

# 審判メカニクス

(四人制)

# 四人制審判の取決め事項

## 1. ポジショニング

- ①無走者・走者三塁のとき……二塁塁審は、二塁ベースの後方に位置する。
- ②走者一塁、二塁、一・二塁、一・三塁、二・三塁、満塁のとき……二塁塁審は、一・二塁間または二・三塁間の内側に位置する。(内野手が前進守備の場合は外側に位置する)。
- ③一塁塁審、三塁塁審はいずれの場合もファウルラインの外側に立つ。

## 2. 外側への打球の責任範囲

外野への打球を追う審判は、角度をとりながら落下点に近づき、必ず止まって判定する。

### A. 二塁塁審が外側に位置した場合

- ①左翼手より向かって左側の打球……三塁塁審。
- ②左翼手正面の前後から右翼手正面の前後までの間の打球……二塁塁審。
- ③右翼手から向かって右側の打球……一塁塁審。

### B. 二塁塁審が内側に位置した場合……外野への打球は追わない。

- ①中堅手より向かって左側の打球……三塁塁審。
- ②中堅手正面の前後より向かって右側の打球……一塁塁審。

### C. 外野への打球を追った塁審は打球を判定した後その場に留まり、担当していた塁は他の審判に任せる。カバーに行った審判は、その塁の審判が戻るまで、その塁を離れてはいけない。

## 3. 球審の動き

- ①無走者、走者一塁の場合は一塁または三塁をカバーする。
- ②走者が二塁または三塁のスコアリングポジションにいるときは本塁に留まる。

## 4. トラブルボール

次のトラブルボールの場合、審判はできるだけ近づいて判定する。

- ①右翼線または左翼線寄りの打球。
- ②外野手が前進して地面すれすれで捕る打球。
- ③外野手が背走するフェンス際の打球。
- ④野手が集まる打球。

## 現行との変更点の解説:

### 1. 一塁塁審、三塁塁審の立つ位置

(現行) ラインをまたいで立つ。

(変更) ラインの外に立つ。

### 2. 二塁塁審が中に入るケース

(現行) 走者一塁、一・二塁、一・三塁および二塁。

(変更) 走者なしおよび走者三塁の場合以外、二塁塁審は中に位置する。

ただし、内野手が前進守備をとった場合、外に位置することもある。

### 3. 走者がスコアリングポジションにいる場合、球審は本塁にステイを原則とする。(アウトカウントに関係なく)

(現行) 二死で走者がスコアリングポジションにいる場合、球審は本塁にステイを原則とする。

(変更) アウトカウントに関係なく、走者がスコアリングポジションにいる場合は、球審は本塁にステイを原則とする。(メカニクスがシンプルになる。)

### 4. タッグアップの見方 例 一・二塁

(変更) 二塁塁審が中に位置した場合、一塁または二塁走者のタッグアップを斜め前方に走者を視野に入れながらタッグアップを確認するケースがある。

### 5. 内野手が前進守備のケースを追加

(追加) 走者一・三塁、走者二・三塁および走者満塁のケースで、内野手が前進守備をとった場合二塁塁審が外に立つメカニクスを追加した。

### 6. リミングの動きを追加

(追加) 走者二塁、走者一塁・二塁および走者満塁のケースで、打球が中堅手の左に飛んだ場合、一塁塁審がダイヤモンドの縁を走る(これを「リミング」という。従来、「直進」と言っていた。)動きも追加した。

### 7. ハーフスイングのチェックの方法

(現行) 右打者の場合右手で、左打者の場合左手で球審は塁審にスイングを確認していた。

(変更) いずれのケースも左手で確認する方法に変更する。

#### 8. 四死球のジェスチャーの変更

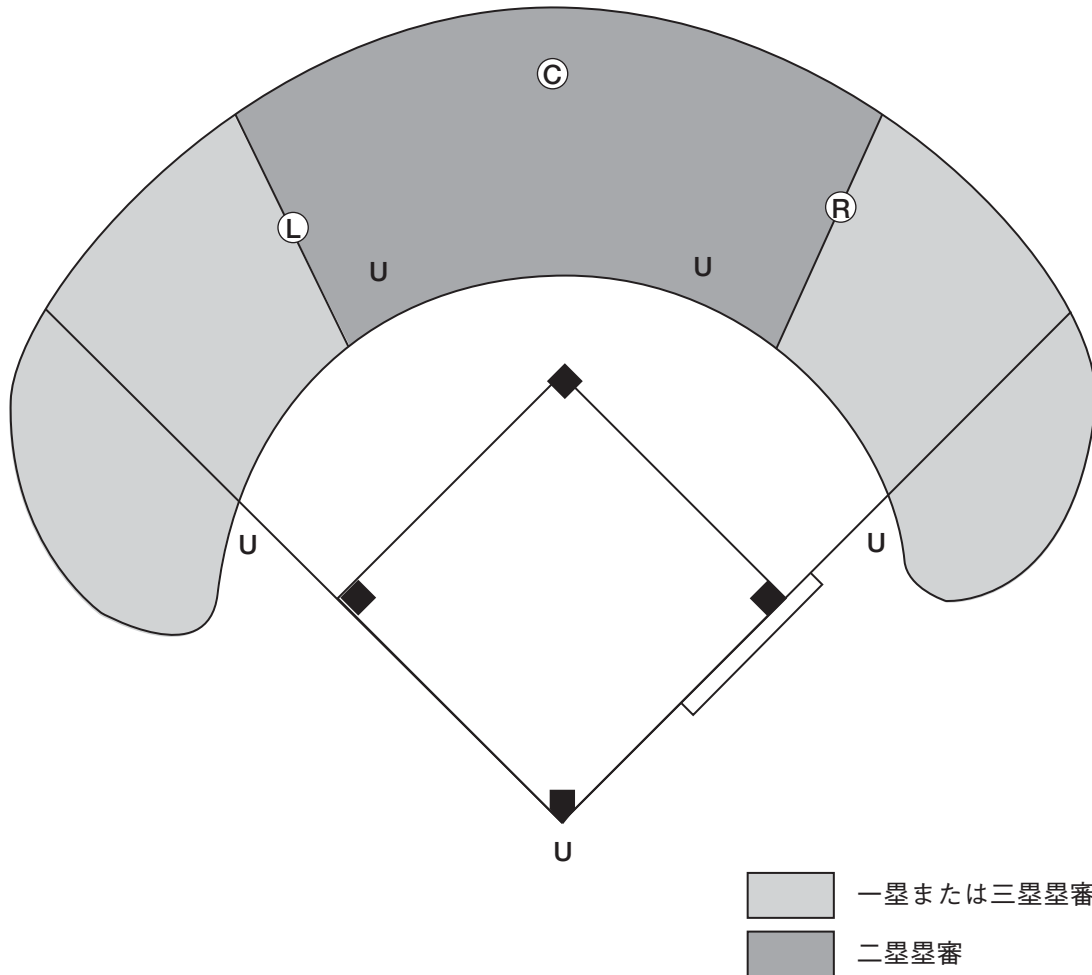
(現行) 四球の場合、球審はフォアボールと言いながら左手で打者走者に一塁へ促す動作をした。

(変更) 一塁へ促す動作を廃止する。

(現行) 死球の場合、「デッドボール」と言いながら打者走者に一塁へ促す動作をした。

(変更) 死球(ヒット・バイ・ピッチ)の場合、球審はボールデッドのジェスチャー(両手を上げる)をしたのち、打者走者に一塁へ促す。バットのグリップエンドに当たったのか手が紛らわしい場合は、ボールデッドの後、ファウルボールまたは一塁へとなる。

# 四人制 無走者

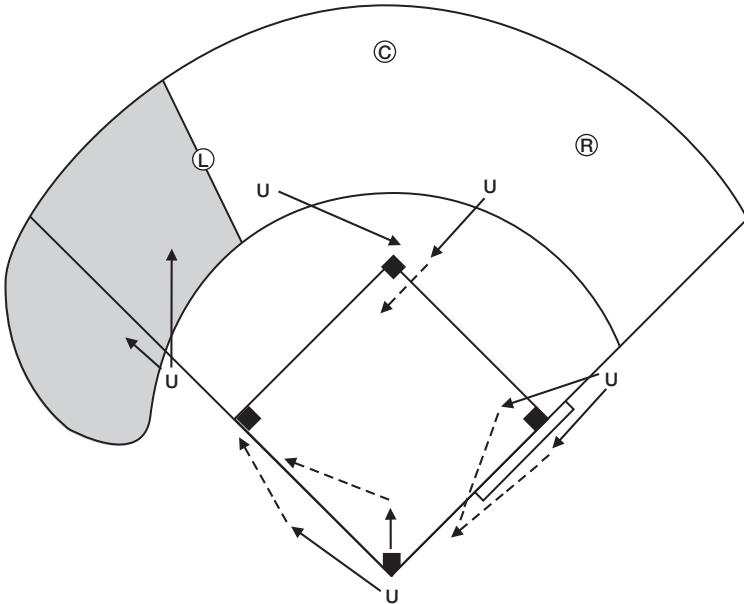


## 外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 二塁塁審は二塁ベースの後方（芝の部分）に位置し、その位置は一塁側、三塁側どちらでも構わない。
- (2) 二塁塁審は左翼手定位置から、右翼手定位置までの打球に責任を持つ。
- (3) 一塁塁審は右翼手定位置から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 三塁塁審は左翼手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (5) 球審は外野への打球に対する責任を持たない。

# 四人制 無走者

a 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁での“プレイに備える”。

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

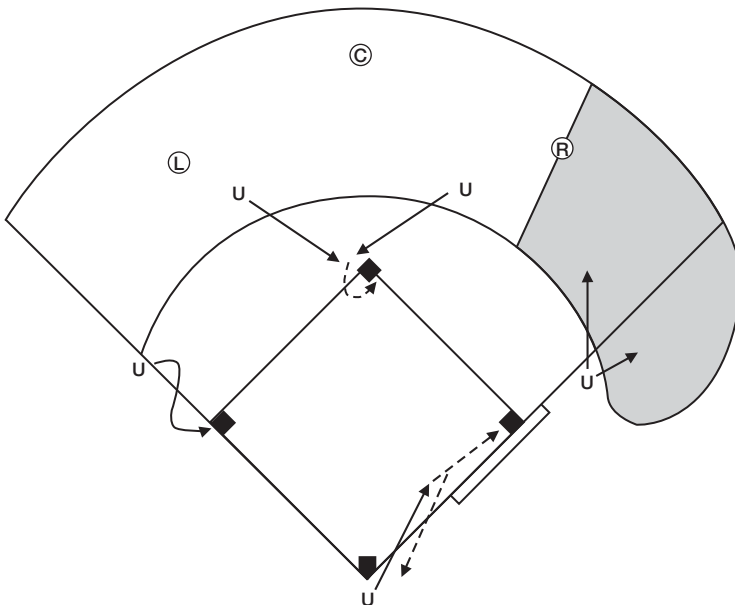
II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

b 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

打者走者の一塁触塁を確認し、一塁および本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁での“プレイに備える”。

