

606-75



1200501532161

6

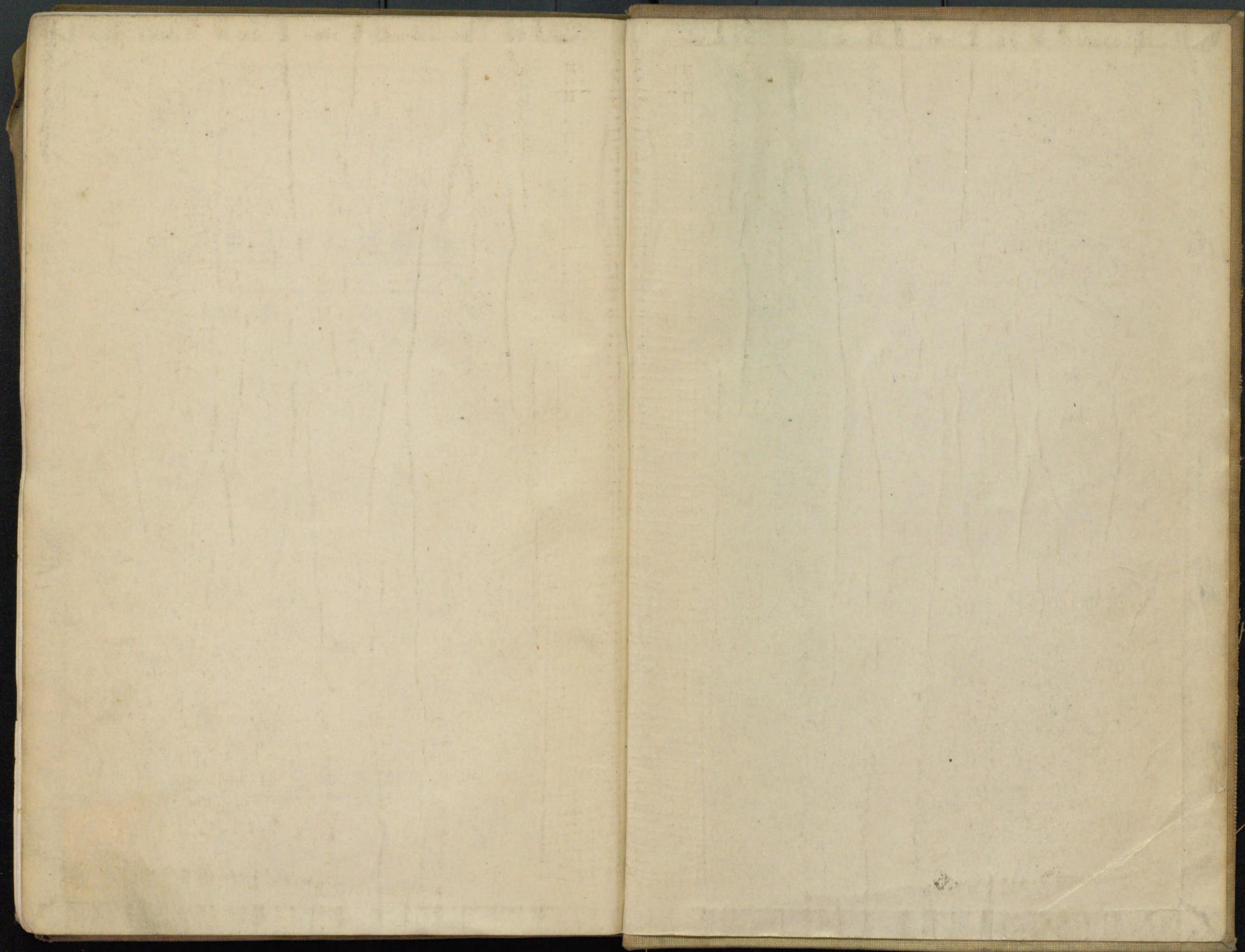
75

潮木

でまるなに通球野



60



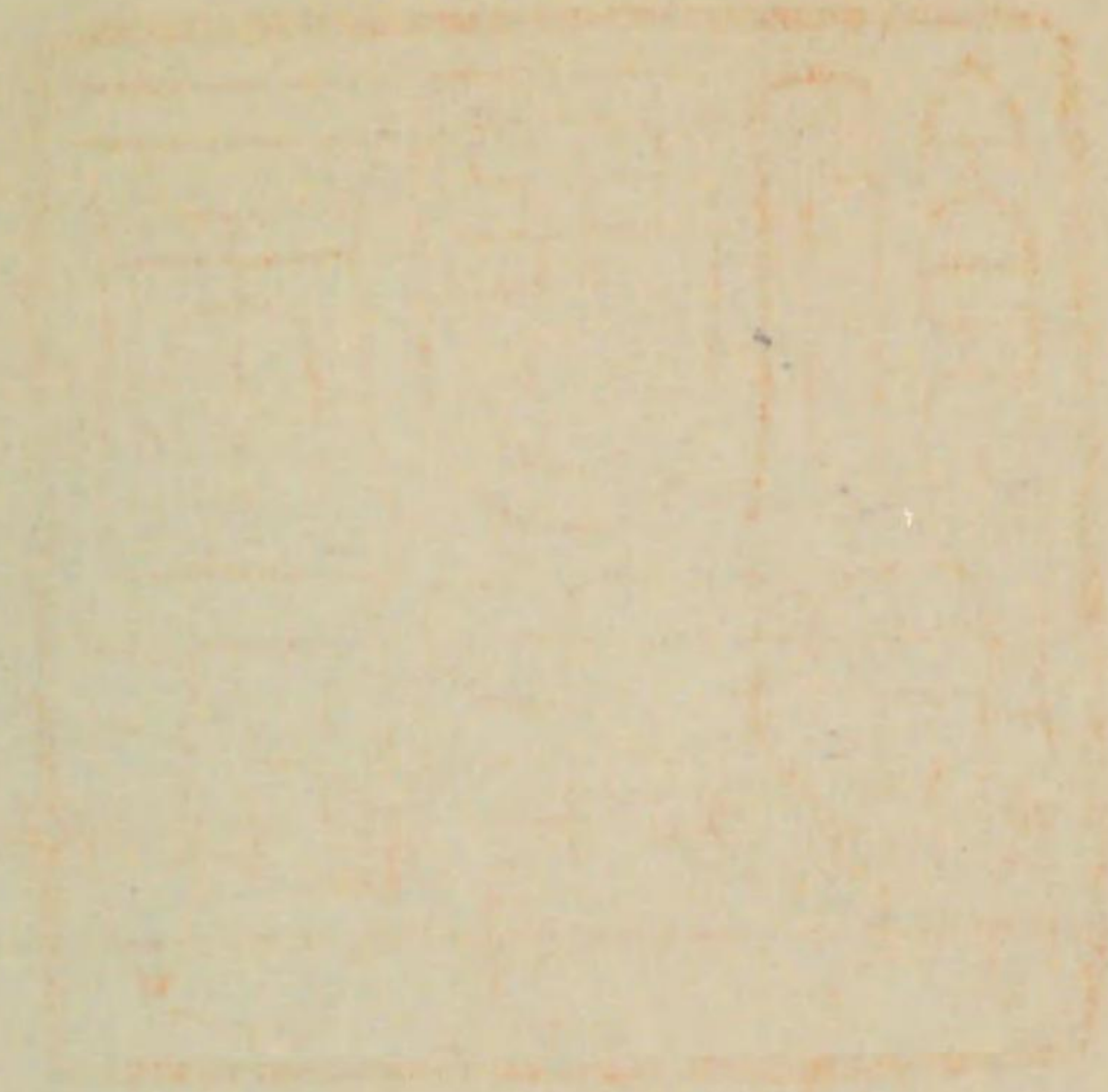
納本

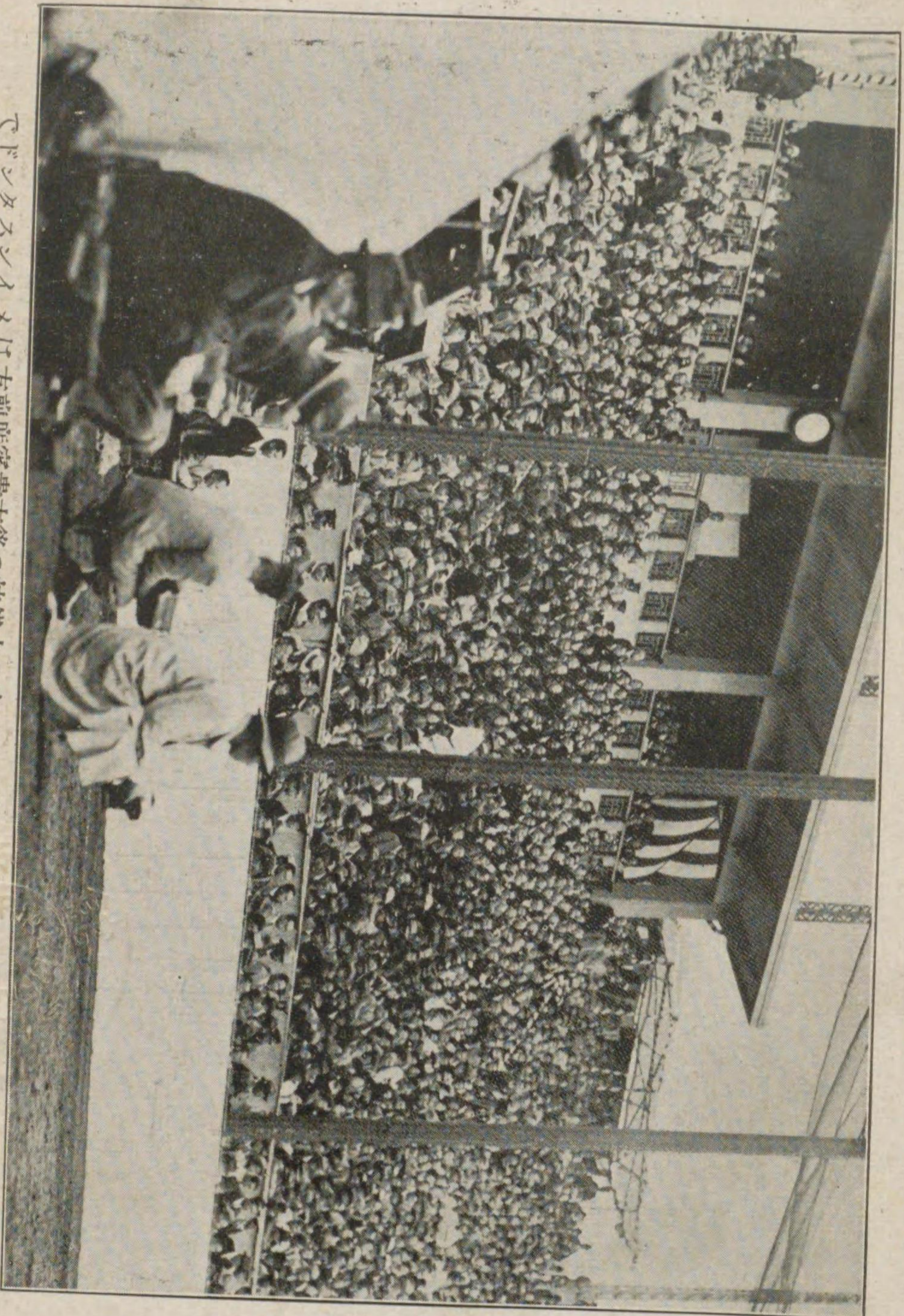


野球通に交るまて

横井春野著

野球界社發行





でポンタスノイメは方前席賓貴方後の柱鐵大の本三——戰慶早覽天るけ於に場球宮神
。るあで席者記聞新は所き低段—後直の柱鐵大。るあてれらけ設によこは席定指

早慶戦雑景

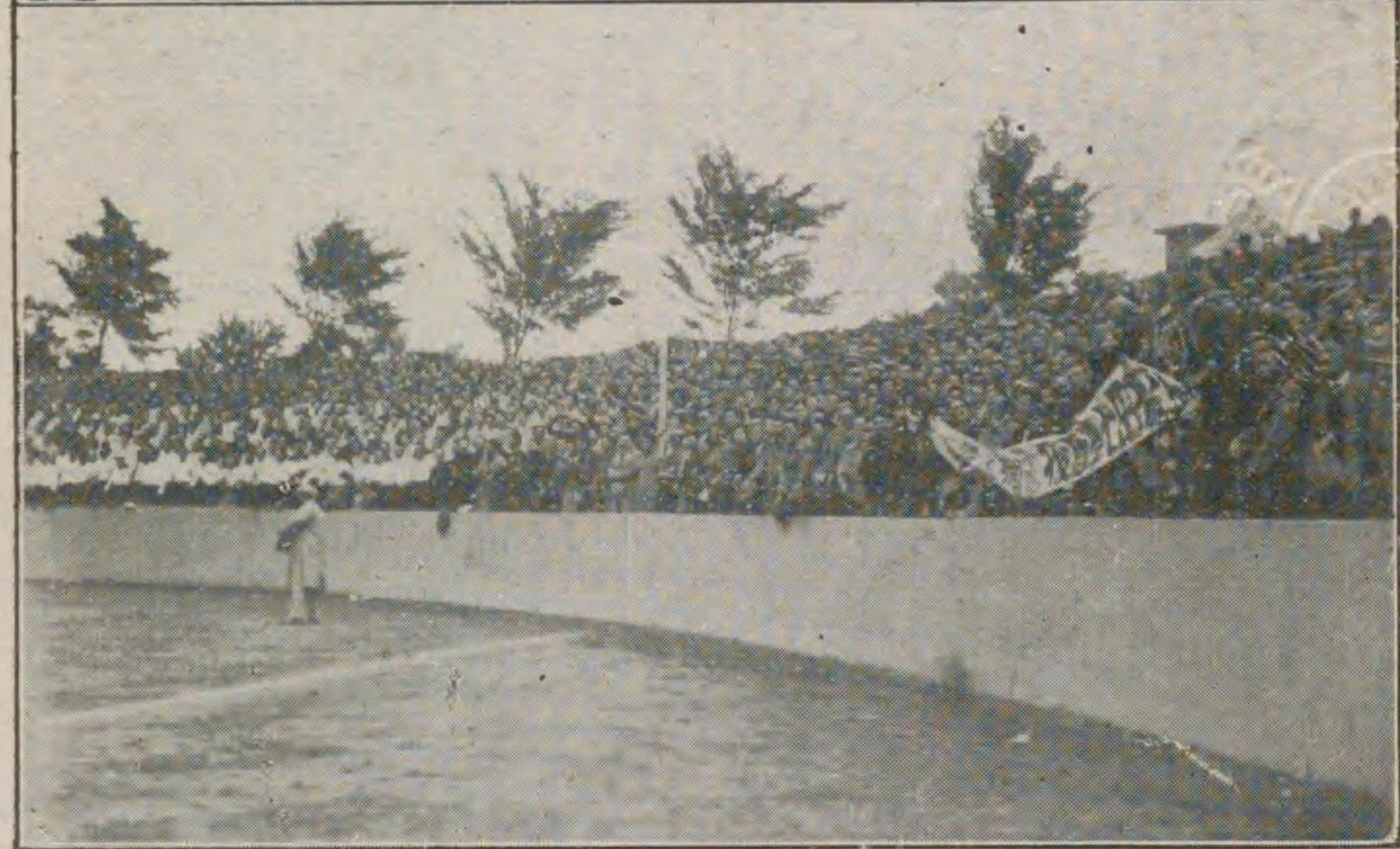
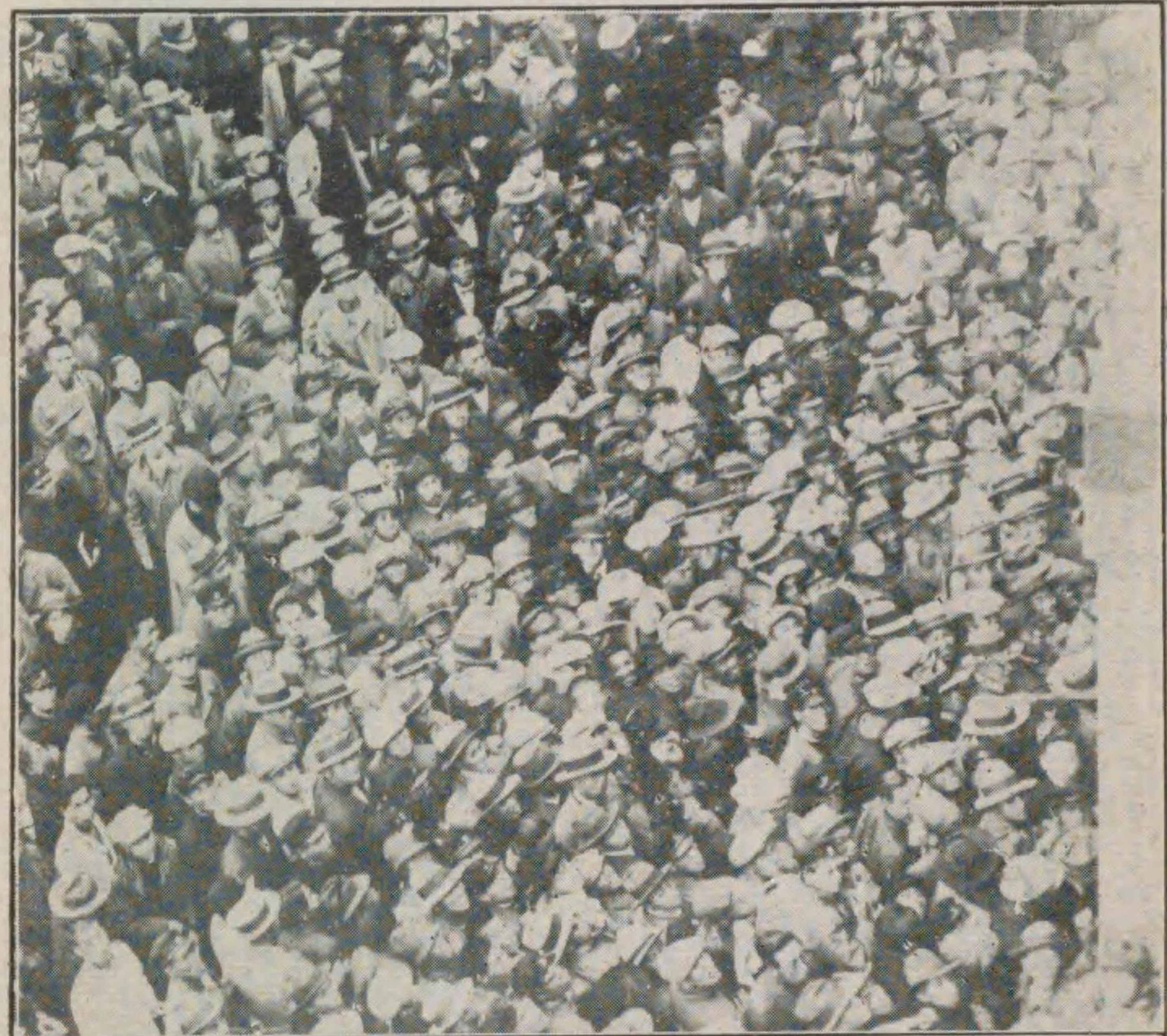
慶應軍が拍手で迎へてくれる。選入の手入場。
 よつて内場の空気が熾烈緊張する。



フシアムーアツに熱狂の團援軍のため早大

早慶戦當日の群衆

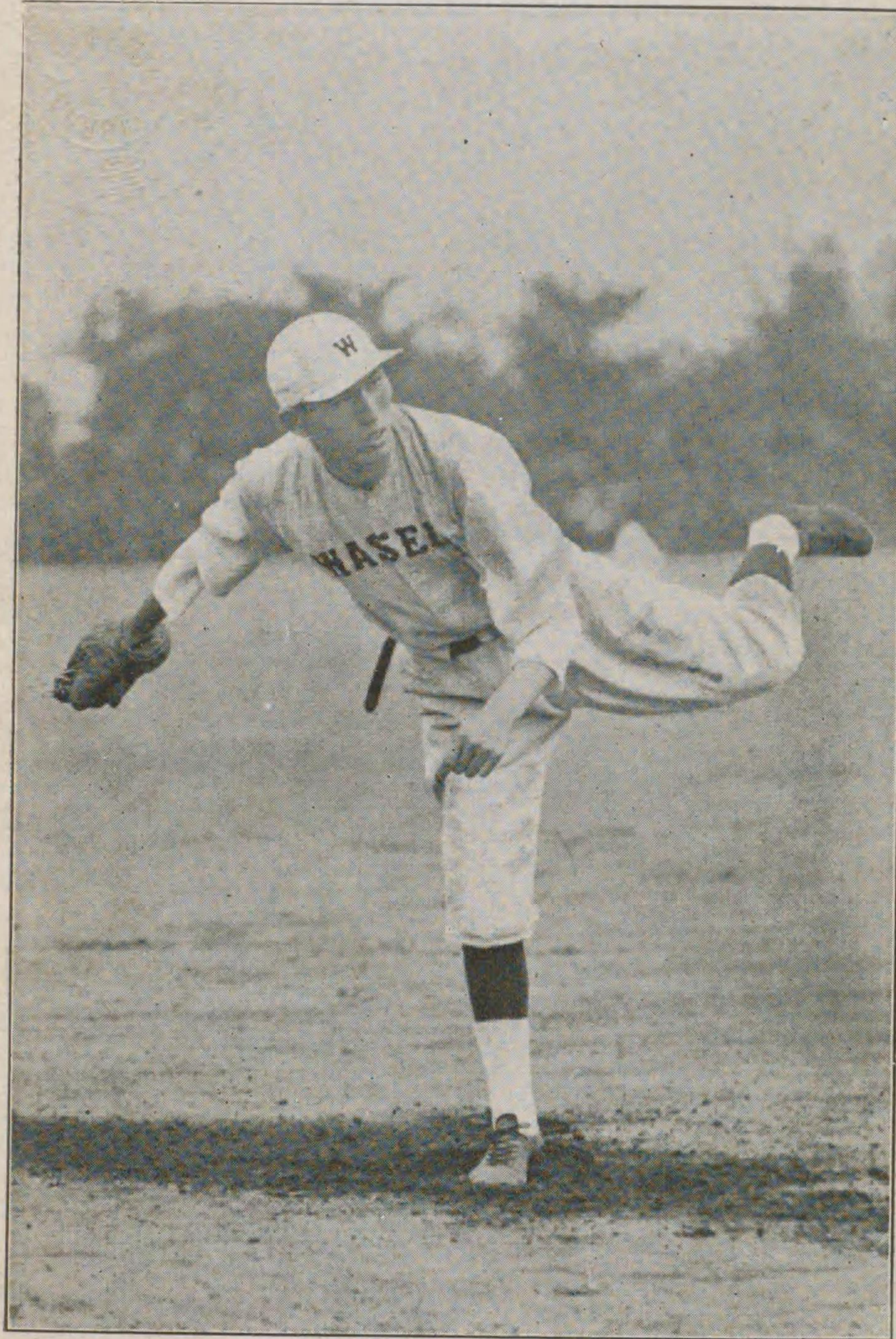
入場券は切れてもつゞきと殺到する観衆の熱狂振り。



早慶戦は本日野球界最大の年中行事である。芝生陣取につため大應援團である。

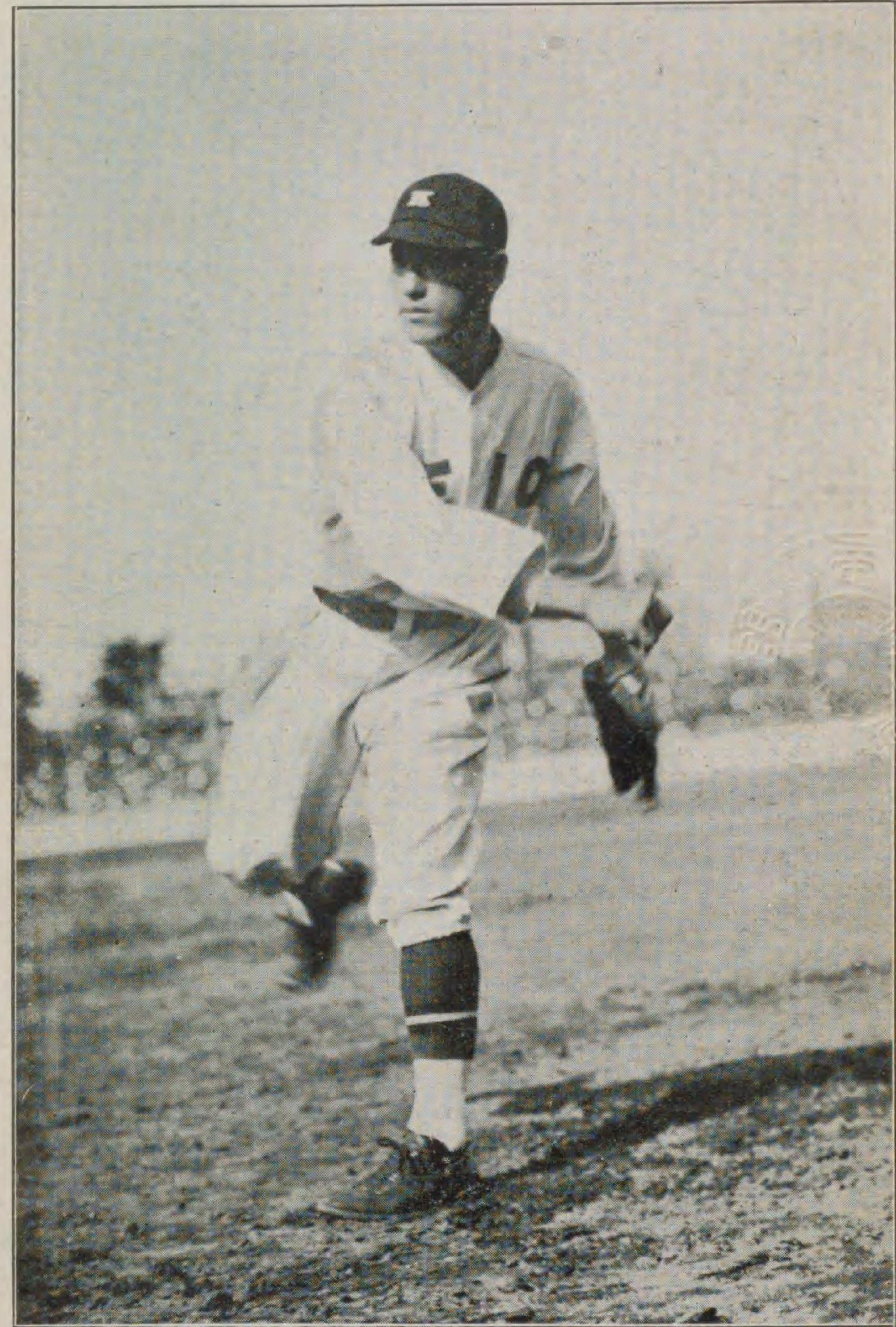
手投川小寶至の軍大早

。るあで手投武官の應慶と手投川小の大早は物人るみてつなと點焦の氣人界球本日現
。るあでゲンチツピの手投川小は眞寫。るあしせ騰沸を血熱のニアフ國全は戰對の者兩



手投武宮鎮重の軍大慶

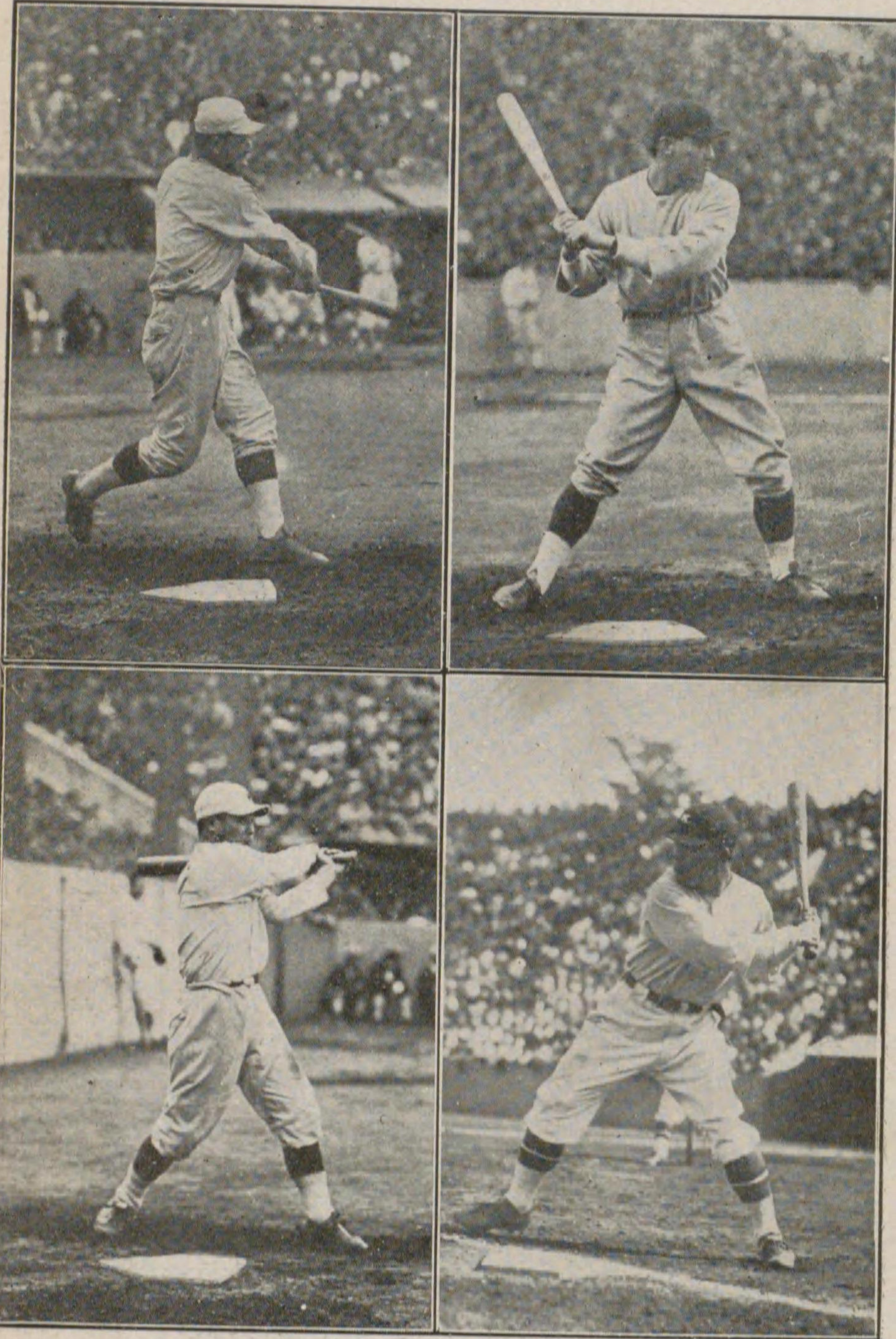
の々實々虚に球緩に球剛、り入に境の熟圓技其や今は手投武宮
。るあで手投的表代 本日に共實名め極を妙



