

### \* B・R

1. ファール、フェア
2. 一塁突き抜け！~~セーフ~~！
3. ファンブル！
4. 抜けた！
5. 暴投！
6. ホームクロス！
7. ランダウン！
8. オーバーラン！
9. 自分で見て！

### \* 2・R

1. 離塁
2. 帰塁
3. フラッシュ
4. ゴーバック
5. ハーフウェイ
6. 三塁
7. エンドラン
8. ヒット判断

### \* 1・R

1. 離塁
2. 帰塁
3. フラッシュ
4. カムフラージュ
5. ゴーバック
6. ハーフウェイ
7. 二塁
8. エンドラン
9. 併殺崩し

### \* 3・R

1. フラッシュ
  2. パスボールケア
  3. ライナーバック
  4. ゴーサイン
  5. スクイズ・スタート
  6. スライディング
  7. W塁
- バッテリー牽制

### \* ベンチコーチヤーからのサイン・指示

- |             |                               |
|-------------|-------------------------------|
| 1. アウトカウント  | 8. 空振り・ケア                     |
| 2. ボールカウント  | 9. ライナー・ケア                    |
| 3. 走者の位置    | 10. <del>3-1-2-3</del> その場マーク |
| 4. スラッシュ    | 11. 一つ判断                      |
| 5. カムフラージュ  | 12. リードもう一つ                   |
| 6. パスボール・ケア | 13. ゴーバック機敏に                  |
| 7. ピックオフ・ケア | 14. ピッチャーだけ見て                 |

## 何時・何を確認するか？ —— 考えるかではない！

### \*ベンチ

1. 天候 —— 風向き

—— 風力

—— 太陽の位置

2. グランド —— 形状（両翼・右左中間・ファールグランドの深さ及び広さ）

—— フェンス（角度・構造・高さ）

—— 芝生（状態）

—— 土（硬軟・整備の程度）

3. イニング —— 序盤・終盤

4. 得点差 —— 僅差・ワンサイド

5. 守備力 —— フォーメーション

—— 肩

### \*ネクストサークル

1. 球種 2. スピード 3. 組み立て 4. 調子

### \*ネクストサークル～バッターBOX

1. アウトカウント・走者の位置

2. 打順・次打者

3. 任務 —— 出塁

—— 進める（ランナー）

—— 還す

4. 任務から推測されるサインの予測

5. 任務遂行の手段

### \*塁上

1. アウトカウント

8. 奉制の巧拙<sup>うきつ</sup>→上手が下手か

2. ボールカウント

9. 守備力

3. 走者の位置

10. フォーメーション

4. 打者は誰

11. 天候

5. 次打者は誰

12. グランド

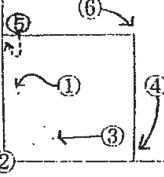
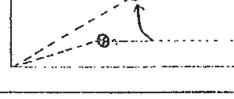
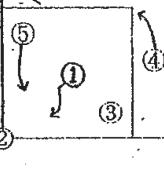
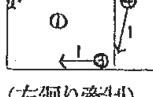
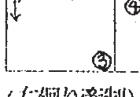
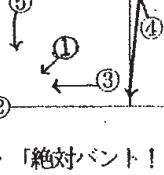
6. イニング

7. 得点差

バントシフト (R=1塁)

