ストライクゾーン Strike Zone

STRIKE ZONE「ストライクゾーン」

　<u>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</u>とし、<u>ひざ頭の下部のラインを下限</u>とする<u>本塁上の空間</u>をいう。

　このストライクゾーンは<u>打者が投球を打つための姿勢</u>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.

STRIKE「ストライク」

　投手の正規な投球で、審判員によって〝ストライク〟と宣告されたもの。

(a) 打者が打った（バントの場合も含む）が、投球がバットに当たらなかったもの。

(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。**

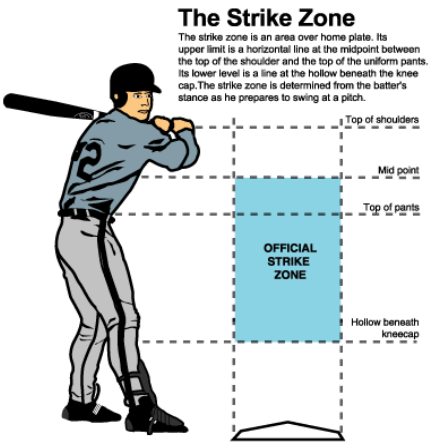
(c) ０ストライクまたは１ストライクのとき、打者がファウルしたもの。

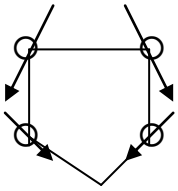
(d) バントして、ファウルボールとなったもの。

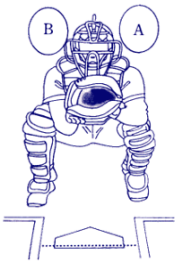
(e) 打者が打った（バントした場合も含む）が、投球がバットに触れないで打者の身体または着衣に触れたもの。

(f) バウンドしない投球がストライクゾーンで打者に触れたもの。

(g) ファウルチップになったもの。





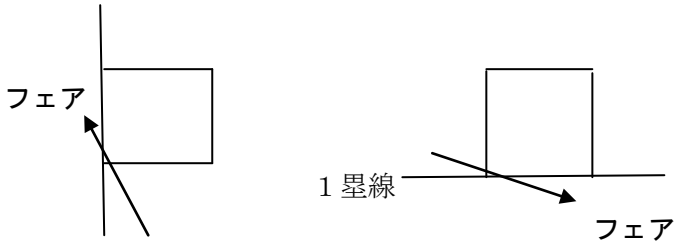


Ⓐ：右打者の構えの位置　Ⓑ：左打者の構えの位置

Training

Game

◇<u>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っ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</u>

バウンドしていくボールの フェア・ファウルの基準 **<u>2013 年改正</u>**	<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 **FAIR BALL**	**FAIR BALL** 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。 **<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。</u>** (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。<br　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。
ファウルボール **FOUL BALL**	**FOUL BALL** 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。 (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。 (c)一塁または三塁を越えたファウル地域内に、最初に落下したもの。 (d)ファウル地域内またはその上方空間で、審判員またはプレヤーの身体、あるいは、地面以外のものに触れたもの。 　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１】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２】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。

5.09 アウト	**(a)打者アウト** （１）フェア飛球またはファウル飛球（ファウルチップを除く）が、野手に正規に捕らえられた場合。 （２）第３ストライクと宣告された投球を、捕手が正規に捕球した場合。 （３）０アウトまたは１アウトで一塁に走者がいるとき、第３ストライクが宣告された場合。 （４）２ストライク後の投球をバントしてファウルボールになった場合。 （５）インフィールドフライが宣告された場合。 （６）２ストライク後、打者が打った（バントの場合も含む）が、投球がバットに触れないで、打者の身体に触れた場合。 （７）野手（投手を含む）に触れていないフェアボールが、打者走者に触れた場合。 （８）打者が打つか、バントしたフェアの打球に、フェア地域内でバットが再び当たった場合。 （９）打者が、打つか、バントした後、一塁に走るにあたって、まだファウルと決まらないままファウル地域を動いている打球の進路を、どんな方法であろうとも故意に狂わせた場合。 （10）打者が第３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、一塁に触れる前に、その身体または一塁に触球された場合。 **（11）一塁に対する守備が行なわれているとき、本塁一塁間の後半を走るに際して、打者がスリーフットラインの外側（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、一塁への送球を捕らえようとする野手の動作を妨げたと審判員が認めた場合。** （12）０アウトまたは１アウトで、走者一塁、一・二塁、一・三塁または一・二・三塁のとき、内野手が飛球またはライナーを故意に落とした場合。 **（13）野手が、あるプレイをなし遂げるために、送球を捕らえようとしているか、または送球しようとしているのを前位の走者が故意に妨害したと審判員が認めた場合。** **＊走者も打者もアウト** （14）２あうと、２ストライク後本盗を企てた三塁走者が、打者への正規の投球にストライクゾーンで触れた場合。

	（15）走者を除く攻撃側チームのメンバーが、打球を処理しようとしている野手の守備を妨害した場合。 **(b) 走者アウト** （１）走者が、野手の触球を避けて、走者のベースパス（走路）から３フィート以上離れて走った場合。 **走者のベースパス（走路）とは、タッグプレイが生じたときの、走者と塁を結ぶ直線をいう。** （２）一塁に触れてすでに走者となったプレーヤーが、ベースパスから離れ、次の塁に進もうとする意志を明らかに放棄した場合。 （３）走者が、送球を故意に妨げた場合、または打球を処理しようとしている野手の妨げになった場合。 **野手が打球を処理するとは** 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をいう。 （４）ボールインプレイで走者が塁を離れているときに触球された場合。 **【例外】打者走者が一塁に走るときは、ただちに帰ることを条件としてならば、オーバーランまたはオーバースライドして一塁を離れているとき触球されてもアウトにならない。フェアグランド内（内側）でもアウトとはならない。但し、打者走者が二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。** （５）フェア飛球、ファウル飛球が正規に捕らえられた後、走者が帰塁するまでに、野手に身体またはその塁に触球された場合。 （６）打者がそうしゃとなったために、進塁の義務が生じた走者が次の塁に触れる前に、野手がその走者またはその塁に触球した場合。（このアウトはフォースアウトである） 後位の走者がフォースプレイで先にアウトになれば、フォースの状態でなくなり、前位の走者には進塁の義務がなくなるから、身体に触球されなければアウトにはならない。 （７）走者が、内野手（投手を含む）に触れていないか、または内野手（投手を除く）を通過していないフェアボールに、フェア地域で触れた場合。 インフィールドフライと宣告された打球が、塁を離れている走者に触れたときは、打者、走者ともにアウトとなる。