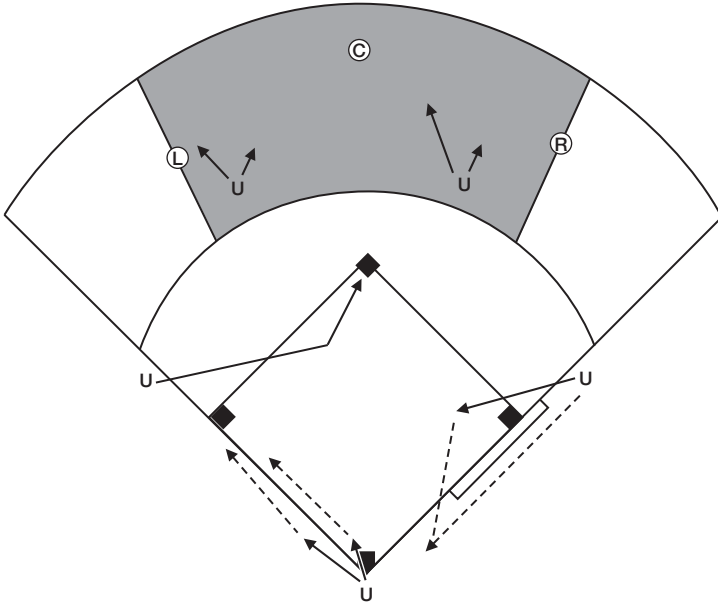
注

“プレイに備える”・・・打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで”・・・打球が処理され、野手から内野方向に返球されるまでをいう。

# 四人制 無走者

## c 左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合 (二塁でのプレイが生じるとされる場合)



PL

三塁での“プレイに備える”。

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

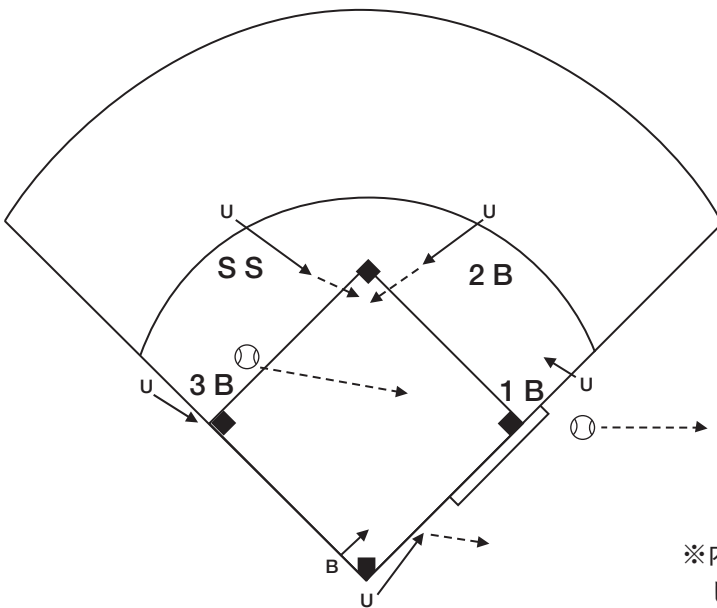
II B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

III B

二塁ベース内野内に移動し、二塁での“プレイに備える”。

## d 内野ゴロによって一塁でプレイが生じるときの球審の動き



PL

打者走者の後方を45フィート地点までついていき、その後の“プレイに備える”。

I B

一塁での“プレイに備える”。

II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁での“プレイに備える”。

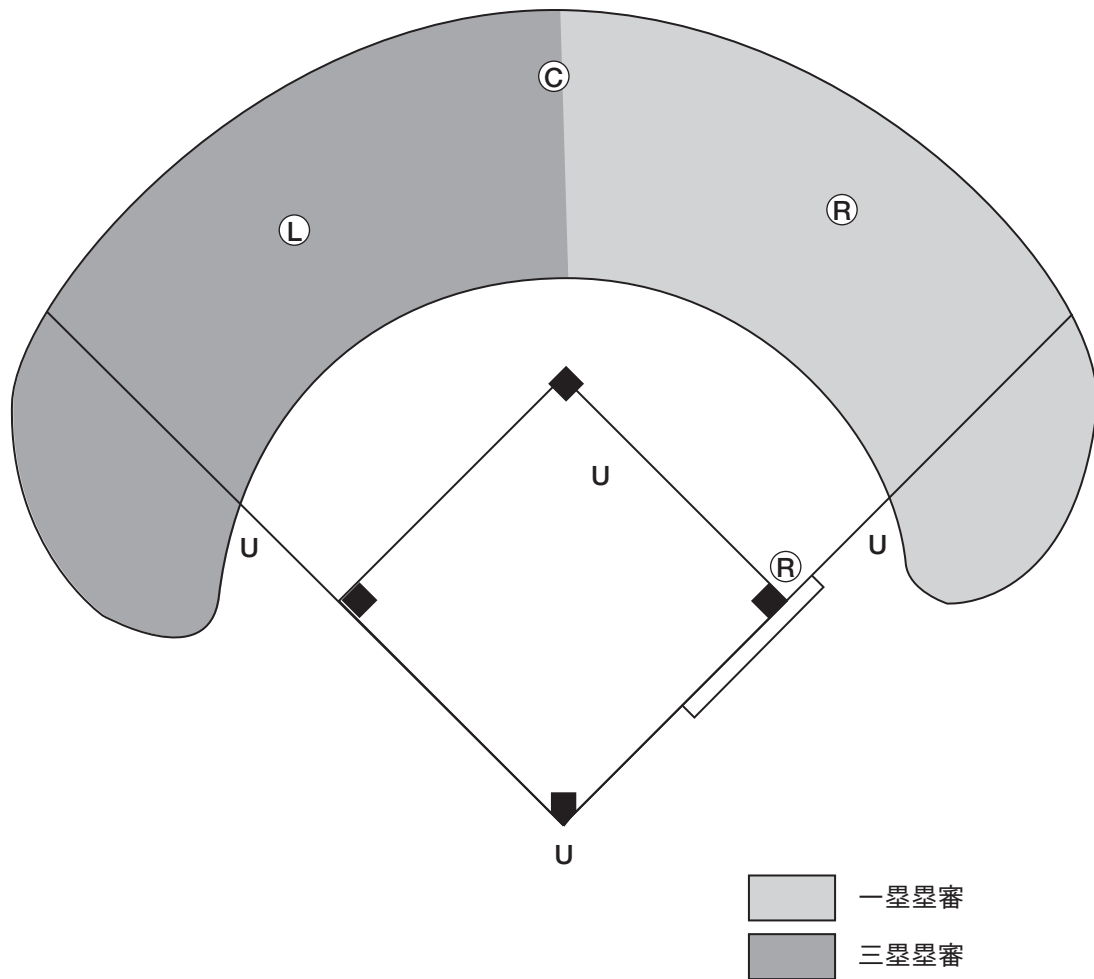
※内野間をゴロで抜け外野に打球が達した場合も同じ動きになる。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野方向に返球されるまでをいう。

# 四人制 走者一塁



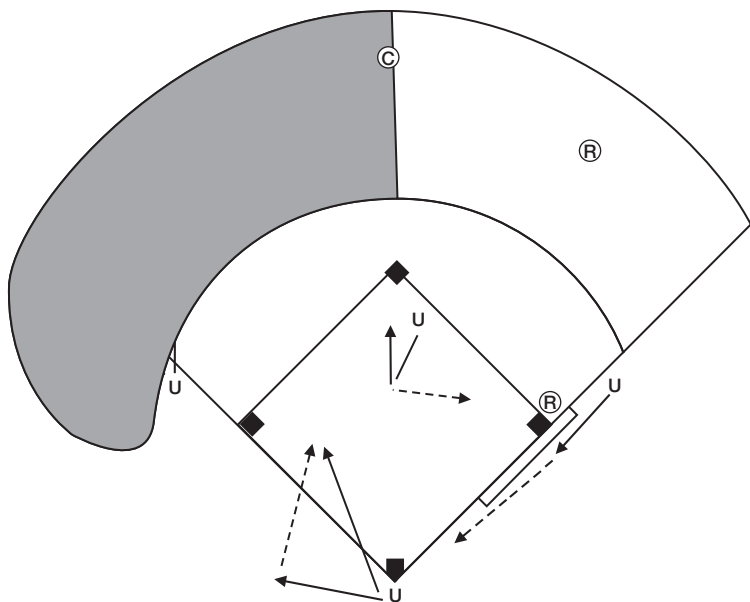
## 外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 二塁塁審は内野内に位置し、その位置は二塁ベースの一塁寄り、三塁よりどちらでも構わない。この場合外野への飛球（ライナー）に対する責任は持たない。
- (2) 一塁塁審は中堅手定位置から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (3) 三塁塁審は中堅手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 球審は外野への打球に対する責任を持たない。



# 四人制 走者一塁

## a 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合 (球審が三塁に向かった場合)



PL

三塁での“プレイに備える”。

I B

一塁走者の行動 (タッグアップなどを含む) および打者走者の一塁触塁を確認し、球審が三塁へ移動したら本塁へ向かう。

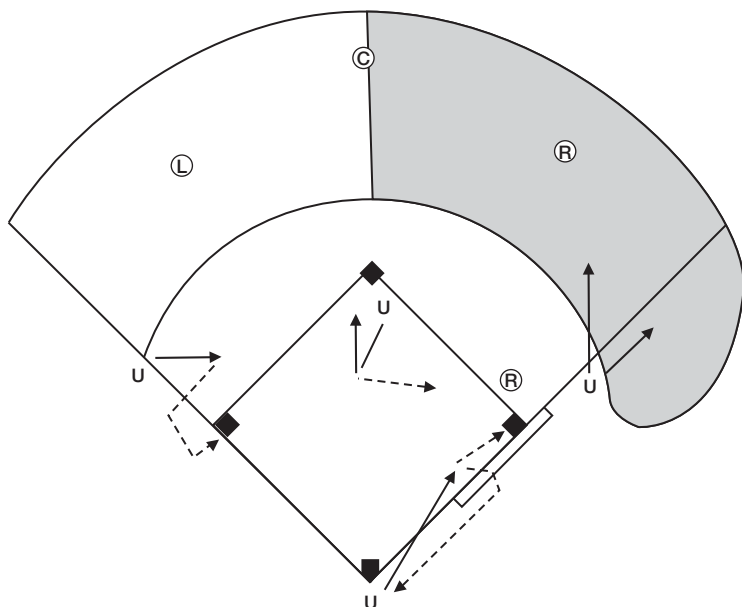
II B

視野を広げながら (ステップバック) 一塁走者の二塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

## b 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

一塁走者の行動 (タッグアップなどを含む) および打者走者の一塁触塁を確認し、一塁および本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

視野を広げながら (ステップバック) 一塁走者の二塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁での“プレイに備える”

