

浦和市立高等学校

野球部 野球ノート

浦和市立高等学校

硬式野球部々則

- 1 チームワーク
- 2 心勝の信念
- 3 努力と反省
- 4 コンディションの調整
- 5 礼儀厳正
- 6 希望を持ち
- 7 整理整頓
- 8 時間厳守
- 9 ユニフォームを着たら練習と思え
- 10 返事を大きく ぞろぞろ
- 11 敏速行動

◎ サイン

1. ベンチからのサイン (打者 or 走者)

右手で左手首をつかむ	バント
右手で左ひじをつかむ	ヒット・エンド・ラン
右手で左肩をつかむ	スチール
右手で鼻をこする	ダブル・スチール
右手であごをこする	やまかけ
右手で左手首と左ひじをつかむ	バント・エンド・ラン
スチールのサインの後、人さし指を上下にふる	絶対スチール
スチールのサインの後、人さし指を左右にふる	出来たらスチール
手をにぎる	ヒッティング
手を開いて停止する	ウェイトイング
左手で右手をにぎる	取り消し
取り消しのサインが出てないとき	続行

※ サインの見落とし、わからないときはスパイクのひもをしめ直しながらベンチを見る。

2. ベンチからのサイン (コーチ)

手をにぎる	換理しても回せ
手を開く	換理するな

3. ベンチからのサイン (捕手)

手を胸にあてる	インコース
手をななめ下におく	アウト・ロー

4. 捕手からのサイン

イ) 球質についてのサイン (投手へ)

指間を開く	カーブ
指間を閉じる	ストレート

ロ) コースについてのサイン

手をにぎり親指を出す	イン・コース
手をにぎり小指を出す	アウト・コース
ミットを外側におく	イン・コース
ミットを内側におく	アウト・コース

※ なお球質のサインが見やぶられたとき、スパイクでレガースをける。その場合、ストレートとカーブのサインが逆になる。

ハ) トリック・フットについてのサイン

マスクを持って声をかける。
マスクをわきにかかえて声をかける。
マスクを頭の上にのせて声をかける。

1Rを殺す。
2Rを殺す。
3Rを殺す。

5. 投手からのサイン (2B に対して)

ボールを持って両手を上にかかえて呼びかける。
2Bの方を向き、ひたいを手でなでる。

3 パウチ目
1 パウチ目

6. 内野手からのサイン (外野手へ)

手を後に回して手の平をひらく
手を後に回して手の平をにぎる

アウト・コース
イン・コース

7. その他のサイン

1) 2・遊間のサイン。

2) 打者、走者間のサイン。

ハ) 2塁走者からのサイン。

し(を)たく。
手をたたく。
し(を)たく(右足)
く (左足)

ストレート
カーブ
イン・コース
アウト・コース

◎ バットスイングの方法

- 1 かさをもつような感じで振る (気軽に打つ)
- 2 しぼりの加減をする。
- 3 コースを決める (インハイ, インロー, アウトロー, アウトハイ etc)
- 4 肩に力を入れない。
- 5 重心の移動を考える。
- 6 水平に振る。
- 7 ハ分ぐらいの力で振る
- 8 バットの芯で受ける
- 9 バットを短目に持つ。
- 10 ストライクゾーンを覚えて振る。
- 11 タイミングを合わせる。

◎ 打者になった時の心得

- 1 塁に出ること。
- 2 塁に出るには、安打を打つようにすること。
- 3 各イニングの才1 打者は何が何でも塁に出ること (ラッドボールでも)
- 4 あまり振りまわさない (シャープに するどく)
- 5 自分のフォームで打つ
- 6 あえて四球を選ぼうとしない。
- 7 自分のポイントを逃がすな (気迫でぶつかれ)
- 8 見送りの三振をするな (三振を恐れるな)

◎ 送りバント (セオリー)

- アウト・カウント
 1. 無死又は一死の場合に行なう。
- 走者の位置
 2. 走者1塁 or 1,2塁 or 2塁 にいる時に行なう。
- 方法
 3. 打者は走者が1塁にいる時は、1塁側に行なう。
1塁手はランナーを塁につけさせているから捕球するまでに時間がかかり、送球しにくい。
 4. 走者2塁 or 1,2塁にいる時は3塁側に行なう。
3塁手は2塁に走者がいるため塁をあけられない。
前進してゴロをとると3塁があく。
 5. 走者はボールがころがるのを見てからスタートする。
 6. 打者は走者を送ることが目的である。
 7. 打者はアウトになってもいいから確実に走者を進めるためにラインきりをねらう。
- 目的
 8. 得点かむずかしい時に、あるいは同点か勝越しの重要な得点かほしいときに行なう。
- ボール・カウント
 9. ストライクをねらう。 0-1, 0-2, 1-1, 1-2, 1-3,

◎ バント・エンド・ラン (セオリー)

1. 1 out の場合、多く使われる。
2. 走者はスチールと同様にスタートし、打者はどんなボールでもバントする。
3. バントするときには、ファールになってもいいから、ラインきりをねらう。
4. 打者は3塁手にボールを捕らせようにする。
5. 走者は1つでも多くの塁を取るようにする。
6. 走者はベースの2~3m手前でコーチャーを見る。
7. 打者は生きる事が目的である。
8. 走者1塁、1・2塁、2塁のとき行なう。
9. 打者有利のカウントで、どんなボール(特に高目のボール)でもこぼす。

◎ スクイズ・バント (セオリー)

1. どうしても1点ほしい場合にやる。
2. 打者はどんなボールでも必ずバントする。
3. 走者は投手がボールを離す瞬間にスタートする。

◎ セーフティー・バント (セオリー)

