



特217

822

# 野 球 の 話

小 林 篤 里 著

×  
複  
写



# 始





特217  
822



野  
球  
の  
話

小林鶯里著

東京出版通信社發行





## 序

數十年の昔アメリカに發明せられた野球が我が國に傳つてから、今日まで可なり  
の年月を経過した。その間一年と研究せられて今日の様な發達を見るに到つ  
たのである。

どんな山間の地へ行つてもボールを手にしない子供はない程である。かやうに  
發達した原因は色々あるであらうが、その一つは競技そのものがいかに我が國  
民性に合つてゐるといふことであらう。この勢で押して行つたなら今後とも益々  
發達することは明瞭な事である。殊に國民體育、民衆體育の盛んに唱導せられる  
今日、一層隆盛に赴くであらう。

日曜などには大人も子供も、學生も商店員も、男も女も熱球を飛ばし、バツ



トを振るといふ時が必ず来るであらう。

今日迄にも野球に關する書物は澤山あるが、何れも部分的の研究とか、或は非常に大部なものとかで、野球全般の知識を得るには適しないものであつた。

本書は此の趨勢に鑑みて、野球全般の知識を小冊子にまとめ、野球を見る人の爲にも、實際やる人のためにも、更に審判の任に當る人のためにも適するやうに述べたものである。かた苦しい規則だけでは了解しにくい野球を解し易く記したものである。

壹 里 山 人

野 球 の 話 【目次】

序 論……………(一)

野 球……………(一)

我が國の野球……………(三)

仕合の方法と勝敗……………(五)

仕合を見るには……………(七)

攻 撃……………(八)

打 撃……………(一〇)

技巧的打撃……………(一四)

犠 牲 球……………(一八)

走 壘……………(二〇)

守 備……………(三三)



バッテリ ..... (三)

内 野 手 ..... (三)

外 野 手 ..... (六)

チームウオーク ..... (九)

野球練習に就て ..... (三〇)

捕球と投球 ..... (三八)

ス テ ー ジ ..... (四三)

盗 壘 ..... (四五)

ピ ッ チ ング ..... (五〇)

コ ー チ ..... (五三)

野球の用語 ..... (五五)

— (目次了) —

# 野 球 の 話

小 林 鶯 里 著

## 序 論

### 野 球

野球はベースボールとも言つてイギリスのラウンダースから變化したものである。アメリカ人はこの遊戯を國技として専ら同國で行つてゐるが、今日では世界的なものとなつてゐる。

此の運動が我が國に這入つたのは随分前のことである。随つて我が國に多くある運動の中で、テニス等と並んで隆盛を極めて居る。實際ボールといへば直ちにベー



スポーツの事であると解してゐるものさへある位で、いかにこの競技が國民間に知れて居るかといふことがわかる。

野球は有機的に統一された所の團體的運動であつて、單に一二の優秀者があつても駄目である。庭球が二人の共同運動によるのに比べて、はるかにこの點が困難である。同時に又一人二人の拙きものがあつても駄目である。全體として孰れの部分にも弱い所がない程度に揃つて居なくては駄目である。勿論之は理想論であつて、實際の場合そんなに技量の一致した者が揃ふといふ事は不可能である。そこでこゝに起つて來る問題はチーム全體の中で投手と捕手とが、その各々の技術に於ても、胸の働きに於ても優れて居るといふことが大切である。投手と捕手の技術が上手であれば他に幾分の劣つた者があつても償ふことが出来る。この二人が第一に優れて居ることが最も大切である。

此の競技で特に注意を要する所は球を捕へること、モーションの早いこと、

同時に頭がよく働き、決斷心に富むことが大切である。さうした上にバッティングがよくきくならば鬼に金棒である。ところが之等の要素は決して一朝一夕に作り上げることの出来ないもので、どうしても練習に練習を重ねることが大切である。以下野球の一般に就て述べて見よう。

### 我が國の野球

野球國として米國が世界の第一位に居ることは前に述べた所であるが、最近に到つて我が國も非常に盛んになつて來たのである。二三十年前の我が國の野球と、今日の我が國の野球とを比較して見たら、その進歩の甚だしいのに誰しも驚くことである。

我が國が最近著しく進歩したといふ事實は、米國で相當の大學チームが我が國に來たとき、我が國のチームは決してむざ／＼負けるとばかりきまつて居ない。又



我が國の大學チームが遠征した場合を見ても、てんで相手になれんといふ程でもない。なほ今日ごんな山間に行つてもボールを手にしてゐない子供はない程である。今は野球の發達史を述べるのが目的ではないが、斯様に野球が進歩して來たといふのは、勿論色々の原因もあるであらうが、我が國の國民性に適合してゐるといふことも有力な原因であらう。同時にまた、野球はその競技法なり規則なりが非常に複雑であつて面白味もそれに伴つてゐるといふ事も原因であらう。更に體育的に考へても甚だ價値のあるものである事もその主因であらう。

とにかく精神的にも知力的にも我が國民性にびつたり合つてゐる點に於て斯様な進歩を來したのであらう。

斯様に野球は都會、田舎の區別もなく、又男女の別、老幼の別さへもなく盛んにやられてゐる今日、何人もまづ野球を観る事は心得てゐなくてはならない。自らがグラウンドに立つて野球の技を競ふといふ風でなくても、他人のやる所を見るだけ

でも非常に面白いものである。ちよつと道を歩いて居ても野球の練習や仕合をやつて居る事は往々見る。そんな時でも大體の豫備知識がなくては見てゐて面白くもなければ又見る氣にもならない。

勿論野球ばかりではない、ごんな種類の競技でもさうであるが、豫備的の知識の必要であることは言ふ迄もない。以下それ等に就て大體を述べて見よう。

### 試合の方法と勝敗

試合の方法としてこゝに書き立てなくとも以下各項に就て詳しく述べることにしてあるから、こゝでは大體のみに止めておく。

試合はまづ九人宛のチームが二組なくては始まらない。二組のチームの間に試合をやらうといふ交渉の成立すると、兩チームの中の何れかのグラウンドに於て、或は全く第三者のグラウンドで定められた時刻に開始する。



開始する前に兩組の主將が打撃順を書いたものを取りかきし、試合一切に關する競技場の交渉をし、どちらの組が攻撃するか、守備にあたるかを定めて愈々試合に移る、さうして大抵は九回まで行ふのが普通である。時には五回、七回といふこともあるが、九回が原則である。この間數の中に生還した者即ち一壘から二壘、三壘を経て本壘まで來ることの出來た者の多い方を勝とする。

こゝに一回とか二回とかいふのは、兩チームが各々一度は攻撃し、一度は守備をする、即ち兩チーム共各々一度攻め、一度守るのを一回といふ。これを九回までやるのである。だから一方のチームは守備から初まつて、攻撃に終り、一方のチームは攻撃に初まつて守備に終る。一回の裏とか二回の表とかいふのはそれをいふのである。兩チームが攻撃と守備を交替するのは三回アウトになると直ちに代るのである。

若し九回やつても勝敗の決まらないときは回數を延長して試合を續ける。(この

事に就ては後に詳しく述べてある。)

何回の試合にした所で裏までやるのが本體であるが、時には七回の表とか、九回の表だけやつて裏をやらないうで終るゲームがある。之をアルハ付といつてゐる。此の場合例へばA組とB組との試合にA組を先攻として試合をやつて來たのに、最後の回の時にA組がB組よりも餘計に攻撃し尙ほ且つB組より得點數の多い場合にアルハ付といつて、試合を終るのである。

### 試合を見るには

野球は前に述べた様に一組九人宛の組が二組、敵味方になつて、點數のとりあひであるから、勝たうとするには攻撃が巧であると同時にまた守備が上手でなくてはならない。守備と攻撃とは前者は消極的に、後者は積極的に勝利へ導く要素である。攻撃は更に之を分けると打撃、ボールを打つこと、盗壘(巧にベースをスチール



すること)、策戦となる。この何れもがうまく出来なくてはならない。守備もまた分けて見るとバッテリ、内野、外野、チームウオーク（各々選手間の聯絡の意味）などに分けて見ることが出来る。この他選手の頭の働き工合とか練習の程度、選手の意氣、審判官の良否等も考へなくてはならない。以上あげたやうな事項に就て知識を持つてゐるならば、野球の試合を見ても上手に而も面白く見ることが出来る。

## 攻 撃

試合に勝利を得ようとするならば、どうしても攻撃を巧にしなければならぬ。どんなに堅固な守備であつても、相手の攻撃力が非常に強くて、安打を何本も何本も打つといふ場合には到底勝たれるものではない。結局は負けてしまふ。勿論守備を充分にすることの必要であることは後にも述べるが、最近では打撃力を大きくして

勝利を安全にしようといふので打撃の練習に全力を注いで猛練習をするやうになつてゐるのは明かな事である、之は堅固な守備に向ふ唯一の策戦であると思ふ。だんだん野球に對する技術が進んで來て、守備も攻撃も共に進歩して來たので、それを打ち破るには更に更に打撃力を大きくするが最も得策であるといふ考へから、練習に力を盡してゐるのであらう。言葉を換へて言へば、守備といふ消極的方法ではなくて、積極的に進まうといふ、所謂野球に對する新生命を開拓したのである。庭球などで前衛、後衛の技量が伯仲してゐないと結果が面白くない様に、野球に於ても、守備と攻撃とが平均してゐないと、實際の仕合に臨んで強味がない。兩者が平均してゐてこそ眞に強味を表すことが出来る。だから守備と攻撃との平均したチームを作ることが最も必要である。攻撃に就ては米國人が、我が國人に比べてはるかに優れた技量をもつてゐることは熟知の事項である。守備の方では米人に對して其んなにおくれてはゐないけれども、攻撃の所へ行つては一步を譲らなくてはな



らない。

言ふ迄もなくそこには體力の差異といふ根本的問題があるけれども、併し或る程度までは追従することが出来るであらう。要するに攻撃の方面に就てもまだく研究の餘地は多いのである。たゞ一口に國民體力の關係といふ事に歸してしまふのは餘りに早計であると同時に、進歩の上から見ても望ましくない事である。よりよくするために打撃の練習に力を注ぐべきであらう。

打 撃

打撃を見るには三つに大別することが最も好都合であらう。即ち長打、短打、折衷の三つである。

長打 長打法はバットのはしを握つて全力をもつて投手からの球を打ち飛ばす打撃法である。この法は野球の未だ進歩しなかつた時代に盛んに使用せられたもので

あるが、其の後投球術が進歩してからは、この法は餘り使はれなくなつた。長打法はバットが球にあたる率及びバッターからランナーに移る場合に短打法に劣る所がある。勿論球がバットの真中に當れば遠くへ球を飛ばせる利益はある。だから短打法と長打法との優劣を一概に定めることは出来ない。最近に到つては一時短打法を採つて居たものも漸く長打法に従ふやうになつた。腕力の優れた者などにはこの打法は適當である。安打を打てばそのチームにとつて利益をもたらす事が大きいことは言ふ迄もない。

短打 短打法は我が國人の様に比較的小さい身體の者には適してゐるやうである。この打法はバットを短く持つて短い間を鋭く振るのである。此の法では球を遠くへ飛ばすといふ事は困難である。然しボールがバットに當る率は長打法よりはるかに高く、且つバッターからランナーに移る動作なども長打法よりも敏速に行はれる。この點では長打法よりも優つてゐる。