	＊内野手が打球を逸らし、他の野手が守備機会がなく、走者にボールが当たった場合は、インプレイとなる。 （８）０アウトまたは１アウトで、走者が得点しようとしたとき、打者が本塁における守備側のプレイを妨げた場合、走者はアウトとなる。２アウトであればインターフェアで打者がアウトとなり、得点は記録されない。 （９）後位の走者がアウトとなっていない前位の走者に先んじた場合。（後位の走者がアウトとなる） （10）走者が正規に塁を占有した後に塁を逆走したときに、守備を混乱させる意図、あるいは試合を愚弄する意図が明らかであった場合。 （11）**走者が一塁をオーバーランまたはオーバースライドした後、ただちに一塁に帰塁しなかった場合。** **一塁をオーバーランまたはオーバースライドした走者が二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。** （12）走者が本塁に走り込むか、または滑り込んだ際に、本塁に触れないで、しかも本塁に触れ直そうとしないときに、野手がボールを持って本塁に触れて、審判員にアピールをした場合。 （13）走者を除く攻撃側チームのメンバーが、ある走者に対して行なわれた送球を処理しようとしている野手の守備を妨害した場合。 **(c) アピールプレイ**
5.07 投手	**(a) 正規の投球姿勢** 投球姿勢には、ワインドアップポジションとセットポジション。 **投手は、投手板に触れて捕手からのサインを受けなければならない。** **(c) 投手の遅延行為** **塁に走者がいないとき、投手はボールを受けた後１２秒以内に打者に投球しなければならない**。長引かせた場合、球審はボールを宣告する。 １２秒とは、投手がボールを保持し、打者が構えたときから始まる。（正対したとき） **＊アマチュア内規** 走者がいる場合は、２０秒以内に投球しなければならない。

6.02 投手の反則行為 **(a)** ボーク	（１）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。 （２）投手板に触れている投手が、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。 【注】投手板に触れているとき、走者のいる２塁へは、その塁の方向に直接ステップすれば偽投してもよいが、１塁または３塁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。 （３）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直接踏み出さなければならず、踏み出したら送球しなければならない。（２塁については除外） 　走者１塁・３塁のとき、投手が走者を３塁に戻すために３塁へ踏み出した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。 （４）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。 （５）投手が反則投球をした場合 【原注】クィ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、その投球をクィックピッチと判定する。 塁に走者がいればボークとなり、いなければボールである。クィックピッチは危険なので許してはならない。 （６）投手が打者に正対しないうちに投球した場合 （７）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。 （８）投手が不必要に試合を遅延させた場合。 （９）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。 （10）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。

	（11）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。 （12）故意四球が企画されたときに、投手がキャチャースボックスの外にいる捕手に投球した場合。 （13）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。 **【6.02a 原注】**ボークルールの目的は、投手が走者を意図的に騙そうとするのを防ぐためであることを、審判員は心に銘記しなくてはならない。
6.03 打者の反則行為	(a)打者の反則行為によるアウト （１）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打った場合。 【原注】打者が打者席の外に出てバットにボールを当てた（フェアかファウルを問わない）とき、アウトを宣告される。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。打者は打者席から跳びだしたり、踏み出して投球を打つことは許されない。 （２）投手が投球姿勢にはいったとき、打者が一方のバッターボックスから他方のバッターボックスに移った場合。 （３）打者がバッターボックスの外に出るか、あるいはなんらかの動作によって、本塁での捕手のプレイおよび捕手の守備または送球を妨害した場合。
インターフェアランス（妨害） **INTERFERENCE**	(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。 (b) 守備側の妨害—投球を打とうとする打者を妨げたり、邪魔をする野手の行為をいう。 (c)審判員の妨害—（１）盗塁を阻止しようとしたり、塁上の走者をアウトにしようとする捕手の送球動作を、球審が邪魔したり、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、（１）インプレイのボールに触れた場合。（２）インプレイのボールを守備しようとしている野手に触れたり、邪魔をした場合に起こる。

オブストラクション （走塁妨害） **OBSTRUCTION**	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。 【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ンドに横たわったままでいたので、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。
2016 年改正 **6.01(i)【原注】および【注】**を追加	**（i）本塁での衝突プレイ** （１）得点をしようとしている走者は、最初から捕手または本塁カバーに来た野手（投手を含む。以下「野手」という）に接触しようといて、または避けられたにもかかわらず最初から接触をもくろんで走路から外れることはできない。もし得点しようとした走者が最初から捕手または野手に接触しようとしたと審判員が判断すれば、捕手または野手がボールを保持していたかどうかに関係なく、審判員はその走者にアウトを宣告する。 その場合、ボールデッドとなって、すべての他の走者は接触が起きたときに占有していた塁（最後に触れていた塁）に戻らなければならない。走者が正しく本塁に滑り込んでいた場合には、本項に違反したとはみなされない。 【原注】走者が触塁の努力を怠って、肩を下げたり、手、肘、または腕を使って押したりする行為は、本項に違反して最初から捕手または野手と接触するために、または避けられたにもかかわらず最初から接触をもくろんで走路を外れたとみなされる。走者が塁に滑り込んだ場合、足からのスライディングであれば、走者の尻および脚が捕手または野手に触れる前に先に地面に落ちたとき、またはヘッドスライディングであれば、捕手または野手と接触する前に走者の身体が先に地面に落ちたときは、正しいスライディングとみなされる。捕手または野手が走路をブロックした場合は、本項に違反して走者が避けられたにもかかわらず接触をもくろんだということを考える必要はない。　９