1. 打者に有利なカウントのときに行なう。
2. 3塁手の守備が深い時に行なう。
3. このバントは自分が生きるために行なうものであるから線上にこぼしスタートを良くする。

◎ プレス・ヒットティング

1. バントの体勢で投手がモーションに入ったら打撃姿勢にして、ライト方面に打つ。
2. 打ちにくいボールを無理にライト方面へ打つ必要はない。
3. 野手が前進してこなければ、バントする。(ストライク以外は見送る)

◎ ヒット・エンド・ラン

1. 打者はライト方面へねらって打ち、打ち上げずにコロがす。打ちにくいボールをむりしてライト方面にコロがす必要はないが走者の後方をねらって打つ。
2. 走者により多くの塁をとらせ、ダブルプレーを防ぐのが目的。
3. 走者1塁、1・2塁、2塁で一死または二死で0-1, 0-2, 1-2, 1-3, 2-3のとき行なう。

① なぜ四球で出塁しようとしてはいけないか。

1. 自分のポイントをみすみす逃してはう。
2. 相手投手が投げやすくなる。
3. 後のプレーに影響する。

② 三振

1. ちがらず思い切、て振る。
2. みすみす三振せず、好きなボールが来た打、てやるぞ”と言ひ気魄で。
3. 三振を恐れるな。

③ スチール

- 目的 長打が出ない限り塁上の走者を帰らせることが出来ない場合走者がスチールに成功すれば、単打でも走者を帰らせる得点圏内にランナーを送る。
- 走者の位置 1 塁、1・2 塁、2 塁、1・3 塁
- アウト・カウント 二死、相手によって一死でも行なう。
- ボール・カウント 1-0、1-1、2-0、2-1、2-2、のとき。
- やり方
 - 1) スタートを良くする。
 - 2) 投手のモーションが大きいとき。
 - 3) 捕手の肩が弱いとき。
 - 4) 打者はカウントが良ければ捕手が投げにくいように空振りしたり、妨害にならないように、何らかのやり方で助ける。
 - 5) 走者は三歩ぐらいリードをと、たら体重を両足にかけ、両腕の力はぬいて、投手を見つめる。足をあげたら左足でスタートをきめる。最初の2・3歩が大切。スライディングはボールの位置によってやり方をかえる。

④ ダブル・スチール

- 目的 打者が打てなくて、一点がほしい場合。
- 走者の位置 1・3 塁 or 1・2 塁
- やり方
 - 1) 1 塁走者はアウトに、なり行ったら戻される。
 - 2) 1 塁走者はスチール、3 塁走者は捕手の手からボールがはなれたと思、たらスタートする【やまかけ】
 - 3) 1 塁走者はスチール、3 塁走者はボールが投手の頭上をこえたと思、たらスタートする。【普通のとき】
 - 4) カウント 打者が不利な場合。

◎ ホーム・スチール

やり方

- 1) 投手のワインドアップ、モーションが大きいとき。
- 2) ボールが捕手から投手に返される時。
 - 投手が走者に対しての注意力をおこらなかつた時や、打者に全神経を集中している様なき。
- 3) ランナーは ファール・グラウンドをリードする(打球に当たってもファール)
- 4) ボールカウントは 0-0, 0-2, 1-2, 1-3, 2-2

◎ おとほけ

1-3塁のとき

- 投手がセト・ポジションに入ったら、1塁走者は塁から飛び出し、1-2塁間に狭まれる。
- 3塁走者はその間にホームをつく。

1-2-3塁のとき

- 投手が捕手に投球した後、2塁走者は塁間に出て、知らんふりをして捕手から二塁にボールを投げるさせる。
- 2塁走者は狭まれる。
- その間に3塁走者はホームをつく。

■ 試合に必要な条件

1. グラウンドコンディション

1) 地面の軟弱

- ゲーム前に各自、守備位置がどんなかを知る。(ノックのとき)
- ベースランニングのときすべるとか、守備位置が荒れているとか、グラウンドの軟弱に気を付ける。

2) 風の方角と強弱

- スタンドのあるところとないところで上下の風向の変化がある。それにより打球も変化する。
- 内・外野の連絡をしておく。
- 投手は、向い風の時変化球、背い風の時直球が有効である。

3) 太陽の位置

- 打球を捕えるにも、攻めるにもその位置によって変化する。
- 野手は特にゲーム前に内・外野の連絡をしておく。

2. ボールから目を離さない。

- 最初の一球から最後の一球まで注意する。
- 攻撃のときコーチは常にボールの位置を知っておく。

3. ボール・カウント

- 攻撃法が変わる。
- 守備側が変わる。

4. アウト・カウント

- 攻撃法が変わる。
- 守備側が変わる。

- [無死 …… ていねいに攻める。
- [一死 …… 少々積極的に。
- [二死 …… 積極的に攻める。

5. 走者の位置

- 走者が各塁にいるときの攻め方や守備が変わる。

6. 臭 差

- [大差の時 …… 積極的
- [小差の時 …… ていねいに。

7. イニング

- [前半 …… ていねいに
- [中半 …… 少々積極的に
- [後半 …… 積極的に。

8. 打 順

- 味方を知っておくこと、 } 足の速さ、肩の強弱 ext.
- 相手を知っておくこと、
- [上位打線 …… 小細工しない。
- [下位打線 …… 小細工する。