折衷打 以上の様に長打、短打共に一長一短であるから、この兩打法を折衷して將來新しい打法の生れるであらう事は考へられる。例へばツーストライクまで長打法により、二振してからバットを短かく持つて短打法をとるものであつて、各打法を巧みに折衷したものである。またバットを長く持つて長打法によるやうに見せて、球に軽くあてる法もこの打法の變形である。折衷法は兩者の長所を取つてゐるのであるから打法としては上乘なものであることは言ふ迄もないが、これに達する迄には可成り長い間の経験と努力と練習とを要するのである。打法などは以上の様には言ふものゝ實際の場合には兩者を體得して各自が各自に獨特の呼吸を會得したものでなくてはならない。打法を充分に研究するといふことは一面投手に對して挑戦することであるから、そこには自ら投球術の進歩も伴つて來るわけである。つまり打法と投球術とは必ず平行して進むもので、若し一方が進まなければ兩方共に進むものではない。

打撃の要義 次に打撃の場合バッターの注意すべき根本條件を擧げて見れば、まづボールに對して恐怖を去ることである。投手からのボールが恐ろしかつたり、身體に當りはしないか等と思つて居ては決して完全に打たれるものではない。ベースに立つたならもう平然としてボールに對して恐れるやうな態度を去つて立たなくてはならない。立つた以上は兩足をしっかりとふんばつてしかもそのふんばりを樂々して球を打つ場合その瞬間に投手に近い方の足を引くやうな事をしてはならない。落着がなく腰が浮いて居て安打などの打たれるものではない。愈々投手から球が投げられた場合には出来るだけ球を投手に近い方、言ひ換へればプレートの前方で打つやうにする事が大切である。なほ最後に當に敵の投手に注意して、その投手の動作に氣をつけ、その癖を早く見出すやうに氣をつけなくてはならない。投手の癖が見つかれば打球も樂になつて來る。そればかりか思ひ切つて強く打つことも出来るのである。打者は常に之等の注意を持つてバッターに立たなくてはならない。



## 技巧的打撃

長打、短打、折衷の三つに分けて打法を研究する方法もあるが、更に立場を變へて、自然的の打法と技巧的の打法とに分ける人もある。自然的の打法はその人が初めから有する天分によるものであるが、技巧的打法は、自ら工夫した打法によるものである。技巧的打撃法といふのは、その各自によつて開拓せられた方法である。バンド、バンドといふのは一口に言へば球を軽くバットにあて、自分の前二間までの中に球を落すことであつて、之は目的によつて二つに分けることが出来る。一つは自分は殺されても味方のランナーに進壘させる目的でやるバンドと、他の一つはバンドをして自分も生きやうとするバンドとがある。

犠牲的バンド、これはバットの握りを左手で持ち片方の手でバットの重心よりも少し上方を、極めて軽くタマちよつと支へる位の心持で持つて、投手が球を投げる

動作を起すと同時に投手に眞正面に面してバットを水平に持つて、少し身體を前方に屈して、丁度肩の邊にバットを備へて、バットの重心の邊りで軽く當てるのである。この時兩足を自由にし、どんな動作でも起せるやうにしてゐるのは言ふ迄もなく大切なことである。

この犠牲的バンドは、ファスト、又はセカンドにランナーがあつてノーダウンの場合に多く行はれるバンドで、バッターは投手から来るストライクを待つファストの方向か或はサードの方向へ、少しもスタートをつけずに軽くバンドして、それがファウルでないことを確かめてからスタートする位に落ちてやらなくてはならない。スタートを氣にしてゐてバンドをやり、ファウルを打つとか、又は球にバットが當らないとかいふことは最も拙劣なやり方である。もしそんな事になるなら切角犠牲の目的でやるバンドも何等の利益にもならないことになる。初めから自分はアウトになつても味方のチームの爲にやるのだといふ事を忘れてはならない。



セーフティ・バンド、このバンドは投手が球をなげから突然行ふのであるからバットを上方から半分位の所を両手で握つて、自分の望んでゐる場所へ軽く落してゴロにするので、實際の場合には、バンドしてからスタートに移るのか、スタートをつけながらバンドするのか殆ど區別することが出来ない程度にするのである。この打法も我が國最近になつて發達したものである。元來我が國へバンドの傳つて來たのが遅いのであるから、随つてこの技巧によるバンドの發達は非常におくれであるのである。セーフティ・バンドは、犠牲的のバンドと全く性質の違ふものであつて、バッターはサードなりピッチャーなりが守備をゆるめてゐるときにやると成功するのである。だからバッターは走ることの早いものでなくてはならない。左きゝのバッターでは一層成功する率が多いのである。といふのは左きゝのバッターは右きゝのバッターよりもファストまで一間位近いからである。

この場合のバンドはどんな球のときにするのがいゝかといふと、最初のストライ

ク等にやるのはいゝやうである。又自分に自信をもつてゐるならボールでもいゝからサードとピッチャーとの間位にバンドするのも有効である。犠牲的のバンドはファウルになることは損であるが、セーフティ・バンドは内野安打とならない位ならばファウルとなつた方がいゝ場合がある。つまり平凡なゴロになるよりもファウルになればまだ打つ資格があるからである。

バンドは一度失敗したら決して連續的にやるものではない。それはバンドが敵の虚をつく目的である以上、一度敵が陣形を改めてバンドに備へたら決して成功することはないからである。

ブツシユ、ブツシユはバンドよりも六ヶ敷い打法かも知れないが、練習によつては強打するよりも容易で、遙かに効果をもたらす打法である。この打法はバンドよりも更に新しく我が國に傳へられたもので、今日なほ研究中である。

方法はバットの握りの端から稍々上の方を左手で（右きゝの打者として）軽く持



つて、他の手で五六寸間をおいて、バットの上の方を握り、極めて軽へゴロを打つのである。さうして打つ方向はランナーがファストに居るときは、ファストの方向へ、ランナーがゐないときは、ファストとピッチャーと、セカンドとの中間に轉がす位のつもりでやるのである。わかり易く言へばバンドの少し強いものである。

## 犠 牲 球

前に述べたバンドにしてもブツシュにしても犠牲球である。言ひ換へれば犠牲打である。犠牲打は勝敗と非常に深い関係のあるもので、野球の試合には捨て難いものである。

新聞等に出てゐる記録によつて見るも、野球の勝敗は大抵の場合、両方のチームが打つた安打の數、及び失策の數を標準にして、安打が多いから勝つたとか、失策が多いから負けたとか、大體安打と失策とで、その勝敗を表して居る。

所がよく氣をつけて記録を見て居ると敵よりも安打を數多く飛ばしてゐても試合には負けて居る場合がある。又失策が非常に多くても勝つてゐる場合がある。

前に述べた犠牲球を敵よりも多く出して居て負ける試合は、安打を澤山飛ばし、又は失策が少なくて負ける試合よりか正確な百分率をとつて見ると非常に率が少い。即ち犠牲球の多いチームは十中の八九迄は犠牲球の少いチームに勝つものである。これは毎日の新聞に注意して居れば容易にわかる事實である。これは偶然のこのことの様であるけれども、色々の理由がある。こゝで一言記しておくのは、犠牲球といふのはバンドやブツシュばかりではないといふことである。

實際の試合で、犠牲打を多く出す機會のあるチームは既にその試合で有利な位置にゐることを語つてゐるものである。

以上述べたやうな状態であるから、犠牲打はある意味に於ては勝敗を決するバロメーターの様なものであると言はれてゐる。



## 走 壘

走壘といふのはベースからベースへ走ること、球を打つてから一壘に向ふ場合及び各壘にゐるランナーが次の壘に走ることを言ふのである。之には走ることの早いことは最も重要なことであるが、尙それと同時に機を見るものが敏捷でなくてはならない。説明の便宜上走壘を分けて述べて見よう。

一壘への走法 球を打つてその球がフェアヒットになり殊にゴロにでもなつた場合には打者は一生懸命に一壘（ファースト）へ走らなくてはならない。走る場合に走者はファウルラインの上を一直線に走ることが最も得策である。

若し打球が外野を抜いて二壘打以上になつた場合には、走者は一壘を左足で踏む様にして第二壘に行く時間を短かくしなくてはならない。

本壘から一壘へ行く場合に滑込みを使ふ人があるが、之は餘程熟練を要する問題

で、果して滑り込みによつて壘へ達する時間が早くなるか否か、研究を要する所である。一壘へ走るには一壘よりも五、六歩うしろに目標を置いて走ることが大切である。さうでないとい壘へ達する頃になると二、三步は必ず鈍るものである。鈍れば従つて壘に達することがおそくなるわけである。

進壘の走法 走壘は一般の場合から考へると兩軍得點数の差が甚だしいときには或はアウトの数の少い時には控へ目にやり、點数の差が甚だしかつたり、アウトの数の多い時には少しばかり危険を冒しても大膽に行ふのが普通である。次に安打或は大飛球によつて進壘する場合を考へて見よう。

一壘の走者はレフト、ショートの方へ打たれたときは餘程氣をつけないとセカンドで刺される。ライトの方へ打たれたらサードまで走るつもりで走るがいゝ。

二壘の走者は安打の場合は何でも本壘まで走るつもりでかけなくてはならない。それが可能であるか危険であるかはコーチの命に従へばいゝ。



三壘に居る走者はまつしぐらに本壘へ向ふて突進すればいい。  
走者は何れのベースに居るときも飛球なり直球なりバッターによつて打たれた球が地上に落ちるのを見て走らなくてはならない。さうでないとい度二人も殺されることになる。勿論ニアウトのときは何れも思ひ切つて進塁すればいい。

## 守 備

攻撃に對して守備は野球試合に勝利を得る消極的の要素である。守備の中には捕球、投球、ゴロの守備、飛球の守備、走りながらの捕球等を含んでゐるもので、之等多くの場合は又敏捷な頭腦の働きが伴はなくてはならない。

守備はチーム全體の責任であると共にチーム全體がその任務をもつてゐるのであるけれども、その中でも最も重大な任務をもつてゐるものはバッテリーである。次には内野手、次に外野手となるのである。要するに任務の割合は、球を多く取扱ふ

數に比例して任務も重いものであると考へられる。

任務の輕重を百分比で表して、バッテリーを五十パーセント、内野手を三十パーセント、外野手を二十パーセントとしてゐる人さへある。勿論こんな風に正しく數で表はすことは無理なことであらうけれども、大體はこの位の割合と見るのもいいであらう。

## バ ッ テ リ ー

バッテリーは投手と捕手の氣合がびつたり合つてゐなくてはならない。

投手はコントロールの如何によつてその良否が判断せられるものであるから、自分の思ふ所はどこへでも行くやうに、即ち捕手のミットの中へ正確に入るやうに練習をつまなくてはならない。投手は三振を澤山出せばそれでいゝやうに思ふ人があつても、それは餘り淺い考へ方である。良投手は成るべく投球の數が少なくて打者に凡



打をさせて殺してしまふといふ點にある。走者のある場合とない場合とを巧みに考へて投球しなくてはならない。

捕手は何れの壘へも自由に球を投げることの出来るものでなくてはならない。それのみか常に投手を激励し、慰めて打者の弱點を見つけ、投手にそれをサインすることが大切である。又捕手の大切な役目は全軍を見渡すことの出来る位置にある關係から、常に全軍の意氣を鼓舞し、聯絡をとらせなくてはならない。

斯様に投手と捕手とは任務の大きいもので投手がいゝといふことは捕手のいゝ事を語るものである。名聲噴々ある名投手にした所で、そこには必ず名捕手の力が大いに預つてゐるのである。

