### フォースド・ラン (Forced run)

一壘、二壘、三壘にゐる走者が、次の走者がきた爲めに、自分の壘を明け渡さなければならぬ場合を云ふのである。云ふ迄もなく走者は一つの壘上に二人とまることが出きないと云ふ規則がある。

### フォース・アウト (Force out)

封殺と云ふ意味である。走者一壘にあり打者が遊撃へゴロを打つたので二壘で殺されたと云ふ場合は封殺である。

### フリーサツ(封殺)

フォース・アウトと同じ。同項参照のこと。

### フォーム (Form)

形體、型、姿等の意味である。ボールを捕

へる姿勢、動作、打撃の姿勢、など何れもフォームと云ふのである。良い選手となるには合理的なよいフォームが必要である。

### プットアウト (Put out)

略してアウトと云ふ。我國では刺殺と譯してゐる。競技者に對する守備成績記録上の言葉である。之を分り易く云へば

「敵をアウトに至らしむる最後の守備を全うしたる動作を云ふので」

ある。

打者は遊撃へゴロを打つた。遊撃手は之を捕へて一點へ投げて打者を殺した。この場合は一壘手に刺殺、遊撃手は補殺(アッシュ)を一つづゝ記録されるのである。

### フライ (Fly)

打者の打つた球で、曲線上に空間を飛ぶものを云ふのである。日本では飛球と譯してゐる。

### フライ・ボール (Fly ball)

フライと同じ。同項参照のこと。

### プラクティス・ゲーム (Practice game)

練習試合のことである。

### プル (Pul)

打者が投手の投げてきた球を打つ時、本壘の前方(投手より)でバットに球をミート(合せる)させる打ち方である。

### プレー (Play)

#### コーチチャー

コーチチャーは、試合の時、一壘側三壘側のコーチヤース・ライン内にあつて動作及び言語に依つて味方のランナーを指揮するのである。コーチは野球を教へる人である。コーチとコーチチャーとを混同してはならない。

### プレー・イン (Play in)

浅く守ることを云ふ。浅めに浅めに守る場合はプレー・インと云はれる。

### ブレイキ (Break)

勝敗の分岐點、勝敗の數、運と云ふ意味。

### プレース・ヒツチング (Place hitting)

試合開始の命令であつて、プレイ・ボールと云ふのが正しい。但し通例プレーと略して使用してゐる。

試合中止後再開の時にも用ゐる。

### プレーヤー (Player)

兩チームのメンバーの誰れをも指稱する言葉であつて、ベンチに座つてゐる補缺選手もプレーヤーに含まれるのである。この言葉は廣義に解すれば、競技者のすべてをさすのである。

(一)守備の時は九人。

(二)攻撃の時。

バッター(打者)

ランナー(走者)

狙ひ打ちと云ふ意味である。自分の打たふと思ふ方向へ打つことであつて、この域に達すれば打撃の名人である。名にしおふタイ・カップの如きは、ブレース・ヒツチングを會得し、自己の思ふ箇所へ打ちうると云はれてゐるのである。

### プレート (Plate)

ゴム又は布製の五角形の盤のこと。本壘(ホームベース)のしるしとしておかれてある。少年野球では

十四吋、七吋、九・九吋とちゞめられてある。我が國ではピッチャー・ボックスのしるしとしておかれてあるのをピッチャー・プレートと云ふておるが之れは誤りで

ある。正しくはピッチャー・ボックスと云ふべきである。投手がプレートに立つと云ふはあやまりで、ボックスに立つと云ふが正しいのである。又打者がボックスに立つと云ふも誤りで、プレートに立つと云ふのが本義である。けれど、一般に誤りの方が通用してゐるのであるからして、今更ら正すと云ふ方が無理であらふ。たゞ本當の意味を記憶してゐれば夫れでいゝと思ふ。

## への部

### ベース (Base)

壘のこと。走者にとつての安全地帯で恰か

も砂漠に於けるオアシスの如きものである。ベースは四つあり、其中の一つはホームプレートと云ふ。(プレートの項参照のこと) 他の三つは十五吋の正方形(少年野球は十三吋平方)で白い麻布の袋に砂或は鋸屑の如き柔軟の物質を充填するのである。ホームプレートはバッターの立つ所に固定し、他の三つはホームプレートの右から數へてファースト・ベース(一壘)セカンドベース(二壘)サードベース(三壘)とよぶのである。