9. 野手の位置

- [走者1塁にいて外野を見る時、㊶㊷㊸ の順
- [走者2塁にいて外野を見る時、㊶㊷㊸ の順
- [走者3塁にいて外野を見る時、㊶㊷㊸ の順

◎ キャッチボールの方法

- 両手で捕る。(確実性を増す)
- 正面で捕る。(両目で見える)
- 相手の胸に向けて投げる。

◎ 内野手の必ず備えねばならぬ資格

- ゴロを処理する能力
- 種々の姿勢で投球する能力
- 反発の速さ
- 確実な手
- すばしっこい体

※ これらは人間の決意と努力とによって弱点を克服してすぐれた内野手になるのである。

◎ 内野手の必ず持たなければならぬ知識

- 注意深い内野手
- チームの観察
- 相手チームの観察(研究)
- 打者の足が速いか否か
- どんな打者か
- どこに打つ可能性が多いか
- バントをしようとしているか否か

◎ 守備者の必ず持たなければならぬ知識

- プレーを予期する。
- ボールが打たれる前に野手は次のことを心得ていなければならぬ。
 - 1) 投手はどんな投球をするか。
(捕手がサインを合わせてから野手は動いてはならない。)
 - 2) 走者は何人いるか。
 - 3) ボールカウント、アウトカウントは?
 - 4) バントされる扶能か。
 - 5) ヒット・エンド・ランは。(ボールカウント、アウトカウント、どこに走者がいるか)
 - 6) スクイズは。

◎ 内野手のスタンス

- ・内野手はバットの動きに注意する。
(自チームの投手の投球内容とのみ込む)
- ・スタンスは指を外側に向ける。
- ・両足の間は広げすぎない。
- ・ひざを真すぐに伸ばす。常に曲がっていないなければならない。
- ・ボールがどこから飛んで来てもいいような体勢にいる。

◎ ボールの捕り方

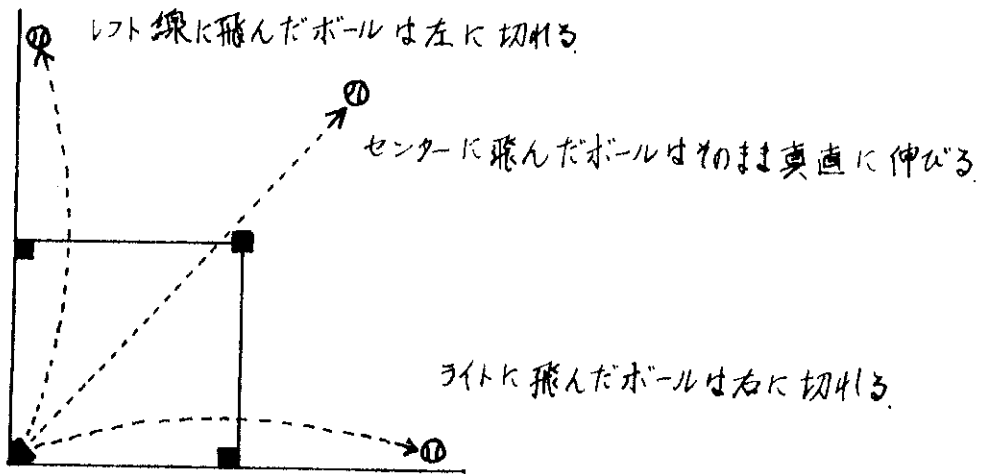
- ・ボールに向かって動くこと。
- ・内野手はボールから目を離さない。
 - ・ボールの正面に行くこと。
 - ・短時間でボールを処理すること。
 - ・体の正面でボールを捕れ。
- ・ホップしたボールは体のコントロールを忘れてはならない。

◎ 投球(送球)

- ・投球の際、無駄を省く。
- ・投げる場所(目標)を見る。
- ・正しい投球技術
- ・内野手と内野手、外野手と外野手、バッテリーがお互いに投げ合い
5~10m 離れて行き、ボールの回転が同じならばこのまま離れて
行けば良いが、もし回転が違ったら最初からやり直す。

※ 1塁手、捕手はそのときの回転を覚えていて、もしいつもと違
っていたらアドバイスをしてやる。

◎ 飛球の性質



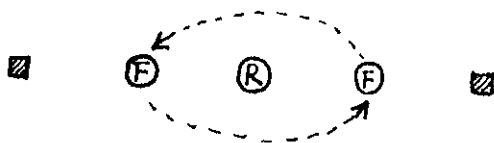
◎ アウト・カウントによる攻撃法

- 0 out 細かくていいねいに
- 1 out 慎重に思いきって
- 2 out 大胆に攻める。

◎ 点差による攻撃法

- 1点差 細かくていいねいに
- 3点差 細かく思い切って
- 5点差 打っただけ。

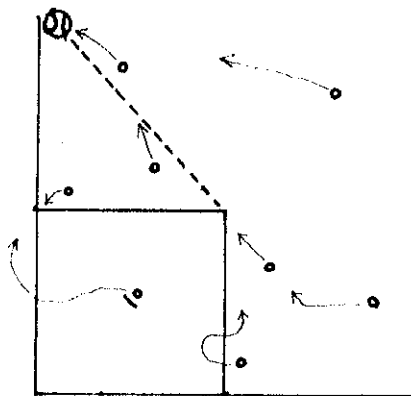
◎ 狭殺のときの野手



野手は右まわりになる。

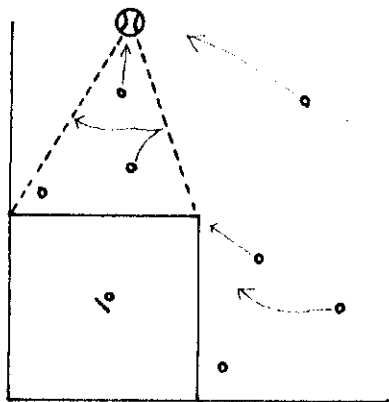
◎ 中 継 (カット・プレー)

