

ストライクゾーン Strike Zone

2. 73 STRIKE ZONE 「ストライクゾーン」

打者の肩の上部とユニホームのズボンの上部と
の中間点に引いた水平のラインを上限とし、ひざ頭
の下部のラインを下限とする本塁上の空間をいう。

このストライクゾーンは打者が投球を打つため
の姿勢で決定されるべきである。

【注】投球を待つ打者が、いつもと異なった打撃姿勢をとってストライクゾーンを小さく見せるためにかがんだりしても、球審は、これを無視してその打者が投球を打つための姿勢に従って、ストライクゾーンを決定する。

The STRIKE ZONE is that area over home plate the upper limit of which is horizontal line at the midpoint between the top of the shoulders and the top of the uniform pants, and the lower level is a line at the hollow beneath the knee cap. The Strike Zone shall be determined from the batter's stance as the batter is prepared to swing at a pitched ball.

2. 72 STRIKE 「ストライク」

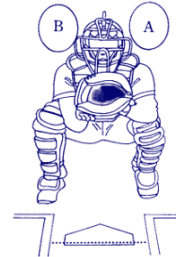
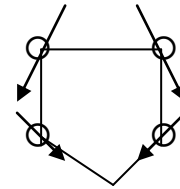
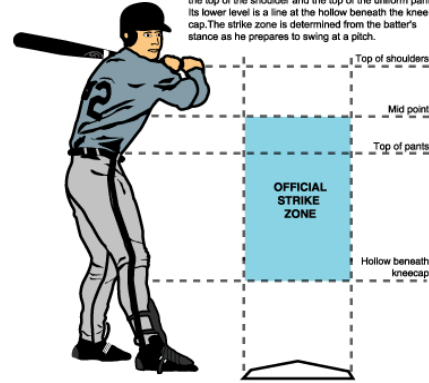
(b) 打者が打たなかった投球のうち、ボールの一部
分がストライクゾーンのどの部分でもインフライ
トの状態で通過したもの。

A STRIKE is a legal pitch when so called by the umpire, which

- (a) Is struck at by the batter and is missed;
- (b) Is not struck at, if any part of the ball passes through any part of the strike zone;
- (c) Is fouled by the batter when he has less than two strikes;
- (d) Is bunted foul;
- (e) Touches the batter as he strikes at it;
- (f) Touches the batter in flight in the strike zone; or
- (g) Becomes a foul tip.

The Strike Zone

The strike zone is an area over home plate. Its upper limit is a horizontal line at the midpoint between the top of the shoulder and the top of the uniform pants. Its lower level is a line at the hollow beneath the knee cap. The strike zone is determined from the batter's stance as he prepares to swing at a pitch.



Ⓐ：右打者の構えの位置 Ⓑ：左打者の構えの位置



Training



Game

◇トラッキング：投球されたボールが捕手のミットに収まり、完全捕球を確認するまで決して頭を動かすことなく、眼球の動きで球道を追う球審のテクニック

フェア・ファウルの基準 2013 年改正 2.25 FAIR BALL (b) 2.32 FOUL BALL (b)	◆<u>ベース上のどこか一点を通過すればフェア</u>となる。 3 塁線 <u>ベース全体が基準</u>
フェアボール 2.25 FAIR BALL	規則 2. 25 FAIR BALL 「フェアボール」 打者が正規に打ったボールで、次に該当するものをいう。 (a) 本塁一塁間、または本塁三塁間のフェア地域内に止まったもの。 (b) 一塁または三塁を、バウンドしながら外野の方へ越えて行く場合に、フェア地域に触れながら通過するか、またはその上方空間を通過したもの。 (c) 一塁、二塁または三塁に触れたもの。 (d) 最初に落ちた地点が一塁二塁又は二塁三塁を結ぶ線上であったか、あるいはその線を越えた外野の方のフェア地域内であったもの。 (e) フェア地域内またはその上方空間で、審判員またはプレイヤーの身体に触れたもの。 (f) インフライトの状態でプレイングフィールドを越えて行く場合に、フェア地域の上方空間を通過したもの。 【付記】フェア飛球は、ボールとファウルライン（ファウルボールを含む）との、相互の位置によって判定しなければならない。野手がボールに触れたときに、フェア地域にいたか、ファウル地域にいたかによって判定してはならない。 【原注】飛球が、最初一塁本塁間または三塁本塁間の内野に落ちても、一塁または三塁を通過する前に、プレイヤーまたは審判員に触れないで、ファウル地域へ転じ去った場合も、ファウルボールである。飛球が一塁または三塁ベースに当たるか、あるいは、一塁または三塁を越えた外野のフェア地域に落ちれば、その後ファウル地域にバウンドして出た場合でも、フェアボールである。—省略— 【注】打球が地面以外のもの、たとえば打者が捨てたバット、捕手がはずしたマスクなどに、フェア地域で触れたときは、ボールインプレイである。

	【問】打球が三塁についている走者に触れてから、フェア地域に反転した場合は、いかに判定すべきか。また、これがファウル地域に反転した場合はどうか。 【答】ボールが走者と接触した位置によって、フェアかファウルかを判定すべきものであり、フェア地域で触れたときは、フェアボールとなる。従って、走者はフェアの打球に触れたという理由でアウトになる。(7.08f 参照)
ファウルボール 2.32 FOUL BALL	規則 2.32 FOUL BALL「ファウルボール」 打者が正規に打ったボールで、次に該当するものをいう。 (a) 本塁一塁間または本塁三塁間のファウル地域内に止まったもの。 <u>(b) 一塁または三塁を、バウンドしながら外野の方へ越えて行く場合に、ファウル地域に触れながら通過するか、あるいはファウル地域上の空間を通過したもの。</u> (c) 一塁または三塁を越えたファウル地域内に、最初に落したのもの。 (d) ファウル地域内またはその上方空間で、審判員またはプレーヤーの身体、あるいは、地面以外のものに触れたもの。 【付記】ファウル飛球は、ボールとファウルライン(ファウルボールを含む)との、相互の位置によって判定しなければならない。野手がボールに触れたときに、フェア地域にいたか、ファウル地域にいたかによって判定してはならない。 【原注】野手に触れない打球が、投手板に当たり、リバウンドして本塁一塁間または本塁三塁間のファウル地域に出て止まった場合には、ファウルボールである。 【注一】打者の所持するバットに、打球(バントを含む)がファウル地域で触れたときは(もちろん故意でなく)ファウルボールである。また、打者が打ったり、バントしたボールが反転して、まだバッタースボックスを離れない打者の身体及びその所持するバットに触れたときも、打球がバットまたは身体と接触した位置に関係なく、ファウルボールである。 【注二】打球が地面以外のもの、すなわちバックネットやフェンスはもちろん、打者が捨てたバット、捕手がはずしたマスク、地上に置いてある審判員のほうきなどに、ファウル地域でいったん触れれば、その後転じてフェア地域内に止まってもファウルボールである。

アウト、セーフについて 6.05 (j) 2.69	規則 6.05 (j) 打者が第三ストライクの宣告を受けた後、またはフェアボールを打った後、1 塁に触れる前に、その身体または 1 塁に触球された場合。 規則 2.69 SAFE「セーフ」 走者にその得ようとしていた塁を占有する権利を与える、審判員の宣告をいう。
ボークについて 8.01 (a)①, (b)② 8.04 (1) (2) 8.05 (a)～(l) 8.05 (b) 2014 年改正 8.05 (c) 【原注】 2014 年改正	<u>規則 8.01 (a) ①、(b) ②</u> 打者への投球に関連する動作を起こしたならば、途中で止めたり、変更したりしないで、その投球を完了しなければならない。 規則 8.04 (1) 投球を受けた捕手は、すみやかに投手に返球をすること。 (2) また、これを受けた投手は、ただちに投手板を踏んで、投球位置につくこと。 <u>規則 8.05 (a)</u> 投手板に触れている投手が、投球に関連する動作を起こしながら、投球を中止した場合。 (b) 投手板に触れている投手が、<u>1 塁または 3 塁に送球するまねだけして、実際に送球しなかった場合。</u> 【注】 投手板に触れているとき、走者のいる <u>2 塁</u>へは、その塁の方向に直接ステップすれば偽投してもよいが、<u>1 塁または 3 塁</u>と打者への偽投は許されない。投手が軸足を投手板の後方へはずせば、走者のいるどの塁へもステップしないで偽投してもよいが、打者にだけは許されない。 (c) 投手板に触れている投手は、塁に送球する前には直接その塁の方向に自由な足を踏み出さなかった場合。 【原注】 投手板に触れている投手は、塁に送球する前には直接その塁の方向に自由な足を踏み出すことが要求されている。投手が実際に踏み出さないで、自由な足の向きを変えたり、ちょっと上にあげて回したり、または踏み出す前に身体の向きを変えて送球した場合、ボークである。投手は、塁に送球する前に塁の方向へ<u>直接踏み出さなければならない</u>、踏み出したら<u>送球しなければならない</u>。(2 塁については除外) <u>走者 1 塁・3 塁のとき、投手が走者を 3 塁に戻すために 3 塁へ踏み出しが実際に送球しなかったら（軸足は投手板に触れたまま）ボークとなる。</u> 【注】 は削除 (d) 投手板に触れている投手が、走者のいない塁へ送球したり、送球するまねをした場合。

