

# エンドラン系

## ヒットエンドラン

0もしくは1アウトの時にランナー1塁、ランナーが投手の投球と同時に走る。これがヒットエンドランです。

この時バッターは **何が何でもボールに当てること** が大事です。別にヒットでなくてもかまいません。

2塁のカバーにショートがついた時は三遊間が甘くなることはあります。ここは弱いゴロでもヒットの可能性が生まれます。

**1、2塁間を抜けた時** は確実に3塁まで進めるでしょう。

ただしライナーやフライだけはいただけません。**ランナーは戻りきれずに最悪の結果**、つまり2アウトになってしまうからです。

ちなみにランナー1、2塁または1、3塁の時に実行することもあります。

## ランエンドヒット

名前が似ているので勘違いも多いのですが、これは上記の「ヒットエンドラン」とは全くの別物です。

エンドランの場合、打者は何とか当ててランナーを進めることが前提ですが、ランエンドヒットの場合は走者の盗塁を大前提におきます。

なので走者を確認し、**盗塁が確実に成功すると判断したら無理に打たなくても構いません**。

無論、走者は打者は見ずに **盗塁としてスタートを切ります**。

そのため、ランナー1、3塁のときにこの指示が出た場合は、**3塁ランナーは誤ってもスタートを切らない**ことを忘れないでおきましょう。

## バントエンドラン

**バントでランナーを進める作戦** の一つ。

0アウトでランナーが1塁にいるときに行います。ランナーは投球と同時にスタート！！

この時ランナーの進塁を助けるために **バント** を行います。

バントは絶対にボールに当てるようにやります。ボールゾーンだろうが当ててください。

**どの方向** に転がしてもセーフになるはずですが、**必ず転がさない**といけません。

ダブルプレーはチャンスを即つぶすことになるからです。