レフト線 (2)



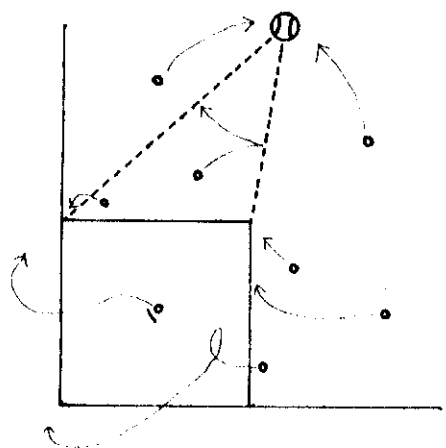
- CF は指示.
- SS は カットの用意・こぼれ球.
- 1B は 走者の触塁を見る.
- LF は SS にカットさせるような姿勢で一発で 2B に返す.

レフト・オーバー (2~3)



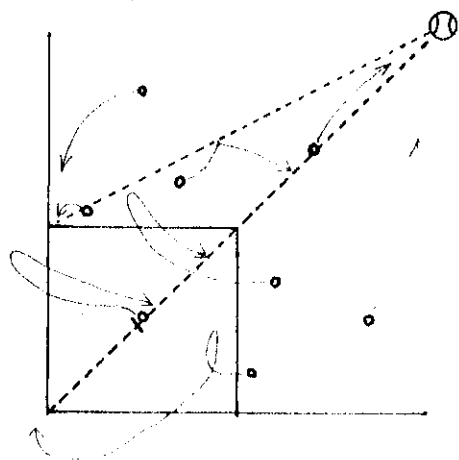
- CF は指示.
- SS は カット.
- 2B は こぼれ球.

左中間 (2~3)



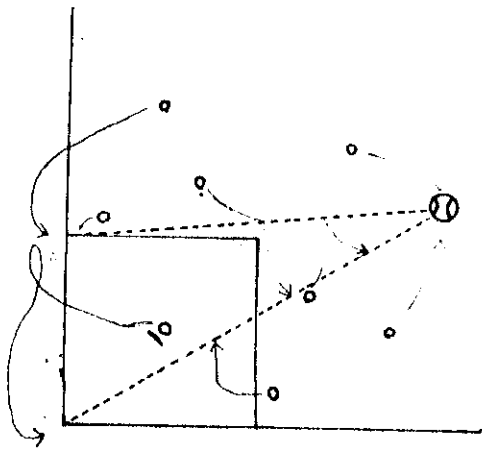
- LF, CF が追い、おそい方が指示する.

センター・オーバー (3~4)

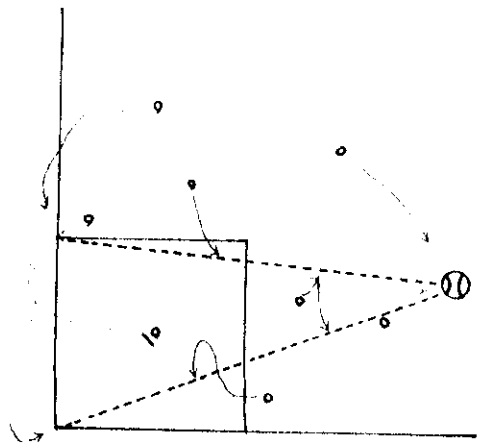


- RF は指示.

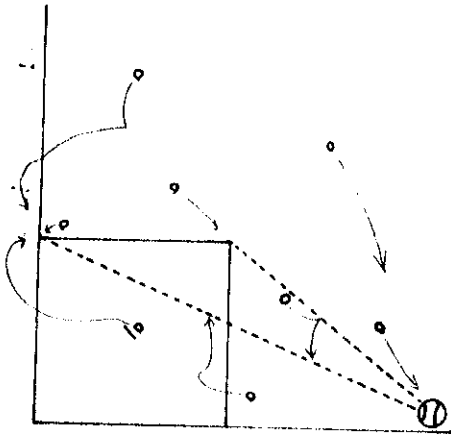
右中間 (3~4)



ライト・オーバー (3~4)

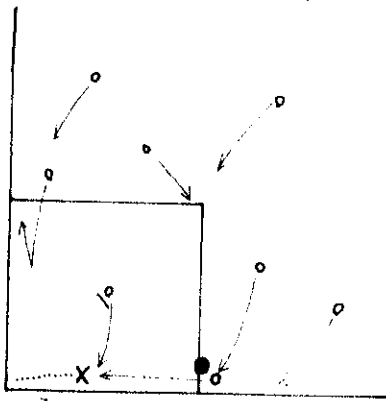


ライト線 (2~3)