	（２）捕手がボールを持たずに得点しようとしている走者の走路をブロックすることはできない。もし捕手がボールを持たずに走者の走路をブロックしたと審判員が判断した場合、審判員はその走者にセーフを宣告する。前記にかかわらず、捕手が送球を実際に守備しようとして走者の走路をふさぐ結果になった場合（たとえば、送球の方向、軌道、バウンドに反応して動いたような場合）には、本項に違反したとはみなされない。また、走者がスライディングすることで捕手との接触を避けられたならば、ボールを持たない捕手が本項に違反したとはみなされない。 　本塁でのフォースプレイには、本項を適用しない。 【原注】捕手が、ボールを持たずに本塁をブロックするか（または実際に送球を守備しようとしていないとき）および得点しようとしている走者の走塁を邪魔するか、阻害した場合を除いて、捕手は本項に違反したとはみなされない。審判員が、捕手が本塁をブロックしたかどうかに関係なく、走者はアウトを宣告されていたであろうと判断すれば、捕手が走者の走塁を邪魔または阻害したとはみなされない。また、捕手は、滑り込んでくる走者に触球するときには不必要かつ激しい接触を避けるために最大限の努力をしなければならない。滑り込んでくる走者と日常的に不必要なかつ激しい接触（たとえば膝、レガース、肘または前腕を使って接触をもくろむ）をする捕手はリーグ会長の制裁の対象となる。
妨害行為が宣告されない場合 **6.01 (a) (10) 【原注】**	捕手が打球を処理しようとしているときに、捕手と一塁に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。打球を処理しようとしている野手による走塁妨害は、非常に悪質で乱暴な場合にだけ宣告されるべきである。たとえば、打球を処理しようとしているからといって、走者を故意につまずかせるようなことをすれば、オブストラクションが宣告される。 　捕手が打球を処理しようとしているのに、《他の野手（投手を含む）》が、一塁へ向かう打者走者を妨害したらオブストラクションが宣告されるべきで、打者走者には一塁が与えられる。

インフィールドフライ **INFIELD FLY**	０アウトまたは１アウトで、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、およ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、捕手および外野手が、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、これを果た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、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。 　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**、5.09(a)(12)の規定にも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。** １１

	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。**
5.05 打者が走者となる場合 **(a) (2)** （ふり逃げ） **5.09 (a) (3)　打者アウト**	（Ａ）走者が一塁にいないとき、（Ｂ）走者が一塁にいても２アウトのとき、捕手が第３ストライクと宣告された投球を捕らえなかった場合。 【原注】第３ストライクと宣告されただけで、まだアウトになっていない打者が、気がつかずに、一塁に向かおうとしなかった場合、その打者は、ホームプレートを囲む土の部分（ダートサークル）を出たらただちにアウトが宣告される。 （３）０アウトまたは１アウトで一塁に走者がいるとき、第３ストライクが宣告された場合。打者はアウト。 【注】０アウトまたは１アウトで一塁（一・二塁、一・三塁、一・二・三塁のときも同様）に走者がいた場合には、第３ストライクと宣告された投球を捕手が後逸したり、またはその投球が球審か捕手のマスクなどに入り込んだ場合でも、本項が適用されて打者はアウトになる。

Ⅰ．審判員の一般心得・責任

審判員の基本的な心得

◆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（試合進行をコントロール）
◆基本動作の確認（審判員の連携、フォーメーションの基本）

審判員の心得

◆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。

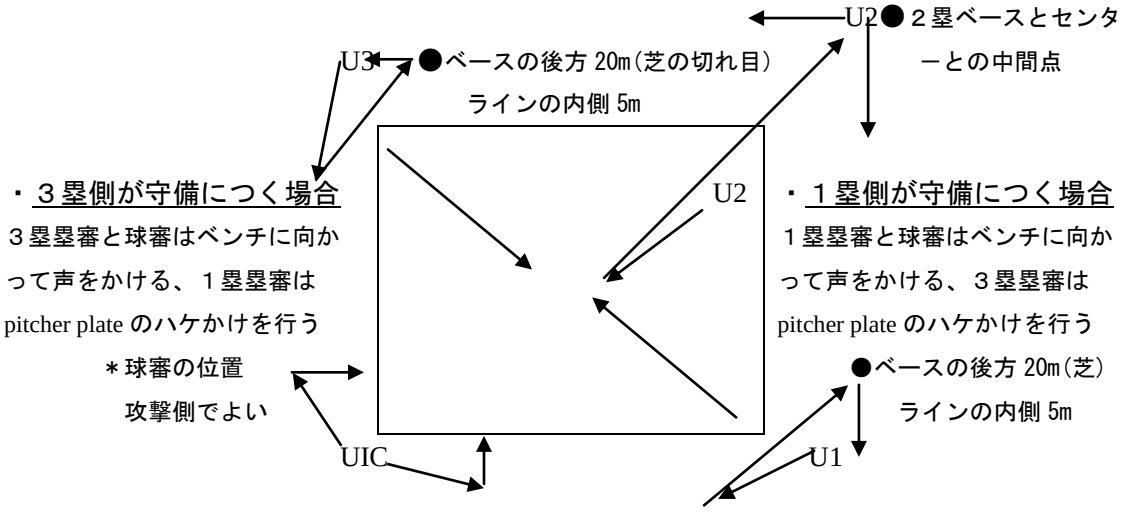
◆審判員のミーティングの実施

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） ③１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ハーフスィング、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