ランナーを1塁に引きつける。 攻撃側の作戦を見る。		セッターランナーを1塁に引く。セッターランナーは長い距離を走る。走者にバントシフトはとらない。攻撃側の作戦を見る。
・バントシフトの次点は1Bが投手の投球より一瞬早目に前進するので走者のスピードが大きくなり、しかもスタートを起こし易い状態となる。この欠点を補う為、この牽制を使い走者に「投手のモーションでしかスタートが出来ないな！」と思わせる。		・バントシフトの作戦を見る。バントシフトはとらない！と攻撃側に思わせる。
・バントシフトの次点は1Bが投手の投球より一瞬早目に前進するので走者のスピードが大きくなり、しかもスタートを起こし易い状態となる。この欠点を補う為、この牽制を使い走者に「投手のモーションでしかスタートが出来ないな！」と思わせる。		・バントシフトの次点は1Bが投手の投球より一瞬早目に前進するので走者のスピードが大きくなり、しかもスタートを起こし易い状態となる。この欠点を補う為、この牽制を使い走者に「投手のモーションでしかスタートが出来ないな！」と思わせる。
・必ずアンサーを出し1Bのやる事を理解していいと、もしホームへ投球をする様な事になれば1Bは1塁ベース上で攻撃側のバントをただ轟飛のように見ている事になる。 ・見せることか第1、殺すのは2の次		・必ずアンサーを出し1Bのやる事を理解していいと、もしホームへ投球をする様な事になれば1Bは1塁ベース上で攻撃側のバントをただ轟飛のように見ている事になる。 ・見せることか第1、殺すのは2の次
・絶対にはせず（盗塁 エンドランカー） ・捕手は外角高目が送球し易い。 ・1塁手のスタートと同時に走者がいるので一呼吸持って投球（機でパスポール、暴投などしない間に合わないタイミングの時は送球を中止する。悪送球は前に述べた）		・絶対にはせず（盗塁 エンドランカー） ・捕手は外角高目が送球し易い。 ・1塁手のスタートと同時に走者がいるので一呼吸持って投球（機でパスポール、暴投などしない間に合わないタイミングの時は送球を中止する。悪送球は前に述べた）
・「ヒッティングがあるかも!?」シフト ・強いバントは2封である（2Bが出るシフトに比し）。 ・もし打ってこられても充分守れるシフトである（2Bが出るシフトに比し）。		・「ヒッティングがあるかも!?」シフト ・強いバントは2封である（2Bが出るシフトに比し）。 ・もし打ってこられても充分守れるシフトである（2Bが出るシフトに比し）。
・絶対ストライクを投げる（但し安易な球を投げない） ・2塁で殺すフットワーク ・捕手の指示に従うが自分の判断が重視しないときは3塁ベースカバー （内外角高目は3塁ベースカバー）になり易いか漸くまでやらせる事が第一		・絶対ストライクを投げる（但し安易な球を投げない） ・2塁で殺すフットワーク ・捕手の指示に従うが自分の判断が重視しないときは3塁ベースカバー （内外角高目は3塁ベースカバー）になり易いか漸くまでやらせる事が第一
・「絶対バント！」シフト ・いかなるバントも2封 ・打者にアレッシャーをかけ失敗を誘う。		・「絶対バント！」シフト ・いかなるバントも2封 ・打者にアレッシャーをかけ失敗を誘う。
・バントの構えからのヒッティングはあると思っておく。 ・（ボールに当たると攻撃側がバスターに変更！？） ・自分の構えを抜ける強いバントに注意。 ・強いたりのバントだから「1塁」の概念は位置。・SISは2番目の指揮者。 ・強いたりのバントだから「1塁」捨てる位置。・SISは2番目の指揮者。 ・強いたりのバントだから「1塁」捨てる位置。・SISは2番目の指揮者。 ・強いたりのバントだから「1塁」捨てる位置。・SISは2番目の指揮者。		・バントの構えからのヒッティングはあると思っておく。 ・（ボールに当たると攻撃側がバスターに変更！？） ・自分の構えを抜ける強いバントに注意。 ・強いたりのバントだから「1塁」の概念は位置。・SISは2番目の指揮者。 ・強いたりのバントだから「1塁」捨てる位置。・SISは2番目の指揮者。 ・強いたりのバントだから「1塁」捨てる位置。・SISは2番目の指揮者。 ・強いたりのバントだから「1塁」捨てる位置。・SISは2番目の指揮者。

### バントシフト ( $R=2$ 墨)

右 巡回 り	 <ul style="list-style-type: none"> <li>一般的なシフトで万一本位でヒッティングされても危険度が低い（同時に三者での刺殺率も低い）</li> <li>ヒッティングの際の危険区域が1塁側にあることに留意</li> </ul>	<p>・セットポジションをとる前にSS、2Bからのサイン（牽制こい！）の確認</p> <p>・サインプレーは投手から始まる（投げる場所を間違えない）</p> <p>・ホームへ投球するタイミングは「ショートがランナーを引きつける為2塁ベースに入るランナーのウェイトが2塁ベース方向に動く」この時が最も良い</p> <p>・3Bとの声の連続「まかせーー！」「サード」（「サード」の指示を出した後は3塁ベースカバー）※このシフトで1番起こり易いミスはPと3Bの連続ミスである</p> <p>・3塁側に降りる時の注意は投球即ち3塁側ではピッチャー前の当たりが捕れないで、投げる→パンツ→スタート（3塁側を全部自分で処理する気持ちを持て）</p> <p>・投手は「3塁側へ降りる」という気持ちが強いので投手の左方向部分のカバーをする（後ろ向きで追い1塁だけでもアウトにする）</p>	<p>・守備位置はダブルプレー時でよい（ランナーのひきつけはショートに任せ）</p> <p>・投手のモーションで横バイスクートをしヒッティングポイントでは止まって見る（守備に備える）</p> <p>・様子を見ながら1塁ベースを足で探す様な事になるのでバントをされてから一目散に走る</p> <p>・ランナーのひきつけをする</p> <p>・モーションと同時に出来るだけ元の位置に戻り守備（ヒッティングに備える）</p> <p>・「2塁牽制」であれば「ホーム投球」であれば前にダッシュする構えを見せる</p> <p>・ベースに戻る時ボールから目を切るな</p> <p>・ベース上で呼吸の余裕</p> <p>・「投手が捕れないであろう」で前進して行く様な事はやめる</p> <p>・フォースプレーかタッチプレーか（間に合わない時は1塁送球を指示）</p>
			