### ベース・オン・ボール (Base on Ball)

投手が打者に對して四つのボールを出す時、打者は安全に一壘へゆける(四球)これ

を打者にベース・オン・ボールを與へたと云ふのである。

記録上に於いては「投手が敵に四球を與へた數」のことである。

### ベース・ヒット (Base hit)

安打、安全球のことである。バッカーとも云ふ。ベースヒットを記録する場合は左の通りである。

- (1) 打者の打ちたる球が、ファウル・ライン上、若くはファウル・ライン以内に於いて、野手の届かざる地點に達し、打者安全に第一壘を得たる場合。

この場合は、文字通りで、説明を要さない。



(2) フェーア・ヒット・ボールを野手が止めたるも、野手が之を第一壘に投じて、其球を打ちたる走者を、當然アウトとしえざるか、又は他の走者を、當然フォース・アウトしえざる場合。

例。走者一壘にあり、打者遊三間へ難備す。遊撃手は、巧みに之を捕へたが一壘へ投げて中間に合はず、二壘へ投げて走者を、封殺することが出来なかつたので、何れへも投げなかつた。右の場合に、打者は安打の記録をうけるのである。

(3) 投手又は他の野手へ、打たれたる球が、該野手之を第一壘に投じて、打者

をアウトとし、又は他の走者をフォースアウトとせんとするも、當然、其機に遅るゝ程、球勢強かりし場合、此の場合に於いてアウトの機会ありしや、否やについて疑ある時は、之を安打として記録し該野手は失策の責めを免るゝものとす。

例。打者の打つた球を、野手が巧みにとめえたけれど、第一壘へ投じて中間に合はず、二壘へ投げて走者を封殺するにも間に合はなかつた、と云ふ如き場合には、打者は安全打の記録をうけるのである。

(4) 打たれたる球が、野手之を第一壘に投じて、走者をアウトとし、又は他の走

者をフォース・アウトせんとするも、當然、其機に遅るゝ程球勢弱かりし場合。

例。A打者遊撃前へ、ユルイ、グラウンダーを打つた。遊撃手は、之をとつて一壘へ投げたが、Aは一壘でセーフであつた。この場合は安全打として記録せられる。この際遊撃手のモーションが大きかつた「もしモーションが早ければ、アウトとしえたかも知れない」と云ふことがあつても、Aは安全打を打つたものとして、記録せられるのである。

(5) 如何なる場合と雖も、打者の打ちたるフェーア・ヒットが、走者に觸れ、走

者アウトとなりたる場合。但し打者自ら自己の打ちたるフェーア・ヒットに、觸れたる時は、此限りにあらず。

例。B打者二壘にあり。C打者の三遊間のグラウンダーは、三壘へ向つたBに當つた。右の場合に、Cは安全打として、記録せられる。

(6) 第五十三條第六項に規定したる如く、打者の打ちし球が、フェーア・グラウンド内に於いて、審判官の身體、又は着衣に觸れたる場合。

例。A打者の打つた球は、野手に觸るゝ前に、フェーア・グラウンド内で、審判官の身體に當つた。

右の場合A打者は、安全打として記録されるのである。

(7) 如何なる場合といへども、打者の打ちたるフェア・ヒットが、走者をフォース・アウトせしめたる時は、之を安全打として、記録するをえず。

例。A打者一壘にあり。B打者は右前へヒットした。當然セーフ・ヒットと思はれたが、右翼手は二壘に好投してAを封殺した。

この場合、Bは安全打として記録せられない。

(8) 野手が打たれたる球を捕へたる後、任意に打者の代りに走者をアウトせんと

試みたる時は、之をフィールダー・チョイス(野手撰擇)と云ふ。

この場合に於いて、走者アウトとなるか、或は失策なくばアウトとなるべかりし時、又は走者アウトとならず、失策もなかりし時は、單に打撃數中に算入すべきものにして、打者は安全打の記録を受くるを得ず。

パントの場合に於いては、犠牲打として記録せらるべきも、記録者が、完全なる動作を以てするも、打者を第一壘に於いて、アウトしえざりしものと、認定する時は、安全打として記入せらる。

例。(1)野手撰擇(フィールダー・チョイ

ス)は、野手の失策とも打者の安打ともならない。要するに頭腦のエラーである。

(2) A走者一壘にあり。B打者は三壘へグラウンダーを打つた。三壘手は一壘へ投げて、Bを刺さうとして中止し、二壘へ投じた。之れが爲め、A打者は二壘でセーフとなつた。けれ共、三壘手が敏捷に、一壘へ投げれば、B走者をアウトとすることが出来たかも知れない。

右の場合には安打を與へず。野手にも、失策を與へない。

(3) A走者一壘、打者Bは犠牲の目的を以て、投手へパントした。投手が、一壘へ投げれば、Bをアウトとしたにもかゝはらず、二壘へ投じた爲めに、AもBもセーフにしてしまつた。右の場合、Bは野手撰擇で生きしたのであるが、其の打撃行爲は「犠牲打」として、記録せられるのである。