8.04 12秒ルール 20秒ルール	(e) 投手が反則投球をした場合 【原注】クイックピッチは反則投球である。打者が打者席内でまだ十分な構えをしていないときに投球された場合には、審判員は、その投球をクイックピッチと判定する。塁に走者がいればバークとなり、いなければボールである。クイックピッチは危険なので許してはならない。 (f) 投手が打者に正対しないうちに投球した場合。 (g) 投手が投手板に触れないで、投球に関連する動作をした場合。 (h) <u>投手が不必要に試合を遅延させた場合。</u> (i) 投手がボールを持たないで、投手板に立つか、これをまたいで立つか、あるいは投手板を離れていて投球するまねをした場合。 (j) 投手が正規の投球姿勢をとった後、実際に投球するか、塁に送球する場合を除いて、ボールから一方の手を離した場合。 (k) 投手板に触れている投手が、故意であろうと、偶然であろうと、ボールを落とした場合。 (l) 故意四球が企図されたとき、投手がキャッチャースボックスの外にいる捕手に投球した場合。 【注】“キャッチャースボックスの外にいる捕手とは” 捕手がキャッチャースボックス内に両足を入れていないことをいう。従って、故意四球が企図されたときに限って、ボールが投手の手を離れないうちに捕手が片足でもボックスの外に出しておれば、本項が適用される。 (m) 投手がセットポジションから投球するに際して、完全に静止しないで投球した場合。 走者がいない場合、投手はボールを受けたあと12秒以内に打者に投球しなければならない。走者がいる場合は20秒以内になげなければならない。(日本野球連盟規定)
野手が打球を処理するとは 7.08 (b)	規則 7.08 (b) 【注一】 <u>野手が打球に対して守備しはじめてから打球をつかんで送球し終わるまでの行為</u>をいう。従って、走者が、前記のどの守備行為でも妨害すれば、打球を処理しようとしている野手を妨げたことになる。
オブストラクション (走塁妨害) 2.51	規則 2.51 OBSTRUCTION 「オブストラクション」 野手がボールを持たないときとか、あるいはボールを処理する行為をしていないときに、走者の走塁を妨げる行為である。(7.06a, b)

	【原注】本項でいう「野手がボールを処理する行為をしている」とは、野手がまさに送球を捕ろうとしているか、送球が直接野手に向かってきており、しかも充分近くにきていて、野手がこれを受け止めるにふさわしい位置をしめなければならなくなった状態をいう。これは一に審判員の判断に基づくものである。野手がボールを処理しようとして失敗した後は、もはやボールを処理している野手とはみなされない。たとえば、野手がゴロを捕ろうとしてとびついたが捕球できなかった。ボールは通り過ぎていったのにもかかわらずグラウンドに横たわったままだったので、走者の走塁を遅らせたような場合、その野手は走塁妨害をしたことになる。
インターフェアランス（妨害） 2.44 2014 年改正 (a) 【原注】の後段を追加 2.44 の末尾の文、 「妨害が起きた場合は、ボールデッドとなる」を削除	規則 2.44 INTERFERENCE 「インターフェアランス」(妨害) (a) 攻撃側の妨害——攻撃側プレーヤーがプレイしようとしている野手を妨げたり、さえぎったり、はばんだり、混乱させる行為である。 審判員が打者、打者走者または走者に妨害によるアウトを宣告した場合には、他のすべての走者は、妨害発生の瞬間にすでに占有していたと審判員が判断する塁まで戻らなければならない。ただし、本規則で別に規定した場合を除く。 【原注】打者走者が一塁に到達しないうちに妨害が発生したときは、すべての走者は投手の投球当時占有していた塁に戻らなければならない。 ただし、0(ノー)アウトまたは1アウトのとき、本塁でのプレイで走者が得点した後、打者走者がスリーフットレーンの外を走って守備妨害でアウトが宣告されても、その走者はそのままセーフが認められて、得点は記録される。 【注】〔原注〕は、プレイが介在した後に妨害が発生した場合には適用しない。 (b) 守備側の妨害——投球を打とうとする打者を妨げたり、じゃまをする野手の行為をいう。 (c) 審判員の妨害——(1) 捕手が送球動作を、球審がじゃましたり、はばんだり、妨げた場合、(2) 打球が、野手(投手を除く)を通過する前に、フェア地域で審判員に触れた場合に起こる。 (d) 観衆の妨害——観衆がスタンドから乗り出したり、または競技場内に入って、インプレイのボールに触れた場合に起こる。妨害が起きた場合は、ボールデッドとなる。

インフィールドフライ 2.40	規則 2. 40 INFIELD FLY「インフィールドフライ」 無死または一死で、走者が一・二塁、一・二・三塁にあるとき、打者が打った飛球（ライナー、及びバントを企てて飛球となったものを除く）で、内野手が普通の守備行為をすれば、捕球できるものをいう。この場合、投手、捕手及び外野手が、内野で前記の飛球に対して守備したときは、内野手と同様に扱う。 審判員は、打球が明らかにインフィールドフライになると判断した場合には、走者が次の行動を容易にとれるように、ただちに “ インフィールドフライ ” を宣告しなければならない。また、打球がベースラインの近くに上がった場合には “ インフィールドフライイフフェア ” を宣告する。 インフィールドフライが宣告されても ボールインプレイ であるから、走者は離塁しても進塁してもよいが、その飛球が捕えられれば、リタッチの義務が生じ、これを果さなかった場合には、普通のフライの場合と同様、アウトにされるおそれがある。たとえば、審判員の宣告があっても、打球がファウルボールとなれば、インフィールドフライとはならない。 【付記】インフィールドフライと宣告された打球が、最初に（何物にも触れないで）内野に落ちても、ファウルボールとなれば、インフィールドフライとはならない。また、この打球が、最初に（何物にも触れないで）ベースラインの外へ落ちても、結局フェアボールとなれば、インフィールドフライとなる。 【原注】審判員はインフィールドフライの規則を適用するにあたって、内野手が普通の守備行為をすれば捕球できるかどうかを基準とすべきであって、たとえば、芝生やベースラインなどを勝手に境界線として設定すべきではない。たとえ、飛球が外野手によって処理されても、それは内野手によって容易に捕球されるはずだったと審判員が判断すれば、インフィールドフライとすべきである。インフィールドフライはアピールプレイであると考えられるような要素はどこにもない。審判員の判断がすべて優先し、その決定は直ちに下されなければならない。 インフィールドフライが宣告されたとき、走者は危険を承知で進塁してもよい。インフィールドフライと宣告された飛球を内野手が故意落球したときは、6. 05(1)の規定にも
----------------------------	--

2014 年改正 【原注】の3段目として追加	かかわらずボールインプレイである。インフィールドフライの規則が優先する。 インフィールドフライが宣告されたとき妨害が発生した場合、打球がフェアかファウルかが確定するまでボールインプレイの状態は続く。打球がフェアになれば、野手の守備を妨害した走者と、打者がアウトになる。打球がファウルになれば、野手の守備を妨害した走者だけがアウトとなり、その打球が捕球されたとしても、打者は打ち直しとなる。 【注】インフィールドフライは、審判員が宣告して、初めて効力を発する。
振り逃げ 6.05 (c) 【注】 6.09 (b)	振り逃げは、無死または一死で、走者が一塁にいないときか、二死なら走者が一塁にいてもできる。できないのは無死または一死で走者一塁（一・二塁、一・三塁、満塁でも同じ）にいる場合。（6.05c 注） 見逃しでも、捕手が第3ストライク目を捕球できない場合、一塁へ向かうことができる。投球がワンバウンドになって、打者がスイング、第3ストライクを宣告された場合も、捕手が完全捕球したと認められない。以上の場合、打者にタッチするか、一塁へ送球する。二死満塁の場合はホームベースにタッチすればよい。 振り逃げが成立する状況で打者が気付かず打席を離れた場合、本塁を中心とする直径 26 フィート（約 8 m）の円内を打者が越えればアウトとなる。（<u>ダードサークル</u>）
打者の反則行為によるアウト 6.06 (a)	6.06(a) 打者が片足または両足を完全にバッタースボックスの外に置いて打った場合 【原注】本項は、打者が打者席の外に出てバットにボールを当てたとき（フェア、ファウルを問わない）アウトを宣告されることを述べている。球審は、故意四球が企てられているとき、投球を打とうとする打者の足の位置に特に注意を払わなければならない。打者は打者席から飛び出したり、踏み出して投球を打つことは許されない。

打者走者の走塁について 打者アウトとなる場合 6.05 (k)	6.05 (k) 1 塁に対する守備が行われているとき、本塁 1 塁間の後半を走るに際して、打者がスリーフィットラインの外側（向かって右側）、またはファウルラインの内側（向かって左側）を走って、1 塁への送球を捕らえようとする野手を妨げたと審判員が認めた場合、この際はボールデッドとなる。（この場合、打者はアウトとなる）ただし、打球を処理する野手を避けるために、スリーフィットラインの外側（向かって右側）、またはファウルラインの内側（向かって左側）を走るとはさしつかえない。 【原注】スリーフィットレーンを示すラインはその一部であり、打者走者は両足をスリーフィットレーンの中もしくはスリーフィットレーンのライン上に置かなければならない。
1 塁での走者アウト 7.08 (j)	7.08 (j) 走者が 1 塁をオーバーランまたはオーバースライドした後、ただちに 1 塁に帰塁しなかった場合。 1 塁をオーバーランまたはオーバースライドした走者が 2 塁へ進もうとする行為を示せば、触球されればアウトとなる。
妨害行為が宣告されない場合 7.09 (j)	7.09 (j) 【原注】捕手が打球を処理しようとしているとき、捕手と 1 塁へ向かう打者走者とが接触した場合は、守備妨害も走塁妨害もなかったものとみなされて、何も宣告されない。インプレイ。（双方がプレイの必要性として）

I. 審判員の一般心得・責任

一般心得	◆ルールに精通 ◆正確な判定（はっきり、わかりやすく） ◆ゲームの演出家 ◆基本動作の確認（審判員の連携、フォーメーションの基本） 1) 規則に精通 (OFFICIAL RULE) 2) ゲームに集中、ゲームのスピードアップ ①予測する ②基本技術を理解する ③各審判員の責任と連携 ④十分な動きと確認（積極的に機敏な動作） ⑤審判員の活気ある真剣な運営 3) 厳正・公平 4) 健康に留意、マナーに注意 5) 服装は端正に（きちんとする） 6) 審判用具の点検、用具の習熟
裁定に関する心得	◆ボールから目を離すな ・最後まで見きわめる、早まることなく正確を期す ◆よい位置を占めよ（あらゆるプレイについても最もよい位置をとれ） ・タッグ（タッチ）プレイは近くで見よ ・フォースプレイは離れて見よ ◆正しい裁定を下すことが第一、「正確」であることが重要 ・すべて見たままに基づいて裁定する ・最後まで見きわめる、早まることなく正確を期す ◆裁定は停止して行う ・走りながらの裁定は禁物 ◆裁定は早まるな ・最後まで見きわめる、進行中のプレイは完了するまで待て ◆きわどいプレイの裁定は、声とゼスチャーを大きく、強く ◆先に起こりそうなプレイを考えておく（予測せよ） ◆裁定の一つに失敗しても、次の裁定は「正確」に行え（埋め合わせは決してするな） ◆他の審判員に同調せよ（タイム、ボーク、インフィールドフライ） ・審判員はサインを用意しておく（インフィールドフライ） ◆トラブルは短時間で解決せよ（必要最小限）