〇走者なし・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

〇走者ありで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

〇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）

〇２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。

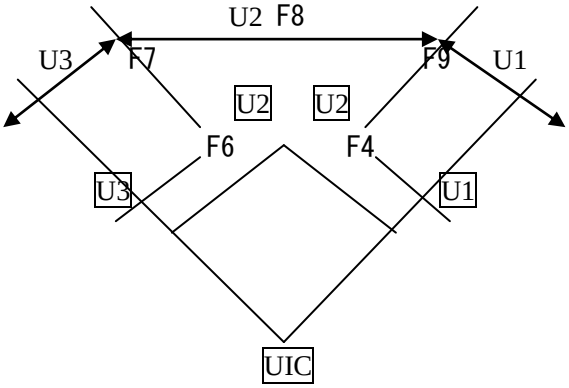
・３塁塁審：三塁手の正面および三塁手からライン寄りの打球ならびに遊撃手の右に飛んだ打球について判定する。

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

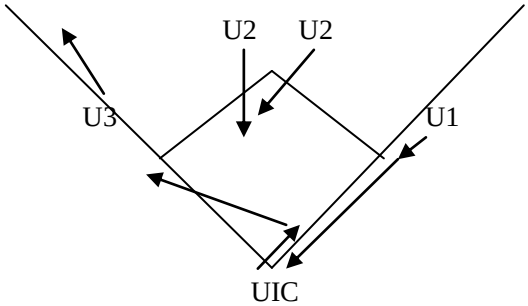
・２塁塁審：2・3 塁の延長上又は１・2 塁の延長上の位置で２塁ベースより８ｍ後ろの位置

・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



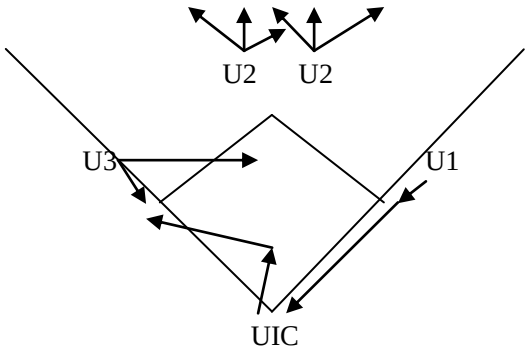
・球審：打球方向を確認、打者走者の走塁を確認し、３塁へのカバー（走者３塁の場合はタッグアップを確認）