揃撃打のータス

手選達伊軍大早

手選武宮軍應慶



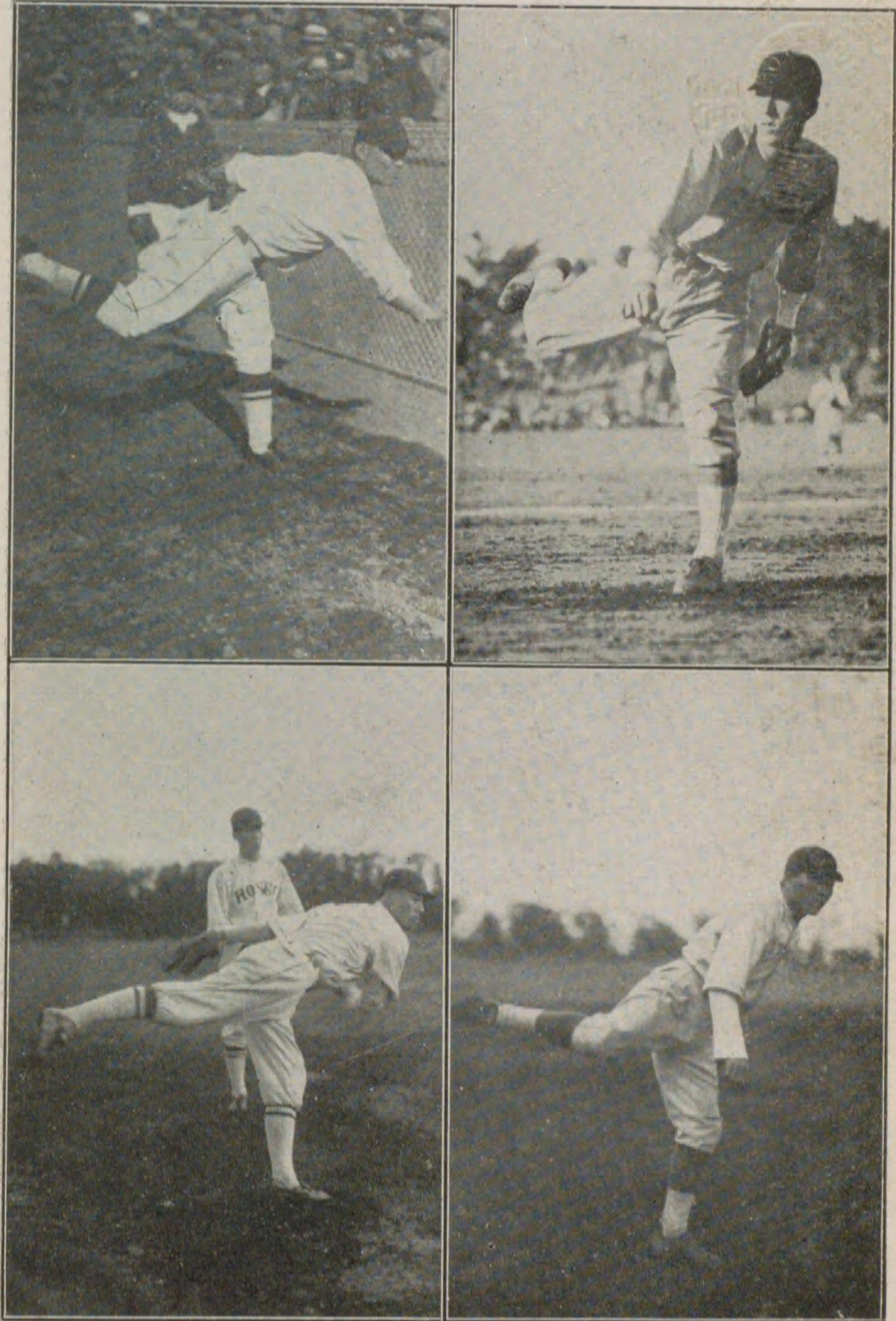
手選屋田杉軍大早

手選下山軍應慶

揃手投

手投林若大法

手投塚鬼大明



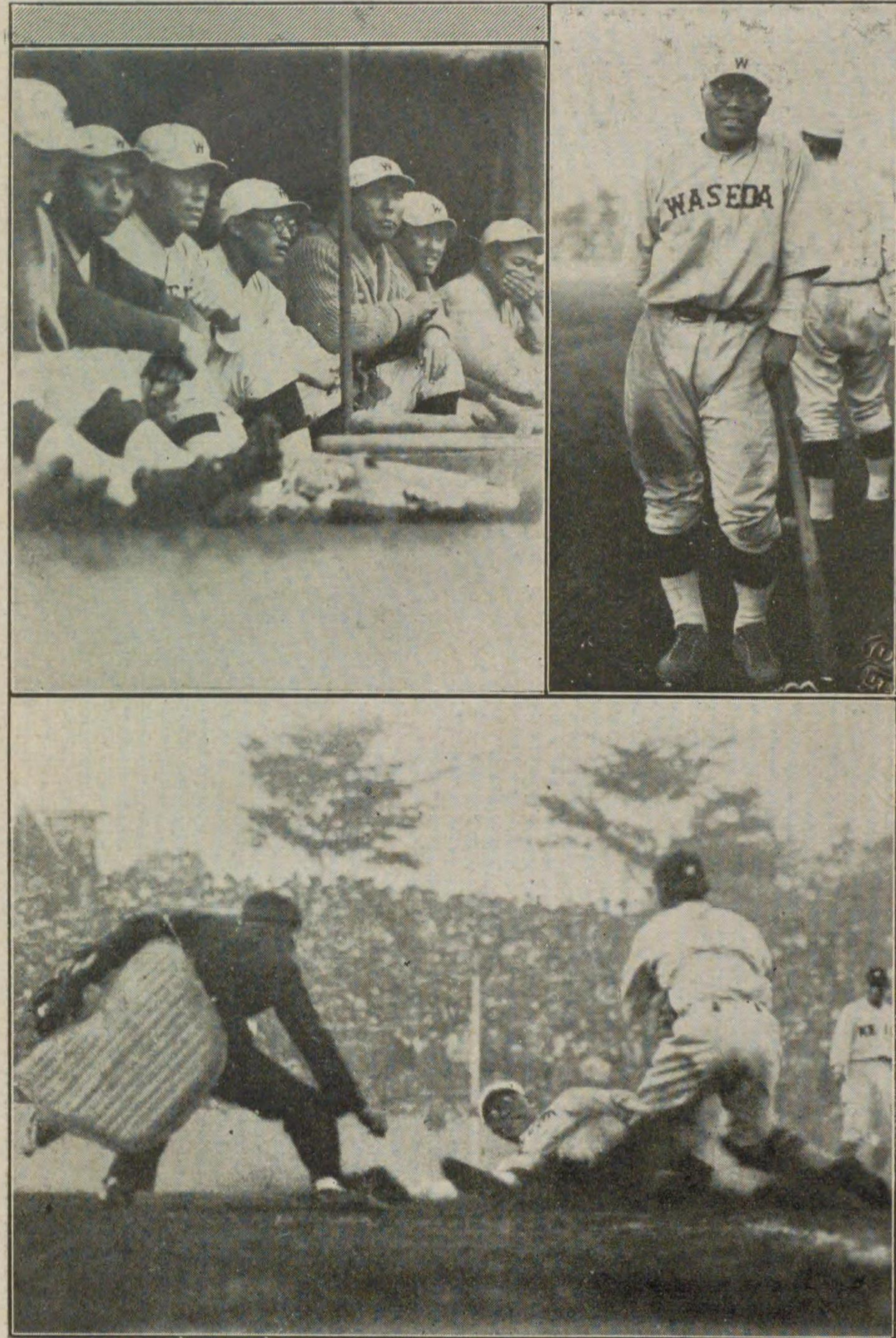
(方彼)手投田吉と手投木鈴大法

手投辻大立

打壘本の劇的藤佐大早

—戦勝決慶早季秋年四和昭—

チンペ軍大早の日其 手選藤佐大早



(知天審球、瀬川應慶は手捕) 那利だん込へ壘本が藤佐大早

序

606-75

◎時は大正二年!! 余が東京府立第三中學の教諭として赴任した時、校長は、「貴君は、野球の奨励家ではあるが、當校では野球はやらせないことにしてゐる、其こと丈けを御注意しておく」

と語つた。けれど當時青年客氣の若者であつた余は、校長の言を用ゐず野球技の普及に努力した。當時の教育家から、「狂人扱ひ」をうけ乍らも、野球技の國民化に努力した。

◎星うつり物かはるとはよくも云うたものだ。昭和五年、余が齡不惑に達した時、世相は一變した。現今の社會に於いて、野球技を排斥するやうな人はなく、よしや萬人に一人あつても、相手にされない。野球はまさしく、第二のナショナルゲームとなつた。余は全く感慨無量である。

◎余は、野球技の國民化に向つて、生命をなけうつてゐる。野球技の健全なる發達!! 野球技の國民化!! これに對して努力することは余が使命であると確信してゐる。余は、余の理想が或る程度迄實現されたことをみて、感激してゐる。

序

◎野球技國民化に向つて猶一層努力するには、今日以上に野球技をひろめることが必要であると信じてゐたやさき、「野球通になるには……その近道はどうしたらよいか」

と云つた質問が野球界社の質問應答係へ續々と舞ひ込んでくる。其數は過去一年において、七百五十有餘に達した。余は決心した。……滿天下ファン諸君に御つくしするのが、余の本懐であるからとの決心のもとに執筆したのが本書である。

◎元より微力淺才の余のことであるから、ファン各位の御満足のゆくものをつくりあけることは出きえないが、出きうる限り通俗にと云ふことを主眼としてつくりあけたのが本書である。今後讀者各位の御指導と御忠告をうけて、完全なものにしてゆきたいと考へてゐる。

◎雑誌野球界も、各位の御後援と御愛顧に依つて、毎號増刷々と云ふ盛況を呈してゐる。我が野球界社としても、愛讀者各位の御後援に報いなければならぬ。かゝる事情のもとに本書が刊行せられたのである。

昭和五年四月中旬

野球界社編輯局

横井春野

野球通になるまで 目次

- 六大學リーグ戦……………一
- 神宮球場と入場料……………二
- 各大學所屬球場の位置……………三
- 電機仕掛けのスコアボード……………四
- リーグ專屬審判官……………五
- 主なる年中行事……………五

一、野球の歴史……………八

- 野球の年齢は？……………八
- 米國職業野球團の組織……………八
- 野球技の大資本化……………一〇
- 日本球界の恩人平岡氏……………一一
- 試合は一日がかり……………一二

一子相傳の魔球……………二二

一高霸權時代……………二三

球界の大維新(霸權早大にきす)……………二四

早大の米國遠征……………二五

早慶戦中止……………二六

外來チームの元祖……………二六

三大學リーグ戦の誕生……………二七

明大の霸業成就……………二八

早慶戦復活……………二九

六大學リーグの更生……………二九

二、試合を面白く見る法……………二二

試合開始前……………二二

兩チームに就いて知れ——投手の肩ならしに注意せよ——フリーバッティングに注意せよ——シートノックを注意せよ——記録の勞を惜しむな……………二六

試合開始後……………二六

三、心得ておかねばならぬ規則……………三五

競技場……………三五

用球……………三七

競技者……………三七

ゲームの種類……………三九

投手が打者に投球する時の規定……………四四

ポークینگ……………四六

ボールとなる場合……………四七

デッドボール(死球)……………四九

試合停止の場合……………五〇

ブロックボールス……………五〇

フェアアヒットとファウルヒット..... 五一

ストライクとなる場合..... 五三

打者が打撃順を誤つて打つた場合..... 五四

打者が捕手の妨害をした場合..... 五四

走者一壘にあり打者三振せる場合..... 五四

面倒な内野飛球..... 五五

ボックスをかはる際の注意..... 五五

走塁の規定..... 五六

捕手が四球を受け損じた場合..... 五七

野手が走者の進塁を妨害した場合..... 五七

帽子やグラブを投げて球を止めた場合..... 五七

挟撃されて三呎線の外に出た場合..... 五八

走者が野手の守備を妨害した場合..... 五八

打たれた球が走者に觸れた場合..... 五九

走者三壘にあり、打者が捕手の守備を妨害した場合..... 五九

後走者が前走者を追ひ越した場合..... 五九

コーチャーは走者の身體に觸れてはいけない..... 五九

捕手が走者の生還を妨害した場合..... 六〇

審判官にアウトを要求せねばならぬ場合..... 六〇

コーチャーは二人以下のこと..... 六一

單審制と複審制..... 六一

グラウンドルールの決定..... 六一

審判官用語..... 六一

タイムス・アットバット..... 六三

各回の第一打者となるもの..... 六三

安全打として記録される場合..... 六四

フィールダー・チョイス..... 六五

サクリフアイス・ヒット(犠牲打)..... 六六

刺殺と補殺の意義..... 六六

ダブルプレイ(併殺)..... 六八

失策について..... 六八

捕手の特權..... 六八

三振目の暴投と逸球……………六九
ストールベース
 盗塁の記録……………六九
 アーンド・ラン……………七〇
 チーム及び個人成績の算出……………七〇

四、各シートに關する知識

投手……………七一

投手の資格——投球の型——左利か右利か——コントロール——カーブと速球——スローボール——投手として成功するには——打者の缺點を見破れ——低い球は有効——ピッチャーインザホール——投手と守備——汝の背後に入人の仲間あり——投手も亦強打者たるべし——投手と捕手は車の兩輪の如し

捕手……………七九

捕手の要件——脚力の増進をはかれ

一 壘手……………八〇

一壘手の要件——一壘手と捕球——壘に走者の無い場合の守備位置——壘に走者ある場合の守備——ロングヒットを打たれた時は

二 壘手……………八四

二壘手の要件——二壘手は右の遊撃手——二壘手とゴロ——二壘手の守備位置——ダブルプレイ——バントに對する守備

遊撃手……………八八

遊撃手の要件——遊撃手の位置——走者に對する守備——遊撃手の生命は自動的

三 壘手……………九一

三壘手の要件——三壘手の守備位置——至難なバントの守備——面倒なのは二壘に走者のある時

外野手……………九三

外野手の要件——外野手は強打者たらざるべからず——外野手と飛球——外野手とゴロ——安打に對する守備——外野手と内野手の後援——外野手配置の策戰

五、打撃と走壘……………九八

打撃……………九八

打撃の要件——打撃の呼吸——プレス・ヒツティング——ワツグルとコレクト・タイムイング——三種の打ち方——短振主義と長振主義——左利か右利か——犠牲バントとセフチーバ

ント——打者と投手の争ひ——打者と走者の後援

走

壘

走壘の要件——老巧な走者——走者とコーチヤー——目覺ましい重盗——盗壘敢行の好機

六、策戦に就て知つておくべきこと

一〇八

監督はチームの柱石——穩健な戦法を用ひよ——監督として必要な資格——主將たるの資格——打撃順作製法——戦況の内容に注意せよ——敵チームの弱點をつけ——バント活用法——成功率の多いヒットエンドラン——スクアーズプレイ——大敗せる場合の處置——無謀な盗壘を避けよ——重盗を防ぐ法——一壘と三壘に走者ある時の守備法——一壘と二壘に走者ある時の守備法——敬遠主義の四球——サインに就いて

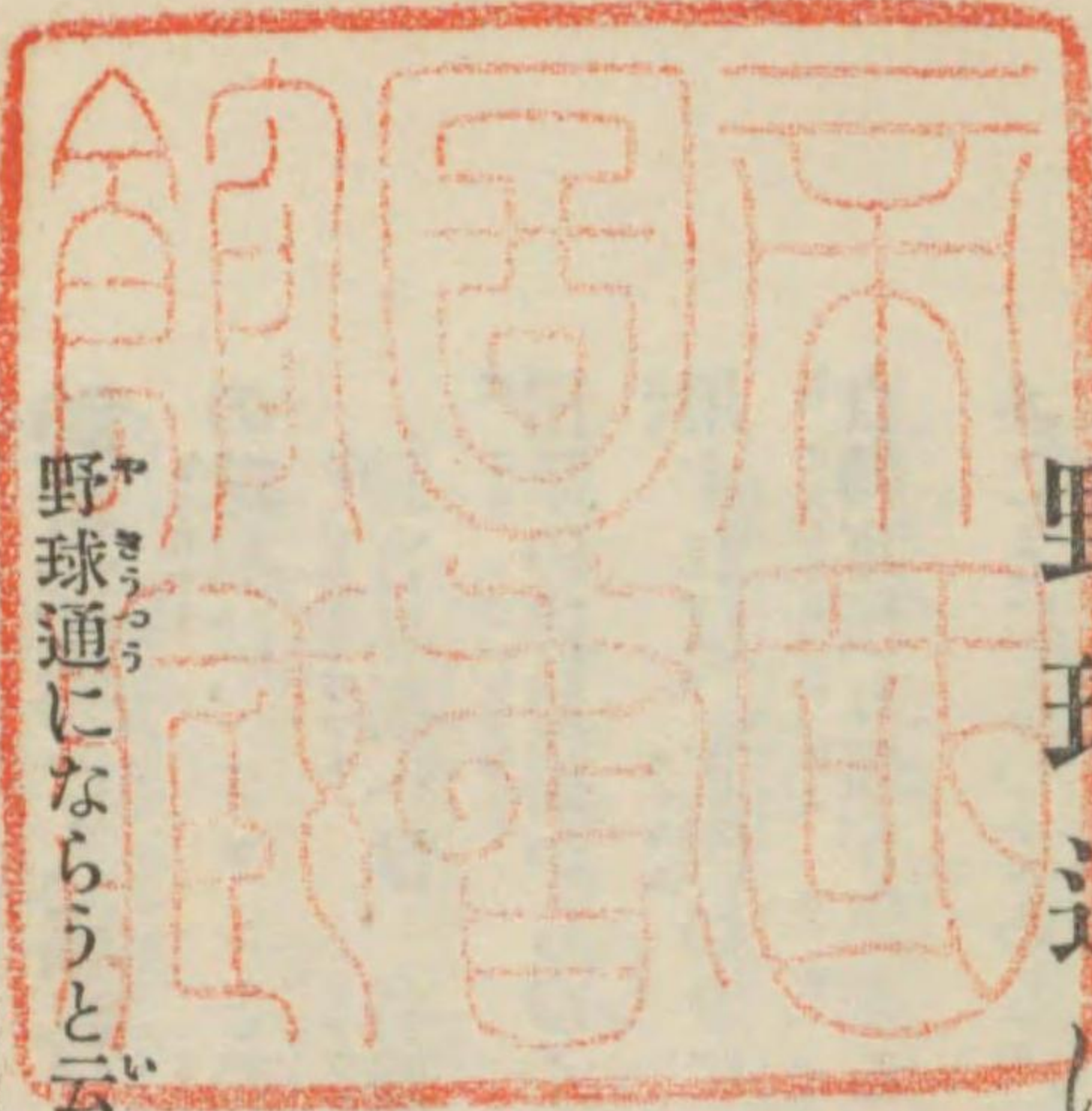
七、術語として知つて置くべきもの

一一一

——目次了——

野球通になるまで

横井春野 著



野球通にならうと云ふには、先づ球界の主なる年中行事に通じなければならぬ。日本球界の最大年中行事は、春秋二季に行はれる六大學リーグ戦である。

六大學リーグ戦 六大學リーグとは早稻田、慶應、明治、法政、立教、帝大の六大學野球部が組織したリーグで、春秋二季にリーグ戦を行ひ、優勝チームを決定してゐる。最近日本大學、國學院が加入を希望してゐるから將來この二チームが加はれば八大學リーグとなるわけである。春のリーグ戦は四月中旬から、秋のリーグ戦は九月中旬から開始され終了する迄には一ヶ月

野球通になるまで

野球通になるまで

二

半乃至二ヶ月を要するのである。リーグ戦の成績により第一位から第三位迄をAクラス、第四位から六位迄をBクラスと分ける。シーズンの最初にAとBと組み合わせ、後半に至つてAクラス同志、Bクラス同志の組み合わせとすることになつてゐる。試合は、各校所屬の球場で行ふこともあるが、大部分は神宮球場で行ふこととなつてゐる、恐らく將來は、神宮球場に於いてのみ行はれると云ふことになるであらうと思はれる。

神宮球場と入場料

六大學リーグ戦の殆んど全部が神宮球場で行はれるのであるから、この球場は、ファンと最も親しみ深いのである。

神宮球場へは、省線信濃町驛、千駄ヶ谷驛何れからもゆけるし、市電ならば青山四丁目或は権田原の停留場からゆくのが便利である。自動車を利用すれば、球場の正門迄ゆける。自転車を利用すれば、正門わきに自転車預り所がある。早慶戦のやうな大きな試合の時には、外野入口にも自転車預り所が出来る。六大學リーグ戦の入場券は、内野スタンド席が一圓外野席が五十錢と云ふことになつてゐる。メインスタンド(本壘ネット上のスタンド)には、最上段に貴賓席があり、其下に観覧席があるが、こゝへは指定席券か招待券かをもたなければ入ることが出来ない。指定席

券は、三シーズン百圓であつて、いつでも買へると云ふ性質のものではない。大體に於いてシーズンの始めに賣り出すのであるが、一齊に幾シーズンかの席を賣つた場合には、切り換への時迄は買ふことが出来ないと思はなければならない。

當日一圓出して入場した人は、メインスタンド以外の内野スタンドにしか入れないのである。メインスタンド下、ネットの直後は、新聞記者席で、新聞記者以外の者は入場することが出来ない。外野席は五十錢である。

六大學リーグ戦以外に、日大國大等が試合をする時には、五十錢均一である。

各大學所屬球場の位置

六大學には各々所屬球場がある。市部に隣接してゐるのは早稲田大學の戸塚球場のみで、他は何れも郊外電車を利用せねばならないので多少の不便は免れない。

戸塚球場 (早大)

市電早稲田終點下車。省線高田馬場下車乗合自動車の便がある。

新田球場 (慶應)

目黒蒲田電鐵武蔵新田驛下車(目黒及び蒲田が發車驛)

野球通になるまで

三

野球通になるまで

四

池上電車グラウンド前下車（省線五反田が發車驛）

駒澤球場（明大）

玉川電車三軒茶屋下車（澁谷が發車驛）

中野球場（法政）

西武鐵道新井薬師前下車（高田馬場が發車驛）

長崎球場（立教）

武蔵野鐵道東長崎驛下車（池袋が發車驛）

駒場球場（帝大）

省線澁谷驛から青バスで三角橋下車。

これらの所屬球場に於いてリーグ戦は、一シーズンに一、二回しか行はれないのである。

電機仕掛けのスコアボード

神宮球場のスコアボードは、最新式電氣仕掛けになつて

ゐる。試合前に兩軍の打撃順がかゝけられる。試合が始まると打者は何番であるかが、スコアボードにあらはれる。随つて試合前に、人夫が當日のメンバー（打撃順による）を掲示板にしるし

たものをもつて歩くから夫れをうつしておけば、打者の名を知ることが出来る。ボールのカウントも刻々スコアボードにあらはれる。

スコアボードにあらはれる得點は、七點迄で、夫れ以上になると、あらはすことが出来ないからして、九回以後の回數の所へ、餘分の點數丈けをあらはすことになつてゐる。例へば九點入つた場合には、七點しかあらはれないから、残りの二點を九回以後の回數の所へ出すのである。

大スコアボードの左りに小さいスコアボードがある。こゝへは他の球場で試合が行はれてゐる時、其試合の經過をあらはすことゝなつてゐる。

リーグ専任審判官

従來は、審判はリーグ加盟校の選手が其任に當つたのであるが、最近で

は専任審判官がすべての試合の審判を行ふことゝなつた。現在専任審判官は、淺沼、池田（早大出身）新田、小柴（慶應出身）天知、横澤、錢村（明大出身）藤田（法大出身）の八氏であるが、今後は漸次増加するものと見られてゐる。