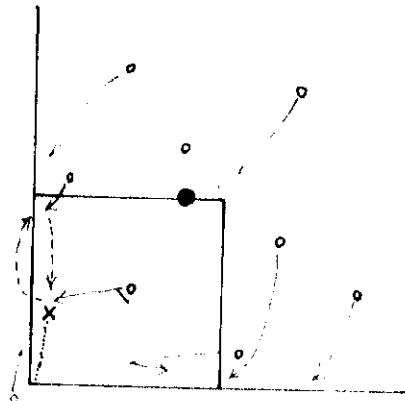


◎ 送りバントに対する守備

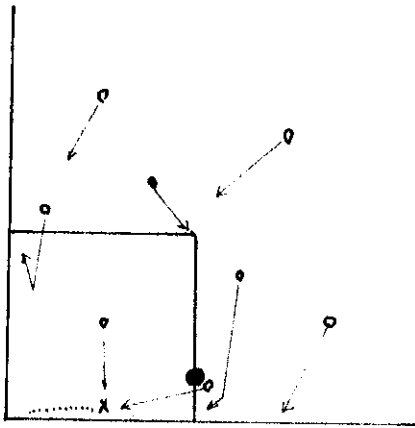
無死走者 1塁



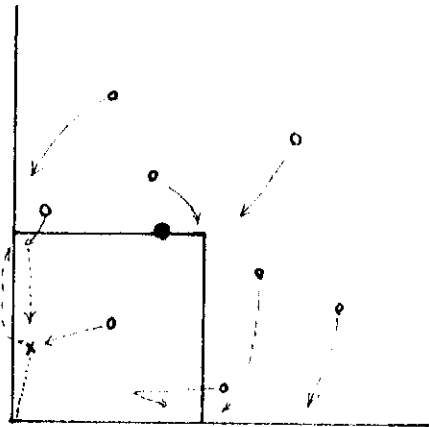
無死走者 2塁



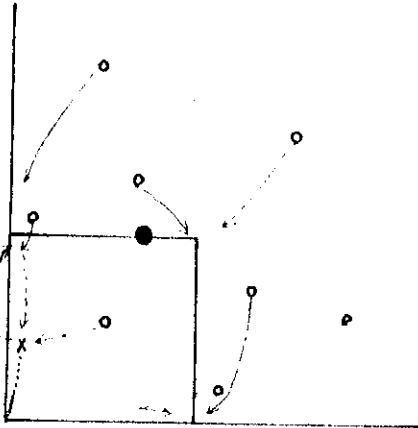
1死 1塁



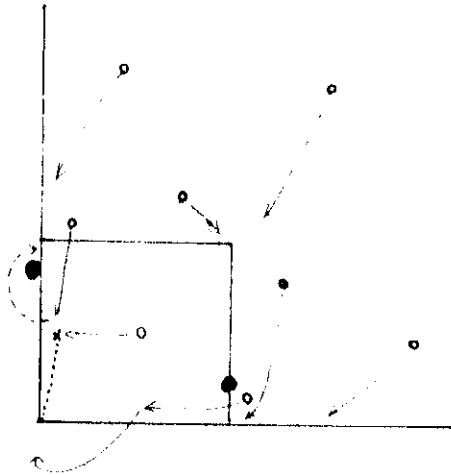
1死 2塁



1死 1-2塁



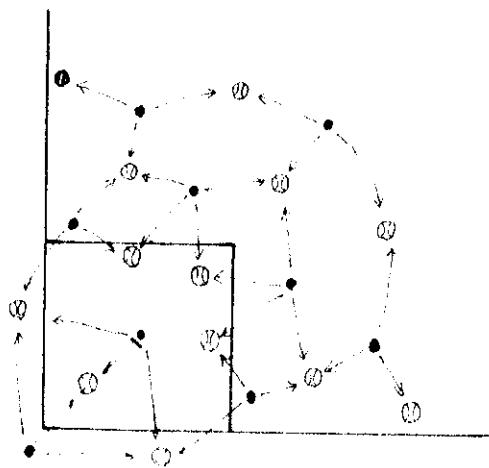
1死 1-3塁



◎ 飛球を捕える野手

- ・ P-C
- ・ P-C-1B
- ・ SS-2B
- ・ P-3B-SS
- ・ SS-CF-2B
- ・ LF-CF
- ・ CF-RF
- ・ 2B-P-1B
- ・ 3B-SS-LF
- ・ 2B-1B
- ・ P-C-3B

注. グラウンドコンディションによつて変化することがある.



◎ 走者の位置による攻撃法

OUT RUNNER	0 OUT	1 OUT	2 OUT
RUNNER 1	<ul style="list-style-type: none"> ・送りバント ・ヒット・エンドラン 	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット・エンドラン ・バント・エンドラン ・送りバント 	<ul style="list-style-type: none"> ・スチール ・ヒット・エンドラン ・ヒッティング
RUNNER 2	<ul style="list-style-type: none"> ・バント ・ヒッティング 	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒッティング ・バント・エンドラン ・ヒット・エンドラン 	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒッティング ・スチール ・エンドラン
RUNNER 3	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒッティング ・スクイズ 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクイズ ・ヒッティング 	<ul style="list-style-type: none"> ・ホーム・スチール ・ヒッティング
RUNNER 1-2	<ul style="list-style-type: none"> ・送りバント ・ヒット・エンドラン 	<ul style="list-style-type: none"> ・エンドラン ・送りバント ・ヒッティング 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダブル・スチール ・ヒット・エンドラン
RUNNER 1-3	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒッティング ・スクイズ 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクイズ ・ヒット・エンドラン 	<ul style="list-style-type: none"> ・やまかけ ・ホーム・スチール
RUNNER 2-3	<ul style="list-style-type: none"> ・スクイズ ・ヒッティング 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクイズ ・ヒッティング 	<ul style="list-style-type: none"> ・ホーム・スチール ・おとぼけ
RUNNER 1-2-3	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒッティング ・スクイズ 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクイズ ・ヒッティング 	<ul style="list-style-type: none"> ・ホーム・スチール ・おとぼけ