内 野 ・ 手

バッテリーが守備の第一線に立つて活躍するものであるのに對し、内野は第二線

に立つて防禦に當るものである。内野のうちでもどの位置を守る選手が一番六ヶ敷いかといふことは速決するわけには行かない。一壘へ比較的遠いといふ關係から見るなら遊撃手、及び三壘手がかなり六ヶ敷い様にも思はれる。尤も左利きの打者が多いときは二壘の任務が重くなるのである。第一壘は取り扱ふ球の数は多いかも知れないけれども、そんなに困難な位置でもない。内野は第一にゴロを防ぐことを練習しなくてはならない、と同時に直球や小さな飛球に對する防禦もかたくしなくてはならない。

ランナーの位置及びアウトの數によつて内野手が位置を替へなくてはならないの言ふ迄もない。

なほ内野手はバッテリーを中心として投手の投げる球、捕手が示すサインなどに充分注意して、各自の守備の位置を其の都度變更することを忘れてはならない。

内野手と最も關係が深いから序にゴロに就て少し述べておかう。



ゴロは之を區別すると大體四種位になる。(一)極めて弱いゴロ、(二)地を匍ふ様にコロがつて来る強いゴロ、(三)同じ調子でバウンドをして来るゴロ、(四)變則なバウンドをして来るゴロ等である。

一壘手には(四)の外は大して六ヶ敷くはないが、他の内野手には(四)の外に(一)の弱いゴロが可なり苦手である。内野手が實戦に臨んで往々失策するのはこの種の弱いゴロである。

なほゴロは一般に内野手から見ても左側に来るものは樂であるが右側から来るものになると一壘へ球を投げる場合、モーションが逆になる爲に甚だ六ヶ敷い。以上の如くゴロは内野手にとつて餘程困難なものであるから普段の練習に充分の腕を鍊ることが大切である。

外 野 手

外野手は打者から遠距離に關係してゐる關係上、チームの中でも肩のいゝ、眼のいゝ、走ることの早いものでなくてはならない。外野手の守備は之を分けて見ると、捕球、各壘への投球、守備範圍の區別などである。

捕球は飛球、直球、匍球總てを含むものである。實際の場合直球は上手だが、匍球は不得手であるとか、匍球は巧であるが、飛球は弱いといふ例はいくらかもある。名外野手となるには如何なる種類の球にせよ捕球が巧であるといふことは第一條件でなくてはならない。

一般に外野手の不得意とする所は飛球、直球は巧に防ぐが匍球には弱い様である。之は内野と異つて匍球が主でないから、たまに匍球が来ると失策するのである。實際の試合となると外野が匍球を逃した爲にその試合に負けるといふやうな場合はいくらもある。守備を強くするにはまづ一般に共通な弊から改めて行かなくてはならない。

ゴロは之を區別すると大體四種位になる。(一)極めて弱いゴロ、(二)地を匍ふ様にコロがつて来る強いゴロ、(三)同じ調子でバウンドをして来るゴロ、(四)變則なバウンドをして来るゴロ等である。

一壘手には(四)の外は大して六ヶ敷くはないが、他の内野手には(四)の外に(一)の弱いゴロが可なり苦手である。内野手が實戦に臨んで往々失策するのはこの種の弱いゴロである。

なほゴロは一般に内野手から見ても左側に来るものは樂であるが右側から来るものになると一壘へ球を投げる場合、モーションが逆になる爲に甚だ六ヶ敷い。以上の如くゴロは内野手にとつて餘程困難なものであるから普段の練習に充分の腕を鍊ることが大切である。

外 野 手

外野手は打者から遠距離に關係してゐる關係上、チームの中でも肩のいゝ、眼のいゝ、走ることの早いものでなくてはならない。外野手の守備は之を分けて見ると、捕球、各壘への投球、守備範圍の區別などである。

捕球は飛球、直球、匍球總てを含むものである。實際の場合直球は上手だが、匍球は不得手であるとか、匍球は巧であるが、飛球は弱いといふ例はいくらかもある。名外野手となるには如何なる種類の球にせよ捕球が巧であるといふことは第一條件でなくてはならない。

一般に外野手の不得意とする所は飛球、直球は巧に防ぐが匍球には弱い様である。之は内野と異つて匍球が主でないから、たまに匍球が来ると失策するのである。實際の試合となると外野が匍球を逃した爲にその試合に負けるといふやうな場合はいくらもある。守備を強くするにはまづ一般に共通な弊から改めて行かなくてはならない。



各壘への投球は、之また外野手の力を注がねばならないところである。外野手は打者から遠く距たつてゐる關係上、もし壘への投球が少し誤つた場合には走者は容易に進壘することが出来る。だから外野手は常に球を走者より一箇先の壘へ投げることを忘れてはならない。

外野手の守備の範囲は一概に言ふことは出来ない。といふのはその選手の走力、スタートなどによつて、廣狹が出来るのである。守備の範囲が廣くなれば同時に失敗も多くなるのは致し方がない。守備の範囲に就ては各々の外野が平等に守り得るやうになるのが理想でなくてはならない。

打球の方向によつてその球には各々差異が生ずることを忘れてはならない。例へば右翼の方向へ行つた球は飛球、直球、匍球總てファウル線の方へ曲る、つまり右翼手から見て左の方へ曲るものである。左翼方面に行つた球は全然反對の性質をもつてゐる。中堅の方へ行つたものはその變化はないが、延びて來る球と急におりる

球とがある。この點を充分に注意をし、早く球の變化を見ることに慣れなくてはならない。

### チームワーク

守備の場合に各々の選手が聯絡をとる事は言ふ迄もなく最も大切な事である。抑々野球が非常に興味のある遊戯であるといふのは團體的の競技であるといふことにある。團體的の競技といふ裏面には必ず聯絡といふことは含まれてゐると見なければならぬ。この意味から各々の選手がどんなに優れた技量をもつてゐても自分勝手な動作ばかりして居るとしたら、少しばかり技量は劣つて居ても、チームとしての聯絡が出来てゐる方が試合に臨んで強味があるのである。

つまり投手の手から球がはなれたら八人のものは常にこの球を中心に活動しなくてはならない。



實際試合を見て居てチームの聯絡のとれないものほど醜態なものはない。一寸失策すると、もうだらしないく點數はどんく入つてしまふ。こんな例はいくらもある。九人の選手が一身同體になつて一つの球を中心に不斷の聯絡を保ちつゝ活動する所に五分の強味はあるといつてもいい。チームウオークの必要なことは今更ら喋々する迄もないことである。

### 野球練習に就て

チームの力を強めるには何といつても練習を充分やるに越した事はない。試合の場合の勝敗は實力が最後の決定をするものである。徒らに空論のみを戦はしてゐた所で、如何に野球の理論に通じて居た所で、實力が伴はなければ何等の役に立たないのである。

吾々が練習だけを見ると形式だけは大層綺麗であるが、さて實戦となつて跪いチームをよく見る。練習には安打を盛んに出してゐるやうな選手でも、さて實際の試合となると惨めな三振ばかりやつたり、水も洩らさぬといふ様な守備の上手な選手が實戦の場合凡失を繰返してゐるといふ事實はいくらもある。之はいくら時間と勞力を費して猛練習をやつたにせよ、實戦に對する用意がなかつたといふ事によるものである。

練習は何といつても常に實戦を本位として、形式はとにかく、内容を充實しなくてはならない。ただ練習さへすればいいといふ様な、所謂練習の爲の練習に流れない様にしないでなければならない。

次に一通り練習の順序を述べて見よう。まづ練習の準備が整つたら、ランニングをやる。このランニングは疾走でなくてもいい、運動場を一周位走ればいい。

それが終つたらキャッチボールの練習をやる。キャッチボールは野球技の基礎となるものであるから特に充分練習しなくてはならない。初めの間は極めて近い距離



で而も弱い球を投げ合つて、段々ウオームアップする。手を慣れ肩も温まつて來たら少しづつ、距離を遠ざけて球の速さも増して練習する。球を投げるにはコントロールが第一に必要なであるから一球でもおろそかにしてはならない。球をおろそかに投げる習慣がついてゐると實戦のとき思はぬ失策をする場合が往々ある。

一壘手はバウンドの練習を充分するために、特にバウンドを投げてもらつてそれを捕球することが必要である。何れの場合にせよキャッチボールは球を正確に握つて、而も速に投げるといふことが根本條件であるから、激しい勢で投げ合つて急激な練習をすることも時には必要である。この練習は補球と投球の動作を連続的にし、モーシヨンを早くする爲に利益がある。この練習をする場合には充分にウオームアップをやつてから行らなくてはならない。若し未だ肩の温まらない中にこの種の猛練習をやるとすぐと肩をこわしてしまふ。

キャッチボールの練習がすんだら、今度はバッティングの練習をやる。バッティング

の練習には、悪い球を絶體に振らないやうにし、球を選ぶことを主として練習する方法と、多少球は悪くても自分の身近くへ來た球は何でも打ちまくつて打撃の練習を主としてやる方法との二つがある。

この兩方法は一利一害のあることは言ふ迄もないが、理想としては兩方の目的を同時に練習するやうにしたいと思ふ。つまりこれも實戦の場合を考へていふので、試合には必ずこの兩者を同時にやらなくてはならないのである。

悪い球でも何でも構はずに振る癖がついてゐると、試合の場合に悪い球を振るやうになる。

まづ初歩のものは球をバットにあてるといふ練習が必要である。初歩のものに選球などの餘裕はない。

次にバッテリーの練習は他の選手がキャッチボール、バッティングの練習をしてゐる間に、適當の練習を行ふのである。この練習は主としてコントロールを正しくす



ることに努力するがいゝ。餘り肩のよくないときにカーブなどを投げないがいゝ。自分が投球した中の少くとも半数の球は壘に走者が居るといふことを頭の中において、投球の練習をしなくてはならない。この練習を怠つてゐると試合の場合に走者が出来ると、速力は鈍り、コントロールは駄目になるといふ例がいくつもある。幾種類もの球を同時に練習するよりも、まづ一つを正確に會得して、段々次へ進んで行つた方がいゝやうである。とにかく最も自信のある唯一の武器を體得しなくては試合の場合非常に心細い、のみか全軍の意氣に非常に關係する。前に述べたバッティングは自由にやるものでフリーバッティングとでも言ふものであつたが、それが終つたら今度は規則的の所謂レギュラーバッティングの練習をするのである。

レギュラーバッティングは實際の試合と同じ様に選球を主としてやるのであつて一球でも悪球を振るやうな事があつてはならない。この場合のバッテリは補缺なり

先輩なりがあればそれを立て、若しなければ正投手がプレートに立たなくてはならない。さうでないと切角の練習も効果がなくて終るやうな事になる。此の場合の投手は最初バッティングの練習のとき少し控へ目にしておいて、主としてコントロールのついた球を投げるがいゝ。

打者の方ではチームの打撃順の通り交互に球を見分けると同時に打球後のスタートから一壘への駆け方、或は長打をした場合の一壘の廻り方などを併せて練習することが大切である。

總てよく打つといふ人は數多く試合に出た人か、或は打撃の練習に注意深く研究的にやる者である。だから打撃練習をやる人は常に眞面目に各自の長所短所を他の人と比較研究して進歩を圖らなくてはならない。

