

608-274



1200501533484

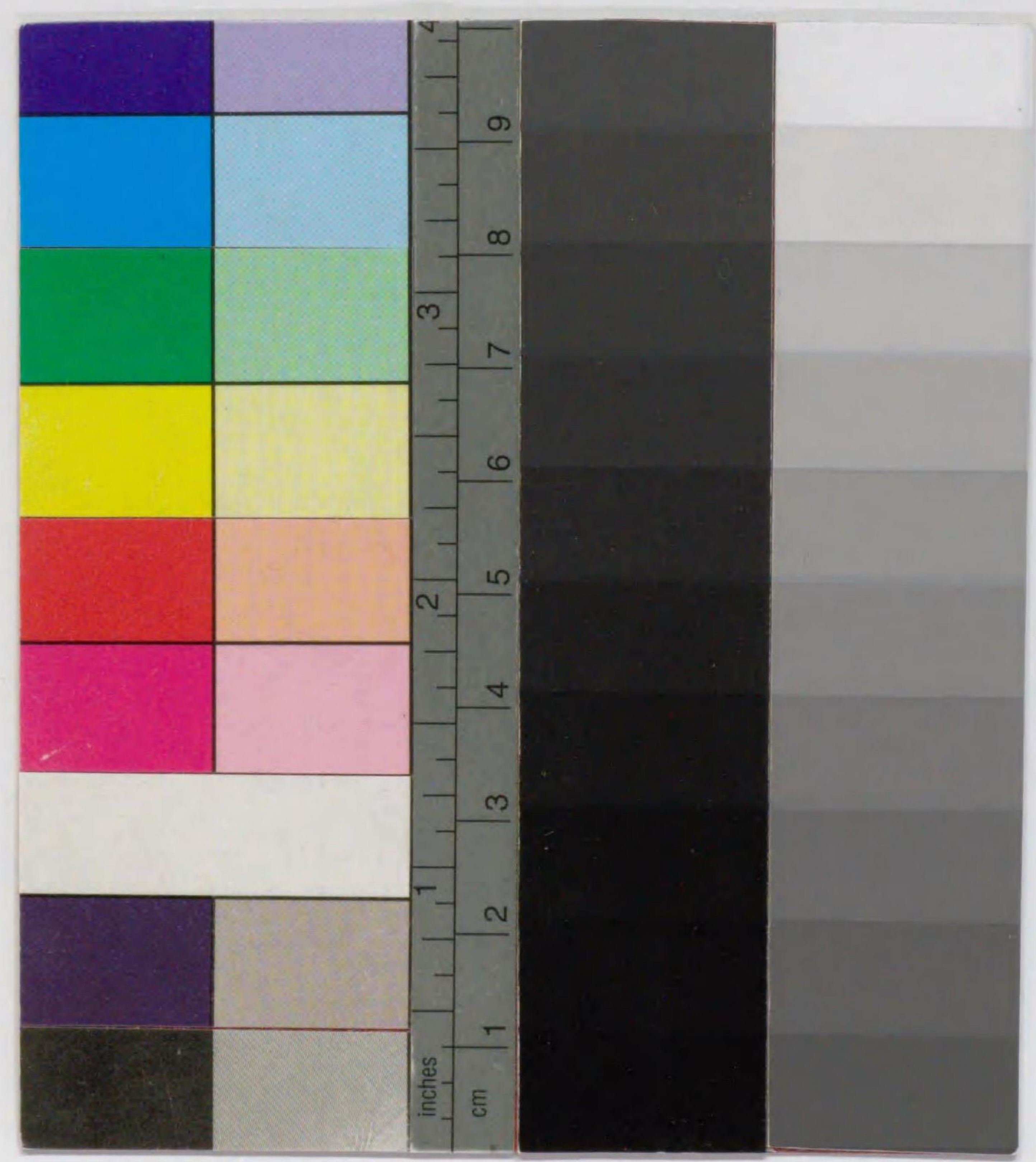
08

74

武
野球術

19

19102551

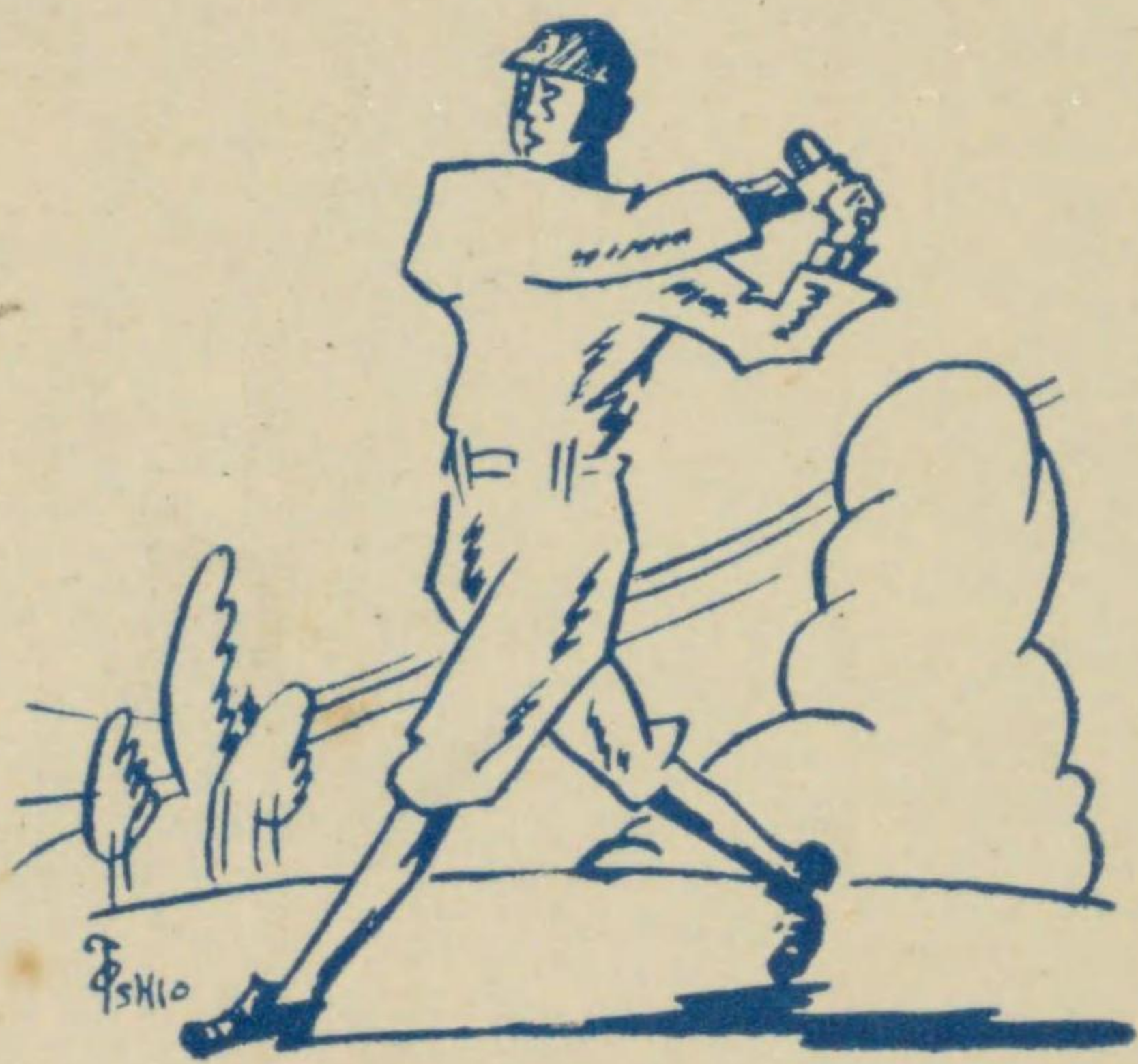




[Faint purple ink scribbles]

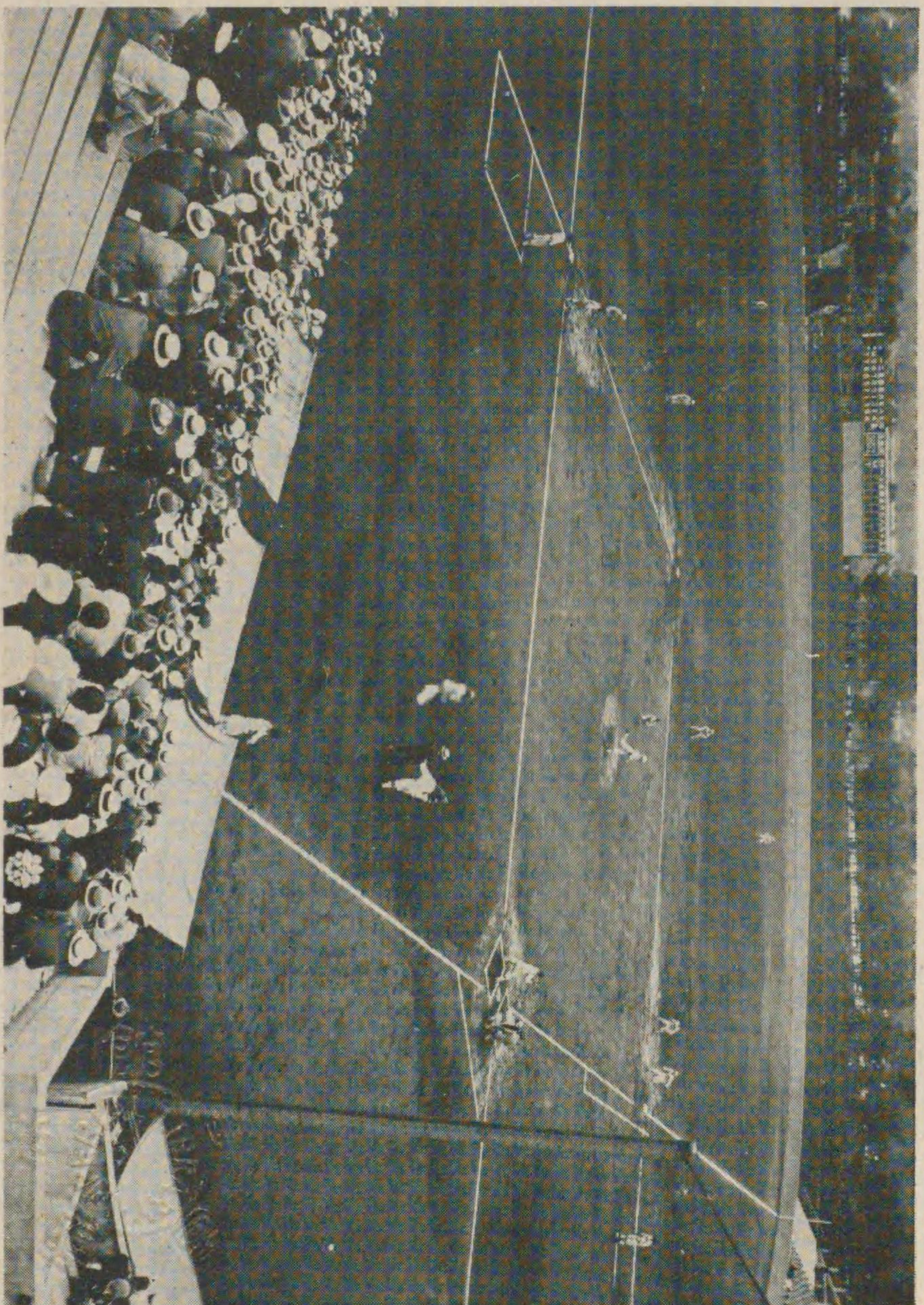


軟式野球術

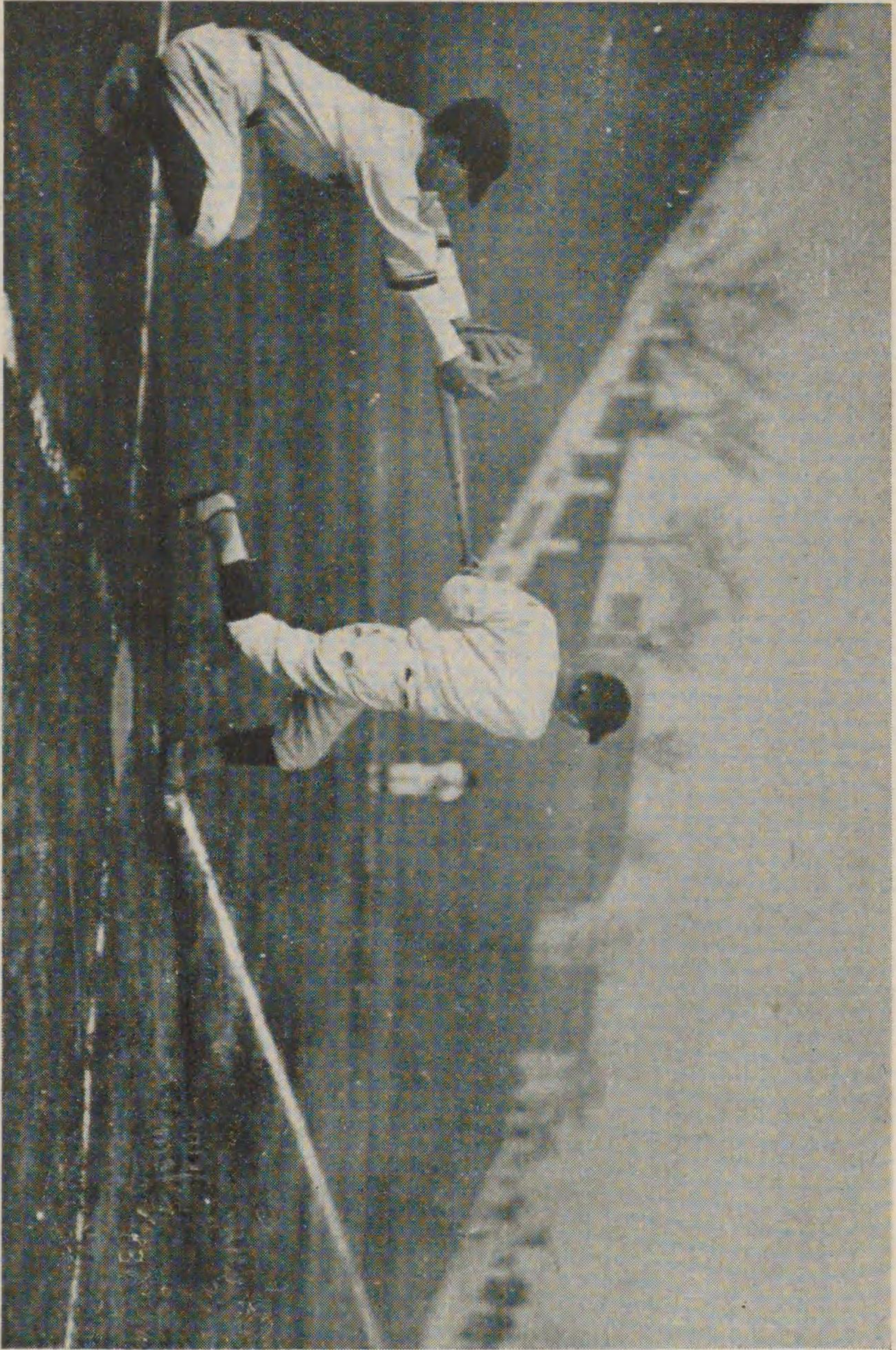


KINSEIDO





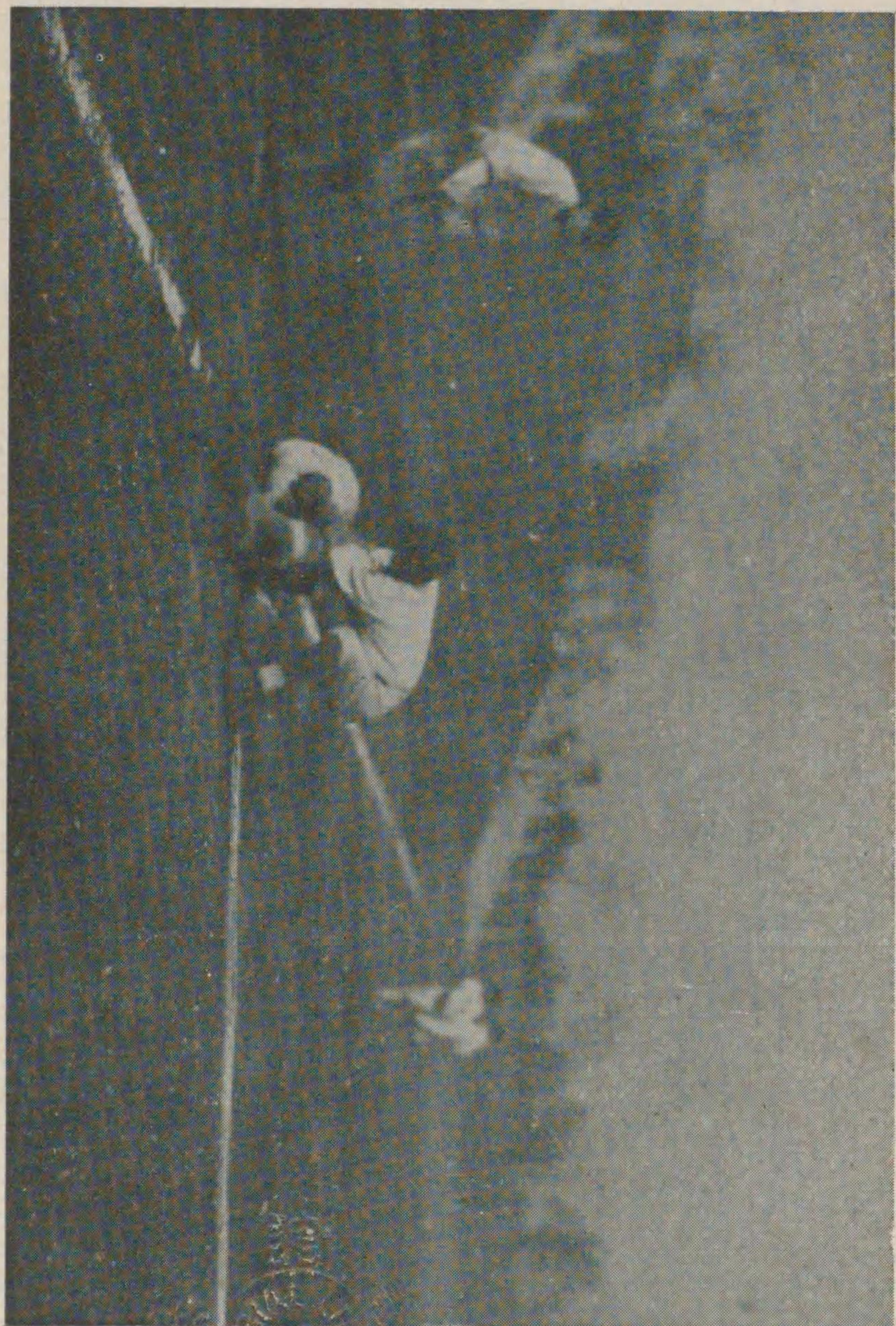
試合の全景（神宮球場）



ロング・ヒット



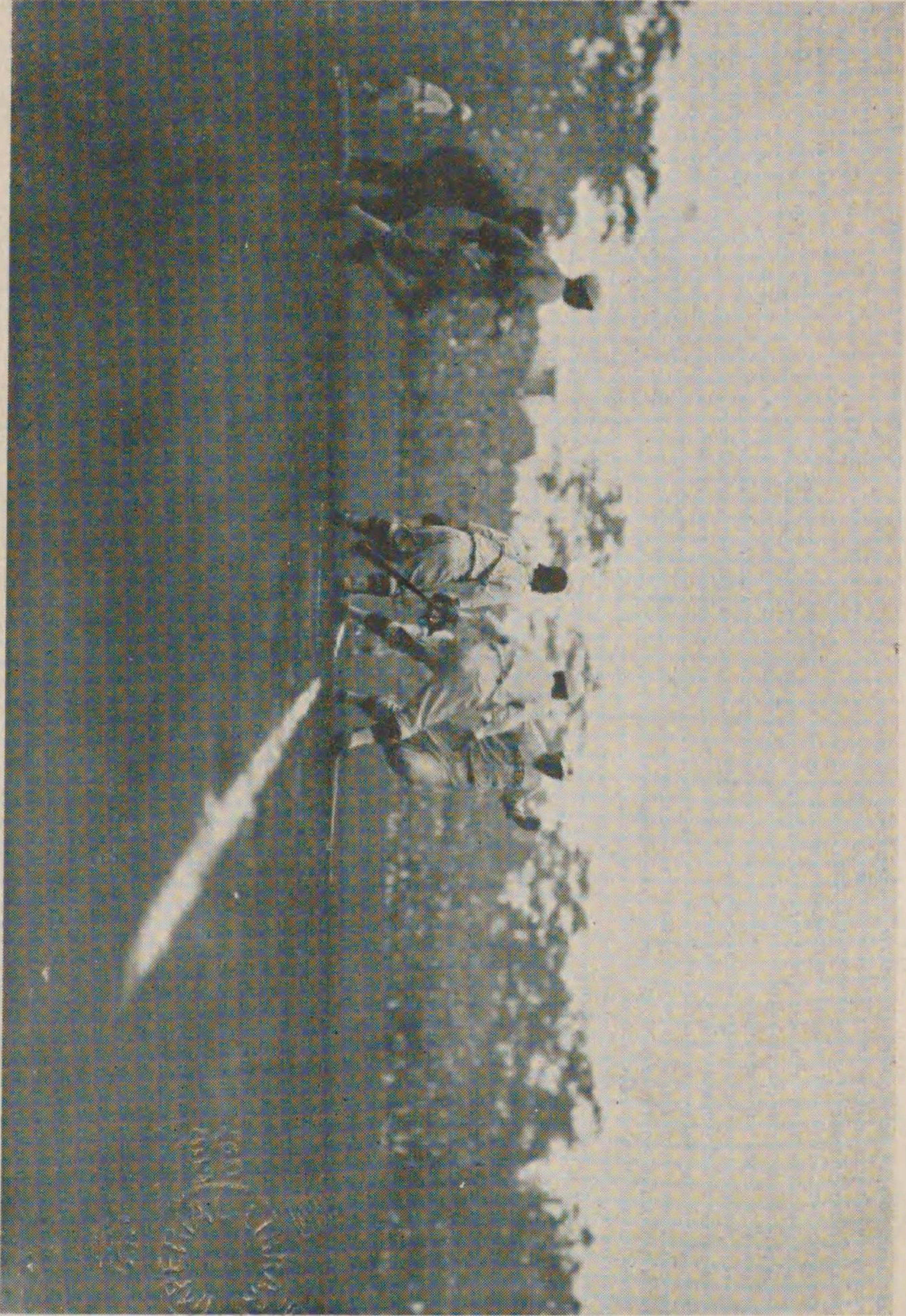
三疊のスケッチ



THE UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY

ホーム・インの刹那



序

比較的狭少な空地を利用して競技を行ひ得るといふこと、硬式野球に比して危険性が少いといふ軟式野球の特徴は、時代の野球熱に投じ、全國を通じて、殊にそれが都會地に於いて歓迎されるといふことは理由のあることである。同時に軟式野球が今後アマチュアの間的一大勢力となるに従つて、良きコーチヤーの良き指導を必要とすることも争はれない。本書はそれに對して良きコーチヤーたらんことを期するものであり、グラウンド以外に於いても選手の指導書として役立つことを望むものである。

何よりも本書の特色として、先づ野球規則の徹底的理解を主として、その解説に力を盡した。これによつて實戦に際して十分にルールの運用を期し得ると同時に、プレーヤーの公正な活動を望み得ることと思ふ。

次にプレーの眼目たる打撃、走塁、守備に就いて、攻守両面から野球のセオリーを詳述し、戦術篇に於いては總括的に戦法の定石一般を説いた。その他記録法、用語解を掲げて初心者之便とした

序

二

のは、本書が野球智識の普及を眼目とする以上、出来るだけ野球一般に亘つて廣汎な解説を必要としたからに外ならない。

本書が軟式野球の愛好者によつて廣く讀まれることを切望すると同時に、本書によつて良きプレイヤーの輩出を期待する次第である。

昭和六年四月

編者識

608-274

軟式野球規則

競技場とその區劃

ダイヤモンド	二
ファウル・ライン	三
プレーヤース・ライン	四
コーチャース・ライン	四
スリーフット・ライン	四
打者線	六
投手板	七

各壘	八
----	---

用球に関する規則

球を汚損してはならぬ	一四
ホーム・チームの準備球	一五
バット	一五

競技者に関する規則

試合に於ける競技者の数	一六
競技者の位置	一七
選手と観衆	一八
競技者の制服	一八
グラブの大きさと重さ	一八

プレーヤース・ベンチ	一九
------------	----

試合に関する規則

正式試合(レギュレーション・ゲーム)	二〇
補回試合(エキストラ・インニング・ゲーム)	二二
ダブル・ヘッダー	二三
ドロン・ゲーム	二三
コールド・ゲーム	二五
没収試合(フォーフイテッド・ゲーム)	二七
ノーゲーム	二九
補缺選	三〇
攻守の順序と試合場の適否	三三

投手に関する規則

打者に對する投球……………三

フェアリー・デリバード・ボール……………三

アンフェアリー・デリバード・ボール……………三

試合を遅延させること……………三

ボーキング……………三

デッドボール……………三

試合停止球……………三

ブロックボール……………三

打者に関する規則

打者の位置……………四

打撃順……………四

各回の第一打者……………四

競技者はベンチに着席しなければならぬ……………四

審判官・捕手・打者の専用地……………四

守備者の特權……………四

フェア・ヒット……………四

ファウル・ヒット……………四

ファウル・チップ……………五

バント・ヒット……………五

競技場の外に球が打たれた場合……………五

ストライク……………五

イリガリー・バット・ボール……………五

打者のアウトとなる場合……………五

走者に関する規則

走壘の順序……………六六

打者が走者となる場合……………六九

安全に壘を取り得る場合……………七〇

壘にかへる場合……………七四

走者がアウトとなる場合……………七五

審判官によつてアウトが宣告される場合……………六六

コーチングの規則……………六七

得點の記録……………六九

審判官とその任務

裁斷を執行する權能……………八九

正審(アンパイア・イン・チーフ)……………九〇

副審(フィールド・アンパイア)……………九二

審判判決の効力……………九三

單獨審判の任務……………九四

判決に關する當否を論議すべからず……………九五

審判官の更迭を許さず……………九五

犯則に對する所罰……………九五

規則違反と審判官の報告……………九七

主將に對する警告……………九八

グラウンド・ルール……………九九

審判官の宣告……………一〇一

フィールド・ルール……………一〇三

用語の定義……………一〇三

記録に関する規則

打者に関する記録 一〇五

安全打の記録 一〇七

犠牲打 一一〇

守備の記録 一一二

盗塁 一一九

ワイルド・ピッチ及びパス・ボール 一二三

アインド・ランの定義 一二三

摘要事項 一二三

チーム及び個人成績の作製 一二五

打撃篇

チームと打撃力 一二七

優秀なる打者 一三〇

練習 一三二

キャッチ・ボール 一三五

スピングの練習 一三五

打撃と姿勢 一三七

ステップ・イン 一四一

ショート・スピングとロング・スピング 一四二

球を選ぶといふこと 一四五

球を打つてから走るまで 一五〇

パントの打ち方 一五二

走壘篇

戦機を決定する力……………一六

名走者たる資格……………一三

走壘法……………一六

すべり込み……………一六

盗壘の心得……………一七

守備篇

チーム・ワーク……………一七

バッテリーの任務

投手……………一八

捕手……………一八

各野手の任務

一壘手……………一八

二壘手……………一九

遊撃手……………一九

三壘手……………一七

外野手……………一九

戦術篇

攻撃の定石

ヒッティング・システム……………二〇

ウェイティング・システム……………二〇

スクイズ・プレー……………二〇七
 ヒット・エンド・ラン……………二〇八
 エバース式走法……………二〇八

守備の定石

走者一壘或は三壘の場合……………二〇九
 走者一壘及び二壘の場合……………二一〇
 走者一壘及び三壘の場合……………二一一
 ダブル・スチールに對する守備……………二一二

スコアのつけ方

スコア用語……………二二五
 攻撃の記録法……………二二六

守備の記録法……………二二〇

野球用語解……………二二三

軟式野球術

軟式野球規則

競技場

第一條 野球競技場は、塀又は柵を以て圍まれてゐなければならぬ。そして競技に關する諸種の規則を完全に行ふために、フェア・グラウンド内に於ける塀又は柵、或は見物席と本壘間の最短距離は百八十五呎（硬球では二百三十五呎）、本壘とグラウンド・スタンドの距離は五十呎（硬球では九十呎）なければならぬ。

競技場の區劃

第二條 各壘及び投手、捕手等の位置を定める諸線と、その他野球試合を行ふに必要な境界線

を引くには、次の方法によるものである。

ダイヤモンド（インフィールド）

先づ球場内の一點AからAE線を引き、Aから百七呎十一吋三分二をへだつるB點で、AB線に垂直なるBC、BDの二線を引く。さらにBを中心として五十七呎十一吋三分の二の半径でBAをFに、BCをGに、BDをHに、BEをIにて切る。即ちこれらの四點を結んだFG、GI、IH、HFによつて圍まれた四角な地面をダイヤモンド又はインフィールド（内野）といふ。

