

審判メカニクスハンドブック

ジェスチャーの基本【抜粋】

ジェスチャーの基本

1. 球審の構え方
2. プレイ、タイム
3. ストライク、ボール
4. アウト、セーフボールカウント
5. フェア、ファール
6. マスクの外し方、インジケーターの持ち方
7. 四死球
8. チェックスイング
9. ボーク
10. 塁審の構え方
11. セーフ、オフ・ザ・バック
12. アウト
13. フェア、ファウル
14. キャッチ、ノーキャッチ
15. ライン付近の打球
16. エンタイトル・ツーベース、ホームラン
17. 打撃妨害
18. 故意落球
19. 打者の守備妨害（盗塁のとき）
20. 反則打球
21. 打者走者の守備妨害
22. 走者の守備妨害
23. 走者の追い越し
24. オブストラクション (a) 項
25. オブストラクション (b) 項
26. インフィールドフライ
27. ラインアウト
28. タイムプレイ
29. 観衆の妨害

1、球審の構え方

スロットスタンス:

1) 足

捕手の足のかかと／球審の足のつま先／かかと／つま先(Heel／Toe／Heel／Toe)(下図)

かかとからつま先まで地面につける。

両足のスタンスは最低肩幅(ほとんどの場合肩幅以上)。

両足に均等に体重をかける。

スロット足を先に決め、後ろあしは45度まで開く。

(両足のスタンスは自分の一番楽な位置がよい)

2) 肩

地面と平行に投手板に正対する。

3) あご

地面と平行に捕手の頭頂部の高さに合わせる(下図)。

4) 体

やや前方に傾け、頭の高さを決めるのにしたがって腰の位置も決まる。

5) 腕と手の位置(①、②のどちらでもよい)

① スロット方向の腕は90度に曲げ、ベルトあたりに止める。もう一方の腕はひざの上部あたりに軽く添える。

② 両前腕を足の内部に入れ、太ももあたりに持つてくる。手は自然に下げるか軽く握る。

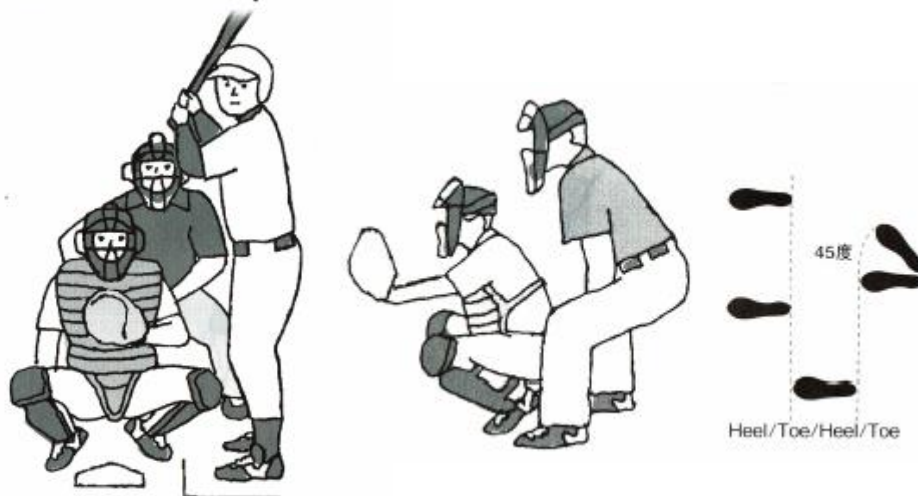
【球審の構えの3大ポイント】

スロットフットつま先が投手板方向に向いているか。

ホームプレートが全部見えているか。(頭の高さ、位置)

構えた姿勢が自分にとって快適か。

On the rubber - Get set - Call the pitch - Relax

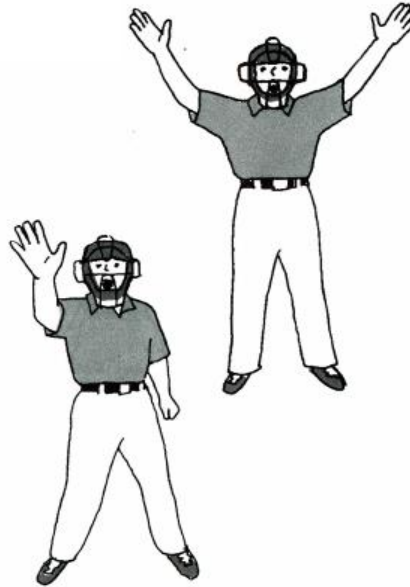


2、プレイ、タイム

「プレイ！」



「タイム！」



打者が打撃姿勢をとるまでに上図のシグナルがしばしば用いられる。その後、左図ステップ2に移る。

3、ストライク、ボール

- ※ 「ストライク」とコールする。ひじは肩の高さまで上げる。
- ※ ボールは“Get set”の姿勢のままで「ボール」とコールする。ただし動作はない。



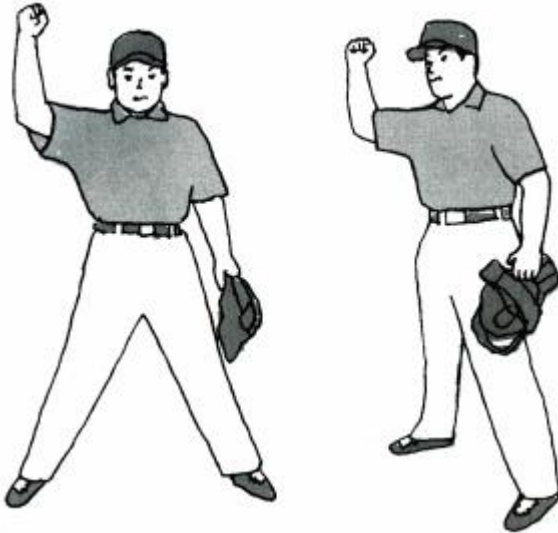
「ストライク！」



“Get set” の姿勢

4、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。
- ※ 右手でコブシを作って、右ひじを肩の高さまで上げる。手は顔の前にある状態となる。

「セーフ！」



- ※ マスクは常に左手で持つ。
- ※ 広げた両腕は地面と水平に。



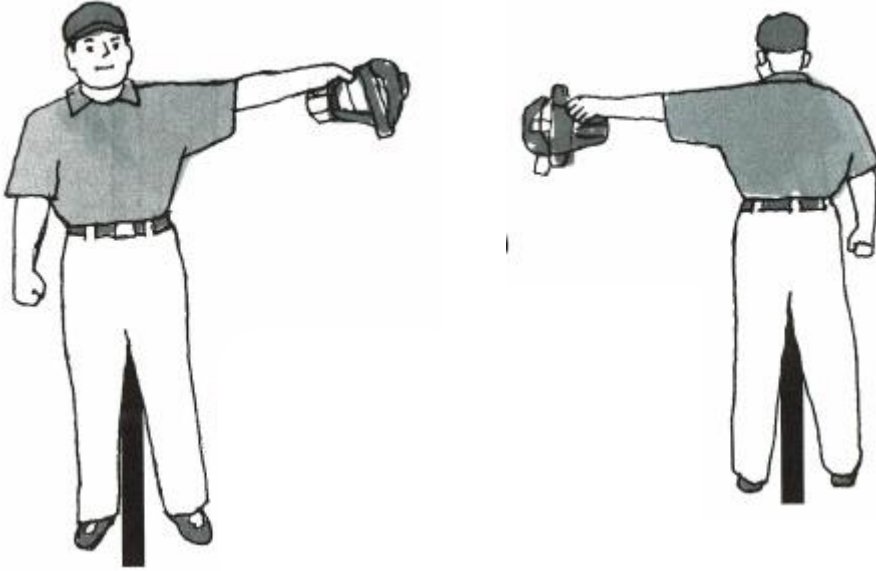
「ボールカウント！」

- ※ ボールカウントの示し方に常に指を使う。フルカウントを示すのに、こぶしは使わない。

5、フェア、ファウル

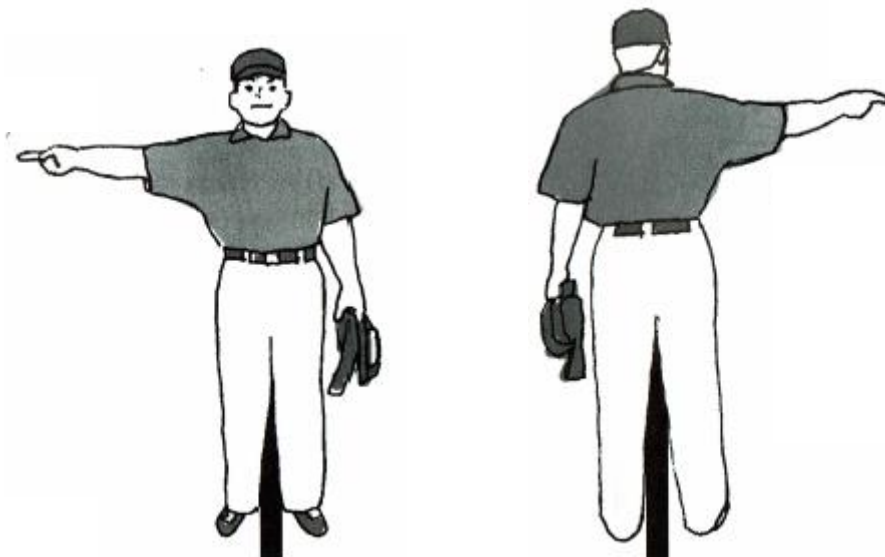
「フェア」一塁線の打球の場合(ノーボイス)

- ※ 一塁ベースまでの打球のフェア／ファウルの判定は球審が行う。(ベース付近の打球のとき、野手の打球に触れた時点がベースの前後どちらかが判断しにくい時には、塁審が判定するようにします。)
- ※ 一塁ファウルライン際の打球(フライを含む)は、ラインをまたいでフェア／ファウルの判定を行う。



「フェア」三塁線の打球の場合(ノーボイス)

- ※ 三塁ベースまでの打球のフェア／ファウルの判定は球審が行う。(ベース付近の打球のとき、野手の打球に触れた時点がベースの前後どちらかが判断しにくい時には、塁審が判定するようにします。)
- ※ 三塁ファウルライン際の打球(フライを含む)は、ラインをまたいでフェア／ファウルの判定を行う。



5、フェア、ファウル

「ファウルボール」

マスクを外し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。



ライン際の打球

- ※ まずフェアかファウルの判定を出す。ポイントする。
- ※ ファウルであれば、その後に「ファウルボール！」を宣告する。
- ※ 【キャッチ！】か「ノーキャッチ！」かの打球の場合は、フェアかファウルかのシグナル(ポイント)を出した後、キャッチであれば「キャッチ！」、ノーキャッチであれば「ノーキャッチ！」を宣告する。

6、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。

ステップ1



ステップ2



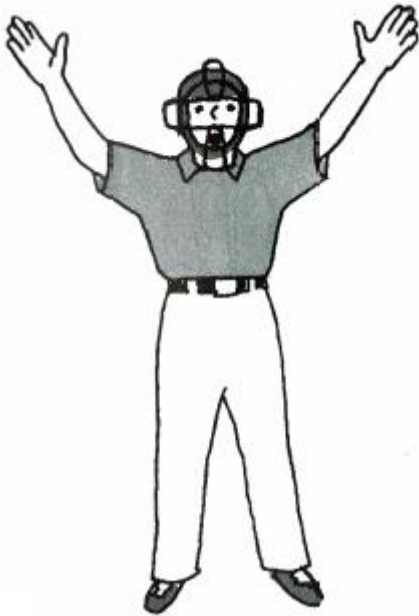
間違ったやり方



マスクを外すときの
インジケータの持ち方



7、四死球



四球（ベース・オン・ボールズ）の場合

ことさら動作はしない。

死球（ヒット・バイ・ピッチ）の場合

まず、ボールデ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。明らかに死球の場合はボールデッドのジェスチャーを省いてもよい（グリップエンドに当たったような場合は、両手を上げた後ファールボールを宣告する）。

8、チェックスイング



（一塁塁審を指さして）

“Did he go?”

1～2歩、一塁塁審の方向に踏み出し、左手で一塁塁審を指さして（または手のひらで）、“Did he go?”「振った？」と塁審に聞く。



三人制のとき

（中にある塁審を指さして）

“Did he go?”

「振った？」

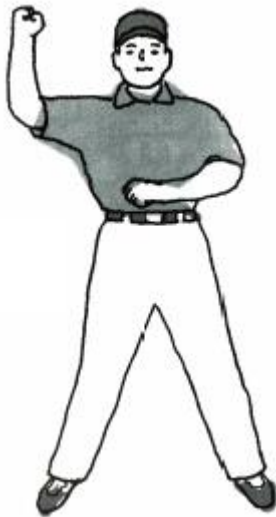
8、チェックスイング



(三塁塁審を指さして)

“Did he go?”

1～2歩、三塁塁審の方向に踏み出し、左手で一塁塁審を指さして（または手のひらで）、“Did he go?”「振った？」と塁審に聞く。

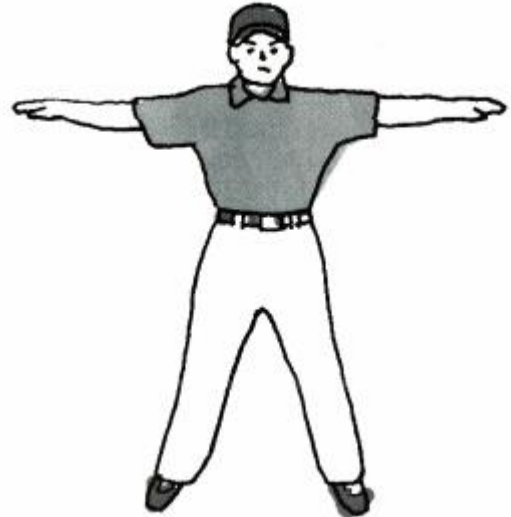


塁審 振った場合

アウトと同じジェスチャー

「スイング！」

“Yes, he went.”



塁審 振っていない場合

セーフと同じジェスチャー

「ノースイング！」

“No, he didn’t go.”

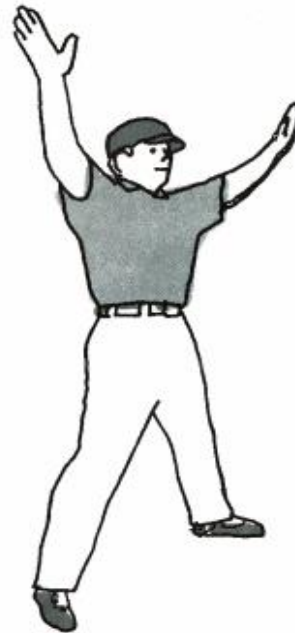
9、ボーク

※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。

※塁審は、右手で投手を指さしながら、「ザッツ・ボーク」と発声し、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。



塁審 「ザッツ・ボーク！」
“That’s a balk.”



