

知っておきたい野球の言葉

2020年5月

1967年、昭和42年生まれの僕が野球に興味を持ったのは、小学校2年生の春。昭和50年だった。前年の秋、巨人の長嶋茂雄が引退した。だから、国民的スター「ミスター・ジャイアンツ」長嶋選手が生でプレーをしているのは見たことがない。でも、長嶋選手の引退までの人生が描かれた漫画「巨人の太陽」を読んで、長嶋すごい、野球って面白そうだと思うようになった。

その年は故郷の岡山隣の県で、広島カープが快進撃を続けた。その年からヘルメットを赤くしたので「赤ヘルブーム」が巻き起こった。僕も赤い帽子が欲しかったけど、売り切れていて、両親が買ってくれたのは、店に残っていた黄色と黒の阪神タイガースの帽子だったのがさびしかった。

昭和51年、小学3年生の秋に、巨人の王貞治選手が、ベーブ・ルースの通算本塁打714本を抜いた。翌52年にはハンク・アーロンの755本を上回り、世界記録を達成した。僕もすっかり巨人に夢中、王選手が大好きになった。あまり人に言わないけれど、大学生まで巨人ファンだった。今は嫌いな方だけど…。

そんなころから、野球を見ている。平成2年に入った就職先もスポーツ新聞社だから、野球、野球の日々だ。だから、僕が当たり前のように話していることを、40歳以上下のコーチや選手たちは知らなかったりするのに気付かないことがある。

逆に僕は「3ボール2ストライク」を「ツースリー」と言ってしまう。昭和の野球小僧は、平成、令和と違う常識で生きてきた。

だから、「そんなの知っているよ」という言葉や用語から、確認したい。

「知っておきたい野球の言葉」をまとめました。

久我 悟

知っておきたい野球の言葉

作戦編

【盗塁・スチール】

ランナーが打者への投球の間などに、ヒットやエラー、暴投など以外で次の塁に進む走塁。

◆サインがでる場面 ランナー一塁。二塁。一、二塁。

(例) ランナー一塁で、投手が投球モーションを起こすと同時に二塁に向かってスタートする。バッターが打つ可能性もあるので、ランナーはスタートから数歩目に一瞬、打者を見るようにしよう。

【三盗】

二塁から三塁への盗塁。失敗するとチャンスをつぶしてしまうので、100%セーフになる自信があるときだけスタートするようにしよう。

◆サインが出る場面 ランナー二塁。一、二塁。

【重盗・ダブルスチール】

2人の走者が同時にスタートして次の塁に進む走塁。主にランナー一、二塁の時の作戦。

◆サインが出る場面 ランナー一、二塁。一、三塁。

(例) ランナー一、三塁で、投球モーションを起こしたのと同時に一塁ランナーがスタート、捕手が二塁へ送球したのを見て、三塁ランナーが本塁に向かってスタートするのもダブルスチール。

【本盗・ホームスチール】

三塁ランナーが投球間や捕手の送球のすきを狙って、本塁に盗塁すること。

◆サインが出る場面 ランナーが三塁にいる場合

【ディレード・スチール】

走者が投球の同時ではなく、遅れてスタートする盗塁。捕手の返球が遅かったり、走者を警戒していなかったりした場合に、すきを突く。

◆サインが出る場面 不明。

(例) ランナー一、三塁の時、一塁ランナーが遅めにスタートを切って、捕手の二塁送球を誘ったり、それを見て三塁ランナーがスタートする。この場合、ダブルスチール、ホームスチールとも呼ぶ。

【バント】

打者がスイング以外の形で、投球をバットに当て、ゴロを転がすこと。2ストライク後に、バントの形でファウルするとスリーバント失敗でアウトになる。

【犠牲バント＝犠打】

バッターがバントしてボールを転がし、時間を稼ぐ間に、ランナーを進める作戦。自分はアウトになっても確実に転がすことを目指すから「犠牲」という言葉を使う。

◆サインが出る場面 無死、1死ランナー一塁。二塁。一、二塁。

(例) ランナー一塁の時にサインが出たら、打者はボールが強く転がらないようにバントするようにする。できれば投手と一塁の間、投手と三塁の間に転がしたいが、弱く転がせるなら投手前を狙ってもよい。弱すぎると捕手に素早く処理されるので加減が難しい。走者は第2リードをしっかりとって、バントが転がったのを確認してからスタートを切る。