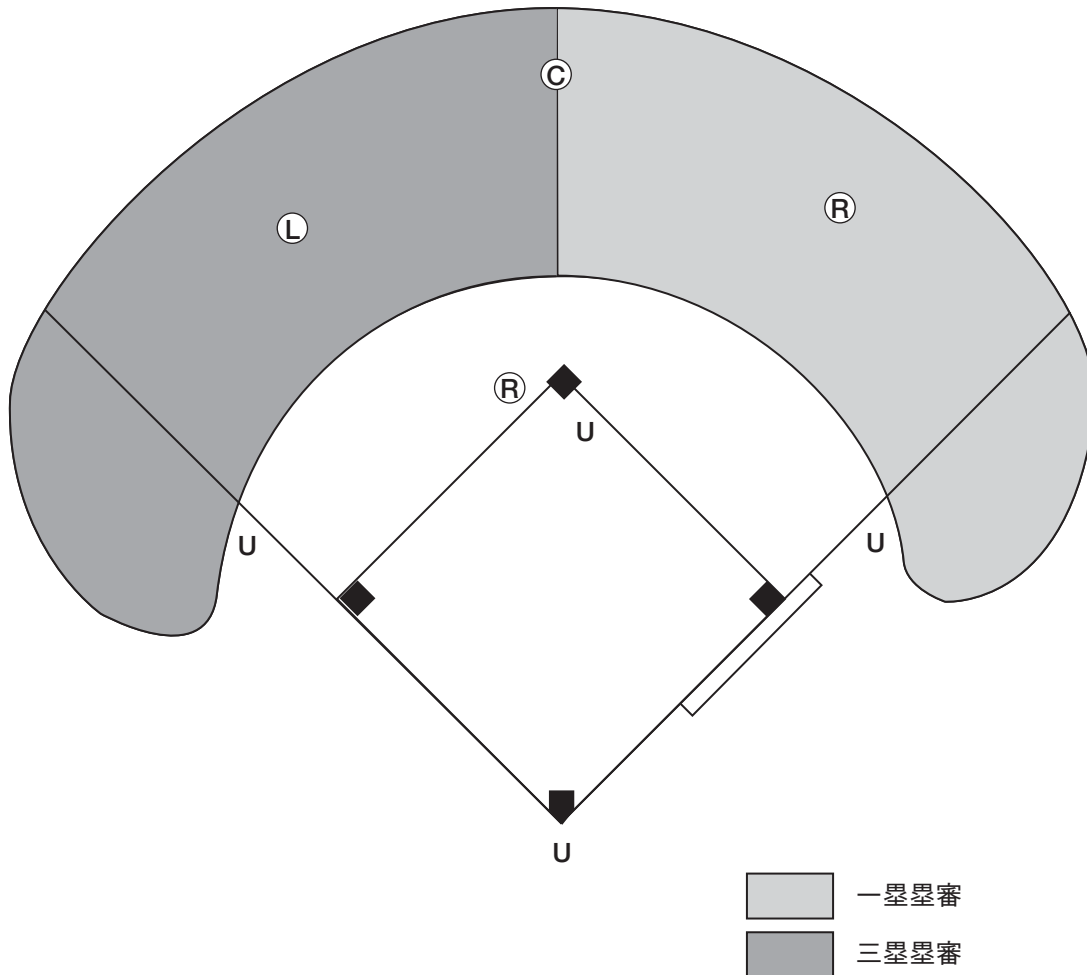
注

“プレイに備える” …打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” …打球が処理され、野手から内野方向に返球されるまでをいう。

“タッグアップなど” …走者のタッグアップ、追越し、オブストラクションの確認などをいう。

# 四人制 走者二塁

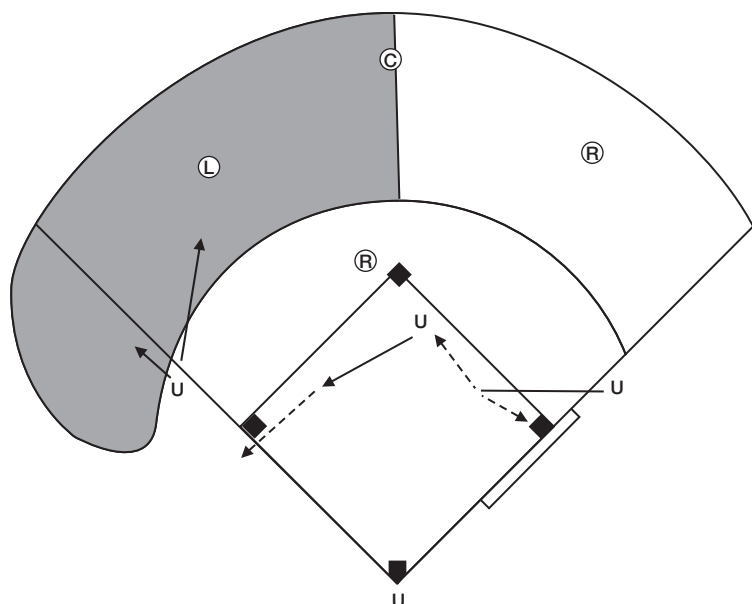


## 外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 二塁塁審は内野内に位置し、その位置は二塁ベースの一塁寄り、三塁寄りどちらでも構わない。この場合外野への飛球（ライナー）に対する責任は持たない。
- (2) 一塁塁審は中堅手定位置から右翼線寄りの打球の責任を持つ。
- (3) 三塁塁審は中堅手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 球審は外野への打球に対する責任を持たない。
- (5) 外野への打球の際の各審判の責任は走者一塁の場合と同じである。

# 四人制 走者二塁

a-1 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”

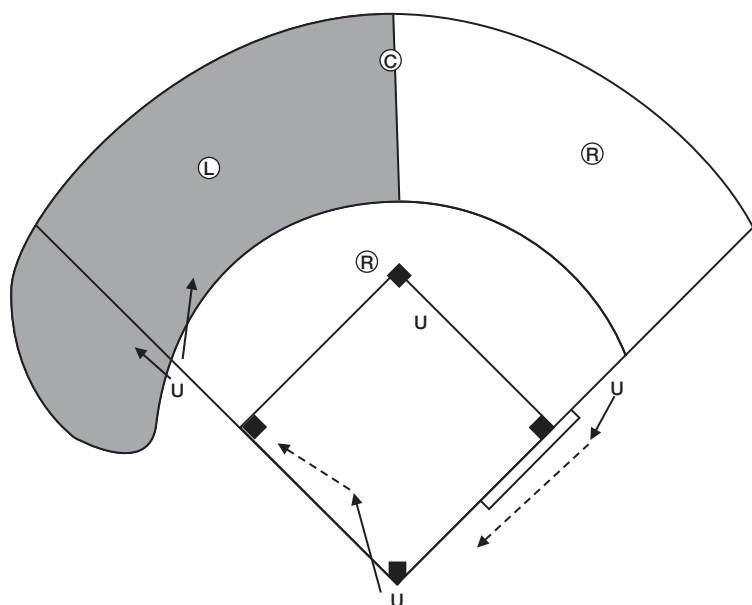
II B

二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

a-2 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合(二塁走者がタッグアップした場合)



PL

三塁での“プレイに備える”。

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

II B

走者のタッグアップを確認し、二塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

注

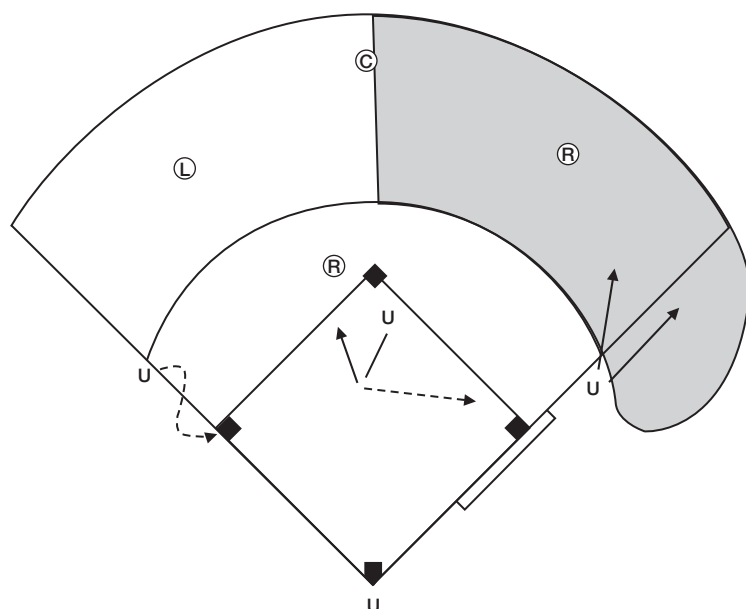
“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

# 四人制 走者二塁

## b 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”  
その場に留まる。

II B

視野を広げながら（ステップバック）一・  
二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁での“プレイに備える”。

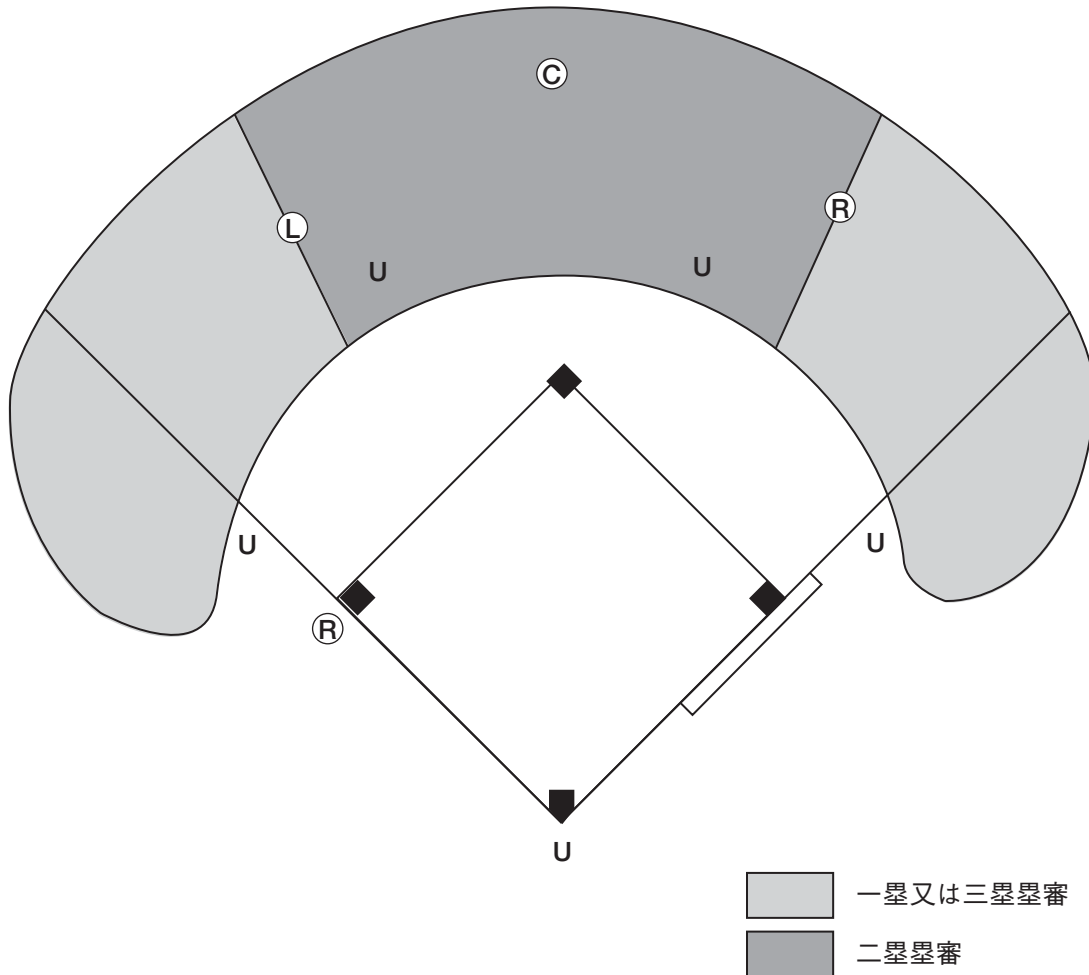
### 注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