塁審 「タイム！」
(プレイが一段落するまでタイムをかけないこと)

10、塁審の構え方

塁審は、

- 1、一球ごとにセットポジションで構える。
※ただし走者がいない時は、スタンディング・セットポジション(立ったままの姿勢で、ひざを少し曲げて構える)でもよい。
- 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、両手をひざ又は太ももの上に置く(ハンズ・オン・ニーズ)。両脚の内側に置かない。
- 3、頭を上げる。頭を落とさない。
- 4、ひじをまっすぐに。
- 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。

判定の3大ポイント：

- ①判定するときは止まって両ひざに軽く手を置きプレイを見極める。
- ②距離を一步近づくより、一步動いて良い角度をとるように心がける。
- ③いつでも次にどのようなプレイが起きるかを想像しながら行動する。



正しい構え方

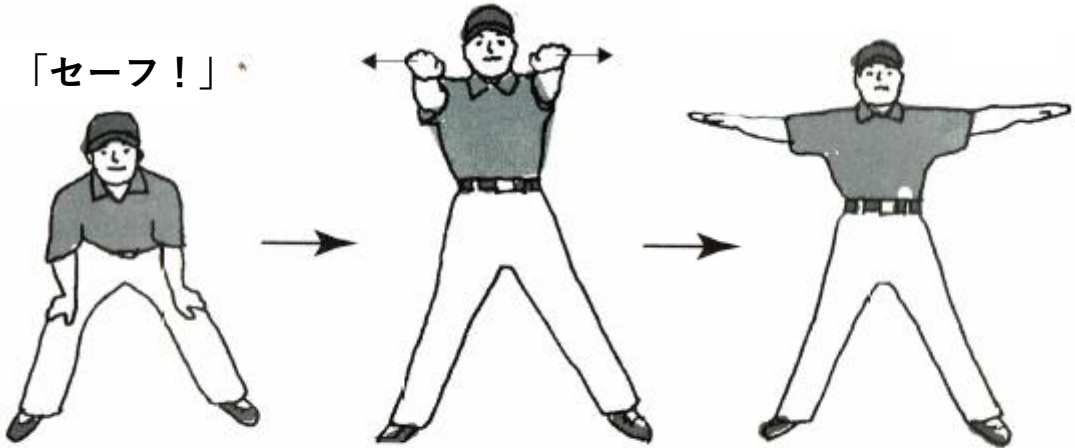
- ・視野を広く
- ・プレイに正対する



間違った構え方

11、セーフ、オフ・ザ・バッグ

「セーフ！」



※野手がボールを落としたとき	Safe! Dropped the ball.
※野手が“お手玉”したとき	Safe! Juggled the ball.
※走者がタッチをかいくぐったとき	Safe! No tag!

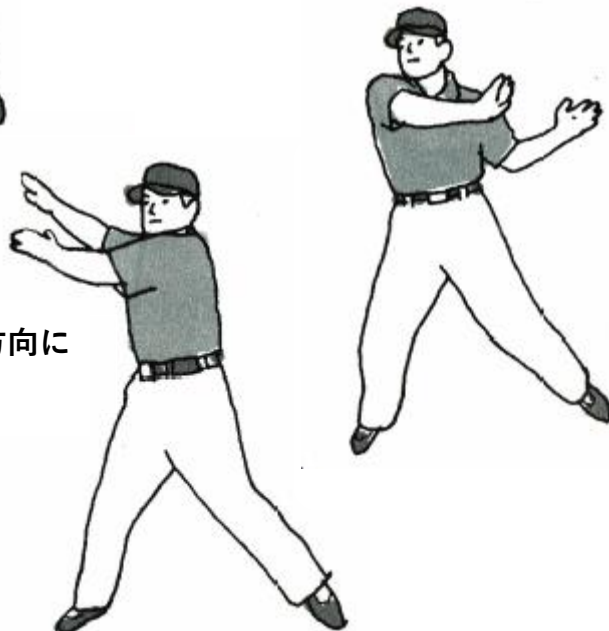
タイミングはアウトだが、野手の足がベースから離れた場合

「オフ・ザ・バッグ！」

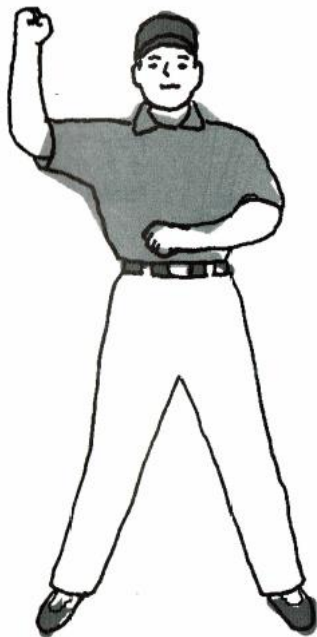


「セーフ！オフ・ザ・バッグ！」
“Safe! Off the bag!”

足の離れた方向に
両腕を振る

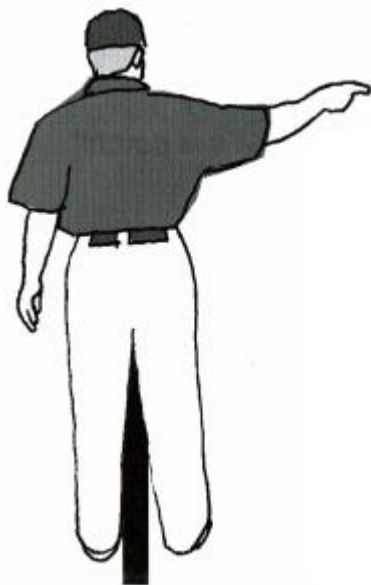


12、アウト



「アウト！」
“He’s out!”

13、フェア、ファウル



「フェア！」
フェアテリトリーを指さす。
(ノーボイス)



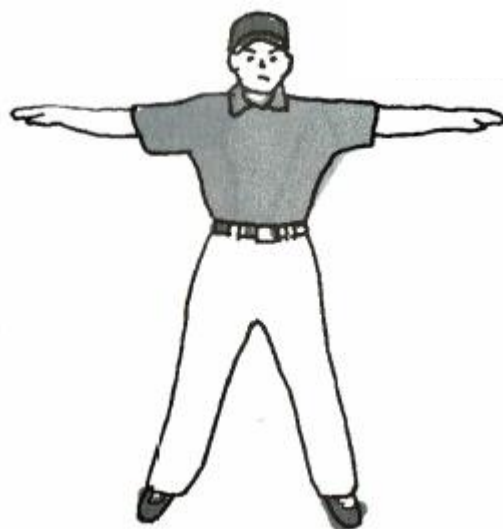
「ファウルボール！」

※ ライン際の打球に対しては、ラインをまたいでフェア／ファウルを判定する。

14、キャッチ、ノーキャッチ



「キャッチ！」
“That’s a catch!”
“Catch!”



「ノーキャッチ！」
“No catch!”

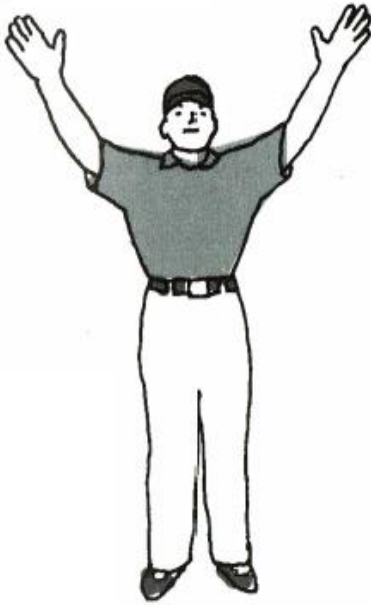
15、ライン付近の飛球

ライン付近の飛球で、野手はその飛球に触れた場合には、まず先にフェア地域またはファウル地域のどちらで触れたかを指さして明示する（地面と平行に出す）。

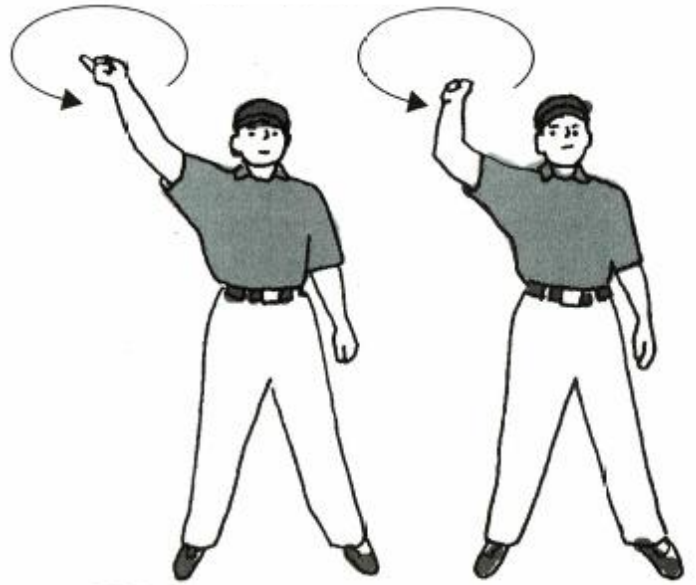
その後、プレイの状況を確認して、キャッチ、ノーキャッチまたは“ファウルボール！”の判定をする。

16、エンタイトル・ツーベース、 ホームラン

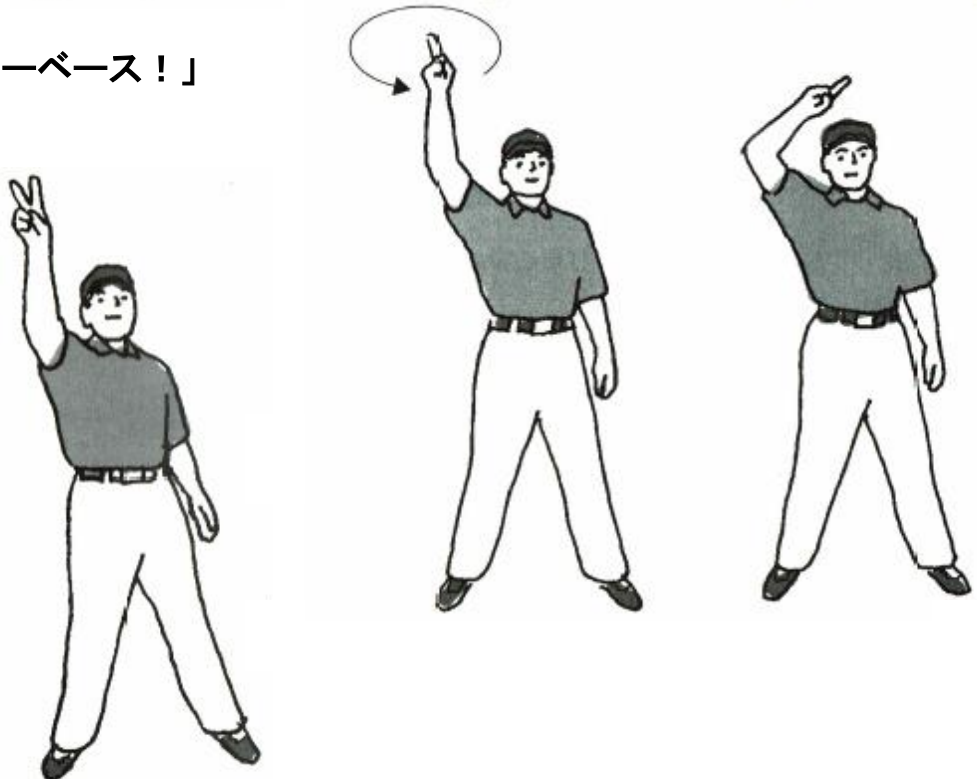
エンタイトル・ツーベース
「タイム！」



「ホームラン！」



「ツーベース！」

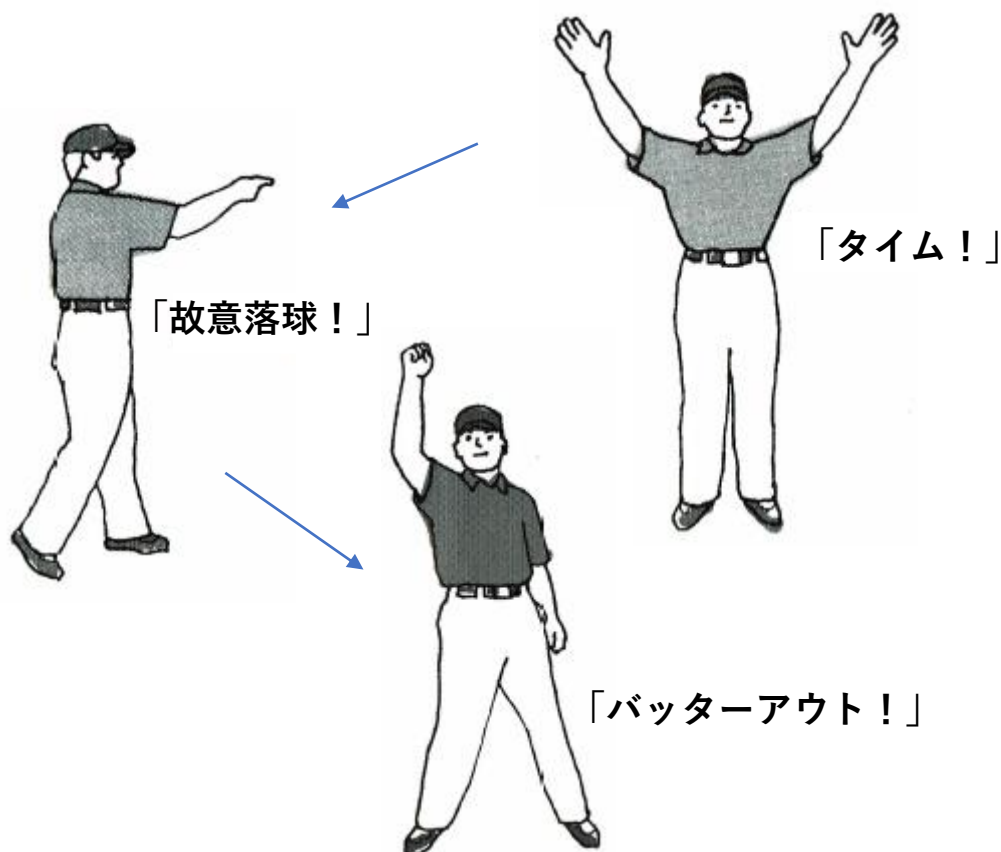


17、打撃妨害

- (1) 球審は左手で捕手を指さし「インターフェア」(That's interference!)と発声し、プレイを見守る。
- (2) 妨害にかかわらずプレイが続けられた場合は、プレイの進行を良く見極め、プレイが一段落した後に「タイム」をかけ、ダイヤモンド内に踏み込んで右手で捕手を指さし「インターフェア」を宣告し、規則に則つ適切な処置をとる。
※「規則に則つた適切な処置をとる」とは、「打撃妨害の措置を適用したうえで、攻撃側の監督の選択権を待つ」ということである。
- (3) 処置後、球審は公式記録員に向かって左手甲を右手でたたき、「インターフェア」があったことを知らせる。
- (4) そして攻撃側の監督に、プレイの生かすかあるいは妨害によるペナルティの適用を望むかをただちに選択させる。
- (5) 選択の申し出がない場合は、打撃妨害の処置にてプレイを再開する。

18、故意落球

- (1) インフィールドフライの判定と同様、原則として一番よく見える位置にいる審判員が「故意落球」を宣告する。
- (2) まず、「タイム!」、野手に向かって右手をポイントして「故意落球!」を宣告し、そして打者に「バッターアウト!」を宣告する。



19、打者の守備妨害(盗塁のとき)

投球の判定をした後、
“That’s interference!”
「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)



走者がセーフ
またはランダ
ウンになった
らただちに
「タイム！」



マスクは左手に、右手
で(打者を指さして)
「インターフェア」を
宣告する



「バッターアウト！」
(アウトを宣告した後、走者を
妨害発生の瞬間すでに占有して
いた塁に戻らせる)

※ すでに三振でアウトになった打者が、守備妨害をしたときは、走者もアウトにする。

20、反則打球

“Illegally Batted Ball!”