◎ 外野飛球に対する走者

走者 1 塁

ライトフライ	1/3 リード
センターフライ	ハーフウェイ
レフトフライ	2/3 リード

走者 2 塁

ライトフライ	ベースタッチ
センター定飛球	1/3 リード
センター大飛球	ベースタッチ
レフトフライ	ハーフウェイ

走者 3 塁

全て ベースタッチ

走者 1-2 塁

	2BR	1BR
レフト定飛球	ハーフウェイ	2/3 リード
レフト大飛球	ハーフウェイ	2/3 リード
左中間小飛球	ハーフウェイ	2/3 リード
左中間大飛球	ベースタッチ	2/3 リード
センターフライ(定)	ハーフウェイ	ハーフウェイ
右中間飛球	ベースタッチ	ハーフウェイ
ライトフライ	ベースタッチ	1/3 リード
センターフライ(大)	ベースタッチ	2/3 リード

走者 1-3 塁

3BR は全て ベースタッチ。 1BR は全て ハーフウェイ

走者 2-3 塁

	3BR	2BR
レフト定飛球	ベースタッチ	1/3 リード
レフト大飛球	ベースタッチ	ハーフウェイ
左中間飛球	ベースタッチ	ハーフウェイ
センターフライ	ベースタッチ	ベースタッチ
右中間飛球	ベースタッチ	ベースタッチ
ライトフライ	ベースタッチ	ベースタッチ

注. フェールフライの時はどの走者も ベースタッチ.

◎ 内野ゴロに対する走者

0 out 1-3 塁

1 out 1-3 塁

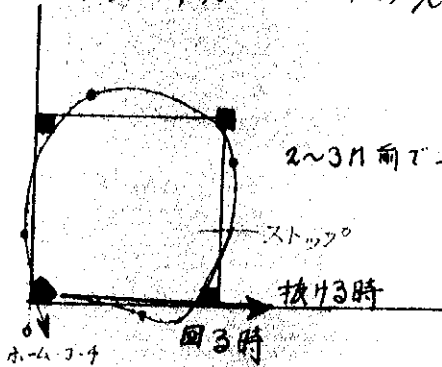
投手ゴロ	3 塁走者は見てスタート
1 塁ゴロ	ゆるい時は 3BR は出ない
2 塁ゴロ	強い時はスタート (ダブルプレーをねらってくるから)
3 塁ゴロ	スタート
遊撃ゴロ	スタートしない (2 塁にまわった時スタートする)
	スタート

0 out & 1 out 2-3 塁

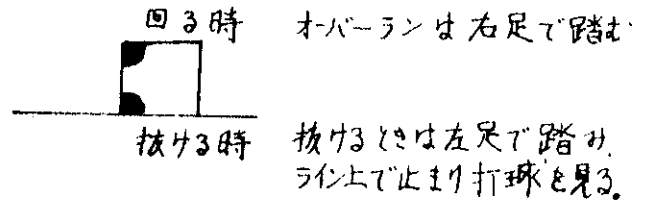
3BR は 1 out 1-3 塁と同じ。 2BR は前者に注意する

◎ 走塁

○ ベースの踏み方とコーチの見方



1塁の時 ライト方面は自分で見る
2塁の時 レフト方面は自分で見る



オーバーランは右足で踏む

抜ける時は左足で踏み、ライン上で止まり打球を見る

○ 走塁の方法

すべて走塁はアウトの数が少ない場合又は得点の捕さが多い場合は控え目に行なう方が良く、アウトの数が多いか得点差がないようなときは思い切り大胆に行くべきである。

【得点が開いている場合、盗塁してアウトになるよりランナーをためて、ヒットで大量点をねらった方がよい】

1BRはレフト・センター方面に非常にいい当たりが飛んだらぼやぼやしていると、2塁に刺されるのでスライディングするようなフリで走ること。ライト方面に安打したときは2塁を駆け抜け3塁に突進するような気持ちで走ること。このとき走りながら3塁コーチャーの動作に注意する。

2死以前に内野深くフライが上がったり、外野フライが飛んだ時、アウトカウントを間違えたために併殺されることおしはしばある。このフライの時走者はハーフウェイといって1塁へ自分が安全に帰えられると思う場所までリードして、戻すれば2塁へ、捕球すればすばやく帰塁する。

○ リードのしかた

走者 1塁 真直ぐリードして真直ぐもどる。
エンドランのときはやや後にリードする。

走者 2塁 やや後にリードしてセカンドを見る。

走者 3塁 やや外側にリード(ファウルグラウンドにリード)する。
戻るとき、やや内側に向ってもどる。

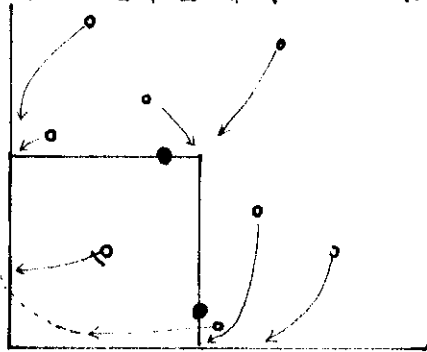
◎ トリック・プレー

(ピッチの時行なう)