・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）

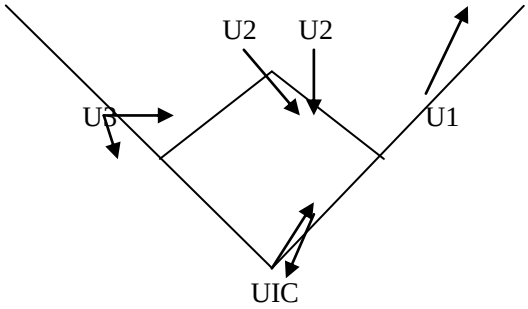
③打球、右翼方向の場合

・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）



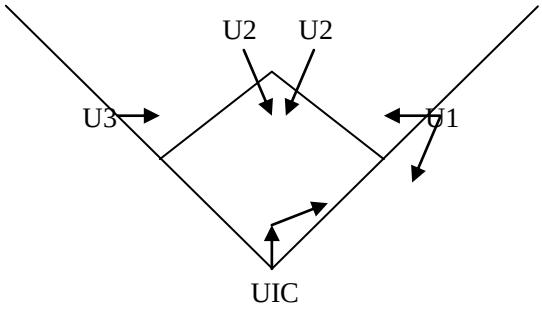
③　内野ゴロの場合

・球審：打者走者の後方を４５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



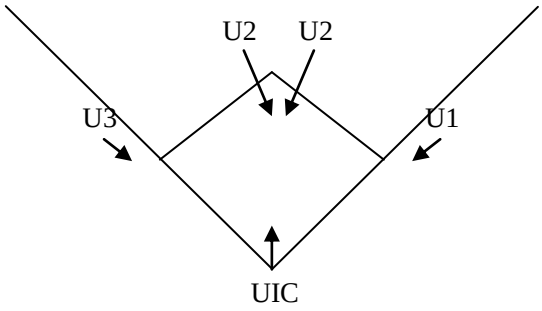
⑤外野へのヒットの場合

・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）

〔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

①●U2

Inside Positioning

②U2●

①②走者１塁

②走者１塁、1・2塁、1・3塁、2塁、2・3塁、満塁

●U2

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

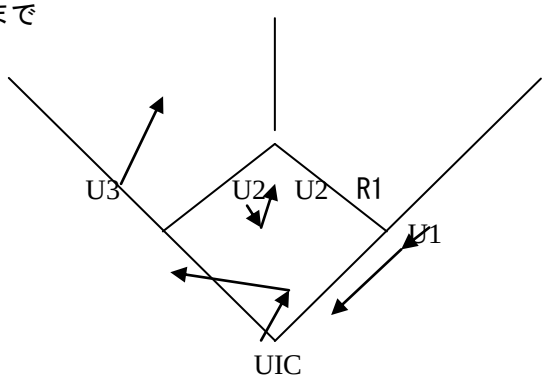
〇打球、左翼側からセンターの守備位置まで

・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



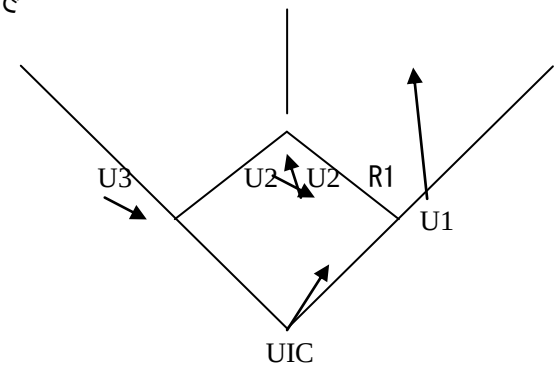
〇打球、右翼側からセンター守備位置まで

・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

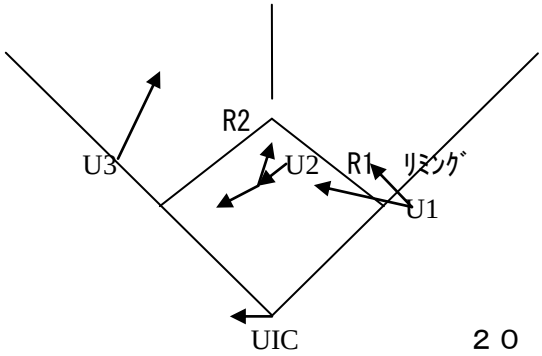


②走者１・２塁の場合

〇打球、左翼側からセンターの守備位置まで

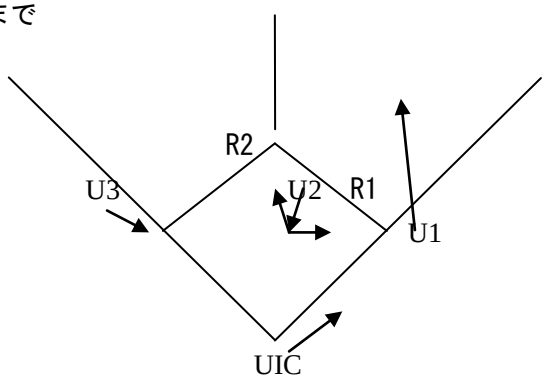
・球審：打球を確認しながら、本塁でのプレイに備える

・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

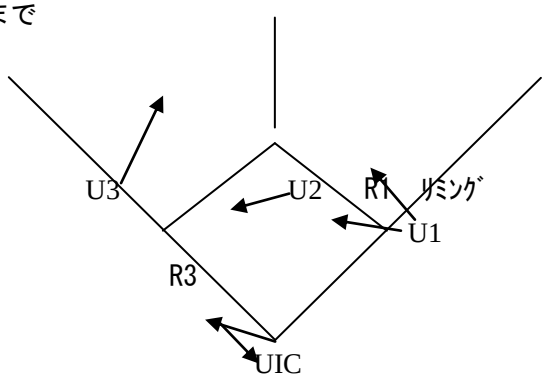