主なる年中行事

三月下旬に、甲子園で大阪毎日新聞社主催の全國中等學校選抜野球大會が行はれる。各校ともに、メンバーに移動があつた後ではあり、練習不足の際とて、八月の全國中

野球通になるまで

五

等學校大會程には熱狂しない。この大會の優勝校には、大毎が費用を出して米國見學旅行をさせることゝなつてゐる。

四月以後は、地方的の野球大會や、選抜大會が可成多く行はれるが、何れもさして權威あるものではない。七月から八月へかけて、高等學校及び中等學校が盛んに活動する。七月下旬に四帝大主催のもとに行ふ全國高等學校専門學校の野球大會は全國的のものであるが、中等學校の野球大會の地方豫選におされて、其割合に振はない。大朝主催全國中等學校野球大會各地豫選は、七月廿日頃から八月の五六日頃迄行はれるが、これらは何れも各地方球界重要な年中行事で、地方のファンは熱狂するのである。これにつゞいて八月十二日から、甲子園で全國中等學校野球大會が行はれる、十萬人を收容しうると云ふ甲子園球場が連日満員と云ふ盛況を呈する。指定席以外は入場無料である。指定席券は、席數の何十倍と云ふ申込みがあるので、抽籤に依つて決定することゝなつてゐる。

大阪毎日、東京日日が主催する全國都市對抗試合は八月の三日頃から行はれるのであるが、この大會は學生野球とは別箇の意味で人氣をあつめてゐる。これは神宮球場で行はれるのである。

猶神宮球場では、八月二十二日頃から全國少年野球大會が行はれる。これは日本少年野球界に於ける最大の行事である。

八月以後は、隔年に行はれる明治神宮競技の中等學校選抜野球試合以外に、權威ある年中行事はない。

實業野球、軟式野球には、全國的に年中行事と稱すべき程の大會は行はれてゐない。

一、野球の歴史

野球の年齢は？

野球は米國の國技であるが、アブナー・ダブルデー氏を父として誕生してから、八十有餘年の歲月しかけてゐない。これが我が國へ渡來したのは、明治六年であつて、今日迄に五十餘年をけみしてゐる。丁度此頃アメリカではナショナルリーグが成立したのである。

(明治七年二月二日) このナショナルリーグがアメリカに於ける職業野球團の始めである。其後明治三十六年(一九〇三年)に至つて、アメリカン・リーグが組織され、ナ、ア兩大リーグで、世界選手権を争ふことゝなつた。夫れ以來年をけみするにつれて、漸次大衆化し、現在見るが如き盛況を呈するに至つたのである。

米國職業野球團の組織

我が日本の野球は學生中心であるが、米國の野球は職業野球が中心である。米國では、一般ファンが大學の野球を振りむきもしないが、職業野球團の試合特に世界選手権試合になると我を忘れて熱狂するのである。

米國の職業野球團を分類してみると、

- 一、大リーグ (メジャー・リーグ)
- 一、小リーグ (マイナー・リーグ)

となる、大リーグは、アメリカン、ナショナルの二大リーグからなり、各々八つのクラブから組織されてゐる。

- 一、ナショナル・リーグに屬するクラブ。
 - セントルイス、ニューヨーク、シカゴ、ピッツバーグ
 - シンシナチ、アルクリン、ホストン、フィラデルフィア
- 一、アメリカン・リーグに屬するクラブ
 - ニューヨーク、フィラデルフィア、セントルイス、ワシントン
 - シカゴ、デトロイト、クリブランド、ホストン

各クラブは各々株式組織である。チームの強弱は直接營業の成績に關係するので各クラブ間に於ける選手争奪は頗る猛烈である。毎年シーズンがすむと選手の交代、賣買がしきりに行はれ

るのはこれが爲めである。野球期は、四月中旬に始まり九月末乃至は十月の始めに終り、夫れから世界選手権試合が始まるのである。

大リーグ所屬の各クラブは、シーズン中に百五十四回の試合をする。ア、リーグはア、リーグのクラブ同志で試合するのであるが、兩リーグに於いて勝率の最大のものがベナントを握り、ベナントを握つたもの同志が世界選手権試合を行ふと云ふ順序である。分り易く云へば、世界選手権試合と云ふのは、ア、ナ兩大リーグの争覇戦で、七回試合を行ひ四回勝つたものが世界選手権を握るのである。

小リーグには約三十あまりのリーグがある。これを強弱に依つてA Aクラス、Aクラス、Bクラスと云ふ具合にわけてゐる。現在之れらの職業野球團を統轄してゐる人に、有名なランヂス判事がゐる。

野球技の大資本化

大リーグ各クラブの強弱は、或る意味に於いて資本力に依つて支配されてゐる。ニューヨークヤンキースが、一躍ア、リーグの重鎮となる迄には數百萬弗の金を使つてゐるのである。何しろベールブルースをボストンから買ひとるのにさへ約二十五萬圓の金を使つ

てゐるのであるから好選手を集めるのに莫大の金があることは想像出きえやう。

大リーグの花形選手は我々に一寸想像出きない位の俸給をとつてゐる。ルースは八萬弗の俸給を要求してクラブ主をして承認せしめてゐるし、ホンスビイは四萬弗と云ふ莫大の金をとつてゐる。經營者側に云はせると、ルースに八萬弗と云ふ高給を支拂つても、少なくともその二倍以上は儲かつてゐると云ふのであるからして、野球事業の盛大さがしのばれる。世界選手権試合の収入も百萬弗を突破することすらあるのである。昭和四年度の世界選手権試合はフィラデルフィアとシカゴとの間に行はれたが、五回の試合を通じての入場者は十九萬四百五十人、収入八十五萬九千弗であつた。

日本球界の恩人平岡氏

日本で最初野球を始めたのは開成校(東京帝大の前身)であつたが、アメリカ直傳の野球技をひろく紹介したのは平岡源氏で、氏が明治九年に歸朝して以來のことである。平岡氏が米國直傳の野球を教示した場所は神田三崎町の原で、現在日本大學や大成中學などの校舎のある所であつたが平岡氏が明治十一年に新橋鐵道局の技師となつて以來は新橋驛(今の汐留)附近にグラウンドをつくり新橋クラブと云ふのを組織した。この新橋クラブが、日本に於

ける野球クラブの最初のものであり同時にしばらく日本球界の覇権を握つてゐたのであつた。平岡氏こそは我が日本に於ける野球の父である。

試合は一日がかり この當時の野球試合は、今から考へてみれば幼稚極まるものであつた。

平岡氏の新橋クラブの者が駒場へ試合にゆく時には、一日がかりであつた。當時新橋クラブのスターであつた故天沼技師の未亡人は、

「主人が駒場へ試合にゆく時には、夜明けに新橋の宅を出て夜おそくでなければ歸つてこれま
せんでした。交通機關のない時ですから、歩いていつて歩いてかへるのですから大へんでした。

其頃の試合のスコアは、四十點、五十點とり合ふのが例となつてゐました」

と筆者に語つたことがある。現在では投手は、打たせまじと思つて相手の弱點へ球を投げ込むのであるが、其頃は、之れと丸で反對で、投手は相手が要求する箇所へ投げ込まなければならなかつたのであつた。相手の要求する箇所へ投げ込まなければ、名投手と云はれなかつたのであるからして、得點数が多くなるのも當然であつた。

一子相傳の魔球

明治二十年以前の投手は、相手の要求する所へ球を投げてやらなければな

らないのであつたからして、随つて直球のみでカーブ(魔球)は出さなかつた。又出さうともしなかつたのであつた。平岡氏のみが、カーブの出し方を知つてゐたさうだが、之は一子相傳の秘密として出し方を何人にも教へなかつたさうである。然るに、時の流れと共に野球技も漸次進歩してきた。岩岡保作、福島金馬兩氏に依つてカーブの出し方が考案せられるに至つた。(インとアウト)これ迄捕手は投手の後方三四間の所で、ワンバウンドで球をとり二ストライク以後になると前進して直接球を捕えるやうにしてゐたのであつた。夫れが明治十九年の頃から、捕手は直接に投手の球をとるやうになり、野球技は一大進歩をみるに至つた。デレクト、キャッチの元祖は第一高等學校の高田選手で、當時は素面素小手であつた。

一高霸權時代

明治二十一年から、明治三十七年迄は、一高が日本球界の覇権を握つてゐた。

此間外人チームを破り國內の群雄をしたがへ威風堂々たるものであつた。この永い向陵霸權史をひもどいてみると一弛一緩のあつたことも否めないが、兎に角く覇権を手離さなかつたのである。一高黄金時代の中興の祖と云はれる故守山恒太郎投手は明治野球史を飾る大投手だが、練習に精進したことは尋常でなかつた。

守山氏は毎日正規の練習がすむと、寄宿舎の裏へゆく、唯一人で毎日三百宛の球を煉瓦塀に打ちつけた。しまひには常に球が或る一點へ百發百中するやうになり石の如く堅い煉瓦にボール型の穴があくに至つたと云ふことである。かゝる美談が澤山に語りつたへられてゐるのである。當時の一高の練習は「猛烈」そのものであつた。猛烈な寒中練習の爲めに、選手の手甲に幾つものヒビが切れ、球をうける毎に、そこから血がにじみ出た程であつたと云はれてゐる。中野老鐵山氏は、これに刺戟されて一高流のキャッチボールを考案したのであつた。

早慶が勃興しない間は、一高の覇権は安全であつたが、兩私立大學の勃興に依つて、つひに球界の覇権は早慶兩大學の手に奪はれてしまつた。

球界の一大維新(覇権早大にきす) 明治三十七年。球界の覇権は一高を離れて早慶兩大學にきした。早大は六月一日に九對六を以て一高を破つた。其翌日慶應も苦戦惡闘の後一高を破つた。覇者一高は、「相手が練習試合を願ふ」場合の他は試合をしなかつた程に権力をもつてゐたが、其權式は狂かれてしまつた。當時一高と試合するどこのチームも一高の審判の不公平になやまされたが、早慶はその不利な條件のもとに於いて一高を撃破したのであつた。

早大——投手河野、捕手山脇、一壘森本、二壘押川、三壘泉谷、遊撃橋戸

左翼鈴木、中堅小原、右翼陶山

慶大——投手櫻井、捕手青木、一壘時任、二壘宮原、三壘吉川、遊撃林田

左翼高濱、中堅湧川、右翼宮本

一高を破つた早慶は、この年二回試合をしたが、十三對七、十二對八で共に早大が勝ち、こゝに當時新進であつた早大は一躍球界の覇権を握つたのであつた。今でこそ見る影もなく劣へたが當時の學習院は強チームで、東都に於ける代表チームとしては、早慶、一高、學習院の四チームであつた。

早大の米國遠征

球界の覇権を握つた早大は、明治三十八年に開闢以來最初の米國遠征を行つた。安倍磯雄氏に引率された十一名の選手が横濱を出帆したのは四月の二十日であつた。當時日露戦争の眞最中として、この壯舉は世界の耳目を聳動せしめた。一行は米國で二十六回戦ひ七回しか勝てなかつたが、この遠征の土産は頗る多かつた。この遠征に依つて、米國の科學的野球が日本に傳へられたのである。

この遠征を一期として、日本の野球が科學的になつたのである。この秋から早慶戦、早大對學習院戦は三回で決することゝなつた。そして早慶戦が日本球界の柱石となる大試合と目せられるに至つたのである。

早慶戦中止

明治三十九年の秋、早慶兩大學の試合は、満天下のファンを熱狂せしめた。第一回戦は十月二十九日に戸塚球場で行はれたが、二A對一で早大が敗北した。第二回戦は十一月三日に三田綱町球場で行はれたが、三對零で早大が雪辱した。一勝一敗となり、決勝戦を行ふに先き立つて、應援團に不穩の形勢があるとの理由で試合が中止せられた。球界の一大恨事であつた。

其後屢々早慶戦復活について、努力した人もあつたがつひにまとまらず、二十年をけみして、大正十四年に至つて復活するに至つた。

外來チームの元祖

早慶戦中止せられて、我が球界は寂寞を感じた。ファンはたゞ一高對早大、一高對慶應と早大及び一高と學習院の試合で僅かに湯を醫してゐたのであつた。(明治四十年)然るに突如この寂寞を破つたのは、此十月布哇セントルイス大學の來襲であつた。ファンは招聘

者慶應に滿腔の感謝をさゝけた。慶應は善戦して二勝三敗の好成績であつたが、早大は三戦三敗と云ふ悲惨な成績をのこした。この時慶應は布哇軍の招聘費にあてる爲めに入場料を徴集した。これが野球試合に入場料を徴集した始めである。

これ以後、明治大學野球部が勃興する迄、ファンは外來チームの來訪に依つて觀戰慾をみたすのみであつた。當時外來チームが歓迎せられた一因はこゝにあるのである。明大野球部は明治四十三年の秋に呱呱の聲をあけ慶應からコーチをうけた。明大の努力は效を奏し、大正二年には、マニラで開かれた第一回極東大會へ、出陣して七戦五勝の好成績をおさめるに至つた。

三大學リーグ戦の誕生

大正三年の春、早慶明三校の間にリーグが締結せられた。これが現在の六大學リーグの始まりである。リーグ戦とは云へ、早と慶が明治を中心として戦ふ丈で、早慶兩大學は試合をしないのであるからして完全のリーグではなかつた。三大學リーグ戦に入場料を徴集することゝなつた。この年明大は米國遠征を試みて、すべての點に於いて非常な苦しみをなめた。

早慶明三大學リーグは締結され其後法政が加はつて四大學リーグとなつたが、明大は容易に、

早慶を完全に破ることが出きなかつた。早慶明三大學が鼎立してファンの熱血をそよるに至つたのは大正十一年以後である。この間大正七年内村時代の一高が早慶を一蹴したこと、大正九年に日本運動協會が組織されて日本に最初の職業野球團が生れたことなどは特記すべき出きことであつた。芝浦に據をかまへた日本運動協會は大正十二年震災直後に解散され、其養成中の職業選手を寶塚運動協會が引きうけたが之れ又昭和四年に解散せられるに至つた。日本の野球は學生中心で發達してきたので、職業野球團の經營は非常に困難を感ずるのである。

明大の覇業成就

大正十二年の秋、大震災で、關東地方は大きな痛手を蒙つたが、リーグ戦は決行された。宿志十三年、覇権を望んでえられなかつた明大は、完全に早慶兩大學を破つて、覇権を握つた。駒球場で開かれた優勝祝賀會は未曾有の盛會であつた。部長内海月杖氏の回顧談は聽者を泣かした。稻葉主將は、部を代表して壇にのほつたが、感激のあまりしばし口がきけなかつた。

明大が覇権を握つた結果は、早慶の握手を促進せしめた。覇権を握つた明大は、翌大正十三年に、米國遠征を決行した。

早慶戦復活

球界の兩雄、早慶兩大學戦はざること二十年、結んでとけざりし確執も、時の流れるにつれて和らぎきたり、大正十四年の春、兩者は正式に和解し、其秋十月を以て復活戦を行つた。試合の結果は十一A對零、七A對一と云ふ大きなヒラキで早大の勝利にきした。第一回戦の行はれた十月十九日こそは、野球史上特筆大書すべきの日である。

六大學リーグの更生

早慶明三大學リーグは、法政の参加、其後立大帝大の参加をみて六大學リーグとなつたが、早慶兩大學が戦はないので、リーグの本質からみて片輪なものであつた。然るに大正十四年秋早慶戦復活し兩校が戦ふこととなつたので始めて完全なものとなつた。こゝに於いて始めてリーグの覇者を決することが出来るやうになつたのである。大正十四年以來のリーグ覇者は、

- 大正十四年秋 早大
- 大正十五年春 慶應
- 大正十五年秋 早大
- 昭和二年春 慶應

- 昭和二年秋 明治
- 昭和三年春 明治
- 昭和三年秋 慶應
- 昭和四年春 慶應
- 昭和四年秋 早大

早慶戦復活は、日本の野球史上一大時期を劃したものであつて、これ此後野球技は急激に民衆化した。甲子園の全國中學野球大會へは十萬のファンが集り、早慶戦は神宮球場入場者の記録を破り、幾萬のファンをして入場せしめえないと云ふ盛況を呈するに至つたが今後益々野球技は民衆にくひ入つてゆくのである。

二、試合を面白く見る法

野球技が深く民衆にくひいつてゆくのは、漫然と試合の経過を見てゐるだけでは面白くからで
ある。けれど、野球技を相當深く味つていはゆる「通」と云はれるやうにならないと、ホントの
面白味は出てこない、それならば、どう云ふ見方をしたならば「より面白く」見ることが出来る
かと云ふに、夫れには相當の豫備知識が必要となつてくる。

▼ 試合開始前

両チームに就いて知れ

試合をする両チームについて、

- (一) 従來の試合の傾向
 - (二) 選手個人々々の得手不得手
- を先づ第一に知らなければならぬ、例を早立戦にとつてみると、立教は不思議と早大に對して

試合を面白く見る法

善戦する。これは従來の戦蹟をたどつてみるとよく分かる。公平にみて立大が早大を破つた時でも、早大の方が實力に於いてすぐれてゐたのであるが、どうも不思議と立大が勝つ。これが所謂番狂はせて、ファンを最も喜ばしむるのである。今後はいざ知らず早大にとつて立教は何んとか苦が手であると云ふ感じがある、この事實を頭に入れて早立戦をみると興味は一しほましてくる。更らに兩軍ナインの経歴を調べ、其得手不得手を頭に入ると、一層興味がましてくる。中學時代に同じチームで仕立つてきた選手が大學へ入つてから敵味方となり、其一人が投手で他の一人が打者となつたと云ふやうな時には、云ひ知れぬ興味をおほえるのである。御互ひに長所や缺點を知りぬいてゐるのでやりにくい。

投手の肩ならしに注意せよ 試合前に、各チームの投手は肩ならしをやる。其肩ならしの狀況を見て其の日の投手を豫想すると面白い。云ふ迄もなく、監督は肩の調子や元氣の有無、相手チームの強弱等に依つて、其日の投手をきめるのであるから、投手の肩ならしをよくみてゐて、自分の考へが當るかどうかと豫想をすると、ラインアップ(當日の打撃順)が發表される迄の樂しみは一通りではない。

フリーバッティングを注意せよ フリーバッティング(試合前の打撃練習)を注意してゐると、兩軍の其日の打撃條件が分るから、試合の結果をも豫想することが出来る、バットを長く持つ人は慨して大物打ち、短かくもつて確實に當て、ゆく人は單打主義のシユアバッターであると豫想してよい。

大試合に際して、フリーバッティングの時選手が緊張の極カタクなつてゐるやうな時には、試合となつてから實力を發揮することが出来ない。之れに反して選手が冷靜で、肩ならしだなど云つた氣分で相當の當りをみせてドン／＼引き上げて行つてしまふと云ふやうなチームは試合になつてから實力丈けの働きが出るのである。夫れは心に餘裕があるからである。私共が多くの試合をみての経験から云ふと、餘りに調子のよすぎる時は試合となつてからツマずきが多く、反つて調子は普通或は幾分かわるいかなと思はれる時の方が試合になつてから確實の當りが出る。以上は一例ではあるが、注意してみると、フリーバッティングは面白い。相手方に左投手と右投手があると云ふ場合に一方のチームがフリーバッティングの時に左利の者に投げさせてゐるやうな場合に、左利投手の出場を豫想してゐるなとか、或はさう思はせて右利打者をおびき出さうとして

るるんだなと云ふやうなことが想像出きて興味はましてくる。

シートノックを注意せよ

守備練習をみて、其日の選手の條件を知ることが出来る。元氣

であるか身體の状態はどうであるかと云ふことが分る。

試合前の守備練習のノックはむづかしいことの一つである。巧いノッカーになると、

(1) 選手を疲らせないやうに

(2) 失策をさせて、自信をきづつけるといけないから、得意の箇所へなるべく打つてやるやう

に

(3) チームの精神統一をつけるやうに

(4) 戦闘的精神を發揮させるやうに

と氣をつかつてノックしてゐるのであつて、ノッカーの良否は試合の結果を精神的に左右するのである。

試合の時選手が場内へ入つてランニングをしたり、キャッチボールをする。無論、其目的は肩ならし、身體ならしにあるのだが、夫れ以外に精神を統一させると云ふ目に見えない目的が含ま

れてゐるのである。守備練習の終りにノッカーが、内野手に高いフライを打ち上げる(内野飛球)この目的の一つは、矢張り精神の統一をつけるにあるのである。天を仰ぐと云ふことは精神統一上最も効果のあることだと云ふことを忘れてはならない。

更らにグラウンドの状況

(一) 太陽光線のさしぐあひ

(二) 風の有無

(三) グラウンドの土は乾きすぎてるか、夫れともしめりすぎてるかなどと出きる丈け視察して

記録の勞を惜むな

試合前に當日の打撃順が發表される。この時に至つて始めて何人が出場

するか、誰れが何處を守るかと云ふことが分る。そして之れに依つて監督の策戦を知ること出来るのである。打撃順はスコアブックなりノートなりへ書きとめておいて試合が始まつたらば例へ自己流の記録でもいゝから記入するとゲームは一層面白くなつてくる。

かく列記してくると、試合開始前に於ける興味は、決して試合開始後の興味とかはらないので

ある。

▼試合開始後

試合のステージを注意せよ

試合をホントに味はつてゆくには、少なくとも、

- (1) 日光及び風の方向、運動場の地質
- (2) 投手力の比較と、球の性質
- (3) 内野手の守備力と其長所短所
- (4) 外野手の守備範囲と投球力
- (5) 打者の攻撃力と長所短所
- (6) 壘に走者の有無。走者あらば其走力
- (7) 両チームは如何なる策戦をなしつゝあるか
- (8) 回数と得点の差
- (9) アウトの数

(10) 打撃順と球のカウント

(11) 敵味方の心理状態

を念頭に於いて刹那々々のプレイを味はつてゆくことが必要である。

走者は三壘にゐる。アウトはワンダウン、回数は八回しかも兩軍零對零と云つた場面が展開されたとする。この際に豫期されることは、大きく打たせて犠牲飛球で一點とらせるか(安打になれば猶幸ひであるが)打者にバンドさせて、所謂スクエアーで一點とるかである。監督が兩者何れをとるか興味つきせぬものがある。この際、ファンは、打者の技倆を考へてみる。シューアバッターか、或はウィークバッターかを。同時に、守備側の陣形に何らか變化が起りはしないかを見る。そして自分が監督になつたつもりで豫想をしてみる。自分の豫想と監督の考へとがピツタリと合致した時の愉快さは到底他に於いて味ふことは出きない。インサイド・ワーク(試合上の臨機應變の馳引)を味ふことが出来るやうになれば立派な野球通である。

待球主義と攻撃主義

監督が待球主義をとらせるかはた攻撃主義をとるかを注視することも肝要である。戦の前半に充分餘力をのこしておいて、充分に相手投手を研究し後半疲れに乗じて

試合を面白く見る法

打ちまくらうと云ふのが待球主義である。例へば相手の投手が非常にすぐれてゐる場合をして味方の守備力に自信のある場合などに待球主義をとつて、乗すべき機をまつのである。

味方の攻撃力に充分自信がある場合、又敵方投手はさして恐るゝ程でないが、コントロールがよくて四球をとる見込がないと云ふやうな場合には、最初から打ちまくる策戦をとる。それが攻撃主義である。

監督が腕を見せる危機、好機 如何なる試合に於いても九回を完了する迄に、必らず勝敗の分岐点に見まはれる。一方が好機に見まはれば他方は危機に襲はれるのである。この重大なる時機に對する所置の適不適がやがて勝敗を決するのである。

監督は、全力をあげて、少しでも乗すべき點あらば、チャンス(得點の機會)をつかまうと同じ時に相手のチャンスを抑へやうと試みる。けれど、野球は運不運に依つて左右されるのであるからして、萬全をつくしても思はざる危機に襲はれることがある。一旦危機に襲はれたならばこれを切り抜けることに全力を傾注するのである。監督と選手は協力一致して、

「如何にすれば好機をむかへうるか、如何にすれば危機を未然に防ぎうるか」

と努力してゐるのである。危機は一寸したことから生ずるのである。

むづかしい選手交代

試合の進行につれて監督は随時に選手を交代する。頼みに思ふ投手

が亂調子で、亂撃されるやうな時には投手をかへなければならぬ。好機に際し、比較的ウィークバッターか、或は其日の條件のわるい打者が出ると云ふやうな場合には、他に適當な打者があればかへた方がよい。(ピンチヒッター)理窟は簡單だが、この選手交代と云ふことは困難な仕事である。一つまちがへば取返しにつかないことになってしまうのであるから監督の苦心は尋常一様ではない。

試合をみる時はいつでも自分が監督になつたつもりでみてる。投手の交代、ピンチヒッターの起用等について自分の考へとチームの監督の考へが合致した時の愉快は格別である。

コーチャーを見よ

攻撃側は一壘と三壘へコーチャーを出す。コーチャーは重大の責任をも

つので、老巧の士でなければ其任務をはたせない。誰れがコーチャーに出たかを注意し、更らにコーチャーの動作を注視しなければならぬ。多くのファンは、コーチャーの動作を注意しないが、夫れは非常な誤りである。無死もしくは一死走者三壘と云ふやうな場合には特にコーチャーを注

意しなければならぬ。

慶應の先輩濱崎氏は名コーチチャーであつた。氏がコーチチャーとして出てゐると、相手方の投手は少なからずなやまさされた。

ランナーを見よ

野球選手として一切な資本の一つは足である。足のおそい者には大選手たるの資格はないのである。攻撃方面に於いては、打撃に次いで重大なものは走壘であつて、其巧拙は試合を左右するのである。走者壘にある際には、其走者の走壘の巧拙を充分に知らなければ、試合の興味は半ば失はれると云ふも過言ではない。

如何なる場合に多く盗壘が行はれるであらうか、云ふ迄もなく盗壘は敵の虚をつかねば成功しないのであるからして、ピッチャー・イン・ザ・ホール（投手のカウントの條件のわるい時、スリーボール、ワンストライクと云つたやうに）の時がよいのである。ノーアウトの時は盗壘をしないのが原則であり二アウトの時には是非敢行して一本の單打で一擧本壘をつけるやうにしなければならぬ。

ピッチャー・イン・ザ・ホール以外の時でも

ボール

ストライク

〇

〇

一

一

二

二

の如くカウントの併行してゐる時に敢行してさし支へないのである。

選手の心理状態

選手の心理状態が試合を左右することは今更ら云ふ迄もあるまい。試合中ベンチを眺めて、チーム全體の士氣如何、選手個々の心理を視察することは大切なことである。多年試合をみてゐると、今度は何か變化が起るナとか、エラーするナと云つたやうな豫感があつた場合よくそれが實際となつてあらはれる。

何點負けてゐても少しも意とせず選手各自が一心不亂に試合をすゝめてゆくやうなチームは、一番恐ろしいのである。少しく悲境に陥るとスグ士氣が沮喪するやうなチームは恐ろしくないものである。選手個人にしても、大膽な人、常に虚心坦懐の人はピンチに際してよく大功をあける人である。

昭和四年秋の早慶決勝戦に於いて、早大は慶應に押されて何んとなく士氣振はなかつたが、森君の二壘打で早大の士氣が高潮し佐藤君の本壘打を誘つてつひに勝冠を握つた、野球心理の微妙なことはこの一事に依つて推察出来る事と思ふ。

私は常に「氣合の波」と云ふ句を使ふが、精神的に云へば野球試合を左右するものは氣合の波であるからして、氣合の波の高低をみてゐると、試合は一層面白くみることが出来るのである。

審判の良否がゲームを左右する

審判官の良否程選手の心理状態に波瀾を與へるものがあるまい。審判官が未熟であつたりすると試合は夫れが爲めに興味を失つてしまふ。ボール、ストライクの判定がしどろもどろであつたりする場合には、打者は安心して球をえらぶことが出来ないから、つひ悪球に手を出したりする。随つて試合の興味は大いに破壊されるのである。

審判官の宣告がハッキリしないやうな場合、力のない眠つたやうな聲でボール、ストライクなどの宣告をされると、試合そのものゝ緊張味が失はれてしまふ。良審判官は、一瞬の間も緊張した氣分を失はない。昭和四年秋の早慶二回戦の折り天知球審は、立派に其任をはたしたが、試合後に控へ室で腦貧血を起して卒倒した。名審判官と云はれる程の人はかく迄に緊張した氣分