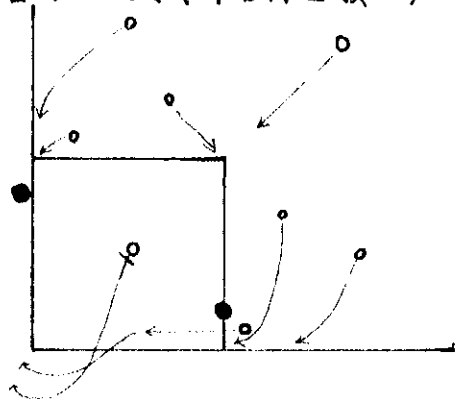
- ・トリック・プレーは一発でアウトにしなければならない。
- ・走者が他塁にいる場合は、その走者に次塁をとられないようにする。
- ・サインが出たら外野手はみな前進する。
- ・投手は全部ウェストする。
- ・タイミングはピッチャーがモーションをおこなったとき。

- 1 BR を殺す.....マスクを前に出し、「いくぞ」と声をかける。
 2 BR を殺す.....マスクを右手の脇にかかえて(ミットを持っている方) 声をかける。
 3 BR を殺す.....マスクを頭の上のせて、ミットを前に出して声をかける。

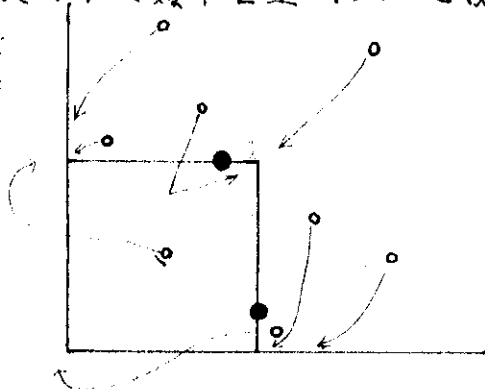
走者 1塁 又は 1・2塁 (1BRを殺す)



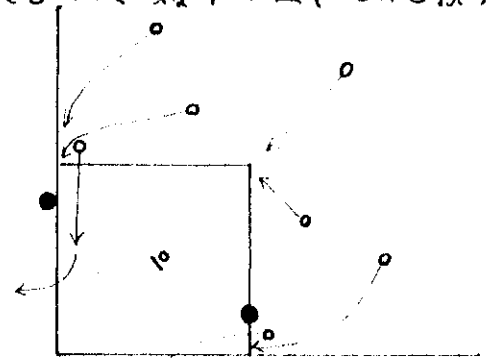
走者 1・3塁 (1BRを殺す)



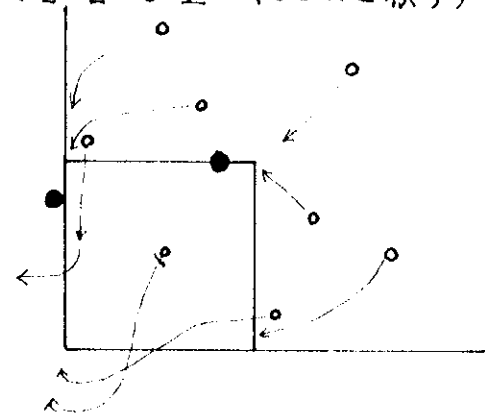
走者 1塁 又は 1・2塁 (2BRを殺す)



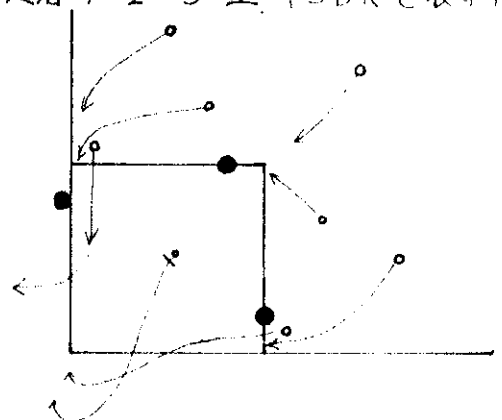
走者 3塁 又は 1・3塁 (3BRを殺す)



走者 2・3塁 (3BRを殺す)



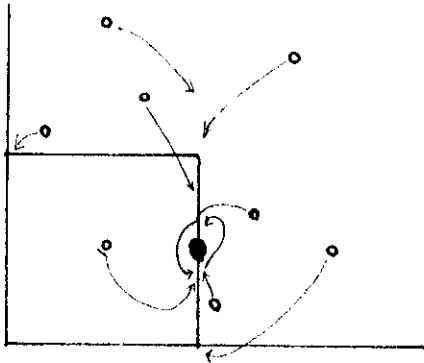
走者 1・2・3塁 (3BRを殺す)