若し時間が少くて、或は練習員の不足でゲームの出来ない場合には、レギュラーバッティングを之に代へるのである。併し試合上の複雑な駆引やチームワークは實



地の試合でないに會得せられるものでないから、出来るだけ試合の数を多くしなくては強チームを作ることは出来ない。

ゲームが終つたら再び軽い程度のウォーム・アップをやつてフィールドイングをやる。シート・ノックは初めの中は内野、外野を分けて二人でやつて、終りに一人でまとめて打つのがいい、これは時間の上で餘程經濟である。ノッカーは試合の経験の概い人、又選手の技量の長短を充分に心得てゐる人でなくてはならない。外野のノッキングは腰の力を強くするところから投手がやるのも一舉兩得である。

ノッキングはともすれば形式に流れ勝つものであるが、それでは何にもならない實戦に役立つやうなノッキングでなくてはならない。それには強球で攻めたり、軟球で攻めたり、あらゆる種類の球を打つて、前後左右の守備を練習しなくてはならない。時には投手をプレートに立たせて、バンドに對する備へと、壘への投球を練習させることも忘つてはならない。ノッカーは選手が苦しい餘り自棄に陥ることの

ないやうに勞りながら、辛抱強く且つ執拗に少しづつ技量を進めて行かなくてはならない。フィールドイングの練習は樂をして居ては決して効果を上げるものではない。火の出るやうな猛練習をしてこそ初めて効果がある。フィールドイングの練習が終つたら走壘の研究が大切である。

走壘、滑込みは守備、打撃と共に勝敗の有力な原因となるものであるから、常に注意して研究をしなくてはならない。殊に本壘から一壘への疾走、長打した場合の壘の廻り方、牽制せられたときの壘への戻り方等は大いに研究しなくてはならない。

軽くバンドして球がバットにあたつたときから一壘へ足が觸れる迄のタイムを取つて練習するのも効果がある。壘を一周してタイムを計るのもいい。

大體練習の順序としてはこんな風にやつたらいいと思ふ。勿論これで完全といふことは出来ない、部分的の練習、部分的の研究はまだ澤山ある。



## 捕 球 と 投 球

捕球と投球は何と云つても野球技の根本となるものである。もう一つ擧げるなればランニングの練習がある。捕球、投球は守備に立つた場合の生命であり、ランニングは得點の基をなすものである。

捕球投球は普通キャッチボールと云つてゐるが、このキャッチボールは野球の根本的基礎となるものであるにもかゝらず、研究もせられなければ、又練習の時でも無難作に取り扱はれてゐる場合が多い。併し一寸深く考へて見れば決してゆるがせにする事は出来ない。つまり何んな球でも自由に取つて正確に投げるといふことは非常に六ヶ敷い仕事で之を充分體得するには、一通りや二通りの苦心ではない。それには投球の際は一球ごとに精神を打ち込んで若し相手が捕球を過つたら體を貫く位の熱をもつてしなくてはならない。たゞ慢然とコントロールもなく無難作に

やつてゐては上達どころか何等の意味さへなさない。又捕球としても、單に球を捕へるといふ丈ではなく、どんな難球でも上手に捕へるといふことを工夫し研究し、どうしたら捕球から投球動作へのモーションが速かに出来るかといふことを考へてやらなくては駄目である。

バッティングの場合に投球者になることを餘り好まないやうであるが、これは疲勞するといふことだけでなく、正して球を投げる事が出来ないといふのを嫌ふのであるあるまいか。若しさうだとすればこれは大きな誤りである。僅か十數間の處から好球が出ないやうでは、外野から、或はその他の場合にせよ遠距離から立派な球を投げられる筈がない。バッティングの時の投球者は寧ろコントロールの練習が出来て却て好都合の筈である。

捕球、投球の要領は實際に臨まなくてはわかりにくいが、とにかく凡て捕球は身體の前面で球を引き付けて取ることが主張でなくてはならない。



球を正確に握ることが出来るやうになれば、今度は球を掴んでから球を投げるまでの動作を研究しなくてはならない。セーフ、アウトの場合は真に一秒を争ふのである。だから投球動作の早い遅いは、守備の力と密接の關係をもつてゐるのである。

要は球を取るときに投球に便利の様にすればいい。勿論投球を急ぎすぎて捕球がおろそかになるやうではいけない。捕球と投球とは一動作ではあるが、併し球をまづ掴んで後投球動作に移らなくてはならない。どんなに投球動作が早くても時々球を落したりしては何にもならない。こんな例はよく見るところである。

球を取るとき自分の前まで来るのを待つてゐて取るやうではおそい。自ら進み出てとらなくてはならない。前進して取るとき最も注意を要するのは前へ出すぎて、捕球の姿勢をとる餘裕のなくなることである。こゝは練習によつてその呼吸を工夫しなくてはならない。

球はどんな場合でも身體の中央でとるやうにし、決して後へ逃さないやうに練習しなくてはならない。

バウンドは充分注意して、球から決して眼を離さないやうにし、球がグラブに入るまでバウンドを数へる位にしてゐなくては上達しない。強球が来ると逃げたり、眼を閉ぢたりする人があるが、それは却て危険である。どんな場合でも球から眼を離さないといふ事が大切である。

投球は第一にコントロールが正しくなくてはならない。第二には投球の動作が敏捷でなくてはならない。ところがこの二つは時々平行しない場合がある、即ち投球動作を敏捷にするためにコントロールがさつぱり無茶になるやうな事がある。多少動作はゆるくても暴球よりもいい。暴球は敵に一舉に二壘を與へるやうな結果になる。だから球を取つたら落つて投球姿勢をとつてから投げなくてはならない。今球を投げてアウトにすることが出来ないとかわかつた場合には決して投げてはなら



ない。總て目的なしの球を投げることは試合中最も禁じなくてはならない事である。

投球に關聯したことで球の握り方であるが、これは拇指と人さし指と中指の三本で握んで球の面と指の股の間を少しすかせて持つやうにする。人さし指と中指との間は着けても離してもいい。指の力の入れ方は、指の頭を屈げるやうにして球の面に強く力を入れるのがいい。とにかく球の握り方などに就ては充分研究し、毎日の練習から最もいい方法を案出し、それを自分のものとしなくてはならない。

### ス テ ー ジ

競技と名のつく以上何でも同じことであるが、寸時の油断もあつてはならない。それと同時に敵に對して、石に噛りついても勝つといふ氣概を見せてかゝる事が大切である。この氣概がないと、可なり技量は優れて居ても、むざ／＼やられてしま

ふやうな場合がある。例へば古からの歴史をもつてゐるチームは技量以上の底力をもつてゐるものであることはよく知るところである。

試合に従事してゐる選手は胸中には只石に噛りついても勝つてやらうといふ一念以外何物もないといふ状態でなくてはならない。さうして選手は總て試合の状況を念頭におくことが大切である。これが勝敗に關係するやうなことはいづらもある。

それを舉げて見るなら、(イ)日光の關係、風の方向 (ロ)運動場の地質 (ハ)投手の球の性質とその技量の優劣 (ニ)内野の守備の弱點と優れた點 (ホ)外野の守備範圍と投球力 (ヘ)打者の攻撃力と攻撃の方向 (ト)走者の有無とその走壘力 (チ)敵の計畫しつゝあるプレー (リ)回数 (ヌ)得點の差 (ル)アウトの數 (オ)打撃順と球のカウント等、その他あらゆる場合の變化に就て充分知つておかななくては、その時その時に適した方法を講ずることが出来ない。



風の強く吹く日には球の方向が變るものであるから、其れによつて各自が守備の位置をかへなくてはならない。殊に外野手は守備の位置を充分に考察しなくてはならない。風が打者の方から吹いて來ると、外野の方から吹いて來るとでは、球の飛ぶ距離と速度に非常に影響がある。

運動場の地質等もまた試合の前には充分に研究しておかなくてはならない。地質の硬いと軟いとは、球の轉ぶ距離と、バウンドの高低に非常に變化がある。地質をよく知らない爲に球の轉がる距離を測定することが出來ず遂に殺されるやうな場合は往々ある。

又日光を如何にして避けるといふ事も試合前に豫め見ておかなくてはならない。日光を巧に避けて飛球を捕へるといふ事は可なり六ヶ敷い技術である。

なほ敵の打撃傾向や其の長所短所なども、一々研究しておいて、それに適した守備の位置を變更しなくてはならない。又敵の守備の技術も許しく研究して、その弱

點を衝くことが肝要である。

アウトの数が幾つか、走者がどの塁に居るか、走者の力が速いか遅いか、打者は何番でどの方向へ打つ癖があるか、之等の事は絶えず考察して居なくては切角の試合も何等の成績を收めることは出來ない。野球技一切のプレーはステージを離れては何等の効果もないものである。

盗 塁

盗塁といふのは、各塁に居る走者が、投手か捕手へ球を投げる間、又は投手が球をもつてゐる間、一塁を得ることを云ふのである。換言すれば走者が前進すること本塁に近づくことである。盗塁の利益は味方の誰の助をも借りないで塁を得るのであるから、攻撃してゐる者に取つては非常に利益をもたらすものである。のみならず敵のチームに精神的に大きな打撃を與へ、敵の陣を混亂するに効果がある。殊に



巧妙な走者になると、投手をつり込んで、思ひかけの失策を投手に與へるやうな事がある。投手は、走者の一人も無い場合と、走者のある場合とを同じやうな精神状態で球を投げるといふことはまづ絶対に不可能といつてもいい。

そこでこの盗塁をするにはどんな事を注意しなくてはならないかといふに、まづ第一にスタート、第二に走力、第三に滑込み、この三つの条件がうまく出来なくては盗塁など望むのが間違ひである。

盗塁の中で最も必要な条件はスタートであらう。走者が投手のモーションを見て投手が球を捕手に投げる間に、壘から何間はなれることが出来るかといふことが問題である。まづ走者が一壘に居るものとして考へて見るに、最初投手が球を持つてゐるうちに、まづ一壘から二間位は進んで二壘に向ふ用意をし機があつたら二壘へ走らうと待つてゐる。そのうちに投手がモーションを起して手から球が離れる迄になほ少し進んで、愈々投手の手から球が捕手へ向つてはなれたなら、二壘へ向つて

突進するのである。一壘からまづ離れてゐる距離は走者の走力、體格、機敏性などによつて違ふものであるが、要は投手が若しも一壘へ球を送つて攻めるやうな場合に安全に一壘へもどり得る程度に進んでおけばいいのである。走力のおそい選手はこのスタートと第三の条件になつてゐる滑込みとの練習を充分にして、走力の足りないのを補はなくてはならない。飛び抜けて走力の速いものはスタートや滑込みは少しばかり下手でも安全に盗塁が出来るわけである。勿論その人でもスタート及び滑り込みを研究すれば愈々安全になつて所謂鬼に金棒となるわけである。

走力はある程度迄各自の天分によるものであるとなれば致し方もないわけであるが、之とても練習によつて餘程進歩發達させることが出来る。

然し走力は實際盗塁の場合にはそんなに大影響を及ぼすものではない。何所なれば壘と壘の間僅か十五間ばかりの間で、スタートと、ランニングと、滑込みの三動作をやるのであるから、その間のランニング即ち走力よりも寧ろスタートと滑込みの



方に練習の必要があるのである。

次に滑込みはバンドと同じ様に我が國では餘程新しく研究せられ出したもので、昔は手の方から滑り込むのしかなかつた、が今日では殆ど完全に近い程までに上達して来たのである。