で試合に臨んでゐるのである。

ホントに面白い試合は

息もつけぬ程に面白かつたと云ふ試合は滅多にあるものではない。力倆伯仲の二つのチームが戦ふにしても、兩者のコンディション(條件)がひとしくて、互ひに實力を發揮し合ふと云ふやうな試合は滅多にない。この意味に於いて昭和四年春期の早慶戦位に面白い試合は少なかつたと思ふ。同年秋の早慶戦三回を通じて一番面白かつたのは決勝戦であつて、この時に始めて兩軍の實力が正面衝突をしたのであつた。かく力伯仲のチーム同志のすべての條件が互ひに同じな時にぶつゝからなければ、ホントに面白いと云ふ試合は見る事が出来ないのである。

打撃戦と守備戦

打撃の振ふ試合は面白く、打撃の振はぬ所謂投手戦はつまらないと云ふことは、ファンが一般にいだく感想であらう。試合の時を見よ。名うてのスラッガーがボックスに立つと期せずして拍手が起る。無意識のうちに氣分が緊張してくる。野球の興味は、或る意味に於いて打撃を中心として湧き上つてくるのである。けに打撃戦は陽性である。

これに反して投手戦——投手に打棒を抑へられて一向に當らないと云ふやうな試合は陰性であ

る。かみしめれば無量の味ひがあるが、如何にもバットしない。随つて見てゐる者の氣持迄が滅入つてしまふ。

リーグ戦とクラブ戦

六大學リーグ戦、特に早慶戦に人氣が集注するにはいろくゝの理由があるけれ共、一因は學校同志の試合には、一寸の隙もない緊張した氣分が充滿してゐるからである。そこにリーグ戦や一高三高戦の特色がある。これに反して俱樂部戦には人氣が集注しない。三田稻門戦の如き大試合も、リーグ戦後に行ふと云ふと人氣が集らない。其一因は、リーグ戦程に緊張した氣分が充滿しないからである。クラブ戦と云ふと選手もラクな氣持で戦ふからして、氣分も緊張し難い。

けれど、リーグ戦とクラブ戦何れも特徴があるのであつて、ラクにのんびりした氣分でプレイを味ふにはクラブ戦がいゝのである。私共は、昭和四年秋期に於けるが如く、リーグ戦後にかすかすのクラブ戦を見ると、濃厚な料理に飽食したあとで、御茶漬けを食べたやうな氣持がした。リーグ戦の特色は圓山應舉の極彩色の繪であり、俱樂部戦は雪舟の墨繪である。



三、心得ておかねばならぬ規則

競技場

本壘から一壘及び本壘から三壘への線を延長して球場をかこむ塀或は柵迄延長する。この線の内がフェアアグラウンドであり、線外がフェアウルグラウンドである。

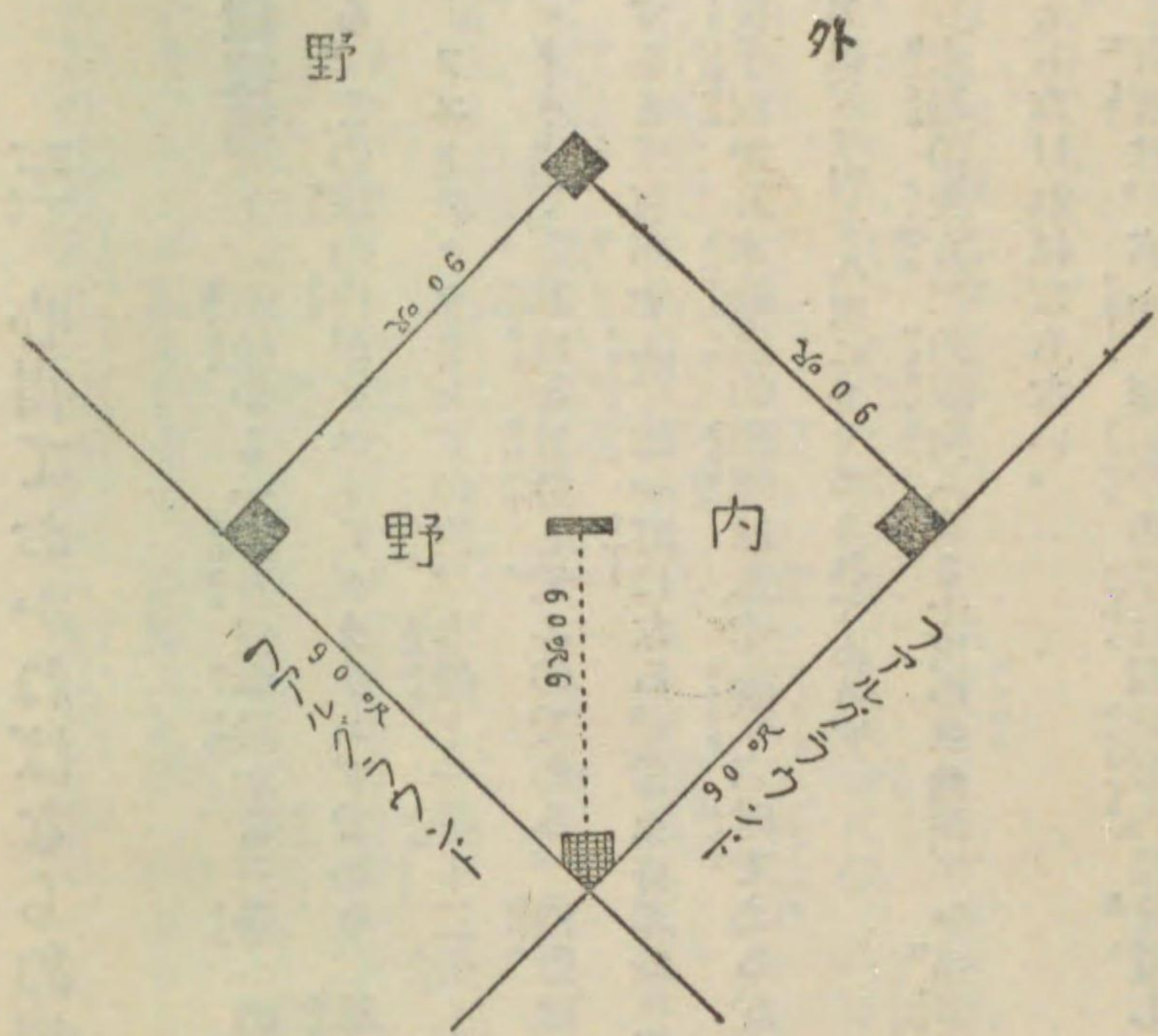
フェアアグラウンドの内、本壘—一壘—二壘—三壘—本壘を結ぶ線の内を内野と云ひ(ダイヤモンドとも云ふ)其外を外野と云ふのである。内野は九十呎(約十五間)の正方形である。内野を一周すると三百六十呎(約一町)になる。(少年野球のA組では八十二呎、B組では七十呎にちゞめられてゐる)投手板から本壘迄の距離は六十呎(六吋)であるから約十間八寸程である。(少年野球A組では五十呎、B組では四十八呎にちゞめられてゐる)

本壘の後方三角線内(高さ十呎の三角形)を捕手線と云ひ、捕手はこの線内に於いて投手の球をとらなければならぬ。

打者は、六呎四呎の平行四邊形内に位置しなければならぬ。球を打つ時、この線外に踏

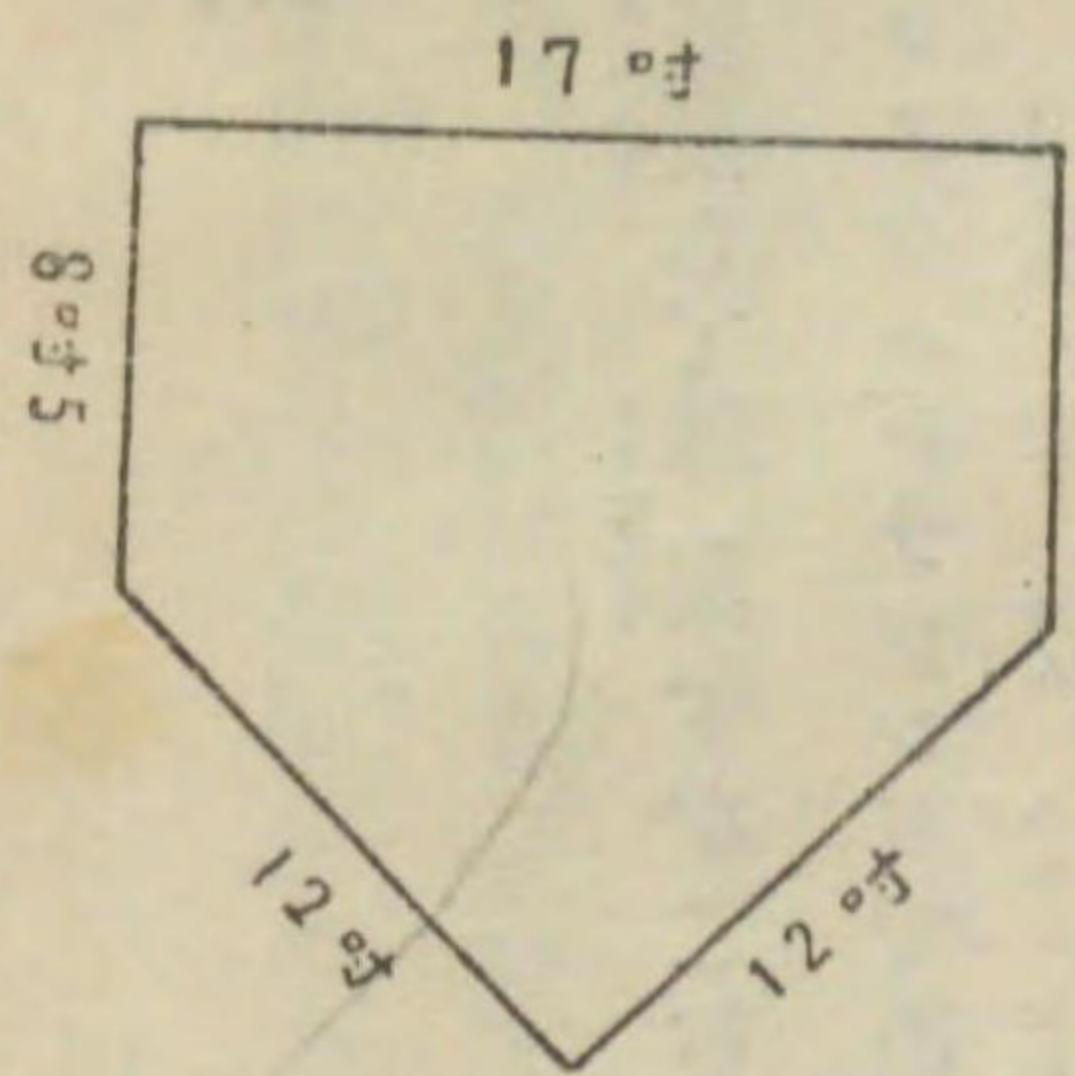
心得ておかねばならぬ規則

野球通になるまで



み出してはいけない。

投手板 (長さ二十四吋、幅六吋) は、グラウンドの他の部分より高くなつてゐるので、マウンド (小山の意味) とも云はれる。これに對しては、投手板の位置は、地面と水平なるべき本壘及び一、二、三壘を結ぶラインより十五吋以上高かるべからず。又投手板より、



各壘に至る傾斜は、極めて緩やかなるを要す」と云ふ規定がある。一壘、二壘及び三壘は十五

吋平方の大きさである。走者は常に壘にふれて走らなければならない。本壘丈け少しく形ちがはつてゐる。

用球

用球については、

(一) 重さは五オンス以上、五オンス四分ノ一以内

(二) 周囲は九吋以上九吋四分ノ一以内

と云ふ規定がある。六大學リーグでは、玉澤、美津濃、加島屋の三商店に命じて球をつくらせ無マークで納めさせ、其中から試合球をえりどることになつてゐる。我が野球界社が球界に提供してゐる「野球界ボール」は、機械製であるからして、くるひを生じないと云ふ點に特徴がある。用球を故意に汚損することは禁んぜられてゐる。スピットボールと云つて唾をつけることも堅く禁んぜられてゐる。

競技者

試合に参加する競技者は各々九人宛である。如何なる事情があるにせよ、九人以上又は九人以下の選手を一方の組として試合することは出きない。

(算用数字は略號)

投手	P	1	二壘手	2B	4	左翼手	LF	7
捕手	C	2	三壘手	3B	5	中堅手	CF	8
一壘手	1B	3	遊撃手	SS	6	右翼手	RF	9

打撃順を作製したならばこれを審判官に交付しなければならぬ。一旦審判官に交付したる打撃順は絶対に變更することは出さない。けれ共野手の守備位地をかへることは、主將の任意である。例へば投手が右翼手と位置を交換したる後再び投手をつとめることはさし支へない。

代走者を出す場合には、相手方主將の許諾をえなければならぬ。けれどもピンチランナーを出す際には相手方主將の承諾をうる必要はない。但しピンチランナーを出すと、代られた走者は再び試合に出ることが出来ない。ピンチヒッターの場合これと同じである。例、

吉田——吉田が打者ボックスに立つべき順となつたが、監督は吉田を出さずに林を出した。

林——林はピンチヒッターである。彼は四球をえて一壘に出た。監督は林にかはるに出村を走者とした。

出村——出村はピンチランナーである。

右の場合に於いて吉田と林は再び試合に出ることが出さない。(試合が完了する迄)出村が吉田に代つて試合に出るか、さもなければ他の選手を出さねばならない。

競技者の制服は一定のものでなければいけない。異なる、制服を着用したものは、試合に参加することが出さない。米國の大リーグでは、自家運動場で試合をする時には白色、他の運動場へいつて試合をする時には灰色のユニフォームを着ることになつてゐる。

選手の座る席を競技者席と云ひ、プレイヤースラインを距る廿五呎以上の地點に設けるのが原則である。(一壘側と三壘側に一つづゝある)。一壘側をえらぶか三壘側をえらぶか其選擇權はホームチームにある。攻撃側に於けるすべての競技者及び補缺は、打者、走者、コーチヤとなる時のほかは必らずこの席についてゐなければならぬ。

投手、捕手——バッテリーと云ふ。

一壘手、二壘手、三壘手、遊撃手——内野手と云ふ。

左翼手、中堅手、右翼手——外野手と云ふ。

ゲームの種類

心得ておかれればならぬ規則

レギュレーションゲーム(正式試合) 正式試合とは、兩軍が九回の攻守を完了したる場合に云ふのである(少年野球では七回にちやめられてゐる)。但しこれに例外がある。

(1) 初め攻撃を開始したる組が、九回の攻撃を完了したるに關らず、其得點が八回を終了せる他の組に及ばないと云ふ場合は、試合は終了するのである。

B 組	2	0	0	0	0	0	0	1	A 3
A 組	0	0	0	0	0	1	0	0	0 1

(先攻)

一回 二回 三回 四回 五回 六回 七回 八回 九回

右の場合 B 組は 3 A 1 で勝つたのである。

(2) 初め守つた組が、第九回に於いて三人アウトとならない前に、他のチームより一點勝ちとした場合は試合は終了する。この場合には A がつく。

B 組	0	0	0	0	0	1	0	1A	2A
A 組	0	0	0	0	0	0	1	0	0 1

(先攻)

一回 二回 三回 四回 五回 六回 七回 八回 九回

此場合に、打者が競技場の柵をこえ又は観覽者席に入るゆるされたるホームランを打つた場合には全生還數が記録されるのである。(云ふ迄もなく壘に走者ある際) 然らざる場合は、一點しか生還が認められないのである。一死満壘の際打者が三壘打を飛ばしても、一點しか生還を認めないのである。しかもこの場合には、生還した打者が走つた壘の數如何に依つて打者が單打を放つたか或は二壘打三壘打を放つたかを決するのであるからして、走者三壘の際に、打者は三壘打に値ひする安打を放つても單打(安打)としてしか記録されないのである。もしも此際、打者が觀覽者席へホームランを打ち込めば、満壘の際であるからして、四點が記録されるのである。A なる記號は猶攻撃力に餘力ありと云ふことを示すのである。

エキストラ・インニング・ゲーム(補回試合) 兩組が互ひに九回の攻撃を完了した時、相方の得點が相等しい時には、尙回數を重ねて勝敗が決する迄試合を行はねばならない。補回試合のレコードは米國での「廿六回」である。

ドロン・ゲーム(引分試合) 兩組が五回 或は五回以上の試合を完了したるも、暗黒降雨其の他の事情に依つて、試合を續行し能はざる時、最後の同回數に於ける得點が相ひとしければ、ドロンゲ

心得ておかねばならぬ規則

ームである。

B組 0 1 0 0 0 未完了

A組 0 0 1 0 0 3

(先攻)

一回 一回 一回 一回 一回 一回

右の場合に於いてB組は第六回の攻撃を完了してゐないのであるからして、第五回に於ける兩軍の得點狀況により一對一ドロンゲームである。

コールド・ゲーム(準試合)兩チーム共に五回以上の攻守を完了したる後、暗黒降雨其の他の事情により、試合の續行不可能となつた場合には、審判者は最後の同回数に於ける得點に依つて勝敗を決するのである。

B組 0 0 0 3 0 未完了

A組 1 1 0 0 0 6

(先攻)

一回 一回 一回 一回 一回 一回

右の場合に於いては、B組は第六回の攻撃を完了せざるを以て、兩軍の均等攻撃回数完了當

時に於ける得點數、即ち三對二を以てB組の勝となるのである。

B組 0 0 0 4 未完了

A組 0 0 0 1 2

(先攻)

一回 一回 一回 一回 一回

右の場合には四對三で、B組の勝となるのである。

B組 0 0 0 0

A組 0 0 0 1 5 A

(先攻)

一回 一回 一回 一回 一回

右の場合にB組は五回の攻撃を完了はしないが(B組が五回裏に五點とつた際降雨があり試合の續行不可能となつたと云ふ場合)野球規則に隨ひ、五A對二でB組の勝となるのである。

フォーフィッテッド・ゲームス(沒收試合)何れか一方の組に不正があつた際、審判官は、ルールの條項に隨つて、フォーフィッテッドゲームを宣告する。この場合不正のなかつた組は九對零を以て勝を宣告される。(少年野球では七對零)

心得ておかればならぬ規則

ノーゲームス(無効試合) 両チームが、五回の攻守を完了しない中に、暗黒降雨等の爲めに試合を
續行し能はざる場合にはノーゲームとなる。ノーゲームの場合には、優勝記録の中へは記入せら
れないのである。

試合はすべて日没前、二時間前に開始しなければならぬこととなつてゐる。早い試合は一時
間二十分位ですむが、通例一時間四十分見當はかゝる。試合時間が永くかゝると云ふことは選手
にとつて名譽なことではない。攻守の交替其の他は迅速に行ふのがよいのである。

投手が打者に投球する時の規定

投手が打者に投球する時の規定を分解して説明してお

く、この規定の何れかに違反すれば、ボークを宣告され、走者は一壘死進壘する。

投球前

- (1) 打者に面して立つこと
- (2) 投手板の上或は前方に立ち、兩足を正しく地面につけること
- (3) 何れの足をもあけないこと

投球動作

(1) 一方の足を投手板にふれてゐること
(2) 一歩以上踏み出さぬこと
投手板は二十四吋六吋の大きさである。この二十四吋を活用すれば、同一の投げ方で、いろい
ろの球を出すことが出来る。(投手板を踏む位置をかへることに依つて)。

投手が打者に向つて投げた球で、審判官によつてストライクと宣告されるには、(打者が打てば
この限りに非ず)左に列記する條項に適合しなければいけない。

- (1) 投手が定位置に立つて、打者に對して投げた球であること
- (2) 打者の肩より高くなく、又膝より低くないこと
- (3) 地面に觸れずして本壘上の如何なる部分でも通過したるもの

この中の何れかに反したるものがボールである。ボール、ストライクの判定は實際上非常にむ
づかしいのである。

ファウル・チップはツーストライク迄はストライクに數へられる。又打者が投手の投げた球を
空振した時にもストライクに數へられる。

心得ておかれねばならぬ規則

ボーキング

審判官がボークの宣告をなしたる時は、壘にある走者は一壘宛進壘するのである(ボールとなる場合の項を参照すること)。ボークとなるのは左記の場合である。

(1) 定位置にある投手が、打者へ投球モーションを起し乍ら中止し、或は第一壘に走者ある時、牽制球を投げようとして中止した場合、二壘三壘に對しては牽制球を投げようとして中止してもボークにはならない。

(2) 投手が走者を牽制する爲め投球する際、其壘の方へ一步踏み出さなかつた場合

(3) 投手が打者へ投球の際、投球板に足を觸れざる場合

(4) 投手が打者に面しないで投球した場合

(5) 投手が定位置以外から打者に向つて投球した場合

(6) 試合の進行を遅延せしめようとの目的からして、投手が故意に永く球を持つてゐたと審判官が認めた場合

(7) 定位置にある投手が、球を手にしないで投球モーションを起した場合、投球モーションを爲すと爲さゝるとに關らず投手が球を手にしないで定位置についた場合

(8) 投手が投球の豫備行動をなした後、直ちに打者へ投球しなかつた場合

(9) 捕手が捕手線外にある時、投手が打者へ投球した場合(捕手は常に捕手線内で投手の投げた球をうければならない)

(10) 定位置についた投手が、両手で球を前面に持ちたる後は、打者或は壘に向つて投球モーションをなす外、左右の何れの手をも、球より離すことは出さない。

(11) 投手は定位置についた後に、走者を惑はさんがために、投手板から離れることは出さない。但し投手が汗を拭くとか、眼に入つたゴミをとるとか云つた目的で投手板を離れたと審判官が解釋した場合はボークにならない。

(12) 投手が打者又は一壘へ投球せんとして、球を落した場合

要するにボークは、走者の安全進壘權を認められたもので、走者があれば各走者に一箇の壘を與へる。前述したうちで、三、四、五、六、九の各項の場合には、走者なき時は打者にボールを與へるが、其他の場合には、走者なき時打者にボールを與へない。

ボールとなる場合

通例ボールとは如何なる球か、と云へばストライクでない球と、誰し

心得ておかれればならぬ規則

も考へる。元より其考へに間ちがひはない。けれども投手が打者に對して投球しなくとも、打者に對してボールを與へるやうな場合があるのである。

次に審判官がボールを宣告する場合を列記しておく。

(1) 不正道球

(イ) 投手が打者に對して適法に投けた球が、打者の膝と肩との間で本壘上の空間の如何なる部分をも通過せず、しかも打者がバットを振らなかつた場合

(ロ) 投手が打者に對して適法に投けた球で、本壘を通過する以前に地面にふれたもので、打者が打たんとしてバットを振らなかつた場合

(ハ) 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、打者に對して投けた球(雖に走者ある時はバークが宜せられ、各走者が一箇宛壘をすゝむ。この場合打者に對してはカウントされない。雖に走者なき場合にのみ、打者にボールが數へられるのである)

(ニ) 次に列擧する場合は、走者ある時はバークが宣せられて走者は一箇づゝ壘をすゝむ。壘に走者なき時に限り打者に對してボールが宣せられるのである。

(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ふれない所におき、打者に對して投球した場合

(ロ) 投手が打者に面しないで投球した場合

(ハ) 捕手が捕手線外(本壘後方十呎内の定位置以外)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と審判官が認められた場合(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もある)

(ホ) 投手が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) 投手が定位置につき、投手からの球を打つ用意をなせる後に、投手が捕手線内にある捕手以外の野手に投球した場合(走者牽制はこの限りでない)

(四) 投手が打者に對して投けた球を、打者が打たんとする動作をもなさず且つ球の進路を避けんとする明白な動作をなさずに、身體又は着衣に當つた球がボールであつた場合。(もし此場合球がストライクであれば、ストライクが算せられる)

デッドボール(死球) 投手が打者に向つて投けた球がわるく、打者がさけようとしたに關ら

心得ておかれらばならぬ規則

す打者に當り、又は打者の身體に當らずとも、着衣にふれればデットボールである。

試合停止の場合 試合停止の場合は次の各項である。

(1) イリガリー・バツテッド・ボール (打者が不正打撃をした場合、即ち打者線以外に片足又は兩足を踏み出して打つた場合)

(2) ボトク

(3) ファウル・ヒットが捕へられざる場合 (捕らへられればアウトである)

(4) 死球

(5) 野手又は打者の妨害のありたる場合

(6) フェア・ヒットが野手にふれざる前に走者又は審判に當りたる場合。

右の場合球が定位置に立てる投手の手にかへり、審判がプレイを宣告する迄試合は停止される。

フロック・ボールス

試合の進行中に、競技者の打ち又は投げた球に觸れ又は之を止めたりすることはいけない。もし見物人がこの規定をおかすと、審判官は「フロック・ボール」を宣告し、各走者は其球が定位置に立つ投手の手に歸る迄、アウトとなることなく進塁することが出き

るのである。もしこの際、見物人がフロック・ボールを手にもつて離さないか或は遠くへ投げてしまつたと云ふやうな時には、審判はタイムを宣告し、走者を最後にえたる壘に止める。そして球が再び定位置に於ける投手の手に歸つてからプレイを宣告する。

神宮球場のやうに設備の完全してゐる球場に於いては、かう云ふことは起らないが、設備の不完全な球場に於いて、グラウンドルールが不完全の場合には起りうるのである。

フェア・ヒットとファウルヒット

フェア・ヒットと云ふのは、打者が適法に打つた球であつて、左に記載する何れかに該當するものを云ふのである。

(1) 本壘より一壘又は三壘に至るファウル線内又は線上に止まりたるもの。(一度ファウル地帯へ出ても、フェア地帯に入つて止まればフェア・ヒットである。之れに反して一度フェア地帯にあつても、ファウル地帯へ出てとまればファウル・ヒットである)

(2) 内野を通過して外野にころがり出る際、ファウル線内又は線上にありしもの。

(3) この際一壘、三壘のベースに當つた場合には、ファウル線内にあつたと認めるのであるからしてフェアヒットである)

(3) 外野のファウル線内又は線上に落ちしもの。(外野のファウル線内に落ちてから、ファウル線外へ出てもフェア・ヒットである。之れに反して、ファウル地帯(ファウル線外)に落ちてからファウル線内へ入つても、フェア・ヒットではない。この場合はファウル・ヒットである。)

(4) 一壘又は三壘上に最初落ちたもの。

(5) 本壘より一壘又は三壘をへて外野に至るファウル線内又は線上の地帯をころがり、又は空間を飛びつゝ審判又は競技者に觸れたるもの。

以上の場合がフェア・ヒットである。之れに反する場合はファウルヒットである。特に注意すべきは、

「本壘から一壘及び三壘に至る間に於いては、球のとまつた地帯でフェア・ヒットかファウル・ヒットかを決するのであるからして、假りにファウル線外へ出てファウル線内に止ればフェア・ヒットである。之れに反して外野では球の落ちた位置に依つて決するのであつて、最初に、ファウル線内或は線上に落ちればフェア・ヒットであり、最初ファウル線外へ落ちてファウル線内へ入つてもファウルヒットである。」

フライ(飛球)ライナー(直球)などがファウル線に沿うて飛んだ場合には、球とファウル線との位置關係に依つてフェア・ヒットかファウルヒットなるかを決するのである。野手の位置如何に依つて決するのではない。

ストライクとなる場合

審判官がストライクを宣告する場合は左の通りである。

(1) 打者がバットを振つたが當らなかつた場合。

(2) フェアリー・デリバード・ボール(定位置に立てる投手が打者に面して投げた球で、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、肩より高からざる球を云ふ)を打者が見のがして打たなかつた場合。

