

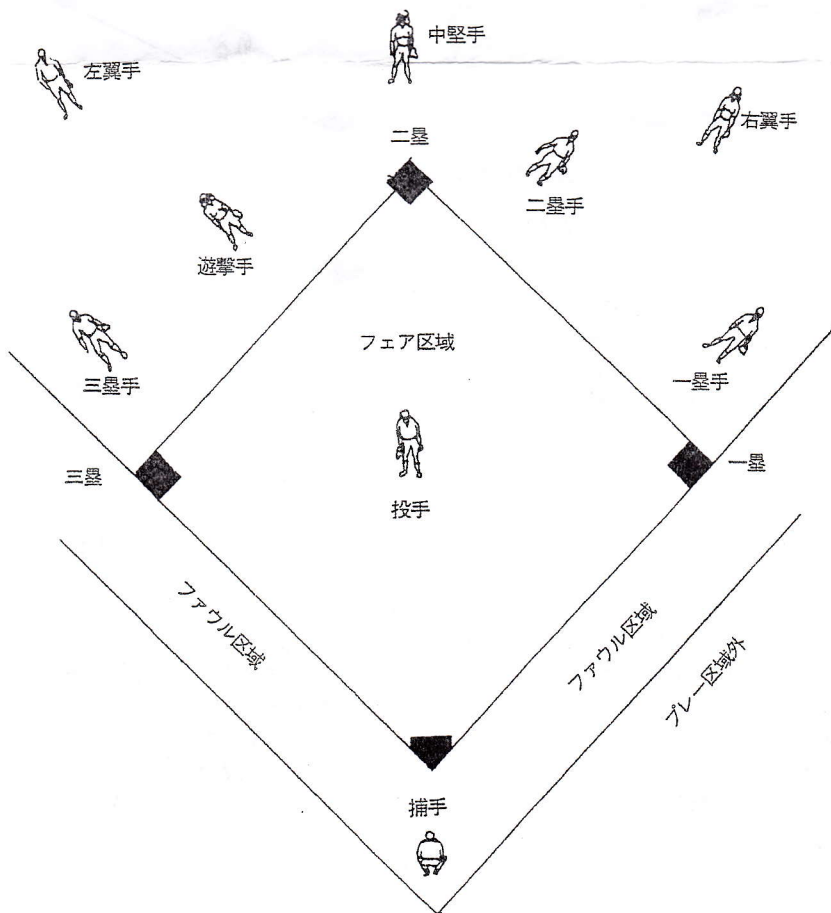
[第1章]

プレーグラウンドとゲームの進め方

この章の目的は子供たちにプレー区域と実際のゲームのやり方を教えることです。攻撃と守備の違いについてもここで教えて

ください。
プレーの場所は原っぱか空き地にダイヤモンドを描いて塁（ベース）を置けば、それで

いいでしょう。ただ、子供たちがぶつかる危険な障害物がないことに留意してください。最も手軽な方法としてホームプレートとベースを3つ置き、それをダイヤモンドにしても結構です。



プレーの準備

等距離にベースを置いて塁間に線を引き、フェアグラウンド、ファウルグラウンド、プレーの区域外について、子供たちに説明します（左図参照）。

プレー区域の説明

- 1) フェアグラウンド▶ホームから90角度以内の区域。
- 2) ファウルグラウンド▶90角度から外の区域。通常、ファウルラインから6-10メートル幅の区域。
- 3) プレー区域外▶ファウル区域よりさらに外れた区域。

ダイヤモンドの大きさ（例）

8-10歳◎塁間距離▶18.3メートル／ホーム・ピッチャー間の距離▶14メートル／ファウル区域▶ファウルラインから7.6メートル
6-8歳◎塁間距離▶13.7メートル／ホーム・ピッチャー間の距離▶10.6メートル／ファウル区域▶ファウルラインから3メートル

ゲームの基本的な進め方

攻撃は一番バッターがティーの上のボールをフェアグラウンド内に打つことから始まります。ボールを打ったら、バッターはバットを捨てて一塁に走ります (図1参照)。

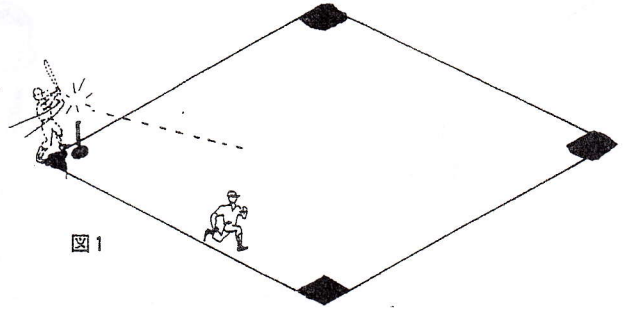


図1

打ったボールが野手の間を抜けた場合、バッターは可能なかぎり多くの塁を回る努力をします。一塁、二塁と順を踏んでホームに帰ってくれば攻撃側に1点が入ります (図2)。

