

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/球審の足つま先/かかと/つま先
(Heel/Toe/Heel/Toe) (次ページの図)
かかとかかと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、後ろ足は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

投手板に正対する。
地面と平行に。

3) あご

地面と平行に。
捕手の頭頂部の高さに合わせる(次ページの図)。

4) 体

やや前方に傾ける。
頭の高さを決めるのにしたがって腰の位置も決まる。

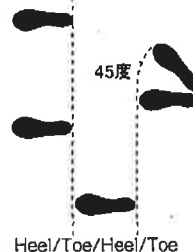
5) 腕と手の位置(①、②のどちらでもよい)

- ①スロット方向の腕は90度に曲げ、ベルトのあたりに止める。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:

- ①スロット足つま先が投手板方向に向いているか。
- ②ホームプレートが全部見えているか。
(頭の高さ、位置)
- ③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！」

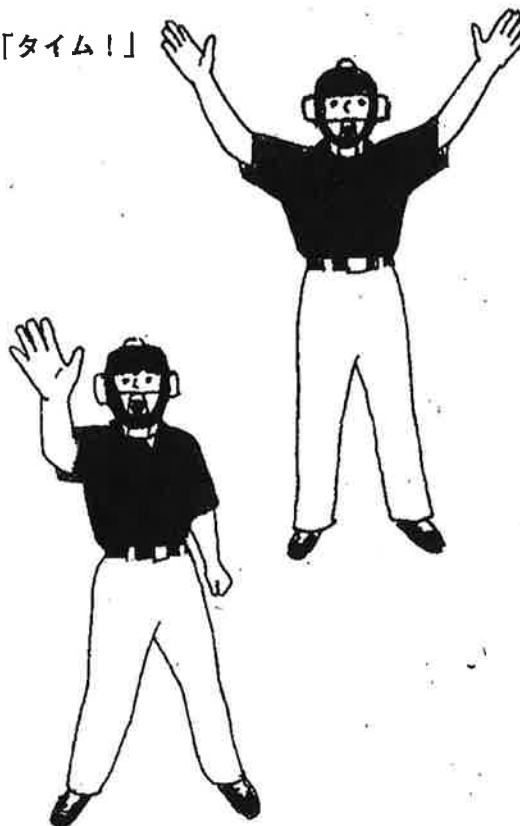


ステップ1



ステップ2

「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

3. ストライク、ボール

- *「ストライク」とコールする。ひじは肩より上に上げる。
- *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。



16

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。
- *右手でこぶしをつくって、ひじから先が地面と垂直になるように上げる。

17

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なう。
- *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

「セーフ！」

- *マスクは常に左手で持つ。
- *広げた両腕は地面と平行に。

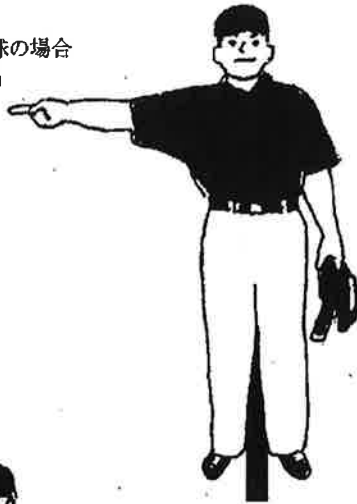


「ボールカウント！」

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

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なう。
- *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なう。

6. マスクの外し方、インジケータの持ち方

ステップ1



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2



「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。



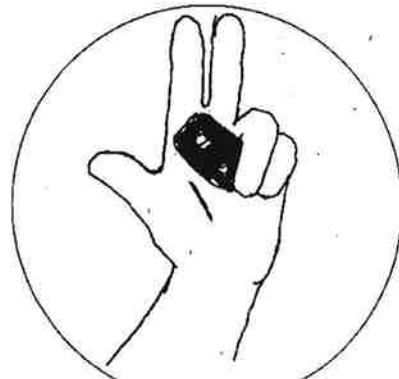
ライン際の打球

- *まずフェアかファウルかの判定を出す。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!」の宣告をする。