(3) ニストライク以前のファウル・ヒットが飛球となりとられなかつた場合。

(4) ニストライク以前にバントせんとしてファウルとなつたがとられざりし場合。

(5) 打者が打たうとしてバットを振りしも當らずして、自分の身體又は着衣の一部に當つた場合。

(6) 打者がファウル・チップ(打者の打つた球が、鋭く一直線に捕手のミット内に入ったもの)をな

したる場合。

打者が打撃順を誤つて打つた場合

打者が打撃順を間違へて打つた場合の規定は三つに分れる。

(1) 打撃順を間ちがへて打者となつた者が走者となるか、或はアウトとなつた後其誤りが發見された時には、この不正位打者の行動は取消しとなり正位の打者がアウトとなる。

(2) もしこの誤りが、不正位打者の攻撃中に發見された時には、正位の打者が之れにかはり、不正位打者がえたるボールとストライクを引きうけて打者となるのである。この場合はアウトとならない。

(3) 不正位打者が走者となるかアウトとなり、其次ぎの打者が立ち投手が投球した後になつて誤りが發見された場合は、正位の打者はアウトとならない。

走者が捕手の守備を妨害した場合

打者が、打者線外へ足を踏み出して打てばアウトである。又方法の如何を問はず捕手の投球捕球其他の守備を妨害すれば打者はアウトである。

走者一壘にあり、打者三振せる場合

一壘に走者がある時打者が審判に依つてスリース

トライクが宣せられた場合には、例へ捕手が球を落しても、宣告と同時に打者はアウトとなる。

ツーアウト後に、もしも捕手がスリーストライク目の球を落せば一壘へ投げなければならぬ。

面倒な内野飛球

審判官が内野飛球を宣告すれば打者はアウトである。(内野飛球—インフィールドフライの宣告と同時に打者はアウトである。たとへ野手が其球を落してもアウトである。但し内野飛球は、試合停止球ではない。)

然らば如何なる場合に内野飛球の宣告がなされるかと云ふに、「ツーアウト以前、走者一、二壘か満塁であること」が第一の要件である。この際内野手の捕へべき飛球があがれば審判官が内野飛球の宣告をするのである。

内野飛球は内野に高く上つた球を云ふのではなくして、内野手に捕へべきフライを云ふのであるからして、其判定は審判官の一存にある。バンドしようとして夫れがフライとなつても「内野飛球」とは認めないのである。打者が打つた球に限るのである。

ボックスをかはる際の注意

打者は投手が投球の用意をしない前ならば、ボックスをかはつてさし支へない。右で打つてゐたものが左へかはつても差し支へない。

投手が打者への投球準備をして、定位置についた際に、打者が一方のボックスから他方のボックスへかはればアウトの宣告をうける。

走塁の規定

走者は順次第一壘、第二壘、第三壘及び本壘に觸れなければならない。又試合の進行中に、壘に戻らなければならない時には、これと反対に各壘に觸れなければならない。又自分より先の走者がアウトとならない時之を追ひ越して生還することは出きない。もしも先の走者を追ひ越して生還した場合には、アウトとなる。

走者が壘にふれることを怠つた場合には、ふれることを怠つた壘に球をタッチさればアウトである。利巧な一壘手はロングヒットが打たれると、走者が壘にふれて(壘を踏んでゆくか)ゆくか如何かを注視する。

甲走者が本壘三壘間で挟撃されてゐる。其時乙走者がきて三壘を踏んでゐるとする。此場合甲走者が三壘へ歸つてこないうちは安全だが、もしも甲走者がタッチをのがれて三壘へ歸つてきたとする。そして甲乙兩人が三壘上にあると云ふ場合には、乙走者には壘の占有權がないから球をタッチさればアウトである。甲には占有權があるから三壘にふれてゐる限りは、タッチされて

もアウトではない。

捕手が四球を受け損じた場合

捕手が四球を受け損じ、球は九十呎以内のバックネットに當つた。この際打者は四球に依つて一壘を、更に捕手逸球に依つて二壘迄とれるかと云ふ疑問が起るが、實際上第一壘しかとれないのである。

死球(デットボール)の場合には、打者は安全に一壘へゆくことが出るのであるが、打者が、少しも逃げる意志も動作も表示しないで投手の球に觸れた際はどうかである。この場合はボールに算すべきである。之は故意に死球をとらうとする卑劣手段を防がんが爲である。

野手が走者の進塁を妨害した場合

野手が球を手にはせずして走者の進塁を妨害した場合には、走者は安全に壘をうる事が出来る。但し野手が球を手にして走者にふれようとする場合は此限りではない。

野手は、如何なる場合にも走手の進塁を妨害することは出きない。

帽子やグラブを投げて球を止めた場合

野手は打れた又は投げられたる球を帽子或はグラブなどを投げてとめてはいけぬ。もし帽子或はグラブなどを投げて打たれた球を止めた場合は

心得ておかれらぬ規則

には、各走者は安全に三箇の壘をうる。又投げられたる球を止めた時には各走者は安全に二箇の壘をとる。

走者一壘にある時、外野手は打たれた球にグラブを投げつけた所、見事グラブは球に當つた。この際打者は安全に三壘を、一壘走者は生還することが出来る。野手が、グラブや帽子を投げても球に當らなかつた場合には何らの罰をうけない。

挟撃されて三呎線の外に出た場合 走者が一壘と二壘の間で挟撃された時、走者は、球をさけようとして、一壘二壘を結ぶ所から三呎以上の側面へ出た。この場合は走者はアウトである。三呎以上出たか出ないかは審判の判定にまつのである。

野手が打たれた球を處理しようとして、走者の通路をふさいだ時には、走手は該野手の後方を走らなければならぬ。前方を走つて、野手の守備を妨害すれば走者はアウトの宣告をうける。走者が野手の守備を妨害した場合 走者が野手の守備を妨害した時は、アウトにされる。

- (1) 野手が打たれた球を守備しようとしてゐる際、之を妨害した場合
- (2) 投げられたる球に對して故意に妨害を試みた際

は、走者はアウトである。

打たれた球が走者に觸れた場合 フェアヒットが、野手に觸れる前に走者に當れば、走者はアウトである。この場合試合は停止されるのであるから、其球が投手の手もとにかへり審判がプレイを宣告する迄試合は停止状態にある。一度野手に觸れた球に、走者が當つてもアウトにはならない。

走者三壘にあり、打者が捕手の守備を妨害した場合

打者が捕手の守備を妨害すれば

打者はアウトである。けれど、走者が三壘にあり無死又はワンアウトの場合に、打者が捕手の守備を妨害した場合には、打者をアウトとせず、三壘の走者をアウトにする。

後の走者が先の走者を追ひ越した場合

先きの走者がアウトとならないうちに、後の走者が之を追ひ越せば、追ひ越した瞬間にアウトを宣告される。

コーチャーは走者の身體に觸れてはいけない

走者が二壘から三壘へ走つてきた時、或

は三壘へ戻らうとする時に、コーチャーが走者の身體に觸れて援助したることを審判が認めれば走者はアウトである。

但し、如何なるプレイも行はれてゐない時はこの規定は採用されない。
 走者三壘の際、野手が打たれ又は投げられたる球を所理せんとする時に、コーチャーが、本壘へ向つて走り、野手の守備を妨害した爲め、野手がまよはされて本壘へ投げた際には、コーチャーの守備妨害をなしたことに依つて、三壘の走者はアウトとなる。コーチャーは、野手の守備を妨害する動作、行動をしてはならない。

捕手が走者の生還を妨害した場合 三壘にゐる走者が、走つて本壘に入らうとする時、捕手が本壘前に飛び出して捕球した場合には、ボールク及び妨害のゆるを以て走者は生還を認められ、

打者は一壘を與へられる。この際捕手が打者をつきのけたと云ふ場合にも右と同様の結果となる。

審判官にアウトを要求せねばならぬ場合 選手から、審判官にアウトを要求しなければアウトとならずして試合が進行する場合がある。

- (1) 走者が中間の壘を踏まずして進壘したる場合
- (2) 走者が本壘に觸れることを怠つた場合

(3) 外野飛球の捕へられるをみて走者進壘したるも、其走り出し方が早かつた場合

(4) 打撃順を誤りたる爲、正位打者がアウトとなる場合

右の場合には、相手方が審判官迄申出なければアウトとならない。一壘の走者が三壘へゆく途中、二壘に觸れることを怠つた。この際には、球を走者なり或は二壘にタッチして、其由を審判官に申出なければいけない。投手が次ぎの打者に球を投げてから申出ては無効である。

コーチャーは二人以下のこと 試合に際し、一壘側三壘側に配置しうるコーチャーの数は各各一人である。二人以上のコーチャーをおくことは絶対にゆるされない。

單審制と副審制

單審——一人で審判する。

復審——二人以上(四人迄)で審判する。其うちの一人は主審(球審)であり他は壘審である。世界選手権試合の時には、各壘に一人づゝ壘審がつくことゝなつてゐる。

球審と壘審の任務範囲は、

「投手の球に對し、ボール又は、ストライクの審判に當るものを主審」(アン・バイア・イン、

心得ておかねばならぬ規則

チーフ)と稱し、

「壘上の判決に當るものを壘審」(フィールド・アムバイア)と稱す。

と規定せられてゐる。フォーフィットテッド・ゲームの宣告を下す権限は主審にある。

審判の宣告は絶対である。但し審判の裁断が規則違反である場合には、主將として、裁断の變更を要求することが出来る。これ以外に、主將は審判に對して抗議することは出来ないことになつてゐる。

グラウンド・ルールの決定

球場が正規のものでありスタンド其他の設備が完全してゐれば、グラウンドルールを決定する必要はない。けれど、球場が正規のものでない以上は特別の規則を決定しておかねばならない。

グラウンドルールを決定しておかなかつたが爲に、試合中に紛擾を引き起こすことがしばしばある。

審判官用語

「プレイ」試合を開始し、もしくは試合の中止後、再開の際用ゐる命令。

「タイム」審判が試合を中止せしめる命令。

「ゲーム」試合の終了したことを知らせる宣言。

「インニング」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のである。

タイムス・アット・バット 或る打者が定位置についてから、アウトとなるか又は走者となる迄の期間を云ふのである。但し、次ぎの理由に依つて、走者となつた者に對しては、タイム・アット・バットは除外せられるのである。

(1) 死球によつて走者となつた場合

(2) 四球に依つて走者となつた場合

(3) 犠牲球を打つた場合

(4) 捕手の打撃妨害によつて走者となつた場合

心得ておかれねばならぬ規則

各回の第一打者となるもの 云ふ迄もなく第一回は打撃順の先頭の者が第一打者であるが、夫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の打者である。死球、四球、犠牲打及捕手の打撃妨害で走者となつた時は、次回の第一打者にはなりえないのである。

安全打として記録される場合

安打として記録せられる場合は左の通りである。

- (1) ファウルライン上又はファウルライン以内の地上に打たれた球にして、野手それに到達しえず、走者となりし打者が安全に一壘をえたる場合
- (2) フェア、ヒットを野手が止めるには止めたが、野手が第一壘へ投けても打者を當然アウトしえざるか、又は他の走者を當然ファースアウト(封殺)しえざる場合 (1の場合は何人にも分るが2の場合には判定上稍面倒である) —
- (3) 投手又は其の他の野手に打たれた球が、該野手之を第一壘に投じて打者をアウトし、又は他の走者をファース、アウトせんとするも、當然其機におくる、程球勢強かりし場合
- (4) 球が餘りにのろくて、前記(3)と同一の結果をえたる場合。(3)と(4)の場合に於いて

アウトの機會ありしや否やについて疑ある時は、之を安全打として記録する

- (5) 如何なる場合を問はず、打者の打ちたるフェア・ヒットが走者にふれ、走者アウトとなつた場合 (この場合打者は安打として記録せられる。但し打者自身が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)
- (6) 打者が適法に打つた球が、フェア・グラウンド内で審判者の身體又は着衣にふれた場合
- (7) 如何なる場合と雖も、打者が打つたフェア・ヒットが走者をファース・アウトせしめた時は、安打として記録することは出きないのである。走者一壘にある時、打者は右翼へ立派なヒットを打つた。けれど走者は二壘で殺された。(ファースアウト)と云ふ場合には、打者は安全打として記録せられない。

フィールドエース

野手が打たれた球を捕つた後、任意に打者の代りに走者をアウトにしようとして試みた守備行爲を野手選擇と云ふのである。一例をあけて説明にかへる。

走者一壘にある時打者は、三壘へゴロ(グラウンダー)を打つた。三壘手が一壘へ投げれば走者を殺しえたのであるが、三壘手は一壘へ一寸投げる眞似をして二壘へ投げたが間に合はなかつた。

この場合は、フィールダーチヨイスである。
右の場合に於て、もしも三壘手が一壘へ投けても打者をアウトとしえざりしと記録者が判断する場合は、安打として記録するのである。

サクリファイイス・ヒット (犠牲打)

次に列挙する場合は、何れも犠牲打として記録される。

(1) ノー・アウト又はワン・アウトの場合に打者がバント・ヒットを打つて、走者をして次ぎの壘をとらしめた場合 (通例打者は一壘へ達する前にアウトとなる。時には、野手の失策でセーフとなるが、この場合にも矢張犠牲打である。走者をして先の壘をとらしむるべくバントして、敵失なきにかゝはらず自分も生きてと云ふ場合には、安打として記録される)

(2) ノー・アウト又はワン・アウトの場合に野手が飛球をあげた。走者は、この飛球の捕へらるゝと同時にスタートして先の壘をとつた。この場合にも犠牲打として記録せられる。(もしも野手が飛球を落しても、この飛球に依つて走者が進塁しうべしと記録者が認めた場合には犠牲打として記録する)

刺殺と補殺の意義

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刺殺と云ふ。他

の野手が刺殺をなすに充分なる助力的守備を全うしたる動作を補殺と云ふのである。

(1) イリガリー・バツテッド・ボールが宣告された場合

(2) 打者が打撃順を誤つた場合

(3) ニストライク後のバントがファウルとなり打者がアウトになつた時

以上の場合は、捕手の刺殺となる。走者が野手の守備を妨害し、或は規定の三呎線外に出た爲にアウトとなつたり、或は内野飛球で打者がアウトとなつた時には、これらの行爲、又は宣言なかりし場合に當然アウトとなしうべかりし野手にブツトアウトを與へるのである。

「例一」打者は遊撃へゴロを打つた。遊撃手は一壘へ投けて走者となつた打者を刺殺した。

右の場合補殺は遊撃手、刺殺は一壘手である。

「例二」打者が三振した。

この場合刺殺の記録は捕手がうける。投手には補殺の記録を與へない。もし三振目の球を捕手が落して一壘へ投けたと云ふ場合には、(そして打者が一壘で刺された時)捕手は補殺、刺殺は一壘手がうける。

ダブルプレイ (併殺) 球が投手の手を離れた時から、再び定位置に於いて投手が球を保持する間に行はれる二個の連続した刺殺がダブルプレーである。もしもこの間に三個の刺殺が行はればトリップルプレイである。

失策について 完全なる動作を以てすれば、走者をたしかにアウトしえたるに關らず、動作が不完全なりし爲めに、打者の打撃時間を延長し若くは走者をして一個もしくは數個の壘をえせしめたる野手に對して失策を課するのである。但し之れに例外がある。

- (1) 四球、投手の球が打者に當りし場合 (死球)
- (2) ボーク、ワイルドピッチ (暴投) バツスド・ボール (逸球) の何れかに依つて打者又は走者が壘をえたる場合

は、バッテリー・エラーと稱して普通の失策欄には記入しない。但し三振の場合に暴投、逸球の何れかあつて打者が一壘をえた場合には、普通のエラーとして取扱ふのである。

捕手の特權 捕手が走者の盗壘を防がんとして、悪球を投けても、失策を課さない。但し其悪球により走者が更らに餘分の壘をとれば、捕手はエラー (失策) を課せられる。

三振目の暴投と逸球

投手が三度目のストライクを暴投し (捕手が普通の動作を以てして之を捕ふる) と能はざるもの) 打者が一壘に達した時は、投手の失策とし、同時に三振の記録を與へない。捕手が三振目の球を後逸し (捕手が普通の動作を以て捕へべきにかゝはらす之を逸した場合) 爲めに打者が一壘で生きた場合には捕手に失策を記録する。この場合には投手に三振の記録を與へる。

盗壘の記録

走者が、打者の攻撃上の動作 (安打、犠牲打) 敵失、バッテリー・エラーによらずして次ぎの壘をえたる時は盗壘の記録をうける。

但し、左の例外がある。

- (1) 二人もしくは二人以上が盗壘を企てた時、其一人がアウトになれば、他の走者は盗壘の記録を與へられない。
- (2) 走者が盗壘を企て完全に次ぎの壘に達したるも、壘を踏みこえ、又はすべりすぎた爲め野手に球をつけられてアウトとなつた場合。
- (3) 走者が盗壘をなさんとしてスタートを切つた後にバッテリー・エラーがあつても、盗壘の記録をうける。

(4) 捕手が盗塁を防がうとして好投したるに關らず内野手が失策して生かしたと云ふ場合には盗塁の記録をうけることが出きない。

(5) 走者の盗塁に對して野手が何らの守備行爲をなさざる時は盗塁とみなさない。

ア・インド・ラン

ア・インド・ランは投手の成績に關係するものである。走者が、

(1) 安全打、(2) 犠打、(3) 盗塁、(4) 四死球

(5) ワイルドピッチ、(6) ボーク

等に依つて生還した際はア・インド・ランの記録をうけるのである。要するに野手の失策、逸球等に依つて生還したものにはア・インド・ランの記録を與へないのである。

チーム及び個人成績の算出法

(1) 勝敗率 勝敗兩数の合計を以て勝利数を除したるもの

(2) 打撃率 打撃数を以て安打の数を除したるもの

(3) 守備率 刺殺補殺及び失策の合計数を以て刺殺、補殺の合計数を除したるもの

四、各シートに關する知識

投手

投手はチームの柱石 チームの中で最も重要な位置を占めるのは、投手である。チームの實力をかりに十とするならば、

三分は投手力

四分は打撃力

三分は守備力

である。野球チームの實力は投手力に依つて左右されるのである。

投手の力はかくも大きいのである。野球試合は投手の力如何に依つて勝敗が決すると云はれてゐるのも當然である。かゝるが故に各チーム共投手の養成に全力をつくしてゐるのである。

投手の資格 投手として成功するに必要な素質は、

- (1) 偉軀
- (2) 明確な頭脳
- (3) 燃ゆるが如き戦闘的精神
- (4) コントロール

である。身体の小さい人でも或る程度迄成功することはあるが所謂大投手とはなれないと見るが至當である。頭のわるい人は投手として成功しない。

投球の型 投球の型を區別すると、

- (1) オーバースロー (上手投げで、ごく自然の投げ方である)
- (2) サイドスロー (投げる時側面から水平に投げる)
- (3) アンダースロー (下手投げ)

となる。この中、オーバースローは最も自然な投げ型である。横綱格の大投手はオーバースローである。壘に走者なき際には、ポテイスウイング(腕を廻して投げる型)をして、身體全體の重量を利して投げるやうにする。走者ある際には、出きる丈けモーション(動作)を小さくして投げな

ければならないから、ポテイスウイングをしてはいけない。

壘に走者が出ると、投手は夫れに氣をとられるので、若い投手は實力を發揮することが出きない。老巧な投手になると、走者が出てあせらない。

左利か右利か 右利よりも左利の方が有利であるとの説もあるが、必ずしもさうではない。場合によるのであつて一概に云ふことは出きない。左利投手も、右利投手もコントロールがなければ其價値は半減する。右左を問はず實力あるものが勝つのである。

コントロール 投手にとつて一番大切なのはコントロールである。自分の思ふ所へ自由に投げ込むことが出きれば投手として一流である。如何なる速球も、如何に大きなカーブもコントロールがなければ其價値は半減する。

コントロールのある投手は、思ふ存分打者のグループ(不えてな箇所)へ投げ込むことが出きるから成功するのである。

投手が練習する時、先づ第一に注意すべきはコントロールの有無である。コントロールなき投手の速球も、カーブも恐るゝに足りないのである。

カーブ(魔球)と遠球 速い球を出せない投手は、先づ投手としての資格なしと云ふことが出来る。たまには緩球(スローボール)のみを以て成功する人もあるが、大投手とは云ひえない。帝大の遠藤投手は現在緩球と緩曲球とで成功してゐる人だが、夫れは大選手達があまりに球の調子がちがふので、ジャスト・ミートしにくい爲めである。けれど之は例外で、投手としては是非とも速球に秀でなければならぬ。

つゞいてカーブに熟達しなければならぬ。カーブには、アウトカーブ、インカーブ、ドロップとあるが、この中の一つに熟達した人が恐ろしいのである。三種のカーブの中で一番有効なのはドロップである。けれど純粹のドロップは出しにくく、多くはアウドロ(左投手が右打者に對してはインドロとなる)になるのである。

スローボール(緩球) 前述せしが如く緩球のみで成功する人もあるが、夫れはむしろ例外で、緩球は速球の間にまちへて始めて効力を生ずるのである。巨人軍のジョン、マグロー監督は、「緩球は、投手が自己の投球の單調を破つて、打手を様々に翻弄するにある」と云ふてをるが、之は至言である。

投手として成功するには 投手が成功する爲めには、

- (1) コントロール
 - (2) 威力ある速球
 - (3) 自信のあるカーブ(アウトカーブでもドロップでもよい)
 - (4) チェンジ・オブ、ベース(球の緩急)
 - (5) 走者の牽制に巧みなこと
 - (6) 打者の缺點を見破る能力
- これらの一に缺くる者は、投手として成功しない。

打者の欠點を見破れ 投手は、

- (1) 打者のボックスに立つ位置、姿勢
 - (2) バットの持ち方、振り方
- に依つて打者の缺點を看破するのである。老巧な打者は、自分の缺陷を自覺して、之をおほひかくさうと試みる。そこに云はれぬ面白味があるのである。



(1) 打者がプレートを離れすぎて立つ時
肩位の高さで外角をつくか、夫れとも膝位の高さで外角をつくとい。

(2) プレートにかぶさつて立つ時
出きる丈け近く、肩位の所を通す。

(3) 大きな振り方をする人
出きる限り低く内角を通す。

(4) バットを短かく振つて正確に當てる人

この種の打者が一番恐ろしい。餘程心して投げないと乗せられる。

打者が打ち氣に出てる時は、餘程注意しなければならぬ。老巧な投手は、かゝる打者に對しては「氣を抜く」ことに努力する。

低い球は有効 低い球のコントロールある投手は、打者として恐ろしい。米國大リーグの打者の七割五分迄は低い球が不得手だと云はれてゐる。前慶應の濱崎君が早大を苦しめたのは、外角から流れ込む低いインドロであつた。

ピッチャー・イン・ザ・ホール 投手は常に球のカウントに注意し、ピッチャー・イン・ザ・ホールに陥らぬやうしてゆかなければならない。老巧な打者は、投手をホール(危機)に陥れようと努力してゐることを忘れてはならない。

ピッチャー・イン・ザ・ホールとは、

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

の如く投手のカウントの條件のわるい場合を云ふのである。

老巧な投手は、常に打者をホールに陥らせて(打者のカウントの條件をわるくして)そして打者の缺點をついて凡打々に打ちとつてゆく。

投手と守備 投手は守備力に秀でゝるなければならない。特にバントをこなさなければならぬ。守備力の劣る投手は、一流とは云ひえない。

投手は場合に依つては一壘をカバーし、時としては本壘をカバーしなければならない。一壘よりのゴロに對しては、出きる限りの速度を以て、其壘をカバーしなければならない。又走者ある

時外野へ球が飛んだ場合には、三壘もしくは本壘を後衛することを忘れてはいけぬ。

汝の背後に八人の仲間あり 投手は「汝の背後に八人の仲間あり」と云ふ金言を忘れてはならない。

敵打者を三振にほふらうとして、精力をつかひはたしてはいけぬ。敵の弱點をついて凡打させ

れば投手の責任はたせるのである。

若い投手は、戦の前半に全力をつかひはたして後半になつて打たれてしまう。老巧な投手は常に餘力を残して、戦をすゝめてゆく。

投手も亦強打者たるべし 「投手は打てなくともよい」と云ふことが一部の人の間に云はれるが、

之は大なる誤りである。投手も又強打者でなければいけないのである。投手なるがゆゑに打てな

くてよいと云ふ理窟はないのである。

投手と捕手は車の両輪の如し 投手と捕手は車の両輪の如く密接な關係がある。之を夫婦の關係に

たとへる人もあるが如くその兩者の間は密接である。

「今度如何なる球を投げようか」

と云ふことは、サイン(信號)に依つて決するのである。兩者は同心一體となりサインなしでやつ

てゆける位迄に經驗と熟練とをつまなければならぬ。

捕 手

捕手の要件 捕手として成功するには、

(1) 勇氣

(2) 偉軀(身體がシツカリしてゐること)

(3) 強肩

(4) 果斷の性質

(5) 頭腦の明敏

が必要である。苟も野球選手として成功しようとするには、勇氣が必要であるが、とりわけ捕手は勇氣にすぐれてゐなければならぬ。試合の最中に捕手の士氣が沮喪すれば、一軍の士氣がメイツてしまふ。如何なる危機に際しても動ぜぬ程度の人でなければ、この大役はつとまらない。捕球は練習に依つて上達するが、弱肩の人は練習しても、或程度迄しか強くなならない。先天的に

肩が強くなければ、捕手としての資格なしと云はねばならない。強肩の持主であるならば、練習に依つて、「迅速に、正確に」球を投げる事が出来る。

脚力の増進をはかれ 走力にぶい人は捕手たるの資格なしと云はねばならない。米國大リーグの捕手は、自轉車にのつたり、山登りをしたり、マラソンをやつたりして、足を丈夫にし同時に走力の増進につとめてゐる。

ファウルフライを押へる時、一壘をカバーする時、走力なきものは完全に任務をはたすことが出来ない。本壘でプレイがなされぬ時、二壘もしくは遊撃へ球が打たれ、併殺が行はれようとする時は、往々暴投になり易いからして迅速に一壘をカバーしなければならぬ。

一 壘 手

一壘手の要件 一壘手として成功しようとするには、身長のある人でなければいけない。云ふ迄もなく身長のある人は球をとりうる範圍が廣いからである。一壘手として右利(右でうける)がよいか左利(左でうける)がよいかと云ふに、左利の方が得である。夫れは球をとつて投げる舞臺の

多くが右方に展開されるからである。

猶一壘手は敏捷な動作と素早い判断力とをもたねばならない。

一壘手と足と密接な關係があることは、其プレイを見れば何人にも分る筈である。足が自由なさいてネバリがあり腰が堅固でなければ名一壘手とはなれない。

一壘手と捕球 一壘手は捕球に熟達しなければならぬ。如何なる球をも(野手から投げられた)捕球し、他の壘へ迅速に投げ返しうる丈の實力をもたねばならない。一壘手の守備がよいと、他の