打者が片足または両足を完全にバッターボックスの外に置いてバットにボールを当てた(フェアかファウルかを問わない)場合、球審はただちに打者に対して

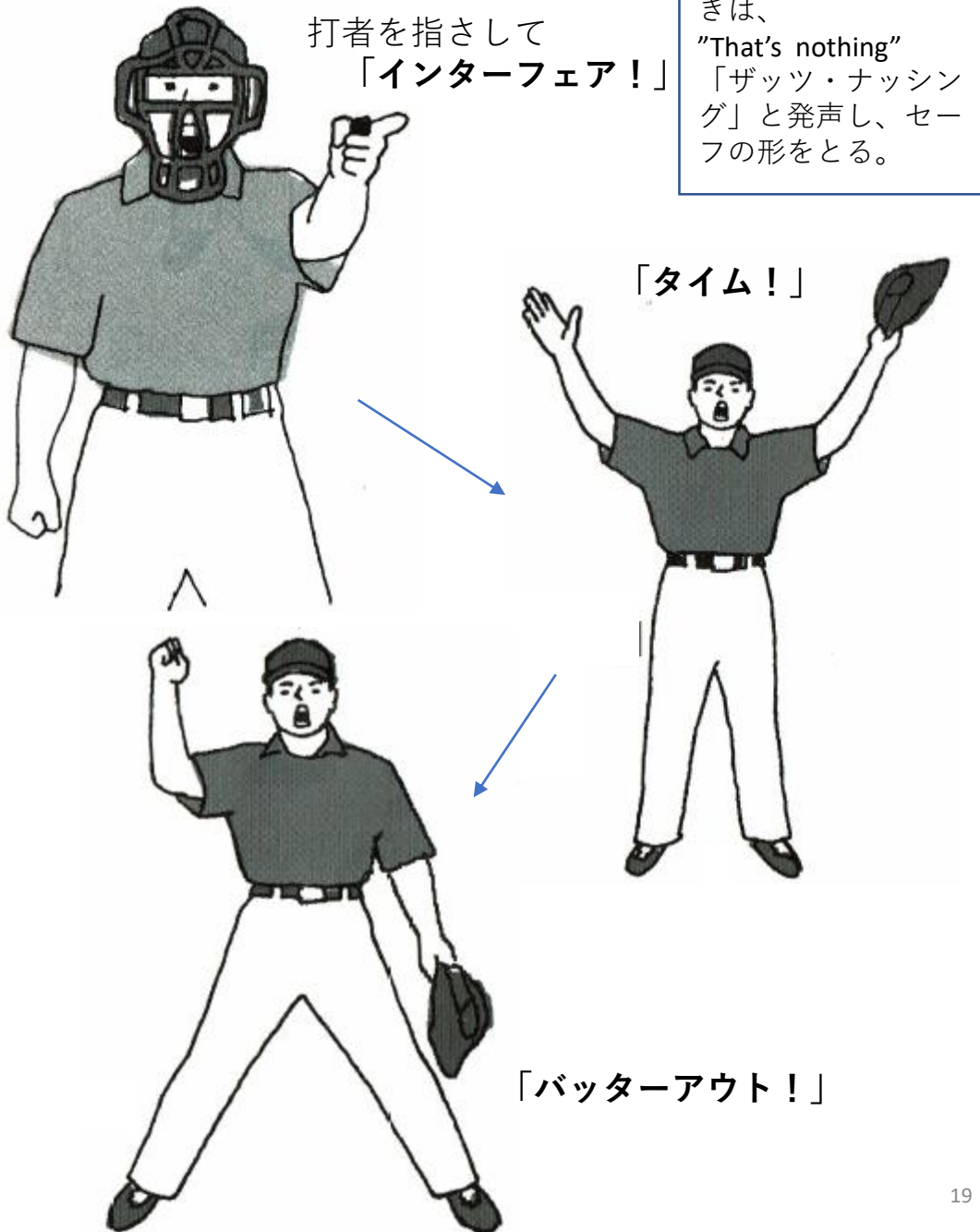
“Illegally Batted Ball! He’s out!”

(「反則打球！打者アウト！」)を宣告する。

※スクイズのケースで、反則打球があった場合、球審は打者にアウトを宣告したあと、本塁に向かって三塁走者を三塁に戻す。

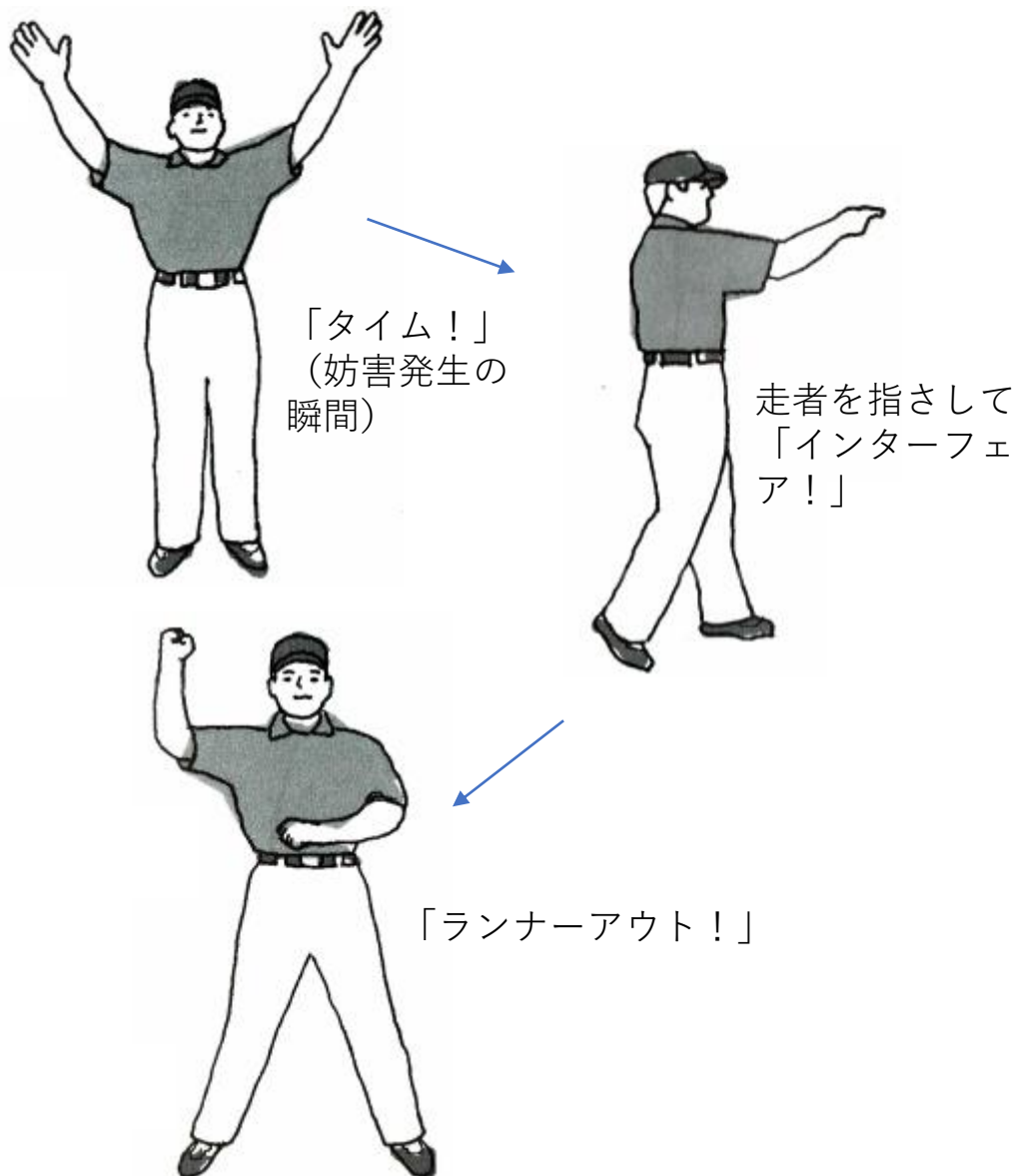
21、打者走者の守備妨害

“That’s interference!”



22、走者の守備妨害

“That’s interference!”



23、走者の追い越し

“That’s Passing! He’s Out!”

走者の追い越しがあったら、直ちに当該審判員は追い越した走者を左手でポイントし(指さし)、右手で“That’s Passing! He’s Out!”(「追い越し! 走者アウト!」)を宣告する。

※ボールインプレイ中に起きた行為(たとえば、悪送球、ホームランまたは柵外に出たフェアヒットなど)の結果、走者に安全進塁権が認められた場合にも、本項は適用される。逆走の場合でも常に後位の走者がアウトになる。

24、オブストラクション(a)項

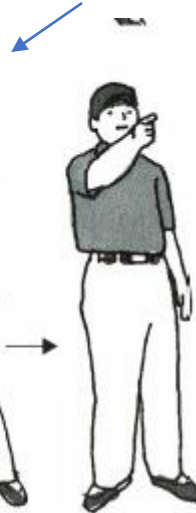
“That’s obstruction!”



ただちに
「タイム！」



走塁を妨害した
野手を指さして
「オブストラク
ション！」



(妨害を受けた
走者に対して)
進塁を支持する

25、オブストラクション(b)項

“That’s obstruction!”



走塁を妨害した
野手を指さして
「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！」
その後、走者の
不利益を取り除く
よう適切な処置を
とる（妨害を受け
た走者に対してど
の塁まで進塁でき
るかを指示する）。

26、インフィールドフライ

シグナル インフィールドフライのケースであることを確認し合う



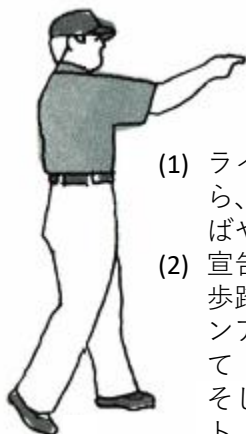
「インフィールドフライ！」
“Infield fly Batter is out!”

※ファウルライン上の
飛球の場合
“Infield fly , if fair!”



「バッターアウト！」

27、ラインアウト



- (1) ラインアウトが発生したら、走者に近い塁審がすばやく宣告する。
- (2) 宣告は、走者のほうに一歩踏み込んで右手でラインアウトの地点を指さして「ラインアウト!」、そして「ランナーアウト!」を宣告する。



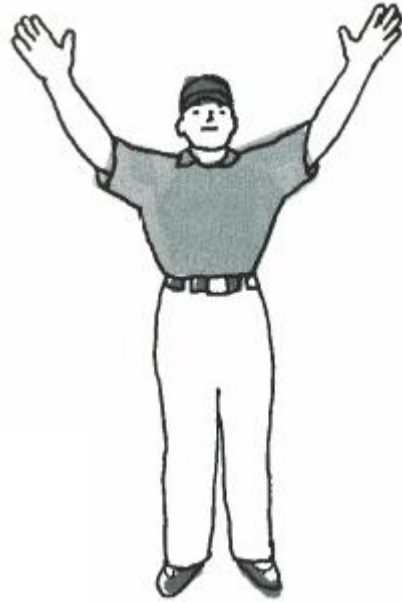
「ラインアウト!
ランナーアウト!」
“Out of the
baseline.
He is out.”

28、タイムプレイ



29、観衆の妨害

「タイム！」



右手で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、その後の処置をとる。

審判メカニクスハンドブック
【3人制メカニクス】

目次

三人制審判の取り決め事項	-----	1
SECTION 1 外野への打球の際の各審判の責任		
1.1 無走者または走者三塁	-----	3
1.2 走者二塁、二・三塁	-----	3
1.3 走者一塁、一・二塁、一・三塁、満塁	-----	4
SECTION 2 無走者		
2.1 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追わなかった場合	-----	5
2.2 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合	-----	5
2.3 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追わなかった場合	-----	6
2.4 中堅手より左側の打球で明らかな長打になるため、三塁塁審が追わなかった場合	-----	6
2.5 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合	-----	6
SECTION 3 走者一塁		
3.1 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追わなかった場合	-----	7
3.2 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合	-----	7
3.3 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追わない場合	-----	8
3.4 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追った場合	-----	8
3.5 左翼手より左側（左翼線）に打球が飛んだ場合	-----	9
SECTION 4 走者一・二塁		
4.1 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追わなかった場合	-----	10
4.2 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合	-----	10
4.3 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追わない場合	-----	11
4.4 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追った場合	-----	11
4.5 左翼手より左側（左翼線）に打球が飛んだ場合	-----	12
4.6 明らかに送りバントが予想される場合	-----	12

目次

SECTION 5 走者一・三塁

5.1 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追わなかった場合	-----	1 3
5.2 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合	-----	1 3
5.3 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追わない場合	-----	1 4
5.4 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追った場合	-----	1 4
5.5 左翼手より左側（左翼線）に打球が飛んだ場合	-----	1 4

SECTION 6 走者二塁

6.1 最初に立つ位置	-----	1 5
6.2 中堅手から右翼手までの打球を一塁塁審が追わなかった場合	-----	1 6
6.3 中堅手から右翼手までの打球を一塁塁審が追った場合	-----	1 6
6.4 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追わなかった場合	-----	1 7
6.5 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合	-----	1 7
6.6 右翼手より右側（右翼線）に打球が飛んだ場合	-----	1 7

SECTION 7 走者二・三塁

7.1 最初に立つ位置	-----	1 8
7.2 中堅手から右翼手までの打球を一塁塁審が追わなかった場合	-----	1 9
7.3 中堅手から右翼手までの打球を一塁塁審が追った場合	-----	1 9
7.4 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追わなかった場合	-----	2 0
7.5 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合	-----	2 0
7.6 右翼手より右側（右翼線）に打球が飛んだ場合	-----	2 0

