１０　ティーボール（拓桃オリジナル）

Ⅰ　競技の特性

ティーボールは，野球やソフトボールというメジャーなスポーツをアレンジしたもので児童生徒も親しみやすいスポーツといえる。野球やソフトボールと大きく異なる点は，投手がいないという点である。つまり，本塁プレート上（後方）に置かれたバッティングティーにボールをのせ，打者はその静止したボールを打つことになる。

しかし逆のとらえ方をすると，投手がいないということだけしか違わないのである。もともと野球のルールというものは複雑であり，児童生徒に走塁や守備についてのルールは理解が難しい。

そこで，塁をなくし走塁という要素を削除した新たなティーボールを考案した。このティーボールでは，攻撃側は「打ったら走る」，守備側は「飛んできたボールを捕球する」という技術のみに限定して構成している。

Ⅱ　施設・用具

1.施設

屋内，屋外問わず行える。

2.用具

(1)ティー（図１）

(2)ボール

守備の場合には，素手で捕球するために，ソフトボール大のスポンジボールが望ましい。

(3)コーン

打者走者の折り返し地点でのポイントとして使用する。

(4)バット

バットとして使用するものはプラスチックバットやバドミントンラケットなど個に合わせた用具を使用する（図２）。

(5)打者走者得点カード

本塁の位置から１ｍ間隔でカードを並べておく。

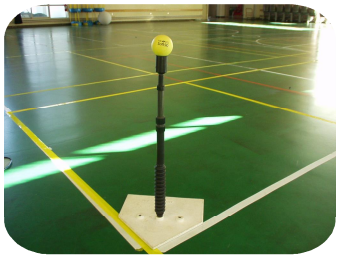

図１　ティー

図２　バット他

図３　ゲームの様子

Ⅲ　競技の方法

1.人数

２チームに分かれて対戦する。１チームのメンバーは活動時間や競技場の広さによって異なるが，体育館で行う場合には６～８人程度が適当である

2.競技の進め方

２チームが攻撃と守備に分かれ，攻撃側チームの全打者が打撃を完了した時点で攻守を交代する。

(1)攻撃

①打者はティーに置かれたボールを打ち，図４の方向に守備側が捕球するまで走る。また打撃に関するルールは以下のとおりである。

②バットは自分に適したものを選ぶことができ，ラケットなども使用できる。また握ることができない場合には，素手で打つことも許される。

③ボールカウントはなく，打ったボールがフェア地域内に飛ぶまで行うことができる。

(2)守備

①守備側は，制限区域(半径３ｍ程度)以外のフェア地域内に守り，打球を捕球する。また守備に関するルールは以下のとおりである。

②ポジションはなく，打者の特徴等に合わせ自由に守備位置を変えることができる。

③制限区域内には，打者が打った後には入ることができる。これは遠くへ飛ばすことができないプレーヤーにも得点の機会を確保するためのものである。

④捕球の基本的な方法は，転がってきたボールを自力でつかむものである。しかし，床に手が届かない選手の場合や移動が困難な選手の場合には，介助者が選手と一緒に移動したり，介助者が捕球したボールを選手に手渡すことで「捕球の完了」が認められる。

⑤介助者のルールとして，プレイする場合には車椅子の一部を必ず触れていなければならない。

3.得点

捕球したと同時に審判は笛を吹き，それまでに到達した「打者走者得点カード」の数字がそのまま得点となる。なお，折り返して$\boxed{4}$まで到達できた場合には６点，以下７点，８点…となる。最高得点は本塁地点の１０点である。

なお打球を直接捕球された場合には，０点となる。

4.勝敗の決定

７回(イニング)の攻防を行い，得点の多いチームの勝ちとなる。

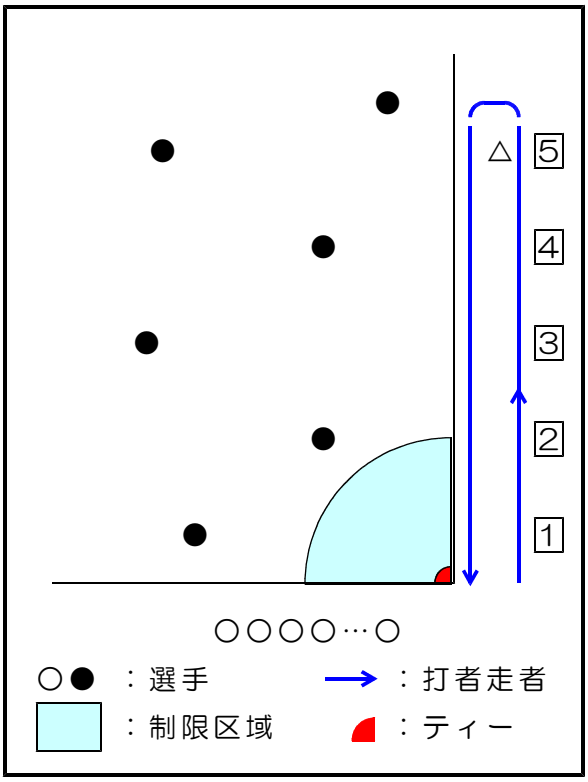

図４　競技場全体

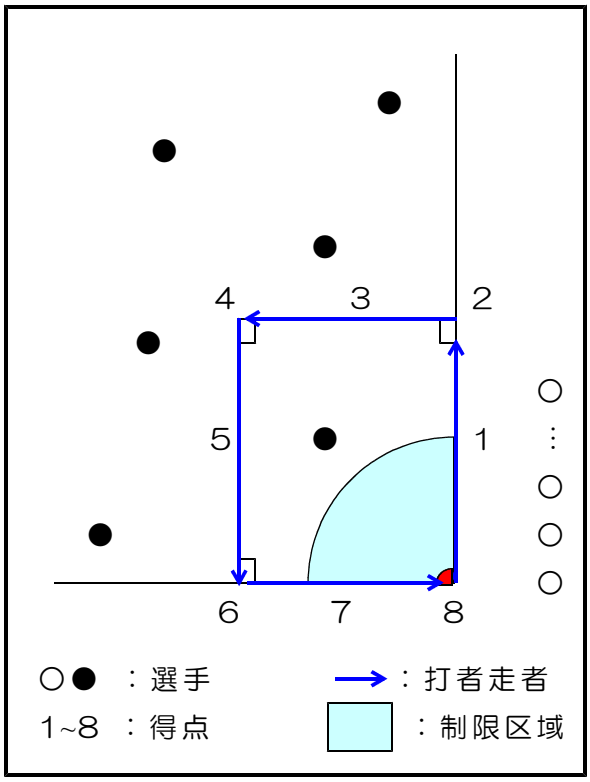

図５　競技場全体

Ⅳ　その他

1.ゲームの発展

ゲームの発展には，大きく２つの流れが予想される。１つは正規のティーボールのように，塁を設定してランナーとしての要素を取り入れるもの。一方は，ティーをなくし，投手が投げたボールを打ち返す要素を取り入れるもの。プレーヤーの実態に合わせてどちらの流れで発展させていくかを選択する必要がある。

以下では，塁を設定したゲームを紹介する(図５)。

(1)走者に関するルールの発展

野球と同様に塁間を走るようにする。ただし，審判の笛(守備側が捕球が完了した時点での笛)が鳴るまで走る。走って時点の得点がその打者走者の得点となる。

(2)守備に関するルールの発展

捕球した後，一塁手に送球する。送球が，一塁手に届いた時点で笛が鳴る。

2.個に対する配慮(工夫点)

病弱の児童生徒が走る活動を行う際は，実態に応じて活動量に配慮する。