左 巡回 り	 <ul style="list-style-type: none"> <li>右廻りシフトを見せた後に有効、攻撃側がセオリーどおり3塁手に処理させるバントをした時刺殺率は高くなる</li> <li>危険区域は3塁側</li> </ul>	<p>・右廻りシフト、左廻りシフト、三者それぞれ誰が3塁ベースに入れるのか頭に入れておく、この場合はSSである</p> <p>・このシフトで自分が処理するのは1塁側であるが、自分が処理すべきボールか1Bに任せるべきボールか早く判断する</p> <p>（どちらかが処理するにしてもいずれか1人が1塁ベースカバーに入らなければならぬ）</p> <p>・右廻りシフトの3日の役目（ヒッティング、ダッシュに備える）</p> <p>（投手からの「ファースト」の指示で捕りに行くこと。「俺のボールだろう」で捕りに行くと1塁ベースは誰もいないことになる）</p> <p>・2走の引きつけは2Bの役目、右廻りシフトのSSと同じ考え方</p>	<p>・このシフトのキーマンであるSSが動き始めないと他の野手は動かない</p> <p>・Pがセットに入り静止してからスタートを切る。3塁ベース上で呼吸の余裕（悪送球に対処）</p> <p>・スタート直後は3塁に向けて走るがヒッティングポイントでは打者を見て仮にヒッティングされた時には可能な限り対処しなければならない</p> <p>・ショートがスタートを切ったのを確認してからダッシュしなければならない（2走のディレードスティール注意）</p> <p>・1塁に間に合わない（いまい）バント時は1塁に擬送→3塁転送</p> <p>・死んだボールは素手で捌む</p> <p>・回転しているボールはミットを添える</p> <p>・捕るまでは絶対に顔を上げるな！</p>
		 <p>(右廻り牽制)</p>	 <p>(左廻り牽制)</p>
二 者	 <ul style="list-style-type: none"> <li>絶対バント！シフト</li> <li>100%3塁で刺殺出来なければシフトの意味がない</li> <li>1塁で殺すだけならシフトをとらなくても殺せる</li> </ul>	<p>・真ん中に投げてバントをさせる事に心掛ける</p> <p>・投球するタイミングはショートが1度2走の引きつけを行い3塁へ向けてスタートを切ってから一呼吸おいて投球すること、余り早く投球するとサードのダッシュが出来ないしショートのベースカバーも出来ない</p> <p>・1Bでは3Bと自分のどちらでも処理出来るタイミングであれば野手に任せること（スローイングが速いし確実である）</p> <p>・目の前のバントであれば自分で処理する気持ちで</p> <p>・ダッシュしてきた野手とCの中間であればCの方が狀況が分かるし捕った姿勢でそのまま投げられる</p> <p>・ダッシュするタイミングは3-Bと同じにする</p> <p>・投手より先に自分が処理せよ</p> <p>・ショートと同じか、少し遅らせてベースカバーに入るような引きつけ方をして1塁ベースカバーに走る。自分が進んでいる方向に打球が来た場合可能な限り処理する</p> <p>・引きつけはショートと同じでも良いがショートがスタートを遅らせる勿論2Bも1塁ベースカバーで一呼吸の余裕がいる訳であるから最初の位置はやや1塁ベース寄りになるのはやむを得ない</p> <p>・「動きながらボールを捕球しタッチしなければならない」では余りにも危険すぎる</p> <p>・あとは左廻りシフトと同じ「目を切るな」「フォースかタッチプレーか」「間に合わない時の指示」「擬送転送」</p>	<p>・左廻りシフトと同じ</p>

サイン

		球種	ケース	打者 (注意事項)	走者 (注意事項)
バント	ストラクタ	0・1死-1盈 0 死-2盈	球を积す！	・シフトをとられても慌てるな ・得意なコースでよい	第1バウンド確認！ ・空振り ・見逃し ケアー ・小飛球
		ソフトを見る 持球脱法	らしく！	・守備側を惑わす様な そぶり	カムフラージュ！
	イク	シフトの逆手 をとる	第1バウンド！	・ボールを打つな ・シフトなしの時は中止	
スクイズ	ジンスボーリル	0・1死-3盈	第1バウンド！	・コース不要 ・殺し不要 ・最悪ファウル	牽制ケアー！
		バッテリーを 掲き見る	らしく！	・スクイズより1呼吸早目に オーバーな動作で捕手の目 の高さにバットを置く	カムフラージュ！
セーフティースクイズ1B前	打球	0・1死-3盈	正確に！	・コースを決める ・ストライク見逃がし可 ・自分は生きなくてよい (3走を返すことが目的)	判断！ ・慌てず交差させない ・STOPしない
		ダ			
バントエンドラン	スル	0 死-1盈 (1)	スクイズと同じ！		
スチール・ウェイド	好球		空振り援護！	・投球に合わせて腰を引く ・1呼吸遅らせて空振り	逆をつかれたら中止！
			ワンポイント バッティング！	・ヒット狙い ・球速、コース、タイミング ・空振り援護不要	
エンドラン ドラン	ジンスボーリル	エンドラン ゴロ打ち (A)	第1バウンド！	・コース不要	逆をつかれても走れ！
		エンドラン ライナー狙い (B)			
	バントケース	バントの構えから (B)			
	スル	ストライク・ エンドラン	ツー・ストライク バッティング！	・ヒット狙い	逆をつかれたら中止！

(ランエンドヒット)