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



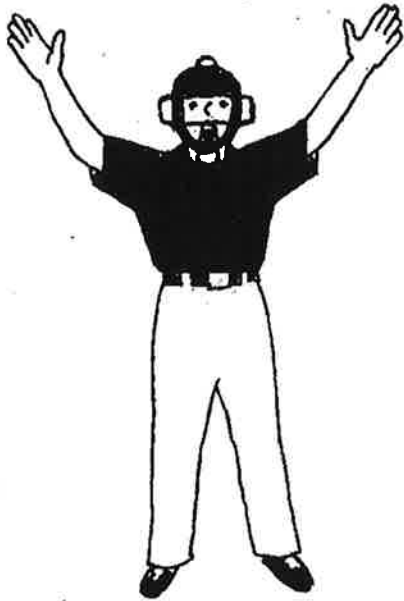
7. 四死球

四球(ベース・オン・ボールズ)の場合

ことさら動作はしない(従来の「フォアボール」と左手で一塁ベースを指差す動作を変更する)。

死球(ヒット・バイ・ピッチ)の場合

まず、ボール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ウルボールを宣告する)。



24



(三塁塁審を指差して)
“Did he go?”

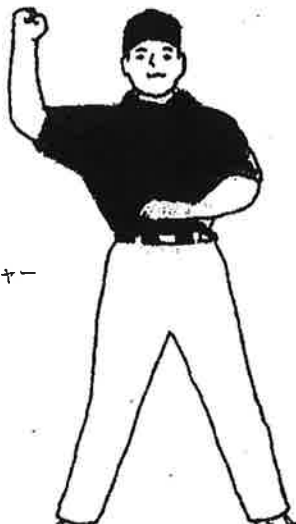
1~2歩、三塁塁審の方向に踏み出し、左手で三塁塁審を指差して(または手のひらで)、“Did he go?”「振った？」と塁審に聞く。

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.”



8. チェックスイング

(一塁塁審を指差して)

“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差して(または手のひらで)、“Did he go?”「振った？」と塁審に聞く。



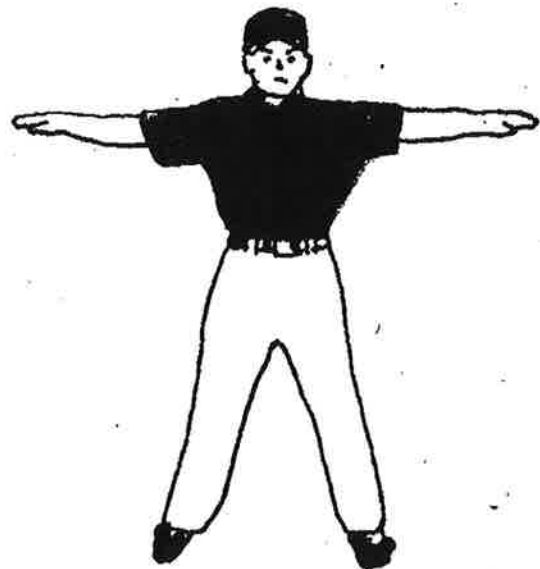
三人制のとき
(中にいる塁審を指差して)
“Did he go?”
「振った？」