審判員の心得（ジムエバンス、アンパイアクリニックより）

◆心得

- 1) 審判員同士はチームであること。
- 2) 審判員は試合進行のコントロールができるもと。
- 3) 審判員は尊敬されるようになること。
- 4) 審判員は、監督、コーチ、選手たちに敬意を表すこと。
- 5) 審判員は、一球、一球、最後の一球まで集中すること。
- 6) 審判員の仕事（見せ場）は難しいプレーを裁く時にある。
- 7) 審判員は間違いを恐れないこと。（間違いを繰り返さないこと）

◆裁定に関する心得

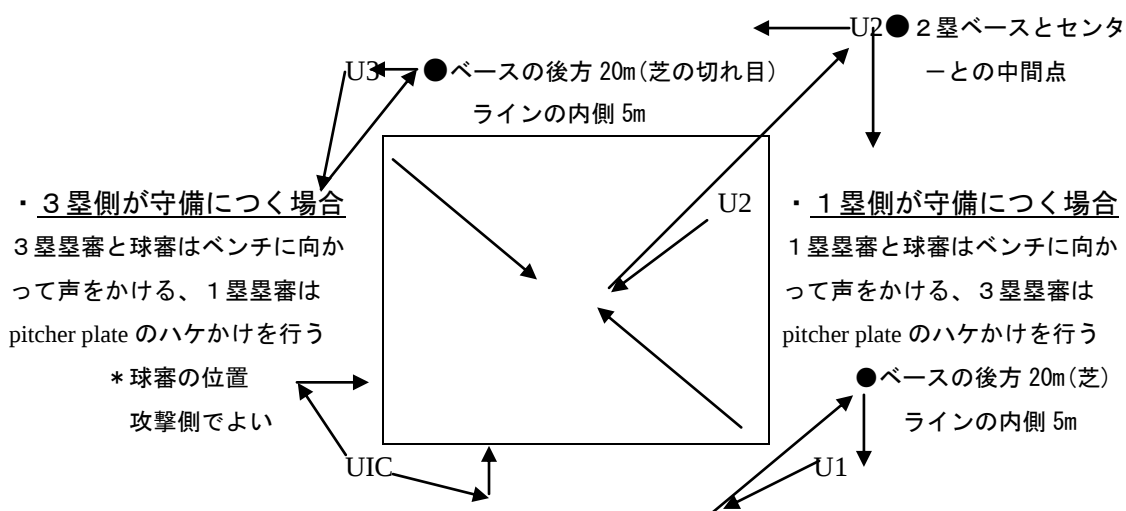
- 1) プレーを読むこと。但し、結果は決めつけないこと。
- 2) 正しい角度と距離がプレーを見る正しい位置であること。
- 3) 距離よりも角度の方が重要である。
- 4) 正しいポジションをとるためには、プレーまでの時間を上手く使うこと。（ボール、野手、走者、パートナー：他の審判員の流れを読むこと）
- 5) 3つのポジション
 - ①視野を広く見るためのポジション（スタンディングポジション）
 - ②プレーを見るためのポジション（ハンズオンニーズセット）
 - ③修正されたポジション（プレーが崩れた場合の動き）
- 6) 裁定は頭の中で、シグナルは動作で。
- 7) イージーなプレーが最後までイージーなプレーで終わるとは限らない。

審判員の基本動作 Best angle, Best view

審判員の基本動作 Best angle, Best view	◆球審：リラックス⇒ステップ⇒ゲットセット（構える）⇒コール・アクション（ジャッジ・裁定） ◆塁審：リラックス⇒ステップ⇒ゲットセット（構える）⇒スタート（移動）⇒ストップ⇒ルック（確認）⇒コール・アクション（ジャッジ・裁定）
-----------------------------------	---

Ⅱ. 審判員 4 人制の場合のフォーメーション

1. 攻守交代時の場合のフォーメーション



- ・ 各塁審はベースの位置確認とベースのハケ（ブラシ）かけを行う
- ・ 2塁審が内側の位置でチェンジになった場合は、2塁塁審が pitcher plate のブラシかけ
- ・ 投手の準備投球時の位置は、フェアグラウンド内に位置し、準備投球終了後（捕手が2塁へ送球し、送球が2塁に到達した時）は1塁塁審及び3塁塁審はラインの外側に位置する、2塁塁審はセンターの手前に位置し、準備投球終了後はレフトよりかライトよりに位置する。球審は最後の準備投球時に「ワンモア・ピッチ」のコールとしぐさを行う。（球審の位置：攻撃側でもよい）

2. 審判員の取り決め事項

ポジショニング	① 走者なし・走者3塁のとき：2塁塁審は、2塁ベースの後方に位置する。走者3塁の場合は左翼よりの位置。 ② 走者1塁、2塁、1・2塁、1・3塁、2・3塁、満塁のとき：2塁塁審は内側に位置する（内野手が前進守備の場合は守備の邪魔にならない位置） ③ 1塁塁審、3塁塁審はいずれの場合もファウルラインの外側。走者が3塁にいる場合、3塁塁審はラインをまたいでもよい。
外野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。

外野への打球の責任範囲	◇ 2 塁塁審が外側に位置した場合 ① 左翼手より左側の打球は、3 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打球は、2 塁塁審 ③ 右翼手から右側の打球は、1 塁塁審 ◇ 2 塁塁審が内側に位置した場合 外野への飛球は追わない。 ① 中堅手より左側の打球は、3 塁塁審 ② 中堅手正面の前後より右側の打球は、1 塁塁審 ◇ 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。カバーを行った審判は、その塁の審判が戻るまで、その塁を離れてはいけない。
球審の動き	① 無走者、走者 1 塁の場合は、1 塁及び 3 塁をカバーする。 ② 走者が 2 塁又は 3 塁のスコアリングポジションにいるときは状況を見ながら本塁に留まる。
トラブルボール	次のトラブルボールの場合、審判はよい角度をとりながらできるだけ近づいて判定する。 ① 右翼線又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

3. 球審について

- ① キャッチャーフライの場合、捕手の動きをみながら動く、完全捕球の確認
- ② 四球の時のタイムは、打者走者が 1 塁に到達してからかける
- ③ ハーフスイング、塁審に要請してよい（右打者は 1 塁塁審へ、左打者は 3 塁塁審へ）
要請は左手で行う
- ④ 選手に対して行うボールカウントのコールを「ボール」を先、「ストライク」をあと

4. インフィールドフライ・審判員のサイン

- ・ 無死又は一死で、走者が 1・2 塁又は満塁の状態の時、審判員同士サインの確認を行う。サインは胸に手をやる。

5. 裁定（ジャッジ）の基本

- ① どんな時でも、できるだけ良い角度（よい位置）を得ることが第一
- ② すべてのプレイに対して適切な位置から見る
- ③ プレイを最後まで見る
- ④ プレイの動きが完全に終わってから、確認し、権威ある態度で判定を行う
（早い宣告というのは重大な問題、間違いを引き起こす）
- ⑤ 四球の場合は「コール」のみ、死球の場合はボールデッドのジェスチャーをしたあと
当たったしぐさを行う。コールは「ヒット・バイ・ピッチ」という。

6. 1 塁塁審

打者走者が1 塁でセーフの場合、セーフのジェスチャーを行ったあと、打者走者の動き（次の塁への動き等）を見るため、セーフのジェスチャーで左手先を見て打者走者の動きを見る。

7. 3 塁塁審の位置について

走者が3 塁にいる場合、ファウルラインをまたいで構えてもよい。打者走者の打球を見えるようにするため。

8. 各塁審

①フェア、ファウル

- ・ ベースの手前は球審が判断、ベース付近及びベースの後ろは1 塁塁審、3 塁塁審が判断する。
- ・ ライン付近の打球、ライン際の打球について、フェアかファウルかの判定をポイント指示し、その後、キャッチ、ノーキャッチの宣告又はファウルボールの判定をする。

②飛球に対する確認範囲

○走者なし・走者3 塁の場合

- ・ 左翼手から左翼側のファウルゾーンは3 塁塁審
- ・ 左翼手から右翼手の間は2 塁塁審
- ・ 右翼手から右翼側のファウルゾーンは1 塁塁審

○走者ありで2 塁塁審が内野内に位置した場合

- ・ センターから左翼側は3 塁塁審
- ・ センターから右翼側は1 塁塁審

③内野へのラインドライブ

○内野へのライナーに対しては、一番よく見える位置にいる塁審（グラブの腹側の塁審）が原則キャッチ、ノーキャッチを判定する。（オープン・グラブ・ポリシーの原則）

○2 塁塁審が内野内にいる場合

- ・ 球審：投手への打球及び極端な前進守備をとった内野手への正面の打球を判定。
- ・ 1 塁塁審：一塁手の正面および一塁手からライン寄りの打球ならびに二塁手の左の打球について判定する。
- ・ 2 塁塁審：二塁手または遊撃手の正面の打球、一塁手または二塁手の右に飛んだ打球ならびに三塁手または遊撃手の左に飛んだ打球について判定する。
- ・ 3 塁塁審：三塁手の正面および三塁手からライン寄りの打球ならびに遊撃手の右に飛んだ打球について判定する。

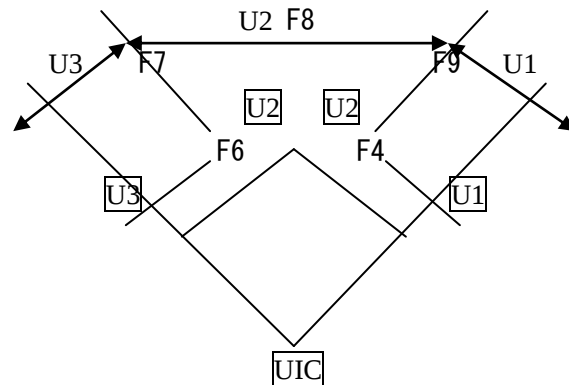
④2 塁塁審が内野内にいる場合で、センターフライが2 塁ベース近くの場合、2 塁塁審が判定してよい。