# 四人制 走者三塁

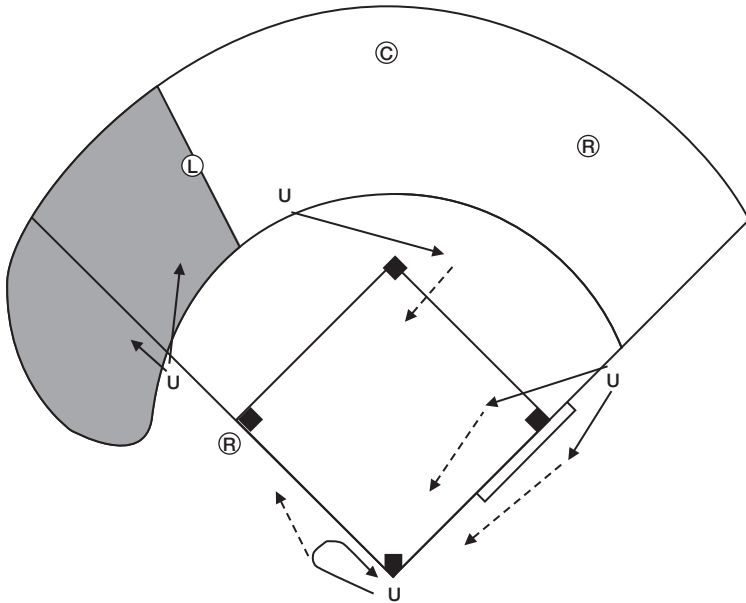


## 外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 二塁塁審は二塁ベースの後方通常は遊撃手の後方に立つが、特にその位置を限定するものではない。
- (2) 二塁塁審は左翼手定位置から、右翼手定位置までの打球に責任を持つが、左翼手よりに位置したときは左翼線寄りの打球以外の左翼手への打球にも責任を持つ。
- (3) 一塁塁審は右翼手定位置から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 三塁塁審は左翼手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (5) 球審は外野への打球に対する責任を持たない。
- (6) 原則として外野への打球の際の各審判の責任は無走者の場合と同じである。

# 四人制 走者三塁

## a 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。打球がフェアヒットになった場合は、三塁走者の本塁触塁を確認しながら三塁での“プレイに備える”

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

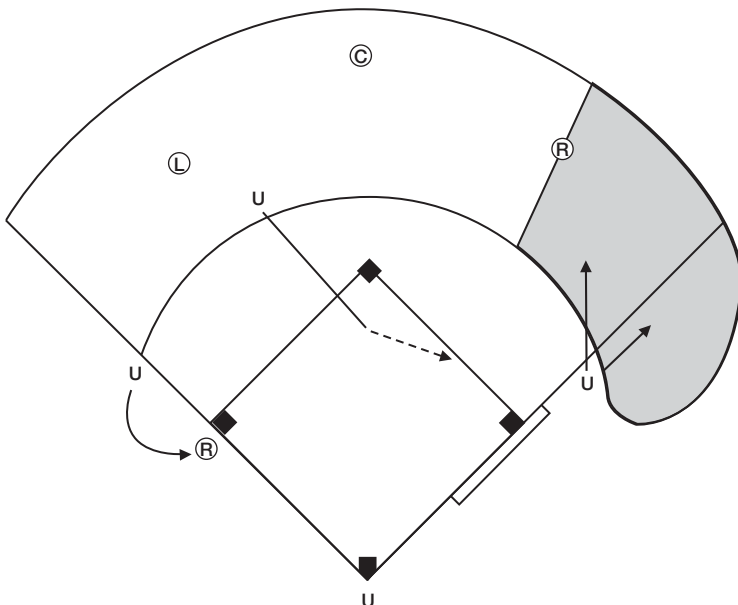
II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

## b 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

II B

一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

注

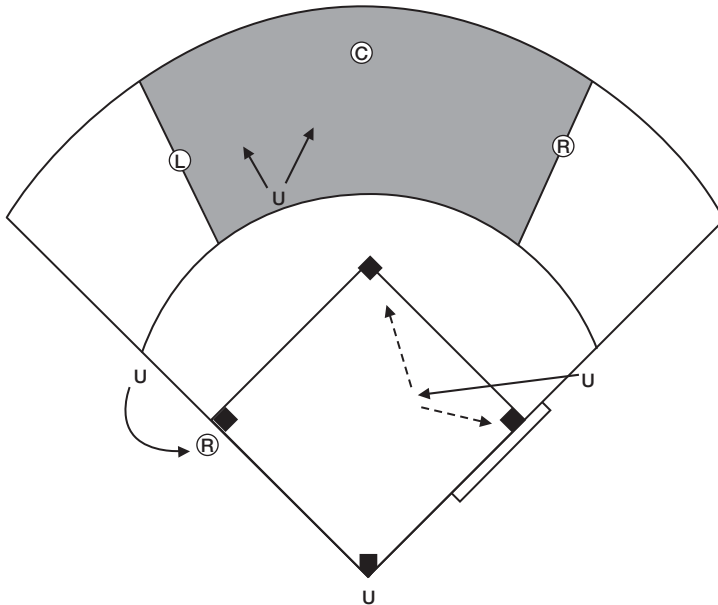
“プレイに備える” … 打球および打球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウプレイなどをいう。

# 四人制 走者三塁

## c 左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、“プレイに一段落するまで”その場に留まる。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

注

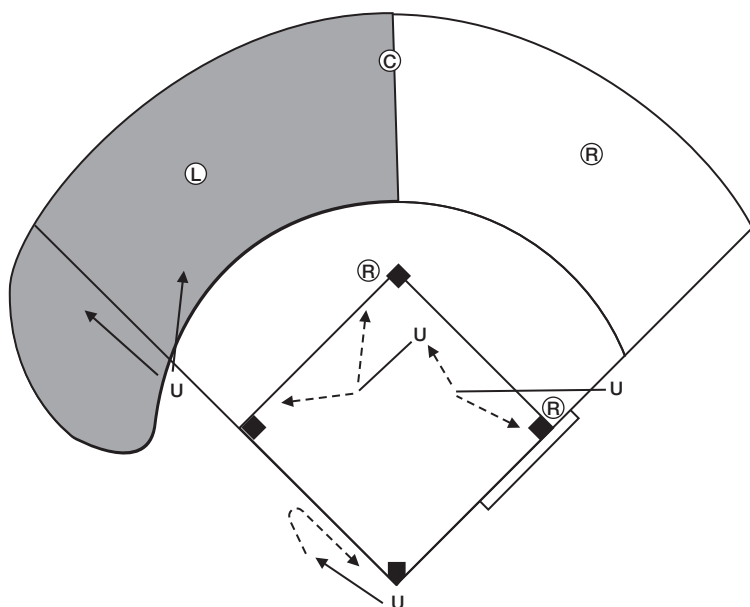
“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう

# 四人制 走者一・二塁

a-1 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

二塁走者の三塁触塁を確認し、本塁での“プレイに備える”。

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

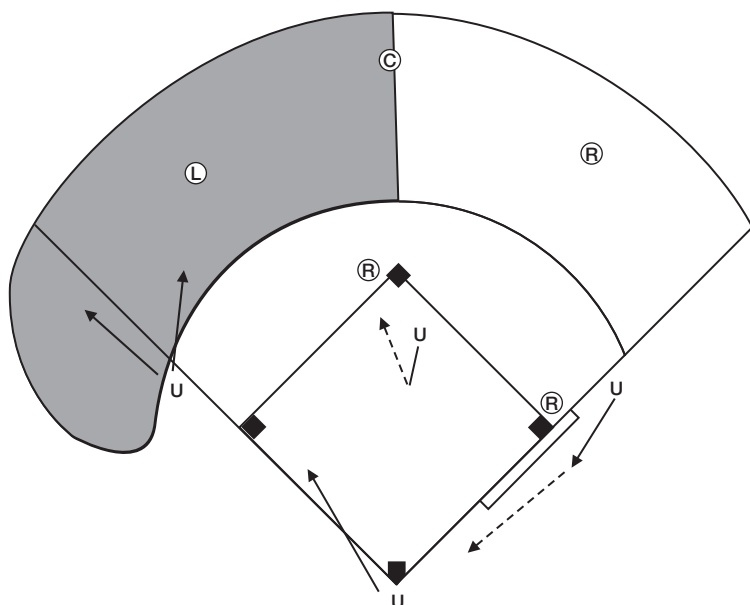
II B

一塁走者の二塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

a-2 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合(走者がタッグアップした場合)



PL

三塁での“プレイに備える”。

I B

一塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

II B

二塁走者のタッグアップを確認し、二塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

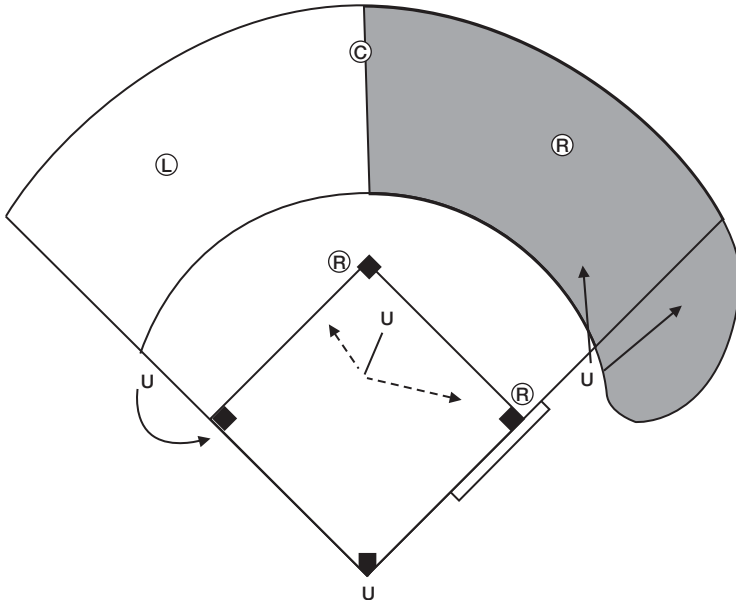
“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。



# 四人制 走者一・二塁

## b 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイに一段落するまで”  
その場に留まる。

II B

視野を広げながら（ステップバック）一・  
二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁での“プレイに備える”。

### 注

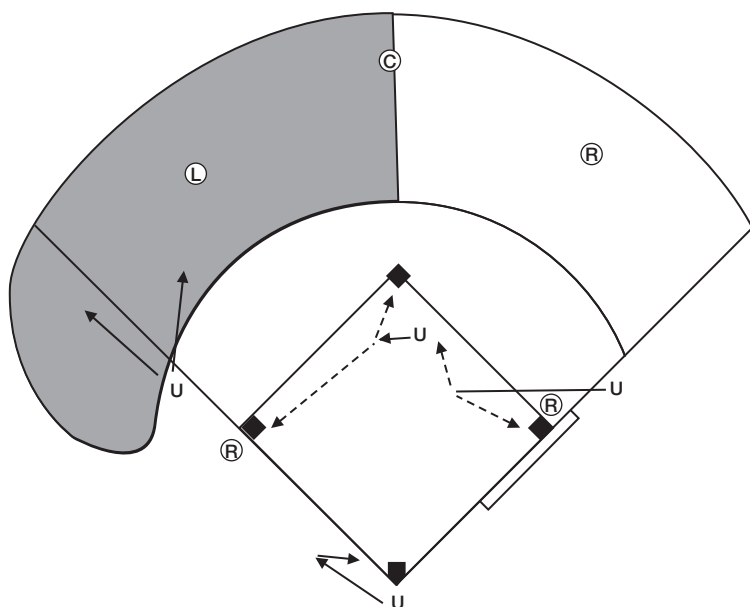
“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

# 四人制 走者一・三塁

## a 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

I B

内野内に移動し、一塁走者の行動（タッグアップなどを含む）および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