第三條第一項 Fを中心、十呎を半径とする弧を以てFAをZにて切り、ZJ、ZKの二線をFAに垂直に引く時は捕手線が得られる。

註 つまり本壘を頂點とする高さ十呎の三角形内に於て、捕手は投手からの球を捕らなければならない。

同第二項 Fを中心とし、五十呎の半径を以てFAをLで切り、LM、LOの二線をFAに垂直に引けばバック・ストップ・ラインを得る。

註 バック・ストップ・ラインといふのは、つまりネットのある場所を云ふのであるが、ネットを作るが故に此

線は引かなくともいゝわけである。しかしやかましく云へばネットはバック・ストップ・ラインを引いた上に作らなければならないのである。

ファウル・ラインス

第四條 F點からGF、HFの二線を眞直に延ばしてLO、LMの二線に交らしめ、さらにG及びHの兩點から反對の方向にGF、HFの二線を延長して競技場の境界線まで引いたものをファウル・ラインといふ。これらの諸線は、競技場の何處から見ても明瞭に認められるやうに引かれてゐなければならない。但し此線を作るために木材その他堅い物質を用ひることを許されな

す。
註 普通これらの線を引くには石灰、またはみがき砂を用ひる。木材その他堅い物質の使用を禁ずる理由は云ふまでもなく球がこれに當つて不規則なバウンドをしたりするからである。

プレーヤース・ライン

れを3とする。また3よりFG線まで2・81線に垂直な線を引く。

六

註 つまりスリーフキート・ラインは本壘と一壘の間の後半のところ、ファウル・ラインに平行に引かれた、巾三呎を有する長方形を劃してゐる線のことである。打者が走者となつて一壘に向つて走る時に、スリーフキート・ラインの外に出たらアウトを宣告される。また此規定は規則第五十六條第七項と關聯を持つてゐるものである。同規則参照。

打者線(バツツマンズ・ライン)

第八條 直線 AFB の兩側に長さ五呎、幅三呎ある二つの並行四邊形を畫く。(第一圖中の9及び10がそれである。)これらの長い部分はAFB線と平行し、兩四邊形の間隔は二十四吋とし、AFB線からは各十二吋をへだつ。また兩四邊形の長邊の中心はホーム・プレートの中央にある二鈍角即ちF點からFG、FH線上九吋五〇の點を、連結した延長線上にあるやうにしなければならぬ。

註 右の長さ五呎、幅三呎の矩形を打者のボックスと云ひ、本壘の兩側にある。打者は左右いづれのボックスに立つて球を打つても差支ないが、球を打つ時には必ずこのボックス内に立つてゐなければならぬ。なほ右の打者線の規定はグラウンドの狭い場合を考慮して定められたものであるが、廣いグラウンドを持つ地方などに於いては、硬球の場合と同じやうに長さ六呎、幅四呎の打者線を引いても差支ないことになつてゐる。

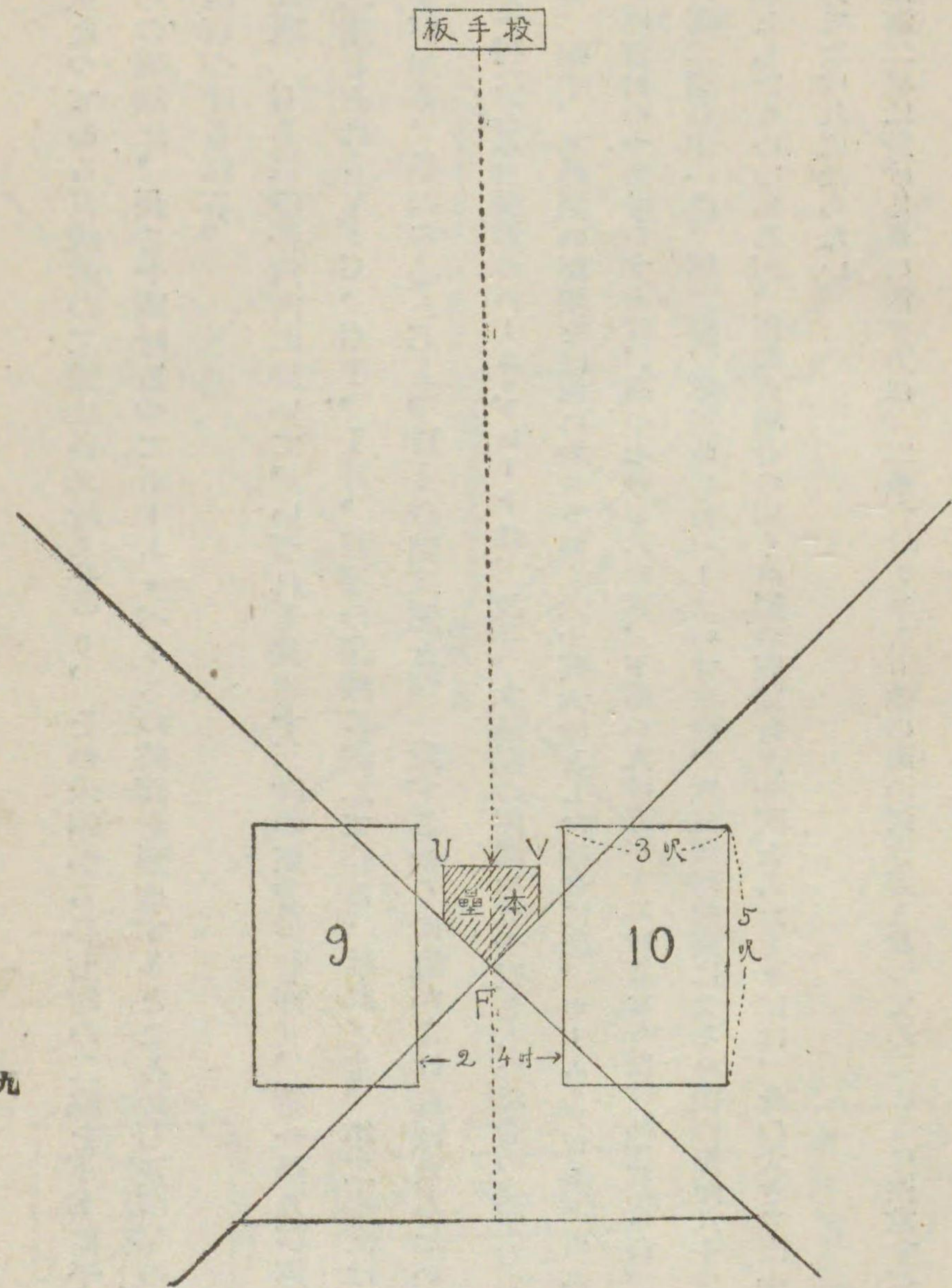
投手板(ピッチャース・プレート)

第九條第一項 先づF點を中心として、FB線を、五十呎を半徑とする弧を以て4で切り、これをピッチャース・プレートの前面とする。次に4の點を通じて、DCに平行し、FB線よりそれぞれ九吋の距離を有する直線5及び6を引く。そして此5・6線(十八吋)を長邊とし、幅五吋の矩形をなす。これが投手板である。

同第二項 投手板は、競技場の地面と水平でなければならぬ。各ベース・ライン、及びホーム・プレートよりも十二吋以上高くなつてはならない。而してピッチャース・プレートから各ベース・ライン及びホーム・プレートに至る傾斜は緩かであるやうにしなければならぬ。

七

第 二 圖



第十條第一項 F角内に於いて五邊形を作り、これをホーム・プレートとする。そしてFG、

各壘（ベース）

註 第一項に於ける投手板の大きさは、長さ十八吋、幅五吋の矩形といふことになつてゐるが、グラウンドが廣ければ、硬球の場合と同じく長さ二十四吋、幅六吋の矩形を以て投手板とするも差支ないことになつてゐる。なほ圖によつても明かであるやうに、投手板はダイヤモンドの中央にあるのではなく、本壘と二壘間の假想線上に於いて、二壘よりも本壘にやゝ近い位置に置かれてあるのである。條文によると投手板の前面から本壘とファウルラインの距離は五十呎となつてゐるが、グラウンドの状況によつては硬球の場合と同じく六十呎六吋とするも差支ない。

また第二項の意味は投手が球を投げいゝやうに、投手板を高くしてもいゝといふことであるが、その場合十二吋以上高くしてはいけないといふのである。そして盛り上げた投手板からの傾斜はだん／＼緩やかに各壘の方向に至らなければならぬといふのは、投手板だけをひとり高くしてはいけないといふことである。但し實際問題として、専用グラウンドでない空地や原つばでは、此規定に一々従ふといふことは困難である。

FHに重なつてゐる五邊形の二邊は各九吋・五あり、その未端から各七吋の二線をFBに平行せしめ、その兩端は、長さ十四吋あつてホーム・ベースの前面を形成するところのU及びVの線によつて結びつけられる。

同第二項 G I Hの各角内に於いて、いづれも長さ十三吋の正方形を作り、第一壘及び第三壘はその二邊をそれ／＼FG、GI、IH、HFの諸線に沿ふて作る。けれども、第二壘だけは、圖に示すが如く、壘の中心とGI、HIの交叉點とが一致するやうに置かなければならない。

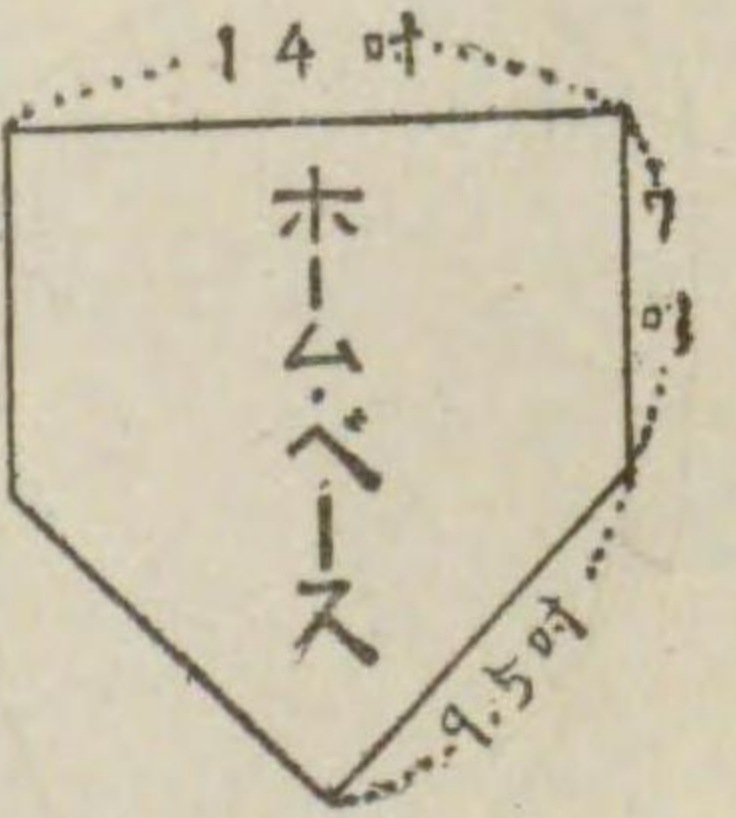
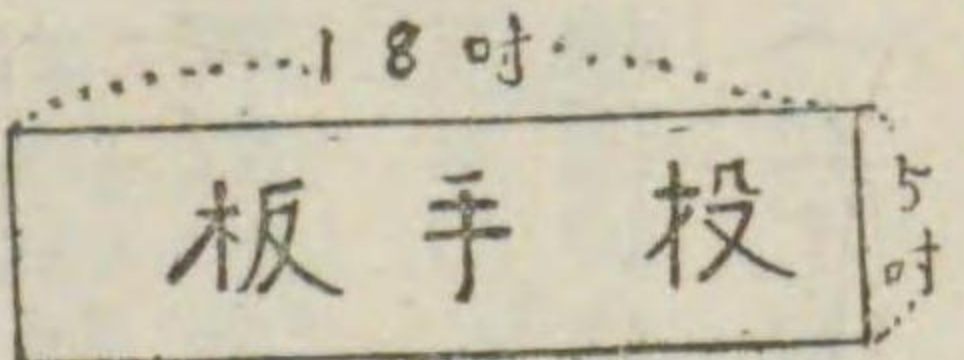
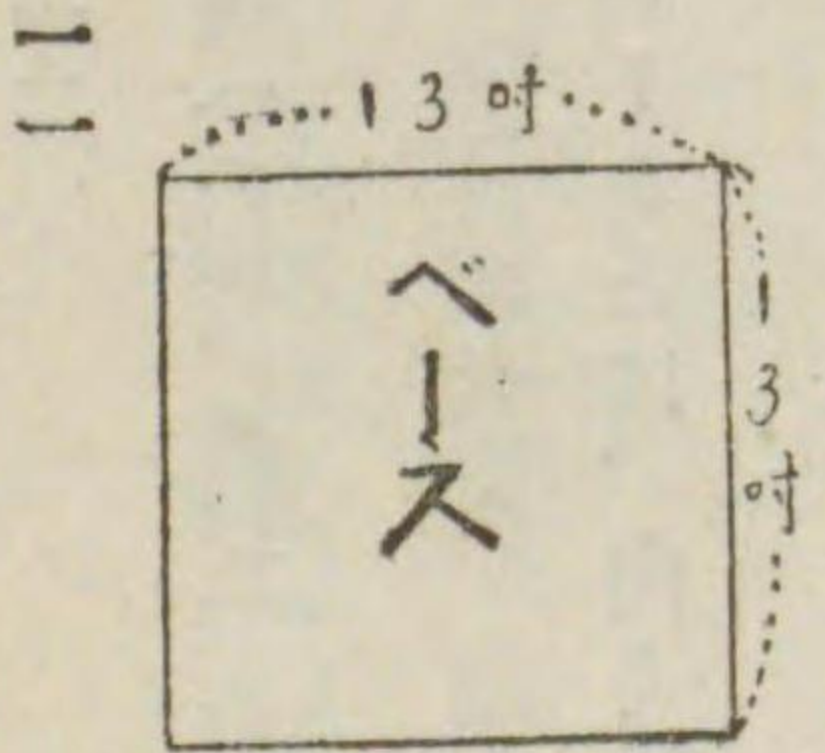
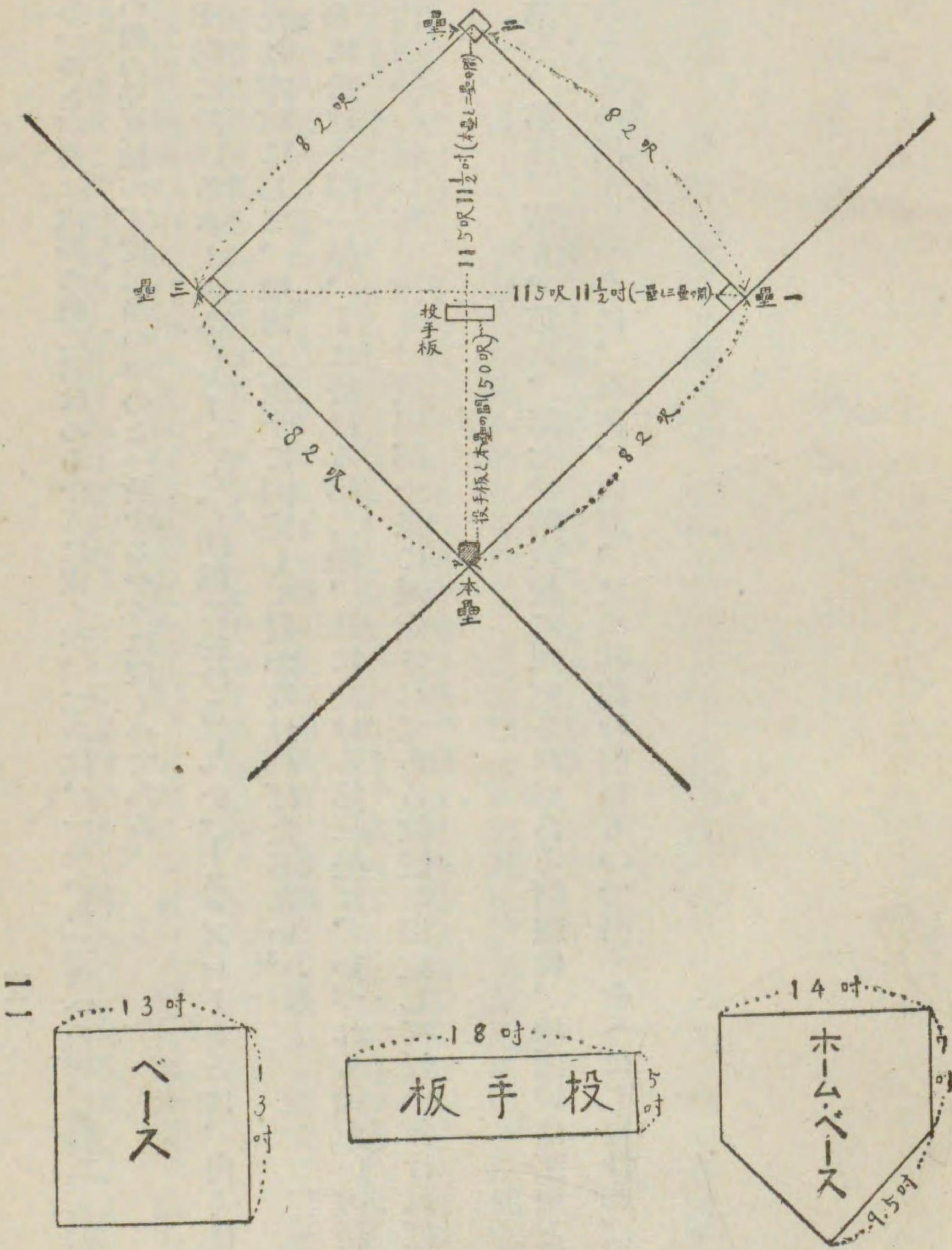
註 第一項にある五邊形のホーム・プレートは、投手、本壘間の距離を五十呎とした場合の規定である。

もし、投手、本壘間の距離を硬球に於ける如く六十呎六吋とした場合には、ホーム・プレートの各邊の長さは前面の十四吋が十七吋、横の七吋が八吋五、下部の九吋五が十二吋とならなければならぬ。

また第二項の第一壘、第二壘、第三壘の各ベースの寸法は、軟式野球規則による壘間の距離八十二呎を標準としたものであるが、硬球の場合の如く壘間の距離を九十呎としたときには、壘の大きさは十五呎平方でなければならない。

なほ第二項に於ける壘の置き方は、二壘だけとひとり他の壘の置き方と異つてゐることに注意すべきで

第三圖



ある。即ち一壘と三壘は内野の線に當はめるやうに置くが、二壘は、一壘から二壘への線、及び三壘から二壘への線の交叉點が丁度二壘の中心と一致するやうに置くのである。

第十一條 F點に於けるホーム・プレートと、(4)點に於けるピッチャース・プレートとは、白く塗られた護謨または木材にして、地面と水平に固定して置かなければならない。

第十二條 Gに於ける第一壘、Iに於ける第二壘、Hに於ける第三壘は、いづれも柔かい材料を以て満した白布製の硬い布で作し、規則第十條に規定されてある位置に固定して置かなければならない。

第十三條 第三、第四、第五、第六、第七、第八條に規定されてある諸線は、地面或は芝生と容易に見分けることの出来るやうに、石灰、白墨、又は其他の白いもので引くやうにしなければならぬ。

用球に關する規則

第十四條第一項 用球の重量は、軟式用三〇匁——三二匁、周圍八吋四分一以上八吋十六分十一以内でなければならぬ。

註 右に該當するボールは軟式野球協會公認の協會ボール特號である。

同第二項 ホーム・チームは試合の開始される時に、またはその以前に、規定のボール二個を審判官に渡さなければならぬ。もし試合中に球が競技場の外、或は見物席の中に打たれ、又はその他の事情によつて球を使用することが出来なくなつた場合には、審判官は直ちに他の球を投手に與へなければならぬ。またホーム・チームは一個以上の代用球を審判官に渡して置いて、それを審判官が任意に使用することが出来るやうにしなければならぬ。

但し、場外或は見物席の中に打たれ又は投げ込まれた球が、場内にもどつて來た場合は、直ちに審判官の管理に任せて代用球としなければならぬ、そして審判官は二個以上の代用球を持つて

る時には、新しいボールを要求することが出来ない。それと同時に代用球は審判官に交附せられたる順序によつて試合に使用されなければならない。

同第三項 審判官から代用球を與へられると同時に投手は定位置につかなければならぬ。そして審判官がプレーの宣告をすると共にその球は試合に使用される球となるのである。

但し、打者が打つたフェア・ヒット、或は野手の投げた球が場外に逸し、或は見物席に入つた時に於いては、すべての走者が規定のベースを一周するまで、若くはグラウンド・ルールの規定に従ひ二壘、或は三壘に行くまで、代用球を使用して試合を開始することは出来ない。

註 右の中、投手の定められた位置といふのはピッチャース・プレート。グラウンド・ルールといふのは、競技場が規定の廣さを持たないとか、その他條件が規定に充たないといふやうな場合に、兩チームの代表者、並びに審判官立會ひの下に、試合前にかじめ定めた臨機の規定をいふ。

球を汚損してはならぬ

同第四項 プレーヤーが故意に球に土をぬりつけ、又は松脂、パラフィン、甘草、その他異様

の物をぬり、或は金剛砂紙、やすり紙などで球を傷けて粗悪にした場合は、審判官は直ちにその球を返すことを要求し、正規の用球を以て之れに代へると同時に、違犯せるプレーヤーはその試合から除外されるべきものである。

もし右の如き規定に反したる球を、投手が打者に投げた時は、投手は直ちに試合から除外されるべきものである。

ホーム・チームの準備球

同第五項 すべて試合に使用する球は、ホーム・チームが供給すべきものである。そして試合の最後に用ひた球は戦勝チームの得るべきものである。

同第六項 ホーム・チームは試合に際して審判官の要求に應じて、直ちに使用することの出来る正規の球を少くとも十二個競技場に用意して置かなければならない。

バット

第十五條 バットは圓い形の棒であつて、最も太い部分が直徑二吋四分の三、長さは四十二吋を超えてはならない。全部堅い木材を用ひ、握りの下端から十八吋を超えない限り、テイクの如きものを巻き、或はザラ／＼する物を附着させることが出来る。

競技者に關する規則

試合に於ける競技者の數

第十六條 試合に参加するチームの競技者は各組共に九人づゝであつて、その中の一人が主將の任に當るものである。而して如何なる場合に於いても競技者の數は九人よりも多くなく、又少くないやうにしなければならぬ。

註 勿論右の九人といふ制限は、實戦に参加する選手のことであつて、その他に補缺選手は何人あつても差支ない。但しレギュラーの選手が補缺と交代した場合は、補缺がレギュラーとなり、レギュラー

は一度退いた以上は再び試合に参加することが出来ない。

競技者の位置

第十七條 攻撃側でないチームのプレイヤーは、主將の命により、フェア・グラウンドの何處へでも位置を占めることが出来る。但し投手は打者に對して投球する際に、規則第九條及び第三十條に規定せる位置につかなければならない。

捕手は投手が打者に向つて投球する際必ず第三條に規定されてある位置、即ち本壘から十呎の線内に立たなければならぬ。そして規則第五十四條第九項に規定されてあるやうに、打者に對して故意に四球を與へやうとする投手を助けるために、球が投手の手をはなれる前に、本壘直後の捕手本來の位置を離れることは出来ない。

註 右の捕手に關する規定は、投手が故意に四球を出すのを助けてはいけないといふのではない。投手が投球する以前に、捕手が規定に違反する場所に立つて、あらかじめ球の來るのを待つてゐてはならないといふのである。

選手と観衆

第十八條 總てプレーヤーは、見物席に座つたり、或は見物人の間に入り交つてゐたりしてはならない。

競技者の制服

第十九條 各チームは試合用制服を用意し、その色合及び形はすべて同じでなければならぬ。また靴底に普通用ひられてゐるスパイク以外のものをつけたりしてはいけない。違犯者は試合に参加することが出来ない。

グラブの大きさと重さ

第二十條 捕手及び一壘手の使用するグラブや、ミットは、どんな形をしたものや、又はどんなに重いものでも差支ない。但し、その他のプレーヤーは、重量十オンス以下、掌の周圍十四吋

以下のものを使用しなければならない。

プレーヤー・ベンチ

第二十一條第一項 ホーム・チームは、プレーヤース・ベンチ二個を、プレーヤース・ラインから二十呎以上距る地點に設けて置かなければならない。そして之等のプレーヤース・ベンチの一つは外來チーム、他はホーム・チームの専用とすべきものである。

攻撃側のプレーヤー及び補缺選手は、打者、走者及び認定されたるコーチヤーとなつた時の外は、必ずプレーヤース・ベンチに着席してゐなければならぬ。

また審判官は監督及びユニフォームを着たコーチヤー、プレーヤー、補缺選手の外は、何人とも着席することを許してはならない。

同第二項 審判官は前項の規定に違反した者があつた時には、規則違反の旨を告げて、着席または離席を命ずべきである。もし此命令に對して一分間以内に従はない時は、違反者は引つゞき試合に参加することを拒絶され場合によつては退場を命ぜられることがあるかも知れない。

試合に關する規則

正式試合(レギュレーション・ゲーム)

第二十二條 總てのチャンピオンシップ・ゲームは、日没より一時間半以前に開始せられ、双方のチームが七回の攻撃を完全に終へるまで續行せらるべきものである。(硬式の場合は九回にて試合が終結するのであるが、軟式では七回で終了する。)但し次の場合にはゲームは終つたものとして認められ、正式試合として記録さるべきものである。

第一項 最初に攻撃を開始したチームが、規定の七回を終了せるにも關らず、その得點が六回を終了せる相手方に及ばざる場合。

第二項 先に守つたチームが、第七回目に於いて三人アウトとならない前に、相手チームより一點を勝ち越した場合。

しかし此場合に、打者が、競技場の柵を超え、または觀覽席に入る、許されたる本壘打を打ちたる時は、その際壘にあつた走者、打者の全部の生還を認め、試合の勝敗もまた兩チームの總得點に依つて定めるものである。此際總ての走者は必ず順次壘踏んで生還しなければならない。

註 第一項は所謂アルファツキの試合のことであつて、先攻のA組が七回目に一點を取つたが、此時B組は既に六回目に於いて二點を得てゐて、B組が七回目の裏を完了しなくとも勝敗の數が明かな場合は、A組が攻撃を完了した七回目の表で試合を終了し、正式試合として記録するのである。

第二項は、たとへば、七回目裏に於いて、B組攻撃の時、先攻A組は既に一點を先取してゐる場合、B組は追撃して一點を返し、同點となつた。此時B組は無死にして、さらに一點を加へ、A組より一點勝ち超した。かういふ時はB組は無死にも拘はらず、既にA組よりも勝ち超してゐることが明瞭なのでその上攻撃を續行せず、試合を終了して、二A對一として正式試合に記録するのである。なほ此際(即ち同點の際)B組が無死満壘の機會を迎へ、次打者が本壘打を打つた場合には全走者の生還が許されて得點は五A對一でB組の勝利である。併し若し此場合三壘打が打られたら、一人の走者の生還しか許されないで、スコアは二A對一でB組の勝利となることに注意すべきである。

第三項 日没、降雨、火事、騒擾、またはその他の原因によつて、見物人及びプレイヤーに危害を及ぼすと認めて、審判官がコールド・ゲームを宣告した場合。

註 第二十五條参照。

補回試合(エキストラ・インニング・ゲーム)

第四項 兩チームが互ひに七回の攻守を完全に終へたにも拘はらず、その得點同じき場合は、なほ回數を重ねて勝敗の決するまで、試合を續行すべきものである。

但し、最初守りたるチームが、三人アウトにならない以前に、一點を勝ち超せば試合は終了するものである。

ダブル・ヘッター

第二十三條 ある事情のために、二つの試合が同じ日の午後重ねて行はれる場合には、當日豫定されてゐた試合を最初に行はなければならない。

ドロン・ゲーム

第二十四條 四回または四回以上の試合を行つたが、規則第二十二條第三項に規定されてあるが如き理由の下に、試合を續行し能はざる時に、最後の同じ回數に於ける兩チームの得點が同じであれば、審判官はドロン・ゲームを宣告すべきである。

但し最初に守つたるチームが攻撃を終らない前に、他のチームと同點となりし場合には、最後の同じ回數に於ける得點如何に拘はらず、審判官は試合を引分けなければならない。

なほ最初守りたるチームが、第四回の攻撃を完全に終へる前に、相手方チームが第四回の攻撃を完了して得たる點數と同じになつた場合にも、試合はドロン・ゲームを宣告されなければならないと、其試合に於ける個人並びにチームの成績は公式の記録として記入されるものである。

註 次の圖を見るとA組は五點勝ち越してゐる。しかしB組は未だ六回目攻撃を終つてゐない。かういふ時試合をドロン・ゲームにするには双方の五回までの點數を見て、それが一對一と同點となつてゐる。

ところで、引分の宣告を下さなければならない。此場合六回目のA組の得点数は数へない。

	A(先攻)組	B組
一回	0	0
二回	0	0
三回	1	0
四回	0	1
五回	0	0
六回	5	

次の図を見ると、B組は六回目を完了してゐないが、六回目に於いてA組と同点になつてゐるから、こゝで引分を宣告する。

	A(先攻)組	B組
一回	0	0
二回	0	0
三回	0	0
四回	2	0
五回	2	0
六回	0	4+X
七回		

コールド・ゲームス

第二十五條 兩チームが四回以上の攻守を完全に終つた後、規則第二十二條第三項に規定せるが如き事件が起つた時には、審判官は最後の同じ回数に於ける得点によつて勝敗を決すべきものであつて、これをコールド・ゲームスといふ。但し先に守つたチームが、同じ回数の攻撃を完了しない前に、相手方チームより一點以上勝ち越した場合は、双方の總得点を比較して勝敗を決すべきものである。