⑤外野の飛球に対し、フェンス際（ネット際）でのインフィールド内にボールがある場合、審判員はセーフのジェスチャーを行う。

9. 各審判員のフォーメーション I (基本動作)

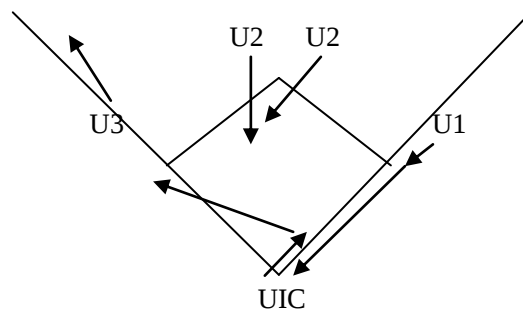
〔走者なし、走者 3 塁の場合の位置〕

- ・ 1 塁塁審：2 塁手と平行かその後ろ側のラインの外側の位置
- ・ 2 塁塁審：2・3 塁の延長上又は 1・2 塁の延長上の位置で 2 塁ベースより 8 m 後ろの位置
- ・ 3 塁塁審：遊撃手と平行かその後ろ側のラインの外側の位置
3 塁に走者がいる場合はベースよりの位置
- ・ 走者 3 塁の場合：2 塁塁審の位置は左翼側（無死及び一死の場合）二死の場合右翼側
- ・ 3 塁塁審が飛球を追う場合：2 塁塁審は 3 塁へのカバー



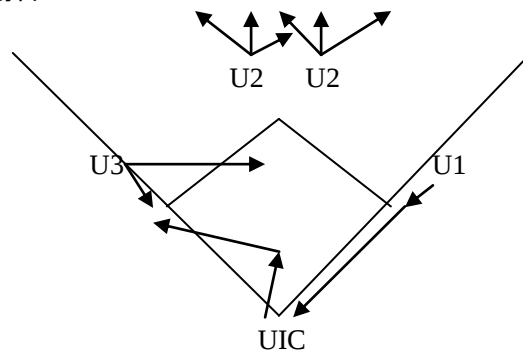
①打球、左翼方向の場合

- ・ 球審：打球方向を確認、打者走者の走塁を確認し、3 塁へのカバー（走者 3 塁の場合はタッグアップを確認）
- ・ 1 塁塁審：打者走者の 1 塁触塁を確認し、打者走者が 2 塁に向かい、球審が 3 塁へカバーした場合、本塁へのカバー
- ・ 2 塁塁審：打球を確認しながら内野内に移動、打者走者の位置も確認し、2・3 塁でのプレイに備える
- ・ 3 塁塁審：打球の方向へ移動、一段落するまでその場に留まる



②打球、左中間・センター・右中間方向の場合

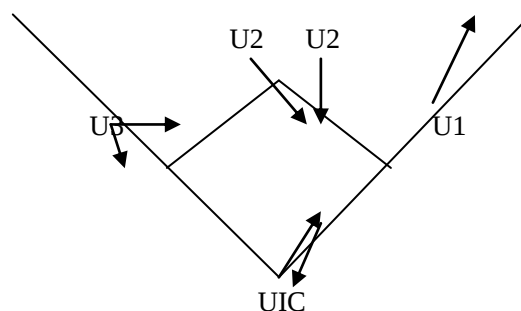
- ・ 球審：打球方向を確認し、3 塁へのカバー
- ・ 1 塁塁審：打球を確認、打者走者の 1 塁触塁を確認し、打者走者が 2 塁へ向かい、球審が 3 塁カバーした場合、本塁へのカバー
- ・ 2 塁塁審：打球の方向へ移動、一段落するまでその場に留まる



- ・ 3 塁塁審：打球を確認しながら、2 塁へのカバー（走者 3 塁の場合はタッグアップを確認）

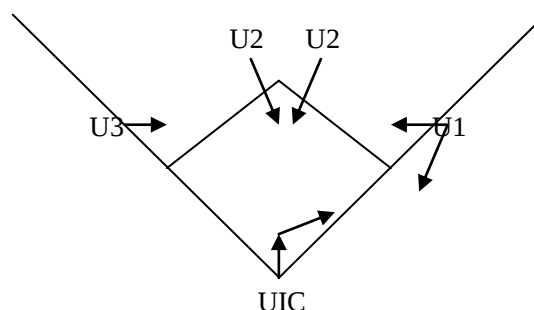
③打球、右翼方向の場合

- ・ 球審：1 塁へのカバー、打者走者の 1 塁触塁を確認し、本塁でのプレイに備える
- ・ 1 塁塁審：打球の方向へ移動、一段落するまでその場に留まる
ライトゴロの場合は速やかに 1 塁でのプレイに備える
- ・ 2 塁塁審：内野内に移動し、1・2 塁でのプレイに備える
- ・ 3 塁塁審：打球を確認しながら、2・3 塁へのプレイに備える（走者 3 塁の場合はタッグアップを確認）



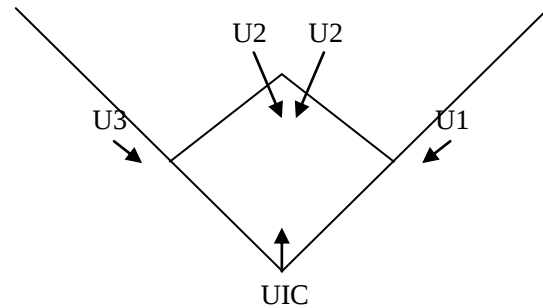
③ 内野ゴロの場合

- ・ 球審：打者走者の後方を 4 5 フィート地点（スリーフィートライン地点）までついていき、1 塁でのプレイに備える。（捕球の際 1 塁手の足がベースから離れたり、スワイプタッグ（追いタッグ）、ダッグアウト方向への悪送球、打者走者の守備妨害の確認など 1 塁塁審を補佐するため走る）
- ・ 1 塁塁審：打球の方向へ移動、1 塁でのプレイに対する判定
2 塁手の守備位置から 1 塁線側の打球に対しては、ラインの外側の位置で 1 塁でのプレイに対する判定
- ・ 2 塁塁審：内野内に移動し、2 塁でのプレイに備える
- ・ 3 塁塁審：打球を確認しながら、3 塁でのプレイに備える



⑤外野へのヒットの場合

- ・ 球審：打球を確認しながら、打者走者の走塁を確認
- ・ 1 塁塁審：1 塁でのプレイに備える、打者走者の触塁を確認
- ・ 2 塁塁審：内野内に移動し、2 塁でのプレイに備える
- ・ 3 塁塁審：打球を確認しながら、3 塁でのプレイに備える



10. 2 塁塁審の位置について

- ①走者の位置によって、〔内側の位置〕〔外側の位置〕を判断する
- ②位置について（Outside Positioning と Inside Positioning）
 - ・ アウトサイドポジショニングとインサイドポジショニング

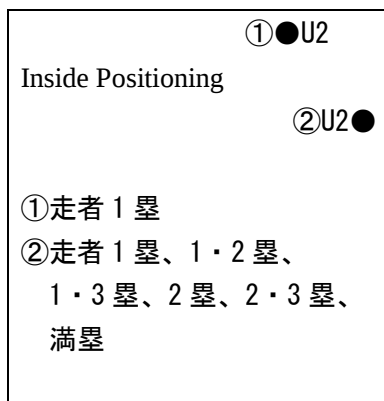
〔2 塁塁審の外側の位置〕 Outside Positioning
走者がいない時・走者が3 塁の場合
外野飛球を追う

●U2（走者3 塁、無死及び一死
の場合は左翼より）

●U2

〔2 塁塁審の内側の位置〕 U3

- ①走者 1 塁
内側での位置で、遊撃手よりの位置でもよい
- ②走者 1 塁、1・2 塁、2 塁、1・3 塁、2・3 塁、満塁
内側の位置で、二塁手よりの位置
- ③内野手が前進守備の場合、邪魔にならない位置



UIC

U1

11. 2 塁塁審が内側に入る場合

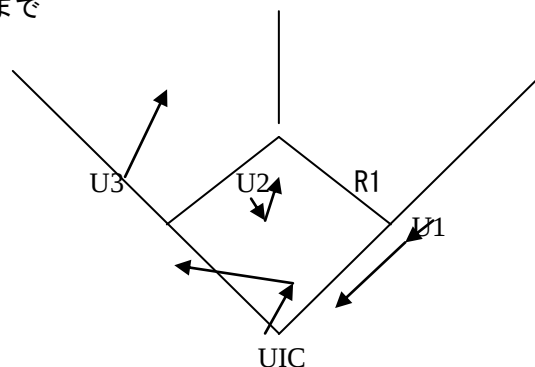
- | | | |
|------------|--------------|--------------|
| ①走者 1 塁の場合 | ②走者 1・2 塁の場合 | ③走者 1・3 塁の場合 |
| ④走者 2 塁の場合 | ⑤走者 2・3 塁の場合 | ⑥走者満塁の場合 |

12. 各審判員のフォーメーションⅡ

①走者1塁の場合

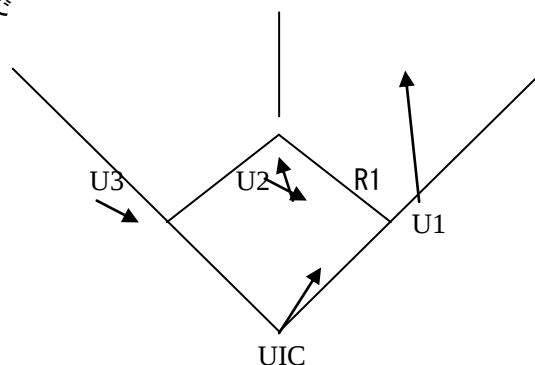
○打球、左翼側からセンターの守備位置まで

- ・球審：打球を確認しながら、3塁へのカバー、3塁でのプレイに備える
- ・1塁塁審：打者走者の触塁を確認し、本塁へのカバー
- ・2塁塁審：打球の方向見ながら、1塁走者の2塁触塁を確認し、1・2塁でのプレイに備える
- ・3塁塁審：打球の方向へ移動し、プレイが一段落するまでその場に留まる