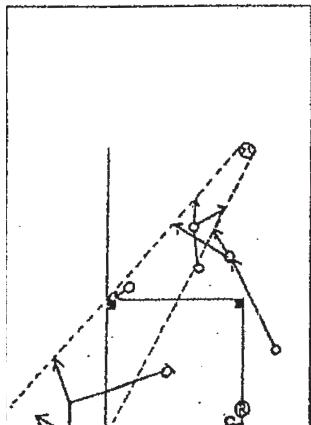
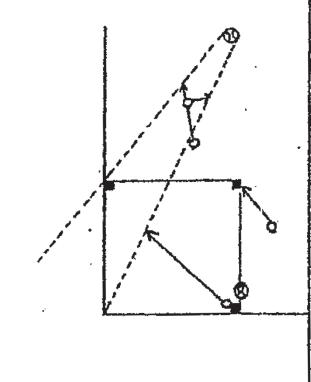
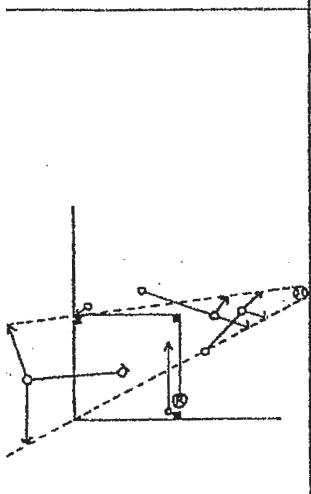
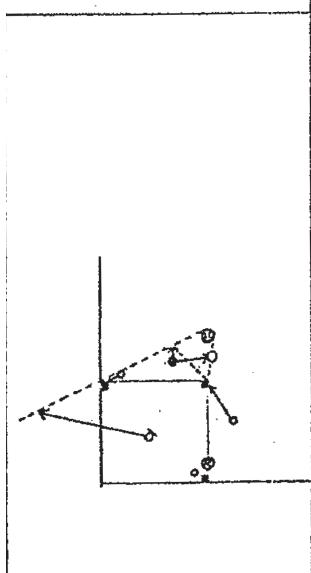
三塁 (完全にリズムの合った時のみ敢行・合わなかった時は中断)		
ベンチ	走者 (2R・1R左投手)	ベンチ
出来るか？	出来る！	GO! 了解
出来ないか？	出来ない！	了解
	出来る！	GO! 了解 STOP!

セーフティーバント	・あらゆるケースで出る (2死・3盈でも) ・2B前は早く構える程有利。
ウェイティング	・バッティング姿勢で待つ。 ・バントの構えで待つ。
この一球は何もなし	・ブロックサインの動きはなし。
この打席は何もなし	・敵を欺くためブロックサインの前後に する場合あり。
GO!サイン	・0・1死-2・3盈 第一バウンド確認で本裏突入。明らかに アウトの時はランダウ。
サイン確認	・ポイントのみ触る場合あり。 ・ベンチが気が付かない時は、タイム要求 (再サインはブロックサイン)

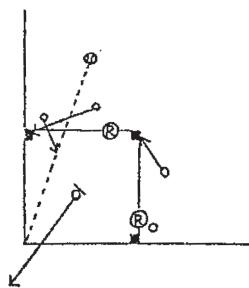
## ランダウン

<p><b>1 早く殺す</b> 走者に惰性をつけさせるべき全力で追う</p>	<p>飛び出しは（中間で止まっている） <b>5 若い選手へ</b></p>
<p><b>2 右へ抜け</b> ①右投げ左グローブ ②オフトラクションの防止③野手同志の衝突を避ける</p>	<p>野手に余裕のある時は <b>6 投手に参加させない</b> (1人走者の時) ・接触プレーによる怪我の防止</p>
<p><b>3 送球は上から</b> ①擬似球はしない ②送球前にボールを見せる</p>	<p>アウト！ アウェイのコール <b>7 ラインアウト！</b> ・大きくはっきり ・審判のジャッジを促す</p>
<p><b>4 垒の一歩前で</b> ○ 振り下ろす ○ × 余裕を持つ</p>	<p><b>8 審判のジャッジがあるまでプレー続行</b></p>
<p><b>【R=1・3塁】1走追い出し</b></p> <p>※1塁と2塁を結ぶ線上に入る、1Bからの送球を受ける この時3走の様子を伺う（3走は1B→2Bへの送球時 が狙い目）</p> <p>※送球を受けたら出来るだけ3塁方向に追いつめてボール を離す 3走がUターンした時は、3Bへ送球して再びホームを 守る（投手が1塁経由でホームへ来ることを頭に入れて おく）</p> <p>※②→⑤一発必殺か理想、早目にCから受けた時は本塁に 向かって全力で追い⑥→②で一発必殺 (SSが2塁経由で3塁へ来ることを頭に入れておく)</p>	<p><b>【R=1・3塁】1走追い出し同時に3走飛び出し</b></p> <p>※1Bが3Bに送球するか、 3塁方向に走り出した時に 3塁ベースカバーに走る</p> <p>※S Sが2B経由であるので早くから空けると誰もいない。 その為には走者をホーム方向に追い⑤→②一発必殺 ・1Bから3Bへの転送と同時に本塁へ向けて走った場合は即Cへ送球してすぐ3塁へ戻る場合もある。</p> <p>※3走の飛び出しがどの程度かを知らなければならぬ (1走を助ける回かいも！?) ・完全な飛び出しのみ送球 ・中間で止まっている時は3塁に追いつめて送球（早くボ ールを離した時はホームカバーそうでない時は3塁ベースカ バーに加わる）</p>
<p><b>【R=満塁】1走飛び出し</b></p> <p>※3走が走った場合 1. 3塁の時と同じ</p>	<p><b>【R=1・3塁】3走追い出し</b></p> <p>※SSのカバーに注意 ※やはり早く殺す事功大</p>
<p><b>【R=2・3塁】2走飛び出し</b></p> <p>※1Bは3走がホームへ走って来た時の予備カ バー 但し時間的に余裕のある時は投手を控えにまわす</p>	<p><b>【R=2・3塁】2走が投球で飛び出し</b></p> <p>※P、1BはCが前に出て 追いかみ出せばホームカ バーに走る</p>