註 次の圖を見るとB組は未だ五回目を完了してゐない。かういふ時はA組が五回に入れた三點は得点にならない。此試合は四回目を双方が完了した時の点数で勝敗が決められ、かへつてB組が二對一で勝利を得てコールド・ゲームとなる。

	A(先攻)組	B組
一回	0	0
二回	0	0
三回	0	0
四回	1	2
五回	3	

次の図を見るとB組は未だ五回を完了してゐないが四回目で既に五點取つてゐる。然るにA組は五回目に於いて前回に取つた得點數を入れても猶三點を得點したに過ぎない。しかもB組に二點負けてゐる。此時大雨が降つて來たので審判官はコールド・ゲームを宣告した。そこで此時の勝負はどういふことになるかといふと、五A對三でB組の勝ちである。つまり此試合はB組は五回を完了してゐないが、四回目で既にA組よりも勝ち越してゐるので、五回目の攻撃を行はないで、勝負を決めたわけである。

	A(先攻)組	B組
一回	0	0
二回	0	0
三回	0	0
四回	1	5
五回	2	
六回		

またA組が四回に五點を入れたが、B組は四回に一點五回に一點、六回には一舉四點入れてなほその後何の位得點するか分らないといふやうな場合があつたとする。此場合B組の得點は六回に於いては前回の得點を合せると六點である。そしてA組よりも一點勝越してゐる。此時B組は未だ三人アウトになつてゐないので、猶攻撃を續ければそれ以上の得點をなし得るかも知れないが、既にA組より一點勝つて

あるのでその上試合を續ける必要がないのであり、即ち六A對五でB組の勝。

没收試合(フォーフィテッド・ゲームス)

第二十六條 次のやうな場合には試合の没收を宣告し、正當なるチームに勝利を與へなければならぬ。

第一項 一方のチームが豫定されてあつた時間に来場しなかつたり、たとへ來場しても審判官が試合を始めるべき時間が來て、プレーを宣告した後五分間以内に試合を開始しなかつた場合。但し止むを得ざる事情ありし際は此限りでない。

第二項 試合開始後一方のチームが、審判官から試合中止、又は試合終了の宣告が下らないのに試合の繼續を拒んだ場合。

第三項 試合が中止された後、審判官が再び「プレー」の宣告を下したにも拘はらず、一方のチームが一分間以内に試合を始めなかつた場合。

第四項 一方のチームが、いろ／＼の手段を講じて明かに試合を長引かせんと試みたる場合。

第五項 審判官の警告があつてから後、故意に規則を犯した場合。

第六項 プレーヤーが規則第十四條、第二十一條、第三十三條、第五十八條、第六十七條による審判官の退場命令に従はない場合。

第七項 審判官がプレーヤーに退場を命じたため、若くはその他の理由によつて、一方のチームが九人以下となつた場合。

第八項 試合が中止された後、審判官の命令が第二十九條に規定してあるやうに行はれない場合。

第九項 同じ日の午後に二つの試合を行ふ際、第二の試合が、最初の試合を終つてから十五分以内に開始されなかつた場合、此場合最初の試合の審判官は、試合が終つた時から時間を計つてゐなければならぬ。

第十項 審判官がフォーフィッテッド・ゲームスを宣告した場合には、二十四時間以内にリーグの總裁にまでその旨を報告しなければならない。若し右の如く審判官がその報告を怠つたとしても試合の没収といふことの効力には少しも變りはないものである。

註 右の規定は米國と事情の違ふ我球界に於いてはそのまゝ直ちに適用されないものである。

ノーゲーム

第二十七條 兩チームが四回の攻守を完全に終らない前に、第二十二條第三項によつて、審判官が試合を終了せしめやうとする時はノーゲームの宣告を下すべきである。

但し最初に守つたチームが三回の終り、又は四回の攻撃を完了しない前に、相手方チームが、四回の終りに於いて得てゐるより多く得點してゐる場合には、審判官はそのチームの勝利を宣告しチャンピオンシップの記録は正當なる試合として數へられる。

註 但し書の意味を分り易く説明すれば次の如くである。左圖によれば、B組は三回の終りに五點を得たがA組は四回の表に四點を取り返したゞけでB組に一點負けてゐる。かういふ時はたとへ雨が降つて試合を止めても勝負をつける。何故ならば此試合は四回を終つてゐないから、ノーゲームであるべきだが、B組は三回の終りで、A組が四回の表で取つた點より多く得點してゐて、B組の勝が明瞭であるから五A對四でB組の勝利とするのである。

	A (先攻) 組	B 組
一回	0	0
二回	0	0
三回	0	5
四回	4	

また次のやうな場合にも勝負をきめるものである。即ち左圖によると、B組は四回目で未だ攻撃を完了してゐないが、A組よりも勝つてゐることが明瞭なので、二A對一でB組の勝利を宣告するものである。

	A (先攻) 組	B 組
一回	0	0
二回	1	0
三回	0	1
四回	0	1+X

補 缺 選 手

第二十八條第一項 各チームは試合中プレーヤーと同様な制服を着た補缺選手を備へて置いて「プレーヤーは常に九人揃へてゐなければならない」といふ規定に反かないことを必要とする。

同第二項 補缺選手はボール・イン・プレーの間を除けば、打撃順に記入してあるプレーヤーと交代することが出来る。但し交代せしめられたプレーヤーは、如何なる場合に於いても再び試合に参加することが出来ないものである。

同第三項 相手方主將の承諾を得ないで、走者は代走者を出すことが出来ない。そして代走者となる者は打撃順に記入されてあるプレーヤーに限る。

註 右の場合にはただ走塁だけを代理させる場合で、その時は必ず相手方のキャプテンに交渉して打撃順に記入してあるプレーヤーを代走者にならなければならない。但し、補缺選手を以て代走者とする場合にはたとへば補缺選手をピンチ・ランナーに出すやうな場合には、一々相手方の主將の承諾を得る必要はなく、その旨を審判官にだけ通告すればよいのである。しかし補缺を代走者とした以上は、代走されたプレーヤーは如何なる事情があつても再び試合に参加することが出来ない。

同第四項 或るプレーヤーが他の選手に代つて、打つたり、走つたり、或は守らうとする時は、

そのチームのキャプテンはその旨を審判官に通じなければならない。此通知が行はれた後交代したプレーヤーは直ちに競技に關與することが出来るものである。

審判官はこの通知を受けた後は、その旨を直ちに記録係に通じなければならない。此手續をなす間競技は中止せられても、補缺選手は、キャプテンが審判官に通知をすると同時に競技に關與しなければならないものである。

攻守の順序と試合場の適否

第二十九条 第一回における攻守いづれかの選擇權はホーム・チームのキャプテンに一任すべきものである。同時に球場が試合を開始するについて、適當であるか不適當であるかは主將の判斷にある。

降雨その他の事情により、一時試合を中止してから後再開すべき場合に於ける、競技場の適不適は審判官によつて決せられるものである。若し試合を再開することに決したらばグラウンドの整理者は、審判官の命令に従つてグラウンドの整理をしなければならない。同時に此命令に違反

する時は、審判官はホーム・チームに對してフォーフィット・ゲームを宣告すべきものである。

註 試合開始について、球場の適不適の判斷は主將がなすべきものであるが、試合再開についての球場の適不適は審判官の判斷如何による。

投手に關する規則

打者に對する投球

第三十條第一項 投手は打者へ投球する前、ピッチャイス・プレートの上又は前方に立ち、兩足を正しく地面につけて打者に面しなければならない。そして打者に對して投球する時は、規則第九條に規定されてあるピッチャイス・プレートに、いづれか一方の足を觸れてゐなければならないと同時に、投手は打者に對する投球動作を始める前にいづれの足をもあげてはいけない。又投球の際に一步以上踏み出すことが出来ない。

同第二項 投手は如何なる場合と雖も試合中に、次の規定に背いてはならない。

- (1) 球にある物を以て加工することを得ず。
 - (2) 球またはグラブのいづれにも唾を吐きかけることが出来ない。
 - (3) 球を自分のグラブ、身體、若くは衣服等にて摩擦してはならない。
 - (4) 或る方法によつて球を汚損してはならない。或はシャインボール、(球の面をなめらかにするため摩擦を加へて投げるもの) スピッド・ボール(球につばをつけて投げるもの) エメリーボール(球の表面を金剛砂のやうな類でざら／＼にして投げるもの) を使用してはならぬ。
- 但し投手は手を乾かすために、審判官監視の下にリーグから供給せられた松脂を使用することを許される。

フェアリー・デリバード・ボール

第三十一條第一項 フェアリー・デリバード・ボールとは、投手が規定の位置から打者に向つて投げた球が、打者の膝よりも低くなく、また肩よりも高くなく、しかも地面にふれないで本壘上



の何の部分かを通過したものをいふ。すべてかくの如き球に對して審判官は「ストライク」を宣告すべききのである。

註 右の肩より高くなく膝より低くなくといふ標準は、嚴密に云へば、打者が直立してある時の姿勢によるべきである。しかし現在の投手に對して嚴格な審判法では、打者の打つ時の姿勢を標準としてゐる。また本壘のどの部分かを球が通過するといふことは、球全體が通過しなくてもその中心が通過すればいいのである。

同第二項 壘上に走者のゐない時、投手が定められたる位置以外の場所、即ち投手板からはなれて打者に投球した時は、たとへその球が適法の高さに於いて本壘土を通過しても、審判官はこれに對してボールを宣告すべきものである。但し打者が此種の不正なる投球を打つた時はストライクに數へられると同時に、それによつて起るプレーは正當なものとして取扱はれるものである。

註 つまりこれはボールの場合である。もし打者がこの球を打たなければボールであるが、打者がバットを振つた場合はストライクに數へられ、また打つた球がフェアグラウンドの内に入ればフェア・ヒットである。但し壘上に走者がゐた場合には、走者に對して一個の進壘を許すだけで、打者には、たとへ打

たなくともボールを與へないものである。

アンフェアリー・デリヴァード・ボール

第三十二條 アンフェアリー・デリヴァード・ボールといふのは、投手が定められたる位置に立つて、打者に面して投げたる球が、本壘の上を通過しないか、または本壘に達しない前に地面に觸れたのを打者が打たなかつた場合、或は本壘の上を通過しても、打者の肩よりも高かつたり、膝よりも低かつたりした場合、又は壘に走者がゐない時、投手が何れの足をも投手板に觸れないで投球し、打者がそれを打たなかつた場合をいふ。かくの如き球に對して審判官はボールを宣告すべきである。

註 投手がいづれの足をも投手板に觸れないで打者に投球することはボックスである。(第三十四條第五項參照) 此時壘に走者がゐない場合で、打者がその球を打たなかつたら、ボールとなるが、もし壘に走者がゐたならば、その走者に一個の進壘を許すが、その代り打者にはボールを與へないものである。

試合を遅延させること

第三十三條第一項 打者がその定位置であるボックスに立つて、投手の球を打たうと用意してゐる時に、投手は走者を刺殺しようとする目的以外に、本壘の後方十呎線内にある捕手以外のものに投球してはならない。若し之れに違反した時は審判官はこれに注意を與へ、それでも猶それを犯すやうなことがあれば退場を命ずる。

同第二項 球を手にした投手が投手板に立ちて、二十秒以上投球しないで試合を長引かせた場合はボックスの宣告を受けなければならないものである。但し各イニングの初め、或は投手が交代した時に限つて、投手は捕手或は他の内野手に對して、一分間を超えない範圍で、五個以内の投球をすることを許される。その時間中は試合を中止されてゐるものである。

同第三項 投手が監督或は主將の命令によつて交代した時は、その後を承けた投手はどんなに出来が悪くても、交代した當時の打者がアウトとなるか、或は第一壘に達するか、とにかくそれまでは投球を続けなければならない。その後には他の投手と交代することを許される。

ボーキング

第三十四條 若し投手が次の各項を犯した場合には、審判官はボークの宣告を與へると同時に走者に對しては此際一個の壘を進むことを許すものである。

同第一項 投手が定位置に立つて、打者に對するモーションを起しながら中止したり、或は第一壘に走者ある際、これに對する投球モーションを起しながら投げなかつた場合。

註 右に斷つてあるやうに一壘の走者を牽制しようとして投球モーションを起して中止した場合がボークとなるのであつて、二壘或は三壘走者に對してはかくの如き行爲はボークとならないものである。

同第二項 投手が走者を刺さうとして投球する際、その壘の方向に對して足を踏み出さなかつた場合。

同第三項 投手が左右いづれかの足を投手板の後に置いたり、或は兩足を投手板に觸れないで打者に向つて投球した場合。

同第四項 投手が打者に面しないで投球した場合。

同第五項 投手が第三十條に規定してある位置以外にあつて、打者に對して、投球モーションを起した場合。

註 第三十一條第二項及び第三十二條參照。

同第六項 試合を長引かせようとして、投手が故意に永く球を持つてゐるものと審判官が認められた場合。

註 第三十三條第二項參照。此場合壘に走者がなければ打者に對してボールが與へられる。

同第七項 投手が球を手にしなないで、定められた位置につき、投球動作をした場合。或は投球動作をなすとなさざるとに拘はらず、投手が球を持たないで定められた位置についた場合。または定められたる位置以外にあつて、走者をあざむくために打者に向つて球を投げる眞似をした場合。

同第八項 投手が平常に行ふ、投球動作に於ける腕、肩、腰、或は身體のモーションを起してから、すぐに打者へ投球しなかつた場合。

同第九項 捕手が規則第三條に規定してあるキャッチャース・ラインの外にある時、投手が打者に

對して投球した場合。

四〇

同第十項 投手が定位置についた後、兩手をもつて球を身體の前に保つたならば、打者又は壘に向つて投球動作をする外は、左右いづれの手をも、球から離すことが出来ない。

同第十一項 投手は球を手にして、投手板についたならば、みだりにそこを離れてはならない。但し投手が手を乾かし、或は眼をこする目的又はその他の理由でプレートをはなれた時、審判官がそれをわざと走者を欺く目的ではなないと認めたらば、直ちにタイムを宣告すべきである。

同第十二項 ボークが宣告されると同時に、球が死んだものと見なされるものであるから、各走者がそれによつて當然得ることの出来る壘に達するまで、一切のプレーは中止される。

註 即ちボークが宣告されるとタイムになるのである。故にボークによつて走者が次の壘に進むまで、プレーは中止され、走者が次の壘に進んだ後に於いて審判官は初めてプレーを宣告するのである。

同第十三項 走者が壘にゐる時、投手が打者或は第一壘へ投球しようとして、故意と過失に拘はらず球を落した場合。但し壘に走者のゐない時は投手は何等の罰を受けないものである。

註 右の場合は壘に走者のあるときに限られるので、壘に走者のゐない時に、打者に向つて球を投げやうとして球を落しても何等の罰も與へられない。また一壘以外の二壘、三壘に向つて球を投げようとして落した場合も、別に罰は課せられない。

デッドボール(死球)

第三十五條 デッドボールといふのは、投手が打者に投げた球を、打者が打つ意志がないにも關はらず、定位置に立てる打者の身體或は衣服に觸れたる場合。かういふ時には、ボール一つに數へるものである。(硬式野球に於いては此場合打者に一壘を與へる。)

註 身體ばかりではなく、着てゐるユニフォームの一部に球がふれてもデッドボールである。但し審判官は打者が故意に球にふれたものと認めた時は、打者に對してボール・ワンを與へずしてアウトを宣告するものである。たとへ故意に球にふれたのでなくとも、打者が進退を誤つたためにストライクの球に觸れた場合には死球とはならないで、打者にストライクを課する。此際走者は進壘することが出来ないものである。

試合停止球(ボール・ナット・イン・プレー)

四二

第三十六條 次に列挙したる場合に於いては、球が定められたる位置に立つてゐる投手の手に戻り、審判官がプレーを宣告する迄試合は停止される。

- (1) 不正打撃の場合。
- (2) ボークの場合。

(3) ファウル・ヒットが打たれて捕へられなかつた場合。

(4) デッドボールの場合。

(5) 野手または打者のインターフェアの起つた場合。

(6) フェアー・ヒットが野手に觸れない前に審判官に當つた場合。

註 右の場合に於いては、審判官がタイムの宣告しなくても、試合は直ちに停止状態に入るものである。此際走者は先の壘へ進むことが出来ないものであると共に野手は走者をアウトにすることが出来ないものである。

フロックボール

第三十七條第一項 フロックボールとは、打つた球、或は投げられた球が、試合に關係のない者によつて、觸れ、又は止められたり、或は取扱はれたりした場合をいふ。

註 狭いグラウンドなどで試合をずる時にはよくかういふことが起るものである。かういふ不完全なグラウンドで試合をする時には前以てグラウンド・ルールを作つて、いろいろ紛議の起るのを防ぐやうにすることが必要である。

同第二項 フロックボールの時には、審判官は直ちにその旨を宣告する必要がある。そして球が定位置にある投手の手にかへるまで、走者はアウトとなる心配なく、先の壘をとることが出来る。

同第三項 もしもプレーヤーでない者が、フロックボールを持つてゐて離さないか、またはそれを野手のとれない所へ投げたり、或は蹴飛ばしたる時は、審判官はすぐに、タイムを宣告しなければならぬ。そして、球が定位置にある投手の手にかへり、審判官がプレーを宣告するまで

四三

走者はその最後に得た壘に止まつてゐなければならない。

四四

註 右の第二項の場合には、球が一度投手の手へ戻つたら、走者は何時刺殺されるか分らないのである。

第三項の場合に於いては、タイムの宣告があると同時に走者は走壘を中止しなければならない。そして最後に觸れた壘に歸らなければならないのである。

打者に關する規則

打者の位置

第三十八條 攻撃側のプレーヤーは、打撃順に記入されてある順序で、打者となるべきものである。そして規則第八條に規定されてあるバッツマンズ・ラインの内に於いて投手からの球を打たなければならない。

打撃順

第三十九條第一項 各チームの打撃順(バッティング・オーダー)は、豫めスコア・カードに書いて置いて、試合開始前に双方の主將より、正審判官に手渡ししなければならない。正審判官はまた之を相手方の主將にそれ／＼渡して檢閲させるやうにしなければならない。かくして此打撃順はプレーヤーが補缺選手と交代した場合の外、試合中變更することが出来ないものである。補缺選手は退いたプレーヤーの打撃順を襲はなければならないものである。

同第二項 試合前、審判官が投手として認めて一般に告知した場合、その投手はどんな事情があらうとも、第一打者がアウトとなるか、或は第一壘に達する迄投球を続けなければならないのである。

註 投手の交代といふこともなか／＼めんだうなものであつて、何時でも勝手な時に他の投手と交代出来るといふものではない。即ち第一打者(右の場合に於いては、各回に於ける第一打者のことを云つてゐるのではなく、打撃順にある第一打者、つまり試合開始の時の第一打者のことを云ふのである。)を始末した後でなければ、他の投手と交代することの出来ないものである。第一打者を始末したらその投手はその後には何時でも新手の投手と交代し得るし、新手の投手も亦、交代當時に於ける打者一人の

四五

始末をつければまた新手の投手と交代することを許される。要するに各投手は着任當時の打者一人を片づける絶對的義務を有するものなのである。

各回の第一打者

第四十條 第一回から後の各インニングに於ける第一打者は、前回に於いて最後に攻撃を終つた打者の、次位にある者が之れにあたるものである。

註 右の最後に攻撃を終つた打者といふのは、打撃を完了した打者のことを指すのであつて、もし、打者がワン・ストライク、ツー・ボールの場合に、一壘走者が二壘に盗塁して刺されて、そのためにチェンジとなつたとすると、その場合打者は攻撃を完全に終つてゐないのであるから、その次の回に於いて第一打者となるものは、この打撃を完了してゐない打者である。その時は前回に於ける打者のワン・ストライク、ツー・ボールのカウントは消滅するものである。しかし今の場合、打者が球を打つてアウトになつてゐれば、攻撃を完了したのであるから、その打者の次に來る打者が次回に於ける第一打者となるのである。

競技者はベンチに着席しなければならぬ

第四十一條 攻撃側のチームのプレーヤーは、第二十一條に規定されてあるベンチに着席し、交代になるまでベンチを離れてはならない。

但し打者となり、コーチャー、或は代走者となる場合は此限りに非ず。

註 右の規則は選手がみだりにベンチからはなれるなど、不規律なる行動を防ぐ趣旨に出でたものであつて、その適用は常識的に判斷して行はなければならない。

審判官、捕手、打者の専用地

第四十二條 打者以外の攻撃側のプレーヤーは、規則第三條に規定されてある捕手線の如何なる部分へも入ることを許されない。即ちホーム・プレートの後三角形内は審判官、捕手び打者の専用地であるが故である。審判官は球が投手、或は捕手の手にある時、或は定位置にある投手と捕手の間を球が往復しつゝある間は、攻撃側のプレーヤーがこの専用地域を横斷するのを禁止

すべきものである。

守備者の特権

第四十三條 攻撃側のプレーヤーは、投げられ、または打たれた球を捕へ、若しくは取扱はうとするを妨害する恐れのある時は、急いでその位置を離れて他の場所へさげなければならぬ。

註 右の規定はフェアプレーの精神を尊重したもので、攻撃側のプレーヤーが守備側のプレーヤーの妨害となる行動をなすことは絶対に許されない。故に、走者がスリーファート・ラインの外に出て走るといふことは禁ぜられてあるが、たとへば一壘手がその線上でフライを捕へやうとする時には、右の精神に従つて走者はラインの外に出て走るやうにしなければならぬ。勿論此場合はアウトにされる心配はないのである。もし此規定を尊重しないで、攻撃側のプレーヤーが審判官によつて妨害なりと認められた時は、打者或は走者はその場でアウトの宣告を受けるものである。

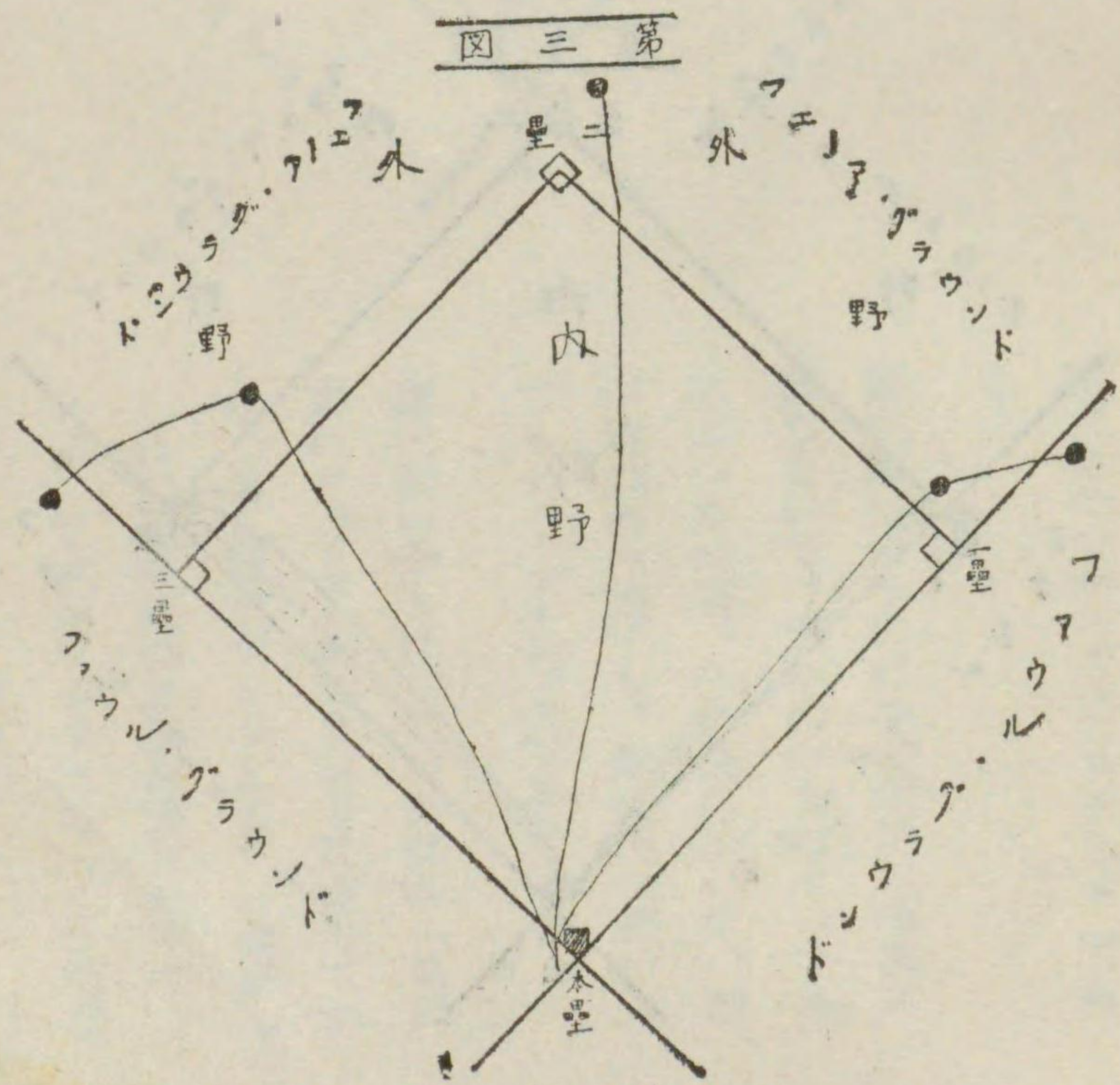
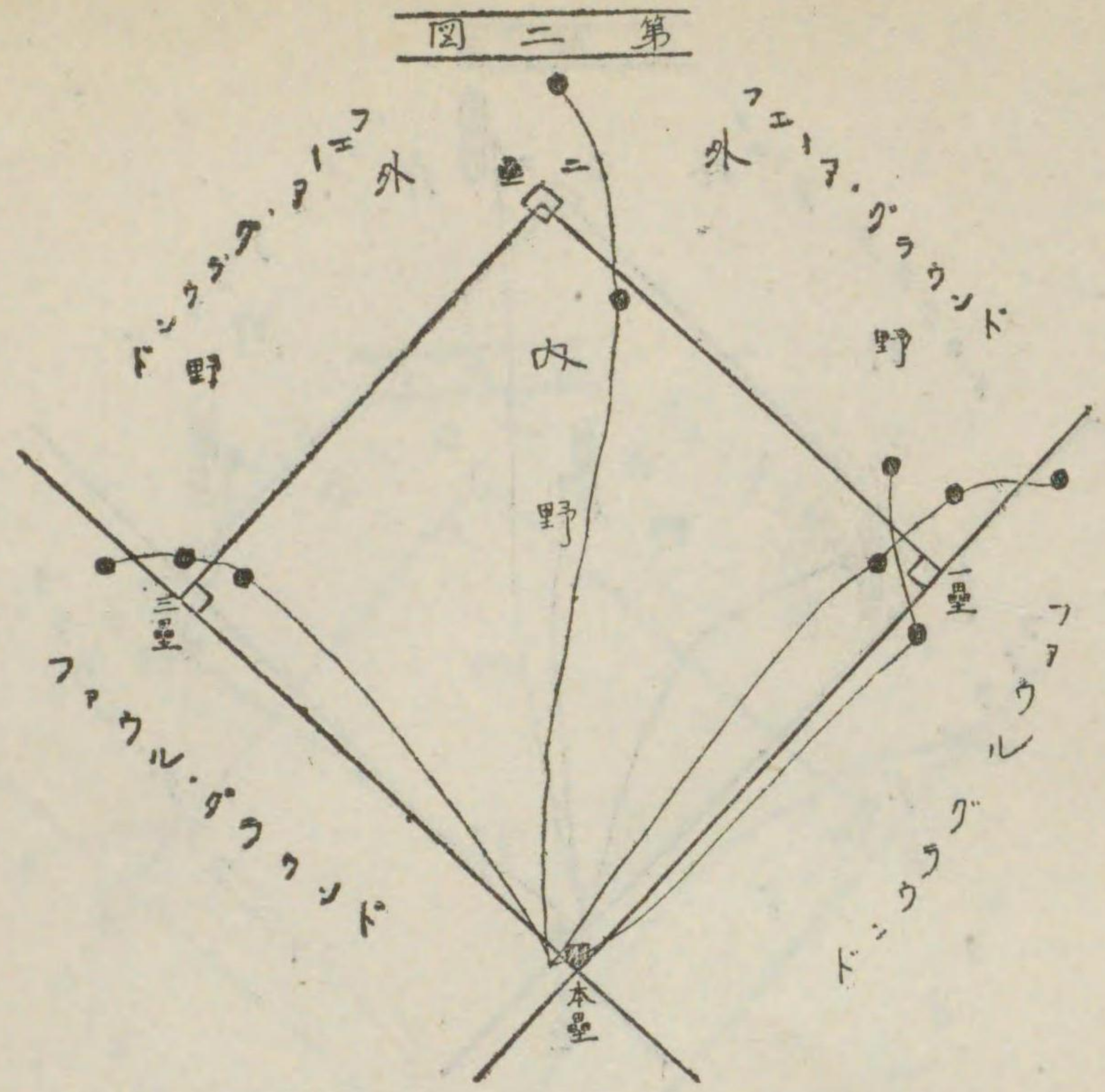
フェア・ア・ヒット