25

塁審

振っていない場合

セーフと同じジェスチャー

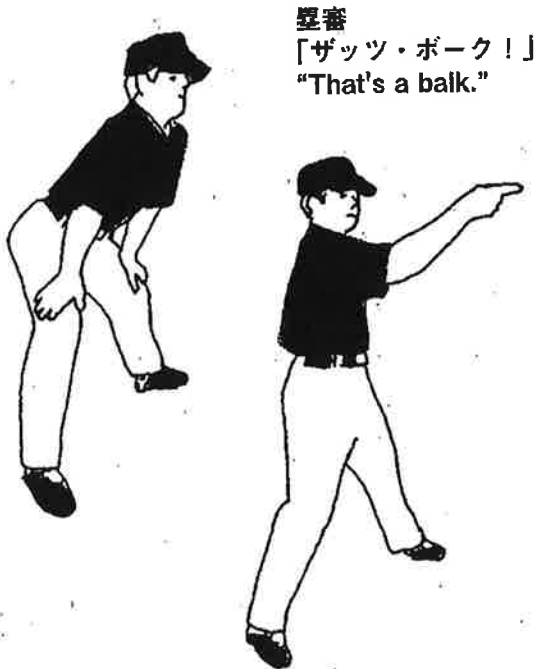


「ノースイング！」
“No, he didn't go.”

9. ボーク

*球審は「ザッツ・ボーク」と発声するのみで、とくに動作はしない。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、右手で投手を指差しながら、「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。

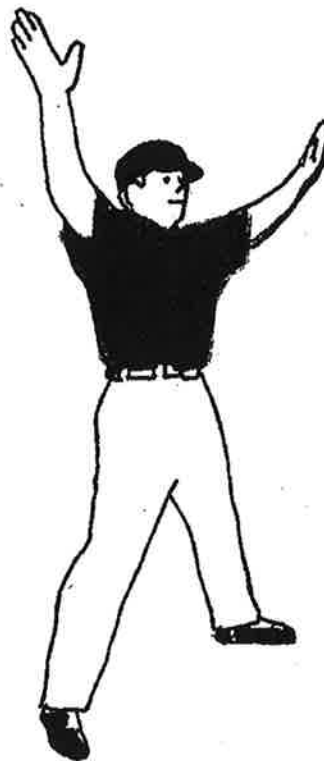


塁審
「ザッツ・ボーク！」
“That's a balk.”

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)



28

29

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ときは、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. 両手をひざまた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



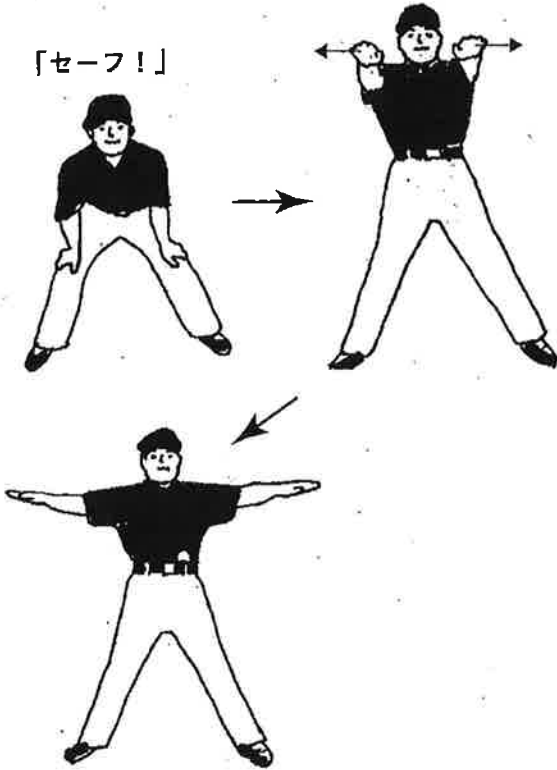
- ・視野を広く。
- ・プレイに正対する。



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ぐったとき | Safe! No tag! |

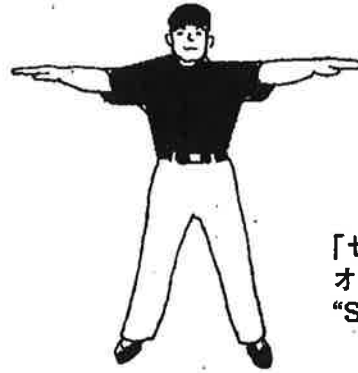
32

12. アウト

「アウト！」 “He's out!”