そこで盗塁を敢行する場合はどんな場合であるかと云ふに、次の様な事を考へなくてはならない。(イ)得點の差の如何 (ロ)打者のカウント (ハ)アウトの數(ニ)試合の前半後半 (ホ)投手捕手のモーション、肩の強弱、聯絡などを考察して敢行するのである。

盗塁は彼我兩チームの得點の差が少い場合に行はれる。兩チームの得點の差が二點以上もある場合には盗塁は行はれない。一點の差のある場合又は同點の場合ならば、盗塁によつて、生還の機會を作り同點となるか或は勝ち越すことが出来るけれども二點以上の場合ならば打者の好打撃を待つてゐるのが至當である。

また打者のカウントは、ボールの數がストライクの數より多い場合、少くともボールとストライクの數が平行してゐる場合でなくてはならない。この場合に盗塁する利益は、打者の妙打によつて、一舉に一壘以上を得ることが出来るし、普通のゴロでも殺されることがない。たゞ注意しなくてはならないことは打者が小直球とか小飛球を打つた場合に併殺をさせられる心配がある。

アウトの數は一壘から二壘を盗むときはツー、アウトでなくてはならない。二壘から三壘を盗むのはワン、アウトの時に限つて行ふものである。

試合の前半よりも後半に多く盗塁すべきである。

投手のモーション、腕、肩、腰、足などに充分注意して、捕手に向つて投げるや否や、速かに盗塁しなくてはならない。左投手の場合は常に送者を見てゐるから送者は充分警戒しなくてはならない。



## ピッチング

何事（なにごと）をやるにした所（ところ）で落着（おちつ）いてやる、輕（かろ）はずみにせぬといふ事は尤（もつと）も大切なことである。殊（こと）に責任（せきにん）の重い場合（はあひ）とか、多數（たすう）の前（まへ）へ出るとか言（い）ふ場合には餘計（よけい）に落着（おちつき）がなくてはならない。投手（とうしゅ）がプレートに立（た）つてチーム全體（ぜんたい）の運命（うんめい）の大半（たいはん）を背負（せお）つてゐる場合（はあひ）などには、圖々（づうづう）しく構（かま）へて敵（てき）を呑（の）んでかゝることが大切（たいせつ）である。敵（てき）を呑（の）んでかゝると敵（てき）に呑（の）まれてかゝるのとは、その結果（けつぐわ）に於（お）て恐（おそ）ろしい差異（さい）を生（しやう）ずるものである。ピッチングをやるものは第一（だいいち）にこの落着（おちつき）がなくてはならない。勿論（もちろん）頭腦（づなう）が明晰（めいせき）であることはいふまでもなく大切（たいせつ）なことであるが、それは生（うま）れつきだからあまりどうするといふことも出（で）来（き）ない。

そこで投手（とうしゅ）の腕（うで）を磨（みが）くにはコントロールの練習（れんしゆ）といふことが重要（じゆうえう）である。コントロールが完全（くわんぜん）になるまでには中々（なかなか）容易（ようい）ではない、非常（ひじょう）な苦心（くしん）を要（えう）するものである。

大體（だいたい）捕手（ほしゅ）のミットの近（ちか）くへ球（きう）が行（ゆ）く位（くらゐ）なら少（すこ）し練習（れんしゆ）すれば出（で）来（き）るが、さてミットのついた所（ところ）へなら必（かなら）ず入（はい）るまでには大變（たいへん）である。無暗（むやみ）に球（きう）のスピードを出（だ）すことに苦心（くしん）するよりもコントロールを正（せい）確（かく）にすることに努力（どりよく）しなくてはならない。それ程（ほど）速（はや）いスピードをもつてはゐないがコントロールが正（せい）確（かく）なためにすつかり打者（だしや）を封（ふう）じ込（こ）んでしまつたといふ例（れい）は外國（ぐわいこく）にも日本（にっぽん）にも澤山（たくさん）ある。コントロールの練習（れんしゆ）はピッチングの重要（じゆうえう）な要素（ようそ）である。

勿論（もちろん）直球（ちよくきう）だけでは打（う）たれる心配（しんぱい）があるからカーブ球（きう）の研究（けんきう）をしなくてはならない自分（じぶん）獨特（どくたく）のカーブを一つ持（も）つてゐれば、いざとなつたときあはてなくともいふ。

次（つぎ）に前（まへ）にも一寸（ちよつと）述べたが、スピードの事（こと）であるが、これとても、出（で）来（き）るだけは速（はや）くなるやうに練習（れんしゆ）しなくてはならない。飛（と）び抜（ぬ）けて早（はや）い球（きう）だと、さつぱり打（う）てなくて、封（ふう）じ込（こ）まれてしまふやうな例（れい）はいくらもある。



コ ー チ

バッテリーがよくなかつたり、守備が下手であつたり、打撃が振はないなど、同じ様に一壘及び三壘の外方に居る攻撃組のコーチャーの良否といふことは、勝敗に關して重大な力をもつてゐるものである。

所がこのコーチなどは我が國では餘り重く見なかつた、それが最近に到つて非常に重く見られるやうになつて來た。

何故かやうにコーチングがそれほど大な力を持つて居るかといふと、夫はコーチャーはゲーム中各々のプレーに最も接近して居るから、敵の投手を初めとして、各選手の動作を最も靜に觀察することが出来るからである。

自分がその渦中にあるは總て公平な見方も、或は正當な動作も出来るものではない。その意味からコーチの必要なことは今更述べる迄もないことである。

野 球 の 用 語

野球を最もわかり易く説明する方便として、野球に使用する言葉を簡単に記して見よう。語の順序は野球規則の第一條から順次に擧げて行くことにする。

競技場 競技場は塀又は柵で圍まれ、競技場に關する色々の規則を完全に行ふために、フェーヤグラウンド内の包圍物、見物席と本壘との最短距離を二百三十五呎とし、本壘とネットの後に設けられるスタンドの距離は九呎以上でなくてはならない(競技場の詳細は別項に説明した)

本壘 本壘は本ベースとかホームとかいつて、試合の中心となるベースのことである。

一壘 ファーストとも、ファスト・ベースともいふ。本壘から走つて最初にあるベースである。



二壘 セカンドともいふ。ファストの次にあり、本壘からは競技場の對角線にあるベースである。

三壘 サードともいふ。二壘の次にあるベースで、三壘の次は本壘である。野球の壘といふのはこの四つである。各壘といふのはこの四つの壘を指して云ふのである。

投手 投手はピッチャーとも云つて、球を投げる役目の者である。球を投げるといふと、誰でも投げるから不明であるが、打者に向つて投げるのである。野球試合では殆ど中心になる役である。

捕手 捕手は又キャッチャーとも云ふ。球を捕へる役である。つまり本壘の後に居て投手から投げられた球で、打者の打たないもの、或はバットを振つても當らなかつた球、又は内野手、外野手から本壘に向つて投げられる球を捕るのが役目である。前にも云つた様に野球試合では、投手と捕手とが最も重大な任務を負ふてゐる。

もので、勝敗の半分はこの二人の技術によるといつても差支ない程である。

一壘手 一壘手は又ファストともいつて、打者を最初に防ぐ所である。球の数を取扱ふことは捕手の次に位するであらう。

二壘手 二壘手はセカンドともいつて第二壘を守るのである。二壘から三壘へよつた方は遊撃手があるから、二壘手は一壘と二壘の中間位を守るのである。本壘への投球をしなくてはならないから、相當に肩のいゝ選手でなくては駄目である。

三壘手 三壘手はサードともいつて主として三壘を守るのが任務である。打者の打球は一壘、二壘の方よりも、この三壘方面へ来る率が非常に多い。殊にゴロを防ぐことにも秀でゝゐなくてはならない。

遊撃手 またショートともいふ。之は二壘と三壘との間を防ぐを任務とする。内野、外野を通じて防ぐに最も優れたものでなければならぬ。打球の来る率は一番多いであらう。



内野手、内野手といふのは一壘手、二壘手三壘手、遊撃手を總括して呼ぶのである。つまり第一線に立つて攻撃を防ぐのである。内野手は一般にゴロを取ることが巧で、且つモーションが敏速でなければならぬ。肩のいゝ事の必要は言ふ迄もない。大飛球ならば致し方がないけれども、ゴロならば決して外野へ送らない様に、必ず内野で防ぎ盡さなくてはならない。

右翼手、右翼手は又ライトともいつて、一壘、二壘の後の方を守るのが任務である。右翼手は左利の打者の時には充分の警戒を要するけれども、右利の打者の場合には球の飛んで来るのは餘り多くない。

左翼手、左翼手は又レフトとも云ふ。遊撃手と三壘の後の方を守るのが務である。左翼手は右翼手に比べて大飛球の来る率が非常に多い。

中堅手、中堅手はまたセンターとも云つて、本壘と二壘とを結んだ線を延長した後の方を守るのが任務である。

外野手、外野手といふのは、右翼手、左翼手、中堅手の三つを總稱する場合の名稱である。外野手は、内野手が第一線の防備に當るのに比して、第二線を防ぐのが任務である。外野手は第一に飛球を捕へることに巧でなくてはならない。内野手は逃しても外野手が居るといふ安心があるけれども、外野手に取り逃したらもう後には誰もゐないから、必ず外野手は喰ひ止めなくてはならない。その爲にはゴロを取ること、直球を捕ることも巧でなければならぬ。殊に外野手に必要なことは、肩が強いといふことである。外野から本壘まで投球が届かない様では駄目である。外野は強い肩の持主でなくてはならないといふ事は説明を要するまでもないことである。

審判、審判は規則の各條項を履行させる任務をもつてゐるもので、規則にそむいた者には處罰を加へる任務も持つてゐるのである。審判には正審と壘審とがある。正審、正審は投手の球に對してボールとか、またはストライクとかの裁斷を下す



役目のものである。

壘審 壘に於ける事柄、即ちセーフとかアウトとかを判決するものを壘審といふ。  
 ダイヤモンド、野球技をなすときの競技場の一部、即ち本壘、一壘、二壘、三壘  
 で圍む正方形の地域を云ふのである。

ファウルライン ファウルといふのは、定められた線より外に出て試合をする價  
 値のない球をいふので、そのために定められた線をファウルラインといふのであ  
 る。ファウルラインは競技場のどんな部分からでも見えなくてはならない。普通は  
 石灰等で線を示してゐる。

コーチチャー コーチチャーといふのは指導者といつたやうな意味で、練習の場合に  
 色々説明を與へまた實際に指導するのがコーチチャーである。また試合のときに、實  
 際試合にたづさはつてゐる者は、ともすればいふ機会を捕へることが出来ないから  
 第三者に色々口を入れて貰ふ。その口を入れるのもコーチチャーである。ランナコ

ーチなどといふのは走者に危険を知らせ、安全を通知するのである。  
 ランナー ランナーは又走者ともいつて、打球を終へて壘の間を走る人を指して  
 いふのである。

投手板 投手板はプレートともいつて投手の位置を示す場所にあるもので、長方  
 形の木材である。あまり地面から飛び出でない様にまた、投手板から各壘へは緩  
 かな傾斜をもつてゐなくてはならない。

ボール 球の重量、大きさ等は一定のものでなくてはならない。試合の場合のボ  
 ルは試合をやる競技場のチーム既ちホームチームの方から、試合の始まるまでに規  
 定の球二個を審判官に渡すのである。この二個の球といふのは一つが塀の外へ打た  
 れたり、見物席の中へ入つたりした場合直ちに使ふところの用意である。