フェア・ヒットといふのは、打者が適法に打つた球であつて、次の場合のやうなものを稱するのである。

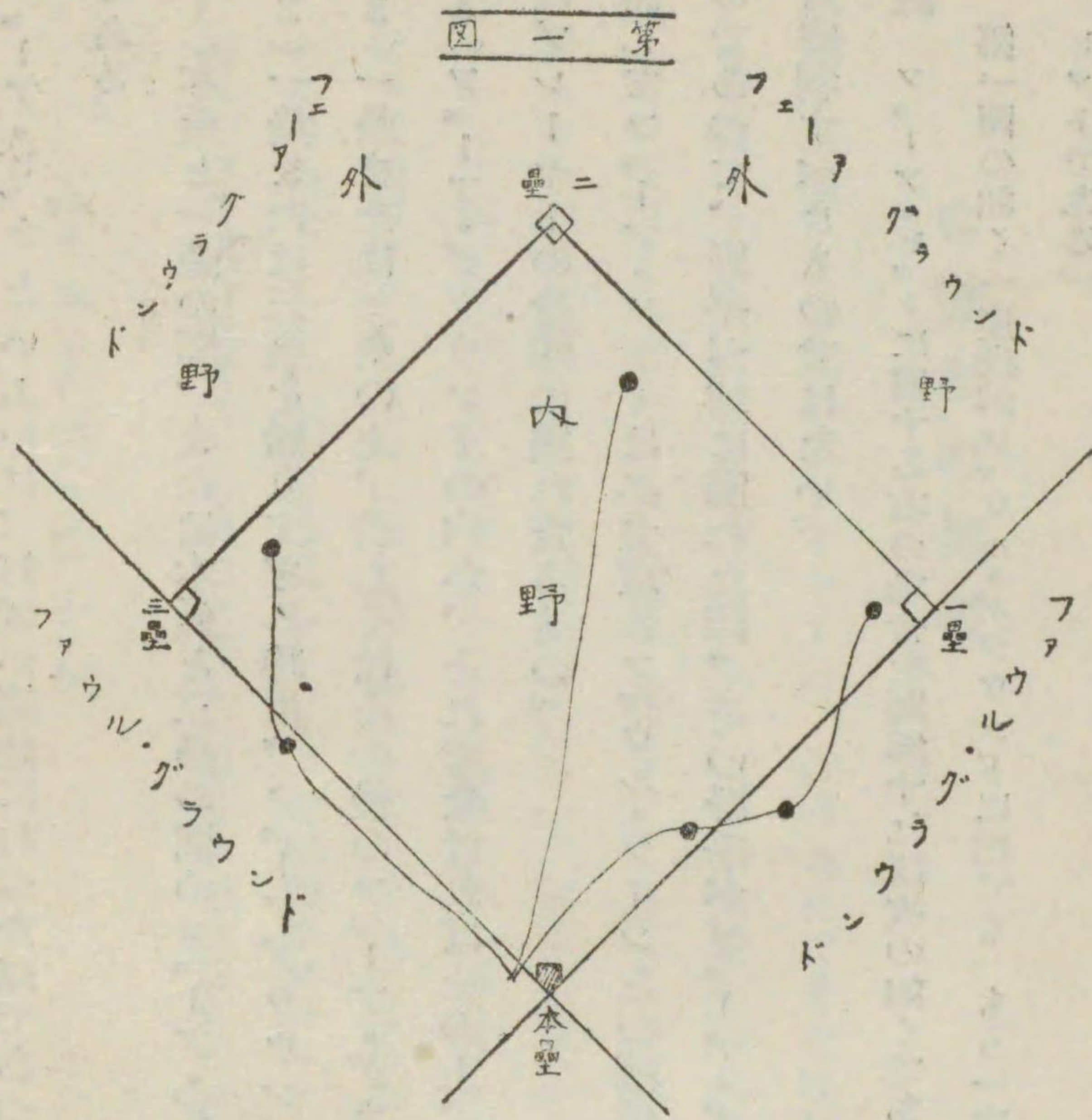
- (1) 本壘と一壘の間、または本壘と三壘の間のフェア・グラウンドの内に止まつたもの。
 - (2) 一壘または三壘を通りすぎる時に、フェアグラウンドの内にあつたもの。
 - (3) 一壘または三壘の上、若しくはその後のフェア・グラウンドの内に落ちたもの。
 - (4) フェア・グラウンドの内か、それでないければその上、或は又その空間に於いて、審判官又はプレーヤーの身體に觸れたるもの。
- 而してフェア・フライは必ず球とファウル・ラインとの關係によつて審判されなければならないものであつて、野手が球に觸れた際、その野手がフェア・グラウンドの内にあつたか、否かによつて審判すべきものではない。

註 フェア・ヒットに關する右の場合を圖解すれば次の如くである。

第一圖の如く一度球がファウル・グラウンドに出ても、もう一度内野に轉り込んで止まつた時はフェア・ヒットである。



五一

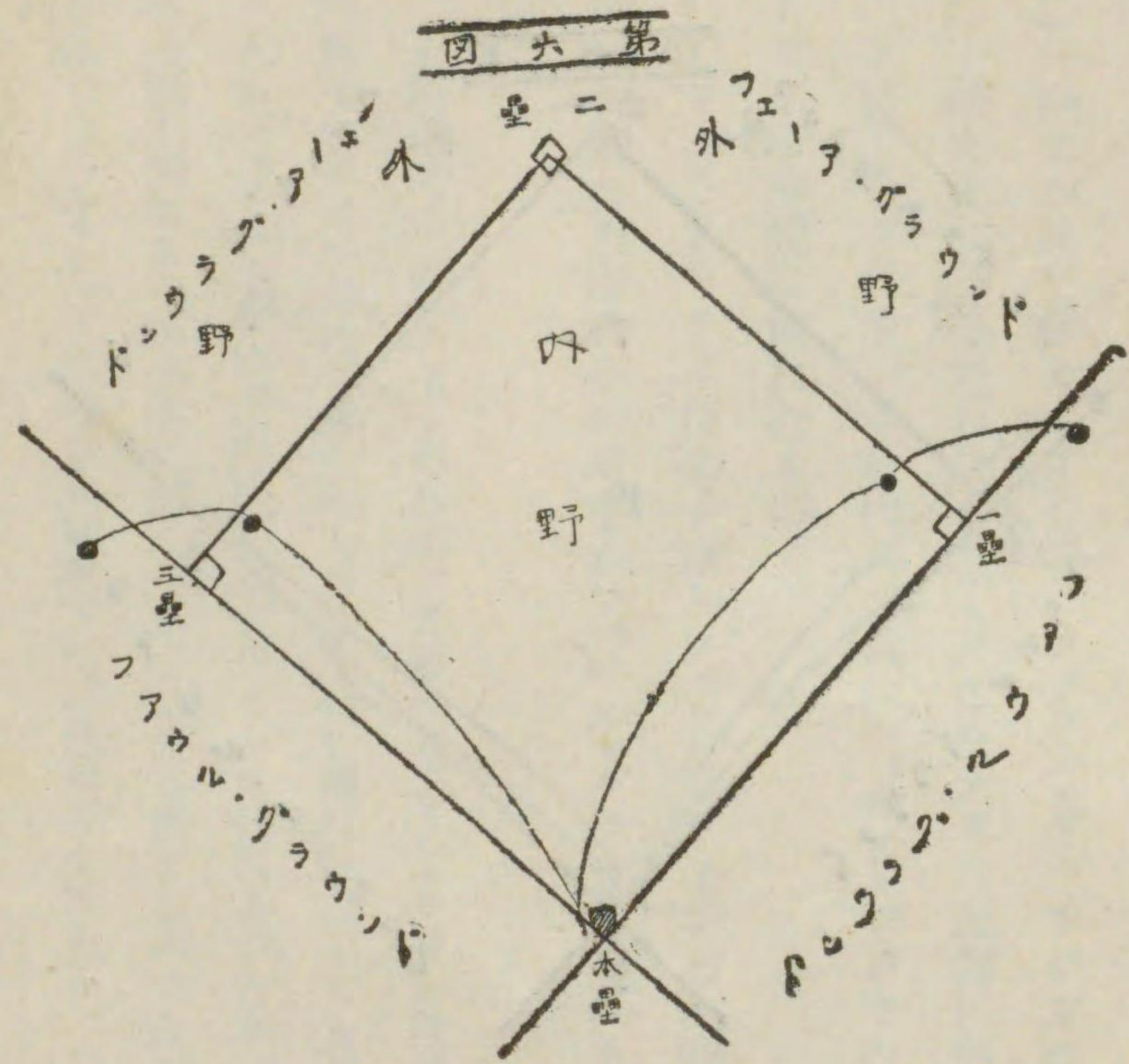


五〇

第二圖のやうに一壘か三壘のすぐ前から外野のフェア・グラウンドに球が入つたら、その後でファウル・グラウンドに球が出てもやはりフェア・ヒットである。

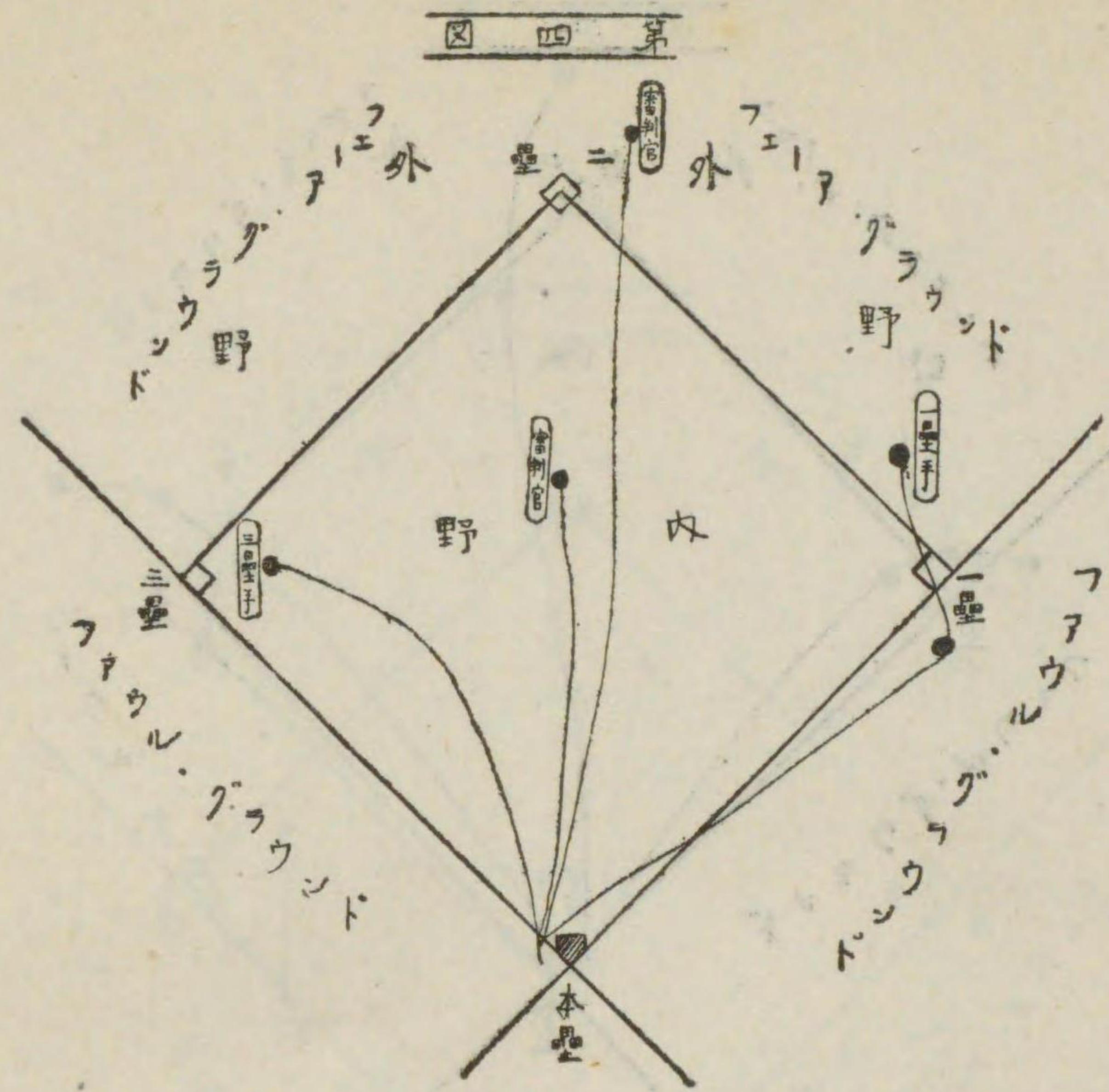
第三圖のやうに球が内野に落ちないで、初めから外野のフェア・グラウンドの内に落ちたら、それから後で球がファウル・グラウンドに飛び出してもやはりフェア・ヒットである。

第四圖のやうにフェア・グラウンドの上か、その上の空の間で、試合をやつてゐる選手か、または審判官に

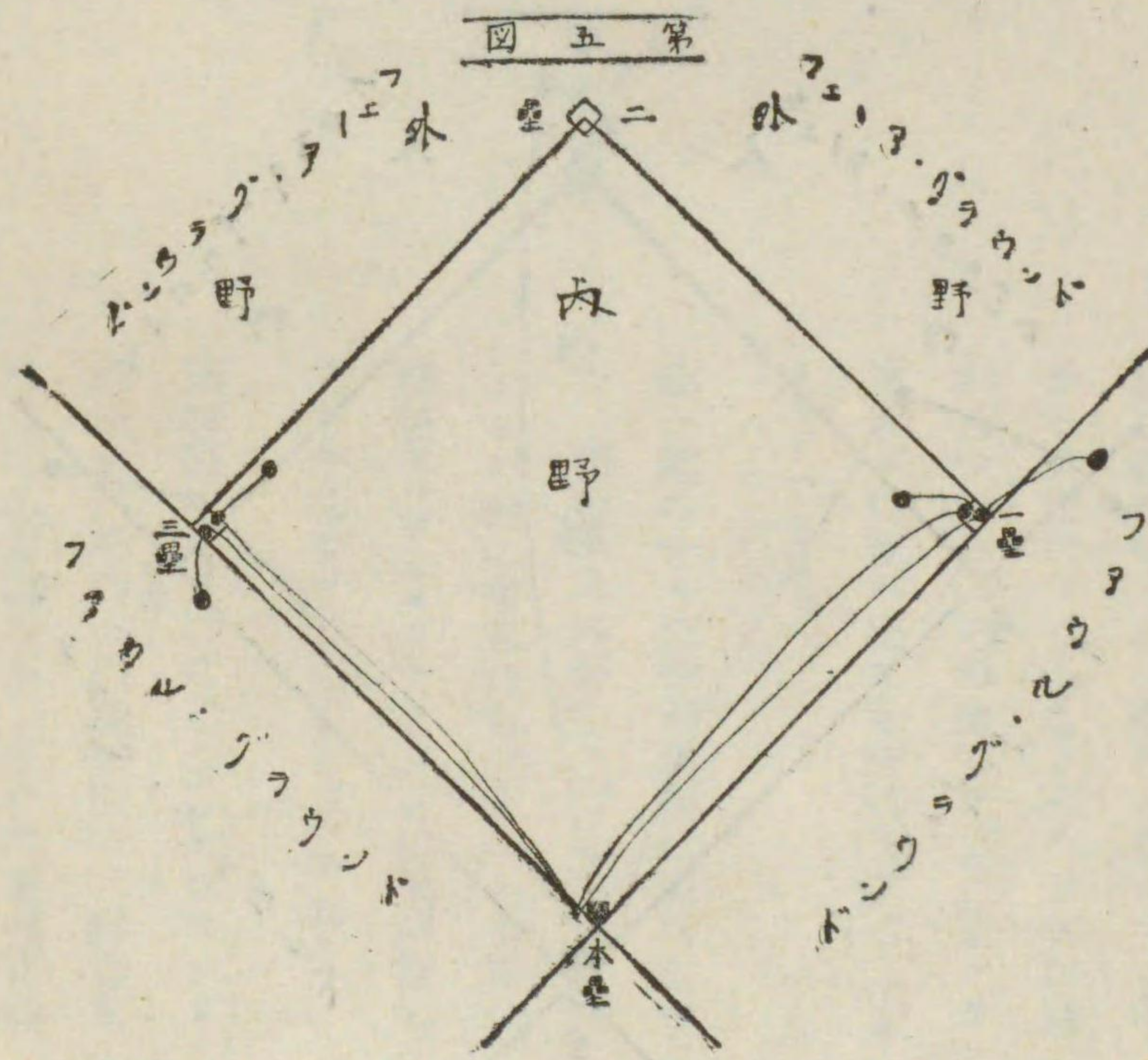


第六圖

球があつたらフェア・ヒットである。
 第五圖のやうに打つた球が、地面に落ちないで、おかにいきなりベースにぶつかつて、その後に於いて、球が線の外へ出ても、線の内へ轉がつてもフェア・ヒットである。
 第六圖のやうに、打つた球が一旦内野のフェア・グラウンドに落ちてから、そこでバウンドして、一壘若しくは三壘の後の外野を通りぬけて、ファウル・グラウンドに入つたらフェア・ヒットである。



第四圖



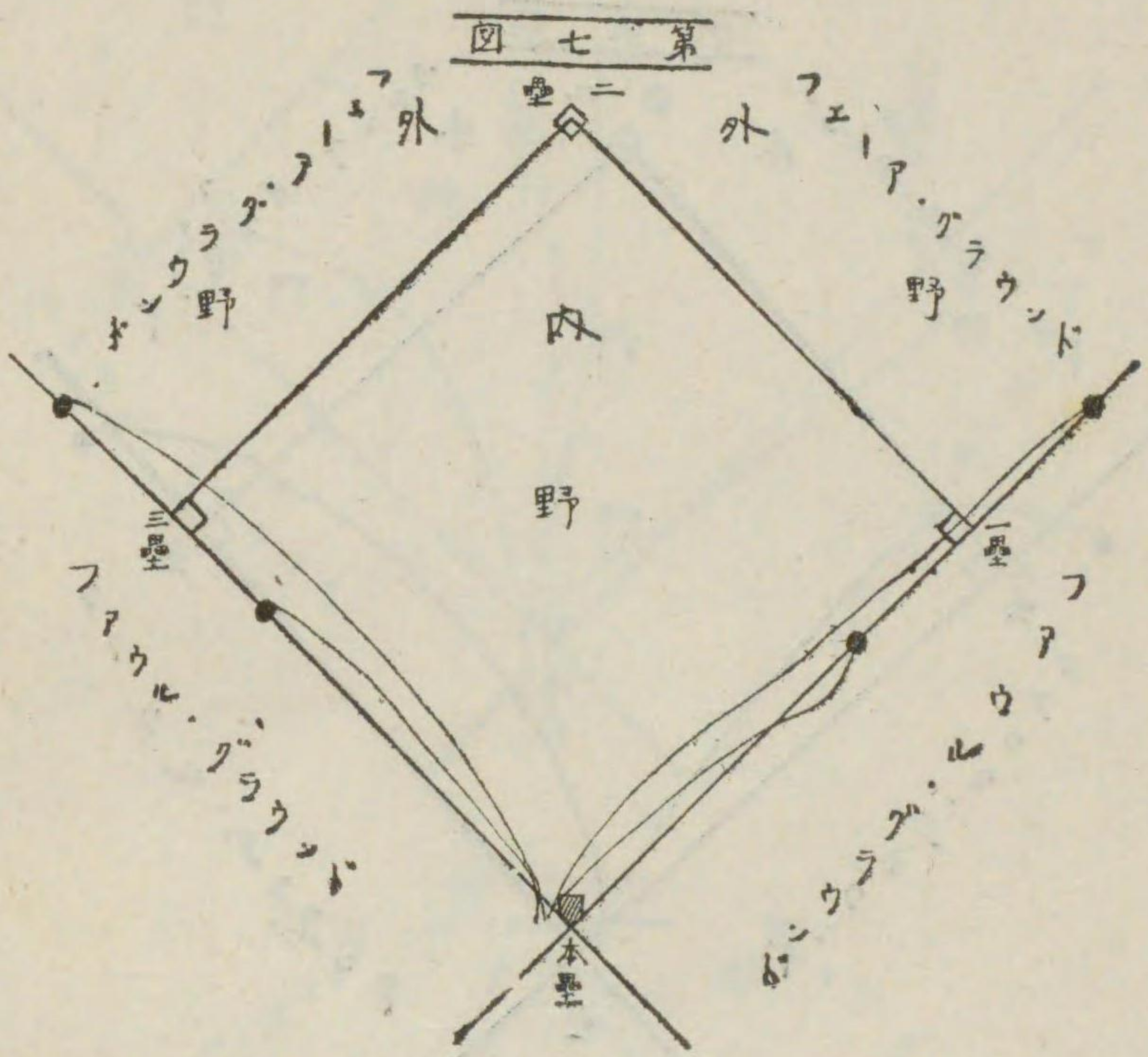
第五圖

第七圖のやうに、打つた球が、内野若くは外野のフェア・ラインの上に止まつたら、フェア・ヒットである。但し、その時の球の中心がフェア・ラインの上へのつてゐなければならぬ。球の中心がラインの外に出てゐたらファウルである。

ファウル・ヒット

第四十五條　ファウル・ヒットといふのは打者が適法に打つた球であつて、次の場合の如きものを云ふのである。

(1) 本壘と一壘間、又は本壘と三壘



間のファウル・グラウンド内に止まつたもの。

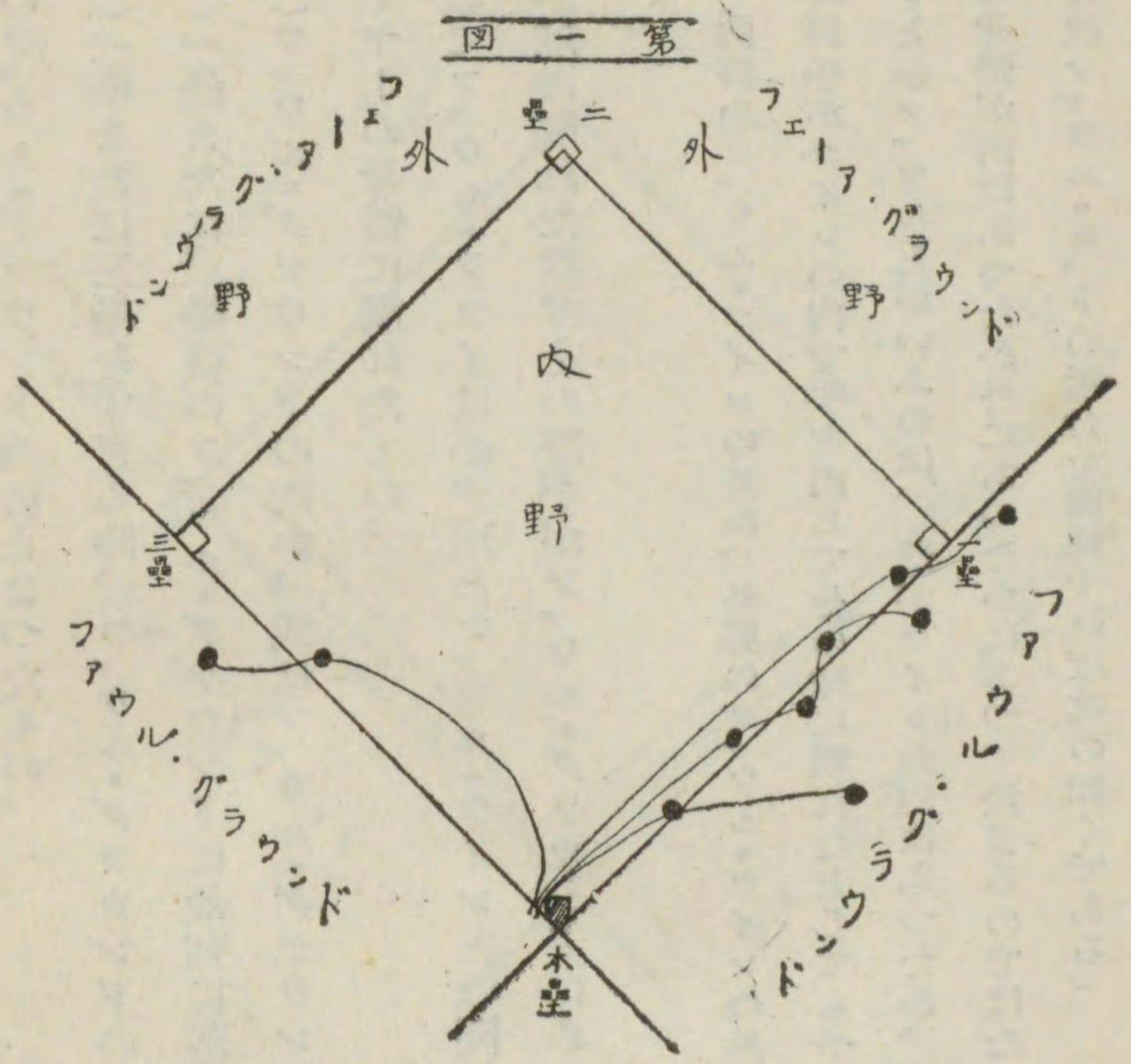
(2) 一壘または三壘をすぎる時、ファウル・グラウンドの内にあつたもの。

(3) 一壘または三壘後のファウル・グラウンドに最初に落ちたもの。

(4) ファウル・グラウンドの内か、或はファウル・グラウンドの上の空間に於いて、審判官或はプレーヤーの身體に觸れたもの。

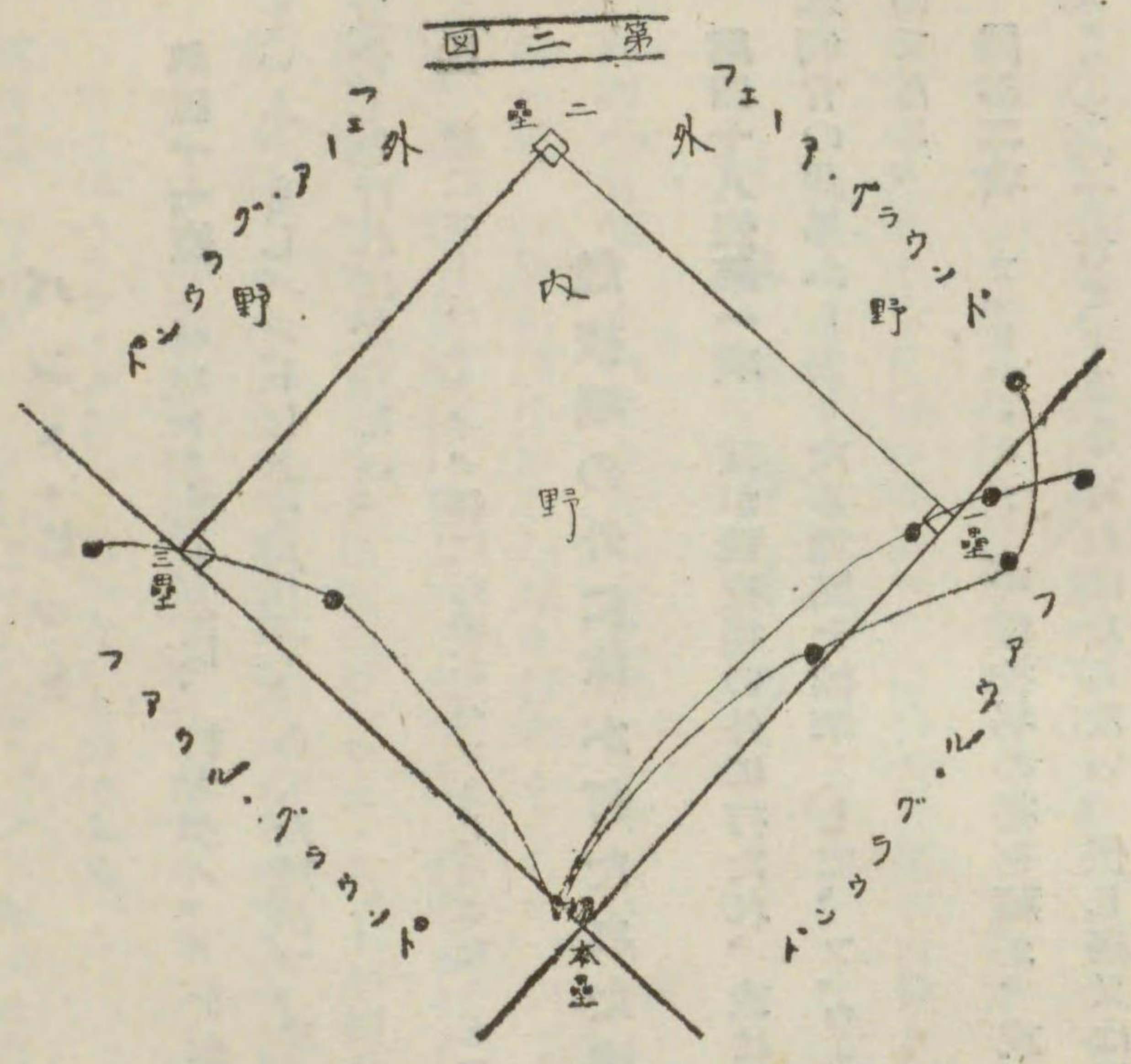
そしてファウル・フライは必ず球とファウル・ラインとの關係によつて審判すべきものであつて、野手が球に觸れた際、その野手がファウル・グラウンドにあると、否とによつて判断すべきものはない。

註　内野のファウル・ラインの外か、外野のファウル・ラインの外かに球が高く打ちあげられたとする。その時野手がラインの内て手を出してその球に觸れたとしてもやはりファウル・フライである。つまりフェアとかファウルとかいふのは、球がラインの内にあつたか、外にあつたかで決まることであつて、野手の身體が内にあつたか外にあつたかによつて決まるのではない。なほファウル・ヒットの場合を圖解すれば次の如くである。