○打球、右翼側からセンター守備位置まで

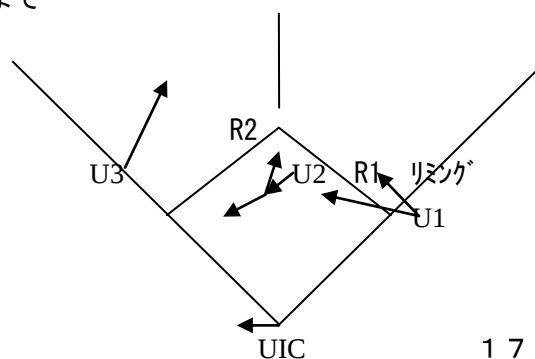
- ・球審：打者走者の行動（タッグアップなどを含む）および打者走者の1塁触塁を確認後、1塁および本塁でのプレイに備える（1塁走者の帰塁プレイ含む）、1塁走者の動きをみて本塁に戻る
- ・1塁塁審：打球の方向へ移動し、プレイが一段落するまでその場に留まる
- ・2塁塁審：打球の方向見ながら、1塁走者の2塁触塁を確認し、1・2塁のプレイに備える
- ・3塁塁審：3塁でのプレイに備える



②走者1・2塁の場合

○打球、左翼側からセンターの守備位置まで

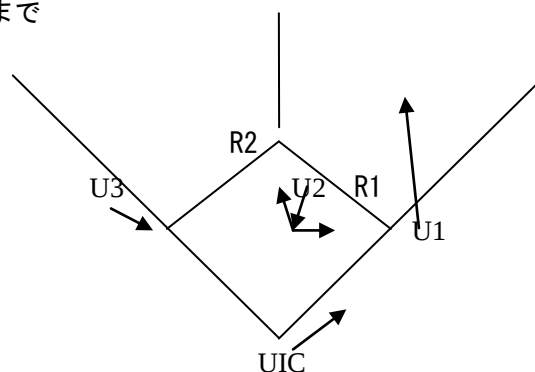
- ・球審：打球を確認しながら、本塁でのプレイに備える
- ・1塁塁審：内野内へ移動又はリミングで1塁走者のタッグアップ、打者走者の触塁を確認し、1・2塁でのプレイに備える



- ・ 2 塁塁審：2 塁走者の帰塁、タッグアップ、2 塁走者の 3 塁触塁の確認、3 塁でのプレイに備える
- ・ 3 塁塁審：打球の方向へ移動し、プレイが一段落するまでその場に留まる

○打球、右翼側からセンターの守備位置まで

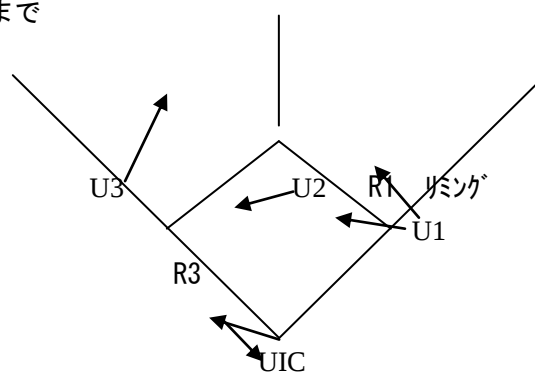
- ・ 球審：1 塁走者のタッグアップまたは打者走者の 1 塁触塁を確認し、その後、2 塁走者が本塁に向かえば本塁に戻り、本塁でのプレイに備える
- ・ 1 塁塁審：打球の方向へ移動し、プレイが一段落するまでその場に留まる
- ・ 2 塁塁審：打球の方向見ながら、2 塁走者のタッグアップ、1 塁走者の 2 塁触塁の確認、1 塁走者・打者走者の 1・2 塁でのプレイに備える
- ・ 3 塁塁審：3 塁でのプレイに備える



③走者 1・3 塁の場合

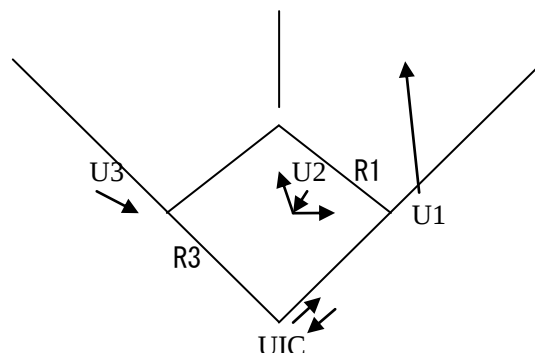
○打球、左翼側からセンターの守備位置まで

- ・ 球審：3 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
- ・ 1 塁塁審：1 塁走者の行動、打者走者の触塁を確認、1 塁でのプレイ及び 2 塁でのプレイに備える
- ・ 2 塁塁審：3 塁走者の帰塁、1 塁走者の 2 塁触塁の確認、3 塁でのプレイおよび 2 塁でのプレイに備える
- ・ 3 塁塁審：打球の方向へ移動し、プレイが一段落するまでその場に留まる



○打球、右翼側からセンター方向

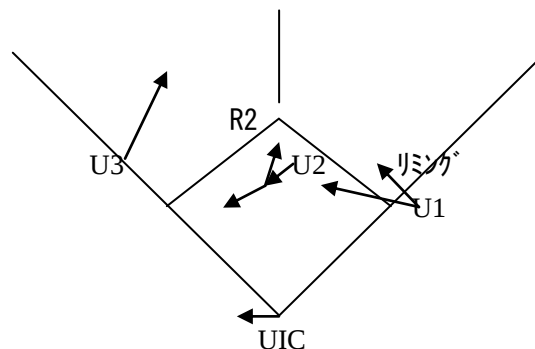
- ・球審：1 塁走者のタッグアップを確認、本塁でのプレイに備える
- ・1 塁塁審：打球の方向へ移動し、プレイが一段落するまでその場に留まる
- ・2 塁塁審：1 塁走者のタッグアップ、1 塁走者および打者走者の1・2 塁でのすべてのプレイに備える
- ・3 塁塁審：3 塁走者のタッグアップを確認、3 塁でのプレイに備える



④走者 2 塁の場合

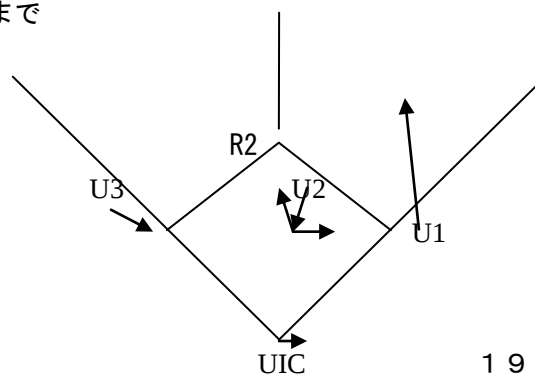
○打球、左翼側からセンターの守備位置まで

- ・球審：本塁でのプレイに備える
- ・1 塁塁審：内野内へ移動又はリミングで打者走者の触塁を確認し、1・2 塁でのプレイに備える
- ・2 塁塁審：2 塁走者の2 塁への帰塁、タッグアップの確認、3 塁触塁の確認、2 塁走者及び打者走者の3 塁でのプレイに備える。2 塁・3 塁でのプレイに備える
- ・3 塁塁審：打球の方向へ移動し、プレイが一段落するまでその場に留まる



○打球、右翼側からセンターの守備位置まで

- ・球審：本塁でのプレイに備える
- ・1 塁塁審：打球の方向へ移動し、プレイが一段落するまでその場に留まる
- ・2 塁塁審：打者走者の1 塁触塁を確認、2 塁走者のタッグアップの確認、1 塁・2 塁のすべてのプレイに備える

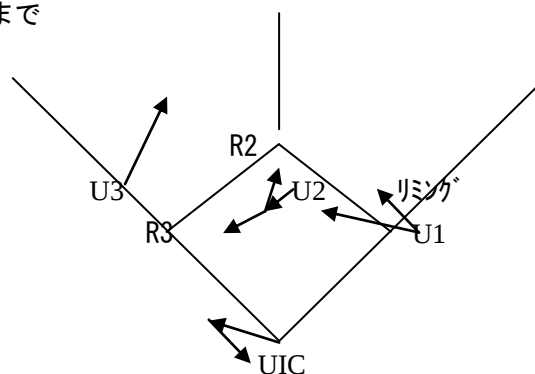


- ・ 3 塁塁審：3 塁でのプレイに備える
2 塁走者のタッグアップを
確認

⑤走者 2・3 塁の場合

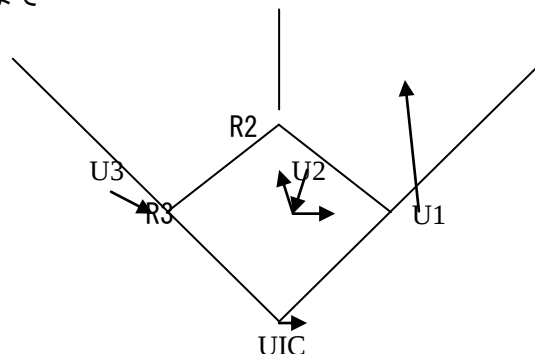
○打球、左翼側からセンターの守備位置まで

- ・ 球審：3 塁走者のタッグアップを確認
本塁でのプレイに備える
- ・ 1 塁塁審：内野内へ移動又はリミング
で打者走者の触塁を確認
し、1・2 塁でのプレイに
備える、2 塁走者のタッグ
アップを確認
- ・ 2 塁塁審：2 塁走者の 3 塁触塁の確認、
3 塁でのプレイに備える
- ・ 3 塁塁審：打球の方向へ移動し、プレ
イが一段落するまでその場
に留まる



