

2015年版

# 審判メカニクス ハンドブック

本資料の取り扱いについて

・本資料は著作権法上の保護を受けています。本資料の一部あるいは全部について、いかなる方法においても無断で複写、複製、転写することは禁じられています。

本資料に起因してご使用者に直接または間接的損害が生じても、石川県野球協会審判部はいかなる責任はおわないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。

## 【県審判部基本(実践)ポリシー(心と行動)】

『審判には5%のチャンスを120%以上に生かす喜びがある』

### 1、審判活動の趣旨とねらい

- (1)プレッシャー(注)やプレイの変化を判定のチャンス(判断)ととらえプラス思考、積極的動作を身につける。
- (2)自らの審判能力を信じ、自身と勇気をもって各プレイ(困難)に挑戦し、やり遂げる行動力を身につける。
- (3)「難しい、無理だ、できない」から「やればできる(ベストポジションに入る)」を共通テーマとし、アグレッシブ(積極的・攻撃的)で前向きなフォーメーションを身につける。
- (4)自分の役割を把握するとともに、無意識の自己実現動機(自然に体が動く)を知ることにより、効率的なフォーメーション能力を身につける。

(注)プレッシャー

他人に圧力をかけるなどの意味があり、塁審において、他の野手などからの圧力があり、自分の仕事(判定)をするのに支障があるような場合を指します。判断するために“リードステップ”(どの位置に移動して判定したらよいかを判断する時間を作るためのステップ)が必要です。

### 2、審判実践の進め方

UMPIRE人生・試合の結果

＝ 判断 × 技術 × ルールの考え方(適用)  
(行動の質) (行動の量) (行動の方向)

### 3、審判実践の行動基準(モットー)

- (1)リラックスした中での「楽しい(素直な、ありのままの)」実践
- (2)実践・体験を通じた「気づき」の継続
- (3)UMPIRE人生・試合に「役立つ」実践



# 目 次

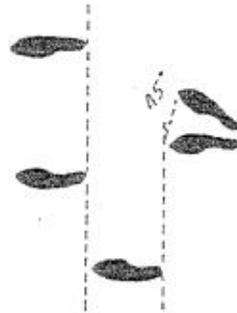
- 1、ジェスチャーの基本
- 2、四人制審判のメカニクス

# 1、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、ファウル
6. マスクの外し方、インジケータの持ち方
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・バッグ
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

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



(Heel/Toe/ Heel/Toe)



## スロットスタンス：

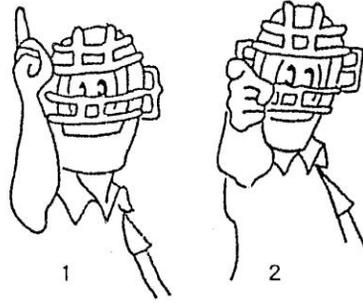
- 1) 足
  - 捕手の足の踵／球審の足のつま先／踵／つま先（上図）
  - 踵からつま先まで地面につける
  - 両足のスタンスは最低肩幅（殆どの場合肩幅以上）
  - 両足に均等に体重をかける
  - スロット足を先に決め、後ろ足は45度まで開く
  - （両足のスタンスは自分の一番楽な位置が良い）
- 2) 肩
  - 投手板に正対する
  - 地面と平行に
- 3) あご
  - 地面と平行に
  - 捕手の頭上部の高さに合わせる（上図）
- 4) 体
  - やや前方に傾ける
  - 頭の高さを決めるのにしたがって腰の位置も決まる
- 5) 腕と手の位置 ①、②のどちらでも良い
  - ① スロット方向の腕は90度に曲げ、胃に近いあたりに止める。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構えた姿勢が目分にとって快適か

## 2. プレイ、タイム

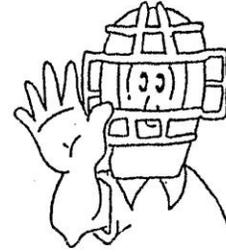
“プレイ！”



“タイム！”

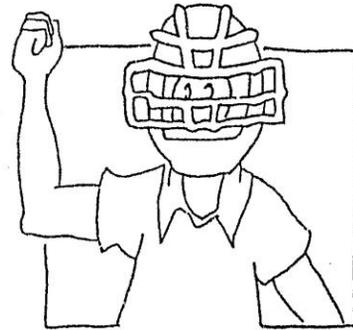


または  
打者が打撃  
姿勢をとるま  
でにこのシグナルがしばしば用いられる。

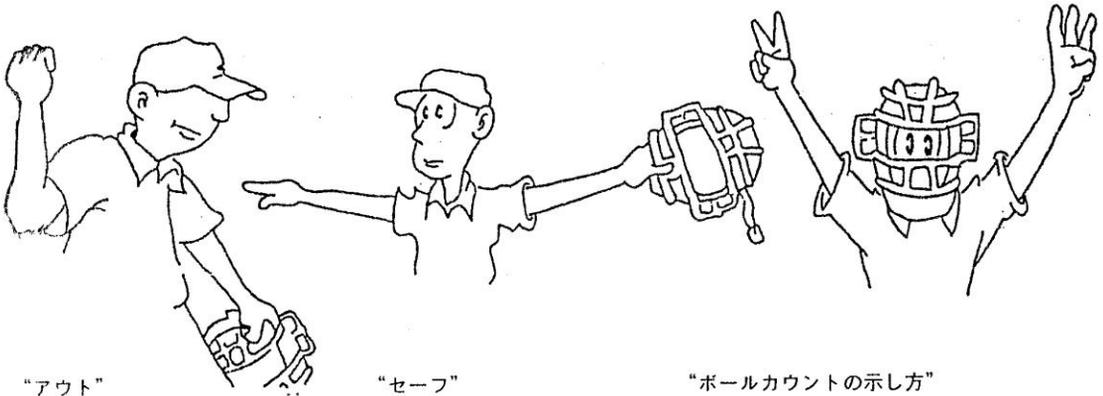


## 3. ストライク、ボール

- \* 「ストライク」とコールする。肘は肩より上に上げる。
- \* ボールも“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。