SECTION 8 走者三塁

8.1 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追わなかった場合	-----	2 1
8.2 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合	-----	2 1
8.3 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追わなかった場合	-----	2 2
8.4 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合	-----	2 2

目次

三人制審判の取り決め事項

SECTION 9 走者満塁

9.1 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追わなかった場合	-----	2 3
9.2 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合	-----	2 3
9.3 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追わない場合	-----	2 4
9.4 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追った場合	-----	2 4
9.5 左翼手より左側（左翼線）に打球が飛んだ場合	-----	2 4

SECTION 10 内野へのライナーのキャッチ／ノーキャッチの責任分担

10.1 無走者の場合	-----	2 5
10.2 走者一塁の場合（三塁塁審が中にいる場合）	-----	2 5
10.3 走者二塁の場合（一塁塁審が中にいる場合）	-----	2 5

三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・・・一塁塁審、三塁塁審ともに一・三塁手の約3~4メートル後方のファウルラインの外側に位置する。
- ② 走者一塁、一・二塁、一・三塁、満塁（フォースの状態）のとき・・・一塁塁審は一塁後方ファウルラインの外側、三塁塁審は二・三塁間内野内に位置する。
- ③ 走者二塁、二・三塁のとき・・・ノーアウトまたはワンアウトの場合、一塁塁審は一・二塁間内野内、三塁塁審は三塁後方ファウルラインの外側に位置する。ツーアウトの場合は、三塁塁審が二・三塁間内野内に、一塁塁審は一塁後方ファウルラインの外側に位置する。

2. 外野への打球の責任範囲

A. 両方の塁審がファウルラインの外側に位置した場合

- ① 中堅手より向かって右側の打球・・・一塁塁審が打球の責任を持ち、打球を追った場合、三塁塁審は内野内に移動する。
- ② 中堅手より向かって左側の打球・・・三塁塁審が打球の責任を持ち、打球を追った場合、一塁塁審は内野内に移動（ピボットターン）する。

B. いずれかの塁審が内野内に位置した場合

B-1 一塁塁審が内野内に位置した場合

- ① 右翼手より向かって右側の打球・・・球審が打球の責任を持つ。
- ② 右翼手から中堅手までの打球・・・一塁塁審が打球の責任を持ち、打球を追った場合、三塁塁審は内野内に移動して、二人制の動きになる。
- ③ 中堅手より向かって左側の打球・・・三塁塁審が打球の責任を持つ。

B-2 三塁塁審が内野内に位置した場合

- ① 中堅手より向かって右側の打球・・・一塁塁審が打球の責任を持つ。
- ② 中堅手から左翼手までの打球・・・三塁塁審が打球の責任を持ち、打球を追った場合、一塁塁審は内野内に移動して、二人制の動きになる。
- ③ 左翼手より向かって左側の打球・・・球審が打球の責任を持つ。

3. 塁審が打球を追うケース

① 一塁手または三塁手の後方（内野外）に位置した場合

- イ. 自分の責任範囲の飛球（ライナー）はゴーアウトして、止まって判定する。
- ロ. トラブルボールになると判断したときは、いい角度をとりながらできるだけ近づいて、止まって判定する。
- ハ. ライナー性の打球で、明らかにヒットになると判断したときは、打球の行方を確認し、その後のプレイに備える。

② 内野内に位置した場合

- イ. 判定が容易な飛球（ライナー）のときは内野内にとどまり、打球の行方を確認・判定し、その後のプレイに備える。
- ロ. トラブルボールになると判断したときは、内野内から外野にゴーアウトして、いい角度をとりながらできるだけ近づいて、止まって判定する。

※トラブルボール

- ① 右翼線または左翼線寄りの飛球（ライナー）。
- ② 外野手が前進する地面すれすれの飛球（ライナー）。
- ③ 外野手が背走するフェンス際の飛球（ライナー）。
- ④ 野手が集まる飛球（ライナー）。

4. ハーフスイングの判定

- ① フォースの状態にあるとき、左打者のハーフスイングの判定は、二・三塁間に位置している三塁審が行う。
- ② 走者が二塁および二・三塁のときの右打者のハーフスイングの判定は、一・二塁間に位置している一塁審が行う。

5. ワーキングエリア

“ワーキングエリア”とは、主として二人制で使われる用語だが、塁審がプレイを見る場所をいう。

“ワーキングエリア”とは、マウンド後方のエリアで（145ページなど参照）、複数の走者を塁審が抱えるときに位置する基本的な場所である。外野ヒットなどで複数の走者が進塁し、いずれの走者にもプレイが起きそうでないときは、このワーキングエリアの中に留まり、プレイの状況を観察する。

ワーキングエリア内にいるときは、常にボールに正対する。触塁は首を振ってチラッと確認する。

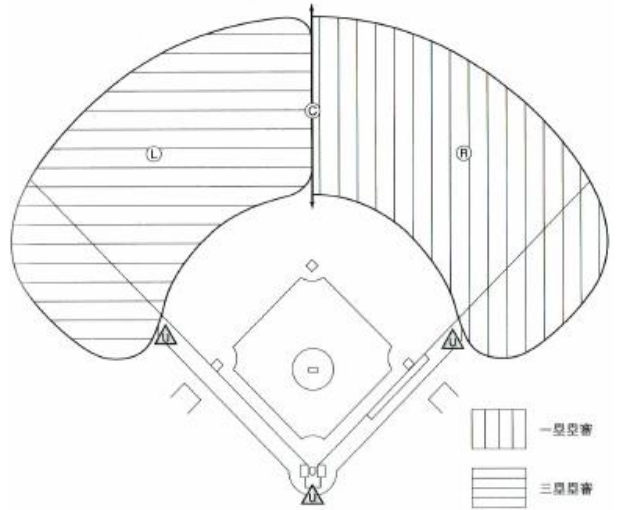
もし、特定の塁でプレイが起こると塁審が読んだら、そのときはワーキングエリアを出てプレイを見る最適のポジションをとる。だが、他の走者へすぐ次のプレイが起こることを想定して、このエリアから大きく出ることにはしない。

アウトを宣告後、塁審が抱える走者が一人になったときは、塁審はワーキングエリアから出て、残された走者に近い位置に移動する。

無走者または走者三塁

外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 塁審は、一塁手および三塁手の約3~4メートル後方のファウルラインの外側に位置する。ホームプレートに正対し、投手が打者に対し投球動作を開始したとき、ハンズ・オン・ニーズのセットをとって構える。
- (2) 一塁塁審は、中堅手（正面または背走の打球を含む）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。



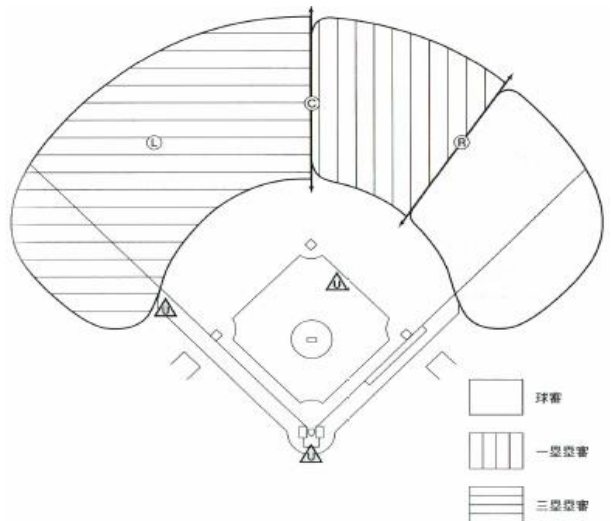
打球の追い方のヒント：

中堅手が右翼フェイルライン方向に最初にターンしたときは一塁塁審に、また中堅手が左翼フェイルライン方向に最初にターンしたときは三塁塁審に、打球判定の責任はある。

走者二塁、二・三塁

外野への打球の際の各審判の責任

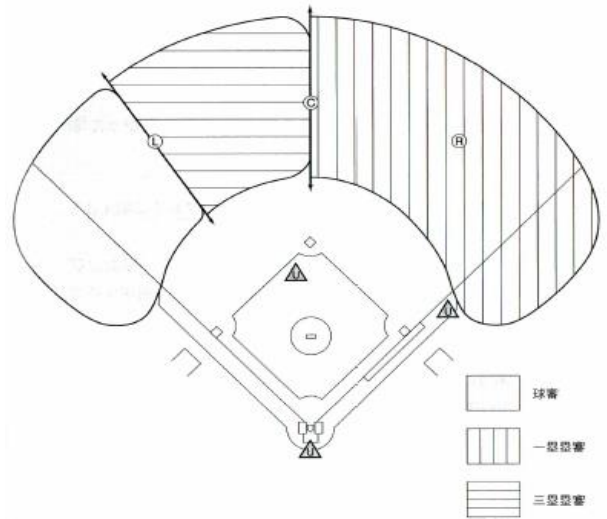
- (1) 一塁塁審は、内野内、一・二塁間に位置する。
- (2) 三塁塁審は、三塁後方のファウルラインの外側に位置する。
- (3) 三塁塁審は、中堅手（正面または背走の打球を含む）から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 一塁塁審は、中堅手から右翼手（正面または背走の打球を含む）までの打球に責任を持つ。
- (5) 球審は、右翼手から右翼線寄りの打球に責任を持つ。



走者一塁、一・二塁、 一・三塁、満塁

外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 一塁塁審は、一塁後方のファウルラインの外側に位置する。
- (2) 三塁塁審は、内野内、二・三塁間に位置する。
- (3) 一塁塁審は、中堅手（正面または背走の打球を含む）から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 三塁塁審は、中堅手から左翼手（正面または背走の打球を含む）までの打球に責任を持つ。
- (5) 球審は、左翼手から左翼線寄りの打球に責任を持つ。



無走者(a)

(a-1) 中堅手より右側の打球を一塁壘審が追わなかった場合

P L

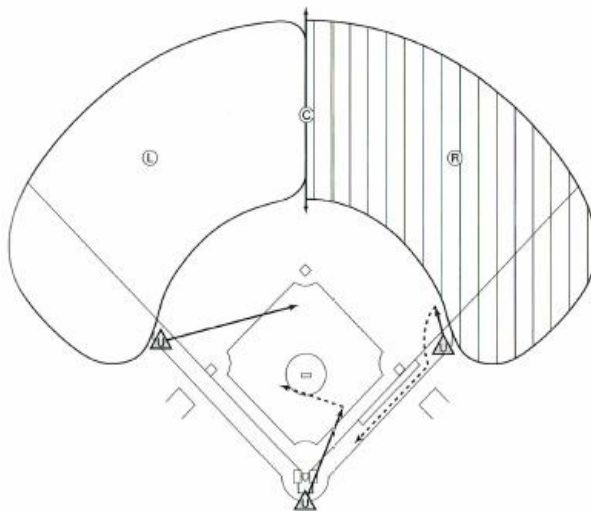
打者走者の一塁触壘を確認後、三塁での“プレイに備える”。

I B

打球の行方を確認・判定後、すみやかに戻り、一塁および本塁での“プレイに備える”。打者走者が二塁に到達するまでは一塁に留まる。

III B

二塁方向内野内へ真っすぐ移動し、打者走者の二塁での“プレイに備える”。



無走者(a)

(a-2) 中堅手より右側の打球を一塁壘審が追った場合

P L

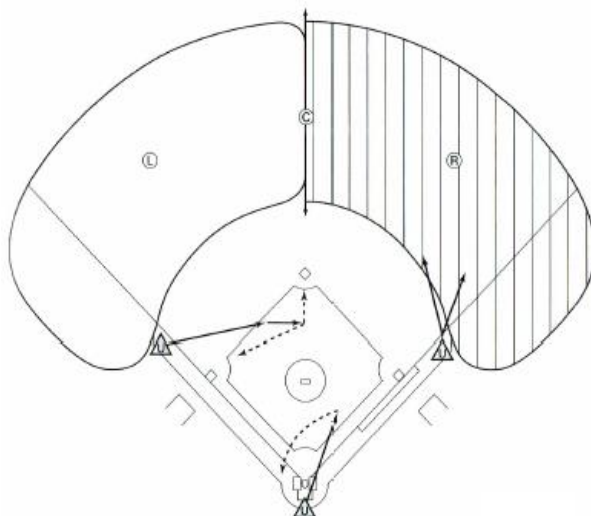
打者走者の一塁触壘を確認後、プレイの状況を見ながら本塁に戻る（打者走者の一塁への帰壘に備える）。もし、打者走者が一塁で止まった場合は、一塁壘審が戻るまでその場に留まる。

I B

打球を追い、その行方を確認・判定し、送球を見ながら一塁に戻る。

III B

二塁方向内野内の中央に移動し、二塁および三塁での“プレイに備える”。



無走者(b)

(b-1) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追わなかった場合

P L

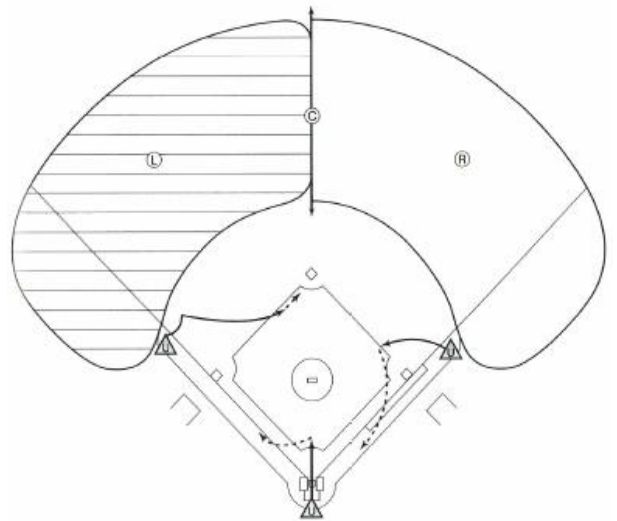
本塁前方内野内に入り、プレイの状況を見ながら三塁での“プレイに備える”。

I B

内野内に移動して、打者走者の一塁触塁を確認し、状況により本塁での“プレイに備える”。

III B

打球の行方を確認・判定後、二塁方向内野内に移動し、打者走者の二塁での“プレイに備える”。



無走者(b)

(b-2) 中堅手より左側の打球で明らかな長打になるため、三塁塁審が追わなかった場合

P L

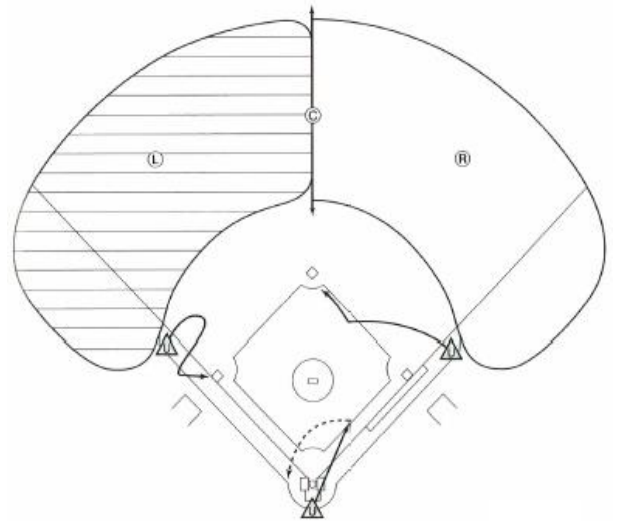
本塁前方内野内に入り、プレイの状況を見ながらすべての塁での“プレイに備える”。

I B

内野内に移動し、打者走者の一塁触塁を確認後、二塁での“プレイに備える”。

III B

打球の行方を確認後、打者走者の三塁での“プレイに備える”。



無走者(b)

