

第8章 番外編

【ソフトボールルール豆知識】

はじめに

ボールインプレイとボールデットの違いをおぼえよう！

ボールインプレイ（試合進行球）とは試合が進行していることを意味し、ボールデット（試合停止球）とは、試合がそこで一時止まることを意味します。たとえば、打者がデットボールをうけた時、そこでボールデットになり試合は一時中断するので、たとえ他の塁上のランナーが進塁したくても、もとの塁にもどらなくてはなりません。しかし、フォアボールの時はボールインプレイ中なので、打者走者は1塁から2塁、状況が許せば3塁までいっきに走ることが出来ます。（ただし、同じスピードで！！一連の連続したプレイと認められなければいけません。）ボールインプレイ中にひとつでも前の塁へ進もうとすることが、攻撃の基本になります。

ランナー編

1. 後ずさりアウト！（ホームと1塁の間の話）

打者が打球を打ってから、1塁へ走る間に野手のタッチを避けようとして本塁方向へ一歩でも戻ったら、その瞬間にアウトでボールデットになります。ですからその間にたとえ3塁ランナーがホームにはいっていても、3塁へ戻されてしまいます。ただし、立ち止まるのはOK。

2. 1塁を駆けぬけたら、ファールグラウンドへ曲がらない！

外へ走りぬければ2塁が遠くなるのが大きな理由ですが、1塁を走りぬけた走者がファール地域、フェア地域にかかわらず2塁に向かって進塁しようとした場合は、タッチされればアウトになります。決してファール地域が安心ではありません。逆に、フェア地域に走りぬけても2塁に行こうとしなければ、タッチされてもアウトになりません。

3. ランナーに直接打球が当たっても、アウトにならない時がある。

フェアボールが投手以外の内野手を通じた後、走者の身体にその打球が当たっても走者はアウトになりません。たとえば、打球が3塁手のラインよりをとおり過ぎてホームに向かおうとしたランナーに当たっても、ランナーはアウトになりません。しかし、3塁手の後ろにショートがいて、その守備機会を妨害したと判断されればアウトになります。

4. ランナーは落し物に注意！

ランナーの頭から離れたヘルメットに打球や送球が当たったり、守備側がふれて守備の妨害になった時は、ボールデットでランナーはアウトになります。また、走者が故意にヘルメットを脱いだらアウトになります。その時はボールインプレイ中で、フォースプレイの状態の時にはそのまま続きます。

打者編

1. バットを振らなくても、振り逃げ？

バッターがバットを振らなくても第3ストライクと宣告された投球を捕手が完全捕球できなければ、振り逃げの権利は得られます。完全捕球はワンバンドの投球では認められませんので、ワンバンドの投球を振って第3ストライクと宣告されれば、たとえ捕手がボールをしっかりミットにおさめても振り逃げの権利を得られます。しかし、走者が1塁にいない時、または1塁にいても2死の時だけのルールです。

2. 打者が落としたバットは石ころあつかい？

打者の落としたバットにその打者の打球が当たった時、フェア地域ではバットは石ころあつかいで、フェアかファールかはボールの行き先次第です。ファール地域では、バットに打球が当たった瞬間にファールになります。バントしたボールに自分のバットをわざと投げつけるチームはないよね？

守備編

1. ピッチャーの準備投球数は守ろう！

準備投球数は初回及び投手交代時は、1分以内に5球までで2回以降は3球までと決まっています。それより多く準備投球をすると1球ごとにワンボールが宣告されます。準備投球数はしっかり数えよう！

2. 打球はグラブを投げて止めてはいけないぞ！

野手がグラブを外して打球に投げつけ、ボールを止めると3塁打になります。やけになってグラブを投げないように！ただし、コントロールが悪くて投げたグラブが打球に当たらなければおかまいなしです。

3. アピールプレイってどんなプレイ？

アピールプレイとは、審判員が監督、コーチまたはプレイヤーに要求されるまで判定を下すことができないプレイをいいます。アピールは、投手が次の投球動作に入るまでにしなければなりません。アピールプレイには