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



33

13. フェア、ファウル

フェア
フェアテリトリーを指差す。
(ノーボイス)



「ファウルボール！」

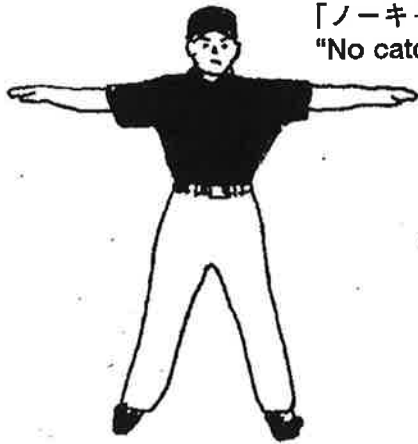


*ライン際の打球に対しては、ラインをまたいでフェ

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!”

36

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！」

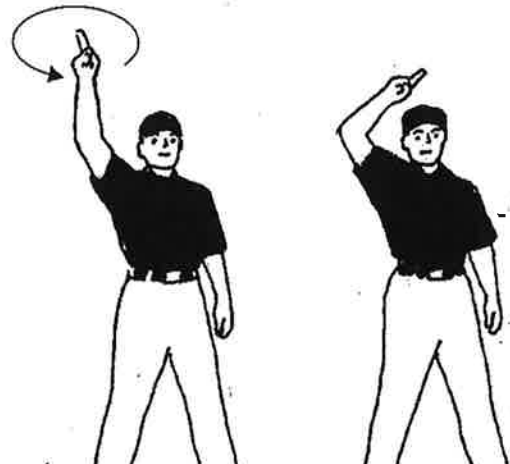
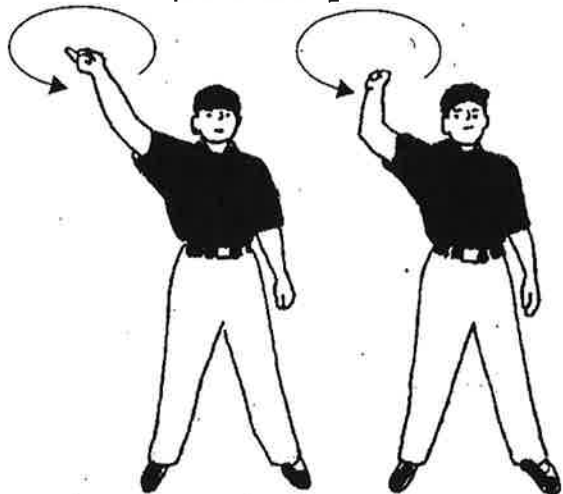


「ツーベース！」

15. ライン付近の打球

ライン付近の飛球で、野手はその打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のかを指差して明示する(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(“That’s a catch!”)、ノーキャッチ(“No catch!”)または“ファウルボール!”の判定をする。

「ホームラン！」



37

17. 打撃妨害

- (1) 球審は左手で捕手を指差し「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、プレイの進行をよく見極め、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差し「インターフェア」を宣告し、規則に則った適切な処置をとる。
*「規則に則っ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、プレイを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。

40

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。



41

19. 打者の守備妨害(盗塁のとき)

投球の判定をした後、

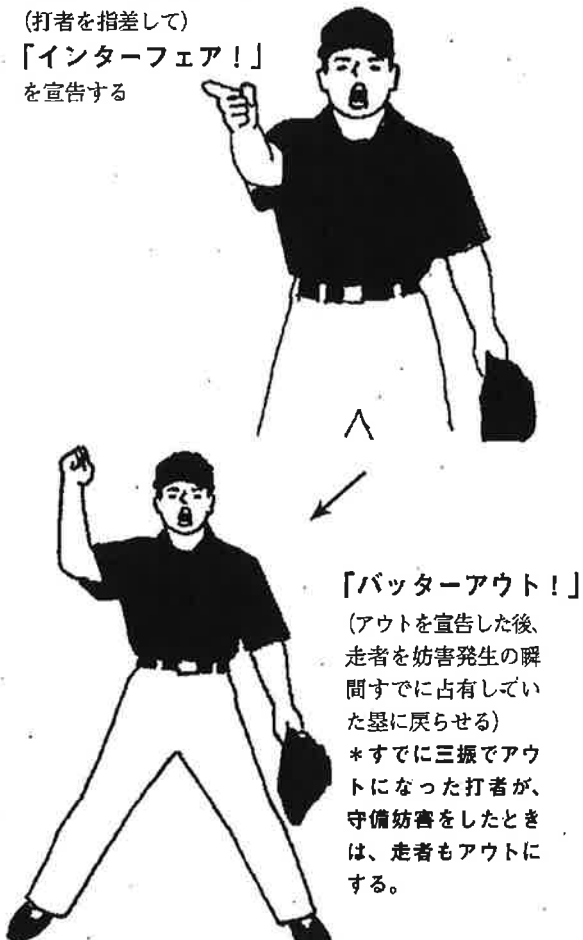
“That's interference!”