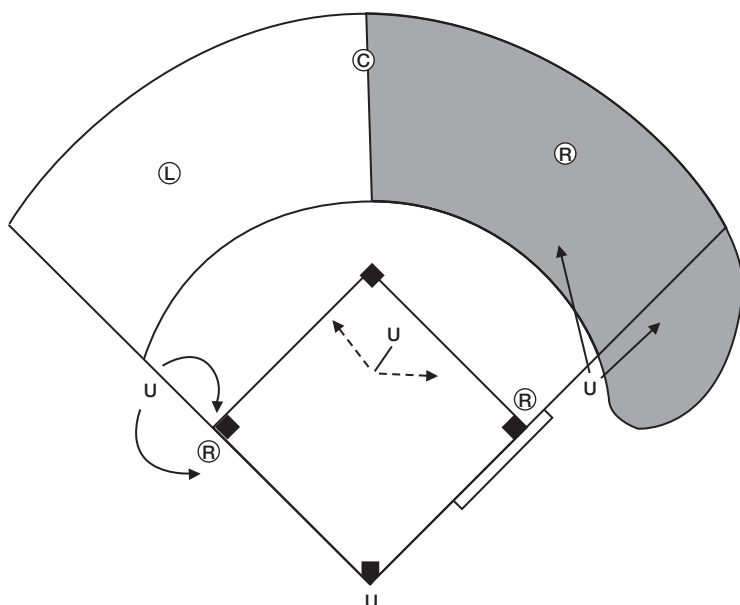
II B

一塁走者の二塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

## b 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

II B

一塁走者および打者走者の一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁での“プレイに備える”。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

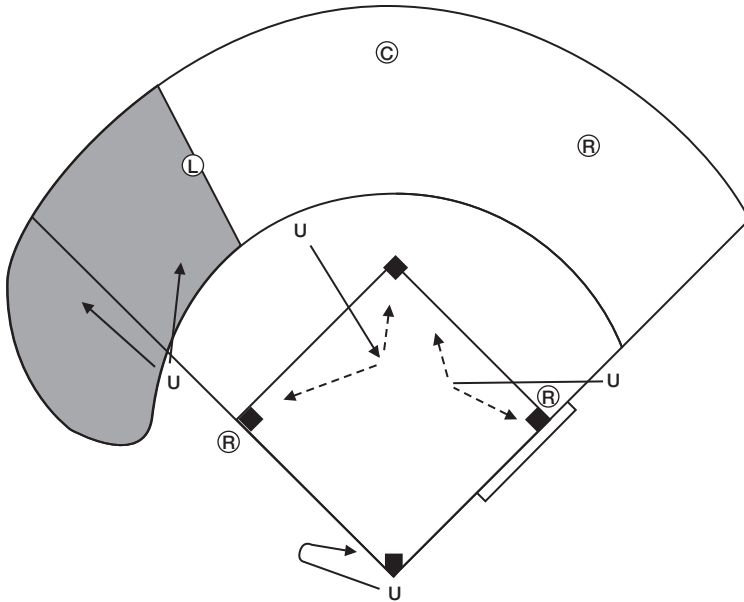
“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

# 四人制 走者一・三塁

(内野手が前進守備のため二塁塁審が外側に位置した場合)

## a 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

I B

内野内に移動し、一塁走者の行動（“タッグアップなど”を含む）および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

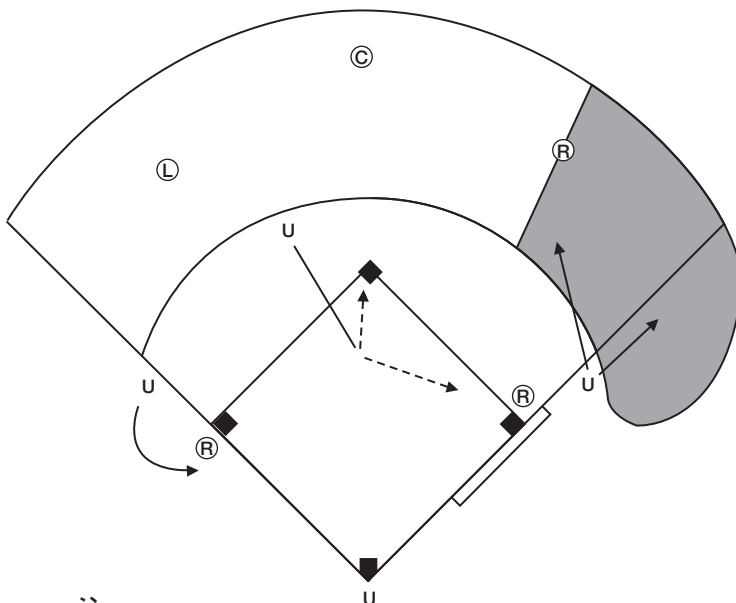
II B

一塁走者の二塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

## b 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

II B

内野内に移動し一塁走者および打者走者の一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

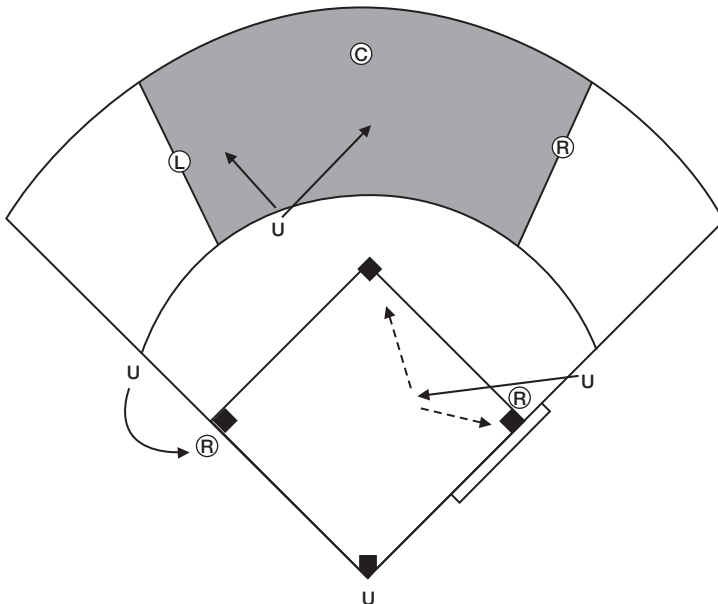
“タッグアップなど” … 走者のタッグアップ、追越し、オブストラクションの確認などをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

# 四人制 走者一・三塁

(内野手が前進守備のため二塁塁審が外側に位置した場合)

## c 左翼手から右翼手までの二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

内野内に移動し、一塁走者の行動（“タッグアップなど”を含む）および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

III B

三塁での“プレイに備える”。

注

“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

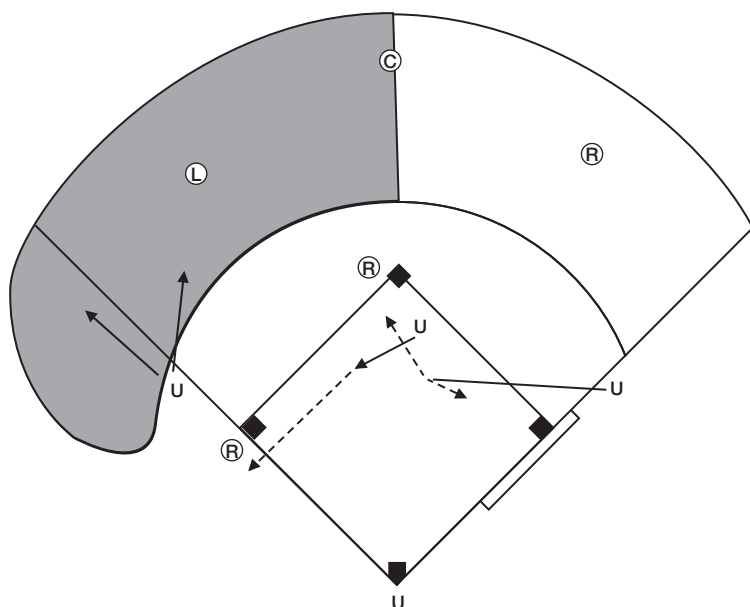
“タッグアップなど” … 走者のタッグアップ、追越し、オブストラクションの確認などをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

# 四人制 走者二・三塁

(二塁塁審が内側に位置した場合)

## a-1 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

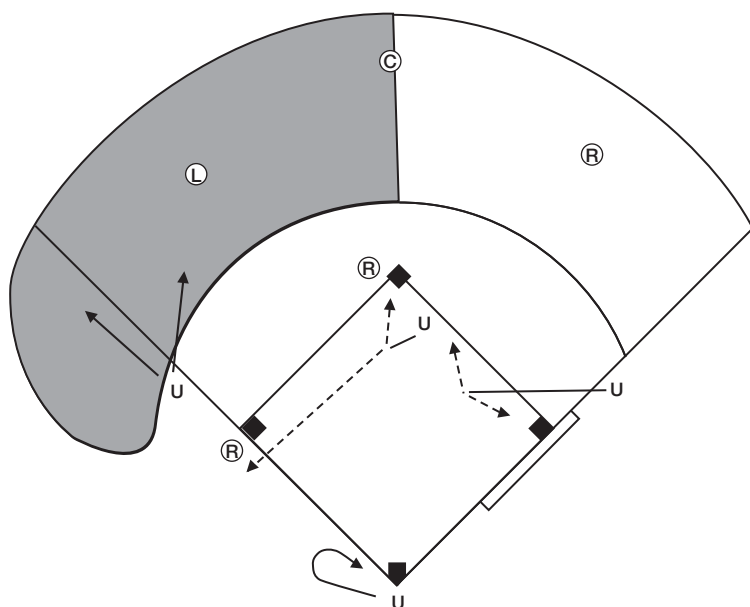
II B

二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

## a-2 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合(走者がタッグアップした場合)



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

二塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

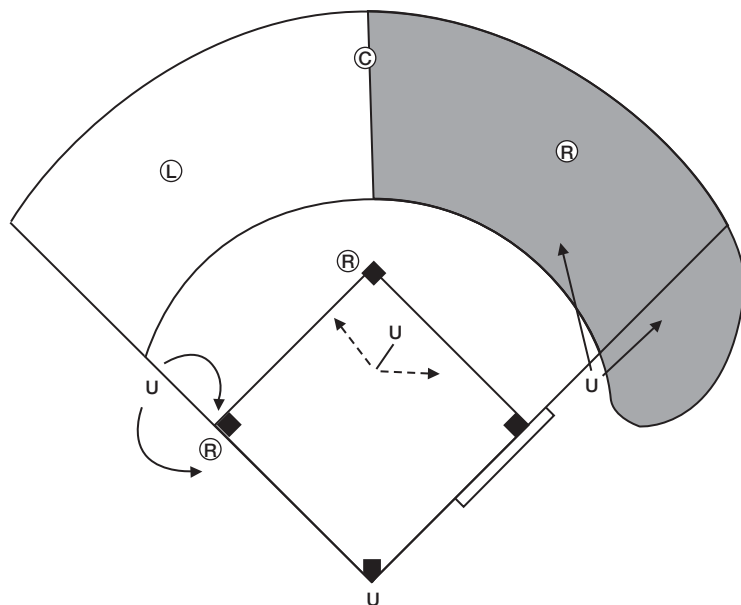
“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

# 四人制 走者二・三塁

(二塁塁審が内側に位置した場合)

b 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”  
その場に留まる。

II B

視野を広げながら（ステップバック）一・  
二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁走者のタッグアップおよび二塁走者の  
三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備  
える”。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

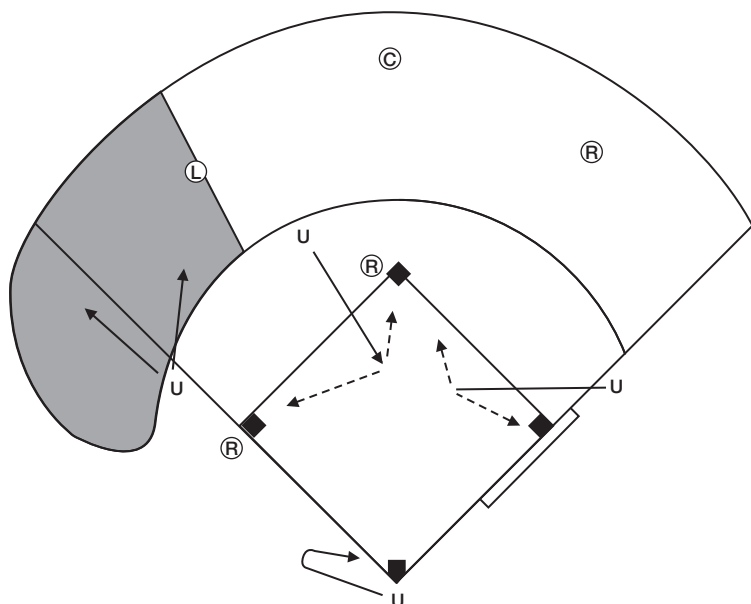
“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