一安打に依つて二個の壘をとればツーベースヒット、三箇の壘をとればスリーベース・ヒットと云ふ。四つの壘をとつて生還すればホームラン・ヒットである。

**ベース・ボール** (Base baller)  
野球競技者のすべてを云ふのである。

### ベースボール (Base ball)

野球のこと。

又野球のボールのことも云ふのである。ボールについての規定は、

第一項 用球の重量は常衡五オンス以上五オンス四分の一以内にして、周囲九吋以上九吋四分の二以内たることを要す、アメリカカリーグに於いては、アメリカン・リーグ・ボール。ナショナルリーグに於いてはスバルデング・ナショナル・リーグボールを使用す。

ボールを購入する場合には、一々この規定にあふや否やを検査することが必要である。

第二項 ホームチーム（自己の競技場にて試合するチーム）は、試合の開始さるゝ時或は夫れ以前に、規定にかなへる球二箇を審判者に渡すを要す。試合中球が競技場外或は見物席の中に打たれ、又は何かの事情に依りて使用に堪へざるに至りたる時は、審判者は直ちに他の球を投手に與ふべきものとす、と同時にホームチームは常に一個以上の代用球を審判者に提供し、夫れをして任意に使用せしむるを要す。

競技場外或は見物席の中に打たれ又は投げ込まれたる球が返還さるゝ時は直ちに審判官の管理に任せて代用球と爲すべ

く、審判官は二個以上の代用球を所持する時は、新球を要求するをえす。代用球はすべて、審判官に交附せられたる順序によりて使用せらるべきものとす。

第三項 投手は審判官より代用球を與へらるゝと同時に、定位置に着かざる可らず。而して審判官が「プレー」の宣告を爲すと同時に、其球は試合に使用せらるゝものとして取扱はる。

但しもしも打者が打ちたるフェアヒット、或は投げられたる球が場外に脱し、或は見物席に入りたる場合に於いては、總べての走者が壘の一周をとげ或はグラウンドルールの規定に従ひ、第二壘もしくは

は第三壘を得る迄代用球を使用して試合を開始することを得ざるものとす。

グラウンドルールのとは、競技場が規定よりみて十分ならざる場合に、試合前兩チームの代表及び審判官立合ひのもとに定めたる臨時規約を云ふのである。

球を汚すべからず

第四項 競技者が故意に球に土をぬりつけ、又は松脂、バラフィン、甘草其他異様の物質を塗附し、或は金剛砂紙、蠟紙の如き物にて球を粗悪ならしめたる場合には、審判官は直ちに其球の返還を要求し正規の用球を以て之に代ふべく、右違犯

者は其試合より除外すべきものとす。  
もしも、かゝる規定にそむきたる球が投手に依つて打者に投ぜられたる時は、投手は直ちに試合より除外せらるゝものとす。(第三十條第二項参照のこと)

第三十條第二項は、松脂使用其他の件であるが、夫れらについての詳細は規則参照せられたい。

ホームチームの準備球

第五項 試合の用球は、すべてホームチームが供給すべきものとす、而して試合の最後に用ひたる球は勝利者の有に歸するものとす。各用球は、嚴重に紙製の函中に封緘されざる可らず。この封緘は審

判官が試合前に球を検査するため其包装を除去する時の他破ることをえざるものとす。

この規定は、現在我が國に於いて殆んど行はれてゐない。今後各チームは是非この規定を實行するやう心がけねばならない。

第六項 ホーム・チームは試合に際し、審判官の要求に隨ひ、直ちに使用しうべき正規の用球を少くとも十二個競技場を用意せざるべからず。

第三者の運動場に於いて試合を催す時には試合主催者が用球を負擔するのである。

少年野球では、大日本少年野球協會公認の協會ボール(一號は高等科及び中學一、二年生二號は尋常小學生)を使用することゝなつてゐる。又軟式野球でも、大日本少年軟式協會公認の軟式用球を使用することゝなつてゐる。

ベースボール・グラブ

捕手一壘手以外のものが手にはめる革製の大手袋で、五本の指が別々に入るやう出きてゐる。(ミットは捕手及び一壘手が使ふ。但し一壘手の中にはグラブを使ふ者もある)グラブは重量十オンス、掌の周圍十四吋以上のものは使用出きぬことゝなつてゐる。

明治三十八年に早大野球部が米國遠征を決定する以前は、野球選手はすべてミットを使つてゐた。捕手と一壘手はミット、其他はグラブを使ふと云ふやうになつたのは、早大が米國から歸つてきてからのことである。

ベース・ボール・シューズ (Baseball shoes)

野球用の靴である。滑るのを防ぐ爲めに靴の裏及び踵に特殊のスパイクがとりつけてある。少年野球ではスパイクをつけることを禁じてゐる。少年野球の靴としては、余が考案にかゝる少年野球靴がよい。

(東京牛込若宮町野球界社代理部で發賣し

てゐる)