「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る)



(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
(打者を指差して)
「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テース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、本塁に向かっていった三塁走者を三塁に戻す。

44

22. 走者の守備妨害

“That's interference!”

「タイム!」

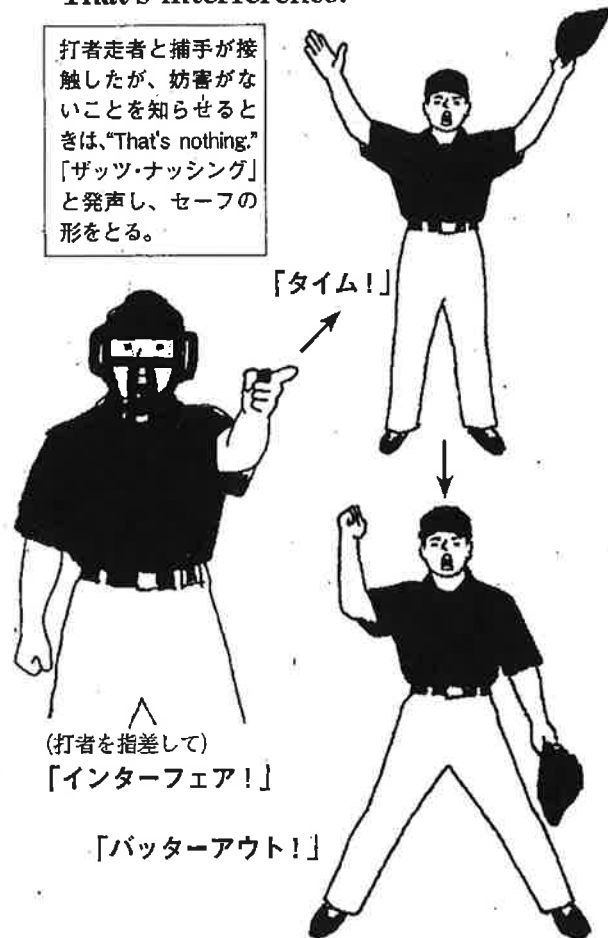
(妨害発生の瞬間)



21. 打者走者の守備妨害

“That's interference!”

打者走者と捕手が接触したが、妨害がないことを知らせるときは、“That's nothing.”
「ザッツ・ナッシング」
と発声し、セーフの形をとる。



45

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、ただちに当該審判員は追い越した走者を左手でポイントし(指差し)、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。

「ランナーアウト!」

24. オブストラクション(a)項 "That's obstruction!"



48

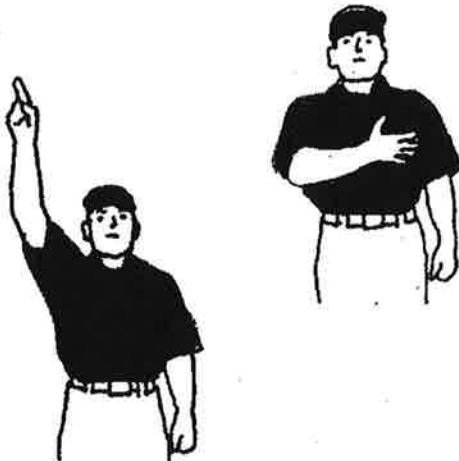
25. オブストラクション(b)項 "That's obstruction!"