カットオフプレー (I)

 	<p><b>&lt; 1 基左中間長打 &gt;</b></p> <p><b>P</b>・走者の位置・ボールの位置によってカバーの変更 (最初からホームカバーは、避ける) ・カバーの距離は遠からず近からず。 (ベースマンの位置を越えた送球を2~3 バウンドで処理出来る位置→15m位) ・野手からベースマンに送球されたボールを読みながらカバーをする。</p> <p><b>1B</b>・1走・打者走者の触基確認。 ・打者走者の後を追って2塁ベースカバー。 ・SSからの送球(オーバーラン狙い)があるので目を離さない。</p> <p><b>2B</b>・完全に抜けると判断したら一目散にSSを追う(この場合走りながら走者の動きを見なければならない)但し、実線は不要。 ・打者走者を2塁で刺せるタイミングであれば2塁ベースマン。 ・外野手がSSに送球しようとしている時にどの塁へ投げるかのアドバイスを送る(10m位後方で外野手からの送球を読みながら→フォロー)</p> <p><b>SS</b>・一目散にカットに走る(外野手との距離は体勢・肩を考慮して) ・外野手が球に追いつく迄は首振りをしながら走る。 (ある程度の判断は自分でつけておく) ・大きい的をつくり大声でボールを呼ぶ。</p> <p><b>3B</b>・間に合わないタイミングで送球してきた時はラッキーバウンドで止める。</p> <p><b>C</b>・タッチの後即座上の走者に備える。但しタッチはあくまでも正確にする。 ・簡単に後へそらさない。</p>
	<p><b>&lt; 1 基右中間長打 &gt;</b></p> <p><b>P</b>・気落ちする事なく速やかにカバーに走る。 ・左中間長打に比しカバー変更に距離がある。</p> <p><b>1B</b>・打者走者が3塁へ向った時「サード」の声を発するがあくまで1走のホーム刺殺が間に合わないタイミングである事を見てから。</p> <p><b>2B</b>・先づ1走がホームで殺せるかどうか見ながら走る。 ・カットマンのアドバイザーとして一番信頼がおけるのは声の大きなトレーラーである。</p> <p>* 実際に状況を正確に見れる者は動きの少ない3BとCであり特にCは3Bに比し視界向度も狭いのでより正確に見ることが出来る。 ・大観衆の中でもCからガットマンに声が届く事が出来ればCに便るアドバイザーはない。</p>
	<p><b>&lt; 1 基左中間シングル &gt;</b></p> <p><b>SS</b>・1走が3塁を狙える打球であれば●の位置 (●が2塁ストップの打球であれば○の位置) ・外野手の体勢が悪くバランスを崩すことがあるので近くに寄ってやる(早くもらう) ・エンドランの時は必ず●の位置へ入る。 ・勿論、距離・外野手の肩にもよるが、体勢が良ければ1人で送球させることもある。 ・3塁へ投げるつもりでカット。投げる時状況を見る。</p> <p><b>2B</b>・ランナーが少しでも3塁を狙う勢いがあれば「サード!」の指示を送る。 (2塁ベース前でスピードを緩めたものは別)</p> <p><b>3B</b>・1走が3塁を狙ってくると同時に打者走者も2塁を狙っている。 ・ラッキーバウンドで捕ってもタッチ出来る時間・余裕がある時は、ベースを離れてでも正確に捕ることに努める。</p>