(例) ランナー二塁や一、二塁の場合、三塁手はベースカバーに入り、投手と一塁手が前進してくる場合が多い。そのため、バントは少し強めに三塁前に転がし、三塁ベースカバーに入りたい三塁手に処理させるのが理想的だ。

【セーフティーバント】

バッターが出塁を狙ったバント。

◆サインが出る場面 あらゆる場面。好投手でヒットがでにくい時にも。

(例) 野手の正面だとヒットになりにくいので、一塁、三塁ラインを狙って転がす。関係プレーが難しい、二塁手の前も狙い目。

【プッシュバント】

バットを押すようにして、強めに転がすバント。

(例) ランナー一塁や一、二塁の時に投手や一塁、三塁手が極端に前進してきたところに強めに転がせば、横を抜けて自分も一塁に残れるバントになる。ただし、強すぎると正面に転がったとき、ダブルプレーになる可能性もあるので、よく練習しよう。

【スクイズ (バント)】

バントで三塁ランナーを本塁に迎え入れる作戦。

◆サインが出る場面 無死か1死、走者が三塁にいる場合(二、三塁。一、三塁。満塁)

(例) 無死か一死ランナー三塁でスクイズのサインが出たら、三塁ランナーはモーションを起こした投手が腕を後ろに振り上げるタイミングでスタート。バッターはストライクはもちろん、ボールでも必ずバットに当ててゴロを転がせば、得点になる。大きく外したボールなら飛びついてでもバットに当てる。

ランナーは打者が空振りしたり、バットに当ててもフライになったら、三塁に戻る。ただし、捕手が落球していたら、そのまま本塁を狙えることもある。

【セーフティー・スクイズ】

バッターがバントでゴロを転がしてから三塁ランナーがスタートを切るスクイズ。

◆サインが出る場面 無死か1死、走者が三塁にいる場合(二、三塁。一、三塁。満塁)

(例) 転がってスタートを切るから、打者が空振りしたりフライを打ち上げても三塁ランナーは慌てず戻れるので、「セーフティー (安全) スクイズ」と呼ばれる。打者が自分も出塁するセーフティーバントをするから「セーフティー・スクイズ」だと勘違いしていることが多いので覚えておこう。

(例) 安全なスクイズだが、のんびりしていると本塁には帰れない。サインが出たら三塁走者は第2リードをしっかりとって、転がったらスタートを切ろう。

【ツーラン・スクイズ】

スクイズバントで一気に2点とる作戦。

◆サインが出る場面 無死、1死二、三塁。満塁。

(例) 三塁走者は投手がモーションを起こしたと同時にスタート。ショートが前進守備の場合が多いので、いつもよりリードを大きめにとった二塁走者は三塁走者が走ったのを見ながらでスタートして勢いよく三塁を回る。すきがあれば、本塁に突っ込む。一塁手が素早く返球してきそうなら、慌てて止まって、一気に戻る。突っ込むのも、止まるのも一瞬の判断を信じて迷わない。

【バスター】

バントの構えから投球モーションに合わせてバットを引き、ヒッティングに切り替える打ち方。

◆サインがでる場面 無死、1死で走者がいる場面

(例) 無死一塁でバントの構えをしたところ、一塁手がダッシュで前進。投手のモーションに合わせてバットを引き、一塁方向に強いゴロを転がせば、ヒットになりやすい。

【ヒット・エンド・ラン】

塁上のランナーがスタートを切り、バッターがゴロを転がしてランナーを進める

◆サインがでる場面 アウトカウントに関係なく、一塁。二塁。三塁。一、二塁。一、三塁。二、三塁。満塁。

(例) ランナー一塁の場合、投手がモーションを起こしたのと同時にスタートする。打者が打つタイミングで1度、本塁方向を見て打球がフライかゴロか空振りかを確認する。打者はライト方向にゴロを転がす。理想的なのはライト前ヒットで、ランナーが三塁に進む形。打者はどんなボールでも必ずバットに当てる。最低ファウル、最悪空振り、見送り。

(例2) ランナー二塁。一、二塁の場合、投手がモーションを起こしたのと同時にスタートする。打者はゴロを転がす。二塁ランナーがスタートすると三塁手が三塁ベースに入るので、広がった三遊間も狙い目。二塁ランナーはショートが捕球して、一塁に送球したのを確認したら、大きく三塁を回る。すきがあれば本塁を狙える。