(b-3) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合

P L

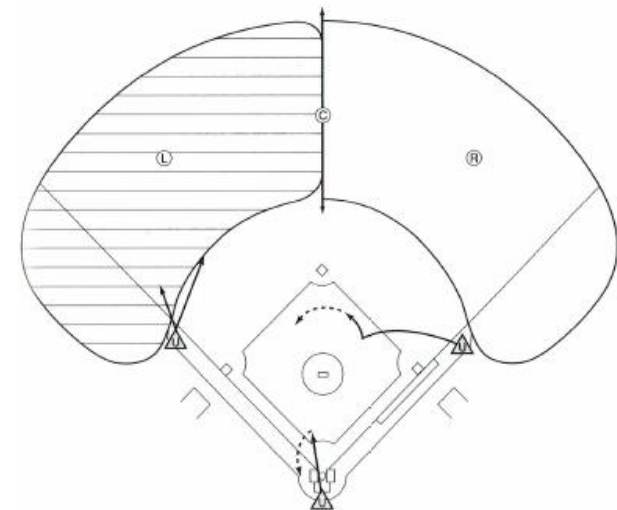
打球方向、本塁前方内野内に入り、プレイの状況を見ながら本塁に戻る。

I B

内野内に移動し、打者走者の一塁触塁を確認後ピボットをとり、すべての塁での“プレイに備える”。

III B

打球の行方を確認・判定する。



走者一塁(a)

(a-1) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追わなかった場合

P L

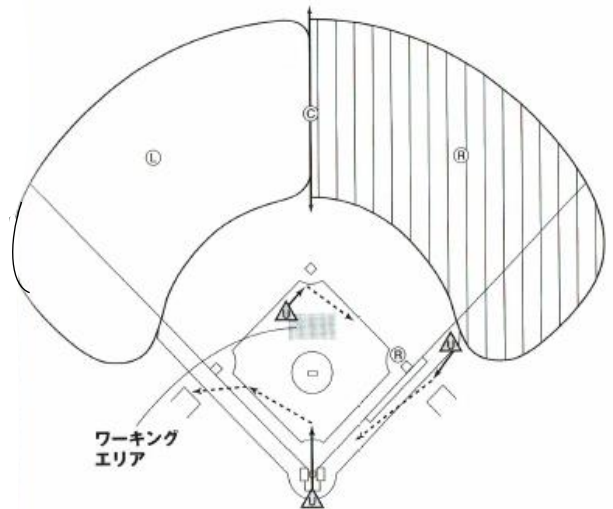
本塁前方内野内に入り、プレイの状況を見ながら、三塁での“プレイに備える”。すべてのプレイが終わるまで三塁に留まる。

I B

打球の行方を確認後、打者走者の一塁触塁を確認し、本塁での“プレイに備える”。（一塁走者のタッグアップを見る）。

III B

二塁および一塁での“プレイに備える”。



走者一塁(a)

(a-2) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

P L

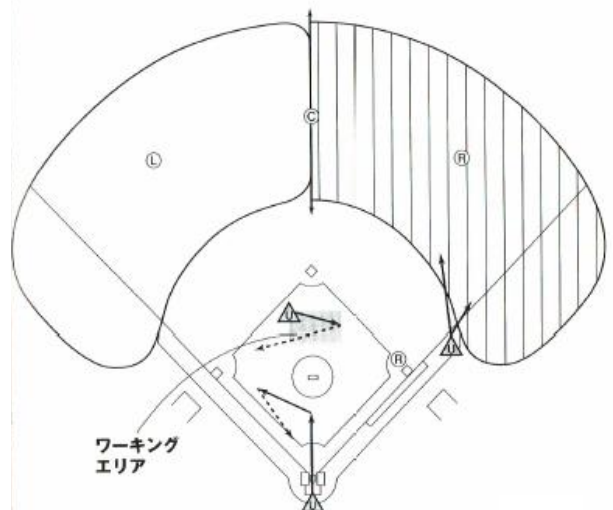
本塁前方内野内に入り、一塁走者（一塁走者のタッグアップを見る）の三塁での“プレイに備える”。もし、本塁でのプレイが生ずることになった場合、すばやく本塁に戻る。

I B

打球の行方を確認・判定する。

III B

一塁側に移動し、一塁走者の二塁および一塁でのプレイ（一塁走者の帰塁および打者走者の一塁触塁の確認を含む）に備える。打者走者が三塁へ進むような状況になった場合は、三塁での“プレイに備える”。



走者一塁(b)

(b-1) 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追わない場合

P L

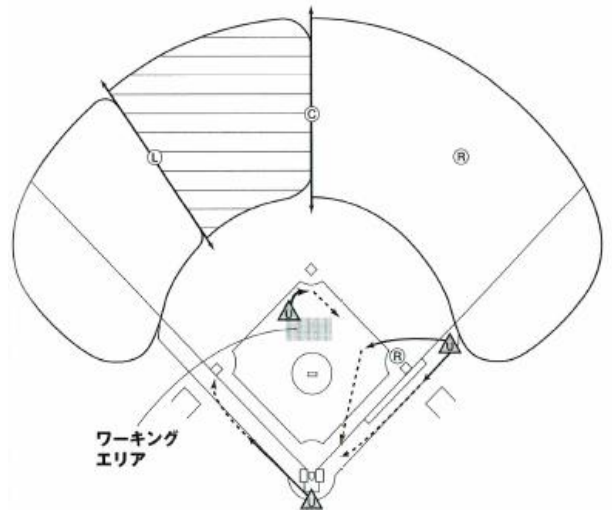
三塁での“プレイに備える”。

I B

打者走者の一塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”（一塁走者のタッグアップを見る）。

III B

打球の行方を確認後、一塁走者の二塁での“プレイに備える”。一塁走者が三塁をねらったときは、打者走者の一塁帰塁あるいは二塁での“プレイに備える”



走者一塁(b)

(b-2) 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追った場合

P L

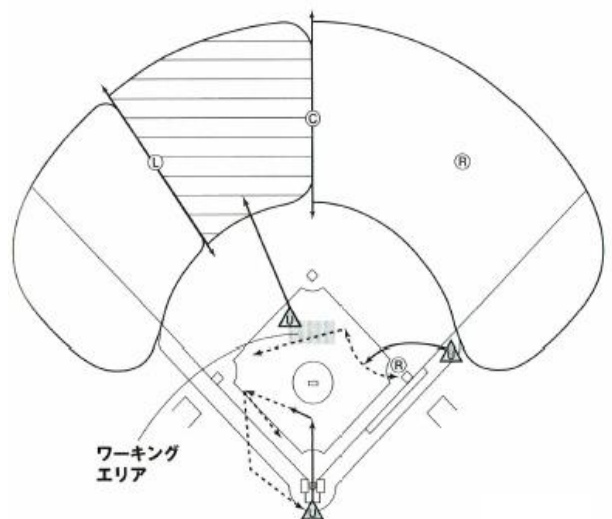
本塁前方内野内に入り、一塁走者の三塁での“プレイに備える”。もし、本塁でのプレイが生ずることになった場合、すばやく本塁に戻る。

I B

内野内に移動し、一塁走者（一塁走者のタッグアップを見る）の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。その後、プレイの状況を見ながら打者走者の一・二・三塁での“プレイに備える”。

III B

打球の行方を確認・判定する。



走者一塁(c)

(c) 左翼手より左側（左翼線）に打球が飛んだ場合

PL

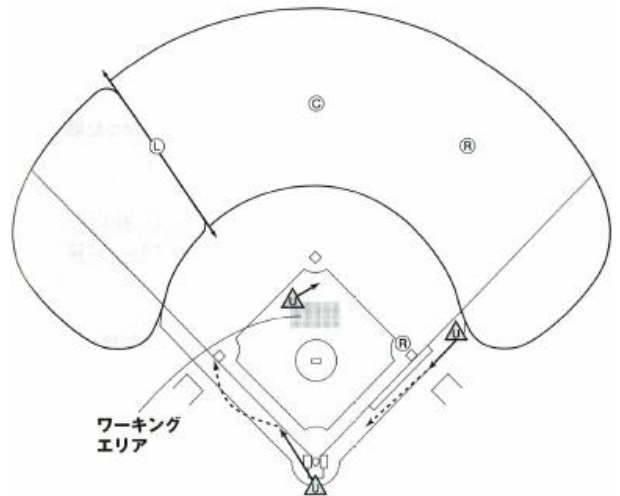
三塁ライン上に出て、打球の行方を確認・判定後、三塁での“プレイに備える”。

IB

打者走者の一塁触塁を確認後、プレイの状況を見ながら、一塁および本塁での“プレイに備える”（一塁走者のタッグアップを見る）。

III B

一塁走者の二塁触塁を確認後、二塁での“プレイに備える”。

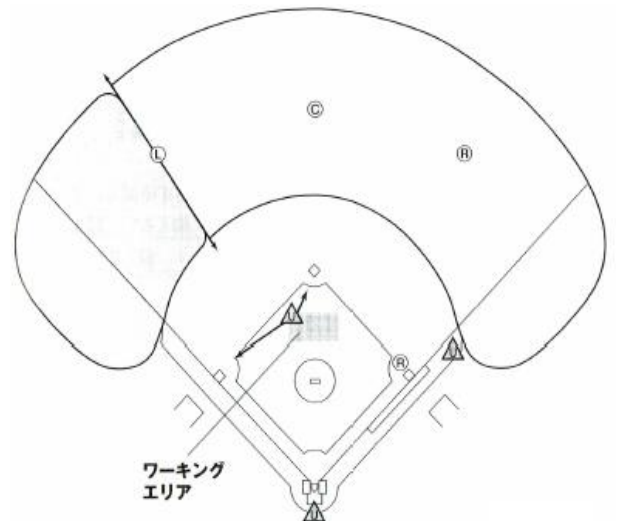


ランダウンの場合

一・二塁間のランダウンプレイでは、III Bは、ダイヤモンド内に位置し、一・二塁間の中間地点から二塁までの半分のプレイの責任を持つ。

I Bは、二塁方向に動き、プレイの外側（ダイヤモンドの外側）で、一・二塁間の中間地点から一塁までの半分のプレイの責任を持つ。

PLは、本塁に留まる。



盗塁の場合

PL

本塁に留まる。

III B

二塁での“プレイに備える”。送球が悪送球となり、一塁走者が三塁に向かった場合は、素早く三塁に移動し、三塁での“プレイに備える”。

走者一・二塁(a)

(a-1) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追わなかった場合

P L

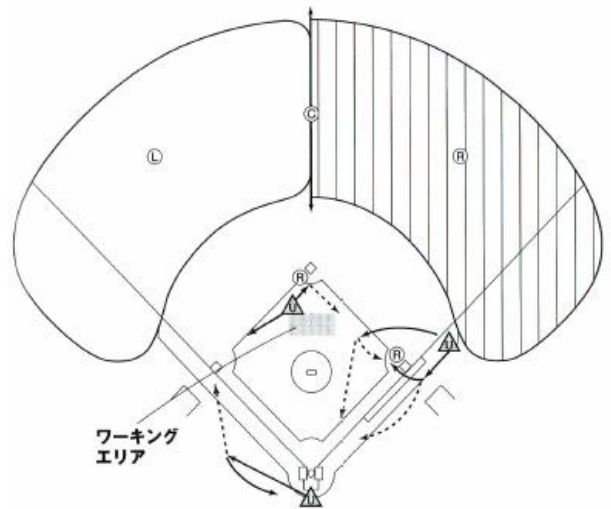
二塁走者の三塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”。二塁走者がタッグアップした場合、三塁での“プレイに備える”。

I B

打球の行方および打者走者の一塁触塁を確認後、二塁および一塁での“プレイに備える”。プレイの状況によっては本塁をカバーする（一塁走者の一塁帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

一塁走者の二塁触塁を確認する。その後、プレイの状況を見ながら一塁走者の三塁および二塁での“プレイに備える”（二塁走者の二塁帰塁およびタッグアップを見る）。



走者一・二塁(a)

(a-2) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

P L

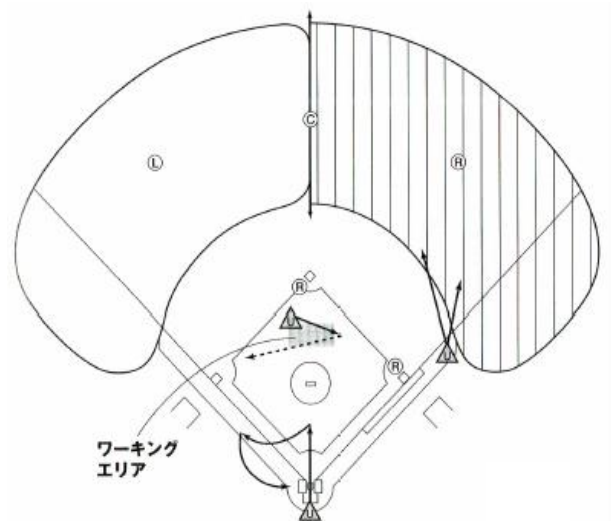
本塁前方内野内に入り、二塁走者の三塁触塁を確認し、プレイの状況を見ながら、本塁での“プレイに備える”。二塁走者がタッグアップした場合、三塁での“プレイに備える”。

I B

打球の行方を確認・判定する。

III B

一塁走者の二塁触塁を確認後、打者走者の一塁触塁を確認し、プレイの状況を見ながら一塁走者および打者走者の一・二・三塁での“プレイに備える”（一塁走者および二塁走者のタッグアップを見る）。



走者一・二塁(b)

(b-1) 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追わなかった場合

P L

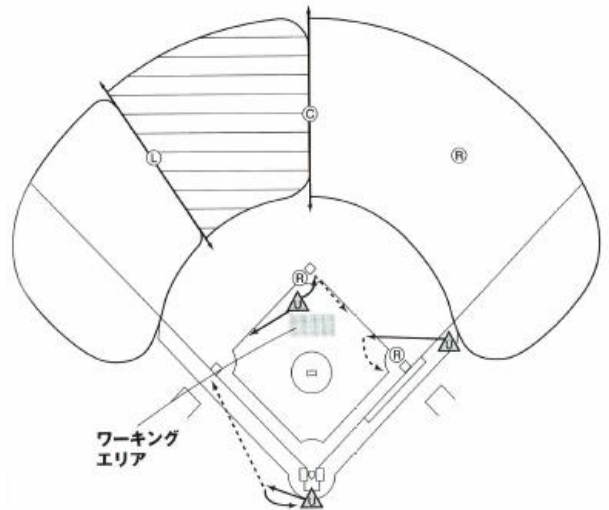
二塁走者の三塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”。二塁走者がタッグアップした場合、三塁での“プレイに備える”。