49

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あう。

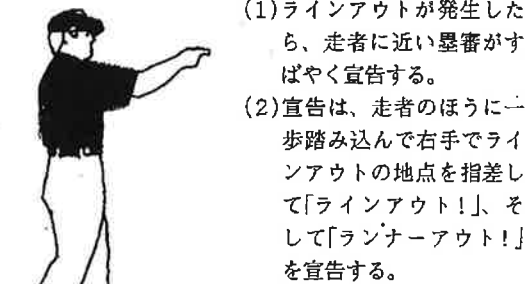


"Infield fly!
Batter is out!"

※ファウルライン上の飛球の場合、
"Infield fly,
if fair!"



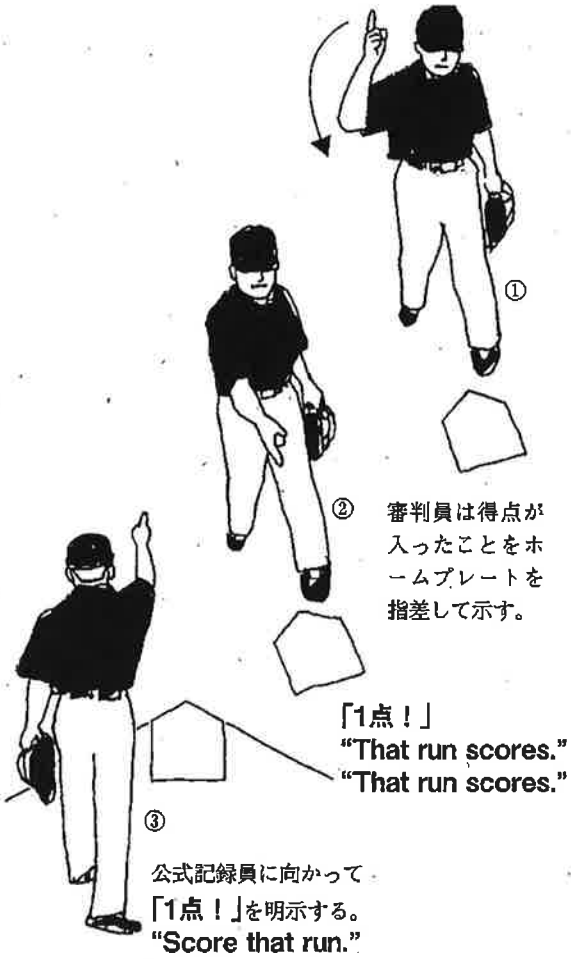
27. ラインアウト



「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



52

得点が認められない場合



記録員に向かって両手を振り、得点が認められないことを明示する。

53

29. 観衆の妨害



塁審の構え方（セットポジション）

走者がいない場合：スタンディング・セットポジション（立ったままで膝を少し曲げ、いつでもスタートできる姿勢）で立ち、打者に正対する。

走者がいる場合：一塁塁審と三塁塁審は投手に正対し、二塁塁審は打者に正対して顔を投手に向け、セットポジション（セットの姿勢）で構える。（ボールがリリースされたら、構えた両手を少し浮かし、動けるようにする）

構えるタイミングは、投手がボールを持って、投手板に位置したときである。これは、投手の規則違反（ボーク）を見逃さないためである。いずれの場合もボールを持った投手から目を離さず、ボールがリリースされたら身体（胸）を打者に向け、ホームプレート（打者）に視点を移す。

（構えた両手を少し浮かし、動けるようにする）

* 競技者必携 2017、174 ページより

5つのキーポイント

- ① 止まってみる
- ② 角度をとる
- ③ ボール、プレイを常に自分の正面に
- ④ 判定を急がない
- ⑤ 待ち受ける