(例3) ランナー三塁。一、三塁。二、三塁。満塁の場合、すべてのランナーがスタートを切る。打者は三塁走者が確実に得点できるように、できるだけ高いバウンドのゴロを打つ。スクイズよりもバントの構えをしない分、相手に作戦が見破られにくいし、大きく外された時にバントの構えからよりも、バットに当てやすい。硬式野球では三塁走者のいる場面でヒット・エンド・エンドランのサインはほとんどない。軟式は高くバウンドするので、積極的に仕掛けてくるチームもある。

【ラン・エンド・ヒット】

塁上のランナーが盗塁を狙ってスタートを切り、打者はストライクだけヒットを狙う。見送ってもいい。

◆サインがでる場面 走者には盗塁、打者には「打っていいよ」「フリー」のサインがでる。

(例) ランナー一塁で、盗塁のスタート。打者はヒットを狙う。ゴロが理想。

(例2) ランナーがスタートした時、投手がゆっくり大きく足を上げるフォームで投げてきたら、盗塁の成功率が高いのだから、絶好球でもあえて見送る。

【バント・エンド・ラン】

塁上のランナーがスタートを切り、打者はバントしてランナーを進める。

◆サインが出る場面 無死、1死一塁。二塁。一、二塁で守備陣がバントシフトを敷いてきた時。

(例) 無死ランナー一塁で、投手がモーションを起こしたらスタート。一、三塁手、投手がダッシュして前進してきても、バントで確実に転がせば、ランナーが二塁でアウトにならない。逆に三塁手が三塁ベースに戻るのが遅いようなら、走者は一気に三塁を狙う。ショートは二塁、二塁手は一塁ベースをカバーしているから、三塁ベースが空きやすい。

【バスター・エンド・ラン】

塁上のランナーがスタートを切り、打者はバントの構えからヒッティングに切り替え、走者の進塁やヒットを狙う。ヒット・エンド・ランと同じように、打者は必ずバットに当てる。

◆サインが出る場面 無死、1死ランナー一塁。二塁。一、二塁で守備陣がバントシフトを引いてきた時。

(例) 無死ランナー一、二塁で、一、三塁手がダッシュして前進してきたら、その足元を狙ってゴロを転がす。抜ければ二塁ランナーは本塁へ、一塁ランナーは三塁を狙う。

走塁編

【オーバーラン】

ランナーがベースを回ってから止まること。

(例) 外野へヒット（単打）を放った時、処理した外野手の位置によって、止まる位置が変わる。処理した場所から、一塁に返球されたとして、戻れる距離まで一塁ベースから離れよう。

【ハーフウェー】

ランナーが次の塁に向かう途中で止まって打球の行方を確認すること。

(例) 無死か1死一塁で打者がフライを打ち上げたら、一塁ランナーはフライがキャッチされそうな位置から、一塁に返球されても戻れる距離までベースを離れ、キャッチされたら一塁に戻る。落とせば二塁に向かう。二塁を回って、三塁、本塁を狙う場合も。

【タッチアップ】

フライをキャッチされたら、塁上のランナーは、現在の塁から次の塁に進塁することができる。ただし、次の塁に進むまでにタッチされたらアウト。

(例1) 無死か1死ランナー三塁で、打者がセンターの定位置付近にフライを打ち上げた。

リードしていた三塁ランナーは三塁に戻り、センターがキャッチした瞬間にスタート。本塁を狙う。打者がアウトになっても、フライで得点を挙げるので「犠牲フライ＝犠飛」と呼ぶ。

（例２）無死か１死ランナー三塁で、打者がセンターに浅いフライを打ち上げた。リードしていた走者はタッチアップしても本塁は間に合わないと判断したら、ハーフウェーで打球をよくみて、捕球するかバウンドするかを見極めて、ベースに戻ったり、本塁を狙ったりする。

【振り逃げ】

無死、一死で一塁にランナーがいない場合、または２死の時、３ストライク目を捕手がノーバウンドで捕球できなかった場合、打者はタッチか一塁フォースアウトされなければ、一塁に出塁できる。記録は三振。

（例）２死満塁、カウント２ストライクの場合で、打者が空振りした投球を捕手が落球。捕手はすぐにボールを拾い、三塁ランナーがホームインする前に本塁を踏めばランナーがアウトになる。

【２アウト３ボール２ストライク】

一塁。一、二塁。満塁の場合、走者は必ず投球と同時にスタートする。

（例）２死一塁、３ボール２ストライクで一塁ランナーはスタート。打者は投球がストライクならヒッティングで自動的にヒット・エンド・ランの形になり、ボールなら四球で一、二塁となる。一塁ランナーが盗塁失敗することがないので、自動的にスタートを切る。