	<p>&lt;1塁右中間シングル&gt;</p> <p><b>2B</b>・このケースでは、左中間ヒットと違い打者走者は必ず2塁を狙ってくる（いわゆる（サードクロス））ので間に合わないタイミングでの送球はしない。</p> <p><b>3B</b>・送球を呼ぶ時は大きな声・大きな的、送球中止の時は両腕を交差する。 ・間に合わないと判断した時は前に出て処理をし打者走者の2進を阻む。 ・ランナーを欺くため「フラッ」と立ったり、さもボールを受ける姿勢をとるのも一つの手である。 ・クロスプレーの後、次のプレーのある事を頭に入れておく。</p> <p><b>SS</b>・2Bに送るアドバイスに「ノースロー」「サード」があるが完全に2塁ベースに止まるスライディングを除いて少しでも勢いがあれば「サード」のアドバイスを送る。（勿論3Bは走って来ない時は前に出てイージーバウンドで処理する。）</p>
	<p>&lt;1塁レフト線長打&gt;</p> <p><b>P</b>・外野手のクッションミス・エンドランの時には、ホームカバーに走ることもある。</p> <p><b>SS</b>・ボールと3塁、或いはホームを結ぶ線上に入る。（1走の動きを見ながら） ・3Bからの「カット！」で3塁送球か、2塁送球かを感じておく。</p> <p><b>2B</b>・3塁でのクロスがない事が確認でき打者走者が2塁で刺せるタイミングであれば「セカンド！」で呼ぶ。</p> <p><b>3B</b>・1走がホームに走った時はSSに「ホーム！」のアドバイス。 ・「カット」「ノー」 ・「ノースロー」「セカンド」「ホーム」</p>
	<p>&lt;1塁ライト線長打&gt;</p> <p><b>2B</b>・打たれた瞬間は一目散にカットの位置へ走る。 エンドラン→「ホーム狙い」でカットに入る。 走っていない→「ホーム狙いもあるな」で〃。</p> <p><b>1B</b>・打者走者の触墾確認と2B・Cとのカットマン（2B1人の遠投もある）になると同時に2Bへの返球カバー。 ・ホームへ近過ぎない様に（1塁ベースから2~3mホーム寄り） ・一走が3塁ストップの時、2Bからの返球は1Bが受ける。 ・2Bへのアドバイスを送る。早くから「ホーム！ホーム！」は絶対しない。球の位置と走者の位置で2Bが「捕球しゅうとしている時」までに「ホーム！」or「サード！」にアドバイスを飛ばす。</p>
	<p>&lt;1塁エンドラン・ライト前&gt;</p> <p><b>P</b>・投げた→打たれた→ヒット→カバーと即、反応しなければ間に合わない。 (右方向への打球で1塁方向へスタート、ライトへ抜けるかどうか即座に判断できない時は、そのまま1塁ベースカバーに入る。1塁に半ば入りかけて3塁カバーに走り直しても当然間に合わないし、レフトがカバーしている)</p> <p><b>SS</b>・3塁へ間に合うと思えば線上に入りカットマンとなり、送球の必要がなければ2塁ベースマンとなる。 ・カットの位置は2塁ベース付近(5~7m) ・3Bから「ノー」「ノースロー！」があれば擬送球を試る。 ・ライト→2B→SS or ライト→SSであるが1・3塁で走者が止まっている時は持って上がらせる。</p>



#### <1. 2塁レフト前>

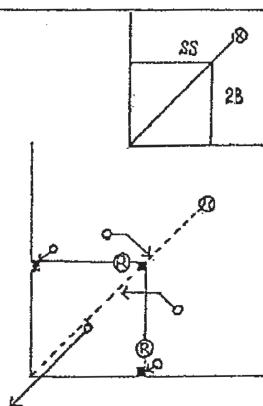
- 3B**・抜けたら即カットの位置に入る。そして走者とボールのタイミングをはかる。  
・捕手からの「カット！」「ノー！」でプレーを行うが全部“ホームへ投げる”つもりでカットに入る事。そして振り向き様に状況を見なければならない。

・「ノー！」の場合は好返球であるから「カットするな」の意味である。

・送球を中止することは出来るが思い直して送球したのでは間に合わない。

- C**・「ノー！」「カット！」「セカンド！」「ノースロー！」等のアドバイスを送る。

\*大観衆の中ではC-3B間ですら声が聞こえない時がある。「後ろ向きの3B」と「前向きのC」との判断が一致するところまで練習しなければならない。



#### <1・2塁センター前(強い当たり)>

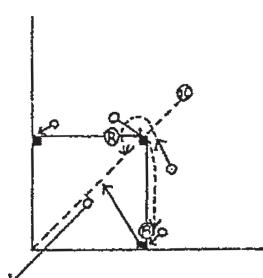
- 2B**・打球のコースによってどちらがカットに入るか、あらかじめ決めておく（中央SS線であれば2Bの方がランナーの動きを見易い）

・但し例外もある

SS 2Bがどちらかがダイビングをした場合には相手方のエリアであろうとカットに入らねばならない。両者の事前の取り決めは飽くまで「どちらでも入れる場合」の時であって状況に応じてカットマンにならなければならない。

・この取り決めはR=3 墓犠飛の場合も同じである。

・1Bがカットマンになる方法もある。



#### <1・2塁センター前(緩い当たり)>

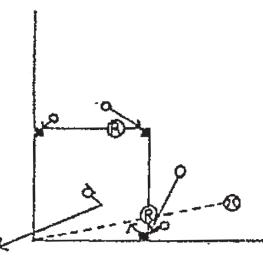
- 1B**・SS・2B いずれかが捕球した場合に1塁への送球があるので必ず抜けるのを見てからカットに入る。（その判断が早く出来れば出来る程カットにスムーズに入り易い）