第一圖のやうに、初めは内野のフェア・グラウンドの内に球が落ちたけれども、バウンドしてフェア・グラウンドにとび出してつたたらファウル・ヒットである。

第二圖のやうに球が一度外野のフェア・グラウンドに落ちたら、たとへその後でフェア・グラウンドに入つてもやはりファウル・ヒットである。なほファウル・グラウンド内で、審判官及びその他の者に球がぶつかつてから、その後でフェア・グラウンドに入つてもやはりファウル・ヒットである。



ファウル・チップ

第四十六條 ファウル・チップとは、

打者が適法に打つた球が、鋭く且つ直接に捕手のミットに入つたものをいふ。

註 ファウル・チップはツーストライク後に於いて、ストライクに數へられ、その場合打者はアウト。(ファウル・ヒットの場合と異なる點に注意)なほファウル・ヒットの如く、これは試合停止球ではないから、ランナーは先の壘に進まうと思へば進んで差支へない。

バント・ヒット

五八

第四十七條 バント・ヒットとは、打者がバットを振らないで、軽くあて、内野にゆるく落す球をいふ。もしバントしようとして、あてた球がファウルとなつた場合は、審判官はストライクを宣告しなければならぬ。

註 故にツーストライク後に打者がバントしそこなうとアウトになる。

競技場の外に球が打たれた場合

第四十八條第一項 球が競技場の外に打たれ、或は観覧席に入つた場合は、審判官はその球が審判官の視界から去りたる地點を標準として、ファウルであるか、フェアであるかを決すべきものである。

同第二項 フェア・ヒットが競技場の柵を超え、或は見物席の内に入りし時は、審判官はホーム・ランの宣告を下さなければならぬ。但し柵又は見物席が本壘から百八十五呎以内にある時

は、打者にはたゞ二個の壘を與へるに止める。しかし、いづれの場合に於いても、打者は順序通りに壘を踏んで進まなければならない。そして前記の距離以内にある壘又は柵、或は見物席は、審判官のたやすく見分け得るやうに白又は黒い目標をつけて置かなければならぬ。

ストライク

第四十九條 次のやうな場合にはストライクといふ。

第一項 打者が投手からの球を打たんとして、バットを振つたが當らなかつた場合。

第二項 投手が適法に投じたる好球を、打者が打たなかつた場合。

第三項 ツーストライク以前のファウル・ヒットが相手方に捕へられなかつた場合。

註 右はファウル・フライの場合を云つてゐるのである。即ちファウル・フライを相手方に捕へられたらばアウト。もし相手方が捕れなかつたら、打者のカウントはストライクとなるが、たゞツーストライクから三打者はストライクとして數へないものである。

第四項 打者がバントしようとして、ファウルとなつたけれども、相手方の者に捕へられなかつた場合。

五九

つた場合。

註 右はいふまでもなく、ツー・ストライク以前の場合をいふのであつて、ツー・ストライク後に於いてならばアウトである。

第五項 投手からの球を打者が打たうとしたが空振りし、その球が身體にふれた場合。

第六項 捕手が定位置にあつて捕つた、ファウル・チップの場合。

イリガリー・バット・ボール

第五十條 イリガリー・バット・ボールといふのは、打者がバツマンズ・ラインの外に片足若くは兩足を出して、投手が投げた球を打つた場合をいふ。

註 右は常識的に判断すべきものである。故意に妨害の意味でなされた行爲でない限り警告を與へる位のこと、罰則を課すべきものではないのである。若し悪意でそれがなされた場合には、打者はアウトの宣告を受くべきものである。

打者のアウトとなる場合

第五十一條 次の場合打者はアウトとなるものである。

第一項 打撃順を誤まつた打者が、球を打つて、走者となり、若くはアウトとなつた時は、順序を間違はれた方の正しい打者がアウトとなる。但し不正位の打者が、未だ走者とならない前に間違が發見されて、正しい打者が代つた時には、アウトを免れるが、その場合、不正位の打者が得た所のカウント（ボール或はストライク）を引受けなければならないものである。

そして打撃順を誤つて球を打つた場合は、唯正位の打者がアウトになるばかりでなく、不正の打者の打撃によつて得點をしたり、進壘をしたりすることは出来ないものである。

但し打撃順の誤りを發見する前に、投手が次の打者に向つて投球したる際は、此規則を適用しない。同時に此規則を適用されたために、攻撃側が三人のアウトを出して交代した時には、次回にはそのアウトにせられた打者の、次ぎの打者から打ち始めるべきものである。

註 自分の打つべき番でない時に、打撃順を間違へて打者が球を打つた時には、間違へられたその正位の、

打者がアウトになるのである。また打撃順を間違へた打者がワンストライク、ワンボールの時に、その間違ひが発見されて、正位の打者が代つてボックスに立つたとすれば、正位の打者は前の不正位の打者のボール・カウントのワン・ストライク、ワン・ボールを受けつがなければならないものである。

若し打撃順を間違へた打者が、本壘打を打つて本壘にかへつたとしても、その打撃順を間違へたことが発見されれば、正位の打者はアウトとなるばかりでなく、打撃順を間違へた打者の本壘打は認められないものである。故にもう一度彼はボックスにかへつて打ち直さなければならないのである。

しかし打撃順を間違へた打者がその不正を発見される前に、投手が不正打者の次打者に一球でも投じたらば、右の規定は全然無効となり、試合はそのまゝ繼續されることになる。

第二項 打者が審判官に呼ばれて一分間以内にバッター・ボックスに立たなかつた場合。

第三項 第四十六條に規定されてゐるファウル・チップでないファウル・ヒットが、地面その他プレーヤー以外の者にふれる前に、一瞬間たりとも野手に捕へられた場合。但し野手が帽子、プロテクター、ポケット或はユニフォームの一部で球を捕つた時には此限りではない。

第四項 第五十條に規定した如く、イリガリー・バットッド・ボール(不正打撃)が行はれた場合。

第五項 打者が定位置より外へ出て、球を捕へ若しくは投げやうとする捕手の行爲を妨害したり、その他如何なる方法でも捕手に對して妨害を加へた場合。

但し第五十六條第十五項によつて、走者がアウトになる場合は、打者は此規則によつてアウトにならないものである。

第六項 一壘に走者ある時、打者が審判官によつて、スリー・ストライクを宣告された時。但しツー・ダウンの後は此限りに非ず。

註 右の走者一壘にあるときといふのは、その他に走者が一壘と二壘にある時、又は一壘と三壘にある時、或は満塁の時に於いても適用されるのであつて、ツー・ダウン前に於いて、以上の如き場合に打者がスリー・ストライクを宣告されたら、捕手がその球を落したにしてもその場で直ちにアウトにされる。これは此場合に捕手がわざと球を落してダブル・プレー、トリプル・プレーを行ふのを防ぐためであつて、フェア・プレーの精神に出づるものである。

第七項 打者がツー・ストライク以後の球を空振りして、その球が打者の身體に觸れた場合。但し此場合には第五十五條第五項の規定によつて走者は次の壘に進むことが出来ない。

第八項 二死以前に於いて、走者一壘及び二壘、或は一壘、二壘及び三壘にある時、ライナーでない、フェア・フライが打たれた場合。この場合球が打ち上げられるや、審判官はその球が内野手の取り得べきものか否かをよく識別して、それが内野手の取り得べきものであつたならばイン・フィールド・フライの宣告をしなければならない。此際走者は冒險して離壘、若くは進壘することが出来るのは、普通の飛球の場合と同じである。

但し二死以前に第一壘と第二壘、或は各壘に走者ある際、打者がバントしてフライとなつても、イン・フィールド・フライとは見なさない。

註 右に規定された内野手の捕り得るフライといふのは、文字通りに解釋すべきものであつて、それは審判官の判定に任ずべきものである。つまり内野飛球といふのは、内野の上に打ち上げられたフライといふ意味ではなく、右に云つた内野手の取り得るフライを云ふのである。そしてその条件としては、二死以前であつて、第一壘と第二壘に走者がある時、或は満壘の時といふことが必要である。かういふ規則の定められた精神は、野手がわざと球を落してダブル・プレーやトリプル・プレーを行ふのを防ぐためであつて、故に右の条件に於いて、フライが打ち上げられた場合は直ちに審判官はイン・フィールド・フライの宣告を下さないものである。

ライの宣告をなし、直ちに打者をアウトにするのである。

但し第八項の終りに於いて斷つてあるやうに、バントした球がフライとなり、又は内野手の頭上をこす小さな飛球即ちテキサスとなつた場合に於いては、たとへ前記の条件が備つてゐても、インフィールド・フライの宣告を下さないものである。

第九項 第四十九條第四項、及び第五項によつてスリー・ストライクが宣告された場合。

註 右はツー・ストライクの後に於いて、打者がバントしようとしてファウルとなつた場合のことである。もし幾度バントをしそなたつても、何等の制裁がないといふことであれば、投手を疲らせるために打者が故意にバントするが如くしてファウルを連發するかも知れないので、さういふ不正を防ぐために此規定が設けられたわけである。

第十項 投手が定められたる位置に立つて、球を投げる用意をしてゐる時に、打者が一のボックスから他方のボックスに移つた場合。

註 但し球が捕手の手にある時とか、捕手から投手へ球が投げ返されてゐる間に、ボックスを轉ずることは差支へない。

走者に關する規則

走壘の順序

第五一二條第一項 走者は一壘、二壘、三壘、及び本壘の順序で、各々の壘に觸れなければならぬ。そして試合中、壘に歸らなければならぬ時は、これと反對の順序で各壘に歸らなければならぬ。

走者はアウトとなる前に、壘に觸れることによつて、その占有權を得る。そして順次に、而もたしかに壘に觸れるか、然らざれば次の走者に占有權を譲るの止むなきに至るまでは、確實に其壘を占有することが出来る。

但し打撃順の先なる走者が、未だアウトにならない中に、これを追ひ超し生還することは出来ないものである。

註

たとへばグラウンド・ルールに規定されてある本壘打を打つたからとて、途中の壘を一つでも踏まないで本壘にかへつたら違犯である。その時も相手側がそれを發見して走者が觸れずに行つた壘に球をつければ走者はアウトとなる。故に走者は進壘の場合必ず各壘に觸れるといふことが必要である。反對に歸壘の場合も、順次に壘に觸れることを怠つてはならない。

右の規定の後半に記されてある壘の占有權といふことは、走者がその壘に確實に觸れた以上は壘はその走者のものであり、次の走者に占有權を譲らなければならぬかつた時、たとへば一壘を占有してゐた走者が、打者がヒットを打つて一壘に進むことによつて、次の壘に進まなければならぬかつた時まではその壘の占有權を失はないものである。故に、或壘を占有してゐた走者が、いまの場合のやうに、その壘を明け渡さなければならぬかつて、壘を出るのではなく、單に先の壘に進まうとして壘を出たが、その時の都合で元の壘に戻つて來た場合は、一度得た占有權は再び復活するのであつて、たとへその走者が壘を空けてゐた間に、後から走者が來てその壘を占領しても、その壘は後から來た走者のものとならぬで、前にその壘にゐた走者が再び戻つて來たことによつて、後から來た走者はその壘を去らなければならぬのである。若し、走者がその壘を去らないでそのままその壘にゐれば、その走者は守備側の者に球をつけられてアウトとなる。かういふことは試合中によく起ることであつて、たとへ

ば三壘走者が壘を出過ぎて三・本間ではさまれた時、アウトを逸れないと見て二壘にみた走者が三壘に入つてゐた。然るに三壘走者が巧みに逃れて再び三壘にかへつて来たために、三壘は二人の走者によつて占領されることになつた。此時守備側が球をつけてアウトにすることの出来る者は、二壘から来た走者であつて、三壘に戻つて来た走者ではない。何故ならば前に述べた理由によつて、三壘の占有権を持つてゐた三壘走者が三壘へかへつて来たので、二壘から来た走者は三壘にゐられなくなり、二壘にかへらなければならぬのに、三壘に止まつてゐたからである。かくの如く一度得た壘の占有権は、その占有権を得た走者が、アウトになるか、又前に述べた如く後の走者とその壘を譲らなければならぬ事情が生じない限りは、消滅しないものである。それと同時に、後の走者は絶対に前にゐる走者を追ひ超して進むことが出来ないものである。これに違反すれば直ちにアウトを宣告される。

同第二項 走者は野手を混乱せしむる目的、又はプレーヤーをからかう目的を以て、壘を反対に走ることとは出来ない。若し之れを犯したならば、球を身體に觸れられるか、またはその走者が占有権を持つてゐる壘に觸れられることによつてアウトとなる。

註 かりに三壘まで進んで、その壘の占有権を持つてゐる走者が、相手を愚弄して二壘の方へ向つてかへるやうな眞似をしたら、たと球を三壘につけられただけでもアウトになるといふのである。

同第三項 或る走者が、壘と壘の間で狭撃された場合、次の走者が来て、先の走者の去つた壘を占領しても、その壘をはなれない限りはアウトとなることはない。しかし先の走者が戻つて来た時は、その占有権を失つて、その壘を明け渡さなければならぬものである。若し先なる走者と後なる走者とが共にその壘を離れないで、球を觸れられた時は後なる走者がアウトとなるものである。

註 これは既に前項に於いて説明した通りである。

同第四項 先の走者が壘に觸れないで走つたために、球をその壘に觸れられてアウトとなつても、反則なしに進んだ次の走者には何の影響もないものである。

打者が走者となる場合

第五十三條 次の如き場合、打者は走者となる。

第一項 フォーア・ヒットを打つた場合。

第二項 審判官がフオーア・ボールを宣告した場合。

第三項 審判官がスリー・ストライクを宣告した場合。

第四項 スリー・ボール後に打者が球を打つ意志がないのに、打者の身體又はユニフォームの一部に、投手の球がふれた場合。但し打者がその球をさげんとする意志なく、故意に球に觸れたり審判官によつて認められた時は、此限りではない。

註 規則第三十五條參照。

第五項 打者が投手からの球を打たうとするのを捕手が妨害した場合。

第六項 打者の打つたフェア・ヒットが、フェア・グラウンドの内に於いて、審判官或は走者の身體、又は着衣に觸れた場合。

安全に壘を取り得る場合

第五十四條 次のやうな場合には、走者はアウトとなる危険なく、先の壘に進むことが出来るものである。

第一項 打者は次の場合に安全に第一壘に進むことが出来る。

(1) フオーア・ボールス。

(2) スリー・ボール後に於けるデッド・ボールの場合。

(3) 球を打たうとした時に捕手が妨害した場合。

(4) フェア・ヒットが野手の手に觸れる前に、フェア・グラウンドの内で、審判官或は走者の身體、着衣に觸れた場合。但しフェア・ヒットが野手を通過したり、または野手に觸れた後審判官に當つた時、若くはフェア・ヒットがフェア・グラウンドにある審判官に觸れたる時は、普通の場合と同じであつて、打者は安全に進壘することが出来ない。

註 一度守備位置にある野手の傍を球が通過したり、又は野手の手にフェア・ヒットが觸れた以上は、その後で審判官に球があつても、走者は安全に一壘に行くことは出来ないのである。然るにフェア・ヒットが直接に審判官又は走者にあたつた場合には、その球が、審判官、又は走者にあたらなかつたら、打者に對してどんな有利な結果が生じたか分らないといふ假定の下に、打者を安全に一壘まで行かせるのである。

第二項 四球または死球（スリー・ボール後の）、或は打者が球を打とうとするのを、捕手が妨害した理由で、審判官が打者に第一壘を與へたために、先きに第一壘を占有してゐた走者が、その壘を明け渡さなければならなくなつた場合。

第三項 審判官がボークを宣告した場合。

註 此場合走者はみな一壘づゝ進むことが出来る。

第四項 投手が打者に對して投げた球が、捕手に捕へられないで、本壘の後方五十呎以内の柵又は建築物にふれた場合。

註 右はバース・ボールの場合であつて、もしもバース・ボールが本壘後方五十呎以内の柵又は建築物にふれなかつた場合は此限りでなく、走者は出来るだけの壘を取ることが許されるのである。

第五項 野手が走者の進壘を妨害した場合。但し野手が球を手にして、走者に觸れようとする場合は此限りではない。

第六項 野手が帽子又はグローブ、或はユニフォームの一部で、打たれた球を止めた場合は、各走者は安全に三つの壘を得ることが出来る。もしも投げられた球を同一の方法を以て止めた場合

には走者は二個の壘を取ることが出来る。

第七項 野手の投げた球、若くは打者に向つて投げた球が、審判官の身體または着衣の一部に觸れた場合は、試合中と同じやうに、各走者は取らうと思へば、出来るだけの壘を取ることが出来るものである。

註 規則第三十六條にある如く、フェア・ヒットが野手に觸れない前に審判官にふれた場合は、試合停止球であるが、投げられた球が審判官にあたつた場合は、試合停止球ではないから、走者は出来るだけの壘をとることが許されるのである。

第八項 若し投げられた球が、ファウル・グラウンド内に於けるコーチャーに當つた場合は、走者は出来るだけ多くの壘を取ることが出来る。但しコーチャーが故意に球にふれたり審判官が認めた場合は、走者は元の壘に戻され、コーチャーはその試合に出場することを拒絶される。

第九項 捕手が打者に對して、故意に四球を與へようとする投手を助ける目的で、球が投手の手をはなれるに先立つて、本壘のすぐ後にある定位置をはなれた場合は、各走者に一個づゝの進壘を許すものである。

註 如何なる場合に於いても捕手が投手の手から球のはなれる前に捕手線をはなれてみたならば右の規定は適用されるのである。

壘にかへる場合

第五十五條 次の場合、走者は壘に戻らなければならない。但し此場合途中でアウトにされるやうな危険はないものである。

第一項 審判官がファウル・ボールを宣告し、そして野手によつて捕へられなかつた場合。

註 勿論これはファウル・フライを落した場合か、ゴロで行つたファウルの場合のことである。

第二項 審判官がイリガリー・バット・ボールを宣告した場合。

第三項 スリー・ボールの後で審判官がデッド・ボールを宣告した場合。但し第五十四條第二項の規定によつて、打者が第一壘を得たために、次の壘を取るの止むなきに至つた場合は此限りではない。

第四項 捕手の後方に於ける審判官の身體或は衣服が、捕手の投球を妨害した場合。



第五項 投手の球を打者が打たうとして空振りし、その球が打者の身體にふれた場合。

第六項 フェア・ヒットが野手の手にふれる前に、審判官にあたつた場合。此場合には打者が走者となつたため、壘を明け渡すの止むなきに至つた時の外は、他の走者は進壘することが出来ないものである、故に満壘の時の外は走者は生還することは出来ない。

第七項 審判官が打者或は走者に對し、守備妨害の理由でアウトを宣告した場合。

第八項 規則第五十四條第八項に規定した如く、投げられた球にコーチャーがわざとふれた場合。

第九項 以上に列擧した場合に於いては、走者は途中の壘に觸れないで戻ることが出来る。

走者がアウトとなる場合

第五十六條 次のやうな場合には走者はアウトとなる。

第一項 スリー・ストライクが宣告され、捕手がその球を落した時、打者が明かに捕手の動作を妨げんと企てた場合。

註 スリー・ストライク目の球を捕手が落した時、捕手はその球を拾つて打者につけ、或は一壘に投じて打者を殺し得るものであるが、その際打者が捕手の動作を妨害したと審判官が認めた場合は、打者はアウトを宣告される。

第二項 フェーア・ヒットが地面その他野手以外の物にふれる前に、野手によつて、確實に少しの間でも捕へられた場合。但し野手が、帽子、プロテクター、ポケット、或はユニフォームの一部で球を捕へた時は此限りではない。

第三項 スリー・ストライクが宣告された時、捕手が、スリー・ストライク目の球を地面その他捕手以外のものに觸れる前に、少しの間でも捕へた場合。但し野手が帽子、プロテクター、ポケット又はユニフォームの一部を以て捕へた時は此限りではない。

註 右の野手といふのは勿論捕手を指してゐるものである。此場合はストラック・アウトを意味する。

第四項 スリー・ストライクスまたはフェーア・ヒットによつて走者となつた打者が、第一壘にふれる前に、野手が球をその走者にふれたる場合。

註 此場合には、走走者が一壘に達する前に野手が球を持つて壘にふれただけでも走者はアウトである。

必しも走者に球をつけなければアウトにならないといふのではないのである。

第五項 スリー・ストライク、或はフェーア・ヒットによつて、走者となつた打者が、第一壘にふれる前に、その壘にふれたる野手の手に球が捕へられた場合。

註 右は前項の註に於いて述べたるが如くである。

第六項 野手が第一壘の守備をしてゐる時に、走者が本壘と一壘との間の後半を走るのに、規則第七條に規定してあるスリー・ファートラン以外を走りたる場合。但し走者が打たれた球に對して守備をしようとする野手をさけたるために、右のライン外に出て走つた場合は此限りではない。

第七項 走者が他の壘へ走つたり、或は逆に壘に戻らうとして走る場合、野手の持てる球を避けようとして、各壘を結ぶ直線から左右いづれへでも三呎以外を走つた場合。但し野手が打たれた球を處理しようとして、走者の進路をふさぐ場合には、その後方を通るようにならなければならない。此場合にはたとへ三呎以外に出て走つてもアウトになることはない。

註 右の規定は野手に球をつけられるのをさけるために、走者が壘間の線から各三呎以外を走つた場合に、走者をアウトにするのであつて、さうでない場合、たとへば走る時に勢ひあまつて三呎以外を走るやう

なことがあつてもアウトにはしないものである。

七八

第八項 野手が打たれた球に對して、守備の動作をなしてゐる時、本條第六項及び第七項規定の如く、走者が野手をさけようとしないうで、故意にそれを妨害し、或は投げられたる球に對して故意に妨害を試みたる場合。

但し打たれた球に對して、二人以上の野手が球を捕らうとして接近してゐる場合に、走者がその中の一人に衝突することがあつても、審判官はその中で、最も適當なる位置にあつて（球に最も近い位置にあつて）守備してゐる野手を判定し、走者がその野手と衝突したのでなければアウトにはしないものである。

猶フェア・ヒットが内野手を通過し、走者の背後から直接にあたつた場合は、審判官はアウトにしないのである。なほ此判定をなすについては、審判官は必ずその球が、内野手を通過したと、また他の内野手がその球を處理する機會を持たなかつたといふこと、等を確認しなければならぬ。もし此時走者が故意に球を蹴り、その爲めに内野手が失策したと認められた場合は、その走者はアウトの宣告を受ける。

註 走者が壘間の線の外、つまり各三呎以外へ出ないで、規定通りの走路を走つてゐた場合には、たとへ

投げられた球が背後から走者にあたつても、アウトにはならない。此場合は野手の失策である。しかしそれが故意に妨害の意味で、投げられた球に當つた場合には、走者はアウトとなるのである。そして故意であるか否かは一に審判官の認定によるものでなければならぬ。

またフェア・ヒットが甲内野手を通過し、または乙内野手がその球を捕へて處理することが出来なかつたと認められた場合には走者はたとへ背後から直接に球にあたつてもアウトにはならないものである。反對に、フェア・ヒットが野手を通過しない前に直接に走者にあたつた場合には走者はアウトとなると同時に、たとへフェア・ヒットが内野手を通過しても、他の内野手がその球を捕へて處理することが出来たと審判官が認めた場合には走者はアウトにされる。

第九項 試合進行中、走者が占有してゐる壘に身體の一部を觸れてゐない時、野手に球をタッチされた場合。

但し球がタッチされたる直後に於いて、野手がその球を落した時にはアウトにならない。しかし走者が野手の手から故意に球を落した場合には、走者はアウトとなる。

七九

猶野手が球を走者につけたる後は、確實に手中に保持してゐなければならぬ。たとへ球を落さなくとも、手玉に取るやうな真似をして保持してゐた場合は無効である。

第十項 野手がフェア・ヒット、或は第四十六條に規定されてあるファウル・チップとは違ふファウル・ヒットを地面にふれる前に正しく捕へたる時。そして此場合走者が占有せる壘に戻るに先立ち、野手がその壘へ身體の一部を觸れながら球を持ち、若くは球をその走者にふれた場合。

但し次の場合にはアウトにはならない。

(1) 球が捕へられてから後、野手がその壘へ身體の一部をふれながら球を持ち、若くは球を其走者につける前に、投手が打者に對して投球した場合。

(2) 走者が壘へ戻らうとして球をタッチされ、或はフォース・アウトとなる前に、壘が固定せられた場所から引はなされた場合。

猶フェア・フライ、ファウル・フライが打たれた際、その球が野手の手に觸れると同時に、壘にゐた走者は前進する権利を與へられる。

第十一項 一壘、又は一壘と二壘、或は一壘一壘及び三壘に走者がある時に、次の打者が走者

となつた時は、各走者は壘の占有權を失つて、その壘を明け渡し、先の壘に進まなければならぬ。此際、打撃順の後なる走者がアウトになる前は、走者が次の壘に達しないうちに、球を手にした野手がその壘にふれ、若くは球を走者の身體につけた時は本壘から一壘へ向つて走る場合と同じようにアウトとなる。但し第五十一條第八項により、審判官が「インフィールド・フライ」を宣告した場合は此限りではない。

註 いま打者が遊撃へゴロを打つた。此時一壘走者は打者が走者となつたために、一壘を明け渡さなければならなくなつて、二壘に向つて走つた。遊撃手はその時二壘に入つてゐた二壘手に球を送つた。此場合二壘手は二壘に觸れて球を取つただけで、本壘から一壘に向つて走者が走る場合と同じく、走者に球をタッチしなくとも、走者はアウトとなる。即ちこれはフォース・アウトである。しかし、本壘からの走者が、一壘でアウトにされたやうな場合に於いては、一壘にゐた走者は壘を明け渡す必要がないので、先の壘に進まうとも、一壘に引かへさうとも、その進退は自由となるので、もし走者が二壘に進んで来た場合には、最早野手は二壘にふれて球を取つただけでは走者をアウトにすることは出来ないものであつて、必ず走者に球をふれることによつて走者をアウトにするやうにしなければならぬ。

第十二項 フェア・ヒットが野手に觸れる前に、走者に當つた場合は、その走者はアウトとなる。そして打者が走者となり、先の壘へ進む必要を生じたる時の外は、走者は進壘若くは生還することが出来ない。それと同時に審判官がプレーを宣告するまではアウトとなることはない。

註 右の場合はタイムとなるのであるから、即ち試合停止球の場合であるから、走者は進壘することも生還することも出来ないのである。(此場合フェア・ヒットを打つた打者は、ヒットを記録され、一壘に入る。)そして、審判官が再びプレーを宣告するまでは、壘をはなれた走者が元の壘に戻る途中に於いて球をつけられてアウトにされることはない。

第十三項 試合の進行中、走者が進壘又は歸壘するに際して、走者が中間の壘に觸れることを怠つた場合は、本壘から一壘に走る場合と同じく、その觸れることを怠つた壘に觸れてゐる野手が球を持つか、しからざれば球を走者にタッチすることによつて走者はアウトとなる。但しその前に投手が打者に對して投球した場合は此規則の効力は消滅する。

註 試合中の進壘の場合に於いても、歸壘の場合に於いても、走者は必ずその途中の壘を踏まなければならぬ。もし途中で一つの壘でも踏むことを忘れて走つたら、そして守備側の者にそれを發見されて、

走者が踏むことを忘れた壘に球をつけられれば、走者はアウトになる。また此場合、野手がその壘に觸れて球を持つたゞけで、その壘を踏むことを怠つた走者はアウトになること、丁度本壘から一壘へ走つて来る走者が、野手が一壘に觸れて球を持つたゞけでアウトになるのと同じである。

しかし但し書きにあるやうに、たとへ走者が壘を踏むことを怠つた事實があつても、それが發見されない中に、投手が球を打者に投じた後に於いては、右の規定は無効となるものである。

第十四項 審判官が試合を停止した後、再び開始を命じた際、走者が占有してゐた壘に戻ることを怠つた時は、前項と同様の規定によつてアウトとなる。但しその前に投手が打者に對して投球した場合は、此規定の効力は消滅する。

註 右は審判官がタイムを宣告した場合をいふので、此場合走者は必ず元の壘に戻らなければいけない。

もし走者が元の壘に戻らないでぐゞ／＼してゐたら、その壘に球をつけられてアウトとなる。此規則は第三十六條の「試合停止球」第五十五條の「走者が壘にかへる場合」に於いても同じであつて、走者が愚圖々々して壘にかへらないであらば、プレーが宣告されると共に、走者はその元ゐた壘に球をつけられることによつてアウトにされるものである。但し投手が走者の歸壘する前に打者に投球して了つたら

此規定は無効となる。

第十五項 ワン・アウトかノー・アウトにして、三壘に走者があり、打者が本壘で行はれるプレーを妨害した場合は三壘の走者をアウトとする。

註 三壘にゐる走者が本壘に入らうとして機会をねらつてゐる時、そして捕手はその走者に對して本壘に於いて備へてゐる場合。打者が故意に捕手の邪魔になるやうな行爲をして、三壘走者が本壘に入るに都合のいゝやうにはかつたらば、此場合は特に三壘の走者をアウトにするのである。しかし、これがツィダウンの後で起つたならば、さういふ妨害行爲をした打者がアウトになるものである。

第十六項 先きの走者がアウトとなる前に、後の走者がこれを追ひ越したる場合は、後の走者は前走者を追ひ越したることによつてアウトとなる。

第十七項 三壘側のコーチャーが、三壘に歸り、若くは去らうとする走者の身體に觸れ、或はこれを押へたりして、走者を援助したと審判官が認めた場合。

但し如何なるプレーも行はれてゐない場合には、走者に對してアウトを宣告することはない。

註 三壘コーチャーと走者とが打合せをするために、接近して身體に觸れ合ふといふやうな場合、つまり

何んのプレーも行はれてゐない時に於いては、走者はアウトとなることはないが、本壘に走らうとする走者をコーチャーが手で押へたりしたやうな場合は、走者がアウトになる。

第十八項 走者が一壘へ走る時、その一壘に觸れた後走り越すことがあつても、すぐに壘に戻る時にはアウトとなることはない。但しその後には於いて壘から離れれば、球をつけられてアウトになること他の壘に於ける場合と變ることがない。しかし走者が一壘を走り超してから、一壘へ戻る前に二壘に向つて走らうと企てた時は、前記の特權を失ふ。