外側

内側

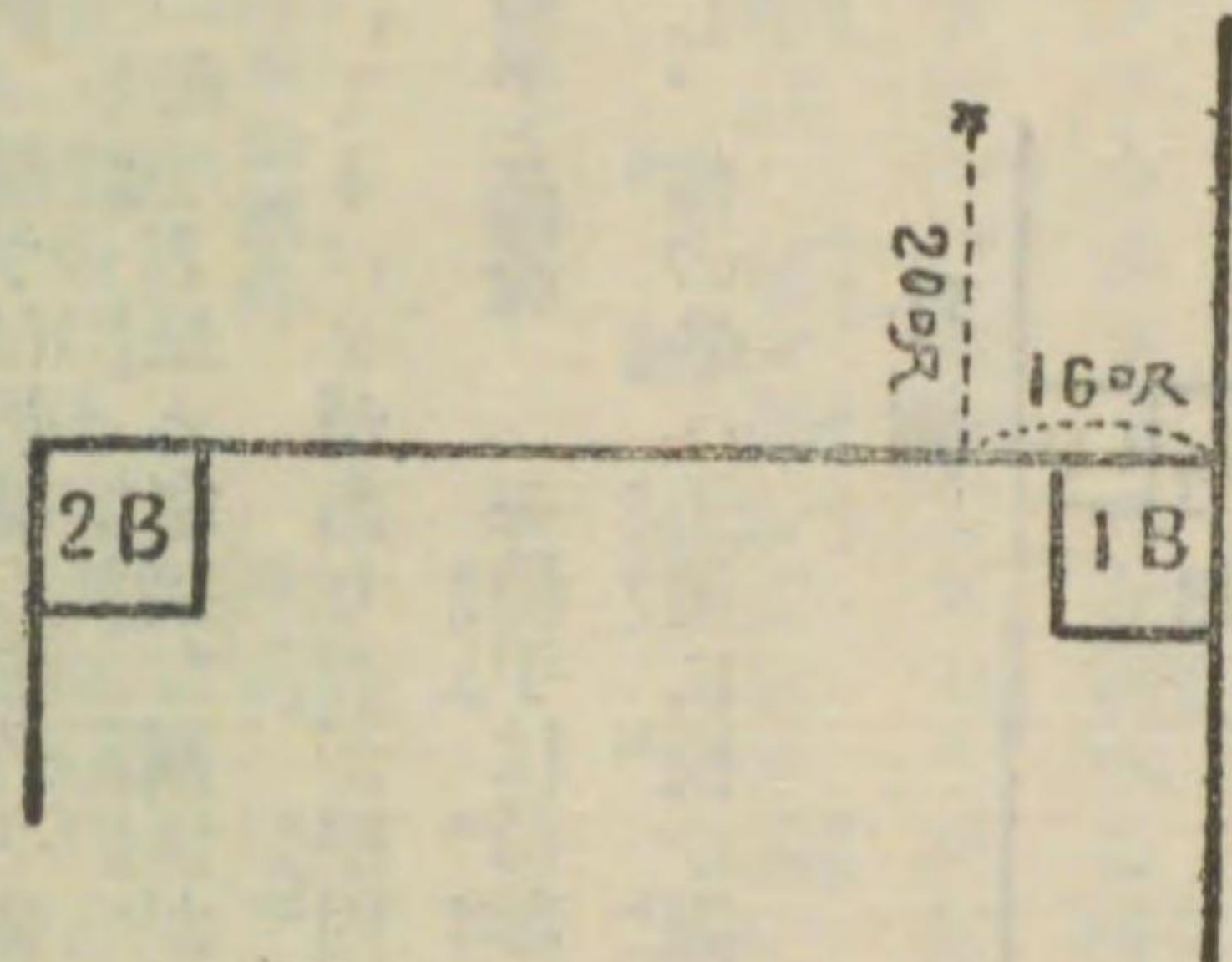


の内野手は思ひきり球を投げうるから(安心して)走者を刺殺しうる率が多くなる。

原則としては、一壘手はベースの内側(投手に面してベースの一角)に足をつけて内野手からの球を捕へるのである。

壘に走者の無い場合の守備位置 壘に走者のない場合に於ける守備位置は、

「壘より十五、六呎の距離で、ベースラインの後方右翼方面へ廿呎ばかり離れて立つ」
のが原則である。云ふ迄もなく、打者の性質の如何に依つて、この位置をかへねばならないことは誰れでも知つてゐることである。



常に投手と連絡をとらねばならない。

壘に走者ある場合の守備 走者の盗塁を防ぐ爲めには、走者

をして、一壘から遠く離さぬやうにしなければならぬ。この場合には、「左足の踵をベースに觸れ、ダイヤモンドの内側に投手に面して立ち、右足を二壘方面にふみ出すべきである。そして投手の投球モーションと同時に再び壘をはなれて後方深く守るのである。」

各壘に走者が出るやうになると、一壘手の守備は複雑となつてくる主なる場合の守備位置についてしるしておく。

(1) スコアが接近してゐて而も二死前に三壘に走者ある時

一壘手は (此際すべて内野手は) 打球をとつて走者を本壘に殺しうる程度に前進して守る。

(2) 一死にして走者一壘及び二壘の場合

此際は浅く守るより、むしろ深く守つて、ダブルプレイの機会を多くする方が得策である。

(3) 二死前、走者一壘と二壘にあり、スコアが接近してゐる場合

この場合には犠牲打を豫期すべきである。随つて一壘手はベースラインをこえて守り、本壘から二、三十呎の距離に立つ。この際出されれば打たれた球をとつて三壘に投じて、本壘に最も近い走者を殺す、もし夫れが不可能なれば二壘へ投げる。夫れも不可能なれば一壘へ投げるのである。(この際、一壘は二壘手が、二壘は遊撃手が守る)

ロングヒットを打たれた時は ロングヒットが打たれた時には、一壘手に二つの大きな仕事がある。

(1) ベースの内角に立つて走者をして壘の外角を走らせるやうにする。

(2) 走者が各壘に正確にタッチしたかどうかと云ふことを嚴重に監視する。

この重要な仕事を怠るものは、一壘手として不適任者であると云はねばならない。

二壘手

二壘手の要件 前述した捕手や一壘手に對しては、體質上の要求が大きい。身長なきものを二壘手にしても成功はおほつかない。然るに二壘手は身長が長くも短かくも、頑丈であらうがなからうが、夫れは比較的に重要でない。多少走力がおそくとも、弱肩であつてもどうやら任務をたしうる。

けれど、二壘手として絶對的に必要なことは、

(1) 頭腦の明敏なること

(2) 落つきのあること

(3) 捕球特にゴロに熟達してゐること

である。足も早くなければいけないのであるが、遊撃手に比すれば稍おそくともよい。たゞ、身體がガッチリとして、少しもやはらか味のないものは、二壘手として甚だ不利である。

二壘手は右の遊撃手(本壘からみて) 二壘手は右の遊撃手である。守備の範圍は廣くなければい

ない。遊撃手が時たま三壘をカバーしなければならぬやうに、一壘をカバーしなければならぬい。

二壘手と遊撃手は車の兩輪の如きものである。兩者は協力一致して二壘を完全に守らなければならぬ。この兩者の力が平均することは大切なことであるが、夫れは實際において中々むづかしい。

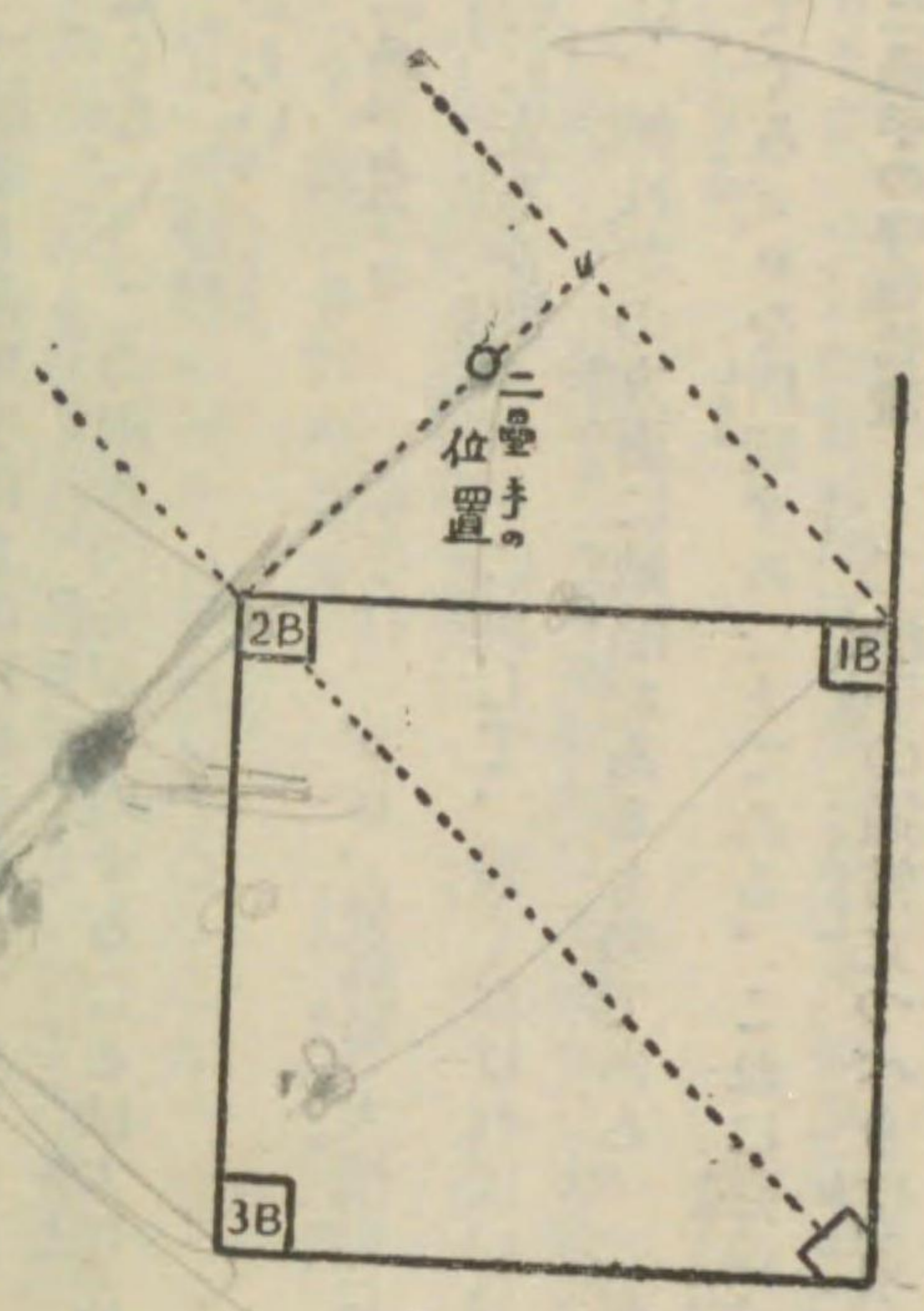
二壘手とゴロ 二壘手は、ゴロ、小飛球、大飛球(高い)を所理することに秀でなければならぬ。特に左右を襲ふゴロに對して、強くなければいけない。けれど之は理想であつて、多くの二壘手は、何れかの方面に缺陷があるものである。二壘手として一番扱ひにくい球は、ユルクころがつてくるゴロを所理することである。これに熟達すれば一流である。

二壘手の守備位置 二壘手の通常立つべき位置(主として走者なき時)は、

「一壘よりか幾分か二壘に近よつて、ベースラインの後方の、本壘と二壘とを結ぶ直線に、二壘から垂直線を立てた其線上に」

ある。二壘手が深く守る丈けの力があれば、ある丈けに右翼手も深く守りうるのである。

かくは云ふものゝ、打者の性質、右利か左利かに依つて多少其位置をかへねばならない。左利打者の場合には幾分一壘より守るのである。



一壘めがけて投げるのが原則である。球を走者にタッチする時の注意は、

二壘手は、捕手の信號を見るのに一番便利
な位置である。随つて捕手の信號を外野手に
傳達しなければならぬ。

◇走者一壘にある場合
走者一壘にある場合には、幾分か二壘より
に守り、何れが壘に入るかは遊撃手と協定し
ておきもし遊撃手が逆に入る場合には夫れを
カバーしなければならぬ。云ふ迄もなく走
者の二壘への盗壘を防ぐ場合には、捕手は、

(1) 捕手の投球をベースの後方であつて、それを走者にタッチする。(走者としてどうしても其の前面を滑らねばならぬやうする)

(2) 球を正確に握つてタッチする。如何に早く迅速にタッチしても球を落しては、何んにもならない。

ダブルプレイ 多くの試合を通して見て、二壘程ダブルプレイの中心となるシート(位置)はない。

これを行ふに當つては、

(1) 打者の能力特に走力を注意する

(2) 一時に両方を殺さうとあせらずに一方を確實に殺すことを心がける

が必要である。もしも一壘に走者ある時、遊撃若くは三壘方面へ打たれた時には、全速力で二壘へかへり、右足を二壘につけ、夫れを基本として一壘へ矢つぎ早やの投球をするのである。

バントに對する守備 何れもノーアウト又は一死の場合である。

(1) 走者一壘二壘にありバンドされるやうな場合

二壘手はベースラインの上、一壘二壘の中間へ出て立つ。

(2) 走者三壘、スコアが接近してゐる場合
得点の差は一點、しかも相手の走者は三壘と云ふ場合には、どうしても、走者を本壘で殺さねばならない。そこで二壘手は、ベースラインの前方十呎位迄出てバントに備へる。バントを捕へて本壘へ投げる際には、地上一呎位の高度で、本壘から二、三呎位三壘によつた所を目標とするのである。もし本壘へ投げてまに合はぬと思ふ際は、一壘へ投げて打者を殺すのである。本壘へ投げてまに合ふや否やは、走者の走力を考へ、自己の経験力をもととして瞬間的に判断せねばならない。

遊撃手

遊撃手の要件 遊撃手はその位置の關係上、他の野手よりも遙かに多くの球におそはれる。大リーグに於ける統計をとつてみると、一シーズンに三壘手が四乃至五の球に接するに反して遊撃手は八の球におそはれる。随つて之を完全に守つてゆかうと云ふことは難事である。

遊撃手として成功しようと云ふには、明快な理解力と強肩と、迅速な走力が必要である。動作

のキビキビしないものは、遊撃手としての資格なきものである。随つて身體がガツチリしてはいけない。身體はしなやかでなければいけない。自由自在の投球(サーカス・スロー)ができればいけない。

遊撃手の位置 遊撃手は走者がゐない時には出きる丈け深く守るべきである。自己の能力に應じて深く守れば守る丈け打者を刺殺する能率があがるのである。通例は、

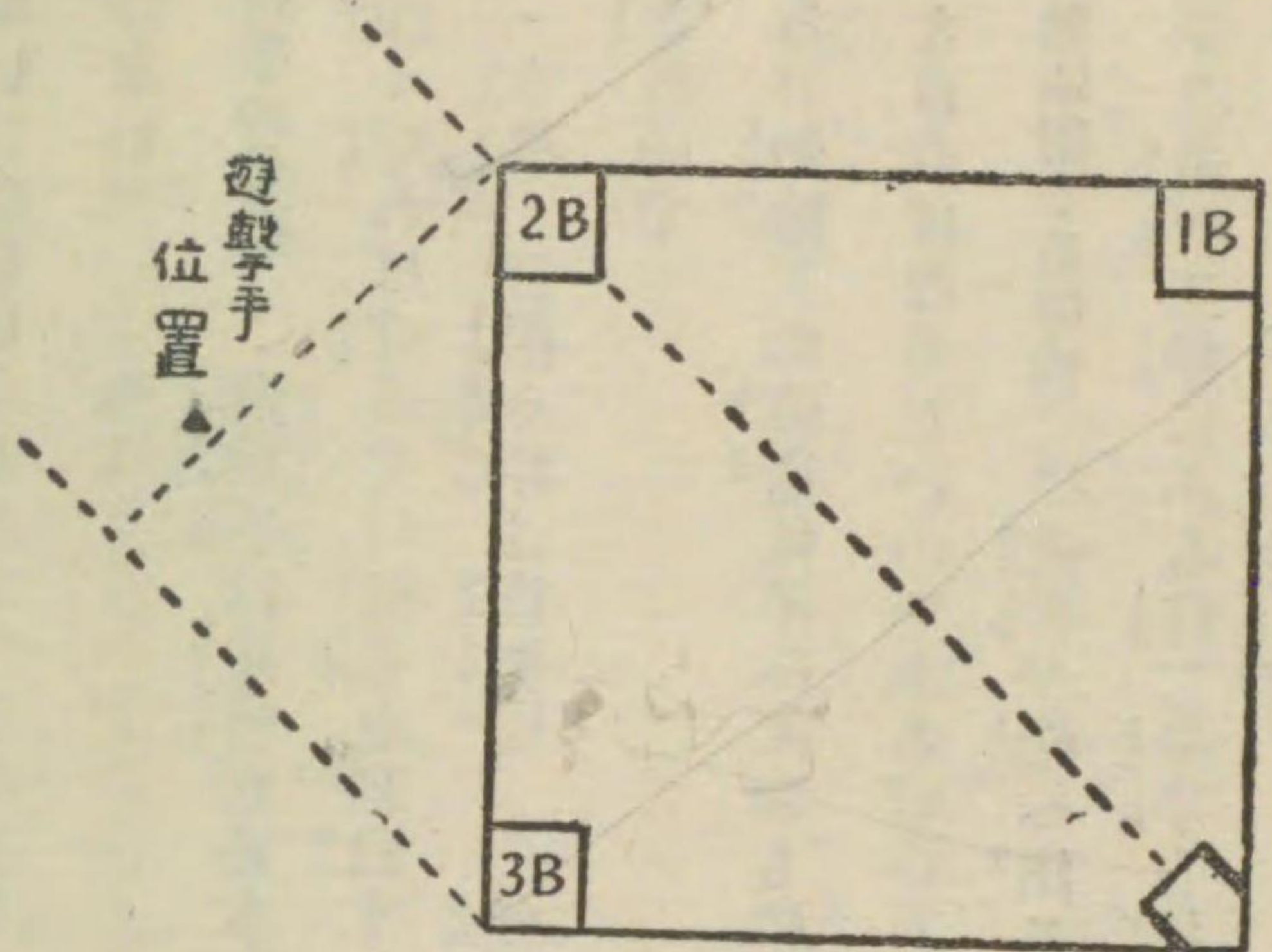
「本壘、二壘を結ぶ直戦に、二壘から垂直に立てた直戦上に於いて二壘から幾分か近よつて守るので」

ある。勿論この位置は不へんのものではなく、打者の性質、投手の投球の種類等に依つて隨時かへなければならぬのである。

走者に對する守備 走者が壘へ出ると遊撃手の仕事は複雑になつてくる。

(1) 走者二壘にある時二壘手と連絡をとつて、隙さへあれば二壘へ飛び込んで走者を威脅し、一歩たりとも餘計に壘を離れさせぬ様努めるのである。一歩でも餘計な壘をはなれさせるとワンベースヒットで一點とられることになるからして、一大事である。二壘走者牽制の呼吸がむづかし

いのである。



若い遊撃手は餘りに走者の牽制に氣をとられて打者の方をお留守にして、意外の失敗を招くことがある。

(2) 走者三壘にあり、二死前の場合、遊撃手はベースライン前敷の所迄前進し、是非共走者を本壘で刺殺せねばならない。但し本壘へ投けてもまに合はぬと思つた際には、一壘へ投げるのである。この判断がむづかしいのである。

遊撃手の生命は自動的 遊撃手は三壘をカバーするのみならず、時には自ら三壘を踏んで走者を刺さねばならない。例へば一壘、二壘に走者があり打者が三壘前にバントした時には三壘手が球をとる爲めに前進するからして、遊撃手が素早く三壘を守らねばならない。

走者一壘の時左翼へ大安打を打たれたならば、左翼手が本壘へ返球する途中に於いて仲つぎをしなればならない。

遊撃手の生命は自動的であつて、苟も自分のとれると思つた球に對しては少しも躊躇してはならない。

三壘手

内野手の中で一番むづかしいシート(位置)は恐らく三壘手であらう。彈丸の如き猛球がくるかと思へば、皮肉な緩ゴロがくる。全くむづかしいシートである。巨人軍の監督ジョン・マグロー將軍は、「内野手の中で一番むづかしいのは三壘手である」と明言してゐる。

三壘手の要件 三壘手の最要條件は、

- (1) 敏捷
 - (2) 強肩
 - (3) 勇敢
 - (4) 駿足
- である。

身體は、シツカリしてゐて如何なる猛球でも押へうる丈けの力があればよい。

三壘手の守備位置 壘に走者なき場合には、三壘より十呎程離れてベースラインの上を守るべきである。これは元より普通の場合の守備であつて、打者の性質、周囲の状態に応じて適宜に變更せねばならない。

三壘手が常に研究せねばならないのは、

- (1) 普通の打球に對する守備
- (2) バントに對する守り方
- (3) 走者に對する壘の守り方

である。

至難なバンドの守備 三壘手にとつて最もむづかしいのはバントを扱ふことである。これを一通りさばきうる人は一流の三壘手と云ふことが出来る。無死者で走者一壘（特にスコアがタイか或は接近してゐる時）と云ふ場合には、打者は多くの場合バントを試みる。かゝる場合には定位置から十呎程本壘の方へ前進して打者のバントを注意しなければならぬ。と云つてあまりに早く出すぎると相手に看破されて、強打で強襲されることがあるからして、この邊の馳け引きがむづかしいのである。

しいのである。

面倒なのは二壘に走者ある時 三壘手にとつて最もいやなのは二壘に走者がゐる時である。この場合元より打者はバントするかヒットするか分らない。又走者は三壘を盗まうとして虎視眈々としてゐる。三壘手が實力を發揮するのに好機の時である。大體に於いてかゝる場合には、打者のバントと、走者の盗壘に備へなければならぬのであるからして、普通の位置よりも幾分か投手の方へ近よつて守つた方がよい。（走者の盗壘に對して壘へ戻れる程度で）もし走者が盗壘を敢行したとする。老巧な三壘手は、走者をして前面からベースラインに沿うて滑らしむる様な位置を占めるのである。かう云ふ點を注意してゐると三壘手が老巧であるか、若すぎるか、分るのである。老巧な監督は、二壘に走者ある際、打者にバンドの眞似をさせて三壘手を前進させ其隙に走者を三壘にすませやうと試みる。かゝるトリック（計略）にかゝるやうでは、一流の三壘手と云ふことは出きない。

外野手

外野手の任務は、左翼手、中堅手、右翼手何れも大きな差異はないのであるからして、こゝでは一括して述べることにする。

外野手の要件

外野手として成功しようと思ふには、

- (1) 足の早いこと
- (2) 確實に球を握りうること
- (3) 飛球の行方を見わける天才的能力
- (4) ゴロを正確にとり且つ迅速に投げうる技術
- (5) 強肩

等である。身長は比較的小であつても、敏捷にして駿足、強肩の持主なれば、立派に之を鍛へ上げてゆくことが出来る。

外野手は強打者たらざるべからず

外野手は強打者でなければならぬ。外野手にして強打者でないものならば夫れは外野手として資格なきものである。外野手は投手、遊撃手等に比して、打撃の研究に専心することが出来るのであるからして、出きる丈け打撃を延ばさねばならない。ホー

ムランキング、ベースブルースも、投手をよして、外野手となつてから天分を發揮しえたのである。

外野手と飛球

外野手は、いろいろな飛球におそはれる。随つて如何なる飛球をも扱ひえなければ一流の外野手とは云へない。名外野手は、打者が打つた瞬間其音をきいた丈けで、球がどの方向へ飛ぶか、如何に遠くへ延びるかと思ふことを判断して直ちにその方向へ向つてスタートする。(少なくとも、球とバットと當つた時の角度に依つて、判断が出来るやうにならなければいけない)

外野手とゴロ

外野手が、ゴロを逸すると大きな結果を生むのであるからして、平常からゴロを扱ふことに熟達せねばならない。ゴロを確實に捕へ、出きるだけ迅速に且つ正確に投げることに出来ない人は一流の外野手とは云へない。

安打に對する守備

走者の無い場合に、シングルを打たれたらば、直ちに二壘へ正確に送球するのが原則である。安打が、外野へ打たれた際には互ひにカバーせねばならない。ロングヒットが放たれた場合には、素早くカバーしてリレースローをせねばならない。

例へば、ロングヒットが右翼を抜いたとする。この場合中堅手は、迅速に其方へ走りよつて、右翼手の球をうけつぎ夫れを内野外でまちなうけてゐる内野手に返球せねばならない。このリレ

一 スローが巧くゆかないと、走者に餘分に壘をとられることになる。

外野手と内野手の後援 外野手は、常に内野手のカバー(後衛)をしなければならない。大體に於いて、

中堅手——二壘手の後衛

右翼手——一壘手の後衛

左翼手——三翼手の後衛

をなすのである。要するに外野手は、互ひに外野のカバーをなすと同時にたえず内野手をカバーしなければならない。

外野手は、常に敵打者の性質を研究して、夫れに應じてたえず位置を變更しなければならない。機に應じて外野手が其位置を變更しえぬチームは、片輪である。

外野手配置の策戦

外野手の位置は、周囲の状態に依つて手加減をしなければならない。其原則は、三人の内野肩の一番強い人を本壘へ多く投ずる機會ある位置につかせるのである。外野手は原則として、本壘へワンバウンドでとゞく好球を投げねばならないのであるからして、肩の弱い

人(比較的)は比較的本壘へ投げる機會の少ない所へおかねばならない。

例へば味方の投手の球が、右翼方面へ打たれる傾向がある時には、右翼へ強肩の人を配置するのである。

五、打撃と走壘

打撃

打撃の要件 野球技の中で一番むづかしいのは打撃法である。強打者は詩人と同じく天賦の才を以て生れるものであると説く人がある。これにも一理はあるので、例へば慶應の山下君宮武君のやうな打者は全く天賦の才の然らしむる所であつて、餘人が摸することは出きない、けれど、練習の如何に依つては、何人でも或る程度の強打者、シユアバッターとなれるのである。

打撃に最も大切な要素は、

- (1) 良い眼
- (2) 明敏なる頭腦
- (3) 大膽(意氣)

である。これらの要素に缺くる所ある人は、打者として成功しない。何をおいても良い眼を養はねばならない。これには、キャッチボールをすることが非常に有効である。

打撃の呼吸 バットを鋭く振る動作と足を踏み出す動作と、息を吐き出す動作が合致し、そしてバットの中心に球が當れば鋭い當りが出る。この打撃の呼吸を會得しなければ一流の打者とはなれない。

投手の投げてくる球に調子を巧く合せることが出きなければいけない。概して、早慶のやうな強チームは緩球投手になやまされる傾向があるが、打者としては、速球でも、カーヴでも、緩球でも打てなくてはいけない。

プレス・ヒツテイグ 熟練した打者は、敵の虚をついて打つ。自分の思ふ所へ打つ、所謂プレー スヒツチングに出ることがある。打者としてこの域迄達すれば名人の部類へ入れるが、容易に達しうるものではない。有名なタイカップのやうな名人は、或る程度迄自分の思ふ所へ打つことが出来た。

ワツグルとコレクト・タイミング

打者が投球を待つ間に、投手投球の調子に合せる爲めにバット

を動かすモーションをワツグルと云ふのである。極めて少数の打者は、ワツグルをしないで、バットをかついで心静かに投球をまつが、多くは、バットを絶えず前後に動かしてゐる。老巧な投手は、このワツグルの調子をよく見はからつて投球し、打者の調子を亂さうと試みる。こゝに云ふに云はれぬ面白味があるのである。

ワツグルして、投手投球の調子を取り、投球と同時に「好き球御座んなれ」と思つたらば、バットを水平に、左足を（右利打者の場合）踏み出して打つのである。この際左足は三壘の方へと逃げ足になつてはいけぬ。（逃げ足になることをステップアウエーと云ふ）踏み込んで打つ（ステップイン）と云ふことを忘れてはならない。

踏み込んで打つの次ぎはコレクト・タイミングと云ふことである。球の速力、球質（直球かカーブか等）を正確に判断して夫れに應じてバットを振ることである。云ひかへれば時を見はからつて、丁度いゝ所でバットを球にミートさせることである。コレクト、タイミングを會得しなければ一流の打者とはなれない。