バット バットは圓形の棒で最も太い部分でも直径二吋四分の三、長さは四十二  
 吋を越えてはならない。堅い木材で、握りの下端から十八吋以内ならばタイプの様



なものを巻いてもいい。

競技者 之は前に部分に就て述べた所であるが、試合に参加するチームの人員は九人宛で、その中の一人を主將とする。どんな場合でも、各チームの人員は九人より多くても少くともいけなない。勿論この九人は防禦の場合には主將の命令によつてフエヤードグラウンドの中ならばどこに立つてもかまはない。

競技者はどんな事があつても見物席に混つてゐたり座つてゐたりしてはならない。そのチームで定められた服装以外の服装をしてゐる者は試合に参加することが出来ない。また普通使用してゐるスパイク以外のものを靴の裏につけてゐるやうな者も試合に加はることは許されない。

グラブ 捕手と一壘手とはどんな形のもの、重さのものを使つても差支ないけれども、其の他の競技者は、重さ十オンス、掌の周圍が十四吋以上のものを使つてはならない。

レギュレーション ショウゲーム 凡て正式の野球の試合は日没前二時間に始めて、各チームが九回の攻撃を終るまでやるものである。併し九回の攻撃が終らなくとも、始めに攻撃した方のチームが九回の攻撃を終らぬのに其の得點が、八回の攻撃をやつた他のチームの得點に及ばない場合とか、始め守つたチームが九回に三人アウトとならぬ中に他のチームより一點勝ち越した場合とか、暗黒のため、降雨の爲、火災のため、騷擾のためなどで見物人又は競技者に危害を及ぼす様な場合に、審判官がコールドゲームを宣告したときには試合は九回の裏表まで終らぬうちに終了したことになる。

エキストラインニング ゲーム 之は両方のチームが互に九回の攻撃を終つても得點数が兩チーム共同の時には尙ほ回数を重ねて、勝敗を決する迄、競技を續けるのである。併し若し最初に守つた組が三人アウトにならない前に一點勝越すときには試合はそれで終了するのである。



ドロンゲーム、五回若しくは五回以上の試合をやつても同点で、而も延長した所がまだ最後の回で同点の場合には審判官は、引別試合を宣告するのである。ドロンゲームといふのはこの引分試合を意味するのである。

コールドゲーム、兩チームが共に五回以上の攻守を完全にした後、前に述べた様な事情の起つた場合には、審判官は最後の同回数得点によつて勝敗を決定するのである。これをコールドゲームといふ。

フォアフィフテッドゲーム、次に擧げるやうな場合には審判官は、フォアフィフテッドゲームを宣告して、正常なチームに勝利を與へるのである。

(イ) 一方のチームが豫め定められた時間に來場しないか、來場しても審判官が試合を開始する時間に、プレーを宣告してから五分以内に試合を始めないやうな場合、勿論特別の事情(前に述べた)が突發した時は止むを得ない。

(ロ) 試合を始めてから一方のチームが、審判官から試合中止、又は試合終了の

宣告の下らないのに試合をやめたり中止したりした場合。

(ハ) 試合を中止してから再び審判官が、試合開始を宣告したにも拘らず、一方のチームが一分間以内に試合を始めない場合。

(ニ) 一方のチームが試合を長びかせるために明かに策略を巡らした場合。

(ホ) 審判が注意を與へたにも拘らず故意に規則を犯した場合。

(ヘ) 審判が定められた規則を犯した者に退場命令を下したにも拘らず、その命令に競技者が従はない場合。

(ト) 審判官が競技者に退場を命じたため、若しくは其の他の理由によつてどちらかの組が九人以下になつた場合。

(チ) 雨が降り出した爲に試合が中止された後審判官の下す命令が行はれない場合。

(リ) 同じ日の午後二つの試合を行ふ場合に、第二の試合が第一の試合の終了の



の十分間以内に開始せられない場合、第一試合の審判官はその間の時間を監視することになつてゐる。  
 ハ、ゲーム、両方のチームが五回の攻守を完全に終らない前に、規定によつて審判官が試合を終了させようとするときにノーゲーム、即ち無試合といふことを宣告する。

補缺 両方のチームは試合中は競技者と同じ服装をつけた選手を用意しておかなくてはならない。これは競技者はいつでも九人でなくてはならないといふ事の爲に備へるのである。補缺はどんな場合でも、打撃順に記入してある競技者と交代することが出来る。交代した方の競技者は、その試合に再び加はることは出来ない。或また走者は相手側の主將の承諾を得ないで代りの走者を出すことは出来ない。或競技者が他の競技者に代つて走り又は守らうとする時は、そのチームの主將は直ぐに審判官へその旨を通じなくてはならない。交代競技者は通知をすれば直ぐに競技

に加はることが出来る。次に審判の方ではこの通知を受けると直ぐに記録係の方へ通知するのである。

攻守の順 第一回の攻守の選擇權はホームチームの主將に一任するのである。  
 競技場の適否 雨の降つた後の競技場の適否はホームチームの主將の判断によるものである。併し試合を始めてから雨が降つて、試合を中止した場合に、雨が止んで再び試合を始めるのに適するかどうかは、審判官の判断によつて決するのである。若し試合を再び開始するといふことになれば、競技場の整理は審判官の命令に従つてするのである。若しこの命令に違ふときには、審判官はホームチームに對してフーフイツテッドゲームを宣告するのである。  
 投球の規定(投手の) 投手は打者へ球を投げる前には、投手板の上か前方に立つて、兩足をしっかりと地面につけて打者の方へ向くのである。愈々球を投げる時には、投手板に一方の足をふれてゐなくてはならない。さうして投手は、投球の動



作をなす前にどちらの足も擧げてはならない。又投球するために一步以上踏み出すやうな事があつてはならない。

フェアリーデリバードボール これは投手が定められた位置に立つて、打者に向つて投げた球で、しかも地面に觸れずに本壘のどんな部分でも通過し、打者の膝より低くなく、肩よりも高くないものをいふのである。かういふ球には審判官はストライクと宣告する。普通にストライクといふのはこの球をいふのである。

アンフェアリーデリバードボール 之は投手が定められた位置に立つて、打者の方へ投げた球が、打者の膝と肩の間の、而も本壘の上のどんな部分をも通らないか本壘まで届かぬ中に地面に觸れて打者が打たないか、走者のないとき投手がどちらの足も投手板に觸れずに、打者に向つて投球する場合の球を言ふので、この場合審判官はボールと宣告する。普通ボールといふのはこの種の球である。よく野次などが、ボール、ピッチャーといふのはこのアンフェアリーデリバードボールばかり投げ

る投手を云ふのである。

ポークイング 若し打手が定められた規則を犯すとポークといふ宣告を下される。

(イ) 投手が定められた位置に居て、打者へ球を投げる動作を起しながらその動作を中止したり、又は第一壘に走者のあるとき、これに對する投球のモーションを起しながら止めたとき。

(ウ) 投手が左右何れかの足を投球板の後方において、若くは兩足を板に觸れないで打者へ球を投げた場合。

(ハ) 投手が打者に向はないで投げた場合。

(ニ) 投手が定められた位置になくて、打者に投球の動作をした場合。

(ホ) 試合を延ばさうと思つて投手がわざと永く球をもつてゐるのだと審判官が認めた場合。

(ヘ) 投手が球を手を持たないで、投球動作をした場合。



(ト) 投手が、腕、肩、臀部の投球動作をしてから打者へ投球しなかつた場合。

(チ) 捕手が捕手線より外に居るときに投手が投球した場合。

デットボール 投手から打者に投げた球を打者が打たないのに、身體なり衣服なりに觸れたものを言ふのである。

プロックボール プロックボールといふのは、打つたり、投げたりした球が試合に關係してゐる競技者以外の人に觸れたり、又は止めたりしたものをいふのである。プロックボールになる場合は、審判官は直ぐに宣告して、走者は球が定められた位置にゐる投手の手へ歸るまではアウトになる心配はなく、先の壘を取ることが出来る。若し競技者以外のものがプロックボールを持つてゐて離さない様な場合、または野手の中々取つて來ることの出来ない様な所へ投げたり、蹴飛ばしたりした場合には、審判官は試合中止を宣告して、走者は球が定められた位置にゐる投手の手にもどり、審判がブローを命ずるまでは、最後に得た壘に止まつてゐるのである。

打者の位置 打者は定められた位置に居て球を打たなくてはならない。

打撃順 各組の打撃順は記録表に書いて、試合の前に雙方の主將から、正審判に渡し審判はそれを又各々の主將に渡す。審判に渡した、即ち互ひに取り交した打撃順は試合中に變更することは出来ない。若し補缺の出るやうな事があつても、前の競技者の位置へ入るだけで打撃順に變りはない。

また第一回到攻撃をすまして、第二回の攻撃に移るときは、前回の最後の打者の次のものから始めるのである。

フェア・ヒット 打者が適法に打つた球で本壘と一壘、本壘と三壘のフェアグラウンド内に止まつたものか、或は三壘又は一壘を通過するときフェアグラウンドにあつたもの、或は更に一壘又は三壘後のフェアグラウンドにまづ到着したものと及びフェア・グラウンド上かその空間で審判なり走者に觸れたものをフェア・ヒットといふのである。



ファウル・ヒット、打者が適法に打つた球で、本壘と一壘間、本壘と三壘間のファウル・グラウンドに止まつたもの、又は第一壘、第三壘を過ぎるときに、ファウル・グラウンドに到達したもの、又ファウル・グラウンドの上或はその空間で審判者及び走者に觸れたものをファウル・ヒットといふのである。

ファウル・チップ、打者が定められた位置で打つた球で直接に鋭く捕手の掌中に入つたものをいふ。

バンド・ヒット、打者がバットを強く振らないで、軽くあて、内野に緩く落す球をいふ。若しバンドをしようとしてファウルとなつたときはストライクを宣言するのである。

ストライク、次の場合にはストライクになる。

(イ) 打者が投手からの球を打たうとして、バットを振つたけれども當らなかつたとき。

(ロ) 投手が適法に投げた好球を、打者が打たなかつた場合。

(ハ) ツーストライク以前のファウルヒットが敵に捕へられなかつた場合。

(ニ) 投手からの球を、打者が打たうとして空振をし球が身體に觸れた場合。

(ホ) ファウル・チップの場合

イリガリーバツテッド・ボール、之は打者が片足又は兩足を打者線外に踏み出して投手からの球を打つた場合をいふのである。

アウト、アウトになる場合は大抵次の様な場合である。

(イ) 打撃順を誤つた打者が球を打つたときは、正位の打者即ち順序を誤られた打者はアウトとなる。併し不正位の打者が、まだ走者とならない前に誤りだといふ事が発見せられ正位の打者が早速代るならばアウトとならない。たゞ前の不正位打者が得たボール、ストライクを正位の打者が引き繼いでやるといふだけである。打撃順を誤つて打つたときは、たゞ正位の打者だけをアウトとする。さう



してこの不正位打者の打つた球によつて點を得たのは先の壘をとることは出来な  
い。併し打撃の誤りを發見する前に投手が次の打者に投球したときは例外であ  
る。

(ロ) 打者が審判に呼ばれてから一分間以内に定められた位置につかない場合。

(ハ) ファウルチップでない所のファウルヒットが地面なり、其の他野手以外の  
ものに觸れる前に、たとへ一瞬間でも野手に捕へられた場合。併し野手が帽子、  
プロテリアー、衣囊又は着物の一部などで球を受けたときはアウトではない。