# 四人制 走者二・三塁

(内野手が前進守備のため二塁塁審が外側に位置した場合)

## a 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

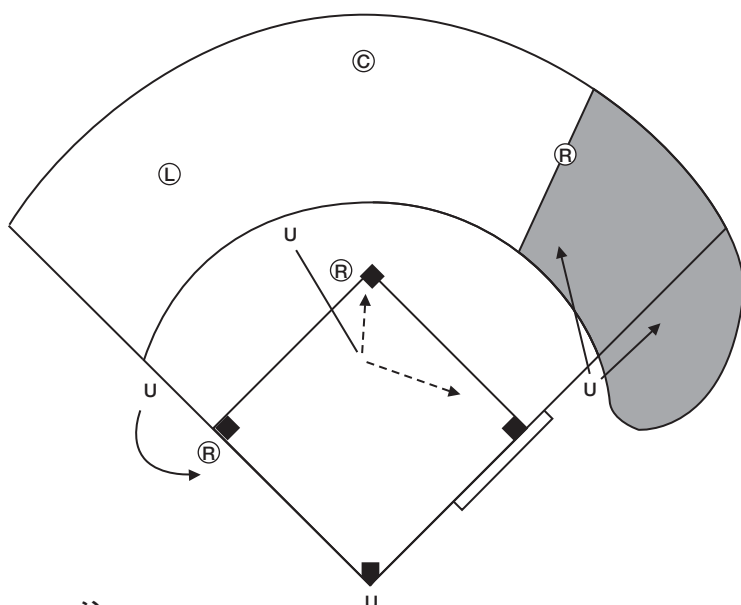
II B

二塁走者のタッグアップまたは三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

## b 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

II B

一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

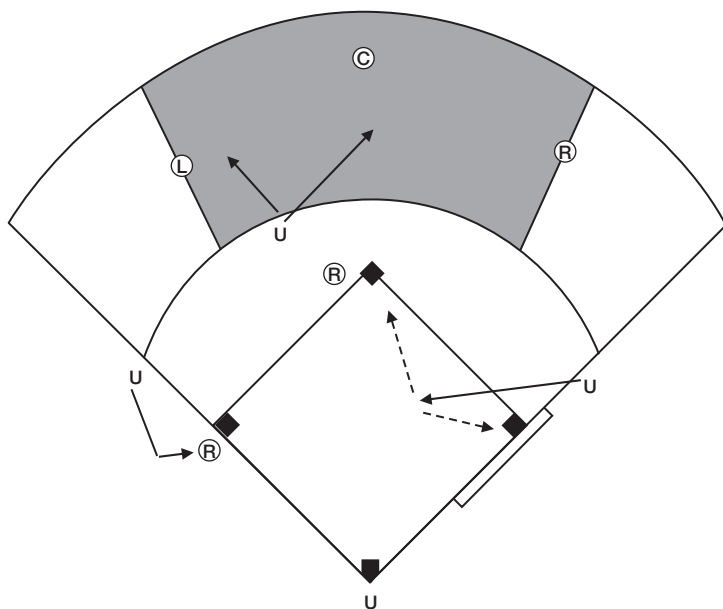
“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウプレイなどをいう。

## 四人制 走者二・三塁

(内野手が前進守備のため二塁塁審が外側に位置した場合)

左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

二塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し三塁での“プレイに備える”。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

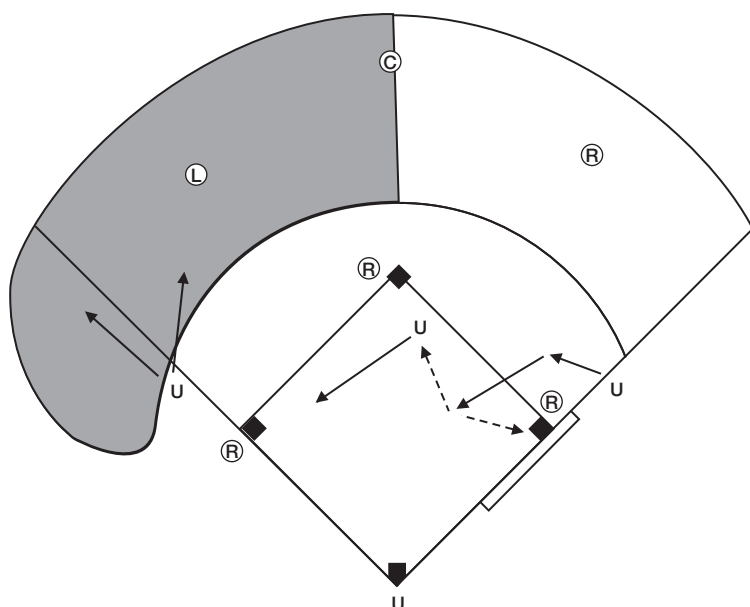
“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。



# 四人制 走者一・二・三塁

(二塁塁審が内側に位置した場合)

## a-1 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

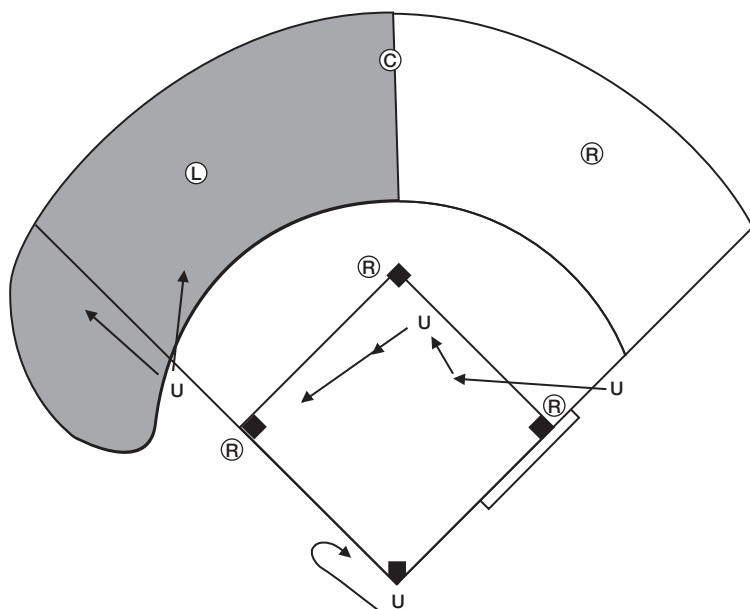
II B

二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

## a-2 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合(走者がタッグアップした場合)



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

I B

一塁走者のタッグアップを確認し、二塁での“プレイに備える”。

II B

二塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

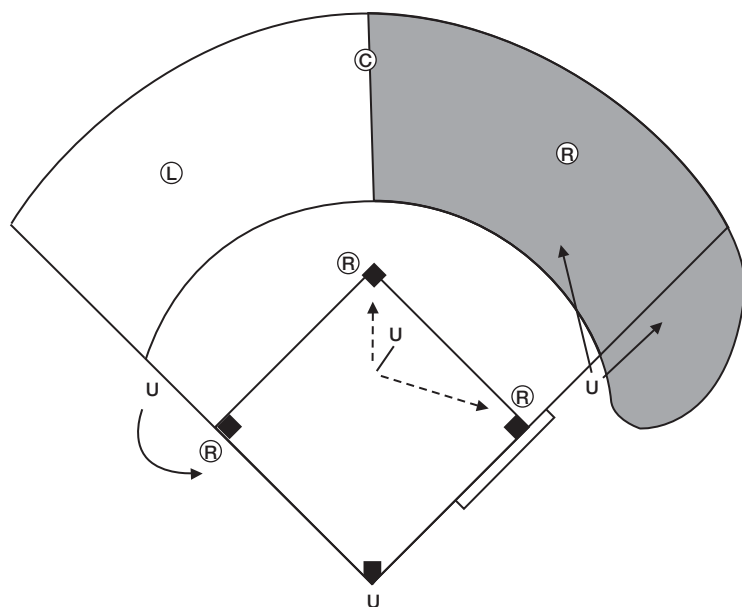
“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

# 四人制 走者一・二・三塁

(二塁塁審が内側に位置した場合)

## b 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”  
その場に留まる。

II B

視野を広げながら（ステップバック）、一・  
二塁走者のタッグアップを確認し、一・二  
塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁走者のタッグアップおよび二塁走者の  
三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備  
える”。

### 注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

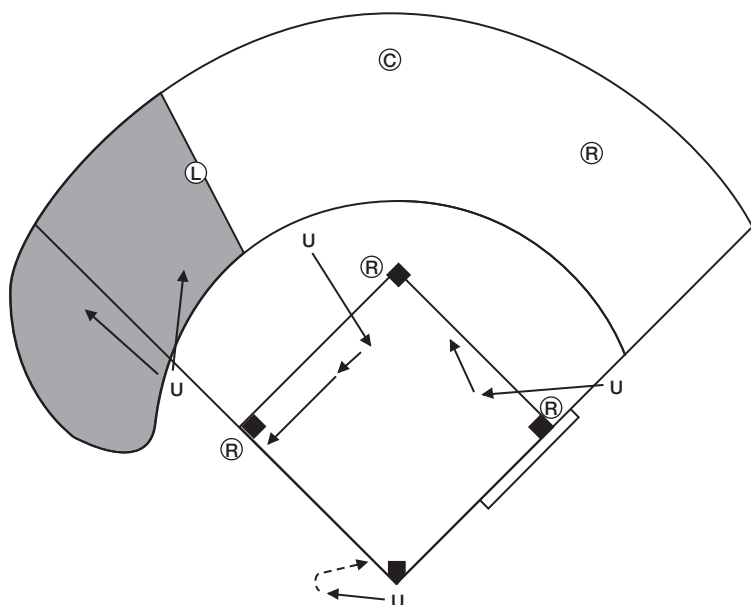
“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウプレイなどをいう。

# 四人制 走者一・二・三塁

(内野手が前進守備のため二塁塁審が外側に位置した場合)

## a 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

I B

一塁走者のタッグアップまたは二塁触塁と打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

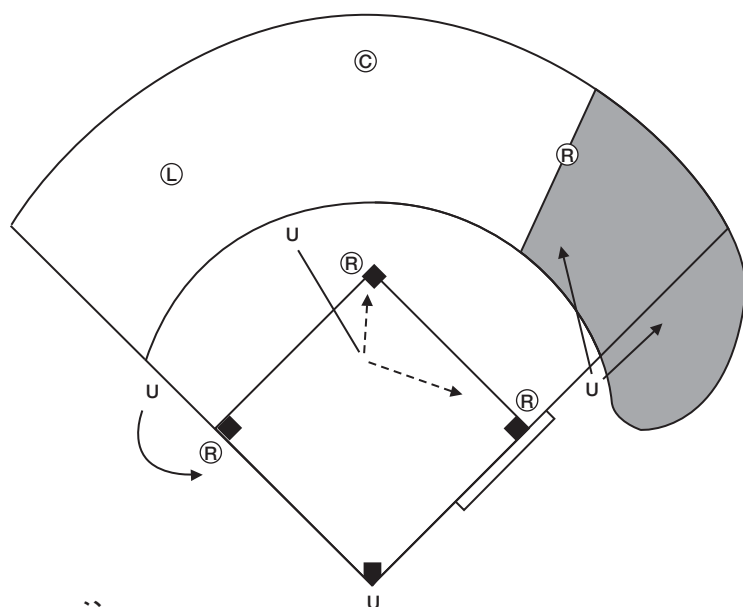
II B

二塁走者のタッグアップまたは三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

## b 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

II B

すばやく一・二塁間の内側に移動して、一・二塁走者のタッグアップを確認し、一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁走者のタッグアップおよび走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