〇打球、右翼側からセンターの守備位置まで



・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

〇打球、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

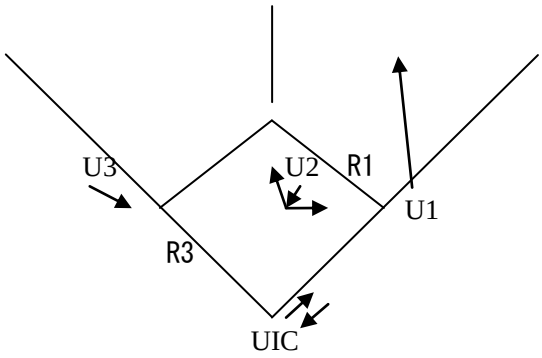
〇打球、右翼側からセンター方向

・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

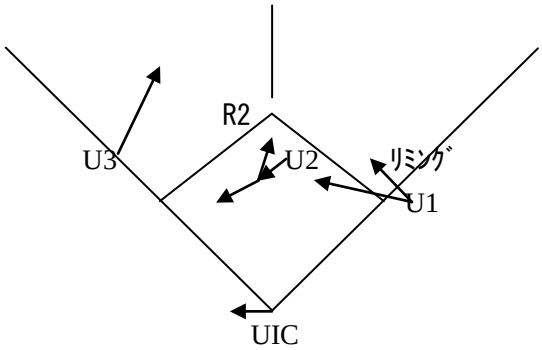
〇打球、左翼側からセンターの守備位置まで

・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

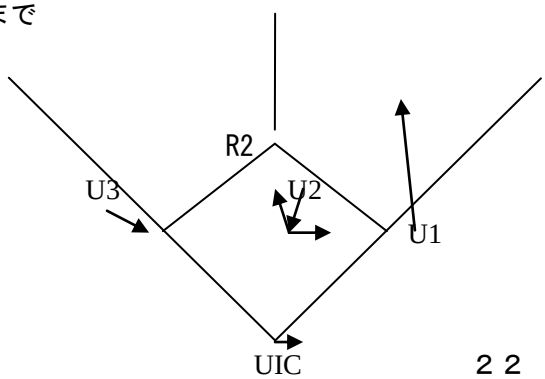


〇打球、右翼側からセンターの守備位置まで

・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

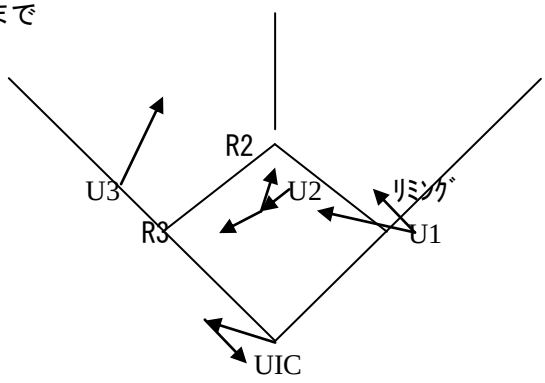
〇打球、左翼側からセンターの守備位置まで

・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



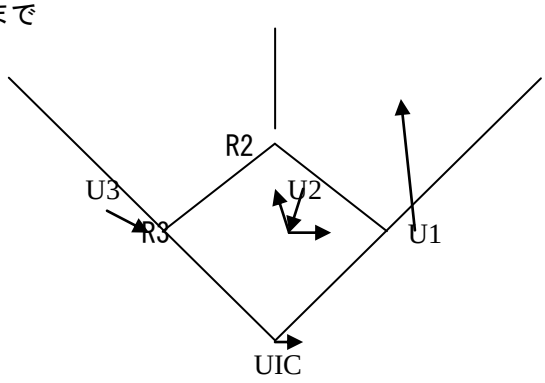
〇打球、右翼側からセンターの守備位置まで

・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

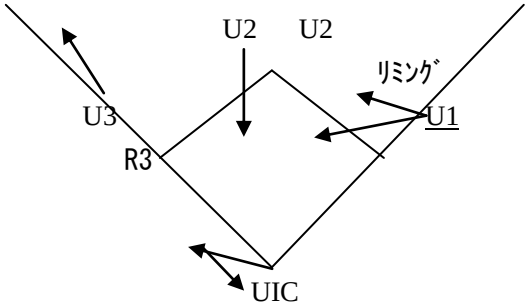
〇打球が左翼側で３塁塁審が飛球を追った場合

・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



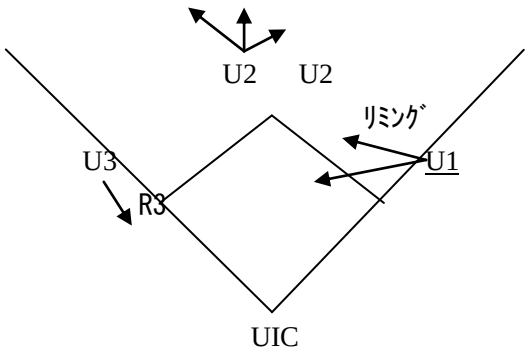
〇打球が左翼手から右翼手までの間を２塁塁審が飛球を追った場合

・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



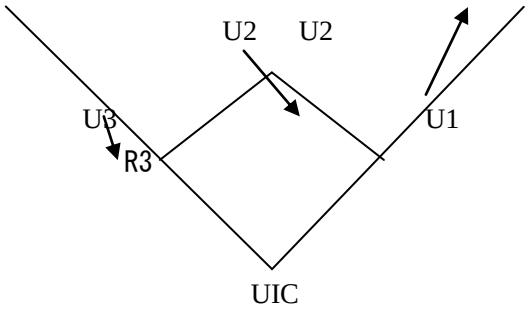
〇打球が右翼側で１塁塁審が飛球を追った場合