○打球、右翼側からセンターの守備位置まで

- ・ 球審：打者走者の 1 塁触塁を確認、本
塁でのプレイに備える
- ・ 1 塁塁審：打球の方向へ移動し、プレ
イが一段落するまでその場
に留まる
- ・ 2 塁塁審：打者走者の 1 塁触塁を確認
2 塁および 1 塁のプレイに
備える
- ・ 3 塁塁審：3・2 塁走者のタッグアッ
プを確認、3 塁のプレイに
備える



* 無死及び一死の場合、本塁後方にファ
ウルフライが飛んで球審がその打球
を追った場合、1 塁塁審は本塁へ移動
し本塁でのプレイに備える

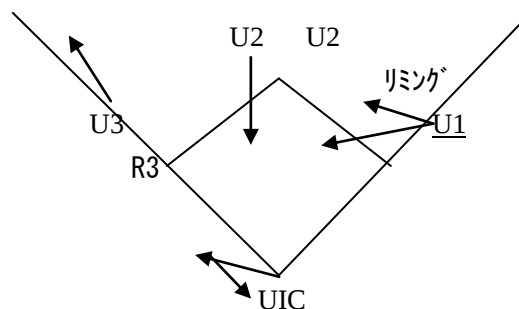
⑥走者3塁の場合

* 2塁塁審の位置

無死・一死の場合：左翼より、二死の場合：右翼より

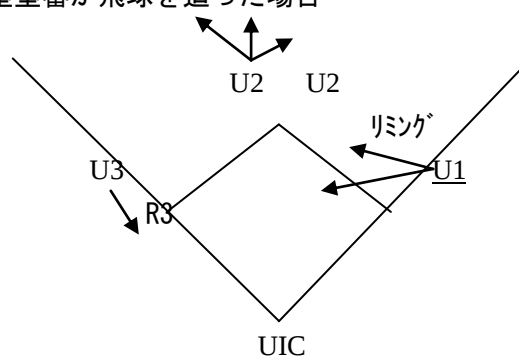
○打球が左翼側で3塁塁審が飛球を追った場合

- ・球審：3塁走者のタッグアップを確認
本塁でのプレイに備える
- ・1塁塁審：内野内に移動又はリミングによって打者走者の1塁触塁を確認、打者走者の1・2塁でのプレイに備える
- ・2塁塁審：3塁方向へ移動し、3塁でのプレイに備える
- ・3塁塁審：打球の方向へ移動、一段落するまでその場に留まる



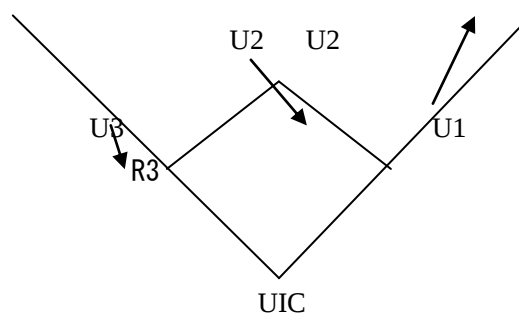
○打球が左翼手から右翼手までの間を2塁塁審が飛球を追った場合

- ・球審：本塁でのプレイに備える
- ・1塁塁審：内野内に移動又はリミングによって打者走者の1塁触塁を確認し、1・2塁でのプレイに備える
- ・2塁塁審：打球の方向へ移動、一段落するまでその場に留まる
- ・3塁塁審：3塁走者のタッグアップを確認、3塁でのプレイに備える



○打球が右翼側で1塁塁審が飛球を追った場合

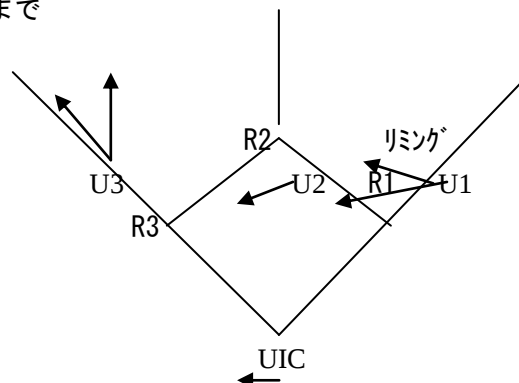
- ・球審：本塁でのプレイに備える
- ・1塁塁審：打球の方向へ移動、一段落するまでその場に留まる
- ・2塁塁審：内野内に移動し、1・2塁でのプレイに備える
- ・3塁塁審：3塁走者のタッグアップを確認、3塁でのプレイに備える



⑦走者満塁の場合（2塁塁審が内側の場合）

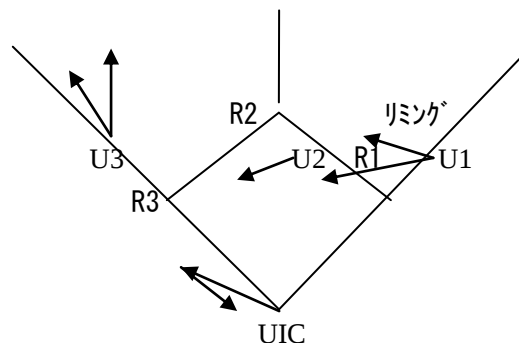
○打球、左翼側からセンターの守備位置まで

- ・球審：状況を見ながら本塁でのプレイに備える
- ・1塁塁審：内野内へ移動又はリミングにより、1塁走者の2塁触塁、打者走者の1塁触塁を確認、2塁及び1塁のプレイに備える
- ・2塁塁審：2塁走者の3塁触塁を確認し、3塁でのプレイに備える
- ・3塁塁審：打球方向へ移動、一段落するまでその場に留まる



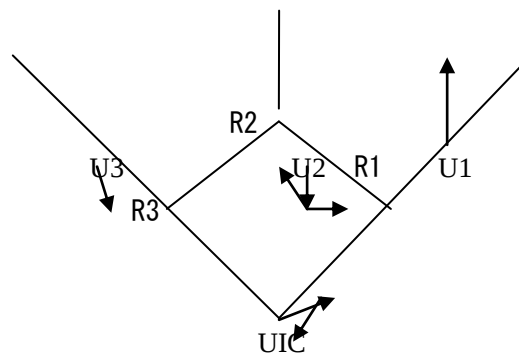
○打球、左翼側からセンターの守備位置まで（走者がタッグアップした場合）

- ・球審：3塁走者のタッグアップを確認、本塁でのプレイに備える
- ・1塁塁審：内野内へ移動又はリミングによって1塁走者のタッグアップを確認、2塁でのプレイに備える
- ・2塁塁審：2塁走者のタッグアップを確認、3塁でのプレイに備える
- ・3塁塁審：打球方向へ移動、一段落するまでその場に留まる



○打球、右翼側からセンターまで

- ・球審：本塁でのプレイに備える、1塁走者のタッグアップを確認
- ・1塁塁審：打球の方向へ移動、一段落するまでその場に留まる
- ・2塁塁審：視野をひろげながらステップバックで1・2塁走者のタッグアップを確認、1・2塁でのすべてのプレイに備える



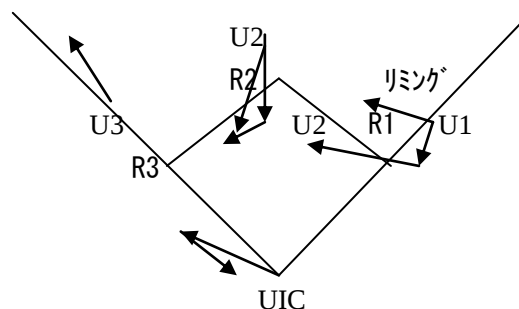
- ・ 3 塁塁審：3 塁・2 塁走者のタッグアップを確認、2 塁走者の 3 塁触塁を確認し、3 塁でのプレイに備える

⑧走者満塁の場合（2 塁塁審が外側に位置した場合）＊走者 2・3 塁の場合も同様

＊無死及び一死の場合は左翼より、二死の場合は内野内の位置

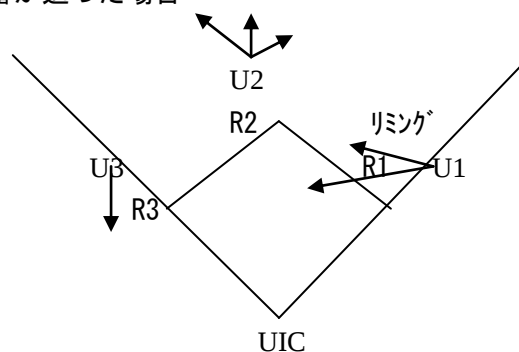
○左翼手よりライン寄りの打球を 3 塁塁審が追った場合

- ・ 球審：3 塁走者のタッグアップを確認
本塁でのプレイに備える
- ・ 1 塁塁審：内野内に移動又はリミングによって 1 塁走者のタッグアップ確認又は 2 塁触塁と打者走者の 1 塁触塁の確認、1・2 塁でのプレイに備える
- ・ 2 塁塁審：内野内に移動、2 塁走者のタッグアップ確認又は 3 塁触塁を確認し、3 塁でのプレイに備える
- ・ 3 塁塁審：打球の方向へ移動、一段落するまでその場に留まる



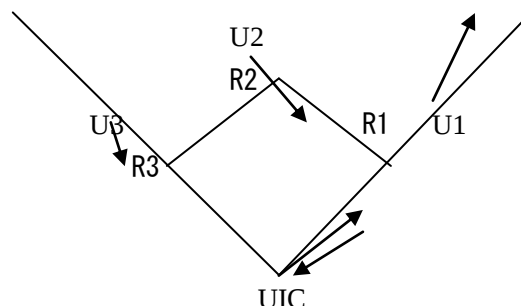
○左翼手から右翼手までの打球を 2 塁塁審が追った場合

- ・ 球審：本塁でのプレイに備える
- ・ 1 塁塁審：内野内へ移動又はリミングによって 1・2 塁走者のタッグアップを確認、1・2 塁でのすべてのプレイに備える
- ・ 2 塁塁審：打球の方向へ移動、一段落するまでその場に留まる
- ・ 3 塁塁審：3 塁走者のタッグアップの確認および各走者の 3 塁触塁を確認し、3 塁でのプレイに備える