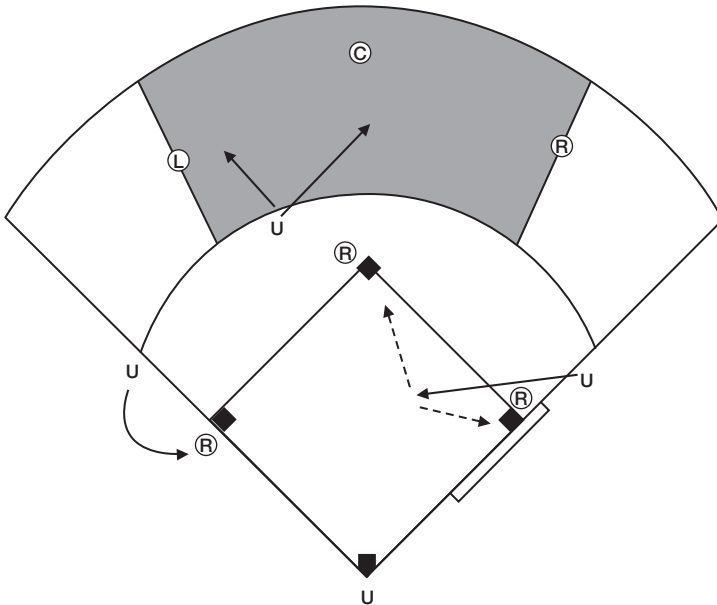
“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

# 四人制 走者 一・二・三 塁

(内野手が前進守備のため二塁塁審が外側に位置した場合)

c 左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

I B

一・二塁走者のタッグアップを確認し、一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

II B

打球を追い、“プレイを一段落するまで”その場に留まる。

III B

三塁走者のタッグアップおよび走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

注

“プレイに備える” … 打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” … 打球が処理され、野手から内野手方向に返球されるまでをいう。

“すべてのプレイ” … 触塁、タッグアップ、ランダウプレイなどをいう。

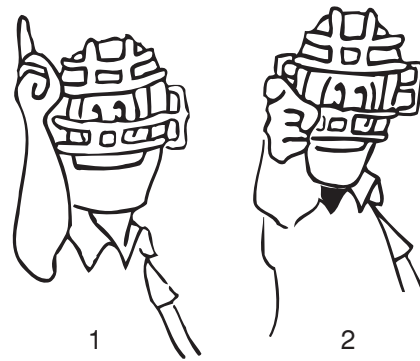
# ジェスチャーの統一

# ジェスチャーの統一

1. プレイ、タイム
2. ストライク、ボール
3. 球審（アウト、セーフ、ボールカウント）
4. 球審（フェア、ファウル）
5. 球審（マスクの外し方、インゲケーターの持ち方）
6. 四死球
7. ハーフスイング
8. ボーク
9. セットポジション（塁審の構え方）
10. セーフ、オフ・ザ・バグ
11. アウト
12. フェア、ファウル、キャッチ、ノーキャッチ
13. エンタイトル・ツーベース、ホームラン
14. インフィールドフライ
15. 打者の守備妨害（盗塁のとき）
16. 打者走者の守備妨害
17. 走者の守備妨害
18. 観衆の妨害
19. オブストラクション (a) 項
20. オブストラクション (b) 項
21. タイムプレイ

## 1.プレイ、タイム

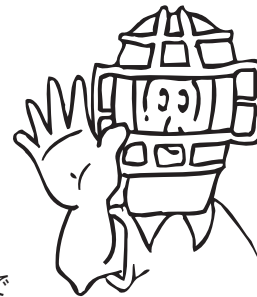
“プレイ！”



“タイム！”

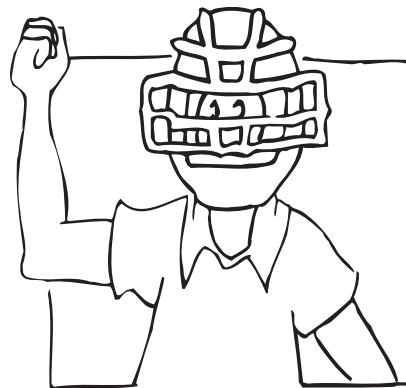


または  
打者が打撃  
姿勢をとるまで  
にこのシグナルがしばしば用いられる。

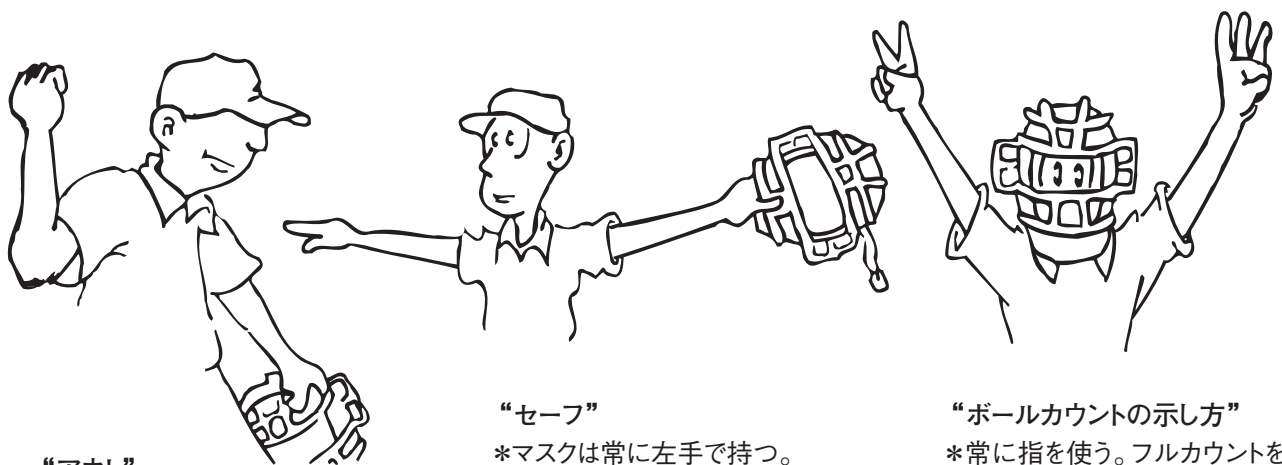


## 2.ストライク、ボール

- \*「ストライク・ワン」「ストライク・ツー」とコールする。
- \*ボールも「ボール」とコールする。ただし動作はない。



## 3.球審(アウト、セーフ、ボールカウント)



“アウト”

- \*マスクは常に左手で持つ。
- \*右手で拳を作ってひじから先が地面と直角になるように上げる。

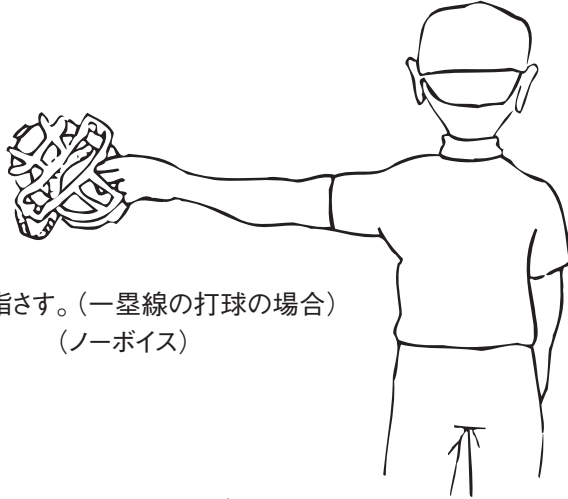
“セーフ”

- \*マスクは常に左手で持つ。
- \*広げた両腕は地面と平行に。

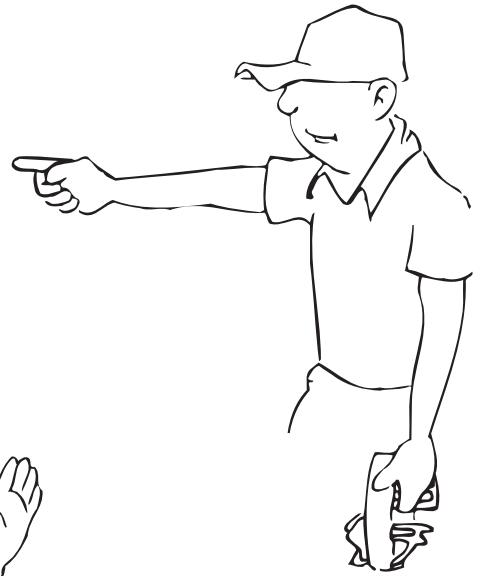
“ボールカウントの示し方”

- \*常に指を使う。フルカウントを示すのに拳は使わない。

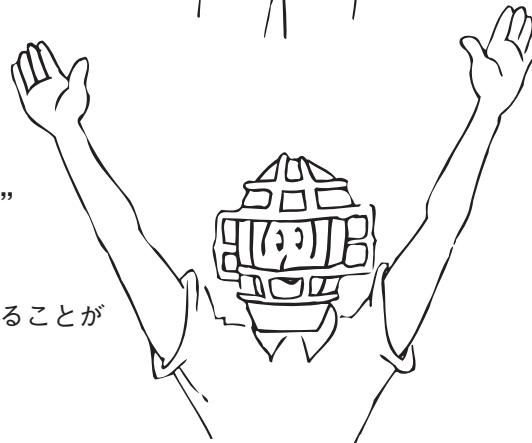
#### 4.球審(フェア、ファウル)



フェアを指さす。(一塁線の打球の場合)  
(ノーボイス)



フェアを指さす。(三塁線の打球の場合)  
(ノーボイス)

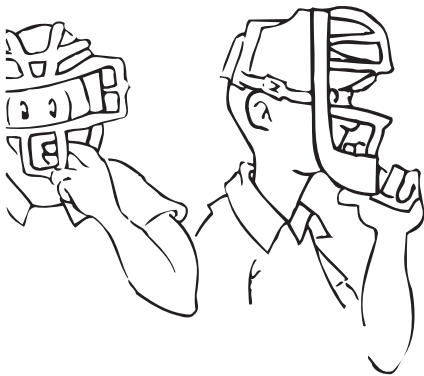


“ファウルボール!”