- (1) 打順の誤りがあったとき
- (2) 走者が塁に触れなかったとき
- (3) タッチアップが早すぎたとき
- (4) 打者走者が一塁を通過した後、二塁へ向かおうとしたとき

があります。アピールの仕方は、(1)は言葉で、(2)と(3)は塁に触球するか、走者に触球します。(4)は走者に触球することになっています。

時間厳守編

()に正しい数字をいれられるかな？

1. 打者は球審がプレイを宣告してから (ア) 秒以内に打撃姿勢をとらなければならない。
2. 投手は投球前に身体の前面で、球を両手でもち (イ) 秒以上 (ウ) 秒以内完全に停止しなければならない。
3. 投手は球を受けるか、あるいは球審がプレイを宣告して (エ) 秒以内に次の投球をしなければならない。
4. タイムは (オ) 分以内とする。

(正解) ア：10 イ：1 ウ：10 エ：20 オ：1

【SSC指導心得】これがSSCのカラーだ！！

- 1) 練習は少しきびしく、試合はとっても楽しく。
試合の主人公は選手達です。監督ではありません。まして父兄でもありません。試合中は熱くなりすぎないように。(応援は大いに結構) 選手もベンチも父兄も試合を楽しもう！
- 2) 試合中に選手に罵声をあびせない。
サインどおりに出来ないのはベンチの指導不足。選手の責任ではありません。 正座するのは監督あなたです。
- 3) いつもどおりの実力を試合で出させるのがベンチの仕事。
実力以上を期待してはいけません。7割出せばもうけもの。試合前、試合中のリラックスと集中。マインドコントロールが重要なポイント。
- 4) 選手のモチベーションを高めるのが、もっとも大事な仕事。
やる気のない子や集中力がない子をじょうずにするのがベンチの力量。なかなかうまくはいかないけれど、忍耐が肝要。食べ物でつるのがSSC方式かな？
- 5) 積極的なプレーのエラーは決して責めない。
前につっこんでのエラーや次の塁を狙ってのアウトはOK。思いっきり振っての三振も見逃し三振よりよっぽどいいじゃない。でも腰をひいてのプレーは指導が必要。
- 6) チームメイトのエラーにむくれるピッチャーはマウンドから引きずりおろせ。
ピッチャーの気持ちになると何ともいえなくなるが、エラーしたくてするやつはいないのだ！前に打たせたおまえが悪い。三振をとれ！エラーしにくいイージーボールを打たせろ！

(これ少しひどいかな) みんなが助けてくれる時もあるんだから。と教え込もう。

- 7) コーチ、応援の父兄はアウト、セーフを大きな声でさげばない。

以前審番に怒られた人がいました。やっぱりマナー違反かな。審番をやるときは、判定はともかくジャッジするポジションだけは基本通りにしっかりととりましょう。クレームも少なくなるよ。もちろん声とジェスチャーもおおげさに。

- 8) 選手にはいつも考えながらプレイする習慣をつけさせよう。

答えをいつもいつもは選手に与えない指導を心がけよう。ベンチの言っていることしか出来ない選手は応用問題が解けないぞ。とっさの判断力を鍛えるのは、日頃からよく考えながらプレイすることが大事。答えを与えすぎないこと。ベンチの答えが正解とはかぎらないよ。

- 9) 親も楽しむ静岡SSC。

この意味は深い。真の楽しむとは親子で一緒に努力することなのだ。多くは語らないが、自発的にいばらの道に踏み出し、真の親子愛に目覚めた父兄は多いと聞いている。

- 10) 監督、コーチとはおおいに飲もう。

意見を言い合うのはコミュニケーションをはかるうえで、とても大事な事。飲んで話せば本音も聞けます。監督のその時の真意もわかります。(納得できなくても) 飲み会では言いたいこともどんどん言おう。聞いているふりだけしている監督もいるけど。陰で言うのはマナー違反。意見の交換を行えばチームワークもうまれます。監督。コーチに意見(たとえ私情でも・・・だってみんな親バカだもん)を言えなくなったらSSCではなくなってしまいます。親バカを越えるとバカ親になります。ここまでいったらやっとなSSCの父兄になれます。でも、試合中は意見をいわないでね。