- 2B**・打球が捕れなかった時の2塁ベースカバー

- SS**・打球を追ってそのまま1塁ベースカバーに走る。

・SSが1塁ベースに走ることにより打者走者にオーバーラン距離を長くとらせない。

- C**・緩い当たりでは外野手もかなり前進しているので外野手1人の返球もあり得る。又、1Bのカットへの入り方が遅い時もある。その場合前に出て処理する（間に合わない時）



#### <1・2塁ライト前>

- 1B**・1Bがカットマンとなるのはゴロで抜かれたヒットが主である。

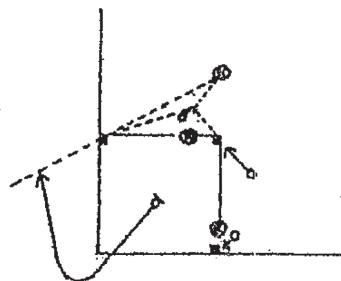
\* ゴロで抜かれた場合外野手も前進してくるのでカットマンの位置も当然ホーム寄りになる。外野手の返球はカットマンの頭をねらってくるのでカットしなかった時は捕手のミットヘワンバウンドで入るところが理想的な位置である。



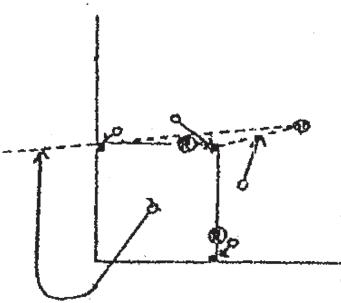
<1・2塁左中間シングル>

SS・バックホーム・バックサード・バックセオンドの判断

- ・外野手の肩、処理する体勢、ベースマンとの距離等でダイレクト返球もある（外野手）。



<1・2塁右中間シングル>



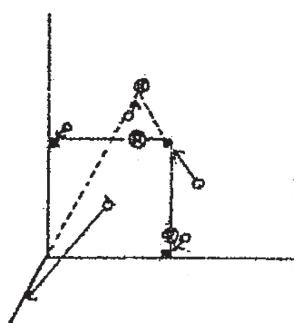
<1・2塁ショート後方テキサス>

SS・2塁から1塁ストップした場合、誰へ返球するかボールを持ってあがってくる。

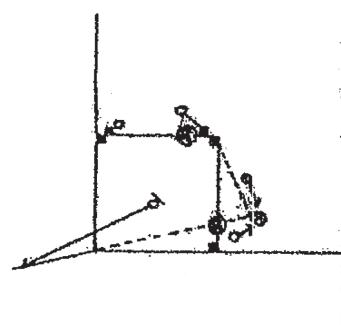
\*外野手が処理した場合

- ・早く内野手へ渡す。
- ・どこへ送球してよいか分からぬ時はとにかく持って上がる。

\*2塁がホームを狙った時は、ダイレクト（カットなし）返球  
(SS or 外野手)



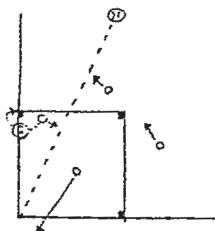
<1・2塁、1塁後方テキサスヒット>



<3塁レフト犠飛>

SS・フライの場合カットはSSがする

(ゴロの場合は前進してくるのでカットの位置はホーム寄りが良い。つまり3Bである)

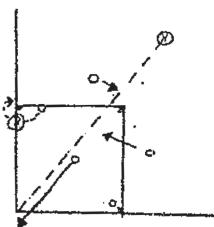


3B・ホームでクロスになるフライであれば3Bは3走のリタッチの確認するもよし、SSのカバーをするもよし、深いフライであればリタッチを見る方が良い。

- ・3塁単独のランナーであれば3塁ベースのカバーを必要としないので二段になるのも良い（この時リタッチ確認なし）
- ・R=2・3塁の時は、3塁ベースを離れる距離に限界がある。左中間寄りであればSS一人のカットとすべきである（2走が3塁を狙う）

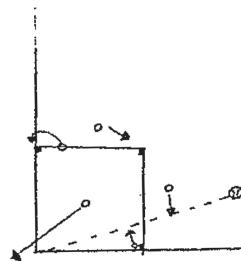
<3塁センター犠飛>

- ・SSと2Bの二段



<3塁ライト犠飛>

- ・2Bと3Bの二段



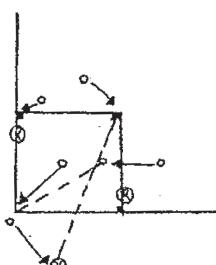
<1・3塁キャッチャーファールフライ>

\*キャッチャーフライが上がった場合いずれの走者もベースタッチをし次塁を狙うであろう。（1走が2塁を狙い3走が一つ遅らしてホームを狙ってくる）

\*これを阻止するため2Bがカットマンとなり3走が走らない場合は2塁ベースへ送球。勿論、3走がホームへ走ればホームへ送球。

\*Cはダイレクトに2塁ベースに送球せず必ず2Bに送球する。  
(ランナーに動きのない時は送球しない)