**ベース・ボール・ダンス** (Baseball dance)

野球におけるすべての動作をダンスに組みたてたもので、歐米各国で行はれてゐる。曲は四分の二拍子である。

**ベースマン** (Baseman)

選手のこと。即ち一壘手二壘手三壘手を云ふのである。

**ベース・ランナー** (Base runner)

壘走者のこと。

**ベース・ランニング** (Base running)

走壘のこと。走壘は特種の技能で、特に研究しなければならぬ。

**ペナント** (Pennant)

記念に送る旗のことである。外國チームに對して旗を送ることがあるが、その旗は即ちペナントである。

## ホの部

**ホキウ** (匄球)

グラウンダー及びゴロと同じ。詳しくはグラウンダーの項参照のこと。

**ボーク** (Balk)

反則。投手が打者に對する投球の動作を裝つて、走者をアウトとなさんとし、又は走者をアウトとせんとするが如き動作を以

て、走者の行動を不自由ならしむる行爲である。即ち投手の詐瞞的行爲である。嚴重に之を取締つてゐる。投手が次ぎの各項の一を犯せばボークである。

若し投手が次ぎに規定せる各項の一を犯したる時はボークの宣告をうくるものとす。此際走者は一個宛進み得。

第一項 投手が定位置に立ちて、打者に對して、打者への投球モーションを起し乍ら之を中止し、或は第一壘以外に、本壘の後方十呎線内にある捕手以外のものに投球することをえず。もし之を犯したるものある時は審判官は直ちに警告し、其後犯したる時は退場を命すべし。

從來は、この場合には投球が犯則する毎にボールワンとなつてゐたが、大正十五年度から右規定の如く改正せられた。

第二項 球を手にせる投手が定位置に立ちて、二十秒以内に投球せざる時はボークの宣告をうくるものとす。但し各インニングの初め或は投手の交代せし時に限り、投手は捕手に或は他の内野手に對して、一分間を越えざる範圍に於いて五箇以内の投球を爲すことをう。この時間中は試合は中止せらるゝものとす。

壘に走者ある時之れに對する投球モーションを起し乍ら止めたる場合。

第二項 投手が走者を刺さんとして投球するに當り、何れの壘に對しても、其壘の方向へ踏み出さざりし場合。

第三項 投手が左右何れかの足を投手板の後方におき、又は何れの足をも投手板に觸れずして打者に向つて投球したる場合。

第四項 投手が打者に面せずして投球したる場合。

第五項 投手が第三十條に規定せられたる位置以外にありて、打者に對して投球動作をなしたる場合。

第六項 試合を遅延せしめんが爲め、投手が故意に永く球を保持しおるものと審

判が認めたる場合。

第七項 投手が球を手にせずして定位置につき投球動作をなしたる場合。

又は投球動作をなすと、爲さざるとに拘はらず投手が球を手にせずして定位置に就きたる場合。

又は定位置以外にありて走者を欺く爲めに打者に對して投球する眞似を爲したる場合。

第八項 投手が常に行ふ腕肩、臀部、身體等の準備動作をなせし後、直ちに打者へ投球せざりし場合。

第九項 捕手がルール第三條に規定せられたる捕手線以外にある時に、投手が打

者に對して投球したる場合。

第十項 投手が定位置に就きたる後、雙手を以て球を身體の前面に保ちたる後は、打者又は壘に向つて投球動作をなす時の外、左右何れの足をも壘より離すことをえず。

但し、第二壘、第三壘にある走者を牽制せんとする場合には、投球動作をした丈で、投球を中止しても差し支へない。

投手のボークに關しては、一壘は常に本壘と同様に取扱ふものである。

第十一項 投手は球を手にして定位置に就きたる後は、濫りに定位置を離るゝこ

とを得ず。

但し、審判官は、投手が手を乾かし、或は眼をこする等、走者を欺く目的に非ずして定位置を離れたりと認めたる時はタイムを宣告すべきものとす。

第十二項 ボークが宣告せらるゝと同時に、球が死せるものと看做さるべきものなれば、各走者が夫れに依つて當然得べき壘に到着する迄、一切のプレイは中止せらるゝものなりとす。

ボークが審判官に依つて宣告されると同時にタイムとなる。審判官は各走者が與へらるべき壘を占領するを見てプレイの宣告をなさねばならない。

第十三項 走者が壘にある時、投手が打者又は第一壘へ投球せんとして球を落したる時は、故意なると過失なるとを問はず、審判官はボークを宣告し、走者は次ぎの壘をうるものとす。