(ニ) 前に述べたイリガリーバツテッドボールの場合。

(ホ) 打者が定められた位置以外に出て球を捕へたり、投げようとしてゐる捕手  
の行爲を阻害したり、其の他どんな方法によるにした所で捕手に對して防害を興  
へた場合。

(ヘ) 第一壘に走者のある場合は、打者は審判者によつて、スリーストライクを

宣言せられると同時にアウトとなるのである。

(ト) 打者がツーストライク以後の球を空振して球が打者の身體にふれた場合。

(チ) ツーアウト前に第一壘と第二壘に走者があるか、又は各壘悉く走者によ  
つて占領せられてゐる場合に、内野手の取り得べき飛球を打者が打つたなら、審  
判者は球が打たれると殆ど同時にインフィールド・フライといふ宣告をしなくて  
はならない。

(リ) サードストライクの宣告せられたとき。

(ヌ) 投手が定められた位置にあつて投球の用意をした場合、打者が一方のポツ  
クスから他のポツクスに移つた場合。

走壘の順序 走者は第一第二第三及び本壘の順序によつて各壘に觸れなくてはな  
らない。又試合中壘に戻らなくてはならない場合には前と反對の順序で各壘に歸  
らなくてはならない。



走者はアウトになる前に壘に觸れさへすればその壘を占有する権利が出来る。打者から走者 次の様な場合には打者は直ぐに走者とならなくてはならない。

(イ) フェア・ヒットを打つた場合。

(ロ) 審判官が四球を宣告したとき。

(ハ) 審判官がスリー・ストライクを宣告したとき。

(ニ) 打者が球を打たうとしないのに、打者の身体なり或は着衣なりに投手からの球が觸れた場合、併し打者が球を避けようとしなかつたことが審判に認められたときは駄目である。

(ホ) 打者が球を打たうとしたとき捕手が妨害した場合。

(ヘ) 打者の打つたフェア・ヒットがフェア・グラウンドで、審判が走者の身体なり着物なりに觸れた場合。安全に壘を得る場合、次の場合にはアウトとなることなしに走者は安全に次の壘

へ進むことが出来る。

(イ) 打者は次の場合には第一壘を安全に得るものである。四球の時、デットボールの場合、打球の際に捕手が妨害したとき、フェア・ヒットが野手に觸れる前にフェア・グラウンド内で審判なり他の走者なりに觸れたとき。

(ロ) 四球、又は投手の球が打者に當り、又は打者が球を打たうとしたとき捕手が妨害したといふ理由で、審判官が打者に第一壘を與へたので、嚮に第一壘を占有してゐた走者は先の壘へ進み得る。

(ハ) 審判官がボークを宣告した場合。

(ニ) 打者に向つて投げた投手の球が、捕手に捕へられずに本壘の後方九十呎以内の塀柵、或は建物に觸れた場合。

(ホ) 野手が走者の進壘を妨げたとき、併し野手が球を手を持つてゐる走者に觸れようとするのは例外である。



(へ) 野手が帽子、グローブ、着物等を脱いで、打者の打つた球を止めた場合には走者は安全に三つの壘を得ることが出来る。若し投げた球だつたら二つの壘を得る。壘へ戻る場合、走者が壘へ戻らなくてはならない場合を調べると次の様である。勿論この場合は壘へ歸る途中でアウトになる心配はないのである。

- (イ) 審判がファウルを宣告したもので野手の捕へなかつた場合。
- (ロ) 審判がイリガリーバツテツトボールを宣告した場合。
- (ハ) 審判がデットボールを宣告した場合。此の場合とても壘が一杯になつてゐるときは例外である。
- (ニ) 捕手の後方に居る審判の身體なり衣服なりに捕手の球の觸れた場合。
- (ホ) 投手よりの球を打者が空振りし、球が打者の身體に觸れたとき。
- (へ) フェーア・ヒットが野手に觸れる以前に、審判に當つた場合。
- (ト) 審判が打者又は走者に對して、守備妨害の理由でアウトを宣告した場合。

走者がアウトとなる場合、走者がアウトとなる場合は次の様な時である。

- (ニ) スリーストライクが宣告せられて捕手がその球を落し、打者が明かに捕手の動作を妨げようとしたとき。
- (ロ) フェーア・ヒットが地面其の外野手以外のものに觸れる前に、野手によつて一瞬間にもせよ捕へられた場合。
- (ハ) スリーストライクが宣告せられたとき、その球を地面野手以外のものに觸れる前に野手に捕へられた時。
- (ニ) スリーストライク又はフェーア・ヒットで走者になつた打者が、第一壘に觸れる前に、野手の球を走者に觸れた場合。
- (ホ) スリーストライク又はフェーア・ヒットによつて走者になつた打者が第一壘に觸れないうちに、其の壘を守る野手、即ち第一壘手の手に球が捕へられたと



(へ) 野手が第一壘の守備をするとき、走者が本壘と第一壘の間でスリー・フー  
ト線以外を走つた場合。

(ト) 走者が第一壘から第二壘へ、第二壘から第三壘へ、第三壘から本壘へ走り  
又は壘へ戻らうとした時、野手の持つてゐる球を避ける爲に各壘を結ぶ直線の側  
方へ三呎以上を走つた場合、併し野手が打つた球を捕らうとして走者の進路を塞  
ぐ場合はその後方を通ることになつてゐる。この場合には三呎以外の地を走つて  
もアウトにはならない。

(チ) 野手が打つた球に對して守備動作をやつてゐる他の野手に對して妨害を加  
へようとした時。

(リ) 試合進行中走者の占有してゐる壘に身體の一部を觸れてゐない場合に、野  
手が球をつけたとき。併しつけた球をつけてから落せばアウトではないが、走者  
がわざと野手の球を落したときはアウトである。

(ヌ) フェア・ヒット、ファウル・ヒットが地面に觸れる前に野手によつて捕  
へられた場合。

(ル) フェア・ヒットが野手に觸れる前に走者にあたつた場合にその走者はア  
ウトとなる。

(ヲ) 進壘又は歸壘に際して、走者が中間の壘に觸れることを忘れた場合には、  
本壘から第一壘に走る場合と同じやうに、その走者が觸れることを忘れた壘に  
ゐる野手が球を持つたか、又は球を走者に附けるかによつて走者はアウトとなる。併  
しその前に投手が打者の方へ投球した場合にはその効力は消えるのである。

(ヅ) 審判が試合中止後再び開始を宣告してから、走者が前に占有してゐた壘へ  
戻れることを怠つたときはアウトとなる。

(カ) ワン・アウト若くはノー・アウトで第三壘に走者のあるとき打者が本壘で  
行はれるプレーを妨害した場合。



(ヨ) 先の走者が適法にアウトとなる前に、後の走者がそれを追ひ越した時は後の走者は直ぐにアウトである。

(タ) 第三塁の走者、又は三塁を経て本塁へ向つてゐる走者にコーチャーが觸れたとき、又は之を抱き止めたとき。

(レ) 第三塁に走者があつて、打たれた球なり投げられた球なりを野手が處理しようとする場合に、第三塁附近のコーチャーが三塁又は本塁附近のラインを走り本塁に向つた爲に野手が誤つて球を投げたときは、コーチャーが野手の動作を妨害したといふ意味で、第三塁にゐる走者がアウトとせられるのである。

(ソ) 攻撃側の競技者が、一人以上走者の到達しようとする塁の附近に立つて、守備の方を混乱したときは仲間が妨害を加へたといふので走者はアウトとなる。

(ツ) 走者が第一塁に走るとき、塁に觸れた後走り越すことがあつても、直ぐに戻りさへすればアウトとはならない。併しその後塁を離れると球をつけらるれば

アウトとなる。

アウトの宣告 審判は前項の場合には競技者の要求を待たないでアウトの宣告を下すのである。

コーチング コーチャーは走者及び打者に對してのみ、言葉によつて指揮することが出来る。コーチャーは常に二人以下で打撃組の制服を着けた競技者でなくてはならない。

コーチャーは第一塁、第三塁附近のプレーヤース・ラインと、コーチャース・ラインとの間に一人宛配布せられるものである。若し二人以上のコーチャーがあつたり、犯則の行爲のあつた場合には直ぐにコーチャーに着席を命じ若しこの命令に従はないときには退場を命ずるのである。

得點の記録 三人アウトとなる前に走者が第一、第二、第三塁を経て、本塁に觸れたときは其の度毎に一點の得點として記録するのである。但しツー・アウト後走



者がフオーヌアウトせられ、或は第一壘に達する前にアウトとなるときは、他の走者が本壘に入つても得点として記録することは出来ない。

フオーヌアウト 打者が走者となつた爲に他の走者が壘の占領権を失ひ、先の壘に進むべく餘義なくされた場合にのみ起るアウトをいふのである。

審判の權利 凡て審判は規則の各條項を履行させる權能と義務とがある。競技者主將或は監督に對して必要と認めたる是等の規則の全部若くは一部の履行を強ひ、又は省略させ且つ規則違反者を處罰する權能をもつてゐる。

審判相互の義務を定める爲に正審と、壘審の二人を區別する。

アンバイヤ・イン・チーフ アンバイヤ・イン・チーフといふのは正審の事である。正審は捕手の後方に居て試合に關する適當の處置を裁斷するのである。正審は壘審のなすべき裁斷以外普通單獨の審判が行ふべき總ての裁斷を與ふべきものである。

正審は投手が打者に投げたアンフェアボールに對してボールの宣告を與へるのである。又次に擧げるやうな色々の場合にはストライクの宣言をなすものである。

(イ) 打者がバットを振ると否によらず、本壘の上を通り高さ、低さも申分のない(前述)のフェアリトリバードボール。

(ロ) 本壘の後方、十呎以内で捕手の捕へたファウルチップ。

(ハ) 打者がバットを振りたるも空振りし、若くは空振りした後に球が打者の身體に觸れた場合。

(ニ) 打者がバンドしようとしてファウルとなつたもの。

(ホ) ツー・ストライクス以前に打つたファウル・ヒット又はそれが飛球となつて捕へられなかつた場合。

以上述べた様に審判は投手の球に對して一々宣告を下すのであるけれども、球が本壘の上を通過しない中にボールとかストライクとか宣告することは出来ない。



正審が壘審の一部をやらなくてはならない場合がある。次にそれ等の例を擧げて見よう。

(イ) 第一壘に走者のあるとき打者がフェア・ヒットを打つた時には正審は第三壘以上の裁断をしなくてはならない。

(ロ) 二人以上の走者のある場合、フライが捕へられる前に第三壘の走者が、三壘を離れたかどうかを見ること。

(ハ) 二人以上の走者のある場合、一方の走者が第三壘と本壘との間に挟撃せられたとき、正審は本壘に最も近い走者に關する裁断をしなくてはならない。

フィールドアンパイヤ、フィールドアンパイヤはまた壘審ともいふ。壘審は競技場内の壘に關する裁断をするのに最も適當と認められた場所に位置を占めるのである。又壘審は第一壘、第二壘に關する凡ての裁断をなし、第三壘に就ても正審のする以外の場合は凡て壘審が宣告するのである。

審判宣告の効力 競技者は打者の打つた球のフェアかファウルか、走者がセーフアウトか、或は投手の球がストライクか、ボールか、其の他疑はしい様な點に就て、如何なる問題も審判に向つて抗議を申し出ることには出来ない。