註 走者が一壘を走り越してから、一壘に戻る前に、そのまま二壘に向ふモーションを起した場合には、右の項に於ける「アウトになることはない」といふ特權を失つて、球をつけられれば直ちにアウトになるものである。

第十九項 三壘に走者があつて、野手が打たれたり、又は投げられたりした球を捕らうとしてゐる時、三壘附近のコーチャーが、三壘及び本壘間のベース・ラインの近くを走つたがために、野手が間違へて球を本壘に投げた場合は、コーチャーが野手の正當なプレーを妨害したものと見做して、三壘の走者をアウトとする。

第二十項 一人若くは一人以上の攻撃側のプレーヤーが、走者が到着しようとする壘の近くへ立ち、或は集つて守備側を混乱せしめる時は、走者はチーム・メイトが妨害を加へたといふ理由の下にアウトを宣告される。

第二十一項 投手のモーションを盗み、或はスクイズ・プレーによつて、走者が三壘から生還しようとする場合に、捕手が本壘前に飛び出して、投手の球を捕つた時は、ボーク及び妨害の理由を以て、走者の生還を許し、打者には一壘を與へる。同時に此際、捕手が打者をつきのけ、または打者の打球を妨害した場合にも、前記同様に罰則を適用するものである。

第二十二項 フォース・アウトとは、打者が走者となつたため、他の走者が壘の占有権を失つて、先きの壘に進むの止むなきに至つた場合にのみ起る。

註 本條第十一項参照。

審判官によつてアウトが宣告される場合

第五十七條 審判官は以上の規定に随ひ、規則第五十六條第十項、第十三項、第十八項の場合

を除く外、プレーヤーよりの要求を待たず、直ちに走者或は打者のアウトを宣告すべきものである。

註 審判官は右の規定に従つてプレーヤーの要求を待たずに直ちに走者、打者のアウトを宣告すべきものであるが、右の除かれたる條項の場合に於いては（規則第五十六條の）守備側の要求なきにも拘はらず走者又は打者をアウトとすることは出来ない。たとへば本壘打を打つた打者が走者となつて本壘にかへつた場合、その走者が二壘に觸れるのを怠つたことを審判官は知つてゐたが、相手側がそれを發見してアウトの要求をしない前には、審判官は此事實を相手側に知らせて、走者をアウトにさせることも出来なければ、また審判官だけがそれを知つてゐるからとて相手方の要求のない中は走者のアウトを宣告することは出来ないのである。相手側がそれを發見して、壘に球をつけ、或は走者に球をタッチした場合に初めて審判官はアウトの宣告を下すべきである。

コーチングの規則

第五十八條 コーチャーは走者及び打者に對して、援助又は指圖に必要な言語を發することが

出来るものである。

コーチャーは言語或は合圖などによつて、観覽者を煽動し、審判官、及び相手方の監督、プレーヤー、等に對して關係を及ぼすような言語を用ひてはならない。そしてコーチャーは常に二人以下であつて、攻撃側のユニフォームを着たプレーヤーでなければならぬ。そしてコーチャーは一壘及び三壘附近に於けるプレーヤース・ラインと、コーチャース・ラインの間に一人づつ配置されるべきものである。若し二人以上のコーチャーが置かれたり、又は本條の規定に違反したコーチャーある時は、審判官は直ちに違反者に着席を命じ、而して一分間以内に此命に従はざる時は、審判官は犯則者に對して五弗の罰金を課し、犯則者が更に犯則を再びなした時には、試合に参加するを禁じ、直ちに退場を命ずべきである。

註 コーチャーを二人以上置くことは許されない。コーチャーは必ず二人以下であつて、一壘と三壘側に設けられてあるコーチャース・ボックスに一人づつ置くようにするのである。猶違反者に五弗の罰金を課すといふことは日本に於いては行はれないことである。

得點の記録

第五十九條 三人のアウトを出す前に、走者が正しく一壘、二壘、三壘に觸れた後、本壘に觸れた場合にはその度毎に得點一點を記録すべきものである。但し走者がフォース・アウト、或は一壘へ達する前にアウトとなつてサイド・アウト(三死)となる時は、他の走者が本壘に入つても得點として記録することが出来ない。

註 ツー・アウトから後に於いては、走者が一壘に觸れる前にアウトとなり、又はフォース・アウトとなつて三死となつた場合には、たとへその前に走者が本壘に入つても點にはならない。

審判官とその任務

裁斷を執行する權能

第六十條 すべて審判官は本規則の各條項を履行しなければならぬ權能と義務を有する者であ

つて、競技者、主將、マネージャーなどに對して必要と認めたる是等規則の全部若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本規則によつて所罰する權能を有するものである。

また審判上における相互の義務を定めるため、ボール及びストライクを裁斷する審判官をアンパイア・イン・チーフ（正審又は球審）と稱し、壘の判決を下す審判者をフィールド・アムパイア（副審又は壘審）と云ふ。

註 審判官の判定は絶對的でこれを翻させることは出来ないものであるが、しかし審判官の判定が規則を誤つて下された場合には、監督或は主將に限つて、その誤つた判決の撤回を要求することが出来る。但しボール或はストライクの判定が下された場合には絶對的のものであつて、誰人と雖も之れに對して抗議を申込んだり、判定の撤回を要求することは出来ない。

正 審（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・チーフは捕手の後に位置を占め、試合に關する適當な處

置をなすべき一切の責任を有するものである。そして規則第六十二條による副審（壘審）によつてなされる判決以外、普通單獨審判が行ふすべての裁斷を與へ、試合規則中「審判官」に關する事項によつて行動すべきものである。

第二項 正審は投手が打者に向つて投げたアンフェア・ボールに對して「ボール」の宣告を與へ且つその算定をしなければならない。それと同時に又次に記載する各球に對して「ストライク」の宣告及算定をなすべきものである。

- (1) 打者がバットを振ると振らないに拘はらず、規則第三十一條に規定されてあるやうに、本壘の上を通過し、高さに於いても申分なきフェアリー・デリバード・ボール。
- (2) 本壘の後方十呎以内なる捕手線内に於いて、捕手が捕へたファウル・チップ。
- (3) 打者が投手からの球を打たうとして空振りし、若くは空振りした後に於いて球が打者の身體に觸れたもの。
- (4) 打者がバントしようとして、ファウル・ボールとなつたもの。
- (5) ツー・ストライクの前に打つたファウル・ヒット、若くはそれが飛球になつて捕へられなかつたもの。

たもの。

但し審判官は球が本壘の上を通過するまで、ボール又はストライクの宣告を下すことは出来な
いものである。

第三項 球審は次の場合に於いて壘の審判をなすべきである。

(1) 一壘に走者あつて、打者がフェア・ヒットを打つた場合は球審は三壘上の裁断をなすこと。
(2) 一人以上の走者ある時、フライが打たれて、それが捕へられる前に、三壘走者が離壘した
かどうかを裁断すること。

(3) 一人以上の走者ある場合、一方の走者が三壘と本壘の間で挟まれた時は、本壘に最も近い
走者に關する裁断をなすこと。

第四項 正審に限つて、フォーフィテッド・ゲームの宣告を下すべき権能を持つ。

副審(フィールド・アンバイア)

第六十二條第一項 フィールド・アンバイアは、競技場に於いて、壘に關する審判をなすに最も

適當であると認められた場所に位置を占むべきである。同時に副審は一壘及び二壘に關するすべての
裁断をしなければならぬものであつて、たとへ三壘に關する審判であつても、第六十一條第三
項の規定によつて、正審がしなければならぬ場合の外は、すべて副審が宣告を下すべきもので
ある。

而して副審は、球審と同様、ボークの宣告をなし、また球に物質を加工する不正行爲を禁じ、
また氣まぐれな投球を禁ずる(規則第十四條第四項、第三十條第二項) 権能を有する。

第二項 副審は試合規則執行上、あらゆる點に於いて正審を補佐すべきものであつて、フォー
フィテッド・ゲーム(没收試合)の宣告を除き、規則の違反者に對し、正審と同じ権能を有するもの
である。

審判判決の効力

第六十三條 打者の打ちたる球がフェア又ファウルであるか、打者がセーフ又はアウトである
か、投手の投げた球がストライクであるか又はボールであるか、或はその當否の疑はしき他の判

斷に對して、プレイヤーは正審、副審のいづれに向つても、抗議を提出することが出来ない。同時に審判官は、自己の宣告が規則に違反したと思つた外は、その宣告を變更しないものである。但しチームの主將に限り、審判官の宣告が規則に違反してゐる旨を申し出て、その變更を請求する権利がある。もし主將からの申出でによつて審判官が宣告につき疑義を生じた場合は、その抗議について處置をとる前に、先づ他の審判官と協議するを要する。また審判官は他の審判官の要求のない限り、如何なる場合と雖も他の審判官の宣告を批評し、又はその執行を妨ぐることは出来ない。

單獨審判の任務

第六十四條 單に一人の審判官が指定された時は、その審判官は總ての出來事に關する裁斷の義務と、支配權とを有してゐるのであるから、職務を執行する上に於いても、都合よき所に位置することが出来る。

判決に關する當否を論議すかべらず

第六十五條 如何なる事情があつても、キャプテン及びプレイヤーは審判官の裁斷及び宣告に關して論争してはならない。

審判官の更送を許さず

第六十六條 審判官が負傷又は病氣のためその任務にたへない場合の外は、兩チームの協議によつて審判官の變更をすることは出来ない。

犯則に對する所罰

第六十七條第一項 プレイヤー及び監督がすべてこれらの規則に對する違反行爲のあつた場合は、審判官は直ちに試合に参加することを禁ずると共に退場せしめ、所屬リーグの總裁より、或期間の内そのクラブ内にて試合に参加することを禁止されるものである。

但し投手が規則第十四條第四項、第三十條第二項のいづれかに違反して退場を命ぜられた場合は、自發的に十日間出場を禁止せられる。なほプレーヤー及び監督が何れかの審判官によつて退場を命ぜられた場合は、直ちにグラウンドを去るか、クラブ・ハウスに於いて試合の終るのを待たなければならぬ。もしその命に従はなかつた場合は、審判官はその所屬チームに對してファイテッド・ゲームの宣告を下すことが出来る。

同第二項 審判官は次に列擧した場合に於ける違反者に對しては、各二十五弗の罰金を課すべきものである。

(1) キャプテンが競技者變更の旨を審判官に通告することを怠つた場合。

(2) 競技者の一人が退場を命ぜられた際、フィールドを横切つてクラブ・ハウスへ退いた場合。そして又プレーヤー若くはコーチヤーが、プレーヤース・ベンチへ着席することを審判官に命ぜられた後一分間内にその命に従はなかつた場合には五弗罰金を課せられる。

註 右の罰金といふことはアマチュアの試合に適用することは不可能である。

同第三項 プレーヤース・ベンチにあつて補缺プレーヤーが、審判官の判決を彌次り、若しく

は不平を漏したりする時は、審判官は先づ注意を與へ、なほきかない場合には退場を命ずべきである。同時にその喧騒が止まず、審判官が違反者を指摘することが出来ない場合は、すべての補缺プレーヤーを退場せしむべきである。但し、そのチームのキャプテンは試合中補缺の必要を生じた時には、退場させられた補缺を必要だけクラブ・ハウスから呼び戻すことが出来る。

規則違反と審判官の報告

第六十八條 審判官は規則違反の故を以てプレーヤーに退場又は罰金を命じたる時は、處罰後十二時間以内にリーグ總裁まで課したる罰金及びその原因の報告をしなければならない。

第六十九條 リーグ總裁は審判官からマネージャー、キャプテン、及びプレーヤーに罰金を課せられた本人及びその所屬クラブに通告しなければならない。そして罰金を課せられたプレーヤーが此通告あつてから後五日以内にその金額を所屬リーグの幹事へ納めなかつた時は、何れの試合にも参加することを禁ぜられ、或は罰金を納めるまでチャンピオンシップ・ゲーム中プレーヤース・ベンチに着席することを禁ぜられる。

第七十條 試合に参加することを禁ぜられたプレーヤーの犯行が、猥褻なる言語を使用した
り、或は競技者、審判官を攻撃するが如き極端なものであつた時は、このことあつてから二十四
時間以内にリーグの總裁にまで詳細なる報告をしなければならぬ。

註 以上第六十八條より第七十條まで、いづれも我國に於いては必要のないものであるが、参考まで掲げ
て置く。

主將に對する警告

第七十一條 審判官は試合を開始する前、兩軍のキャプテンを立會はさしめ、當試合規則を嚴
正公平に執行する旨を述べ、若し規則違反の行爲ある時は罰金を課し、試合に参加することを禁
ずる旨を警告して置くべきものである。

註 右の罰金云々といふことは日本に於いては必要がない。そして普通は試合前に於いてかゝる警告は省
略されるものであるが、兩軍のキャプテンはその警告を受けたものとして試合にのぞむべきである。

グラウンド・ルール

第七十二條第一項 試合開始前、審判官は試合に關する總ての材料が十分規則にかなつてゐる
かどうかを検すべきである。

同第二項 見物人が場内にあふるゝ時は、ホーム・チームの主將は觀覽者の中に打ち込まれ、
或は投げられた球に對して特別なグラウンド・ルールを作り、外來チームのキャプテンの承諾を得
なければならぬ。若し兩者の意見が一致しない場合は、審判官はグラウンド・ルールを制定し
之れを採用させるだけの権能があるものである。

同第三項 競技場に見物人が溢れてゐない際投げられた球が見物人席に入り、或はプレーヤー
ス・ベンチの下に入り、或はグラウンドの圍ひの中に入り又越え、若しくは見物席に張つてある
金網の目に挟まつたりなどした時には、球が場内にはね返ると否とに拘はらず、すべての走者は
二つの壘を與へられるものである。審判官は此規則を適用するに當り、球の投げられたる時に於
ける走者の位置及び動作をたしかめたる後、いづれの壘まで與へるべきかを決定しなければなら

なり。

註 右の投げられた球といふのは勿論プレーヤーの投げた球のことであつて、打たれた球ではない。そして此際は競技場に見物人があふれ出さない場合でなければならぬ。右の例を具體的にあげれば、走者一壘にある際、打者遊撃にゴロを打つたとして、遊撃手がその球を取つて一壘に高投し、球は見物席に入つたとする。此際一壘走者は三壘まで、打者は二壘まで行くことを許されるのである。此場合右の規定にある、球の投げられた時に於ける走者の位置云々といふのは、たとへばいまの場合、遊撃手が球を一壘に投じようとする時に、一壘走者がすでに二壘間近くに迫つたものとすれば、遊撃手が高投して球が見物席に入つても、その走者には二壘から數へて二つの壘を與へるのでなく、(つまり本壘まで)三壘までしか壘を與へないといふことなのである。

同第四項 審判官はホーム・チームの主將に對して、これ以外に特別のグラウンド・ルールが必要であるか否かをたしかめ、その必要ある場合にはその旨を外來チームの主將につけて承諾を得、他の規則に抵觸しない範圍内で採用すべきものである。

審判官の宣告

第七十三條 審判官は試合開始の指定時間に「プレー」を宣告し、中止する際には「タイム」を終了の際には「ゲーム」を宣告すべきものである。そして試合を開始する前には兩方チームのバッテリーを告知し、試合開始後は各プレーヤーの變更を公告しなければならない。また群集が場内に溢れた場合には、協定された特別のグラウンド・ルールを通告し、又特定の時間に試合を中止することを双方の主將が協定したる場合には此旨を通告しなければならない。

第七十四條 審判官は次の場合に試合を中止しなければならない。

第一項 降雨烈しく、審判官が試合を續行することが不可能であると認めた場合。

但し審判官は、その他止むを得ない事情のために試合を中止した場合、その後三十分立つてから試合を再開するか、そのまま中止するかを宣告しなければならない。

第二項 審判官は自己及びプレーヤーが、ある事故のために任務を完ふすることが出来ないと認めた場合、若くは規則に違反したプレーヤー又は見物人を退場させようとする場合、或は火事、

騒擾、其他非常の場合。

但し打たれた球又は投げられた球によつてプレーヤーに事故が生じた場合に於いては、試合を續行することが不可能であると判定する迄は「タイム」を宣告してはならない。

第三項 審判官が正當の理由によつて、試合中止をなす時は、「タイム」を宣告しなければならぬ。審判官が「タイム」の宣告をした時は、再び「プレー」の宣告ある迄試合は中止せられ、此間プレーヤーはアウトとなることなく、されど進壘又は得點をすることは出来ない。同時に審判官は定位置にある投手が球を手にする前に「タイム」の宣告を下すことは出来ない。但し第三十七條第三項の場合及び火災、騒擾、嵐の襲來などのあつた場合、或はプレーヤー又は審判官に事故の生じた時は此限りではない。

フキールド・ルール

第七十五條 試合の進行中ユニフォームを着けたるプレーヤー、双方のマネージャー、審判官、制服を着てゐる警察官、及び秩序を保つに必要なホーム・チームの監視人の外は、試合進行中競

技場内の何れの部分へも立入ることは出来ない。

第七十六條 マネージャー、キャプテン、及びプレーヤーは、試合の進行、状況等に對する質問に答へ、又はプレーヤーの姓名を答ふる時の外は一切見物人に話しかけることは出来ない。

第七十七條 各チームは競技場の秩序を維持するために十分の警備力を備へなければならぬ。試合中競技場に見物人が入り込んで、試合の妨害となる時は、外來チームは場内が秩序を取返へすまで試合の續行を拒むことが出来る。もしホーム・チームが、十五分以内に於いて場内を平靜に返らせない場合には、外來チームは七對零の勝利を主張し、そして審判官によつてこれを認められるものである。

用語の定義

第七十八條 「プレー」とは審判官が試合を開始、又は試合を停止した後再開せしめんとする時に命令する號令である。

第七十九條 「タイム」といふのは審判官が試合を停止せしめる命令である。但しタイムの有効

期間は試合の當日だけである。

第八十條 「ゲーム」といふのは試合の終了を知らしむる宣告である。

第八十一條 「インニング」とは或るチームが攻撃を始めた時から、プレーヤーが三人正當にアウトになるまでの期間をいふ。

第八十二條 「タイム・アウト・バット」といふのは、或打者が定位置についた時から、アウトとなるか、または走者となる迄の期間をいふ。

但し打者が次にあげたやうな場合のいづれかによつて走者となつた時はタイム・アウト・バットは除かれるものである。

- (1) 死球によつて走者となつた場合。つまりスリー・ボール後投手の球が打者の身體又は着衣の一部にあたつてデッド・ボールが宣告された場合。
- (2) フォア・ボールの宣告によつて走者となつた場合。
- (3) 犠牲打を打つた場合。
- (4) 捕手が打者の打撃を妨害したために走者となつた場合。

註 タイム・アウト・バットは打撃數であつて、右の四つの場合が起つたらば、打者の打撃數から除かれるといふのである。たとへば四球一つ、犠打一本、安打二本といふ成績を打者が得たならば、此場合四球と犠打を除いた安打の二本が打者のタイム・アウト・バットとなるのである。

第八十三條 「リーガル」(正式)若くは「リーガリー」(正式に)といふのは此試合規則の要求する處に適合してゐるといふ意を表はす言葉である。

記録に関する規則

第八十四條 以下に掲げた規則は、試合記録の統一を圖るため、記録者の指導にあてるものであつて、記録者はこれによつて總ての記録を作るやうにしなければならぬ。

打者に関する記録

第八十五條第一項 記録帳には各競技者の姓名、及びポジションを記入し、次に第一欄に於い

て、各プレーヤーが試合中に完了したる打撃回数（タイム・アット・バットの數）を記入すべきものである。但し規則第八十二條に規定されたる例外はその中に含まないものである。

同第二項 第二欄に於いては、各競技者のなしたる得點數を記入すべきものである。

同第三項 第三欄には各プレーヤーの打つた全安打を記入すべきものである。但し第七回裏に於いて打者が安打し、走者を生還せしめてウインニング・ランを得たる場合は、打者の安打によつて、走者が進壘したところの壘數を以て、壘打數を記入すべきである。但し打者が競技場外にフェア・ボールを打ちたる場合は打者の壘打數はホーム・ランとするものである。

註 ウインニング・ランとは決勝點のこと。壘打數といふのは、打者が安打によつて得た壘の數のことである。即ちシングル・ヒットは壘打數一、二壘打は二、三壘打は三、本壘打は四であるから、かりにシングル一本、二壘打二本を打つた打者の壘打數は五となる。

また第七回裏に於いて打者の安打によつて走者を生還せしめ勝利を得た場合は、打者の壘打數は走者が進壘したその壘によつてきめられるのである。たとへば走者一壘から打者の安打によつて生還した場合には、走者の進壘したの壘數、即三を以て打者の壘打數とする。もし二壘から走者生還の場合には、

打者の壘打數二、また三壘から生還した場合には壘打數一となる。しかし此際打者の打つた球が見物席に入り、又は柵を超へた場合はホームランとなり打者の壘打數は四である。

安全打の記録

第四項 次の場合には安全球として記録すべきものである。

(1) 打たれた球がファウル・ラインの上、若くはファウル・ラインの内で野手の手の届かない地點に達し、打者が安全に一壘を得た場合。

(2) フェア・ヒットをよく野手が止めたけれども、野手がこれを一壘に投じて打者をアウトとすることが出来ないか、しからざれば他の走者を當然フォース・アウトすることが出来なかつた場合。

註 三壘手へ難ゴロが打たれたとする。三壘手はよくこれを止めたが、難球であつたために、すぐに立直つて一壘へ球を投げて打者を殺すことも出来なかつたし、またそれを二壘へ投げて一壘からの走者を封殺することも出来なかつたといふ場合は、打者は安打の記録を得るものである。

(3) 投手又は他の野手へ打たれた球が、それらの野手が球を受けても、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・アウトしようとするも、とても間に合はなかつたほど球の勢が強かつた場合。此場合アウトにする機会があつたか、どうかについて疑がある時は、之れを安打として記録し、その野手は失策の責を免かれるものである。

註 右の場合打者は安打の記録を得るばかりでなく、すべて安打であるか、失策であるか疑義のある場合は、これを安打として記録し、野手の失策としないものである。

(4) 或る野手に向つて球が打たれたが、野手がそれを取つて、一壘に送つて打者をアウトとし、又は他の走者をフォース・アウトにしようとしても到底間に合はないほど、球の勢が弱かつた場合。

(5) 如何なる場合でも打者の打つたフェア・ヒットが走者にふれ、走者がアウトとなつた場合。但し打者自ら自分の打つたフェア・ヒットにふれた場合は此限りでない。

註 打者が打つた球が、走つてゐる走者にあたつた場合は走者はアウトである。(第五十六條十二項参照) そして此場合打者は安打の記録を得て一壘に入ることが出来るものである。

(6) 第五十三條第六項に規定してあるやうに、打者の打つた球が、フェア・グラウンドの内の審判官の身體、又は著衣にふれた場合。

(7) 如何なる場合と雖も打者の打つたフェア・ヒットが、走者をフォース・アウトにした場合は安打として記録することが出来ない。

註 打撃の趣意といふものは、走者を進壘させるといふことにあるのであるから、自分の打つた球によつて走者をフォース・アウトにしたやうな場合は無論打者は安打の記録を得ることが出来ない。

(8) 野手が打たれた球を捕へてから、任意に打者の代りに他の走者をアウトにしようとした場合は、これをフィールド・チョイス(野手選擇)といふ。此場合、打者がアウトとなるか、或は失策さへなければアウトになるところであつた時、又は走者がアウトにならなかつたのみならず、失策もなかつた際は、單に打撃數の中へ算入すべきものであつて、打者は安全打の記録を受けないものである。同時にバントの場合に於いては、犠牲打として記録されるものである。が、記録者が、完全なる守備の動作を以てしても打者を一壘でアウトにすることが出来なかつたものと認定した時は、安全打として記入される。

註 失策をしたのではないが、野手がどちらの走者をも殺すことが出来なかつた場合、たとへば打たれた球を三壘手はよく止めたが、これを二壘へ投げて一壘からの走者を殺さうとして中止し、その後で一壘へ投じたために打者をもアウトにすることが出来なかつた。この場合をフィールダー・チョイスと云ふ。記録上は野手の失策とはならないものである。(事實は野手の頭腦のエラーなのである。)それと同時に打者は一壘に生きたけれども、安打としては記録されず、打者の打つた球は單に打撃數の中に算入されるだけである。

また打者がバントした結果が、野手のフィールダー・チョイスによつて走者をも打者をも生かして了つたといふやうな場合には、打者の記録は犠牲打となるものであるが、その場合野手がたとへ完全なる守備動作をしても、どうしても打者を一壘で殺せなかつたと記録者が認めた時は、打者に安打の記録を與へるものである。

犠 牲 打

第五項 各打者の打つた犠牲打の數は、これを記録帳の中の摘要欄に記入すべきものである。次の場合の、いづれかにあたる時は、打者は犠牲打の記録を受けるものである。

(1)無死、或は一死の場合に、打者がバント・ヒットを以て走者を次の壘に進ませ、打者自身は一壘に達する前にアウトとなるか、或は野手の失策さへなければアウトとなつたであらう場合。

(2)無死或は一死の場合に、打者が打つたフライを野手が捕へてアウトとしたが、そのために走者を次の壘に進ませた場合。又は野手が打者の打つたフライを失策して、走者が進壘した場合にも、記録者の判断によつて、そのフライが捕へられたものとしても、走者が進壘することが出来たと認めた場合。

但し右のやうな場合には、バントの犠牲球フライの犠牲球といふふう區別して記入しないで共に犠牲打中に記録すべきものである。

守 備 の 記 録

第六項 各野手が敵をアウトにした數はこれを第四欄に記入するものである。

(1)打者がイリガリー・バテッド・ボールをなし、又は打撃順を誤まり、或はツー・ストライク

後バントをしようとして、ファウル・ヒットとなつたために、アウトの宣告をうけた場合は、捕手のプット・アウト(刺殺)として記入すべきものである。

(2) 走者が野手の守備を妨害したために、または規定のベース・ライン外を走つたため、アウトの宣告をされた場合。若くはインフィールド・フライの宣告があつた場合に、これらの行爲もなく又宣告もなかつた場合、當然アウトを取るべきところであつた野手に、プット・アウトの記録を與ふるものである。

註 刺殺といふのは敵をアウトに至らしめる最後の守備を完全に終らせた動作をいふのであるが、これを分りやすく例をあげて説明すれば、球が中堅に打たれてフライとなり、中堅手はその球を完全に捕つた場合に刺殺となるのであつて、その記録は中堅手に與へられるのである。また二壘手に打たれたゴロを二壘手がとつて一壘に投げ打者を殺した場合は、刺殺の記録は一壘手に與へられる。そして二壘手は一壘手の刺殺を補助したものであるから、二壘手に對しては補殺(アシスト)の記録が與へられる。右の(1)は捕手の刺殺の記録を受ける場合であるが、此外にも捕手が刺殺を記録される場合がある。即ち、打者が審判官に呼ばれて一分間以内にボックスに立たなかつた場合、打者が捕手の守備を妨害した場合、投

手が投球の用意をしてゐる時に、打者が一方のボックスから他方のボックスに移つた場合、ツーアウト以前、一壘に走者ある時捕手三振目の球を落した場合(此場合は打者ウアウト)には捕手が刺殺の記録を受くべきものである。

第七項 各野手の行つたアシストは、これを第五欄に記入すべきものである。

(1) 數人の野手が走者をアウトにする守備動作をした時、球を取扱つた總ての野手にそれぐアシストを與ふべきものである。そしてプット・アウトをなしたる野手もその行爲を完了するまでに、球の轉送をなしたる時は、プット・アウトと同時にアシストを與へられるものである。

註 右は壘間に走者を挾撃した場合を指したものである。たとへば走者が三壘と本壘の間で挾まれた。此場合球は三壘手、捕手、遊撃手、投手とわたり、つひに捕手が走者に球をタッチして止めを刺した。此場合は刺殺の記録は捕手に與へられる。そしてこれに與つた三壘手、捕手、遊撃手、投手は補殺の記録を受くるものである。但し何度球を受けたり投げたりしても得べき補殺は一つである。同時に、此場合捕手が球を落したために走者を生かしたとしても、完全なる補殺の動作をなしたる他の野手は、それにも拘はらず補殺の記録を受くべきものである。

(2) 走者をアウトにするために、適当な守備動作をした野手は、たとへアウトを完成しなければならぬ野手が失策してアウトとならないことがあつてもアシストを與へられる。

註 これは(1)の註の最後に説明した通りである。

(3) すべてアシストは、球がバットをはなれた時から起つて、ブット・アウトの完成者に達する迄に球を取扱つた者に對して與へられ、又單に投球によつて成立つ守備ならば、投球又は球の轉送によつてアウトをとり、或は味方の失策さへなければ、アウトにすることの出来る動作をしたすべての野手に與へられる。

註 三壘手へ難ゴロが打たれた。三壘手は、よくそれを止めたが球の勢がはげしかつたので、それをほじいたところを、遊撃手がそれをカバーして拾ひ、一壘へ投じて打者を殺した。此際遊撃手が補殺を受けると同時に、三壘手もよく球を止めて遊撃手の補殺の行爲を助けたものであるから、これも補殺の記録を與へられる。刺殺の記録は勿論一壘手に與へられるものである。