但し、壘に走者なき時は、投手は何らの罪をうけざるものとす。

投手にボーク行爲があつても、「投手が次ぎの打者に投球」をした後には自然消滅となる。

相手方が抗議を申込み場合は、次ぎの投球がなされる前でなければ無効である。

### ホクワイシアイ(補回試合)

エクストラ・インニング・ゲームと同じ。同項参照せられよ。

### ホケツセンシユ(補缺選手)

野球試合に於いて實際試合に當るのは一チーム九人であるが、種々の突發事故に備ふるために補缺選手をおくこととなつてゐる。(九人以下で試合することは、規則がゆるさない)補缺選手は所屬チームのユニフォームをつけてゐなければ、ベンチへすわることは出きない。

### ポジシヨン (Position)

位置。シートと同じである。

### ホシユ(捕手)

キャッチャーと同じ。詳しくは同項参照の

こと。

### ポップフライ (Pop fly)

小飛球のことである。

### ボックス (Box)

投手及び打者の位置する場所のことである。或る人が投手となる場合には、「ボックス」に送るとか、「立つとか」云ふのが本義である。プレートに立つて云ふのは打者に限られるのである。

### ボックス・アーティスト (Box artist)

ピッチャーの別稱である。

### ボックスマン (Boxman)

ピッチャーの別稱である。

### ホットボール (Hot ball)

熱球の意。野手にとりえない位の速力で飛んでゆくフライ又はゴロのことである。通例この種の球は取り損じて野手のエラーとはならない。打者に安打の記録を與へるのが常である。

### ボツシユシアイ(没収試合)

フオーファイテッド・ゲームと同じである。詳しくは同項参照のこと。

### ホット・ワン (Hot one)

ホット・ボールと同じである。

### ポートサイダー (Portsider)

左利投手のこと。

### ホームー (Homer)

本壘打と同じ。

**ホーム** (Home)

本壘のこと。ホームベースと同じである。

**ボーン・ヘッド** (Bone head)

頭腦のにぶいこと。例へば無謀の盗壘をして死んだやうな場合には、「アイツは、ボンヘッドだと云ふが如きは一例である。

He is a bone head player—

アイツは無能な選手だ。

**ホームプレート** (Home plate)

本壘のことである。白色ゴム或は木材の五邊形の盤である。

**ホーム・ベース** (Home base)

ホームプレートと同じである。略してホームとも云ふ。

**ホームラン** (Homerun)

一打撃に依つて完全に四つのベースを征服すること。云ひかへれば一打撃に依つて四つのベースを一廻りすること。

**ホンルキダ** (本壘打)

ホームランと同じである。

**ホール** (Hole)

穴。缺點と云ふ意。通例打者の不得意とする箇所をホールと云ふてをる。

**ボール** (Ball)

用球のこと。ベースボールの項参照のこと

**ボール** (Ball)

ストライクに對しこれと區別する投手の投球である。審判官が「ボール」と云ふ宣告を

下すのは左の場合である。

**(一)不正道球。**

(一)次ぎに列擧せる場合は、走者のある時は走者の進壘を認むるポークとなり、走者のない時に限り、不正道球と同じく打者に對しボールを宣告する。

(イ)投手が左右何れかの足を投手板の後方にし、且つ投手板に觸れない所におき打者に對して投球した場合。

(ロ)投手が打者に面せず打者に對して投球した場合。

(ハ)捕手が捕手位置線(本壘後方十呎の定位置)外にある時に投手が打者に投球した場合。

(ニ)試合を遅延せしめんが爲めに投手が故意に、永く球を保持してゐるものと審判官が認めた場合、(別に投手が定位置につき、打者に投球することを怠り、試合を遅延せしめる時は、二十秒を経過する毎に、ボールの宣告を科すべきものとすと云ふ規定がある)

(ホ)投手が何れの足をも投手板にふれずして、打者に投球した場合を別として、定位置につかずに打者に對して投球動作をなしたる場合。

(三)打者が定位置につき、投手よりの球を打つ用意をなせる後に、投手が捕手位置線内にある捕手以外の野手に投球した



場合。

(四) 投手が打者に投じた球で、打者が打たんとする動作をなさず球をさげんとせざるにもかゝはず、身體又は着衣に當つた球がボールであつた場合。

### ボール・イン・プレー (Ball in play)

試合中の球として規則上効力を附與せられてゐる球である。この効力は、審判官のブレイの宣告に始まり、試合停止球の起つた場合か、又はタイムの宣告に終るのである。試合停止球については、ボール・ナット・インブレイの項を参照すること。

### ボール・グラウンド (Ball ground)

野球技を行ふ場所。略してグラウンドと云

ふてゐる。野球規則第一條に、

野球競技場は、塀又は柵等を以て包圍せらるゝを要し、競技に關する諸規則を完全に行ふ爲めに、フェアグラウンド内に於ける包圍物或は見物席と本壘との最短距離は二百三十五呎、本壘とグラウンドスタンドとの距離は九十呎たることを要する。