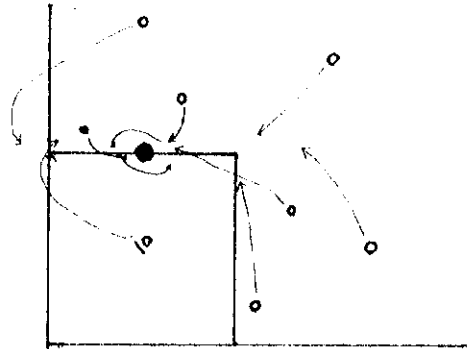
注. アウトカウントには関係ない。

◎ 狭 殺

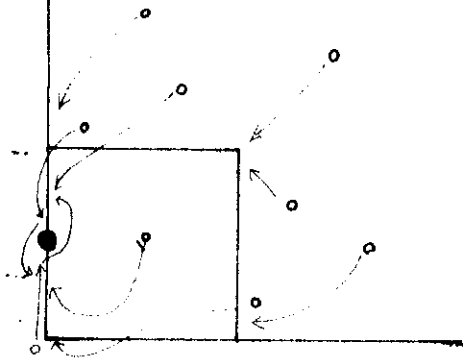
走者 1 塁



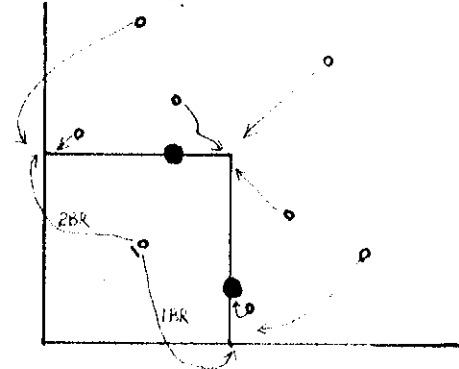
走者 2 塁



走者 3 塁



走者 1・2 塁



◎ コーチャー

○ コーチャーの役目

1. 走者にボールの位置を教える。
2. 走者にアウト・カウントを教える。
3. 走者に野手の位置を教える。

○ サイン

3 塁コーチャーのサイン



オーバーランストップ
(打者走者のみ)



ホールドインプレーのバック



ベース上、ストップ



はさまれろ



ボールヒットのバック



前者まわれ、後者ストップ



左にスライド



右にスライド



一番早くつけるスライド
(キック、ヘッド)

1塁コーチのサイン

1. かけ抜けろ!
2. レフト・センター・ライト と打球を指示する。
3. 回れ! 回れ!

ホームコーチのサイン (次打者)

- ・ バットなど邪魔なものをどける。



ゆっくり!



はさまれる。



スライド

MEMO

◎ 一球一球相手に勝つ

打者と投手はホームプレートをはさんで打たんとする気迫と、打たせまいとする気迫が火花を散らして戦っている。打者が守打したり、相手の失策によって塁に出た場合や打者の気迫が投手に打ち勝った場合かあるいは、投手の気迫に打ち負かされながらもよくその気迫が野手の気迫に打ち勝ったのである。それに反して三振、あるいは凡打に打ちとられた場合は打者の気迫が投手の気迫に打ち負かされたのである。我々は常に一本勝負である。

◎ 一塁差で勝つ

野球は最後の総計で1点多ければ勝ちであり、1対0で勝つのも10対0で勝つのも同じである。この点を頭に入れておけば苦はなくて、良い。むだな苦心(たとえば味方と異なり勝越して最終回の守備無死走者2.3塁、この時一塁勝てば良いと思っていれば、内野は平気で定位置で守り内野ゴロがくれば走者に目をくれず、一塁に投じて早くアウトの数をふやせば良いのに得点差を忘れると内野は前進守備をする。したがって守備が極度に狭くなっているからちょっと当たりで守打りになってはう。投手も軽い気持ちで投球すれば良いのに打者を打ちとろうとして無理な投球をして、かえってコントロールを乱して自滅する)はなくなり楽しいゲームが出来るのである。

◎ 勝利への道

勝利の道はけわしい。だがそれがけわしい程、勝利そのものはたとえ涙にこそ霞め光輝に充ち満てるのではないが。

◎ 球友愛

失策があったとする。それを骨身にしておいて、またすら責めているのは当の本人である。はやとがめる要はない。ただ慰め励まし、速かにその自信——長期にわたる汗と脂の鍛練で身につけたもの——をとり戻させることだ。反対に殊勲者に対しては背中の一ツトどやしつけねば足りぬ。球友愛のみなきところに、つれ、またれがあるはずがない。一致団結——身同体的、固き総合力が勝利者への街道を蕩進させよう。

◎ 精神力

技量にそれほど差異のないのが近年・高校野球の実 であつて、みれば優劣を別つ鍵が精神面に存することは否定し得ない。こちらの苦しい時は相手方もた苦しい。その苦しさを克服する力の有無が分岐点となる。また追われるもの 弱味ということはある。それは真理であるが、その逆もまた真理である。具体的にいうと相手が「打倒法政」と拾身してくるならば「打倒はされぬぞ」と拾身でかくことだ。

闘志——ただし、むきだしにせる闘志の充満こそ勝利確保の原動力である。

◎ 一本勝負

始めから終わりまで一本勝負の連続であるトーナメント方法は一試合、一試合が、そのまま決勝戦である関係上、どこでも息を抜き調子を下げ"ることは許されない。といてこちこちなつてはなお困る。要は粗末なプレー(攻める際のオーバーラン、オーバーライド、飛球またはナットアウトの時の

緩慢な走塁でむぎむぎけん制球に刺され、または狭まれて前走者を死地におとしこめる、守る際の悪送球、バッター・インナー・ホールに走りこんでおきながらの不用意な投球など)をせぬということ。

② 高き気品

“ けのるほど頭を垂れる稲穂かな ”

いやしく相手を見くびり、不快感を与えるが如き態度は断じてとるべきではない。また球審のジャッジに小道をかしげたり、「おかいぞ」と云ったシスターを示したり、審判の指示にすなおに従わなかったり、チェンジに緩慢な動きを見せるなどは、ことに伝統あるチームの恥とすべきものである。

試合とはただ打つ、走る、守るだけのものではなく、入場から退場までのすべてをふくむと心得てほしい。即ち球場に現われてから去るまで高き気品の漂うのが、その最良のチームといえよう。さらにつけ加えるならば、用具の愛護も気品の一つ。三振を喫してその物には何ら罪なきバットをカー杯、地面にたたきつける見苦しさ、四球出塁に当りバットを地面にすれすれに自軍の方へ押しやってから走ってゆく、ゆかき、グローブ、ミット、その他を丁寧に扱うのと、そのどちらかが使用効果を上げるかは自明の理。　　口たわらう、用具を、それはだれの眼にもよなく美しく映るだろう。