I B

打者走者の一塁触塁を確認後、二塁および一塁での“プレイに備える”。プレイの状況によっては本塁をカバーする（一塁走者の一塁帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

打球の行方および一塁走者の二塁触塁を確認する。その後、プレイの状況を見ながら一塁走者の三塁での“プレイに備える”（二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。



走者一・二塁(b)

(b-2) 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追った場合

P L

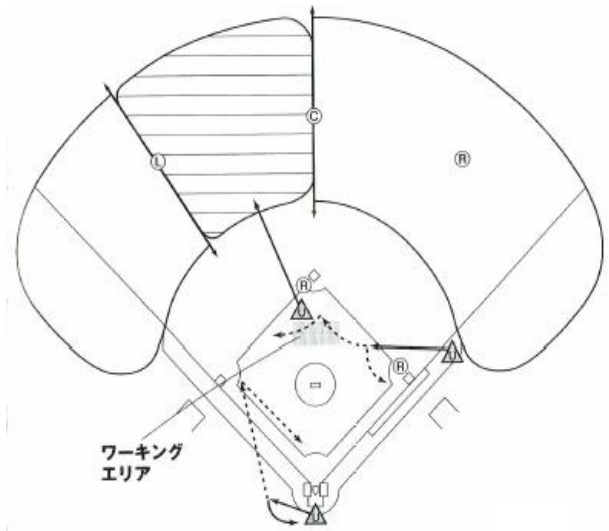
二塁走者の三塁触塁を確認後、二塁走者の本塁および三塁での“プレイに備える”。二塁走者がタッグアップした場合、三塁での“プレイに備える”。

I B

内野内に移動し、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。その後、プレイの状況を見ながら、一・二・三塁での“プレイに備える”（一塁走者および二塁走者のタッグアップを見る）。

III B

打球の行方を確認・判定する。



走者一・二塁(C)

(c-1) 左翼手より左側（左翼線）に打球が飛んだ場合

P L

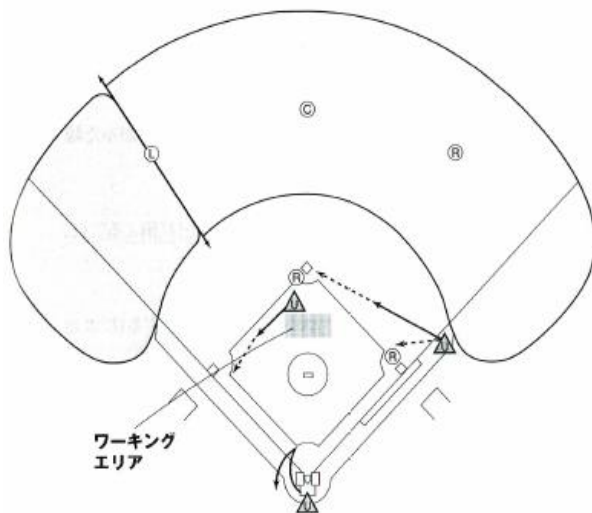
三塁ライン上に出て、打球の行方を確認・判定後、本塁での“プレイに備える”。

I B

“リミング”によって、一塁走者の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”（一塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

二塁走者の三塁触塁を確認し、各走者の三塁での“プレイに備える”（二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。



走者一・二塁(d)

(d-2) 明らかに送りバントが予想される場合

I bが一・二塁間内野内に位置する

P L

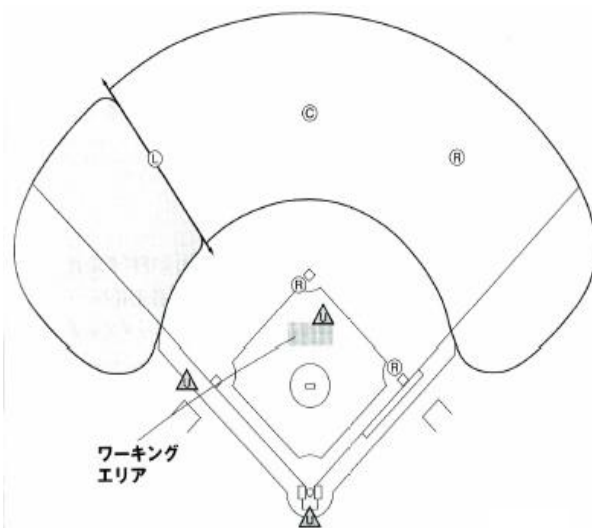
プレイの状況を見ながら、本塁での“プレイに備える”。

I B

二塁走者（帰塁を含む）、一塁走者（帰塁を含む）および打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁での“プレイに備える”。



走者一・三塁(a)

(a-1) 中堅手より右側の打球を一塁
塁審が追わなかった場合

P L

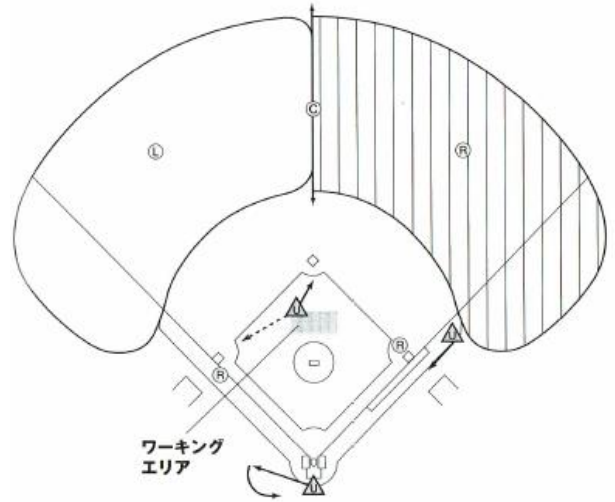
プレイの状況を見ながら、本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

打球の行方および打者走者の一塁触塁を確認する（打者走者の一塁帰塁に対応する）。

III B

一塁走者の二塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”



走者一・三塁(a)

(a-2) 中堅手より右側の打球を一塁
塁審が追った場合

P L

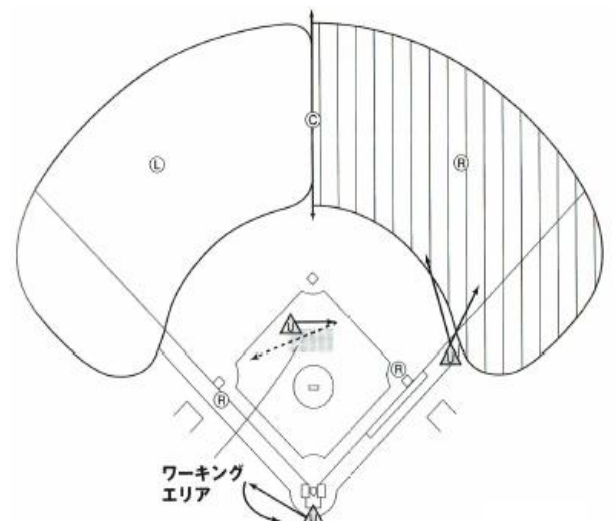
三塁側に移動し、三塁走者の本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

打球の行方を確認・判定する。

III B

一・二塁間に移動し、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、プレイの状況を見ながら各走者の一・二・三塁での“プレイに備える”（一塁走者のタッグアップを見る）。



走者一・三塁(b)

(b-1) 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追わなかった場合

P L

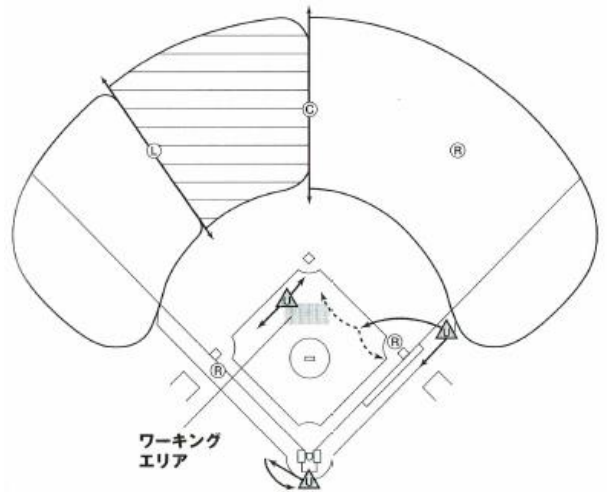
プレイの状況を見ながら、本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

内野内に移動し、一塁走者の帰塁およびタッグアップに対応する。プレイの状況を見ながら、一塁走者と打者走者の二塁での“すべてのプレイに備える”。

III B

一塁走者の二塁触塁を確認後、一塁走者の二・三塁での“すべてのプレイに備える”。



走者一・三塁(b)

(b-2) 中堅手から左翼手までの打球を三塁塁審が追った場合

P L

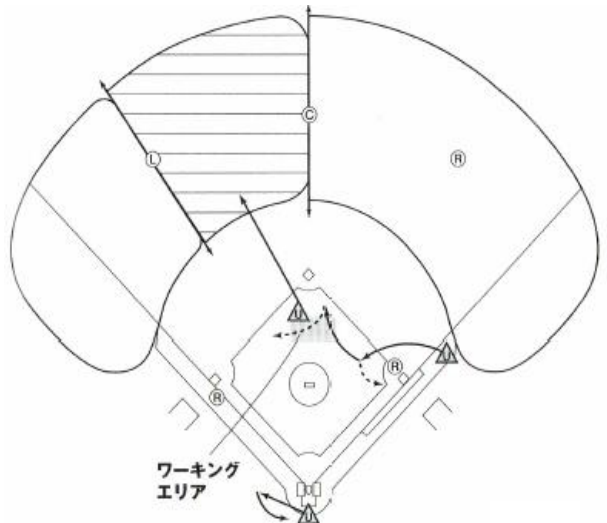
三塁側に移動し、三塁走者の本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

内野内に移動し、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。プレイの状況を見ながら、各走者の一・二・三塁での“プレイに備える”。

III B

打球の行方を確認・判定する。



走者一・三塁(c)

(c) 左翼手より左側（左翼線）に打球が飛んだ場合

P L

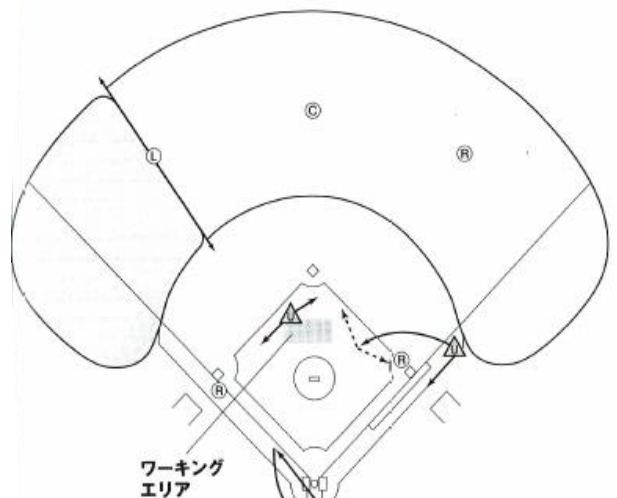
三塁ライン上に出て、打球の行方を確認・判定後、本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

内野内に移動し、打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”（一塁走者のタッグアップを見る）。

III B

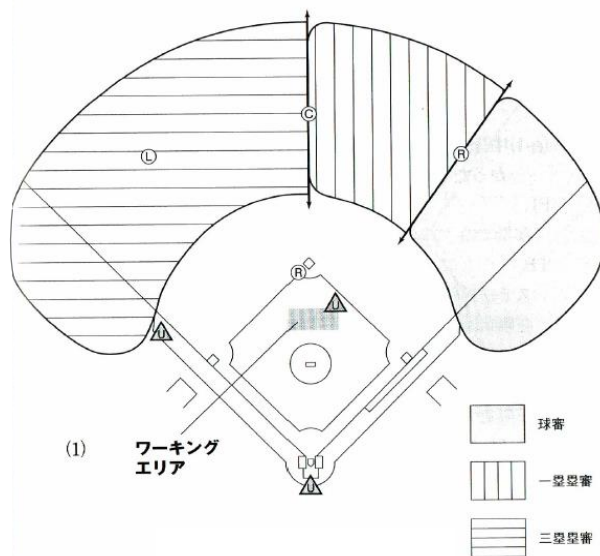
一塁走者の二塁触塁を確認し、プレイの状況を見ながら一塁走者の二・三塁での“プレイに備える”。



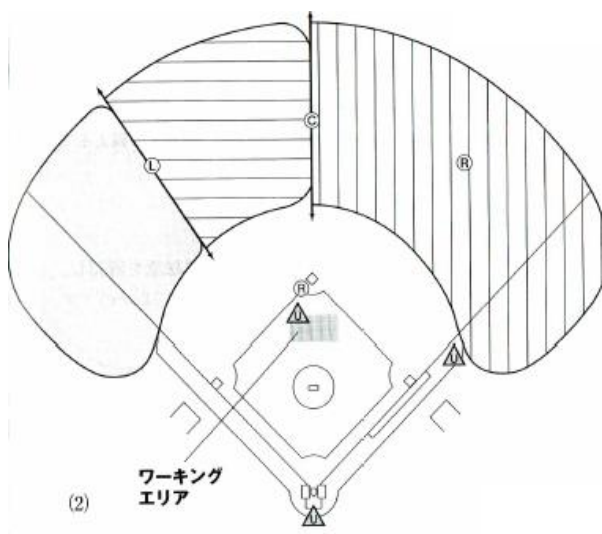
走者二塁

最初に立つ位置

(1) ノーアウトまたは
ワンアウトのとき



(2) ツーアウトのとき



走者二塁(a)

(a-1) 中堅手から右翼手までの打球を一塁塁審が追わなかった場合

P L

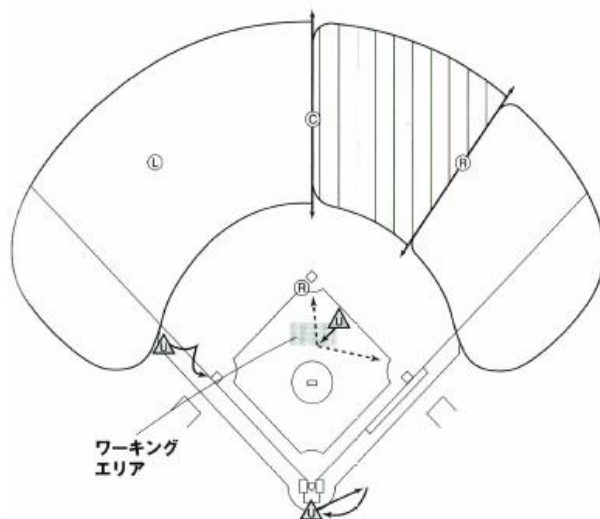
本塁での“プレイに備える”。

I B

ステップバックし、打球の行方および打者走者の一塁触塁を確認後、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”（二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