と規定せられてゐる。

### ボール・ナット・イン・プレー

審判官の「タイム」の宣告なくして、或る事實の發生に伴ひ、試合が自動的に休止される場合がある。この場合の球を「試合停止球——ボール・ナット・インブレイ」と云ふ

のである。

### 試合停止球となる場合

不正打球が発生した場合

投手がボークをなしたる場合

フェアウルヒットを野手が捕へて打者をアウトとしえなかつた場合

死球

野手或は打者に妨害されたる時

フェアヒットが野手に觸れざる前に審判官に當りたる場合

但し野手の投じたる球、或は投手が打者に投じたる球にして審判官の身體又は衣服に觸れたる場合は試合停止球にあらずるを以て、走者は冒險さへすれば多くの

壘をとりうるものとす

右の場合は審判官が「タイム」の宣告をなさずして直ちに試合停止の状態に入るのである。

この他、規則に明記されてゐないが、實際上當然ボール・ナット・イン・ブレイとして取扱はねばならない場合もある。云ふ迄もなくボール・ナット・イン・ブレイは攻撃及び守備双方の停止を意味するのである。

### ボール・ファン (Ball fan)

野球を見物することを樂しむ人。略してファンと云ふてゐる。

### ホワイト・ウオッシュ (White wash)

零敗のことである。グーズ・エッグ (Goose

マ (Mace) とも云ふのである。

## マの部

### マイナー・リーグ (Minor league)

米国の小リーグのこと。大リーグ以外を小リーグと云ひ、小リーグに澤山のリーグがある。夫れらを強弱に依つてA Aクラス、Aクラス、Bクラス、Cクラス、と分けてゐる。

### マウンド (Mound)

投手の位置する場所は、他の何れの部分よりも高くなつてゐるので、シヤレてマウンドと云ふのである。

### マキウ (魔球)

カーヴド・ボールのことである。詳しくは同項参照のこと。

### マーク (Mark)

チームのしるしである。多くは胸に横につける。又腕につけることもある。同一チームの者は、同一のマークをつけなければならぬ。

### マスク (Mask)

捕手及び球審がかぶる面である。最近は構造が著しく進歩してきた。球審用、捕手用と區別されてゐる。

### マッチ (Match)

試合のこと。

### マツフド・ボール (Muffed ball)

飛球を受け損ふこと。この場合は勿論競技者の失策となるのであるが、尋常の手段を以てして捕へえざる程の猛球の場合には、安打として記録し、競技者は失策を免れるのである。

### マネージャー (Manager)

チームの監督者のこと。通例チームの技術方面のことを司る者を我が國ではマネージャーと云ふてゐる。チームの事務を司るものを、ビジネス、マネージャーと云ふのである。

### マスコット (Mascot)

チームに好運をもたらすと稱せられる

者、縁起の神、福ノ神の意。

可愛らしい子供をチームの守り本尊としてベンチへおくことがある。これが即ちマスコットである。

## ミの部

### ミット (Mitt)

球をうけとめる爲めに使ふ革製の大きな手袋で捕手と一壘手が使ふ。拇指を入れる部分と、他の四指全部を入れる部分とに分れてゐる。

### ミート (Meet)

合せると云ふ意。打撃に於いて球の性質に

應じて、バットと球を合せることをミートと云ふてゐる。

## ム の 部

### ムカウシアイ (無効試合)

ノー・ゲームのこと。同項参照せられよ。

### ムネアテ (胸當)

プロテクターのこと。同項参照せられよ。

## メ の 部

### メガフォーン (Megaphone)

ラツパ形の擴聲器。普通堅牢なる厚紙及び

金屬板でつくられる。

### メダル (Medal)

優勝したチームのメンバーに與へる賞牌のこと。メダルの起原はローマー時代にある。

### メンバー (Member)

廣義にはチームを組織せる各員を云ふのである。試合の際には出場選手を指すこともある。「吉田はメンバーに入つてゐるか」と云ふことは「選手の一員となつてゐるのか」と云ふ意味になるのである。

### メジャーリーグ (Major league)

米國職業野球團の中の大リーグを指す。

大リーグは、アメリカン・ナショナルの二

つのリーグからなり、各リーグに各々八つのクラブがある。各クラブは株式組織である。

### アメリカン・リーグ

フィラデルフィア、ニューヨーク、セントルイス、クリブランド、デトロイト、

ワシントン、シカゴ、ボストン

### ナショナル・リーグ

シカゴ、ピッツバーグ、ニューヨーク、

セントルイス、ブルクリン、シンシナチ

ー、フィラデルフィア、ボストン

各リーグの八つのクラブの各々はワンシーズンに、百五十四回の試合をして、勝率の大なるものが各リーグの優勝チームとなる。

るのである。ナ、及びア、リーグの優勝チームが覇を争ふのが、ワールド・シリーズ(世界選手権試合)である。シーズンは毎年四月十五六日に始まり九月一杯おそくも十月二、三日頃に終り、夫れからワールド・シリーズとなりシーズンを終るのである。