三種の打ち方 バットと球とをミートさせる位置の如何に依つて、凡そ三つの打ち方に分けるこ

とが出きる。

(1) 球がプレートに達せざる以前に打つ方法（プレートの前で打つ）

(2) 球がプレート上に達した時打つ方法

(3) 球がプレート上を稍通過してから打つ方法

(1) はプル、(2) はドライヴ、(3) はカットと云はれてゐる。三者何れも一長一短があるが、長打（ロングヒット）は多くプルに出る。カットやドライヴは多く短打になるか、ヒネクレた當りをするから、守る者にとつては面倒である。

短振主義と長振主義

(1) 短振主義（短打主義）

バットを短かく振つて當てる方法で、シユアである。

(2) 長振主義（長打主義）

大きく振り廻す方法。當ればロングヒットになるが、正しく當る（シヤスト・ミート）率が少ない。兩者何れも一長一短は免れないが、大きく振つて、たまに大きな當りをする人よりも、短かく

振つて正確に當て、くる人の方が恐ろしいのである。慶應の山下宮武君のやうな人は天賦の長振主義者だが、然らざる人は、短打主義をとつた方が、チームに貢献する率は多い。

左利か右利か 打撃は、缺點さへなければ、自然のスタイルが一番良いのである。左利の方が一壘への距離が近い」との理由を以て、天性右利のものを無理に左利にさせることは考へものである。理想から云へば左でも右でも同じやうに打てる域に達したならばと思はれるが、夫れは云ふべくして行はれない(日本の學生チーム中心の野球に於いては)。慶應川瀬君のやうに左右両方で打つ人もあるが、かゝる器用な人は一般の人にあてはめることは出きない。

概して云へば、

「左利の打者に對して左利の投手は苦が手である。」

と云ふことは記憶せねばならない。

犠牲バントとセーフチーバント バントの下手な打者は、完全な選手とは云へない。バントには、

(一)犠牲バント

自分はアウトになつてよいから、走者を安全に一壘へすゝめる爲に行ふ。

(二)セーフチー・バント

敵の虚をついて突如バントして一壘に生きんが爲めに行ふ。

と二種類ある。特にセーフチーバントは、バントに巧妙で駿足の人が、敵の虚をついて行はなければ成功しない。

打者と投手の争ひ 投手と打者とは、絶えず智力の争ひをしてゐる。投手は絶えず打者の缺點を

さがして夫れに乗じようとする。好打者は、自己の缺點を巧みにかくして、投手をして止むをえず好球を投じさせるやうにする。

如何なる場合に於いても、打者は悪球に手を出してはならない。もしも球を選ばずに出鱈目に打つと云ふ弱點を看破されると、非常に損である。待球主義、攻撃主義の何れを問はず打者は好球をえらんで打たねばならない。悪球に手を出さない打者程、投手を苦しめなやます者はないのである。

打者は常に、バッター・イン・ザ・ホールに陥らぬよう、ピッチャー・イン・ザ・ホールに投手を陥らせるやう努力せねばならない。

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
ツーボール・ノーストライク

と云ふ具合にピーチャー・イン・ザ・ホールに陥らせて、投手をして好球を投げなければならぬ
いやうに導いてゆかねばならない。

打者と定者の後援 打者は「走者の後援」をなさねばならない。一例をあけるならば、一壘に走
者ある場合には、必ず右翼方面へ打たなければならぬ。

この場合に打者が左翼方面へシングルを打つても走者は二壘に達することが出きるのみであ
る。もしまかりちがつて遊撃三壘方面へ打てばフォースアウト、又はダブルプレイを喰はされる
危険がある。これに反して右翼方面へヒットすれば、走者が三壘迄とれる可能性があり、もし一
壘方面へ凡打しても走者は遊撃方面へ打たれるよりも比較的樂に二壘へゆくことが出きる。以上
は一例であるが、好き打者たらんとするには「走者の後援が出さなければ」ならない。

走 壘

走壘の要件 早く走る人必ずしも走壘、盗壘の名人ではない。ソコに、盗壘の秘訣(コツ)があ
るのである。かく云へばとて、走力にぶいものは成功率が少ないことは云ふ迄もない。

走壘の巧拙は試合の結果を左右する。夫れ程に試合中大切なことなのである。

走壘の要素を列記してみると、

(1) 壘間の快走力と明快なる理解力

これは走壘の根柢をなすのである。

(2) 機敏なるスタート

盗壘の際、セーフ、アウトのさかいは壘前一、二歩か或は瞬間的であることを考へたならば、
スタートの良否が如何に重大であるか、分るであらう。

(3) 巧妙な滑り込み
である。

走壘程、得點の上に大きな影響を與へるものはない。それが成功すれば味方の士氣を高潮させるし、それに失敗すれば、たゞに好機を逸するのみならず味方の意氣を消沈させる。

老巧な走者 老巧な走者は、捕手をあざむいて(釣つておいて)先きの壘を盗んでしまふ。(ディレイト・スチール)事實、利口な走者は、壘にゐて、捕手をあざむいて、盗壘を企てると思はせて、ウエストボールを投げさせ、ピッチャー・イン・ザ・ホールに陥らせて、盗壘の好機をつくつてしまふ。老巧な走者に出られると、若い投手は散々になぶられてしまふ。

走者とコーチャー 走者は、コーチャーを信用して、其意見にしたがはねばならないのである。

(時に應じ、臨機の處置をとらねばならないが)コーチャーと走者の間には、重盗、ヒットエンドラン及び其の他のサインが交換せられるのである。走者一壘の際ロングヒットが打たれた際、走者は三壘へ疾走して来る。この際滑るとか、或は一舉本壘へつくと云ふやうなことは、コーチャーが動作を以て示してやるのである。かゝる際には走者は絶対にコーチャーにしたがはねばならない。走者とコーチャーの關係は、かくも密接である。

目ざましい重盗 走壘の中で最も目ざましいのは、重盗であるが、これは一面からみて非常

な冒険である。接迫試合の場合やノーアウトの際には通例やらぬことになつてゐる。兩軍の得點の差が比較的大きい場合には重盗を行ふのである。二死者にして、弱打者が立つてる際などは、相手方の注意がゆるんでゐるからして、重盗の好機と云はねばならない。要するに重盗は、敵の意表に出て行へば成功率が多い。しかも兩走者の氣合が合致しなければ駄目だ。夫ればかりでない、兩者の走力が相當すぐれてゐなければいけない。

盗壘敢行の好機 走者は、盗壘を敢行する前に、打者のカウントと打撃順に注意しなければならぬ。如何なる場合にも、無暴な盗壘をしてはいけない。スリーボール・ツーストライクの時には、投手の次球の投球と共にスタートを起さねばならない。(一壘に於ける走者の場合)何となれば此場合打者は四球か三振か打つかであるからである。バットの音がきこえたら走り乍らコーチャーを見るか球を見る。夫れは云ふ迄もなく打者が、飛球を打ち上げた際に備へる爲めである。

六、策戦に就て知つておくべきこと

監督はチームの柱石 監督は、云ふ迄もなくチームの柱石である。チームは好監督なくしては好成績をあけることが出きないと同時に、監督も好チームをえて始めて成功することが出きるのである。監督は、チームの技術方面のみならず人格方面に於いても、チームを指導してゆかなければならない。(チームの事務上のことは、別にビジネス・マネージャーがゐて之を所理してゆく。ビジネス・マネージャーのことを單にマネージャーと稱してゐる)

穩健な戦法を用るよ

監督は、穩健な戦法を用る、人目を驚かすやうな珍奇な戦法を用るることは宜しくない。我々が穩健な戦法と云ふのは、

- (1) 快走者揃ひのチームならば、迅速な變化ある攻撃を絶えず加へて敵野手を混亂させる。
- (2) 強打者にして走力遲鈍の選手の多いチームならば、盜塁させたり活躍させたりする愚策をとらずに、寧ろ全力を打撃につくす堂々たる正面攻撃の戦法をとる。

が如く、合理的にすゝんでゆくことを云ふのである。

監督として必要な資格

- (1) 選手が信服するに足る丈けの人物であること
この意味に於いてチームの先輩者の中から、相當年齢の人を選ぶのがよいやうである。
- (2) 機敏であること
- (3) 危機に際して冷靜でありうること
- (4) 試合中常に火の如き激勵の言を以て選手を指導しうること
少なくとも、以上に適合した人でなければ、監督者としての資格はない。始めから終り迄同一戦法を以て一本調子に押しつけず、場合に應じて臨機の所置をとることの出きない人も監督としての資格はない。

監督は、各選手に自由な練習の時を與へ、其弱點、ボーンヘッド等は嚴格に矯正してゆかなければならない。選手に對して嚴格であると同時に、愛情を以て其長所を指導獎勵してゆかなければならない。

策戦に就て知つておくべきこと

ばならない。或る種の感情を以て選手に接することは大禁物である。

主將たるの資格

現在の制度では、チームの統御、試合に於ける策戦は、監督が専ら其任に當るからして、主將自身は、監督の助手と云つたやうな意味になるのである。

さりとて主將其人に適任者をえないとチームの統御は出きない。然らば如何なる人を主將にえらぶべきか。(六大學の多くは、主將を選擧に依つてえらぶこととなつてゐる)

- (1) チームの古參者であること
- (2) 攻守とも優秀な技倆を有すること
- (3) 人望のあること
- (4) 規則に精通し試合の馳引きに長じたる者
- (5) 敵愾心の旺盛なる者
- (6) 敏活にして、且つ正しき判断力を有する者

同心一體が根本

云ふ迄もなく試合の目的は「勝つ」と云ふことにある。勝たんが爲めには、九人の選手が(補欠も勿論のこと)同心一體となつて敵に當らなければならぬ。もし、チームに

内肛があつて、同心一體となつて働けない際には立派な成績をあけることが出きない。同心一體となつて敵に當ると云ふ所に、チームの強味が發揮されるのである。

各選手は、守備に於いて少しでも餘裕があるならば、これを有効に使はねばならない。例へば走者なき時、打者を一壘で撃退しえたらば、一壘手は其球を他の内野手へ轉送し、次打者がボックスに立つ迄の時間を利用しなければならぬ。かくすれば各野手のダレルのを防ぎ、精神を緊張させることが出来る。心がけの良いチームは、かう云ふ些細の點迄注意してゐるのである。

打撃順作製法

打撃順(ライン・アップ或はバッティング・オーダー)の作製は、チームにとつて一大事である。それに依つて勝敗が左右せられるからである。こゝでは普通行はれる方法を記しておく。

- 第一打者——シユアバッターで、走力の早いもの。一壘をとりうる率の多い人をおく。
- 第二打者——シユアバッターで、バントに秀で、走力の早いもの。
- 第三打者、第四打者、第五打者——強打者をおく。
- 第六、第七、第八打者——比較的弱打者をおく。

策戦に就て知つておくべきこと

第九打者——比較的シユアバッターをおく。

米國大リーグでは、捕手を八番、投手を九番において、出来るだけ投手を休ませる方針をとつてゐるが、我が國の現状では夫れは出きない。

戦況の内容に注意せよ

監督者及び選手は試合の戦況に注意せねばならない。特に監督者は、

戦況に應じて、臨機の策戦をとつてゆくのである。

- (1) 走者の有無
- (2) 打者及び走者の走力
- (3) アウトの数
- (4) インニングの数(回数)
- (5) 兩軍得點の差
- (6) 投手の能力及び投球の種類
- (7) 打手の打撃力及び其得意とする打撃方向
- (8) 内野手の技倆及び弱點

(9) 敵の計畫しつゝあるプレイ

其他運動場の地質、日光の方向、風の方向について注意する。

戦況を大別すると、

- (1) 兩軍の得點が接近してゐる場合
 - (2) 兩軍得點に大きな差のある場合
- となる。

敵チームの弱點を見つけ

攻撃方面に於いては、「敵チームの弱點を見つけ」と云ふことを何時も

忘れてはならない。たえず敵チームの弱點を研究してゐなければならぬ。如何なるチームと雖も研究すれば必ずどこかに弱點がある。そこを突撃するのである。

例へば敵の投手、三壘手の守備に、前にモロイと云ふ缺點があればバント攻めでゆく。そしてその缺陷を暴露させる。又敵投手の投球が打ちにくくて、ワイルドの傾向がある場合には、ツーストライク迄打たせないで敵投手を苦しめる。そして投手を疲らさせて四球をとり、球勢の衰へたのに乘じて亂打すると云ふ策をとる。(待球主義—ウエイチング・システム) 投手のコントロール

策戦に就て知つておくべきこと

が良い場合には、好球をえらんで打たせる。徹頭徹尾打ちまくつてゆかせる。(攻撃主義―ヒットチンク・システム)或は敵投手の性質に依つては、第一球を打たせもする。かく臨機の所置をとらせてゆくののである。

バント活用法

一點の差で負けてる或は勝つてる、又は同點であると云つた場合には、あらゆる機會を利用して一點でも點を多くかせいでおかねばならない。かゝる場合に於ける一點こそ文字通り、貴重の一點である。

(1)スコアが接近して居る際(クロス・ゲーム)無死にして走者一壘の際には、打者にバントさせて走者を二壘へすゝめねばならない。(一死の時でも其時の状況に應じて打者にバントさせることがある)
(2)突如敵の虚をついて打者にバントさせて、一壘で生かせようとすることもある。

成功率の多いヒットエンドラン

ヒットエンドランは、打者が強打して、敵チームの虚をついて投手の投球モーションと共に走り出した走者の進壘を助ける策である。打者と走者の間のサイン(信號)が徹底して居て、打者に打撃の自信のある場合には成功率が多い。之を執行する機會は、成るべくクロスゲームの時をさせて、得點の差二、三點以上の時をえらぶべきである。云

ふ迄もなくヒットエンドランは、大きなチャンスを望む性質のものであるからである。クロスゲームの際には、之をさけてバント策をとるべきである。

スクエーズ・プレイ

スコアが接近して居て、無死又は一死走者三壘の際には、スクエーズ・プレイを行ふことがある。これは打者と走者の間にサインが徹底しなければトンダ失敗を招く。執行するときまれば、走者は投手の投球モーションと同時に本壘めがけて突進する。打者は如何なる球をもバントして走者を生還せしめるのである。このプレイはサインの錯誤に依つて往々走者を徒死せしめる結果を生むのである。打者が強打者である場合には大きく打たせて犠牲飛球で一點とらふと策することの方法が多く行はれて居る。

バントするか打たせるか、策戦の妙味は虚々實々にある。

大敗せる場合の處置

大きな得點で味方が負けて居る際には、出きる丈け多くの機會を積極的につくらねばならない。例へば七點負けて居る際に、無理な方法で一點位獲得しても大勢に影響はない。かゝる際には、バントなどを利用せず正攻法に依つて、局面の打開につとめるのである。燃ゆるが如き戰鬥的精神を以て、如何なるチャンスをものがさず突進するのである。負け

ても、士氣阻喪せぬチームには見込みがあるが、士氣阻喪すれば勝利に對する見込は全然な
いと云ふことが出来る。

無謀な盗塁を避けよ

戦況に依つて盗塁してよい時とわるい時とがある。盗塁してわるい時

に盗塁すれば無謀の謗りを免れない。元より敵の意表に出るのが、戦術の妙味であるからして、
理論上盗塁すべからざる時に盗塁して成功することがあるが、それは決して常法ではない。

クロスゲームの際、無死にして走者一壘と云ふ場合には盗塁しないのが常法である。二死とな
つた後には盗塁して、生還率を多くするのである。

敵投手其他が豫期せざる時に盗塁を敢行することは、成功率を多くする。

重盗を防ぐ方法

重盗を撃退することは、守備上の大問題であり、同時に困難の仕事の一と

なつてゐる。重盗を豫期することが第一に肝要だが、敵走者は、意表に出ようとしてゐるのだか
ら、實際上豫期し更らに機智を以て之を欺かうと云ふことは中々むづかしい。

(1) 一壘と二壘の走者が重盗する法

通例三壘へ投げて、本壘に近い走者を刺すのである。けれど、一壘の走者は鈍足二壘の走者は

駿足(随つて三壘で刺殺しにくい)と云ふ場合には、二壘へ投げて一壘からの走者を刺すことを心
がけてもよい。

(2) 一壘と三壘の走者の重盗を防ぐ法

これは最も困難な仕事である。之を防ぐ方法は三通りある。

(A) 捕手が二壘めがけて投げる。二壘手は迅速に前進して(二壘は遊撃手が守る) 投手と二壘と
の中間位の所で球をうけ直ちにホームへ投げ返して、三壘から本壘へ向ふ走者を刺す。もし三
壘の走者がホームへ走らなければ、球を二壘にゐる遊撃手へトスで投げて一壘からの走者を刺
す。

このプレイは中々むづかしい。一壘の走者は往々にして、一壘へ逆戻りし(二壘を踏む前に球が
遊撃手の手にとゞいたやうな場合) 一壘二壘間で挟撃されてゐる間に、三壘の走者をして本壘を陥
れやうとさせることもある。

(B) 捕手は大きなモーションで二壘へ投げる真似をし、直ちに三壘へ投げて、三壘から出た走
者を刺す。このプレイは迅速に巧みに行ふと案外成功するが、現在餘り行はれてゐない。

(C) 捕手は素早く投手へ投げる。投手は球を捕へるやスグさま三壘へ投げる。もし三壘の走者が動かぬと見たら二壘へ投げて一壘からの走者を刺す。

一壘と三壘に走者ある時の守備法

(1) クロスゲームで、無死又は一死の際、内野手は前進してバントに備へる。これは常法である。

もし一死にして、一壘の走者が鈍足である場合には前進しないで、ダブルプレイを企てるも一策である。かう云ふ所に監督の苦心がある。

(2) 得點に大差ある場合

得點に大差あり勝つて居る場合には、内野手は普通の位置に居て、ダブルプレイを企てる。これが利口なやり口である。

一壘と二壘に走者ある時の守備

スコア(得點)が接近して居て、犠牲バントが豫期される時には、一壘手はベースラインをこえて前進し、バントに備へる。二壘手は一壘、二壘の中間へ出る。もしバントされたならば、一壘手はとつて三壘へ投げて二壘からの走者を刺す。もし間に合はなければ二壘へ投げるのだが、夫れも間に合はなければ一壘へ投げて(二壘手がカバーする)打者を殺すのである。

スコアが接近して居なければ、平常の様に深く守つてダブルプレイを試みるが得策である。

敬遠主義の四球

投手は往々打者を敬遠して四球で送り出すことがある。之は最近日本球界に於いても頻々として行はれることである。之は満塁策よりも危険率が少なく、或る場合にはどうしても行はねばならぬ策として認められて居る。

最後の手段　スコアは同點で第九回裏無死又は一死にして走者三壘に、

このピンチを切りぬけることは、大難事である。一點入られれば萬事休す、だからである。この際、内野手は浅めに、そして外野手も浅めに守らせる。フライをとるや、本壘へ投げて、走者をアウトとしうる程度に浅く外野手を守らせるのである。そして一方投手に打者を凡打せしめべく全力をつくさしめるより他に方法がない。

この方法は嘗て、大正十二年秋期の早明一回戦に、時の早大飛田監督が試みて成功しかつたが有田君の凡失で不成功に終つたことがある。

サインに就いて

サイン(信號)は絶対秘密を守らねばならない。試合中チームの連絡は、形

式上ではサインによるのである。信號には攻撃用と守備用があり夫れが細かく分類されるのであ

る。信號の要素は、

(1) 確實にして混雜の憂ひなきもの

(2) 迅速に利用し且つ迅速に了解せらるゝもの

(3) 敵手に看破られざる様成るべく自然的動作たること

が主眼である。何れにしても、複雑なるものは實戦に適しない。敵に看破せられたる時を慮つて、少なくとも一つものを二種類つくつておかねばならない。

七、術語として知つて置くべきもの

アの部

アイス・ベースボール(Ice base ball) 氷上で滑り乍らベースボールを行ふこと、日本ではマダ行はれてゐないが、米國では最近行はれてゐる。

アウト(Out) プットアウトのことである。之は説明しなくとも、野球ファンは勿論知つてゐることと思ふ。

アウト・カーブ(Out curve) 投手の投けたカーブで、打者の近くへきて外側へ曲がるもの。

アウト・シュート(Out shoot) 直球で外に出る球を云ふのである。通例外射球と云はれる。

アウト・ドロップ(Out drop) アウト・カーブとアウト・ドロップの混合したもので、打者の近くで外側へまがり乍ら落ちるもの。

アウト・フィールドアース(Out fielders) 外野手のことを云ふ。

術語として知つて置くべきもの

アウト・フィールド (Out field) 外野のことを云ふ。
 アシスト (Assist) 助力、手傳ふと云ふ意味の言葉である、或る野手が刺殺をなす迄に助力を與へたものに與へられる記録上の術語。
 アンダ (安打) 安全球のことである。
 アンダー・ハンド・スロー (Under hand throw) 上手投げである。(前搏を肩より上にあけないで投げる法)
 アーンド・ラン (Earned run) 走者が安全打、犠牲打、盗塁、四球、死球、ワイルドピッチ、ボール等々に依つて生還したる場合。
 アムパイアー (Umpire) 審判官のことである。
 アン・フェアリー・デリヴァード・ボール (Unfairly delivered ball) 不正道球即ち通常略してボールと云はれるものである。アンフェア・ボールとも云ふ。

イの部

イツキュー (逸球) バッスボールのことである。
 インカーヴ (In curve) 投手の投じた曲球で、打者近くに至り打者の方へまがるもの。
 イン・シュート (In shoot) 直球で内側に這入る球である。通例内射球と云はれる。
 イン・ドロップ (In drop) インカーヴとドロップの混合したもの、打者近くに至つて、打者の方へ曲がりつゝ落ちる球。
 インニング (Inning) 我々が普通「回」と稱するものである。
 インフィールド (Infielder) 内野手のことである。
 インフィールド (Infield) 内野のことである。

ウの部

ウイジティング・チーム (Visiting team) 外來チームのことである。
 ウエスト・ボール (Waste ball) 投手が走者の走壘或はスクエーズブレイ等を見越して打者に打ちえぬ球を投げること。

野球通になるまで

一一四

ウイニング・ボール (Winning ball) 勝利球——勝利の決した瞬間にうけとつた球。
ウォーク (Walk) 四球のこと。

エの部

エラー (Error) 失策のこと、詳しく云へば守備上の失策とバッテリーエラーとがある。本文規則の條参照のこと。

オの部

オーバー・スロー (Over throw) 上手投げのこと、オーバー・ハンド・スローとも云ふ。
オーバー・フェンス (Over fence) 打たれた球で、グラウンドの柵を越えたもの。
オン・デック (On deck) 審判官がバッターを呼び出して用意をなさしむる時に用ゐる言葉。

カの部

ガイヤ (外野) アウトフィールドのことである。
カーブ (Curve) 打者の前へきてまがる球。日本字では魔球と書く。
カヴァー (Cover) 他の野手の後衛となること。
カヴァー・ザ・バック (Cover the back) カヴァーと同じである。

キの部

キャッチャー (Catcher) 捕手のこと。
キャッチ・ボール (Catch ball) 球を投げとりすること。ウームアップの爲め、投球捕球を上達せしめる爲め、打撃に於ける眼を發達せしめる爲めに行ふのである。

クの部

グラブ (Glove) 革製の大きい手袋である。捕手一壘手以外の選手が使ふ。
グラウンダー (Grounder) 俗にゴロと云はれるもの、新聞雑誌では匍球略して匍の字をつかふ。

術語として知つて置くべきもの

一一五

野球通になるまで

一一六

グラウンド・ルール (Ground rules) 各個の運動場に關し、兩組が特別に協定して定めた規則。

クラッシュ (Crash) フェア・ヒット (安打) を連發すること。

ケの部

ゲツ・ツー (Get two) 打者の打撃の爲めに一壘走者が二壘で封殺された場合。

ケフゲキ (挟撃) 走者が壘と壘との間に挟まれた時。

コの部

コーチヤース (Coaches) 一壘及び三壘の傍らに位置して走者に對して、助言及び指揮の言を發するもの。

コントロール (Control) 自分の思ふ個所へ自由に球を投げうる技能。之を日本流に云へば「球整力」である。

コンビネーション・バツク (Combination bag) ユニフォーム (制服) やバツクを入れる手提籠。
コールド・ゲーム (Called games) 日本流には準試合と云ふ。本篇野球規則の條参照のこと。

サの部

サイド・アウト (Side out) 各回の表裏毎にチームの攻守の位置をかへることを云ふ。

サイド・アット・バツト (Side at bat) 攻撃側のチームのことを云ふ。

サツク (Sack) ベース (壘) のことである。

サード・サツク (Third sack) サード・ベース (三壘) のことである。

サヨクシユ (左翼手) レフト・フィールドャーのことである。

シの部

シアイテイシキユ (試合停止球) 試合停止球 (規則の條参照) の場合には、審判官がプレイを
けなければ試合は再開されれない。

術語として知つて置くべきもの

一一七

シヤツ(刺殺) プットアウトのことである。遊撃手が打たれたゴロをとつて一壘へ投げて、打者はアウトになつたと云ふ場合、遊撃手はアツシスト(補殺)一壘手は刺殺(プットアウト)を課せられる。

シツサク(失策) エラーのことである。

シヤツト・アウト(Shut out) 相手方が一點もとりえなかつた場合。

ショート・ストップ(Short stop) 遊撃手のこと。

ス の 部

スクイズ・プレイ(Squeeze play) 無死又は一死の時、三壘の走者を打者がバントして生還せしめようと試みるプレイ。

スタンド(Stand) 観覧臺。

ストライク(Strike) 狭義には正道球、廣義には、審判官がストライクと宣告する場合で、如何なる場合にストライクを宣告するかは、「規則の條」を参照すること。

ストレート・ボール(Straight ball) 投手が打者に投球するに當つて真直ぐな球を投げるのを云ふ即ち直線球である。

スネアテ(脛當) レッグ・ガードのこと、捕手が脛へ當てる道具。

スラッガー(Slugger) 山下、宮武選手のやうな強打者に云ふ。強打者と云ふことである。

スランプ(Slump) よく打つ打者が、何かの調子で、どうしてもよく打てなくなつた時期を云ふのである。個人のみならずチーム全體がスランプに陥ることがある。

スリーバツガー(Three bagger) 三壘打のことである。

スリー・フット・ライン(Three feet line) 三呎ラインのことである。

スリー・ベース・ヒット(Three Base hit) 三壘打のことである。

スローン・ボール(Thrown ball) 野手の投げた球のすべてを云ふ。

スモーカー・エ・ボール(Smoker a ball) 前進して球を捕へ、走者の未だ達せぬ以前に之を手にすることである。

セの部

セカンド・サツク (Second sack) セカンド・ベース (二壘) のことである。

セーフティー・ヒット (Safety hit) 安全球のことである。

センシヨウリツ (戦勝率) 各野球場が行つた試合数に對する勝利の回数の割合を云ふのである。勝利数を試合数で割れば其率が出てくる。

センター・フィールダー (Center fielder) 中堅手のことである。

セーフティー・バント (Safety bunt) 打者が、自ら一壘に生きんとして試みるバントである。

ソの部

ソールイ (走壘) 壘間を走ることであつて、盗壘は其うちに含まれる。

タの部

ダイヤモンド (Diamond) 内野のことである。

ダイヴィング・キャッチ (Diving catch) 低い安打性のライナー (直球) 或はフライを飛び込んで捕へること。

タイム (Time) 試合を停止せしめんとするアンパイアの命令。

タイムリー・ヒット (Timely hit) 適時安打と譯されてゐるもので、走者をおいて安打を放つたやうな場合に用ゐられる。

タイム・アット・バット (Time at bat) 或る打者が定位置につきたる時より、アウトとなるか、又は走者となる迄の期間を云ふのである。日本流では、打数と云ふ術語をこれにあてゝゐる。