(4) 走者がベース・ラインの外を走つたために、または野手の守備動作を妨害したために、アウトの宣告を受けた場合は、その場合の守備に於いて、球を取扱つたすべての野手にアシスト

を與へる。

(5) ダブルプレーといふのは、球が投手の手からはなれて、再び定位置にある投手の手に返されるまでの間に行はれる二つの連続したブット・アウトのことをいふのである。

註 投手の投げた球を、打者が遊撃へグラウンダーを打つた。遊撃手これをとつて二壘に送り、一壘からの走者を殺し、二壘手またその球を一壘に送つて打者を殺した。つまり球が投手の手からはなれて、再び投手の手に返へるまでに、二つの連続したブット・アウトが行はれたわけである。此場合遊撃手は補殺、二壘手は刺殺及び補殺、一壘手は刺殺の記録を受ける。右の場合はダブル・プレーであるが、同じくこの期間に於いて、三個の連続したアウトが行はれた場合はトリプル・プレーといふ。

第八項 各野手のなした失策数は第六欄に記入すべきものである。

失策といふのは完全な動作を以てすれば、アウトとすることが出来た場合に、打者の打撃時間を長引かせ、或は走者に一個又は數個の壘を與へた各野手に與へるべきものである。

但し四球または死球によつて打者一壘を得、或はボーグ、ワイルド・ピッチ、パスボールなどによつて打者または走者が壘を得た場合は、第六欄に記入しないものである。

註 アウトにする機会が十分にあつたのに、アウトにすることが出来なかつたら、それは野手の失策である。また敵に壘を與へるような行動も失策である。たとへば打者の打つた球を遊撃手が、ファンブルしたために打者を一壘に生じた場合は、即ちもし遊撃手がファンブルしなかつたら打者を一壘でアウトにすることが出来たと認められる時には遊撃手の失策である。しかし打者の打つたゴロが猛烈な勢で遊撃手を襲ひ遊撃手がそれを処理することが出来ずに、はじいたやうな場合には、事實それが処理することの出来ないほど困難であつたと認められた場合には、遊撃手の失策とはしないで、打者の安打とするものである。また、二壘から三壘に向つて走者が走つてゐるやうな場合、一壘手が走者を殺すべく三壘に向つて投げた球が三壘前でバウンドしたために三壘手が受けそこなつて、走者を生じた場合には、敵に壘を與へたものは、投球の正確を缺いた一壘手であるから、失策の責任は一壘手の負ふべきものであり、三壘手は失策として記録されないものである。

なほ右の項にある「打撃時間」を長引かせといふのは、たとへば打者の打つたファウル・フライを野手が不完全な守備動作のために捕へることが出来なかつたために、打者をアウトにすることが出来ず、打者がさらに次の打撃をすることによつて時間を長引かせた場合をいふのである。

さらにボーク、バース・ボール、ワイルド・ピッチによつて打者または走者が進壘した場合は、バッテリー

一・エラーとなるものであるから、第六欄には記入しないで摘要欄中に記入すべきものである。

(1) 走者の盗壘を防がうとして投げた捕手の悪球に對しては失策を課さないものである。但しその悪球によつて走者が餘分の壘を得た場合には失策を課するものである。

註 走者が餘分の壘を得た場合と云ふのは、たとへば一壘走者が二盗を試みた際に、走者は、捕手の暴投によつて、もし暴投なかりせば二壘を取るだけで終るところを、三壘まで進むことが出来たといふやうな時には、つまり餘分の壘を得たことになるのだから捕手に失策を課するのである。しかし此場合、走者が二壘を得たに止まつたならば、それは捕手の悪球によつて當然得べき壘を得たものであるとしてたとへそれが捕手の悪球による結果であるとしても、捕手には失策を課さないのであるが、そのために三壘まで奪はれるといふことになる、餘分に壘を取られたものとして捕手に失策を課する。

(2) 捕手又は他の内野手がダブル・プレーに成功しなかつた場合には、もし此時悪投のために走者に餘分の壘を與へなかつた限り、失策を課さないものである。但し此場合、野手が完全なる補殺の行爲をなし、十分刺殺をすることが出来たにも拘はらず、これを失敗した場合はその野手に失策を課すべきものである。

註 走者一壘の時、遊撃手のところへゴロが打たれたが、遊撃手これを取つて二壘に投じ一壘からの走者をフォース・アウトした。そして二壘手はまた直ちに一壘に投じ打者をも併殺しようとしたが、球が正確を缺いたために打者を一壘に生して了つた。かう云ふ場合には、二壘手は一壘に悪投したために打者に一壘を與へる結果を招いたが、それ以上悪投のために打者に餘分の壘を與へなかつたのであるから、失策を課されない。しかし若しも此時二壘手が好投して、即ち完全な補殺の行爲を行つたにも拘はらず、一壘手が落球したために打者を一壘に生かしたといふやうな場合には失策の責は一壘手に課せられる。

(3) 壘手が、その壘に對して正確に投げられた球を捕ることが出来なかつたため、或は、これを捕へようとしなかつたために、走者を進壘させた場合には、投げた者の過失と見るべき場合の外、その壘手の失策となるべきものである。若し二壘に對してかくの如き投球がなされたる場合には、記録者は二壘手又は遊撃手のいづれに失策を課したらいかといふことを判断しなければならぬ。

(4) 野手がフライ・ボールを落し打者を一壘に於いてセーフとなしたが、その球を拾つて直ちに他の壘に於いて走者を封殺した場合には、フォース・アウトとして記録され、その野手は失策

を課されないものである。

(5) スリー・ストライク目の球を捕手が捕り損じて、そのために走者に一壘を與へた場合には、投手の暴投がなかつた限り、捕手に失策を課する。

(6) 一壘手が球を受取る時、十分餘裕のあるにも拘はらず壘に觸れることを怠つたために、打者に一壘を與へた場合は當然一壘手に失策が課せられる。

(7) 投手がスリー・ストライク目にワイルド・ピッチをなし、打者を一壘に達せしめた時は、投手の失策として記録すべきものである。

盗 壘

第九項 走者は安全打、ブット・アウト・失策(バッテリー・エラーをも含む)によらないで進壘した場合に盗壘の記録を受けるものである。但し次の場合は例外であるから、その規定に従はなければならぬ。

(1) ダブル・スチール又はトリプル・スチールが企てられた場合に、その内の一人がアウトと

なつた時は、他の走者は盗壘の記録を受けることが出来ない。

(2) 走者が一旦次の壘に觸れたけれども、その壘を踏み越え、若くは滑り過ぎたために、野手に球をタッチされてアウトになつた場合は、盗壘と見做さない。

(3) 走者が盗壘を企て、既にスタートを切つた場合は、たとへその時にバッテリー・エラーがあつても、その走者は盗壘の記録を受けるものである。同時にバッテリー・エラーも課せられる。

(4) 捕手が盗壘を防がうとして、走者をアウトにすることの出来る投球をした時に、内野手がこれを失策したために、壘を取られた時は、その内野手の失策として記録すべきものである。

と同時に走者には盗壘の記録を與へない。

(5) 守備側が少しも防がうとしなかつたために、走者が次壘を得た場合には、盗壘として記録しないものである。

但し一壘にゐた走者が、三壘の走者を生還させる目的のために、捕手に投球させようと試み、その結果二壘に達した場合は、捕手がこれを防がうとして投球しなかつたとしても、その目的を達して走者を生還させることが出来たならば、その走者には盗壘の記録を與へる。

註 右は走者一、三壘の場合、一壘走者が三壘走者を生還させるために、捕手を牽制し、そのために三壘走者が本壘に入り、一壘走者が二壘を得た時には、たとへ捕手が一壘走者の二壘へ達するのを防ぐ動作をしなかつたとしても、その走者は盗壘として記録される。

ワイルド・ピッチ及びパース・ボール

第十項 ワイルド・ピッチとは、打者に向つて投手の投げた球が、高低或は左右いづれかに過ぎたために、捕手が普通の動作を以てしてはこれを止めたり、又は処理することが出来ないで、打者に一壘を與へ、若くは他の走者をして進壘せしめた時にいふ。

パース・ボールとは投手が打者に向つて正當に投げた球が、捕手が普通の動作を以て止め、或は処理することが出来る場合に、これを捕手が逸したために、打者に一壘を與へ、若くは他の走者に進壘させた時にいふ。

註 右はいづれもバッテリー・エラーとして記録されるものであつて、普通の失策の中には記録されないものなのである。そしてワイルド・ピッチにしても、パース・ボールにしても、それによつて走者を進壘させ

た場合に起ることであつて、無走者、ツー・ストライク以前に於いては起らないのである。但し例外として、先に第八十五條第八項中に述べたやうに、投手がスリー・ストライク目に暴球を投じ、打者がから振りして、走者となり、一壘を得た場合は、單に投手の失策として記録するものであると同時に、捕手がスリー・ストライク目の球を逸して、打者が走者となつて一壘を得た場合には、單に捕手の失策として記録されるものである。そして共にバッデリー・エラーとして記録されず、前者はワイルド・ピッチの不名譽を逸れ、後者はバース・ボールの責を逃れるのである。

ア・イン・ド・ランの定義

第十一項 走者が安打、犠牲打、盗壘、四球、死球、ワイルド・ピッチ、ボーク等によつて生還した場合は、ア・イン・ド・ランの記録を受けるべきものである。

野手の失策によつて走者が一壘を得た場合は、ア・イン・ド・ランとして記録しないものである。また、よし十分なる守備をしても、走者はセーフであると判断することに於いて、多少でも疑義のある場合は、投手に利益を與へてア・イン・ド・ランを記録しないものである。また投手の守備

上の失策も、他の野手の失策と同様に取扱ふものである。

註 ア・イン・ド・ランといふのは敵の失策によらないで、生還した得点をいふ。そして注意しなければならぬことは、ワイルド・ピッチはア・イン・ド・ランたることを妨げないけれども、バース・ボールによつて生還した場合はア・イン・ド・ランとして記録されないといふことである。

またア・イン・ド・ランは投手の成績を決定するものであるから（即ちその多少が）記録をとる場合には、規定にはづれない範圍で、投手に對しては寛大なる見方をすべきものである。

投手の守備率を決定するには、ア・イン・ド・ランの總數を、その投手が投球したインニングの總數で割り、さらにこれに七を乗ずる。かくすれば投手がゲームに於いて得られたア・イン・ド・ランの平均數を得ることが出来る。

註 硬球の場合では、ア・イン・ド・ランの總數を、投手の投球したインニングの總數で割りこれに九をかけるものであるが、軟球の場合に於いてはこれに七をかけるのである。

摘要事項

第八十六條 摘要事項中には次の事項が含まれてゐる。

- 第一項 試合中各インニングになされた得点。及び試合中に於ける兩チームの得点總數。
- 第二項 各プレイヤーの盗塁數。
- 第三項 各プレイヤーの犠牲球の數。
- 第四項 各プレイヤーの二壘打の數。
- 第五項 各プレイヤーの三壘打の數。
- 第六項 各プレイヤーの本壘打の數。
- 第七項 兩チームのなしたるダブル・プレー及びトリプル・プレーの數、並に此プレーに關係したプレイヤーの姓名。
- 第八項 各打者の打撃によつて得た得点數。
- 第九項 各投手が投球したインニング數。
- 第十項 各投手が敵に打たれた安打數。並に各投手に對する敵の打撃數。
- 第十一項 各投手が敵打者を三振させた數。
- 第十二項 各投手の四球の數。

- 第十三項 各投手の責を負ふべきワイルド・ピッチの數。
- 第十四項 各投手が敵に與へた死球數。並びに死球を受けたプレイヤーの姓名。
- 第十五項 各捕手のパス・ボールの數。
- 第十六項 試合に要した時間。
- 第十七項 各審判官の姓名。

チーム及び個人成績の作製

- (1) 勝敗率 勝敗の總數で勝利數を割る。
勝利數 ÷ (勝利數 + 敗數) = 勝敗率
- (2) 打撃率 打撃數で安打の總數を割る。
安打數 ÷ 打撃數 = 打撃率
- (3) 守備率 刺殺、補殺、失策の總數で、刺殺、補殺の總數を割る。
(刺殺數 + 補殺數) ÷ (刺殺數 + 補殺數 + 失策數) = 守備率

打撃篇

チームと打撃力

「優秀なる投手なき所覇權なし」といふ野球道の金言に對して、「優秀なる打撃力なき所覇權なし」といふことも、同時にまた野球道の眞理である。寔に覇權を目指すチームにとつて「優秀なる投手力」はその缺くべからざる要素であり、「優秀なる打撃力」はその決定的な動力である。しかしながら、いま假りに十割の守備率を得たチームがあつたとしても、それは、そのチームの持つ力の消極的な一面を發揮したものに過ぎない。同時に、如何に偉大なる投手の球威を以てしても、敵をノー・ヒット、ノー・ランに打ち取る神技は容易に望み得べきことではなく、事實近代野球に於ける打撃力の向上進歩は、大投手の金城鐵壁の守備を脅かすに至つた結果、投手が敵に三四點

の得点を許すことは、寧ろ止むを得ざることであつて、投手の負擔としてその責任を問はないものである。故に如何に守備の完璧を誇るチームと雖も、敵に或る程度の得点を許すことが止むを得ない状態にある以上、平均された守備力を持つチームの間に於いては、最後のゲームを決定するものは、そのチームが有する攻撃力、即ち走力及び打撃力でなければならぬ。そして此場合チャンスといふことがゲームを決定する一つの重要な要素として説かれてゐるが、云ふまでもなく優秀なる走力はしばしば味方にチャンスをもたらしものであり、そしてそのチャンスを決定的なものたらしめて味方の勝因を作るものは確實なる打撃力でなければならぬ。そして走力と云ひ、チャンスと云ふも、この打撃力なくしては、それを發揮することも、望むことも出来ないものであつて、これこそチームの原動力であり、積極的な同時に主要なる攻撃力である。

要するに覇権を目指すチームにあつては、「優秀なる投手力」と「優秀なる打撃力」を兼ね備へることが缺くべからざるその條件であるが、殊に積極的な動力である、打撃力が優秀であるといふことが、その決定的な條件である。この条件の中、その一つを缺いても、一流チームとしての實力は失はれるが、殊にチームが積極的な打撃力を缺く場合に於いては、如何に守備力に於いて

完璧を誇ると雖も、その消極的な力だけでは、覇権に接近することは不可能である。故に「消極的なチームに覇権なし」といふも或意味に於いて過言ではない。

然らば如何なるチームが「優秀なる打撃力を有するチーム」であらうか。少くともチーム打撃率三割に近いかそれ以上のもの、又打撃率三割以上の打者を六人位を持たなければ、優秀なる打撃力を持つチームとは云はれないであらう。そして、これらの三割以上の打者が、その各々の特長と、長所を以て、その配置を考慮され、整然たる打撃順の中に統制された時に、そのチームは恐るべき力を發揮し得る強チームと云はれるであらう。反對に、四割臺か五割代の打者が一人か二人あつても、平均したチーム打撃率が二割以下であつては打撃力のない貧弱なチームであり、また、打撃順が常に一定せず、誰れを一番打者に据ゑ、誰れを四番打者に置くべきかといふことに迷はなければならぬやうなチームは到底強チームと稱することは出来ない。事實打撃力の優秀なる一流チームは、三割以上の打者が、ナインの過半数を占め、その打撃順に於いても常に微動をも示さない。世に強チームと呼ばれてゐるものはみなこの条件と特徴を備へてゐるものである。

優秀なる打者

優秀なる打者とは投手にとつて最も恐るべき打者のことである。そして、それは缺點のない打者のことであり、確實なる打者のことではなければならない。

凡そ打者には二つのタイプがある。一はよく頭腦を働かせ、よく投手の球を選び、そしてまたよく投手の計畫を見破つて、打つ打者であり、他は投手の球を何んでも打ち飛ばすナチュラル・スラッガーである。そして此二者の中、前者のタイプに屬する打者が、投手にとつて最も恐るべき打者であり、危険なる打者である。そして斯くの如き打者こそ缺點のない確實なる打者と云はれ得るであらう。

チームにとつて最も必要な打者は斯くの如き缺點のない、確實な打者である。かういふ打者には打撃率の亂高下は見られない。前シーズンには四割臺の打撃率を得、次のシーズンには二割臺の打撃率を得たといふやうな打者は、たとへ時々大物を打つと雖も、それは不確實な打者であ

つて、監督が打撃順を編成する上に於いて大きな悩みとなる。然るに確實な打者は、即ち打撃率の亂高下のない打者は、常にチームにとつて一定の活動を期待し得るものであつて、かくの如き打者こそチームの要石である。と同時にかくの如く打者に信頼し得るといふことが、その打者の眞價を語るものであるが、所謂強打者と稱される者の中には、過去の打撃率を顧みる時に、それが非常に不平均であつて、打撃率の亂高下を示す者多く、チームとして信頼することが出来ない大きな缺點を持つてゐる。投手の球なら何んでも打ち飛ばすといふ打者は、強打者と謳はれる者の中にも多いが、かくの如き打者は屢々肝心のところで三振するといふこともあるのは、さういふ打者の缺點であつて、多くの實例がそれを語つてゐる。

さて缺點のない確實な打者といふのは、前にも云つた如く、善く考へ、よく球を選び、よく投手の計畫を見破る打者のことであるが、これを要するに、かくの如き打者の要素は、頭腦の働きの、眼と、そして膽力とに歸することが出来よう。

僅か五十呎の距離から投げられる投手の球に對して、打棒をミートさせ、球を快打するといふことは、たゞ漫然とボックスに立つて球を待つてゐるだけでは不可能である。よく投手の次の

球を豫期し、投手の計畫を見破る頭腦の働きと、また投手の球の筋道を見極める眼を持ち、且つこれらの打者の要素を十分に發揮せしむるに足る膽力あつて、それは初めてなし得ることである。

また此種の打者は常に自信ある打者である。試合前のフリー・バッティングに全力を出して打たなくとも、試合になつて必ず實力を出し得る打者である。そしてこの實力こそは平素の練習に依つて培かはれ、且つ鍛練されたものでなければならぬ。そしてバッター・ボックスに立つては、その膽力と自信とを以て投手の球をよく選び、打棒の揮ふ所常に確實なる當りを示して、シーズンの終りには平均打撃率三割以上を獲得する者が此種の打者である。

練習

優秀なる打者はその天分に俟つ所が多いが、比較的天分に恵まれない打者と雖も、平素の熱心にして撓まざる練習は、彼をして優秀なる打者の域に達せしめるものである。同時に如何に天分

に富める打者と雖も、平素の練習を怠つたならば、彼の打撃率は忽ち下向を示し、遂には平凡なる打者と選ぶ所なき打撃率を得るに止まるであらう。要は平素の練習である。

さて一概に練習と云つても無方針なる練習は何等の効果を擧げ得るものではない。練習に際しては、良き指導者の良きコーチが必要である。よき指導者のなき所名選手は生れない。良き指導者は、よく打者の悪癖を矯正し、またよく打者の長所を發揮せしめるであらう。現代に於いて名打者と云はれてゐる者は、平素グラウンドに於て、良き監督の良き指導を受けたものであり、指導者の血と汗の結晶でないものはない。

しかしながら最もよき指導者と雖も、打者の個性までも狂げることには出来ないものである。また最もよき指導者ほど打者の個性を尊重し、その打者に適する範圍に於いて、指導を行ふものである。即ち打者の缺點を矯正すると同時に打者の長所を發見し、その打者の個性を十分に發揮することに努めるものである。

打者は同時に、自己の打撃力を完成せしめるに當つて、常に指導者の力にのみ俟つべきものではない。打者は彼自身のみが持つ、彼の長所と缺點をよく知ることが必要である。即ち常に練習

に際して、自己を研究することが、最も大切である。此際打者が壓倒的な打者たらんことを望み、絢煉な打者たらんことを夢みるが如きは大禁物であつて、これほど打者の研究心を曇らせ、また純らせるものはない。打者は常に空しき心を以て、自己の打撃を完成せしめるために、平素の研究を専一に心がくべきであつて、如何に名監督、良指導者と雖も、自己を知らない、即ち研究心なき打者を名打者たらしめることは困難である。即ち打者の個性を尊重し、その特長を發揮せしめる良き指導者の善き指導と雖も、結局打者自身の研究心に俟たなければ、その大なる効果をあげることが不可能なことは云ふまでもない。

さて實際の打撃練習を行ふに當つて、如何なる點に注意し、如何なる點を研究すべきかといふにそれは既に述べた如く、各自の個性に従つて、その弱點を矯正し、その長所を發見するといふ原則の上に立たなければ、その方針をたてることが出来ないものであるが、一般に、それに先立つて、その豫備的な、基礎的な練習といふものが必要である。次にそれらの豫備的練習に就いて、二三の簡単な方法とその説明を試みよう。

キャッチ・ボール

打撃の基礎的なものは、眼であるといふことは既に述べた如くである。そして打者が眼を養ふために、その有効なる方法として、平素キャッチ・ボールを行ふことはその一つである。キャッチ・ボールをふだんにやつてゐれば、球道に對してよく眼を養ふことが出來て、實際の打撃に際して役立つことが非常に多い。

スピニングの練習

スピニングの良否は打撃に重大な關係を有つてゐるものである。名打者と云はれる者は、みな好きスピニングを示してゐる。スピニングの悪い者は好き打者となることは出來ない。

云ふまでもなく、打撃の要領は、バットを球の中心にミートさせるといふことにあるが、それ

には球に對してバットを水平に振るといふことが肝要である。即ちバットをすくひ上げるやうにして振らないで、即ちバットが球の下部にあたるやうに振らないで、尙く迄もバットを水平に、丁度球の中心とバットの中心とがミートするやうにスイングを行ふことが理想的である。しかし完全なスイングを行ふためには、即ち最もよきスイングがなされるためには、打者の體勢、足の踏み出し方等についてもいろいろな關係があつて、單にスイングといふことだけを引離して、その方法を考へることは出来ないが、よきスイングをなすための必然にそれに伴ふ、打者の體勢、足の踏み出し方等に就いては、後に詳しく述べることにして、こゝでは、スイングに際してバットを水平に振るといふことゝ、それと同時にスイングは鋭くなければならないといふことを特に云つて置く。

スイングの練習を行ふには、必しもグラウンドに出てやらなければ出来ないといふものではないから、室内に於いても、庭に於いても、暇さへあればバットを持ち出して、振り廻して見ることも必要である。たとへば樹に球をつるして置いて、球の中心とバットの中心とがミートするやうにバットを振り、或は球が自分の身體に對して、どのへんに飛んで來るかを豫定して置いて、

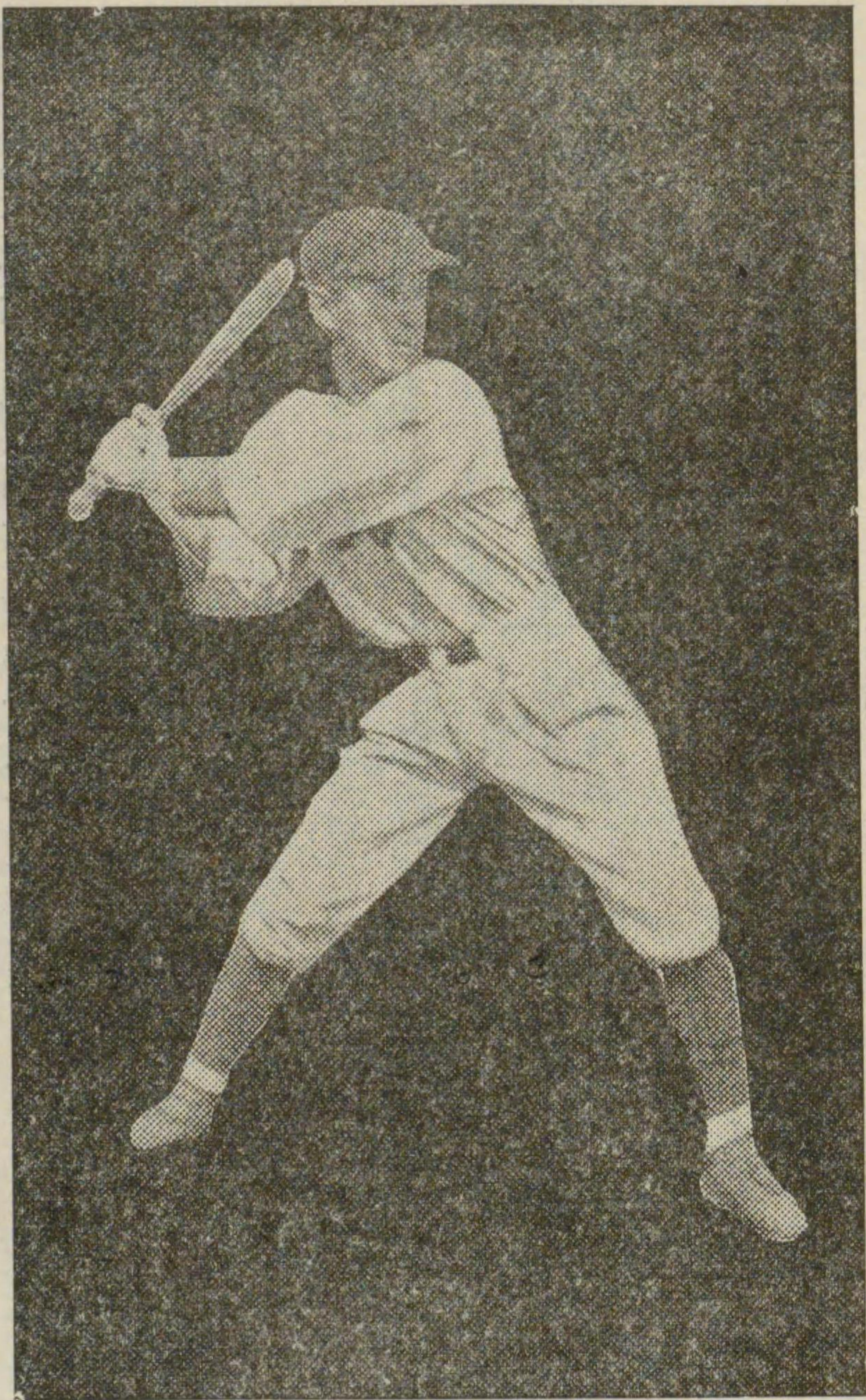
たゞバットを振る練習をするだけでも有効である。かくして練習をつゞけて行くうちにスイングがなめらかに行くやうになり、實際の打撃にあつて、効果が非常に多いことに氣づくであらう。

打撃と姿勢

球をあてるにはバットだけであてるのではない。球を打つ重要な要素は、實に打者の姿勢にある。名打者と云はれてゐる者の打撃の姿勢を見れば、どういふ姿勢が最も球を打つに良い姿勢であるかといふことについて、いろいろヒントが與へられる譯であるが、要するに自然の姿勢といふことが打撃に於ける最も良き姿勢であるといふことが云はれ得るであらう。即ち打者自身にとつて、最も本來なる自然の姿勢、作り上げた姿勢でなく、打者の個性に従つて、最もとりよい姿勢に於いて球を打つといふことは、たしかに理想的である。如何なる打者をも一定の型に押し込めて、平均された姿勢の型を作り上げるといふことは考へ物である。勿論如何に打者の自然の

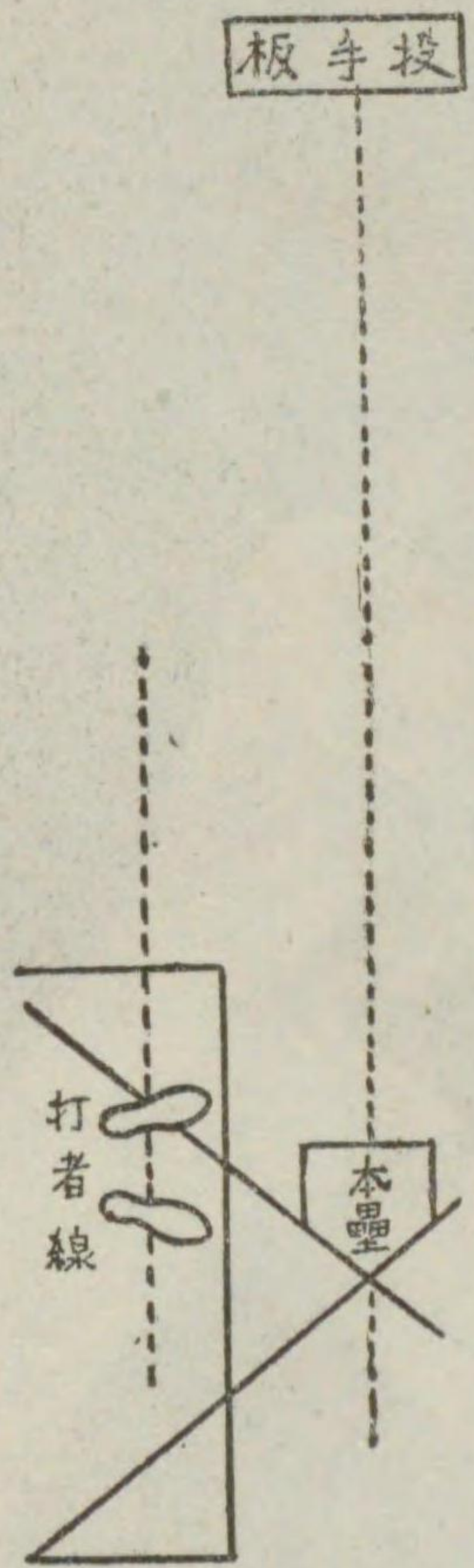
姿勢を尊重すると雖も、そこに著るしい打者の缺點が見出される場合には、これを矯正するといふことは必要であるが、初めから打者の個性を無視して、一定の型にあてはめるといふことは、打者が有する自然の力を殺すことになる。