各クラブは仇名をもつてゐる。例へばアメリカンリーグのニューヨークをヤンキース(洋鬼)、ナショナルリーグのニューヨークをジャイヤント(巨人)と呼ぶが如きである。

大リーグ以外のリーグで、全米野球協會に加入してゐるものを小リーグ(マイナー・リ

リーグ)と云ふのである。

### モの部

#### モーション (Motion)

動作行動のこと。モーションのにふい云ひかへれば動作のにふい人は野球選手として成功しない。

### ヤの部

#### ヤキウ (野球)

ベース・ボールのことである。詳しくは同項参照のこと。

#### ヤシユ (野手)

フィールドと同じである。内野手と外野手とに分けられてゐる。投手と捕手はバッテリーと云びこのうちには含まれない。

### ユの部

#### ユーチリチー・プレイヤー (Utility player)

効用選手と云ふ意味で、どのシートでも科してゆける器用選手を云ふのである。かう云ふ選手が一人二人ゐるとチームにとっては便利である。

#### ユニフォーム (Uniform)

選手が試合又は練習中着用する運動専用服のことである。

所屬チームが使用する制服と異りたるユニフォームを着する競技者は試合に参加するを得ず又靴底に普通使用せらるゝスパイク以外の物を附着する者も、同様参加し得ざるものとす。

と規定せられてゐる。

#### ユール・アウト (Your out)

ユール・アウト・アウトの略。アウトの場合に於ける審判官の宣告である。

### ラの部

#### ライト・フィールダー (Right fielder)

右翼手。即ち外野の右翼方面の守備に當る野手のこと。

#### ライト・フィールド (Right field)

外野の右翼方面を云ふ(本壘から向つて)

#### ライナー (Liner)

直球。ダイレクトと同じである。

#### ライン・アップ (Line up)

バッティング・オーダーと同じである。同項を参照せられよ。

#### ラスト・インニング (Last inning)

最後の回即ち第九回目のことである。

#### ラン (Run)

ベースを完全に壘走することである。本壘

を出て一壘・二壘・三壘と踏んで再び本壘への順序で走壘することを云ふのである。一つのランは一塁として數へるのである。

**ラン・アウト** (Run out)

壘と壘との間で挟殺されることである、即ち挟撃されて殺されたことである。

**ラン・エンド・ヒット** (Run and hit)

大體に於いてヒット・エンド・ランと同じプレーである。唯少しくちがふ點は、走者を先きこ走らせておいて後に打つことである。例へば三壘の走者が投手の投球前にホームスチールを試みるべく、走つてきた時に、打者が投球を打つやうな場合である。

**ランナー** (Runner)

ベースランナーと同じである。走者のことである。

**ランニング** (Running)

ベース・ランニングと同じである。

リ の 部

**リーガル** (Legal)

正式と云ふ意。野球規則にかなつてゐると云ふ意である。

**リーグ** (League)

聯盟、同盟と云ふ意味。米國の代表リーグはアメリカン及びナショナルの兩リーグであり、日本球界の代表は六大學野球リーグ

である。

**リーグセン** (リーグ戦)

リーグ加入のチームが、互ひに試合をして、勝率の最上のものが優勝者となるのである。甲チーム乙チームの勝敗は三回試合で決することゝなつてゐる。

**リード** (Lead)

導くと云ふ意。早大がリードしてゐると云ふことは早大が勝つてゐると云ふ意味になるのである。

**リスト・バンテイチ**

(Wrist bandage)

腕關節即ち手首に巻くバンテイチのことである。バンテイチの條参照のこと。

**リーディング・ヒッター** (Leading hitter)

打撃率の最優位者のことである。

ル の 部

**ルキ** (壘)

ベースのこと。ベースの項参照のこと。

**ルキダ** (壘打)

バッガーと同じである。ツーベースヒット以上を壘打と云ふのである。

レ の 部

## レギュレーション・ゲーム (Regulation game)

正式試合のこと。

すべてのチャンピオンシップ・ゲームは日没より二時間前に開始せられ、各チームが九回の攻撃を完全に終る迄進行せらるべきものとす。但し次ぎの場合にはゲームは終りてレギュレーションゲームたるものとす。

第一項 初め攻撃を開始したるチームが九回を終了するにも關らず、その得點が八回を終了せる他のチームに及ばざる場合。

第二項 初め守りたる組みが第九回に於

いて三人アウトとならざる前に、他のチームより一點勝ち越したる場合。

但し此場合打者が、競技場の柵を越え、又は観覽席に入る許るされたる本壘打を打ちたる時は、其際壘にありし走者並に打者の全生還數を認め、試合の勝敗も兩チームの總得點數に依つて記録するものとす。