二塁走者の三塁触塁を確認し、その後の三塁での“すべてのプレイに備える”



走者二塁(a)

(a-2) 中堅手から右翼手までの打球を一塁塁審が追った場合

P L

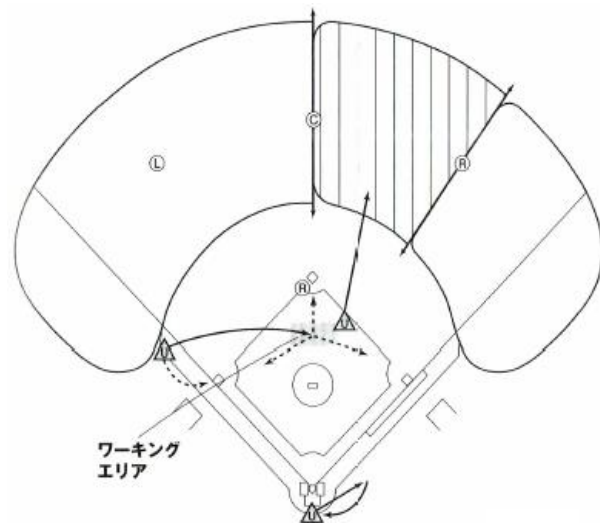
打者走者の一塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”。

I B

打球の行方を確認・判定する。

III B

内野内に走り込みながら、二塁走者の三塁触塁を確認し、プレイの状況を見ながら、打者走者の一・二・三塁での“プレイに備える”（二塁走者のタッグアップを見る）。



走者二塁(b)

(b-1) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追わなかった場合

PL

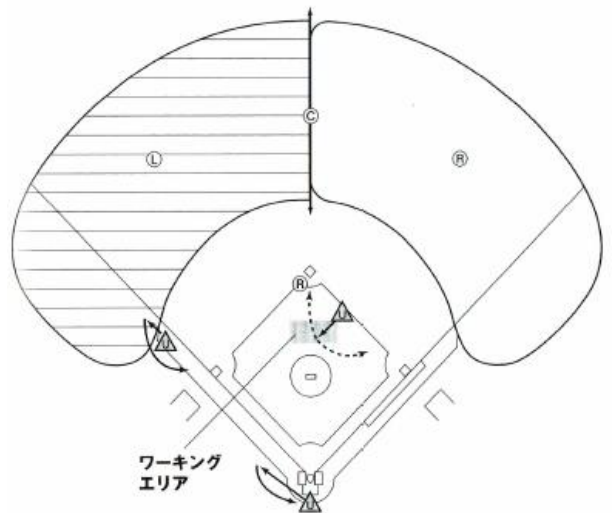
本塁での“プレイに備える”。

IB

ステップバックし、打者走者の一塁触塁を確認後、プレイの状況を見ながら、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”（二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

打球の行方および二塁走者の三塁触塁を確認後、三塁での“プレイに備える”。



(b-2) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合

PL

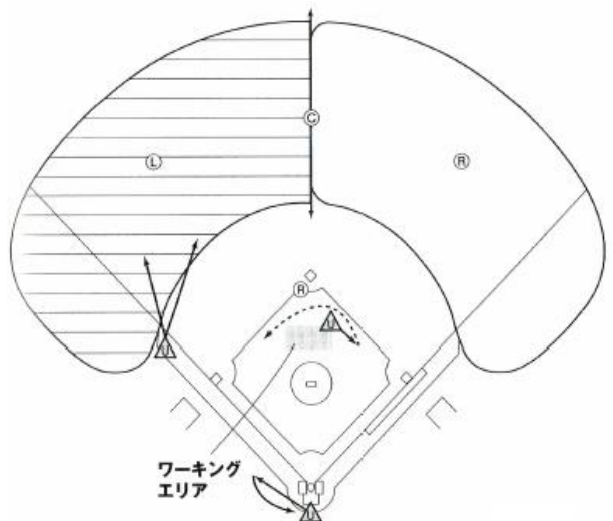
二塁走者の三塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”。

IB

打者走者の一塁触塁を確認後、プレイの状況を見ながら、打者走者の一・二・三塁での“プレイに備える”（二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

打球の行方を確認・判定する。



走者二塁(c)

(c) 中堅手より右側（右翼線）に打球が飛んだ場合

PL

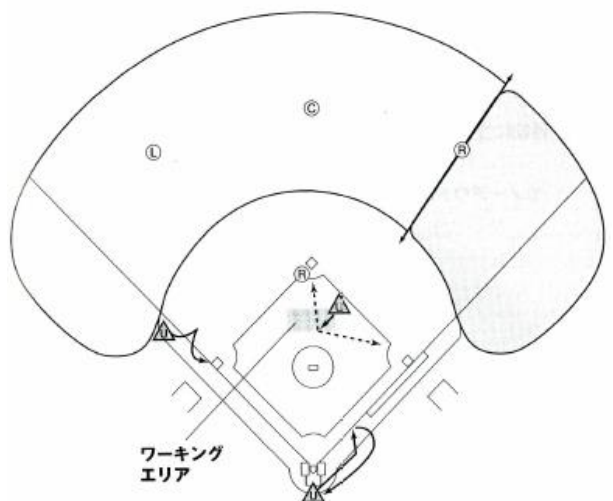
一塁ライン上に出て、打球の行方を確認・判定後、本塁での“プレイに備える”。

IB

ステップバックし、打者走者の一塁触塁を確認後、プレイの状況を見ながら、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”（二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

二塁走者および打者走者の三塁での“プレイに備える”。



ランダウンの場合

※PLは、本塁に留まる。

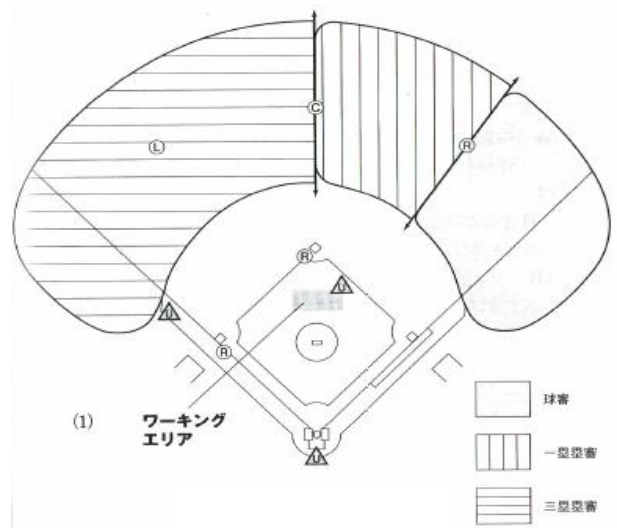
※IBは、二・三塁間の中間地点から二塁までの半分のプレイに責任を持つ。

※III Bは、二・三塁間の中間地点から三塁までの半分のプレイに責任を持つ。

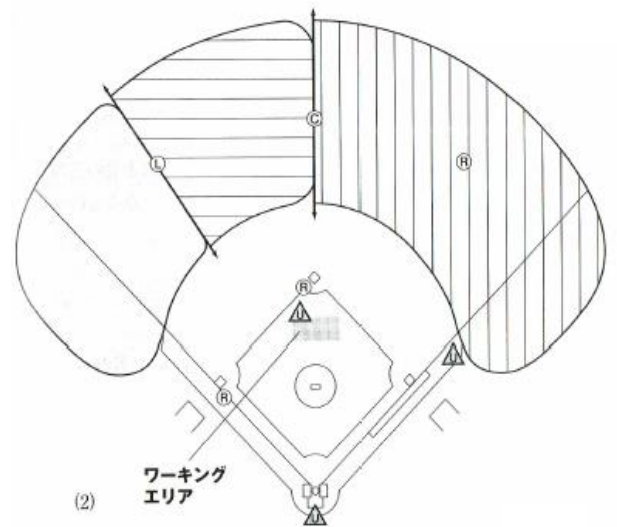
走者二・三塁

最初に立つ位置

(1) ノーアウトまたは
ワンアウトのとき



(2) ツーアウトのとき



走者二・三塁(a)

(a-1) 中堅手から右翼手までの打球を一塁塁審が追わなかった場合

P L

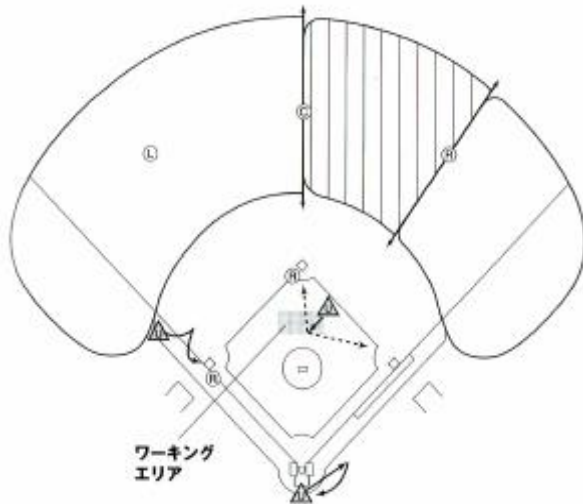
打者走者の一塁触塁を確認後、各走者の本塁での“プレイに備える”。

I B

ステップバックし、打球の行方を確認後、二塁走者および打者走者の一・二塁での“プレイに備える”
(二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る)。

III B

各走者の三塁での“プレイに備える” (三塁走者のタッグアップを見る)。



走者二・三塁(a)

(a-2) 中堅手から右翼手までの打球を一塁塁審が追った場合

P L

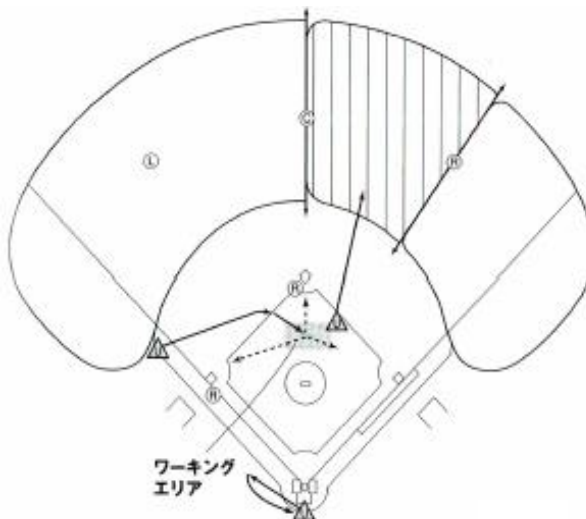
三塁側に移動し、三塁走者の本塁触塁および二塁走者の三塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”
(三塁走者のタッグアップを見る)。

I B

打球の行方を確認・判定する。

III B

内野内に入り、打者走者の一塁触塁を確認し、各走者の一・二・三塁での“プレイに備える” (二塁走者のタッグアップを見る)。



走者二・三塁(b)

(b-1) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追わなかった場合

P L

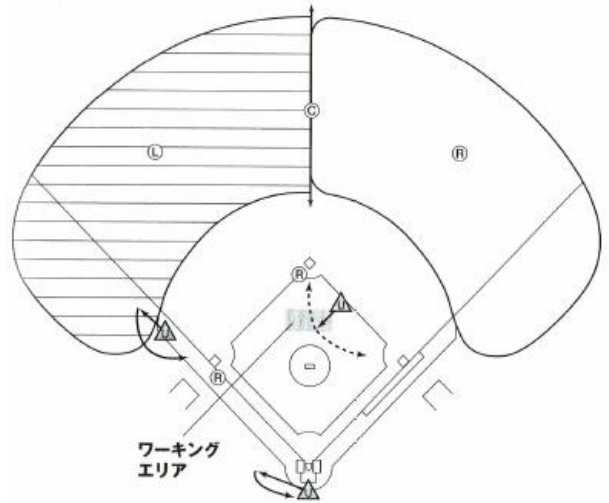
本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

ステップバックし、打者走者の一塁触塁を確認後、二塁走者および打者走者の一・二塁での“プレイに備える”（二塁走者のタッグアップを見る）。

III B

打球の行方および二塁走者の三塁触塁を確認後、打者走者の三塁での“プレイに備える”（三塁走者の帰塁に対応する）。



(b-2) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合

P L

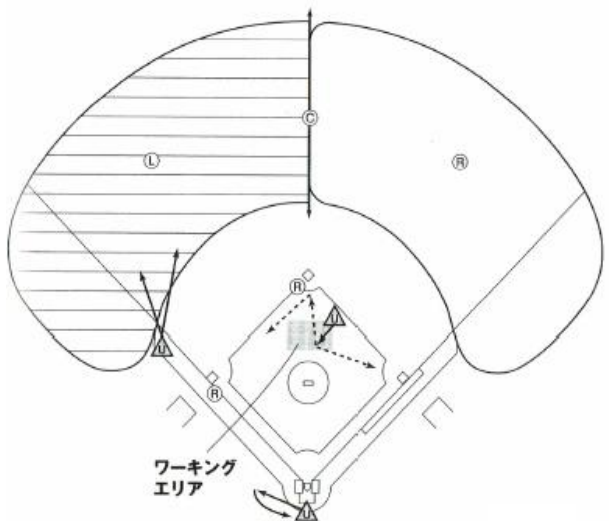
三塁走者の本塁触塁および二塁走者の三塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

打者走者の一塁触塁を確認し、一・二・三塁での“プレイに備える”（二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

打球の行方を確認・判定する。



走者二・三塁(c)

(c) 右翼手より右側（右翼線）に打球が飛んだ場合

P L

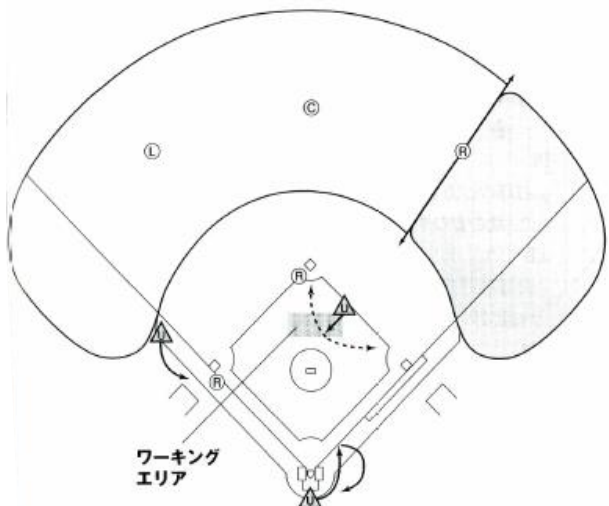
一塁ライン上に出て、打球の行方を確認・判定後、本塁での“プレイに備える”。

I B

ステップバックし、打者走者の一塁触塁を確認後、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”（二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

二塁走者および打者走者の三塁での“プレイに備える”（三塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。