さて打撃に際しては決して物々しく構へる必要はないのである。打者にとつて出来るだけ楽な自然の構へに於いて、重心を身體の中央に、肘は身體から自由に、窮屈にならないやうにして置く。そして此際バットはなるべく軽く、緩るく握る。バットの握り方は、どのへんを握ればいゝといふことは決つてゐないが、その打者の長所に従つて適當の箇所を握ればいゝのであつて、握る時に両手の間を幾分離す氣味にして握るやうにした方がいゝ。要するにバットを握る時に一番つりあひのとれた箇所を握れば間違ひがないのであつて、それは各人の研究によつて定められるべきであり、両手を密接させて握るべきか、やゝ離して握るべきかといふことも、結局は各人の最も得意とする所に従つて差支ない譯である。かくして、バットを軽く、緩く握つたならば、手首にやゝ力を加へる。さてバットを振るまでは、右の要領で、球を待つのであるが、愈々球が眼の前に來たならば、バットを水平に、而も鋭く振ると同時に、一步前へ踏み出す。そして球を打つ



打撃の構へ

刹那に於いては、同時に踏み出した足が地上にふれてゐなければならぬ。云ひかへれば、踏み出した足が地上に觸れる前、或はその後に於いて球を打つてはならない。(足を踏み出す前は、兩足を揃えて立つてゐる。そして此場合打者の兩方の足を結びつけるところの直線と、ピッチャー・ス・プレートとホーム・プレートの二つの中點を結ぶ直線とが平行になるやうにして立つことが必要である。猶此際忘れてはならないことは、球は必ず眼の前に於いて打つといふことである。勿論、餘り前過ぎててもいけないし、後でもいけないので、丁度眼の前に球が來た時に、右に述べた要領で、鋭



くスピニングをすれば必ずよいあたりが出る。

ステ ッ プ・イ ン

打撃に際して足を一步前に踏み出すこと、即ちステップといふことは、球を打つといふことと、重大な関係のあるものである。このステップをすることは、球を打つ刹那にそれをするこゝによつて、身體の重心を球にのせかけるやうにして、球を打ち、よい當りを得やうとするのであるが、それには足を前へ踏み出さずに、即ちステップ・インをしないで、足を後に引く、即ちステップ・アウトをすることといふことは、打撃に際して避けなければならないことである。

球を打つ時に、ステップ・アウトして打つ打者は、その癖を投手に看破されれば、常にアウト・コーナーの球を通されることによつて、たやすく牛耳られるであらうし、イン・コーナーの球に對しては、しばしば左翼にファウルを飛ばし勝ちで、その弱點を暴露するものである。但し現代の強打者の中にも、ステップ・アウトして球を打つ者もあるが、それは例外であつて、一般の打撃のセオリーに於いては、ステップ・アウトすることは避けなければならないこととしてあるので

ある。いま述べた如き、ステップ・アッエーして打つ打者は例外ではあるが、事實はこれらの例外打者と雖も、ステップ・アッエーせずに、ステップ・インして打つやうにしたならば、よりよい打者となることが出来たかも知れない。故に球を打つ時には、必ずステップ・インして打て。

ステップについてやゝ悉しく説明するならば、先づステップする刹那に於いて、身體の中央に置かれた重心を、即ち此場合兩足の中間にある重心を、一度右足に移し（右打者の場合）ステップと同時にさらに急速に左足に移すやうにする。即ち身體の重心が球に對してのりかゝるやうにすることがその要領である。しかしステップする際に身體が崩れないやうに注意しなければならぬ。球に對して身體の重心がのりかゝるやうな姿勢にはなるが、左足に身體の重心が移つた刹那に、右足が地面から離れるやうなことがなく、即ちその際右足は地面に固定してゐることが必要である。そして既に述べた如く、ステップすると同時に、即ち踏み出した足が地上にふれると同時に、球を打つべきであるが、ステップに際して、餘り足を廣くふん張ることは避けなければならぬ。何故ならばステップする時に餘り足を廣くふん張れば、勢ひ右足が地面から引離され姿勢が崩れる恐れがあるからである。そして姿勢が崩れては、球は打てないものである。

ショート・スピングとロング・スピング

長くバットを持つて即ちバットの下部を握つて大きく振り廻すロング・スピング（長打主義）と短くバットを持つて、即ちバットの上部に近い方を握つて、短く振るショート・スピング（短振主義）の優劣については、種々議論があるが、これも屢々云ふが如く、打者の各々の個性に基いて、論ぜられるべきことであつて、一概にその孰れがいゝといふことは決定することが出来ない。この兩主義について、その特徴を述べれば、ショート・スピングは、スピングが小さいために、ロング・スピングに比して、球の當る率が多いといふことは争はれないことであつて、猶その附隨的な特色としては、球を打つてから走者に移る場合に、ショート・スピングをとる時には、その動作が敏速に行くといふことである。これに反して、ロング・スピングは、ショート・スピングに比して、球の當る率は少いが、打棒一振する處、長打を飛ばして、壘上の走者を一掃し、試合を決定する恐るべき力を持つてゐる。積極主義の近代野球に於いては、かういふ長打者の價値は大いに認めら

れて来たが、事實かゝる巨砲の威力を發揮する打者は天才的であつて、かのたまさかに長打を飛ばして氣勢を揚げる、氣紛れな、不確實な打者とは同日に論すべきものではない。故にたゞ單に華かなる打者たらんことを望んで、自己に適しない長打主義を採る打者は、その不心得なことは云ふまでもないが、悠々として如何なる場合にも巨砲の威力を示し得る天才打者にあつては、必しも當りの率がいゝからと云つて短打主義を選ぶ必要は毫しもないのである。故に要は自己の天分に從つて、或はショート・スピングを選び、又はロング・スピングを採るといふやり方が最も自然で、且つ適當な方法である。

右に述べたロング・スピングとショート・スピングの外に、これを折衷した中間の方法があるが、それは、ツー・スライク以前に於いては長打主義をとり、ツー・スライク以後に於いては短打主義に移るといふ合理主義であつて、これを實際に適用出来れば効果があらうが、その域に達する迄には、普通の打者では容易なことではない。

球を選ぶといふこと

球を待つと云ひ、球を選ぶといふことは、打者が自分の好きな球を待ち、それを選んで打つといふことではなく、好球を逃さず必ず、それを打つといふことに外ならない。即ちこれを云ひ換へれば悪球に手を出さないといふことであつて、好球であれば、よしそれが自分の得意の球でなくとも、必ずこれを打つといふことが打撃の要諦である。

勿論打者は自分にとつて最も好きな球を打つやうになるものであるが、そして最も打ち易い球を打つことが得策であるには違ひないが、少くともツー・スライク以後に於いては、好球でありさへすれば、打者はその得意とする球であるか否かに拘はらず、必ずこれを打たなければならぬ。此場合、不得意の球だからとて、打者が打たずにぬれば、みす／＼スライクを宣告されて、アウトを免れることは出来ないであらう。故に好球に對しては、打者は如何なる場合にもこれを打つことが出来るといふ自信を持つことが一番大切である。即ち悪球に手を出さないで、好

球は必ずこれを見逃さないで打つためには、非常によい選球眼を持つといふことが此場合必要になつてくる。選球眼なき打者は常に屢々好球を見逃し、悪球に手を出して投手の球を凡打し、若くは三振の憂目を見るに至るが、選球眼の肥えたる打者はよく待つことが出来る故に、好球であれば必ずこれを見逃さないで、確實に當てゝ行くことが出来る。

よい選球眼を持つといふことは、よい眼を持つといふことと同じであるが、同時によく頭腦を働かせるといふことがその中に含まれてゐる。よい眼を持つといふことは、打撃に於ける一つの要件であるが、たゞ眼がよいといふだけでは、好球ならば何んでも打てるといふわけのものではなく、それには必ずよき頭腦の働きが伴はなければならない。即ち一方に於いては、投手の球を豫期し、その球質を看破する頭腦の働くと、他方に於いては、自己の弱點に對する自覺と、その匡正についての周到なる注意力が必要である。

投手の球を豫期するといふのは、その時の球のコンディションにより、或は投手の球のコンビネーションの習癖によつて、次の球はどういふ球であるかといふことを豫め期して待つことである。しかし、球を豫期するといふことは、多くの場合打者の直感といふことが重大な役目をするので

球の豫期といふことは即ち山をかけるといふことと同じことのやうに思はれ易いが、これは決して山かんだけではなし得るものではないのである。勿論打者が初めて投手に對する場合には、投手の球のコンビネーションの習癖や、バッテリーの性癖を直ちに知ることは困難であるから、球を豫期するといふことは、多くの場合、打者の直感といふことに頼ることになるのは止むを得ないことである。併しながらこの直感にのみ頼るといふこと、即ち山をかけるといふことは、要するに打者が投手に對する研究が足りないからであつて、たとへ初めて投手に對した時でも、少しく頭腦を働かせて、投手の投球動作を観察し、研究すれば、推理的に次の球を豫期するといふことはさほど困難なことではない。球のコンディションによつて次の球を豫期する場合には、即ち、たとへば、ツー・ボール、ノー・ストライク、或はスリー・ボール、ノー・ストライクの後に來る球を豫め期する場合には、比較的確實に打者はその豫想的中せしめることが出来るものである。即ちかういふ時には、投手は球の條件をよくするために、必ず好球を投げるものであるから、これに一撃を加へやうとする打者の意圖は比較的容易に成功するものである。勿論此場合と雖も、打者は漫然とストライク・ボールを狙ふだけでは危険であつて、その球の性質、即ち球の廻轉や

速度に關する測定といふことが必要である。即ちコレクト・タイミングといふことが必要であつて、球の性質を正確に判断し、それに應じて、こゝぞと思ふところで、球をバットにミートさせることである。そしてその測定を誤まらないためには、よき眼を持つとゞもに、球に對する自信を持たなければならない。

さて打者にとつて、どういふ球でも打ちこなす自信を持つといふことは、容易なことではない。打者は打撃を完成させるに當つて、即ちどういふ球でも打てるといふ自信を持つに至るまでには、かなり苛烈に自己の弱點を匡正しなければならぬ。

打者の長所と弱點は常に相隣りするものである。打撃に際して、打者の得意とするところから一寸球がはづれても、それは直ちに打者の弱點と化するものである。これは打撃に於ける微妙なる點で、同時に投手の乗すべき玄妙の境地であるが、このことは又以て野球の要諦となすべきものである。即ち打者が得意とするところのすぐ隣りは、同時に打者の弱點であるとすれば、同様の意味に於いて、打者の弱點とするところのすぐ隣りは、また同時に打者が得意とするところであらなければならない。故に研究心に富む打者が、自己の弱點に氣づいて、常にその一點をせめてゐ

るうちにはからずも自己の長所を發見するといふことはあり得ることである。されば打者は怠らず自己の弱點を研究し、その匡正に努めさへすれば、弱點を變じて長所となすことは決して不可能ではない。

練習時に於いて、打者がいろ／＼のところへ球を投げて貰ふことは、自己の弱點を知り、これを匡正する上に於いて、非常に役立つものである。また緩急と變化に富むさまざまの球を投げて貰ふことも必要である。これはいろ／＼の球に對して、眼を馴らすといふことのために必要であるばかりでなく、投手の球はどんな球でも打つといふ自信を養ふ上に於いて最も必要である。

かくして打者が十分な研究と練習の結果、球に對して確乎とした自信を持つに至つた時、彼は初めてシューアー・バッターとして許されることが出来るであらう。眞に球を選ぶといふことは、その後には於いて初めてなし得ることである。

球を打つてから走るまで

さて以上に於いて、大體打撃の要領を會得したならば、愈々バッター・ボックスに立つて、これから打者と投手との一騎打ちが始まる。

既に述べた如く、打者は打撃に際して、投手に對するあらゆる策戦とかけ引を持たなければならぬが、投手、否バッテリーもまた打者に對してあらゆる策戦とかけ引を有するものである。即ち打者はよき選球眼と、よき頭腦の働きとを以て、投手をしてイン・ザ・ホールの状態におとし入れ、自己の條件をよくした後に於いて、好球を狙つてこれを撃破しようと試みるであらうし、投手はよき捕手の補佐と相俟つて、打者をしてイン・ザ・ホールの状態に陥入らしめ、打者の不利な條件に於いて、これを牛耳らうと努めるであらう。この打者對投手——バッテリーの頭腦の戦ひに於いて、打者が勝利を得ようとするためには、打者は先づ精神的に投手に打ち勝たなければならぬ。即ち戦はざるに既に投手を呑むといふ氣概が必要であつて、膽力と自信とを以て投手に

對さなければならぬ。然る後に打者は彼のよき選球眼を以て、投手の球を選び、投手をしてイン・ザ・ホールの状態に陥入らしめ、自己を有利な状態に導くことを忘れてはならぬ。ノー・ストライク、スリー・ボールまで追ひつめられた投手は、打者との戦に於いて、既に危機に陥つたものである。もし反對に打者が、ノー・ボール、ツー・ストライクまで追ひつめられた場合は打者の土壇場である。打者の策戦は飽くまでも投手を追ひつめてこれを危機に陥入れることである。もし打者が投手によつて土壇場に追ひつめられたならば打者の敗北を語るものである。

球のコンディションが、ット・ストライク、ノー・ボール、ツー・ストライク、ワン・ボールの時に於いては、投手は多くの場合ボールを投じて打者を釣らうと試みるものであるが、不覺なる打者むはざ／＼と此手に引つか／＼つて三振を喫し、若しくは悪球に手を出して凡打を免れることが出來ない。またツー・ボール、ノー・ストライク、スリー・ボール、ノー・ストライク、スリー・ボール、ワン・ストライクの後に於いては、投手は球を整へるためにストライクを投げるものであるが、此場合、普通は一球待つのが原則ではあるが、その待つべきか、打つべきかに迷つてゐる中に、好球を投ぜられて、ストライクをとられるやうな打者は、確信のない打者であつて、到底投手との

一騎打ちに於いて勝利を得る望みのないものである。よく頭腦を働かせる好打者は、よく投手を不利な状態に追ひつめると同時に、自己が危機に陥つた場合と雖も、なほそこに餘裕を残して投手に打ち勝つべき機会を見出すものであつて、かのむざ／＼と三振を喫し、凡打に打ちとられる打者とは同日の談ではない。また球のコンディションが投手に不利で、投手が球を整へるために好球を投じようとする時に、待つべきか、打つべきかに迷ふやうなことは好打者のしないことであつて、よしそれが原則として一球待つべき場合であるとしても、自信ある好打者ならば、それが好球であれば必ず打つであらうし、勿論投ぜられた球が悪球ならば當然待つであらう。

要するに好打者たると然らざるとの區別は、その判断力の如何にある。そして、それは頭腦の働きといふことに歸する。

打撃に於いては、かくの如く、頭腦を働かせるといふことが、根本的な條件であるが、いま云つた以外にも、打者がその頭腦を働かせなければならぬ場合は非常に多い。

いま打者が球を一方のみ打つといふことは明かにその弱點である。つねに右翼方面のみ打つ習癖を持つ打者、左翼方面のみ打つ習癖を持つ打者は、鋭敏なる敵によつて直ちにその弱點

を看破され、敵はこれに對して豫め備へ易いが故に、しば／＼敵に乗せしめる機会を與へる。故に打者は、つねに一方のみ打つといふ缺點を敵に看破られたならば、直ちにこれを改めなければならぬと同時に、いつでも、何の方面にでも自由に球を打つといふことを心がけなければならぬ。

また走者が壘上にある場合には、特に打者は頭を働かせることが必要である。たとへば一壘に走者がある場合に、三壘、遊撃の方面に球を打つたならば、走者はフォース・アウト・或はダブル・プレーの憂目にあふであらう。かういふ場合には、若し打者が右翼方面に球を打つたならば、そしてそれがヒットになつたならば、一壘走者は二壘を取り得るのみならず、しば／＼三壘をも奪ふ機会を與へられるのである。若しそれが左翼方面に打られたヒットであつたならば、一壘の走者は單に二壘を取り得るに止まる。これらは打者が打撃に際して頭を働かせなければならぬ一例であるが、かくの如きプレス・ヒットを打つといふことは、頭の働きと相俟つて、これを成功せしめるために、實力が伴はなければならぬことは云ふまでもない。

さて愈々打者は球を打つてから一壘に走るものとして、どういふ用意をしたならばいゝか。打

者の目的が、球を打つてから一壘に向つて走るといふことにありとすれば、その目的を達するためにはどうしたならば一番いいか。凡そ打者が一壘に於いてセーフとなるか否かは、その間一髪の瞬間に於いて決せられるのが普通である。故に此場合、打者はなるべく一壘に近く位置するといふことが、走者となつてから一壘に生きる可能性を増さしめるものである。一般に左打者は、その立つところの位置が、右打者と比較して一壘に近いが故に、走者となつてから有利であると云はれるのはこの理由によるのである。此場合左打者に對してやゝ有利ならざる位置に立たなければならぬ右打者が、もしステップ・アウェイして球を打つ姿勢を取つたならば、即ち球を打つ際に、一步足を引いて立つ體勢にあつたならば、球を打つてから走者となる場合に不利なことは云ふまでもない。凡そ打者がステップ・インして打つといふことは、即ち一步前に踏み出して打つといふことは、打撃の要諦であつて、よい打者に限つてステップ・インして打つものであるが、これはステップ・アウェイして球を打つと、打者が走者となる場合にハンディキャップとなるので、ステップ・インするといふ打撃の原則のうちには、それを避ける意味も含まれてゐるのである。故に打者は球を打つてから走者の動作に移るといふことを考へてボックスに立たなければならぬが、

その動作を最も敏速ならしめて、一壘に生きる目的を達するためには、必ずそのボックス内に於いて、一壘に近く一步踏み出して、即ち三壘の方向に足を引いて逃げないで、積極的な構への姿勢をとることが必要である。しかし此場合と雖も、打者は必ずボックス内に於いて打たなければ反則となるものであるから、ボックスの外に足を踏み出すといふことは避けなければならぬ。球を打つ際には、大體に於いて本壘から一呎位の距離を置いて立ち、いざ打つといふ際に踏み出す餘裕をとつておかなければならぬ。

猶此際打者が注意しなければならないことは、球を打つた後に於いて、バットを本壘の前に投げ出してはならぬといふことである。これは、三壘からの走者が本壘に突入しようとするやうな場合に本壘前にバットが投げ出されてゐると、これが邪魔になつて、走者の本壘突入を妨げ、若くは遅延せしめて、走者がアウトになるやうなことがしばしばあるからである。

バントの打ち方

バントをする場合は、走者を進壘させるためにする犠牲バントと、自ら生きようとするセーフティ・バントとの二種類がある。前者の場合に於いてはその時のコンディションによつて、大體打者がバントするであらうといふことが明かであり、後者の場合に於いては打者が投手の意表に出でて、バントによつて自ら一壘に生きようとするものであるが故に豫めそれを知ることが困難である。しかし前述のいづれの場合に於いても、殊に後者の場合に於いて、打者がその意志を投手に看破されることは絶対に不得策である。此場合打者は投手に對する時に、飽くまでも普通の打撃の姿勢をとらなければならないものであつて、若し初めからバントの姿勢を示したならば、若くは少くともその意志を悟られたならば、打者は投手にウエスト・ボールを投げられて、その計畫を無効に歸せしめられるであらう。故に打者はバントする瞬間に於いて、普通の姿勢より初めてバントの姿勢に移るべきである。

さて愈々バントする場合には、如何なる動作をとるべきか。先づバットの持ち方について云へば、左手はそのまゝにし、普通の構へ方からバントの構へに移らうとする時に、右手で殆んどバットの中間を、即ち食指と母指との間に堅く握り、左手とゞもに下方より支へ上げるやうにする。此際バットは眼の高さに於いて水平にならなければならない。また足の動かし方は、左足はそのまゝに、右足を斜左に運び、それと同時に、左足の爪先は幾分投手に向つて動く。或はまた兩足の位置を變へないで右足の踵をあげ膝を幾分折りながら、球を打つ時、そのまゝ投手の方に對して向きをかへるやうにしてもいい。

さて球の當て方は幾分打ち下ろす氣味にして、軽くバットに當てる必要がある。そして此場合球を當てるにも、無考で當てゝはならない。即ちどの方面に球を打つべきかといふことを豫め考慮に入れて置くべきである。犠牲バントの場合には走者を先きの壘に進ませるといふことが目的であるが、此場合バントした結果が、走者をフォース・アウトにしたり、また自らも走者とゞもにダブル・プレーを喫せられるやうな打ち方は絶対にさけなければならない。故に投手の前にバントするといふことは最もつゝしむべきである。

凡そバントの理想的なものは線側に、即ちファウル・ラインの方向に球を打つて、守備者をしてこれを捕るに最も困難な状態に置かしめ、またその失策率の多きに乗じて、一壘に生きるのに都合のいい機会を作ることである。セーフティ・バントの場合に於ける如く、自らがそれによつて生きることを目的とする時には、出来るだけその機会をつかむために、ファウル・ラインの方向に球を打つといふことを心がけることが最も必要である。しかしながら、この方法は最も熟達したる打者を俟つて初めて出来るものであり、一般の打者にとつては、ファウル・ラインの方向に誤またず球を打つといふことは比較的容易でないから、犠牲バントの場合に於けるが如く、走者を必ず次の壘に送らなければならぬといふやうな時には、その確實を期するために、比較的成功率の多い方法をとることが有効である。即ち此場合打者はツー・バントの後に於いては、さらにバントを試みることは最も不利な状態に陥入ることであるから、(三度目のバントに失敗すれば打者はアウトである。)確實を期さなければならぬ犠牲バントの際には、その目的を達するために最も安全にして効果のある方法を選ばなければならぬ。勿論前にも述べた如く、走者をフォース・アウトされ、若くはダブル・プレーを喫せしめられるやうな拙劣なバントは避けなければならない



バントの構へ

が、此場合打者の心がくべきことは投手前にバントしないことであると同時に、なるべく二壘手、若くは遊撃手の方面にバントすることである。そのいづれに打つべきかといふことについては、そのいづれにも打てるやうにして置くべきであつて、バントに對する習癖を守備側に悟られるといふことは絶対に不利である。またこのいづれかに打つべき場合には、バットの角度を變へることによつて、その方向に打つべきである。これは實際に當つて誤らないために、十分にふだんから練習をつんでおくことが必要である。

走 壘 篇

戦機を決定する力

走壘は打撃に次ぐ攻撃の重要な要素である。積極的な攻撃の威力を發揮するためには勿論強大なる打撃の力に俟たなければならぬが、それと同時に優秀なる走壘の技を持たなければならぬ。即ち打者が走者となつて一壘へ走り、またその一撃は快打となつてよく數箇の壘を望まんとする時、或は走者が味方のチャンスを作るために次の壘を盗まうとする場合、すべて微妙なる攻撃の戦機をつかむためには走壘がその決定的な力を持つ。そして此微妙なる戦機をつかむといふことが攻撃の要諦であつて、壘上の走者を一掃する強打と相俟つて、攻撃の威力を完成するものである。

多くの優秀なる走者を有するチームは、試合に於いて、いつかは必ず味方のチャンスをつかむことの出来るものである。さういふチームはねばり強いチームであつて、必ずチャンスをもつし、味方の頽勢を盛り返す力を持つと同時に、クロス・ゲームに際しては、一人の走者の盗塁によつて勝敗の機を制する力を持つものである。また比較的打力の振はないチームでも、その走力が非常に優れてゐる場合には、或る程度まで打力を補つて、その走力によつてチャンスをつかみ、敵に食ひ下がることの出来るものであり、反對に相當に打力はあつても、走力に於いて非常に劣るチームは、しばしばチャンスを逸し勝ちで遂には試合をも失ふ結果となる。

近來我國の野球に於いて、打撃力は長足の進歩を遂げたが、走塁の技に於いては、打力に比して見るべきものが少いのは、未だその研究の足りない結果である。殊に軟式野球に於いては、比較的打撃よりも走塁の研究が足りないといふことが云はれてゐる。しかし、これは一日も早く改むべき缺點であつて、よきプレーヤーたるためには、また優秀なるチームたるためには、打力と共に、十分なる走塁の研究が遂げられなければならない。

名走者たる資格

優秀なる走者を多く持つチームは、試合に於ける戦機を一轉し、勝敗を決定する底力のあるものであるが、かくの如き有力なる走者を多く養成することは、試合に勝つためには是非必要である。

然らば優秀なる走者たるには如何なる資格を要するか。優秀なる走者の要素は何んであるか。勿論隼の如き快走力と、栗鼠の如き敏捷さとは、名走者たらしめる重要な要素であるが、これを分解すれば、スタート、走力、すべり込み、といふことになる。

スタートは走塁に於ける決定的の要素である。打者が走者になる時のスタートの如何は一壘に於ける生死を決定するものであり、走者が盗塁する場合のスタートの遅速はチャンスをつかむ上に於いて重大なる影響を及ぼすものである。如何に走力あるもスタートに於いて失敗する走者は瞬間にかゝはるセーフとアウトの境に於いて、しばしばアウトの憂目を見ることになり、比較的

走力に於いて劣る走者と雖も、スタートに於いて巧みなる走者はその走力を補つて、よく自己の運命を有利に導くことの出来るものである。スタートに關しては平素の練習に於いてコーチャーの指導に俟つとも、スタートに弱點を有つ走者は、これを矯正するために研究を怠つてはならぬ。

次に走力といふことについて云へば、これは走者の天分による所が多いが、しかしこれとても不斷の研究と練習によつて、天分に比較的恵まれない走者と雖も相當の走力を持ち得るやうになるものである。まして走壘といふことは、普通のランニングと異り、特種の技能を要するものなので、よくその技能を研究し、會得するやうになれば、或程度まで優秀なる走者の域に達するとはさほど困難なことではないのである。故によき走者たるためには、平素ランニングの研究を積むと同時に、走壘に關する技術の習得を心がけなければならぬ。

すべり込みは、走壘に於いて、スタートとも最も重要視されなければならぬものである。即ちスタートに於いて敏速であると同時にすべり込みに於いて巧みでなければ、よき走者となることは出来ない。此兩者は、走者が次の壘を取るために、決定的な力をもつものであり、その出

發から盜壘までの順序に於て、最初に大切なものであり、最後に注意しなければならぬ重要な技術である。すべり込みの方法については、後に述べる所についていろいろ研究することが必要である。

右に述べたスタート、走力、すべり込み等が走壘に於ける重要な要素であることは云ふまでもないが、最後に、走者の頭腦、即ち判斷力といふことが、以上の要素以外に、またこれらの諸要素を活かす上に於いて、決定力を持つことを忘れてはならない。云ふまでもなくゲームは力だけで決定されるものではなく、その力を十分出し得るためには、選手のそれを活かす得る頭腦の働きがなければならぬ。まして野球の如き複雑微妙なる戰機によつて支配されるゲームに於いてはよく頭腦を働かせることの出来ないチームは到底勝運を見出すこと、或はそれをつかむことに成功するものではない。走壘といふことは、云ふまでもなく單に走るといふだけのことを意味するものではなく、如何なる時に走り、如何にして走り、如何にして走り終るべきかといふことであつて、そのスタートからすべり込みに到るまで、常にその時機とコンディションに支配されるものである。故に走者は常にこれらの判斷を誤まつてはならないものであつて、周到なる注意力

と、観察力と、洞察力とを持つことが必要である。そして、これを誤まらないためには、瞬間に於いて失はれる機会を確實につかむ上に於いて、敏速な判断力を下さねばならぬ。即ち注意力、観察力を周到に用ふることによつて、速かに最後の斷案を得なければならぬ。その如何なる點に注意し観察すべきかといふことは後に説くことにするが、こゝでは名走者たるための必須の條件と資格について以上のことを述べるに止める。

走 壘 法

敏速なるスタートをなした走者は、次の壘に走るまで、若しくは壘間を走るに際して、全速力を以て走らなければならぬ。一壘に向つて走る場合には、よきスタートを以て、一直線に走り、一壘に近づくに従つて、即ち一壘の二間位手前から、フル・スピードで走ることが必要である。これは壘に將に到達しようとする場合、その前にスピードがどうしても幾分鈍る關係から、特に全速力を用ひるのである。(此際スリーフット・ライン外に出て走つてはならぬ。)さて全速力で走

つて一壘を踏み、一壘を走過したならば、直ちにそのまま二壘に向つてスタートをつけるやうな姿勢をとらなければならぬ。これは機會さへあれば二壘を盗む必要に備へるためである。(但し此場合不用意に走者が二壘の方に向つて一壘からはなれすぎたら、アウトにされる危険があるから注意しなければならぬ。)走者は一つの壘を取るだけで能事終るのではなく、必ず一つの壘を取ると同時に、次の壘を窺ふことが必要である。即ち走者が試合のチャンスを導き、これを決定するといふのはかういふことを指すのであつて、一つの壘を得たからとて、安心して、後はぼんやりしてゐていいといふのではない。シングル・ヒットによつて、よく二壘に達し、または三壘を奪ふといふやうなことは、單に走者の快走だけではなされるものではなく、走者が機を見て敵の虚をつき、若しくはこれによつて守備者を混亂せしめることによつて初めて成功するものなのである。故に走者は目的の壘に達するまでは、他を顧みる暇もない位に、全力を以て走らなければならぬが、一度目的の壘に達したならば、なほその上に次の壘を奪ふために、その用意を忘れてはならぬ。

長打を放つて一壘から二壘、二壘から三壘へと、數箇の壘を奪ふ場合に於いても、右に述べた