この際すべての走者は、必らず順次壘を踏んで生還せざるべからず。

(1) A組先攻、

第九回後半B組攻撃の時の形勢はA組2B組2で同點であつた。B組は無死満塁の好機を迎へ一本の三壘打で三走

者生還した、この場合に於いては、得點は一點しか數へられない。即ち3A

對2でB組の勝ちと記録せらるゝのである。

(2)右の場合もし許されたる本壘打が出た時には、全走者及び打者の生還を認めるのである。即ち六對A二でB組勝つと記録せらるゝのである。許されたる本壘打とは、「競技場の柵をこえ、もしくは観覽席に打ち込まれたるものを云ふのである。

第三項 暗黒、降雨、火災、騒擾、其の他の理由により、見物人及び競技者に危害を及ぼす處ありて、審判者がコールド

ゲームを宣告したる場合。(第二十五條參照)

新規則では、「双方共に五回以上の同回數の攻守を終へたるか、最初守りたるチームが四回の終又五回の攻撃を終へざるに先き立ち他のチームの五回の總得點より勝ち越したる場合なるを要す」と附け加へてあるが、之は、「二十五條を見れば分ることだから蛇足の感がある。

少年野球及び軟式野球では、九回が七回にちゞめられてゐる。

## レヂスター (Lecister)

試合参加の選手の氏名を登録する帳簿。六

大學リーグ戦では、シーズン直前にメンバーを交換して、夫れを帳簿に記入し夫れ以外の選手はそのシーズン中試合へ出る事がゆるされない。

**レッグ・ガード** (Leg guard)

脛當のこと。野球ではキャッチャー及び審判官が足につける。捕手用審判用と二種類つくられてゐる。

**レフト・フィールダー** (Left fielder)

左翼手のことである。即ち外野の左翼方面の守備に當る野手のことである。

**レフト・フィールド** (Left field)

外野の左翼部である。

**ロの部**

**ローラー** (Roller)

轉磨機即ちグラウンドを平坦にするべくころがす機械である。

**ロングヒット** (Long hit)

長打即ち壘打と同じである。

**ワの部**

**ワイルド・ピッチ** (Wild pitch)

暴投と譯す。投手が打者に對して適法に投げた球で、球質あしきにすぎ、捕手が普通

の動作を以てして所理することができず、ランナーとなつた打者に一壘をえさしめ、もしくは他の走者を進壘せしめたものを云ふのである。之はバッテリエラーに屬するものである。

投手が三ストライク目に暴投した場合は、投手のエラー(失策)として記録せられる。

この場合バッテリエラーでなく、又投手は三振をとつたものとして記録されない。

**ワイルド・スロー** (Wild throw)

わるい投球。野手が尋常の方法を以て所理し能はざる球はワイルドスローであつて、投げた野手に失策を課するのである。外野

手の本壘への投球はワンバウンドを原則とするが、他の場合はバウンドを投げ守備者が失策すれば、球の如何にかゝはらず投げた野手に失策を課し、守備者は失策を免れるのである。

昭和五年四月十五日印刷  
昭和五年四月二十日發行

〔定價金六拾錢〕



者編  
東京市牛込區納戸町一四  
橫井春野

發行者  
東京市神田區美土代町二の一  
中村徳二郎

印刷者  
東京府下下落合一五五七  
溝口榮

發兌所

東京市神田區美土代町二の一  
振替東京二五四〇〇番

白揚社

電話神田(25)二二八五



◇ 著 生 先 野 春 井 横 ◇

準 野 球 規 則 解 說	テ ニ ス 戰 術	室 内 遊 戲	少 年 野 球 規 則 解 說	少 女 運 動 競 技 の 仕 方	中 學 式 野 球 術	日 本 登 山 案 内	一 日 名 勝 探 り の 旅
(ボ ケ ツ ト 形 三 百 五 十 頁)	(四 六 判 上 製 三 百 五 十 頁)	(四 六 判 上 製 三 百 五 十 頁)	(四 六 判 並 製 二 百 頁)	(四 六 判 並 製 三 百 頁)	(四 六 判 並 製 二 百 五 十 頁)	(三 六 判 六 百 頁)	(三 六 判 上 製 五 百 餘 頁)
定 價 一 圓 五 十 錢 送 料 金 十 二 錢	定 價 一 圓 八 十 錢 送 料 金 十 二 錢	定 價 一 圓 六 十 錢 送 料 金 十 三 錢	定 價 九 十 五 錢 送 料 金 十 三 錢	定 價 一 圓 六 十 錢 送 料 金 十 錢	定 價 一 圓 八 錢 送 料 金 八 錢	定 價 一 圓 六 十 錢 送 料 金 八 錢	定 價 一 圓 六 十 錢 送 料 金 八 錢

東 京 振 替 東 京 二 五 四 〇 〇 番 白 揚 社

321  
541

終