○右翼手よりライン寄りの打球を1塁塁審が追った場合

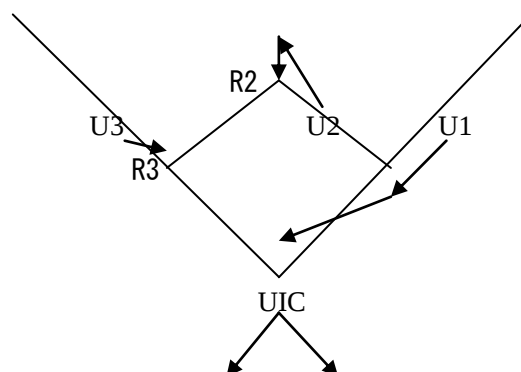
- ・球審：1塁へのカバー、打者走者の1塁触塁を確認し、本塁でのプレイに備える
- ・1塁塁審：打球の方向へ移動、一段落するまでその場に留まる
- ・2塁塁審：1・2塁間に移動し、1・2塁走者のタッグアップを確認し、1・2塁でのすべてのプレイに備える
- ・3塁塁審：3塁走者及び2塁走者のタッグアップを確認、各走者の3塁触塁を確認し、3塁でのプレイに備える



⑨走者2・3塁の場合

本塁後方にファウルフライが飛んで球審がその打球を追った場合

- ・球審：捕手を避け、捕手の動きを見ながら（打球をみるのではなく）角度をとって早くバックストップにつく
- ・1塁塁審：3塁走者がタッグアップした場合、すばやく本塁に移動し、本塁でのプレイに備える
- ・2塁塁審：ダイヤモンドの外に出て、角度をとって2塁走者のタッグアップに備える
- ・3塁塁審：3塁走者のタッグアップを確認し、2塁走者の3塁でのプレイに備える



⑩内野へのラインドライブ

- *内野へのライナーに対しては、一番よく見える位置にいる塁審（グラブの腹側の塁審）が原則キャッチ、ノーキャッチを判定する。（オープン・グラブ・ポリシーの原則）

2塁塁審が中にいる場合

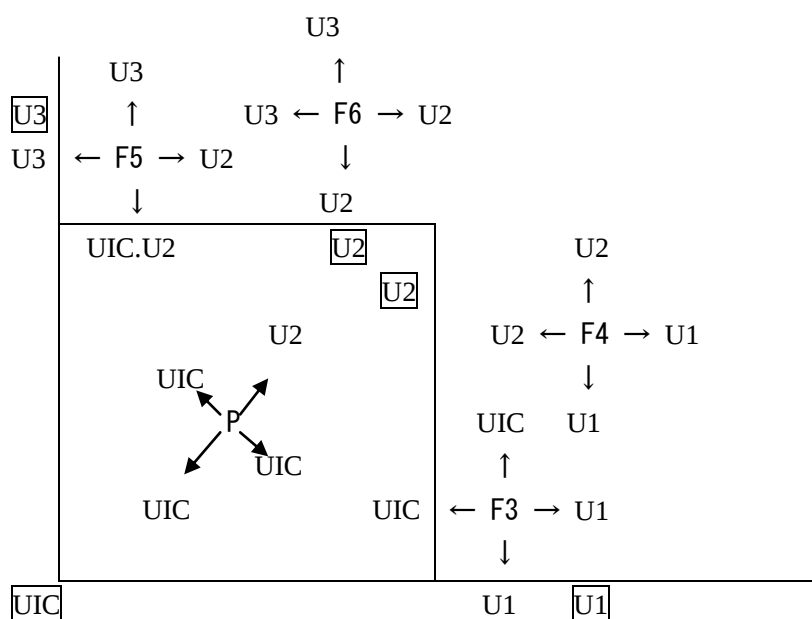
- ・球審：投手への打球及び極端な前進守備をとった内野手への正面の打球を判定。
- ・1塁塁審：一塁手の正面および一塁手からライン寄りの打球ならびに二塁手の左の打球について判定する。

- ・ 2 塁塁審：二塁手または遊撃手の正面の打球、一塁手または二塁手の右に飛んだ打球ならびに三塁手または遊撃手の左に飛んだ打球について判定する。
- ・ 3 塁塁審：三塁手の正面および三塁手からライン寄りの打球ならびに遊撃手の右に飛んだ打球について判定する。

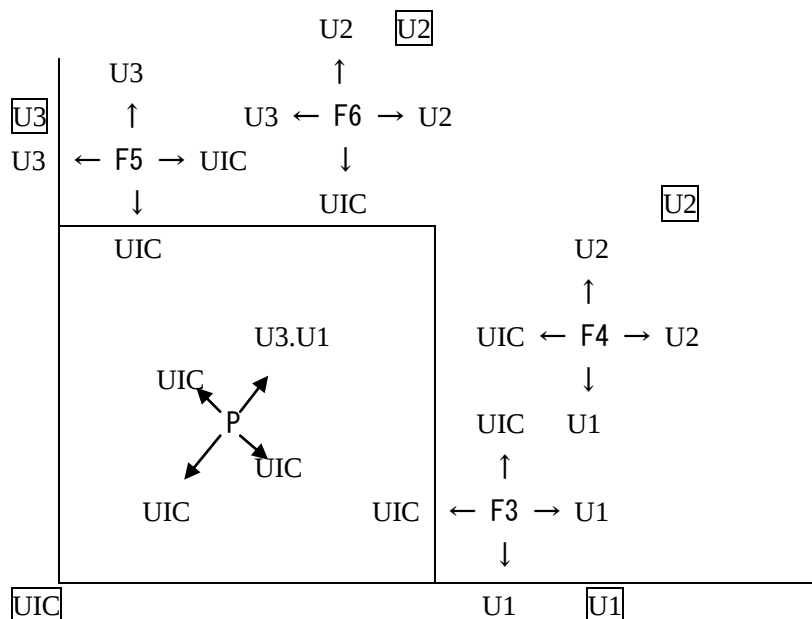
2 塁塁審が外にいる場合

- ・ オープン・グラブ・ポリシー（グラブの腹側の塁審が判定する）の原則に従う。

2 塁塁審が中にいる場合



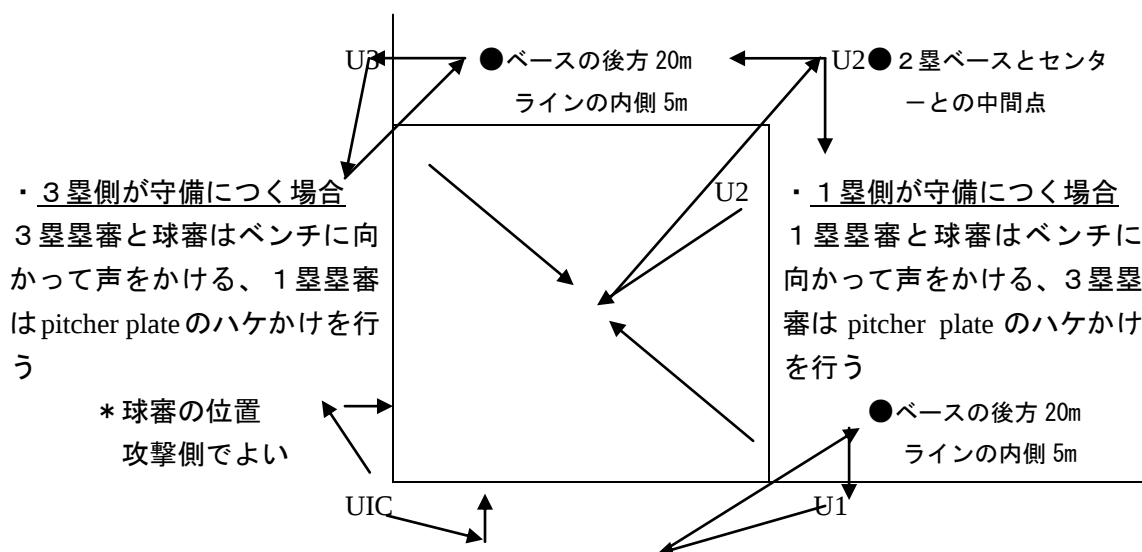
2 塁塁審が外にいる場合



確認事項：ミーティング資料

試合開始前と終了後ミーティングを行う	後の移動
1. 試合回数・時間の確認 2. 延長又は特別ルールがある場合の確認 3. グランドルールの確認 4. フォーマーションの確認 ①攻守交代時のフォーマーション ②投手の準備投球時の位置・準備投球終了	③ 4人制フォーマーションの基本動作の確認 ④内野へのラインドライブ 5. サインの確認 ・インフィールドフライ 6. 構え方は1球ごとにルックの姿勢

1. 攻守交代時の場合のフォーマーション



- ・ 各塁審はベースの位置確認とベースのハケ（ブラシ）かけを行う。
- ・ 2塁塁審が内側の位置でチェンジになった場合は、2塁塁審がpitcher plateのブラシかけを行う。
- ・ 投手の準備投球時の位置は、フェアグラウンド内に位置し、準備投球終了後（捕手が2塁へ送球し、送球が2塁へ到達後）は、1塁塁審及び3塁塁審はラインの外側に位置する、2塁塁審はセンターの手前に位置し、準備投球終了後（捕手が2塁へ送球し、送球が2塁へ到達後）は、レフトよりかライトよりに位置する。
- ・ 球審は最後の準備投球時に「ワンモア・ピッチ」のコールとしぐさを行う。

2. 球審について

- ①キャッチャーフライの場合、捕手の動きをみながら動く、完全捕球の確認
- ②四球の時のタイムは、打者走者が1塁に到達してからかけること
- ③ハーフスイング、塁審に要請してよい（右打者は1塁塁審へ、左打者は3塁塁審へ）
要請は左手で行う
- ④カウントコールは、ボールが先、ストライクはあと

3. インフィールドフライ・審判員のサイン

- ・ 無死又は一死で、走者が1・2塁又は満塁の状態の時、審判員同士サインの確認を行う。サインは胸に手をやる。

4. 裁定（ジャッジ）の基本

- ①どんな時でも、できるだけ良い角度（よい位置）を得ることが第一
- ②すべてのプレイに対して適切な位置から見る
- ③プレイを最後まで見る
- ④プレイの動きが完全に終わってから、確認し、権威ある態度で判定を行う
（早い宣告というのは重大な問題、間違いを引き起こす）
- ⑤四球の場合は「コール」のみ、死球の場合はボールデッドのジェスチャーをしたあと
当たったしぐさを行う。コールは、「ヒット・バイ・ピッチ」という。