ダイレクト (Direct) 直球のことである。(ライナーともいふ)

ダゲキリツ (打撃率) 打撃數に對する安全球の割合、安全球數を打撃數で割ればよい。但し打撃數の中には、四球、犠牲球、死球、捕手の打撃妨害に依つて打者が走者となつた場合は之れを含まない。

ダブルド (Doubled) ダブル・プレイと同じである。

ダブル・ヘッダー (Double header) 同一チームが二回つづけて試合を行ふことを云ふのである。或る日の午後異なるチーム同志の試合が二回つづけて行はれてもダブルヘッダーとは云はない。通例まちがつて用ゐられてゐる。

ダブル・プレイ (Double play) ボールが投手をはなれて、再び定位置にかへつて投手がもつ間に行はれる二つの連続した刺殺である。

チの部

チエンヂ・オブ・ペース (Change of pace) 投手が速球、緩球を巧みにミックスして投げる投球術である。

チウケンシユ (中堅手) センター・フィールドャーのことである。

チップ (Tip) 打者が定位置で打つた球にして、バットから鋭く一直線に捕手のミット内に入ったものを云ふ。

ツの部

ツゝベース・ヒット (Two base hit) ツゝ・バッギャーとも云ひ二壘打のことを云ふ。

テの部

テキサス・リーガ (Texas leager) 内外野の中間に落ちるフライで、内野手にも外野手にも到底捕へることの出来ないものを云ふのである。

デッド・ボール (Dead ball) 死球のことである。

トの部

トウシユ (投手) ビツチャアと同じである。

トウルイ (盗塁) ステイリーリング・ベースのことである。即ち走者が次ぎの壘に進むに當つて、味方の打撃、敵の失策、バッテリーエラー等なくして、投手のモーションを盗んで進塁した場合。

野球通になるまで

一三四

トータル・ベース (Total Bases) 打者が安打に依つて得た塁の總數、例へば、ホームランは四、三塁打は三、二塁打は二に數へるのである。

トス (Toss) 短い距離で球を軽く下から投げること。

トス・バッティング (Toss batting) 打者が軽く球を打つ練習をすることを云ふ。

トリプル・プレイ (Triple play) 投手が打者にボールを投げてから、再びボールを打者に投げる迄の間に連続して三人を刺殺した場合。

ドロップ・ボール (Drop ball) 投手の投げた球で、打者の前で、急に落る球。

ドロン・ゲーム (Drawn game) 無勝負試合のこと。

十の部

ナイン (Nine) 野球の別稱であり同時に野球チームのメンバーのことを云ふ。云ふ迄もなく野球チームは九人のメンバーで組織されてゐるからである。

ナイヤ (内野) インフィールド或はダイヤモンドと同じ。

ナイヤシユ (内野手) インフィールドと同じである。

ナイト・ゲーム (Night game) 米國で夜間に行ふ野球。又米國の北部へゆくと緯度が高いので晝間の時間が長い。紐育當りが夜になつても其地方では夜にならない。其地方で夕刻に行ふ場合を南部の人々が、ナイト・ゲームと呼ぶのである。

ナンシキヤキュー (軟式野球) 日本獨特の野球で、ゴム製の協會ボールを使用して行ふ野球である。かく云ふ筆者が軟式と命名したのである。

ナット・アウト (Not out) 打者三振したが、捕手が球を落とし、或はノガした時には、「ナット・アウト」と云ふ。これ捕手が一塁へ投げるに非んば打者をアウトとする事が出来ないからである。

ネの部

ネツキュー (熱球) ホットボールのことで、打たれた球の中で強球に對して云ふのである。

ノの部

術語として知つて置くべきもの

一三五

ノー・ゲーム (No game) 無効試合のことを云ふ。

ノーアウト (No out) アウトのない時の(無死)状態である。

ノーヒット・ゲーム (No hit game) 投手が奮闘して、相手チームを無安打に終らした場合に云

ふ。相手をして無安打無得点に終らした時は、ノーヒット・ノーランゲームと云ふ。

ノッカー (Knocker) 各塁手及び野手を練習せしめる爲め球を打つてやる人のことである。

ノックアウト (Knock out) 投手に猛打を浴せ、投手をして交代の止むなきに至らした場合に

云ふ。

ハ の 部

バウトウ (暴投) 亂暴な投球のこと。ワイルドピッチと同じである。

パス・ボール (Pass ball) 投手が投じた捕へうべき球を捕手が落とし又は後ろへ逸した場合。

バッガー (Bagger) 日本語では「壘打」と云はれてゐる。一壘打をツーバッガー、三壘打をスリ

ーバッガーと云ふのである。

バック (Bag) ベース(壘)のことである。

バック・アップ (Back up) カバー即ち後衛と云ふ意味である。投手へゴロが打たれた時、遊撃手

及び二塁手が後方に廻つて逸球の場合に備へるが如きが夫れである。

バック・ストップ (Back stop) 本壘から後方九十呎に設けられた板又は針金製の網のこと。

バッター (Batter) 打者のことを云ふ。

バッター・ボックス (Batter box) 打者が打撃中位置すべき場所。本壘をはさんで右と左りにあ

る。共に六呎四呎の矩形である。

バッティング (Batting) 打撃のことを云ふ。

バッティング・オーダー (Batting order) 打撃順のことで、バッティング・リスト又はラインアップ

とも云はれる。

バッティング・ケージ (Batting cage) 打撃練習の時に用ゐるもので、鐵棒で組み立て三方と屋

根を網でおふたものである。

バッテリー (Battery) 投手及び捕手のことをバッテリーと云ふのである。

術語として知つて置くべきもの

バッテリー・エラー (Battery error) 投手の死球、ボーク、ワイルドピッチ (暴投) 及び捕手のバッドボール等を云ふのである。

バット (Bat) 打棒のことである。圓形の棒にして、最も太き部分にても直径二吋四分ノ三、長さ四十二吋をこゆるをえず、と規定されてゐる。

バット・バッグ (Bat bag) バットを入れる囊のことである。

バンデジ (Bandage) 各關節の保護及び疲労を軽減させる爲めに其局部に巻くものでサツポーターとも云はれてゐる。腕關節に用ゐるものをリスト・バンデジ、肘關節に用ゐるものをエルボー・バンデジ、膝關節に用ゐるものをニーキャップ・バンデジ、足首に用ゐるものをアングル・バンデジと言ふのである。

バント (Bunt) バント・ヒットのこと。打者が軽く振つてボールに當てる打法。

ハンドル (Handle) 球を捕つて之れを直ちに投げ又拾つて直ちに投げることを云ふのである。

ヒ の 部

ヒキユー (飛球) フライとも云ひ直線コースをとらずに高くあがる球を云ふ。

ピッチャー (Pitcher) 投手のこと。

ピッチアウト (Pitch out) ウェストボールの條参照すること。

ピッチャース・プレート (Pitchers plate) 投手板のことである。ピッチャース・ボックスとも云はれてゐる。

ピッチング (Pitching) 投手が捕手へ投球する動作を云ふ。

ヒット (Hit) 打者の打つたボールの中、直接バットに當つたもの、凡てを云ふのである。又狹義に解してセーフヒット (全安球) の意味にとることもある。

ヒット・アンド・ラン (Hit and run) 打者と走者がサインでしめし合はしておいて、打者は打つ走者はスチールを試みるプレイを云ふのである。

ヒット・ザ・ダート (Hit the dirt) 猛烈な滑り込みのことである。

ピンチ (Pinch) 守備側にとつては危機、攻撃側にとつては好機のことである。

ピンチ・ヒッター (Pinch hitter) ラインアップにつてゐない打者を入れて打たせることである

術語として知つて置くべきもの

ラインアップにのつてゐない者をして、走者たらしめた場合は、ピンチ・ランナーと云ふのである。

フ の 部

ファウル・グラウンド (Foul ground) ファウル・ライン外の地域を云ふのである。

ファウル・チップ (Foul tip) 略してチップと云ふ。チップの項参照のこと。

ファウル・ヒット (Foul hit) ファウル・ボールとも云はれる。本編規則の部参照のこと。

ファウル・ライン (Foul line) ホームプレートの上二邊に接して、一壘及び三壘を通過して延長した線を云ふ。

ファースト・サック (First sack) ファースト・ベース(一壘)のことである。

ファン (Fan) 二通りの意味がある。名詞の場合には熱心なる野球観覧者を意味し、動詞の場合には投手が打者を三振せしめることを意味するのである。

ファンブル (Fumble) ファンブルド・ボールとも云はれる。捕球を野手が一度つかんで落した、

或はハチキ出した場合に云ふのである。

フィールダー (Fielder) 内野手外野手を云ふ。投手捕手は特にバッテリーと云ふ。

フィールダー・チョイス (Fielder choice) 野手選擇のこと。野球規則の項参照のこと。

フィールディング (Fielding) 守備すると云ふこと。

フィールディング・エラー (Fielding error) バッテリーエラー以外他の野手の失策を云ふのである。

フィールド (Field) 野球試合の競技場を云ふのである。インフィールド(内野)とアウトフィールド(外野)の二つからなる。

フェア・グラウンド (Fair ground) ファウル・ライン内のすべての地域を云ふのである。

フェア・ヒット (Fair hit) 野球規則の項参照のこと。

フェア・プレイ (Fair play) 運動精神にもとることなく、常にスポーツマン・スピリット(運動精神)に基いて試合を行ふことを云ふのである。

フェアリー・デリヴァード・ボール (Fairly delivered ball) 正道球のこと。審判者はこれに對してストライクを宣告する。

フェード・アウェイ (Fade away) プレート迄急速度でゆき、夫れから球速が變り急角度でドロツブする球である。現在日本の投手で、この球を投げうる人ははるない。

フォー・フィツテッド・ゲーム (For feited game) 没收試合のことである。審判官が不正チームに對して、フォー・フィツテッド・ゲームを宣言すると、正しいチームは九對零で勝つのである。

フォア・ボール (Four ball) 四球のことである。

フット・アウト (Put out) 守備に際し、相手をアウトに至らしめる最後の守備を全うしたる動作を云ふのである。

フライ・ボール (Fly ball) 飛球のことである。

フリー・バツチング (Free batting) バツチング練習のことである。

プレイ (play) 審判官が試合開始の時に用ゐる命令。

プレイ・イン (play in) 淺く守ることである。

プレート (plate) ホームベースのしるしとしておかれてあるもの。

ブロツク・ボール (Block ball) 打者が打ち又は野手が投げた球が、試合に干與してゐない觀覽人

にふれ、又は止められ又は轉送されたものを云ふのであつて、これに對する規定がある。

プロテクター (Protector) 捕手が使用する胸當である。

壘の部

ベース (Base) 壘のことである。一壘二壘三壘の各壘は十五吋四方の大きさである。

ベース・オン・ボール (Base on ball) 四球のことである。

ベース・ヒット (Base hit) 安全球のことである。

ベース・ボール (Base baller) 野球競技者のことである。

ベースボール・グラブ (Base ball glove) グラブのことである。

ベースボール・シューズ (Base ball shoes) 野球用の靴のことで、裏底にスパイクがついてゐる。

ベース・ランニング (Base running) 走壘のことで、略してランニングとも云ふのである。

ヘビー・バッター (Heavy batter) 強打者のことを云ふ。

ヘッド・ウオーク (Head work) 頭の働きのことを云ふ。

ホの部

ホキユー(捕球) グラウンダー即ちゴロのことである。

ボーク(Balk) 投手が打者に對して投球上僞瞞的動作をなすことを防ぐ爲めに設けられた規定である。ボークをなせば、罰せられる。

ホーム・イン(Home in) 走者が生還した場合に云ふ言葉である。

ホーム・チーム(Home team) 試合をなすグラウンドの所有クラブをホームチーム又はホームクラブといふのである。兩チームが自己所有以外の球場で戦ふ時には、兩チームが協定して何れか一方がホームチームとなるのである。

ホクワイシアイ(補回試合) 九回を終るも同點の場合には、勝敗の決する迄回数を延ばして戦ふ。補回試合とはかかる場合に云ふのである。

ホサツ(補殺) アツシストのことである。アツシストの項を参照すること。

ホシユ(捕手) キャッチャーのこと。

ボックス(Box) ビッチャー及びバッターの位置する場所のことである。現在アメリカでは、投手のことをボックス・アーチスト或はボックスマンとも云うてゐる。

ホット・ボール(Hot Ball) 熱球と云ふ意味である(打者の打つた)。ホット・ワンとも云ふ。

ホームー(Homer) 本壘打のこと。

ホーム(Home) 本壘のことである。

ホーム・プレート(Home plate) 本壘のことである。米國では打者が打撃に立つた時、打者がプレートに立つた」と云ふ。我が國では、ボックスに立つたと云ふが、夫れは誤りであつて、投手がプレートに立つことをボックスに立つと云ふのである。

ホーム・ラン(Home run) 本壘打と同じである。

ボール(Ball) 審判官がボールの宣告をする場合は、規則の項を参照せられたい。

ボール・グラウンド(Ball ground) 野球競技を行ふ場所である。畧してグラウンドと云ふ。

マの部

野球通になるまで

一四六

マウンド(Mound) ビッチャース・プレートのこと。他の部分より一段高くなつてゐるからである

マキユー(魔球) カーヴのことである。

マスク(Mask) 捕手及び審判官がかぶる面のことを云ふのである。

マッフ(Muff) 飛球を受け損じた場合に云ふ。

ミの部

ミット(Mitt) 捕手及び一壘手が使ふ皮製の大きな手袋である。

ムの部

ムカウシアイ(無効試合) ノーゲームのことである。

ヤの部

ヤシユ(野手) フィルダラーのこと。

ユの部

ユニフォーム(Uniform) 選手が試合及び練習中に着用する制服のことである。

ラの部

ライト・フィルダー(Right fielder) 右翼手のことである。

ライナー(Liner) 直球のことである。打球の直線状に空間を飛ぶもの。

ライン・アップ(Line up) 打撃順のことである。

ランズ(Runs) 得点のことを意味する。

ラン・アウト(Run out) 壘と壘との間に挟まれて刺殺された場合に云ふのである。

ラン・エンド・ヒット(Run and hit) ヒット・エンド・ランと同じであるが、タゞ少し違ふ點は走者を先きに走らせて置いて後に打つと云ふことである。

リの部

術語として知つて置くべきもの

一四七

野球通になるまで

リーガル (Legal) 正式と云ふ意味である。

リーグ (League) 聯盟のことである。

レ の 部

レギュレーション・ゲーム (Regulation game) 正式試合と云ふ意味で、兩チーム九回の攻撃を完つて、勝敗の決した場合に云ふのである。

ロング・ヒット (Long hit) 壘打のことである。二壘打三壘打本壘打等を云ふのである。

ワ の 部

ワイルド・ピッチ (Wild pitch) 投手が打者に投げた球で、捕手が如何にしても捕へることが出来ない暴投で、夫れが爲め走者が進壘した場合、もし三振目に投手が暴投し、夫れが爲め打者が一壘で生きた場合には、投手に普通のエラーを課し三振の記録を與へないのである。

観衆用語

ヒーンズ エ グリン ホーン
He is a green horn
(彼へ素人ダゾ)

エブリーボディ ビーエスポート
Everybody is a sport
(ミンナ紳士的ニヤレヨ)

スクイズ スクイズ ボール
Squeeze that ball
(シツカリ捕ツテクレ)

ハード ラック キーイ
Hard luck boys
(ザンネンダ……)

ドント ゴット エカチアチア
Don't get excited
(アセルナヨ……)

ナイス スロウイング
Nice throwing
(ヨイ投球ダ)

ウォッチ フット フロム
Watch out fellows
(氣ヲシケロヨ)

エヴリーボディ ウォーク
Everybody walk
(ミナ歩ケルケ(四球デ))

術語として知つて置くべきもの

守備者用語

プレイ ライフラー キーイ
play lively, boys
(元氣ヨクヤレヨ)

ドント ユー ローズ ヒム
Don't you lose him
(彼シテ生カスナヨ)

ナッシング ドイング、ヘ カン't ヒット
Nothing doing, he can't hit it
(心配スルナ 打テルモンカ)

ウイ ショウド ワリ、ボイズ
We should worry, boys
(心配スルナヨ)

ザッツ エ チーズ
That's a cheese
(ヨイ球!! ヨイ球)

ゲット ボス、ボイズ
Get both of them boys
(一度ニ二人殺セ)

ドント レット ゼム スティール キャッチャー
Don't let em steal catcher
(盗塁サレルナ)

攻撃者用語

Here goes, boys
(オイ ヤローゼ)

Let the first one go
(初メノ球ヲノカセ)

Just one hit, boy
(シンダラデ イ、カラ出セ)

It's a dead ball
(ソレ 死球ダ)

Hit that ball
(ソノ球ヲ打テ)

play out a little more
(モ少シ出口)

Come back, hurry up, hurry
(モ下レ 早ク早ク)

Selection ball
(球ヲエラベ)

Fire crocker him
(カツトバセ)

Runner play further out
(モ少シ出口 (走者に對シ))

You can't catch
(君ダメダヨ トレナイヨ)

You can't pitch,
(投手ダメダヨ)

野球通になるまで 終

昭和五年四月二十七日 印刷
昭和五年四月三十日 發行

不許
複製

野球通になるまで

定價金 七拾錢

著者 横井春野
 發行者 大橋進一
 印刷者 君島潔

(刷印社會式株刷印同共)

發行所

東京市牛込區若宮町三十八番地
振替口座東京三五三六九番

野球界社

發賣元

東京市小石川區戸崎町四十六番地
振替口座東京二四〇番

株式會社 博文館

野球試合記録帖

四六倍判柔軟表紙
定價金五拾錢
送料金四錢

横井春野君著

野球技の勃興は、近時都鄙を通じ急激の進展をなし、隨て之に應ずる諸種の圖書刊行せられたるも未だ初心者少年にも適する簡明なる記録帖なきは遺憾とせし處なりき。茲に我社は斯道に深き造詣を有する横井先生に依頼して本記録帖を編纂するに到れり。卷末には記録法に對する章條を掲げ一々之に照して懇切なる説明を與へ記入欄は邦語を以て説明したれば英語を知らざる初心者少年にも容易に記録し得らる。

野球界社發行

最新野球規則

袖珍總布表紙美本
定價金貳拾五錢
送料金二錢

野 球 研 究 會 編

携帶至便にして且つ體裁清楚而も定價は驚異的の至廉、加ふるに八ポイント活字にて組み、本綴り製本なれば繕讀頗る容易く、卷頭には邦字を以て説明せる詳細なる競技場圖を銅版に刻して附したり。乞ふ!! 選手諸君はもとより、天下の好球家諸彦は野球技の知識を飽まで正確ならしむる爲めに是非とも本書一冊を座右に備へられんことを!

野 球 界 社 發 行

606
75

運動全
般雜誌
野 球 界

每月一回發行
每號口繪二十四頁
本文百六十頁

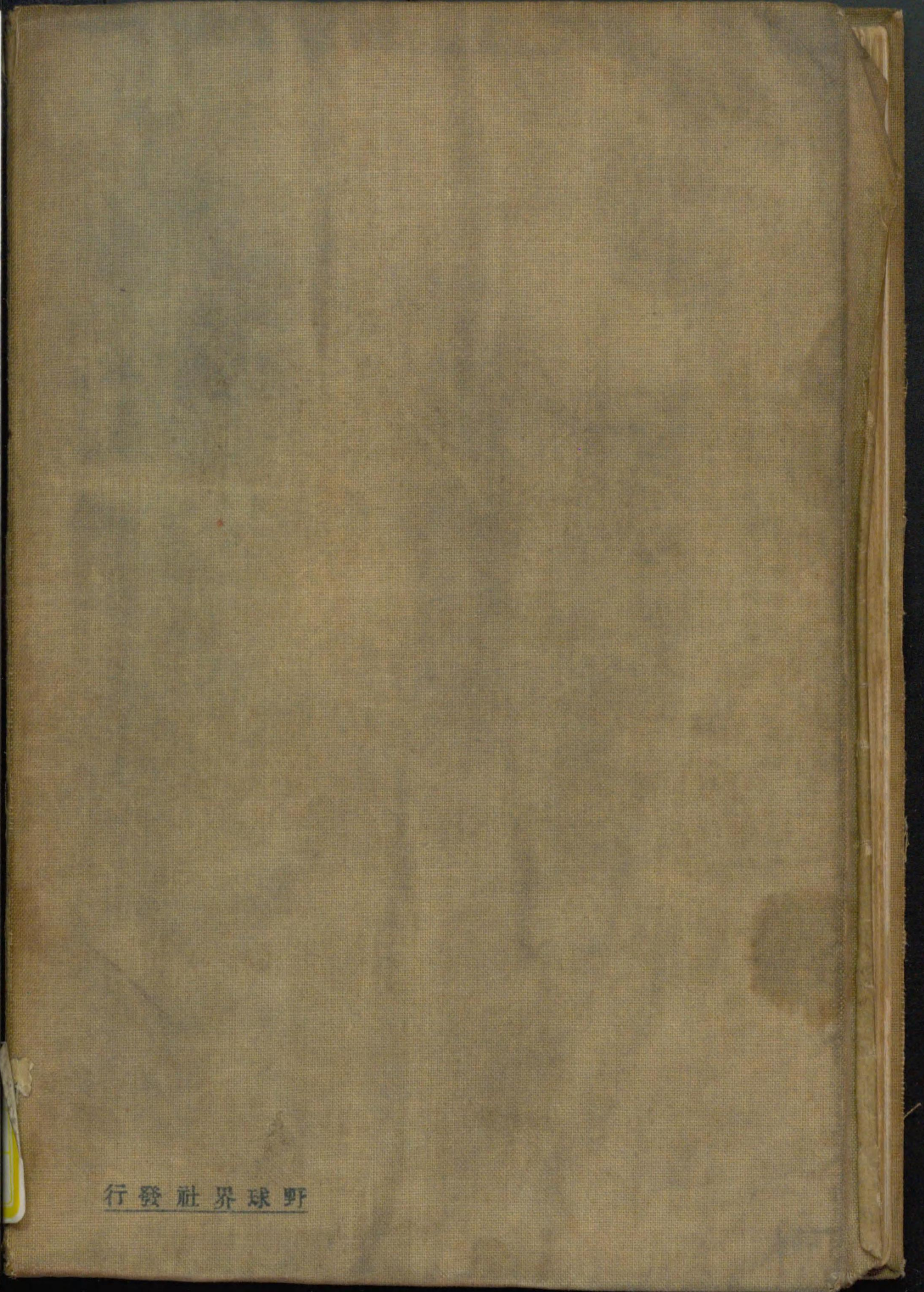
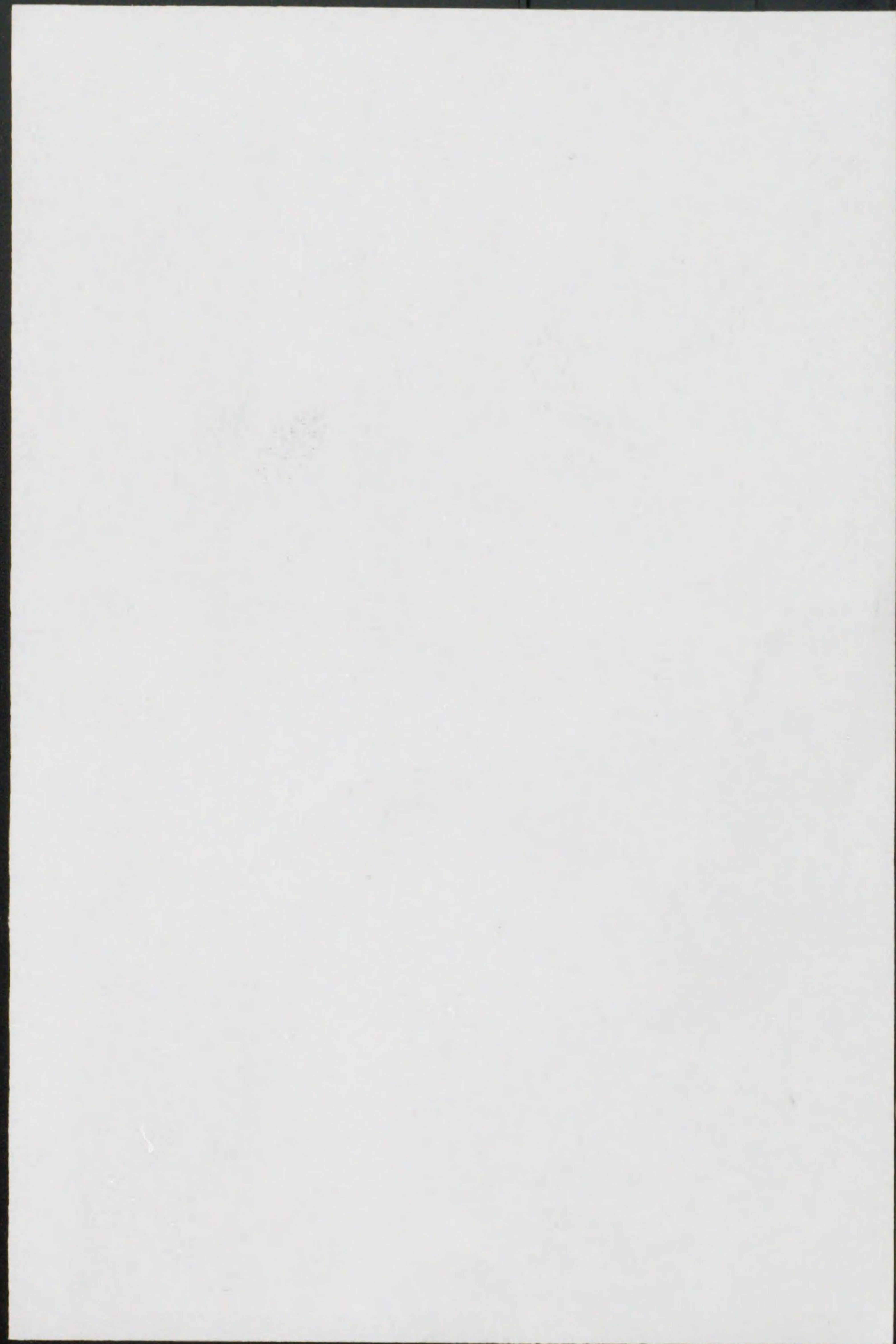
有利な
前金表

一冊 定價金七 十 錢……郵税二錢
六冊 (前金) 郵税共金四圓拾錢
十二冊 (前金) 郵税共金八圓五錢

本誌は創刊以來既に二十餘年の星霜を経、寫眞に、記事に、内外
運動界の消息を満載し常に野球技を中心として、各種運動競技を奨
勵し、其進歩發展に最善の努力を致せり。

今やスポーツマンは勿論、苟も運動を口にする人々の手離し得ざ
る代表的運動雜誌として我が「野球界」は毎號噴々の好評を博す。

野 球 界 社 發 行



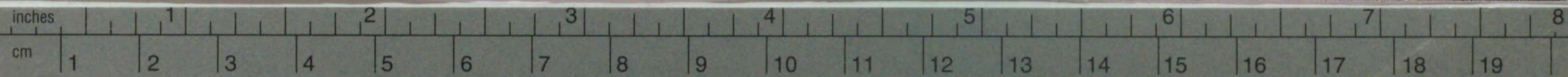
野球界社發行

Kodak Gray Scale



© Kodak, 2007 TM: Kodak

A 1 2 3 4 5 6 **M** 8 9 10 11 12 13 14 15 **B** 17 18 19



Kodak Color Control Patches

© Kodak, 2007 TM: Kodak

Blue Cyan Green Yellow Red Magenta White 3/Color Black