\*3塁ファールが上った時はショートがカットマンとなる。入る位置はこのケースの応用である。



<1・3塁1塁後方ファールフライ>

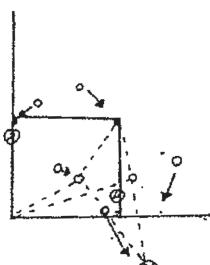
\*1B・2B・ライトの三者が追う様なフライであれば投手がカットマンとなるべくマウンドを降りてゆく。

\*もし、1走が走った場合は2Bへダイレクト送球。

(1走のカムフラージュに注意、本当に走ったのを確認)

\*ランナーに動きのない時速やかに投手に返す。

\*1Bのみが追う様なフライであれば2Bがカットマンに入る。



W	ツーステップ（軸足を地面から上げ投手板上で踏みかかる）	8.01 (a)	投手板上の移行
W. S	打者に顔を向けないまま投球する（走者3塁）	8.05 (f)	塁に走者がいる時、投手が打者に正対しないうちに投球
W. S	投手板に触れないで相手からのサインを見る。	8.01	投手は投手板に触れてサインを見なければならぬ。
W. S	サインを見ていた投手がボールを落とした。	8.05 (k)	塁に走者がいる時、投手板に触れている投手がボールを落とした。
W. S	サインを見終わった投手が投球動作を起こしてボールを落とした。	8.01 (a) (b) (c) (d) (e)	打者への投球に関連した動作を起こしたら、その投球を完了しなければならぬ。
W. S	サインを見終わって投球板をはずす、素早く投球板を踏み投げる（クイックピッチ）	8.01 原注	サインを見終わって投手板をはずしてもよいが、素早く投手板に踏み出して投球してはならない。
W. S	投球動作の中止、モーションの変更。	8.01 (a) (b) (c) (d)	打者への投球に関連した動作を起こしたら中途で止めたり変更したりしてはならない。
W. S	手、ボール、グラブに唾液、土をつける。	8.02	
W. S	投球動作中に故意に一時停止したり、ことさら手足をぶらぶらさせて投球	8.01 注(b)	中途で止めたり変更したりとは、故意に止めたり手足をぶらぶらさせること。
ノー W	軸足を投球板に触れたのちに両手を合わせてボールを保持（ノーウインドに順序）		ノーウインドの投手は両手を合わせたのち投手板に触れる順序を守らなければならない。
ノー W	ノーウインドの姿勢からセットに移る。	8.01 原注(a)	ワインドアップポジションの姿勢からセットに移ったりストレッチする事は許されない。
ノー W	投球に関連する動作をして塁に送球	8.01 注(a)ニ	自由な足を踏み出したつもりでも投球に関連する動作をして塁に送球したとみなされた場合ボーグとなる。
S	投手板上の移行 (塁への送球時、軸足を投手板の前方又は横へ外す)	8.01 (b)注四	軸足は必ず投手板の後方にならずさなければならない。 (側方、前方は許されない)
S	膝の上で両手を合わせてサインを見る。	8.01 (b)原注	セットをとるに先立って片方の手を下に降ろして身体の横につけていかなければならない
S	セットをとるに先立って片方の手を下に降ろして身体の横につけていない。	"	"
S	一連の動作でセットに入らなかった。	"	中途することなく一連の動作でセットに移らねばならない。
S	ボールを両手で身体の前方で保持し完全に静止していなかった。	8.01 (b)	ボールを両手で身体の前方で保持し完全に静止する。
S	ボールを両手で身体の前方で保持し2度停止した。	8.01 (b)注二	身体の全面ならどこで保持しても良いが、いったん両手で保持し止めたたら移動してはならない。
S	セットの姿勢から先に手を離して軸足をはずした。	8.01 (b)注五	必ずボールを両手で保持したまま軸足をはずさなければならない。
S	セットの姿勢から軸足をはずしたか両手を離して身体の両側に降ろしていない。	8.01 原注	投手板をはずしたら必ず両手を身体の両側に降ろさなければならない
S	セットの姿勢から首以外の部分を動かして塁に送球した	8.01 (b)注二	完全に身体の動作を静止し首以外はどこも動かしてはならない。
S	セットの姿勢から塁に送球したが自由な足を直接その塁へ踏み出していなかった。	8.05 (c)	実際に踏み出さず自由な足の向きを変えたりちょっと上にあげ廻したりしてはならない。
S. W	投手板に触れている投手が1塁へ偽投した。	8.05 (b)	2塁と3塁への偽投はかまわない。
S. W	投手板に触れている投手が走者のいない塁へ送球したり、真似をした。	8.05 (d)	投手板を正規にはずせばステップしないで送球してもよい
S. W	投手板に触れないで投球に関連する動作を起こした。	8.05 (g)	投手板をまたいだままストレッチを行いボールを落としてもボーグとなる。
S. W	投手がボールを持たないで投手板に立つか、投手板をまたいで投球の真似をした。	8.05 (i)	