・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）

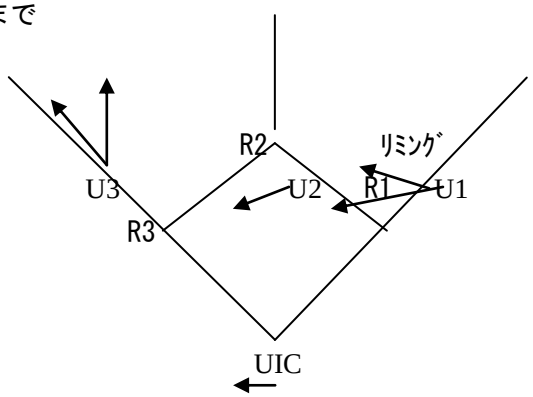
〇打球、左翼側からセンターの守備位置まで

・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



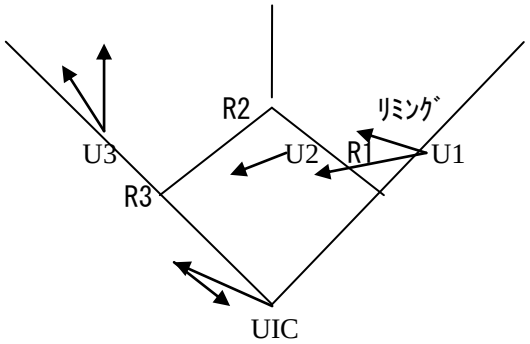
〇打球、左翼側からセンターの守備位置まで（走者がタッグアップした場合）

・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

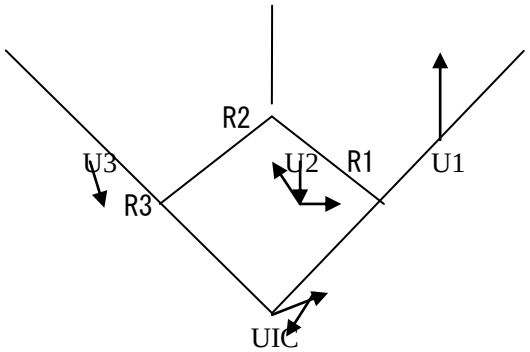


〇打球、右翼側からセンターまで

・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

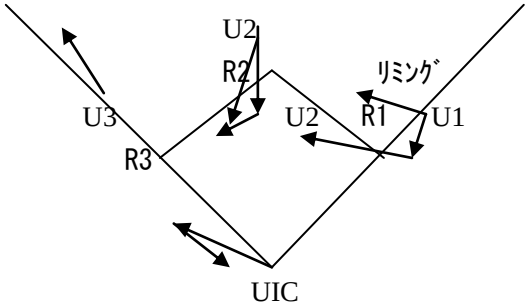
〇左翼手よりライン寄りの打球を３塁塁審が追った場合

・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



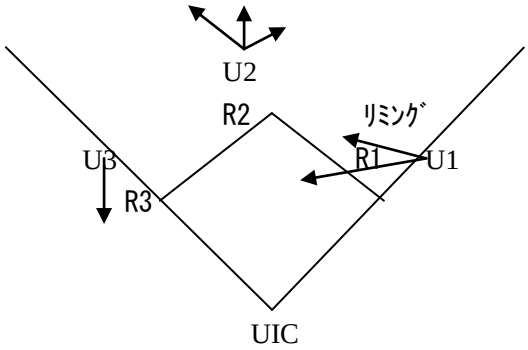
〇左翼手から右翼手までの打球を２塁塁審が追った場合

・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



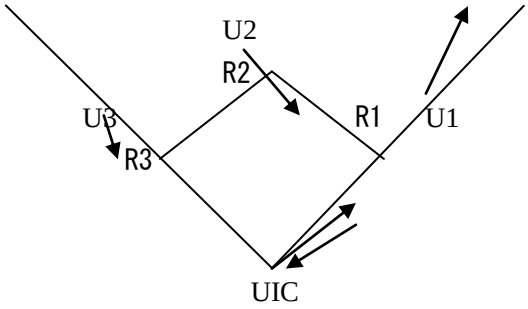
〇右翼手よりライン寄りの打球を１塁塁審が追った場合

・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

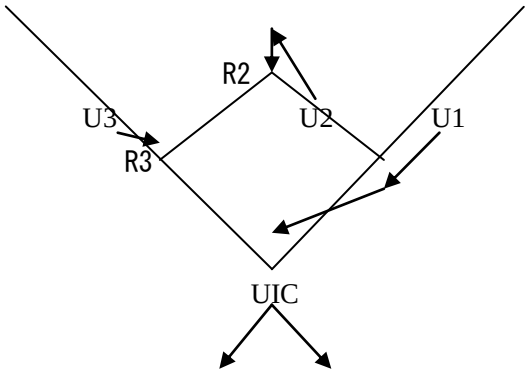
本塁後方にファウルフライが飛んで球審がその打球を追った場合

・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。

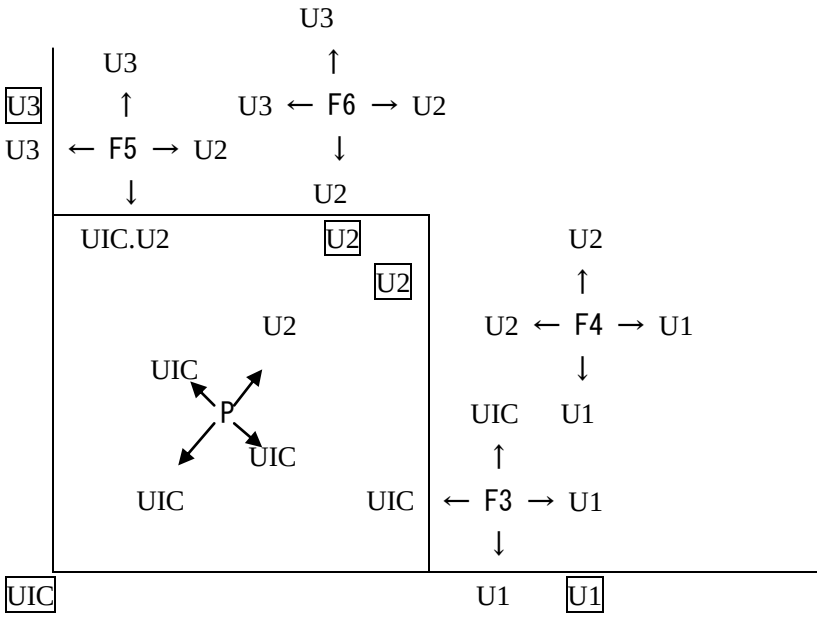
・２塁塁審：二塁手または遊撃手の正面の打球、一塁手または二塁手の右に飛んだ打球ならびに三塁手または遊撃手の左に飛んだ打球について判定する。