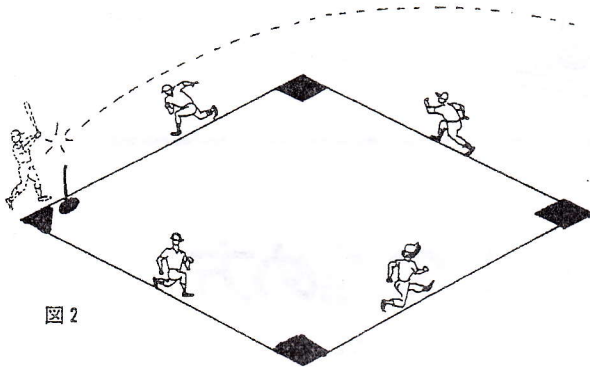


図2

塁上に走者がいてバッターがゴロを打った場合、一塁走者はバッターに、二塁走者は一塁走者に…という具合に次々に押されて次塁に進まなければなりません (図3)。

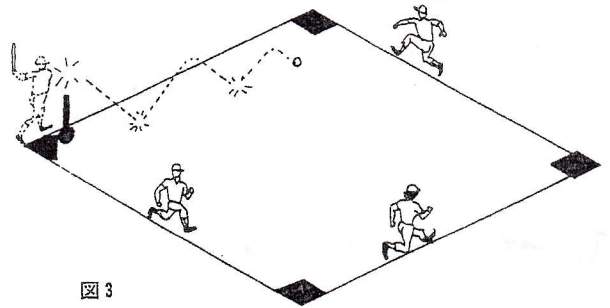


図3

ボールが地面に落ちる前に直接野手に捕球されそうな場合は、ボールが野手に触れるまで走者は塁上にとどまります (図4)。

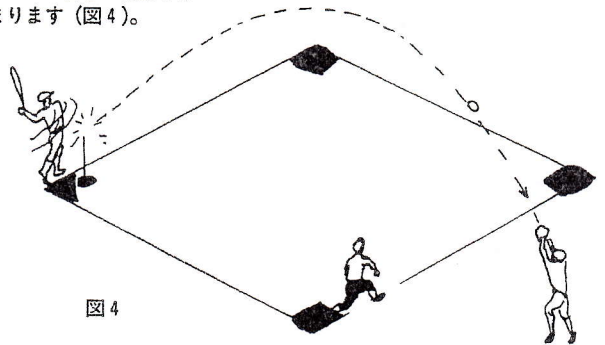


図4

ティーから打たれたボールが地面に落ちるまでに野手に捕球された場合、バッターはアウトになります。ゴロの場合は通常、打ったバッターと捕球した野手が投げるボールのどちらが先に一塁に到着するかの競争になります。バッターの方が先に一塁に着けば、セーフになり走者として塁に残ります。

塁上の走者が塁を離れた時に、野手にボールでタッチされるとアウトになります。塁を離れてもアウトにならないのは、ボールを打って走ったバッターが一塁ベースを踏んでそのまま真っ直ぐ走りぬけた時だけです。たまに二塁や三塁に滑りこむ走者がいますが、これはオーバーランをしてアウトになるのを防ぐためです。

バッターまたは走者がアウトになるのは以下の3つのケースの時です。

- 1) フェア区域、ファウル区域にかかわらず、打ったボールが地面に落ちる前に守備側に捕られた場合、バッターはアウト。
- 2) 守備側がゴロを捕球して投じたボールが、打ったバッターよりも先に一塁に到着した場合、または後ろの走者に押されて進塁してくる走者より先にそのベースにボールが到着した場合、そのバッターまたは走者はアウト。
- 3) 塁を離れた走者に、ボールまたはボールの入ったグラブでタッチした場合、その走者はアウト。

指導方法

- 1) 一塁ベースの走りぬけ方を教える。
- 2) バッターがフライを上げた場合、走者はボールが地面に落ちるのを見届けてから次の塁に進むことを教える。
- 3) 打ったボールが飛んだ位置で、進むベースの数が変わってくることを教える。
- 4) バッターが打つ前に、走者には状況説明をしておく。