走者三塁(a)

(a-1) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追わなかった場合

P L

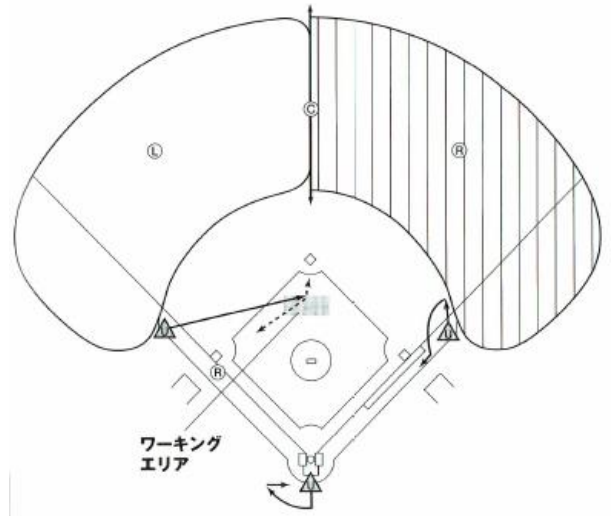
打球の行方を確認後、三塁走者の本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

打球の行方を確認・判定後、すみやかに戻り打者走者の一塁での“プレイに備える”。

Ⅲ B

二塁方向内野内に移動し、打者走者の二・三塁での“プレイに備える”。



走者三塁(a)

(a-2) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

P L

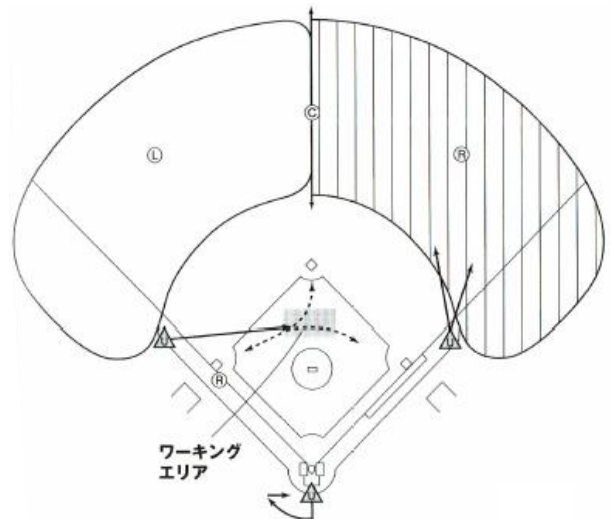
打球の行方を確認後、三塁走者のタッグアップを見て、本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、その行方を確認・判定する。

Ⅲ B

二塁方向内野内の中央に移動し、三塁走者の帰塁および打者走者の一・二・三塁での“プレイに備える”。



ランダウンの場合

※P Lは、三塁・本塁間の中間地点から本塁までの半分のプレイに責任を持つ。

※Ⅲ Bは、三塁・本塁間の中間地点から三塁までの半分のプレイに責任を持つ。

走者三塁(b)

(b-1) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追わなかった場合

P L

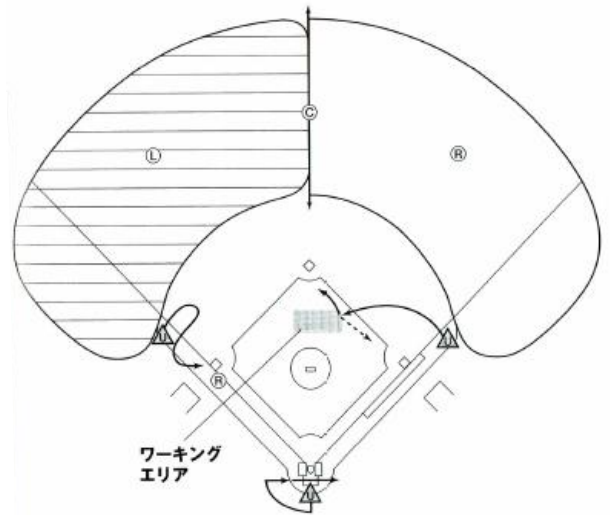
打球の行方を確認後、三塁走者のタッグアップを見て、本塁での“プレイに備える”。

I B

内野内に移動し、打者走者の一塁触塁を確認後、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

Ⅲ B

打球の行方を確認後、三塁での“プレイに備える”。



走者三塁(b)

(b-2) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合

P L

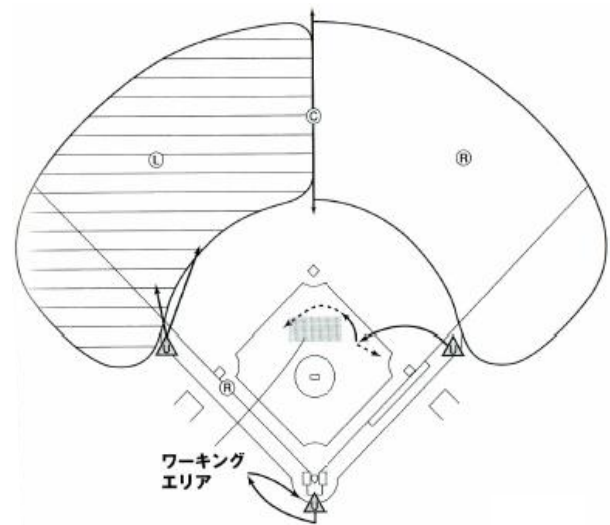
打球の行方を確認後、三塁走者のタッグアップを見て、本塁での“プレイに備える”。

I B

内野内に移動し、打者走者の一塁触塁を確認後、打者走者の一・二・三塁での“プレイに備える”。

Ⅲ B

打球の行方を確認・判定する。



走者満塁(a)

(a-1) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追わなかった場合

P L

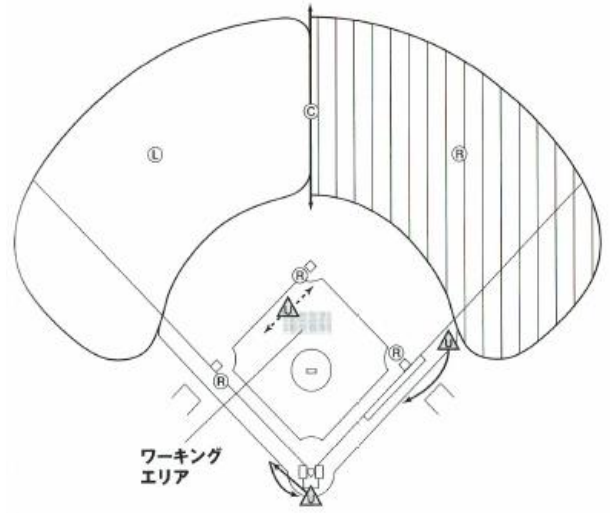
三塁走者の本塁触塁と二塁走者の三塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

打球の行方を確認後、打者走者の一塁触塁を確認し、一塁での“プレイに備える”（一塁走者のタッグアップを見る）。

III B

一塁走者の二塁触塁を確認し、その後、二・三塁での“プレイに備える”（二塁走者のタッグアップを見る）。



走者満塁(a)

(a-2) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

P L

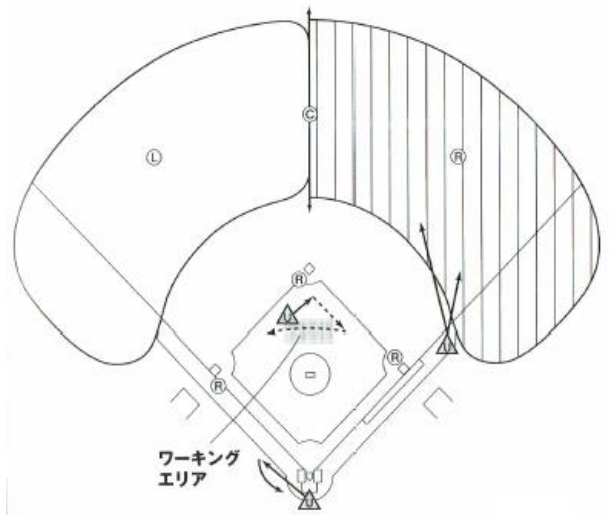
三塁に移動し、三塁走者の本塁触塁と二塁走者の三塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

打球の行方を確認・判定する。

III B

一塁走者の二塁触塁と打者走者の一塁触塁を確認し、その後、各走者の一・二・三塁での“プレイに備える”（一塁走者および二塁走者のタッグアップを見る）。



走者満塁(b)

(b-1) 中堅手から左翼手までの打球 を三塁塁審が追わなかった場合

P L

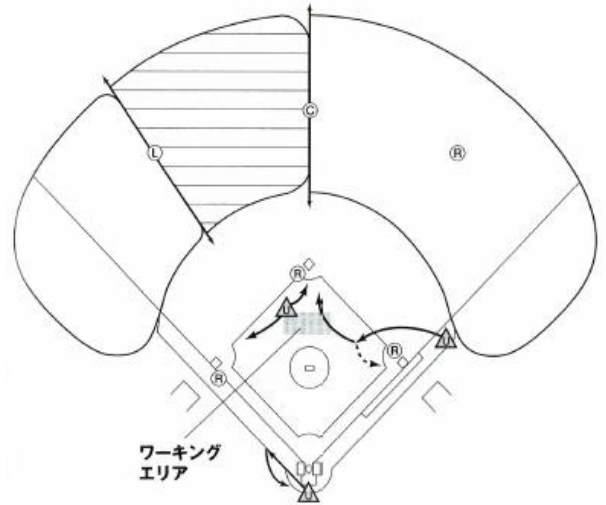
三塁走者の本塁触塁と二塁走者の三塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

内野内に入り、打者走者の一塁触塁を確認後、一・二塁での“プレイに備える”（一塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

一塁走者の二塁触塁を確認後、二塁走者の三塁での“プレイに備える”（二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。



(b-2) 中堅手から左翼手までの打球 を三塁塁審が追った場合

P L

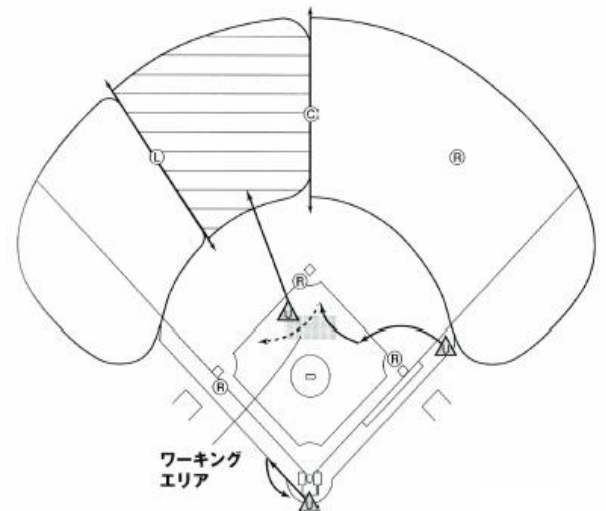
三塁側に移動し、三塁走者の本塁触塁と二塁走者の三塁触塁を確認し、本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

内野内に入り、一塁走者の二塁触塁と打者走者の一塁触塁を確認後、各走者の一・二・三塁での“プレイに備える”（一塁走者および二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

打球の行方を確認・判定する。



走者満塁(c)

(c) 左翼手から左側（左翼線）に打球が飛んだ場合

P L

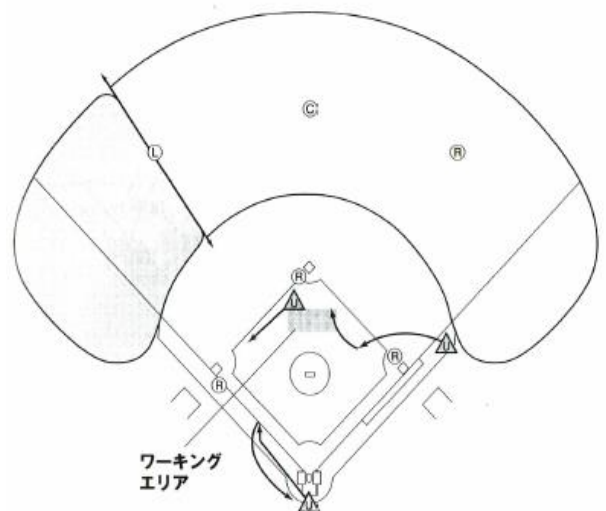
三塁ライン上に出て、打球の行方を確認・判定後、本塁での“プレイに備える”（三塁走者のタッグアップを見る）。

I B

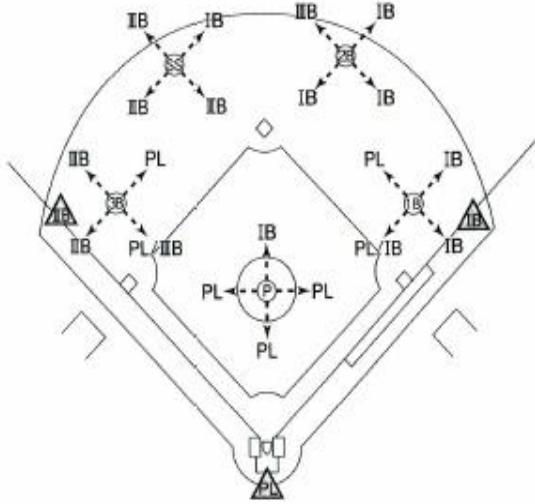
内野内に入り、一塁走者の二塁触塁と打者走者の一塁触塁を確認後、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”（一塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。

III B

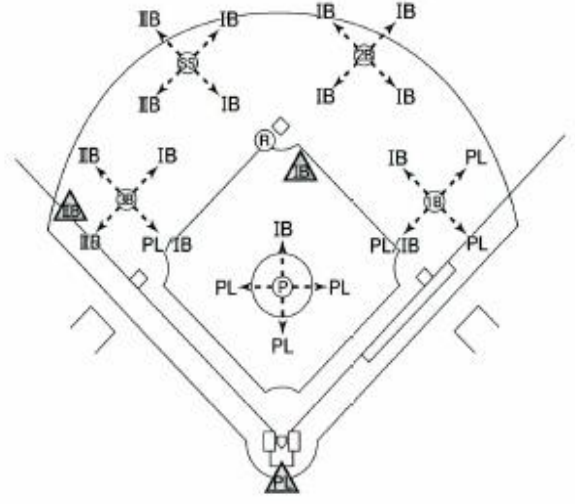
二塁走者の三塁触塁を確認し、各走者の三塁での“プレイに備える”（二塁走者の帰塁およびタッグアップを見る）。



1. 内野へのライナーのキャッチ／
ノーキャッチの責任分担
(無走者の場合)



3. 内野へのライナーのキャッチ／
ノーキャッチの責任分担
(走者二塁の場合)
(一塁塁審が中にいる場合)



2. 内野へのライナーのキャッチ／
ノーキャッチの責任分担
(走者一塁の場合)
(三塁塁審が中にいる場合)