マスクを取ってコールすることが望ましい。

フェアかファウルか際どい場合はジェスチャーを大きく。

#### 5.球審(マスクの外し方、インジケータの持ち方)



左手でマスクの下部を前に引き、押し上げるようにして外す。



マスクを外すときの  
インジケータの持ち方



“間違ったやり方”





## 6.四死球



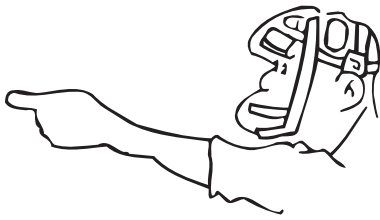
### 四死球の場合

殊更動作はしない(従来の「フォアボール」と左手で一塁ベースを指さす動作を変更する。)

### 死球(ヒット・バイ・ピッチ)の場合

まず、ボールテッドのジェスチャー(両手を上げる)をしてヒット・バイ・ピッチを確認して打者を一塁へ。  
(グリップエンドに当たったような場合は両手を上げたのちファウル・ボールを宣告する)

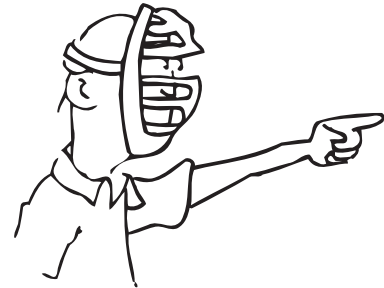
## 7.ーフスイング



一塁塁審を指差して  
「どうだ?振った?」



中にある塁審を指差して  
「どうだ?振った?」



三塁塁審を指差して  
「どうだ?振った?」



(振ってない)  
“ノー スイング”



“振った”(アウトと同じジェスチャー)  
“スイング”

## 8.ボーク

\*球審は、“ザッツ・ボーク!”と発声するのみで特に動作はしない。そして、プレイが一段落してからタイムをかけ、ボークの処置をとる。



“that's a Balk!”  
“ザッツ・ボーク!”



“Time!”  
“タイム!”  
(プレイが一段落するまで  
タイムをかけないこと)

## 9.セットポジション(塁審の構え方)



塁審は、

- 1.一球ごとにセットポジション(ルックの姿勢)で構える。
- 2.プレイの判定のときにはセットポジションで構える。

セットポジションの構え方:

- 1.ひざを軽く曲げる。腰を曲げない。
- 2.両手をひざまたは太ももの上に置く。両足の内側に置かない。
- 3.頭を上げる。頭を落とすな。
- 4.肘をまっすぐに。
- 5.肩の力を抜いて。リラックスして。
- 6.重心は前に置く。機敏に動けるように。

## 10.セーフ、オブ・ザ・バッグ



(野手の足が離れた場合)



Making The "Safe" Call  
"SAFE!"  
"セーフ!"

"セーフ!オブ・ザ・バッグ!"



## 11.アウト



"アウト!"

Making The "Out" Call  
"He's OUT!"

## 12.フェア、ファウル、キャッチ、ノーキャッチ

(フェア)

フェアを目指す(ノーボイス)



(ファウル)

“ファウルボール!”



(キャッチ)

“キャッチ!”

"That's A Catch! He's Out"



(ノーキャッチ)

"No Catch! No Catch!"

“ノーキャッチ!”



## 13.エンタイトルツーベース、ホームラン



“タイム” "Time…"



"…That's Two Bases!"

“ツーベース!”



“ホームラン!”

"Home Run!"

## 14. インフィールドフライ



No Voice

インフィールドフライのケース  
であることを確認しあう。



"That's An Infield Fly..."  
"インフィールドフライ!"



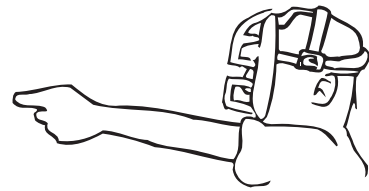
"バッターアウト!"  
"The Batter's Out!"

## 15. 打者の守備妨害 (盗塁のとき)

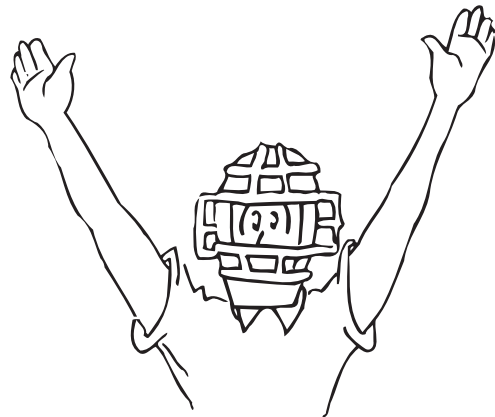
"インターフェア!"

(走者がアウトになった場合は  
妨害はなかったものとみなされる)

(走者がセーフになったら直ちに) "タイム!"

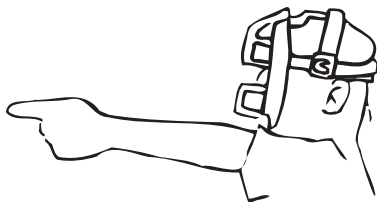


"That's Interference..."



"Time!"

(打者を指差して) "インターフェア!"



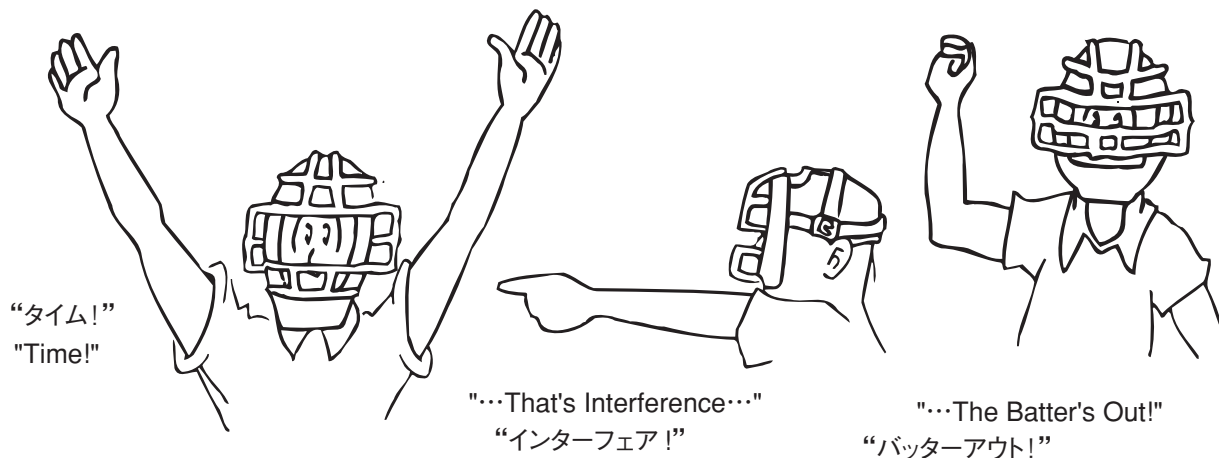
"バッターアウト!"

(アウトを宣告したのち、走者を投球当時  
占有していた塁に戻らせる。)



"That's Interference..."  
(Pointing to Batter)

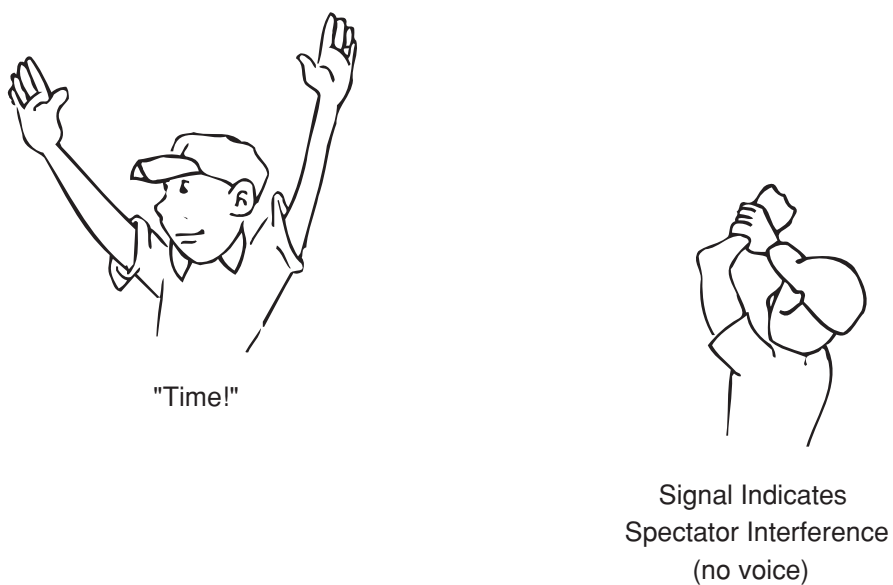
## 16. 打者走者の守備妨害



## 17. 走者の守備妨害



## 18. 観衆の妨害

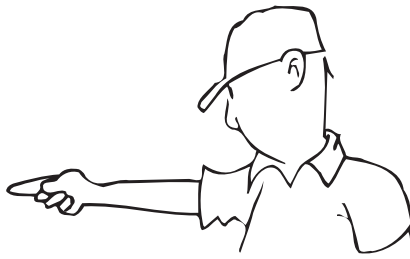


“タイム!” 左手首を握って観衆の妨害があったことを示す（ノーボイス）。  
球審は妨害がなかったらどうなったかを判断して、その場の処置をとる。

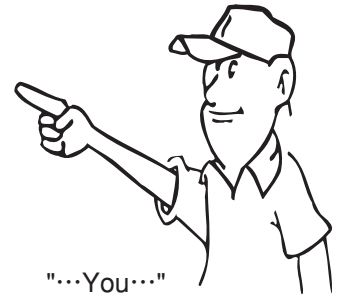
19. オブストラクション (a) 項



"Time!..."  
"タイム!"

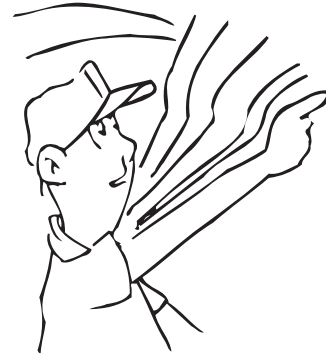


"that's OBSTRUCTION"  
"オブストラクション!"



"...You..."

Pointing to Obstructed Runner  
(妨害を受けた走者に対して) 進塁指示する。



"...Third Base!"

...AFTER ALL PLAY HAS STOPPED...

20. オブストラクション (b) 項



"That's Obstruction!"  
"オブストラクション!"



(すべてのプレイが一段落してから) "タイム"

"TIME!"

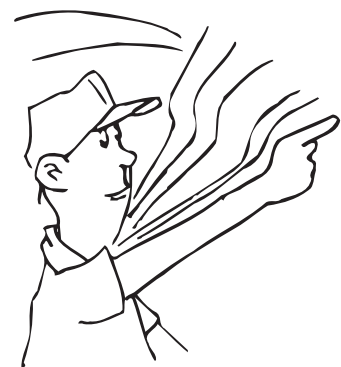
Instruct Runner To Stay  
Where He Is...

...Award Bases

その後に、



OR



"You, stay right there!"  
走者の不利益を取り除くよう適宜な処置をとる。  
(先の塁に進めるかどうか)

"You, third base (or whatever  
you deem appropriate)"

## 21.タイムプレイ

公式記録員に向かって  
球審は得点が入ったことをホームプレイトを指差して示す。



"Score that run..."  
(pointing to plate)

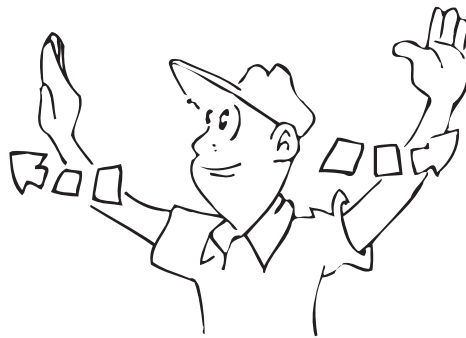
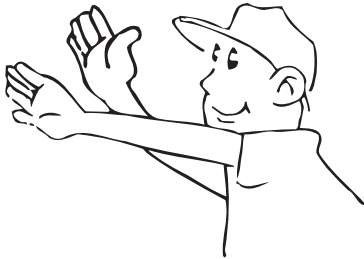
“1点!”



"One Run Scores!"  
pointing to press box)

OR

After Getting Attention  
Of The Official Scorer...



"No Run Scores...No Run Scores!"

または  
両手を交差して、得点が認められないことを示す。