又審判は自分の宣言した事が規則に違反してゐたと信ずる場合の他は、如何なる場合でも宣告を變更するやうな事があつてはならない。

各組の主將だけは審判に向つて宣告が規則に違反してゐるといふことを申し出て變更を請求することが出来る。

審判は他の審判からの要求のない限りは何んな場合でも他の審判の宣告を批評したりその執行を妨げるやうな事があつてはならない。

單獨審判の任務 單に一人の審判が指定せられたときは總ての出來事に對する裁断をするのである。

審判の更迭 審判が負傷又は病氣の爲に、任務に堪へない場合の他は、兩チーム



の協議によつて審判者の更迭をすることは出来ないのである。

規則違反の處罰 定められた規則に違反した者のあるときは、競技者にせよ、監督者にせよ審判は直ぐに試合にあづかる事を禁じ、時には退場を命ずることさへある。退場を命ぜられたものはその試合の進行中再びグラウンドへ來ることは出来ない。若し之に違反した場合には、違反者を出した方のチームに對して、フォー・フイツテッド・ゲームを宣告する。

審判が主將、又は監督者に注意を與へ、或はその注意をきかないために退場を命ずる場合を次に擧げて見よう。

(イ) 競技者が故意に球を汚し、又は毀損した場合。

(ロ) 競技者が競技ベンチに着席するやうに審判に言はれながらも、それを命じない場合。

(ハ) コーチング規則に違反した競技者が審判から競技者ベンチに着席せよと言

はれながらも直ぐに之に従はない場合。

(ニ) 主將が審判に對し競技者の更迭の旨を通知しなかつた場合。

また補缺が競技者の席に居て、審判を野次つたり不平を言つたりした場合には、審判はまづ注意をして、それに従はないときには退場を命ずるのである。

主將への警告 審判は試合の始まる前に兩方の主將を立合はせ、試合中は厳正、公平にやることを述べ、若し違反者のある場合には試合に與かることを禁ずる旨を知らせておくのである。

グラウンド・ルール

(イ) 審判は試合の始まる前に、競技に關する總ての材料が充分規則にかなつてゐるかどうかを調査しなくてはならない。

(ロ) 見物人が澤山のと看、野手の投げた球が見物席とか、プレイヤー・ベンチの下へ入り、又は運動場の包圍中に入つたりなどしたときは、走者は凡て二箇



の壘を取ることが出来る。審判は此の規則を行ふために球の投げられたときの走者の位置、動作を充分に確かめ、何れの壘までを與へるのか決定しなくてはならない。

(ハ) 審判はホーム・チームの主將に對して特別の競技規則の必要だかどうだかを告げて、他の規則にふれない範圍で採用するのである。

審判の宣告 審判は指定の時間に試合を開始する間近に「プレー」、適法に中止するときには「タイム」終了した時には「ゲーム」の宣告をするのである。

試合の中止 審判は次の場合には試合を中止するのである。

(イ) 激しい降雨のために審判が試合を続けることは出来ないと思つた場合。この場合には審判は試合を中止した時間を書留めておき、其の後三十分引續き降雨のあつた場合には試合を終了するのである。

(ロ) 審判が自分及び競技者が事故のために任務を完全に了ることが出来ないと思つた場合、又は規則に違反した競技者、見物人を退場させようとする場合、或は火災などの様な非常の場合。

(ハ) 審判が適法の理由で試合中止をするときにはタイムを宣告するのである。審判がタイムを宣告した後、再びプレーのある迄は試合は停止せられ、競技者は其の間にアウトとなることなく、又進壘することも出来ない。

審判は定められた位置に立つてゐる投手が球を保持する前にタイムの宣言をすることは出来ない。併し火災とか騒騒の場合は例外である。

試合場の規定 各々のチームは運動場の秩序安寧を保つ爲めに相當の委員を備へることになつてゐる。若し試合競技場の内へ見物人が澤山入つて来て試合の邪魔になるときは、外來チームは群集の退出する迄試合の續行を拒むことが出来る。其の後ホーム・チームが十五分以内に競技場を整頓しなかつた時には、回数には關係なく外來チームは九對零の勝利を要求し、審判によつて是認せられるものである。



プレー プレーといふのは審判が試合を始め、又は試合の中止後再び開始するときに使ふのである。

タイム タイムといふのは審判が試合の中止を命ずることである。勿論この命令の効力は翌日まで、もち越すことは出来ない。

ゲーム ゲームは試合の終了を表す宣言である。

インニング インニングといふのは或るチームが攻撃を始めたときから、その中三人が適法にアウトとなるまでの期間をいふのである。

タイムアウトバット 之はある打者が定位置に就いた時から、アウトとなるか又は走者となるまでの間をいふのである。併し次に擧げるやうな理由によつて走者となつた者に對しては打撃時間は除外せられるものである。

(イ) 一死球によりて走者となつた場合。

(ロ) 四球となつて走者となつた場合。

(ハ) 犠牲球を打つた場合。

(ニ) 捕手の打撃妨害によつて走者となつた場合。

打者に關する記録

(イ) 試合記録にはまづ各々競技者の姓名及び各自のもち場所を記入し、次に其の第一欄では試合中、各々競技者が打撃時間を完了した回数、算入しない。

(ロ) 第二欄には各競技者のなした得點数を記入するのである。

(ハ) 第三欄には各競技者の打つた安全球を記入するのである。

安全球 安全球といふのは次の場合である。

(イ) 球がバットを離れてファウルライン上若しくはファウルライン以内で野手の手の届かない地點に達し、打者が安全に第一壘を得た場合。

(ロ) フェヤーヒットボールを野手が止められなくても、野手が之を第一壘に投げ、この球を打つた打者をアウトになし得なかつた場合。



(ハ) 投手又は其の他の野手に打たれた球が該野手が之を第一壘に致して、打者をアウトとし、又は他の走者をフォース・アウトしようとしても、當然其の機が運る程球勢が弱かつた場合、此の場合にはアウトの機会があつたかどうかの疑ひのあるときは安全球として記録しておく、勿論その野手は失策の責を免れることは出来ない。

(ニ) 打たれた球を野手が第一壘に投げてアウトとし、又は他の走者をフォース・アウトしようとするも其の球の勢がアウトにすることの出来ない程弱かつた場合  
(ホ) ごんな場合でも打者の打つたフェア・ヒットが走者に觸れ、走者がアウトとなつた場合、併し打者自身が自分の打つたフェア・ヒットに觸れたときはこの限りでない。

(ヘ) 打者の打つた球がフェア・グラウンド内で審判の身體なり衣服なりに觸れた場合

(ト) どんな場合でも打つたフェア・ヒットが走者をフォース・アウトさせた時は之を安全球として記録することは出来ない。

犠牲球 各々の打者が打つた犠牲球の数は之を記録表中の摘要欄に記入すべきである。次の二つの場合の何れかに當るとき打者は犠牲球の記録を受けるのである。

(イ) ノーアウト又はワンアウトの場合に打者がバンドヒットで走者を次壘に進ませ打者自身は第一壘に達する前にアウトとなるか、野手の失策さへなければアウトとなる筈であつた場合。

(ロ) ノーアウト又はワンアウトの場合に野手が打者の打つたフライを捕へて、打者をアウトとしたが、けれども走者が得点をした場合。又は野手が打者の打つたフライを失して打者がアウトとならない場合でも、記録者がこのフライがたとへ捕へられてもなほ且つ走者は得点することが出来ることと認定した場合。

其の他記録者は一々相当欄へ記入しなくてはならない。スコアリングのことは選



手と全く別の仕事であるからこゝには省略する。

### 野球と團體精神

野球は其のプレーヤー自身ばかりでなく、適當の方法で觀察するときは、觀覽者までに、機敏とか、果斷、勇敢、犠牲、其の他團體に於ける心の修養を積むことが出来るものである。この事に就ては事新しく今更ら述べなくとも、從來から多く稱へられてゐる事柄である。

一人のプレーヤーか、掌に球を取つたときとは、その球をどうしようといふ考が心の中で決定せられてゐなくてはならない、自分が球を取るやうになる事を知るときと、實際球を自分の掌中にとつたときの間は實に短い時間であるから、この間に最も適當な措置をとるやうに考へるといふことは餘程機敏の働きがなくてはならない。

あれかこれかとまよつてゐる様では駄目である。斷然として探すべき最も適當な處置を取らなくてはならない。つまり野球をやらうとするものは、どこ迄も機敏であると同時に果斷でなくてはならない。立場を替へて見るなれば、野球はプレーヤーに機敏と果斷との徳を養ふといふ結果になるのである。

實際野球は、掌に取つた球をどうするかなどといふ事は極めて瞬間的問題であるから、もう反射的の運動となつて野球技に表れるのである。この意味から機敏とか果斷とかは野球以外の吾々の日常生活には格別の効能もない様に考へる人もあるが、實際は決してそんなものではない。機敏とか果斷などといふ事は其の人の習慣となれば、野球の競技以外如何なる場合にも、如何なる時にも、吾々の日常生活に機敏、果斷を營むことが出来るものである。

野球は單に體育の爲とか、單なる興味のためとかいふ意味からばかりでなく、野球それ自身を目的としてやるものである。この意味から見れば野球も一種の藝



術であるといふ事が出来る。だから吾々が野球をやつてゐるときそれが、吾々の實際の生活の一つである。それと同時に野球によつて自然に養はれた心の習慣は野球以外の日常生活、實際生活の営み方を形成することになるものである。

野球には前に述べた様にどの動作にも心の習慣の結合或は融合した活動を要するものである。例へば球を打つたにしても投手からの球を打つていゝ球か、打つべからざる球か、即ちボールであるかストライクであるかを速に見分けるといふ事は非常に機敏を要する。さて愈々ストライクと思つたら速に打つ決心をしなくてはならない。これには果斷がなくてはならない。さて打つと心に決した以上は勇敢に打たなくてはならない。どんな魔球でも熱球でも屹度打たうといふ大勇猛心がなくては打てるものではない。球はどの邊に來るであらうか。バットはどんな風に振つたらいゝかといふことを研究してゐるだけでは猛打者であるとは云はれない。

野球技には一旦決した事はどこまでも貫徹するといふ勇猛心がなくては出来るものでない。

のでない。

野球で云ふ犠牲は犠牲球を打つことである。つまり犠牲球を打つプレイヤーの功名心と、犠牲球を打たなかつたら收められるであらうと豫想することの出来る其の人の功績とを犠牲とすることで、其のプレイヤー個人としての存在を認めるによつて起る觀念である。團體として大局の上から見れば犠牲ではなく、利益を得る爲の手段、即ち利益である。必ずしも他に仕方のないときに犠牲球を打つのではなく、一人のプレイヤーを犠牲とすることが、全局上から見ても最も利益だと云ふ場合にやることだから、團體の分子は團體全部のためには自分を犠牲にすべきものとする精神を實現したものである。個人は團體のために存在するものであるかどうかはとにかくとして、個人が團體の犠牲となるといふことの意義はこの邊にあるのだと思ふ。野球が以上述べたやうに團體としての精神を涵養する上に最も適してゐる競技であることは改めて云ふ迄もない。この性質は殊に我が國民の氣質にびつたり合つて







昭和十三年十月二十日 印刷  
昭和十三年十月三十日 發行

(定價金壹圓也)

不許複製

著者 小林善八

發行者 東京市中野區小瀧町四九番地  
市川靖己

印刷者 東京市中野區小瀧町四九番地  
東京出版通信社印刷部

發賣所

東京市中野區小瀧町四九番地  
東京出版通信社  
電話中野六七〇四番・振替東京八四八三八番



終