・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。

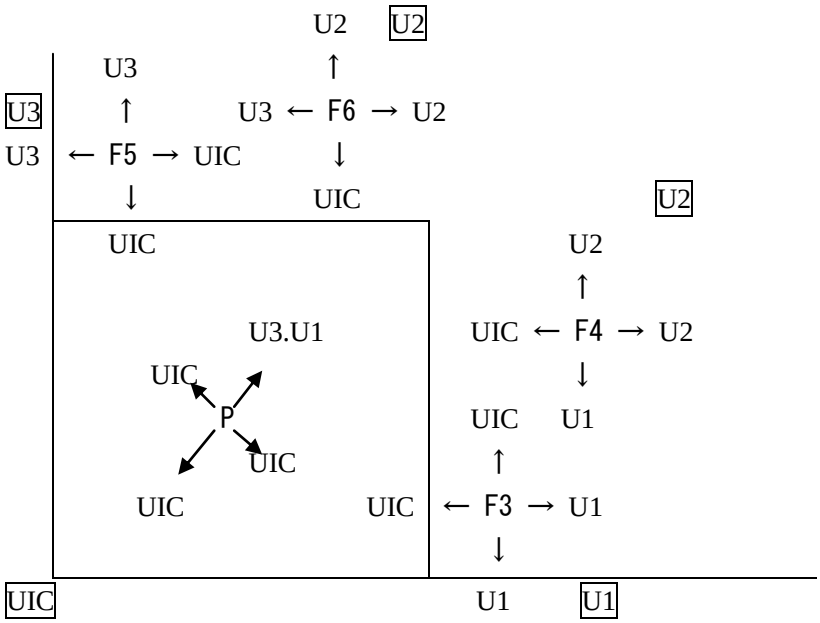
<u>２塁塁審が外にいる場合</u>

・<u>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</u>に従う。

<u>２塁塁審が中にいる場合</u>



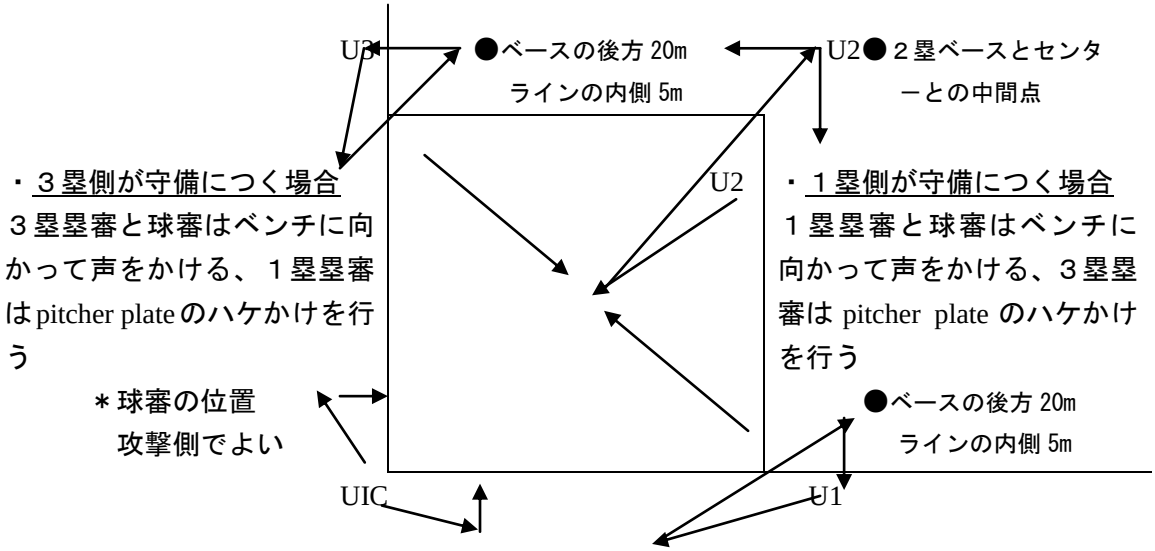
<u>２塁塁審が外にいる場合</u>



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 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．フォーメーションの確認 ①攻守交代時のフォーメーション ②投手の準備投球時の位置・準備投球終了後の移動 ③４人制フォーメ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ハーフスィング、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。

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。

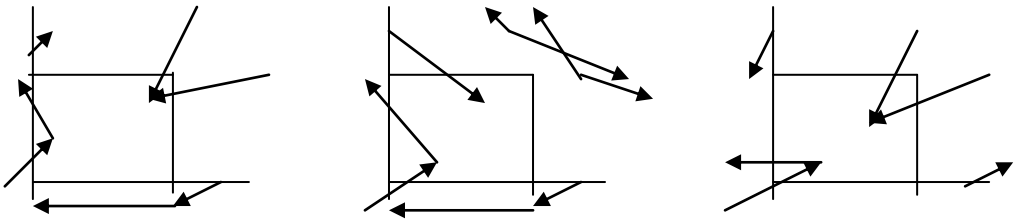
◆４人制のフォーメーションの基本動作

◆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

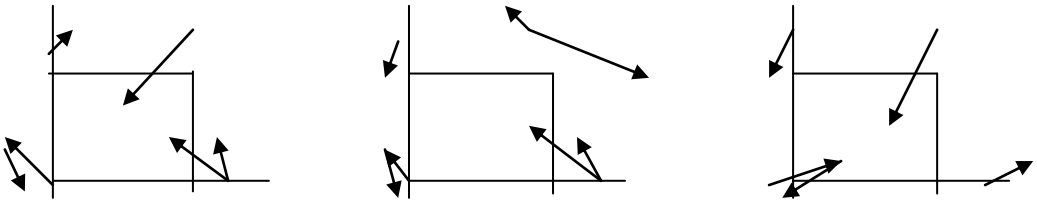
◆走者なしの場合

・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）

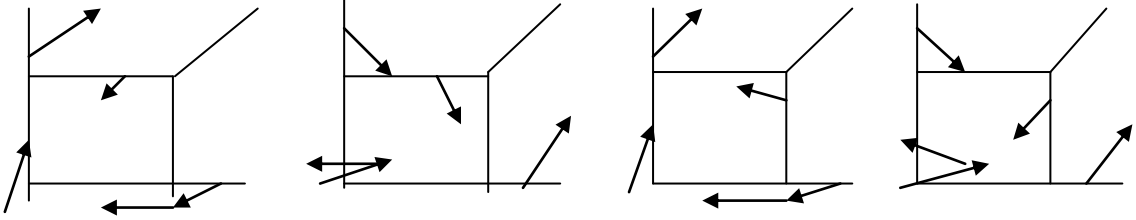
・左翼方向への打球　　・左翼から右翼の間　　・右翼方向への打球



◆走者１塁の場合

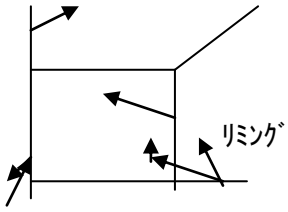
：２塁塁審ショートよりの場合　　**：２塁塁審セカンドよりの場合**

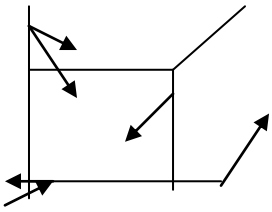
・左翼からセンター　　・センターから右翼方向　　・左翼からセンター　　・センターから右翼



◆**走者１・２塁**　◆**走者１・３塁**　◆**走者２塁**　◆**走者２・３塁**　◆**走者満塁**

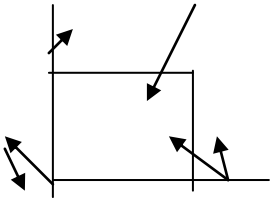
・左翼方向からセンター　　・センターから右翼方向

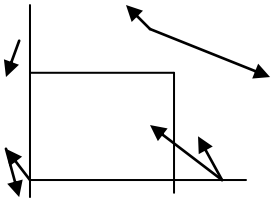


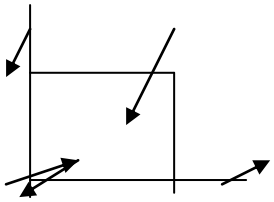


◆**走者満塁：２塁塁審が外側に位置した場合**

・左翼方向への打球　　・左翼から右翼の間　　・右翼方向への打球

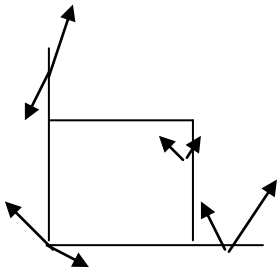






◆**内野手が前進守備をした場合は、守備の邪魔をしない位置**

◆**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

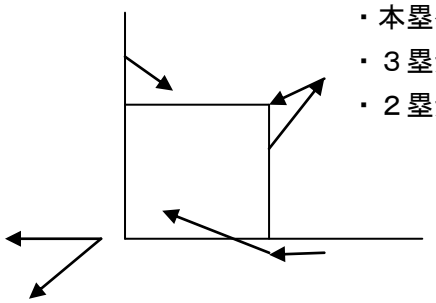
・**走者２・３塁の場合、走者満塁の場合**

・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