5. 1 塁塁審

打者走者が1塁でセーフの場合、セーフのジェスチャーを行ったあと、打者走者の動き（次の塁への動き等）を見るため、セーフのジェスチャーで左手先を見て打者走者の動きを見る。

6. 3 塁塁審の位置について

走者が3塁にいる場合、ファウルラインをまたいで構えてもよい。打者走者の打球を見えるようにするため。

7. 各塁審

①フェア、ファウル

- ・ベースの手前は球審が判断、ベース付近及びベースの後ろは1塁塁審、3塁塁審が判断する。
- ・ライン付近の打球、ライン際の打球について、フェアかファウルかの判定をポイント指示し、その後、キャッチ、ノーキャッチの宣告又はファウルボールの判定をする。

②飛球に対する確認範囲

走者なし・走者3塁の場合

- ・左翼手から左翼側のファウルゾーンは3塁塁審
- ・左翼手から右翼手の間は2塁塁審
- ・右翼手から右翼側のファウルゾーンは1塁塁審

走者ありで2塁塁審が内野内に位置した場合

- ・センターから左翼側は3塁塁審
- ・センターから右翼側は1塁塁審

③内野へのラインドライブ

内野へのライナーに対しては、一番よく見える位置にいる塁審（グラブの腹側の塁審）が原則キャッチ、ノーキャッチを判定する。（オープン・グラブ・ポリシーの原則）

2 塁塁審が中にいる場合

- ・球審：投手への打球及び極端な前進守備をとった内野手への正面の打球を判定。
- ・1塁塁審：一塁手の正面および一塁手からライン寄りの打球ならびに二塁手の左の打球について判定する。
- ・2塁塁審：二塁手または遊撃手の正面の打球、一塁手または二塁手の右に飛んだ打球ならびに三塁手または遊撃手の左に飛んだ打球について判定する。

- ・ 3 塁塁審：三塁手の正面および三塁手からライン寄りの打球ならびに遊撃手の右に飛んだ打球について判定する。
- ④ 2 塁塁審が内野内にいる場合で、センターフライが 2 塁ベース近くの場合、2 塁塁審が判定してもよい。
- ⑤ 外野の飛球に対し、フェンス際（ネット際）でのインフィールド内にボールがある場合、審判員はセーフのジェスチャーを行う。

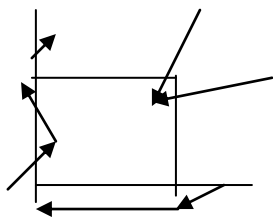
◆ 4 人制のフォーメーションの基本動作

◆ 審判員の構え方（1 球ごとに構える：ルックの姿勢・走者なしの場合でも行う）

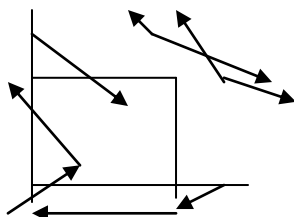
- ・ 走者なしの場合は、スタンディングの構え

◆ 走者なしの場合

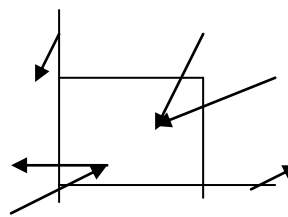
- ・ 左翼方向への打球



- ・ 左翼から右翼の間

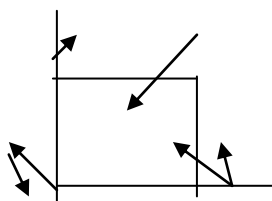


- ・ 右翼方向への打球

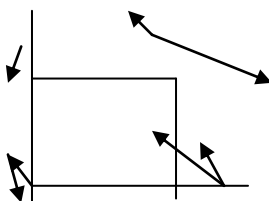


◆ 走者 3 塁の場合、2 塁塁審は左翼よりの位置（無死及び一死の場合）

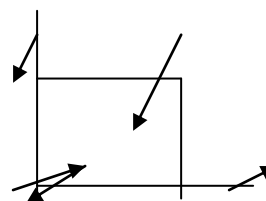
- ・ 左翼方向への打球



- ・ 左翼から右翼の間



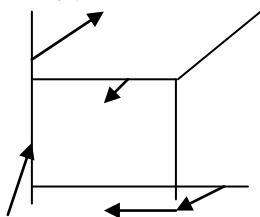
- ・ 右翼方向への打球



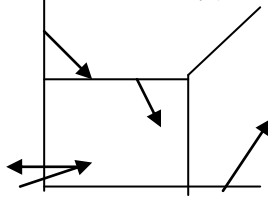
◆ 走者 1 塁の場合

- ・ 2 塁塁審ショートよりの場合

- ・ 左翼からセンター

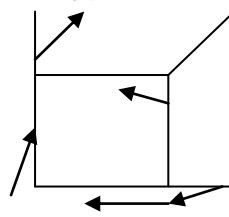


- ・ センターから右翼方向

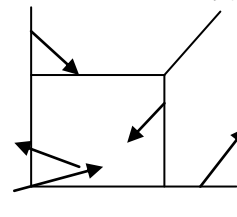


- ・ 2 塁塁審セカンドよりの場合

- ・ 左翼からセンター

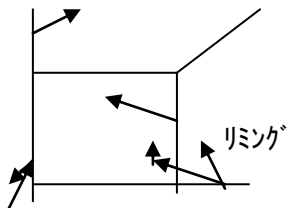


- ・ センターから右翼



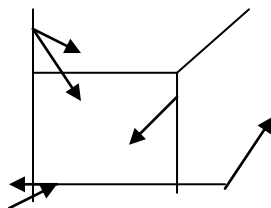
◆走者 1・2 塁

・左翼方向からセンター



◆走者 1・3 塁

・センターから右翼方向

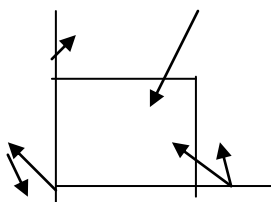


◆走者 2・3 塁

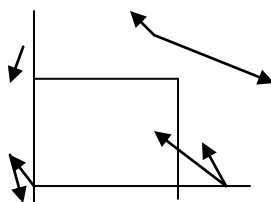
◆走者満塁

◆走者満塁：2 塁塁審が外側に位置した場合

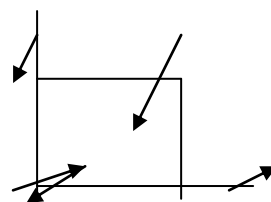
・左翼方向への打球



・左翼から右翼の間

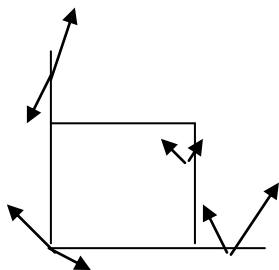


・右翼方向への打球



◆内野手が前進守備をした場合は、守備の邪魔をしない位置

◆タッグアップについて



・走者 3 塁の場合：3 塁塁審が左翼方向へ確認に行く場合は球審がタッグアップを確認する

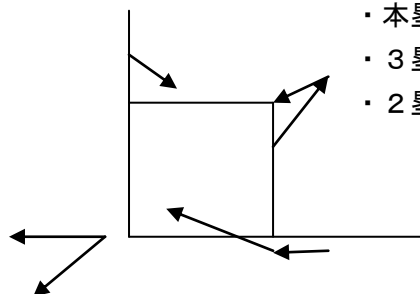
・走者 2・3 塁の場合、走者満塁の場合

・3 塁塁審が飛球を確認に移動した場合は、球審が 3 塁走者のタッグアップを確認、2 塁走者は 2 塁塁審及び 1 塁塁審が確認

・1 塁塁審が飛球を確認に移動した場合は、3 塁塁審は 3 塁走者と 2 塁走者の両方をみる、2 塁塁審は 2 塁走者をみる、球審は補助する

・走者 1 塁の場合、1 塁塁審が飛球を追った場合、1 塁走者のタッグアップは球審が見る。

・走者 2・3 塁で、本塁後方にファウルフライが飛んで球審がその打球を追った場合



- ・本塁へのカバーは 1 塁塁審
- ・3 塁走者は 3 塁塁審がみる
- ・2 塁走者は 2 塁塁審がみる

球審・塁審	チェックポイント
球 審	ストライクゾーン
	フェア・ファウルに対する動きと裁定
	飛球に対する動き、内野へのラインドライブに対する処置
	走者なしの場合の動き、内野ゴロに対する動き
	走者 1 塁の場合の動き
	走者 2 塁の場合の動き
	走者 3 塁の場合の動き
	各塁へのカバーリング
	本塁での動き：フォースプレイに対する動き、タッグプレイに対する動き
	投手のけん制・ボークに対する動き
1 塁塁審	位置（走者なしの場合、走者がいる場合）
	フェア・ファウルに対する動きと裁定
	内野ゴロに対する動き
	外野飛球に対する動き（走者なしの場合、走者ありの場合）
	フォースプレイに対する動き、タッグプレイに対する動き
	本塁へのカバー
	2 塁へのカバー
	投手のけん制・ボークに対する動き
	内野へのラインドライブに対する処置
2 塁塁審	位置（走者なしの場合、走者 1 塁・走者 2 塁・走者 3 塁の場合）
	走者がいる場合のカバー（1 塁へのカバー、3 塁へのカバー）
	フォースプレイに対する動き、タッグプレイに対する動き
	タッグアップに対する動き
	盗塁、投手のけん制・ボークに対する動き
	内野へのラインドライブに対する処置
	外野飛球に対する動き
3 塁塁審	位置（走者なしの場合、走者がいる場合、走者 3 塁の場合）
	フェア・ファウルに対する動きと裁定
	外野飛球に対する動き
	フォースプレイに対する動き、タッグプレイに対する動き
	タッグアップに対する動き
	2 塁へのカバー
	盗塁・投手のけん制・ボークに対する動き
	内野へのラインドライブに対する処置