## 4. アウト、セーフ、ボールアカウント



“アウト”

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

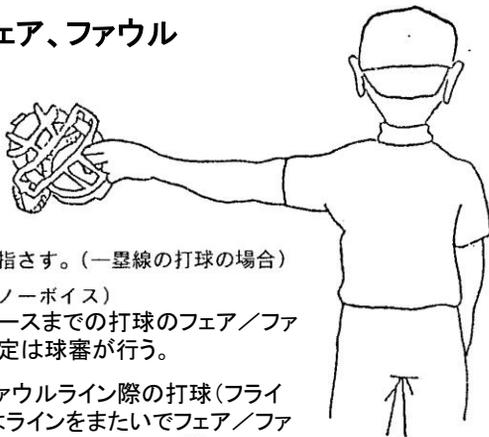
“セーフ”

- \* マスクは常に左手で持つ。
- \* 広げた両腕は地面と平行に。

“ボールカウントの示し方”

- \* 常に指を使う。フルカウントを示すのに拳は使わない。

## 5. フェア、ファウル



フェアを指さす。(一塁線の打球の場合)

(ノーボイス)

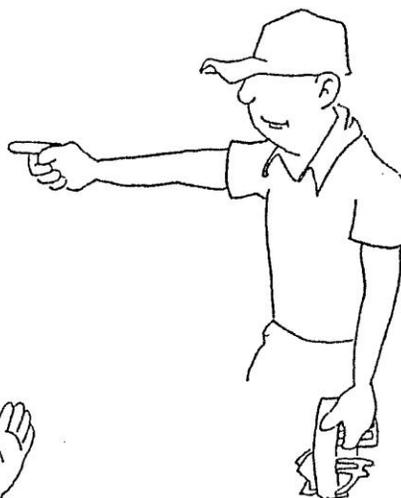
\* 一塁ベースまでの打球のフェア/ファウルの判定は球審が行う。

\* 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。



“ファウルボール!”

マスクを取ってコールすることが望ましい。



フェアを指さす。(三塁線の打球の場合)

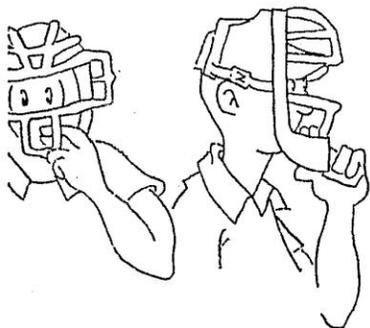
(ノーボイス)

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。

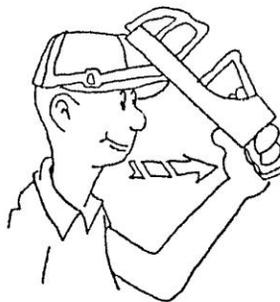
\* 三塁ベースまでの打球のフェア/ファウルの判定は球審が行う。

\* 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。

## 6. 球審(マスクの外し方、インジケータの持ち方)



左手でマスクの下部を前に引き、押し上げるようにして外す。



マスクを外すときのインジケータの持ち方



“間違ったやり方”



## 7. 四死球



### 四死球の場合

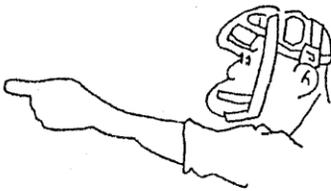
殊更動作はしない(従来の「フォアボール」と左手で一塁ベースを指差す動作を変更する。)

### 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。  
(グリップエンドに当たったような場合は両手を上げたのちファウル・ボールを宣告する)

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。

## 8. チェックスイング

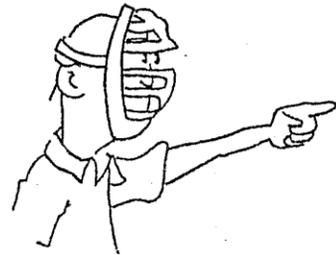


一塁塁審を指差して“Did he go?”  
1~2歩、一塁塁審の方向に踏み出して、左手で一塁塁審を指差して(または手のひらで)、“Did he go?”(「振った?」)と塁審に聞く。



中にある塁審を指差して  
「どうだ?振った?」

(三人制のとき)



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て、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  
振っていない場合  
セーフと同じジェスチャー

“No, he didn't go.”  
“ノーシング”



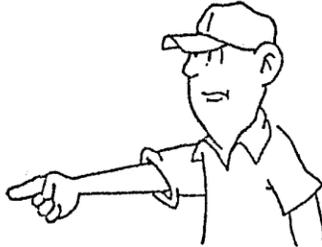
塁審  
振った場合  
アウトと同じジェスチャー

“Yes, he went.”  
“スイング”

## 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。



“That’s a Balk!”  
“ザッツ・ボーク！”



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

## 10. 塁審の構え方



“正しい構え方”

- ・視野を広く。
- ・プレイに正対する。

“違った構え方”

塁審は、

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

\*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。

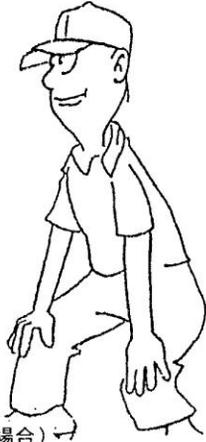
セットポジションの構え方：

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

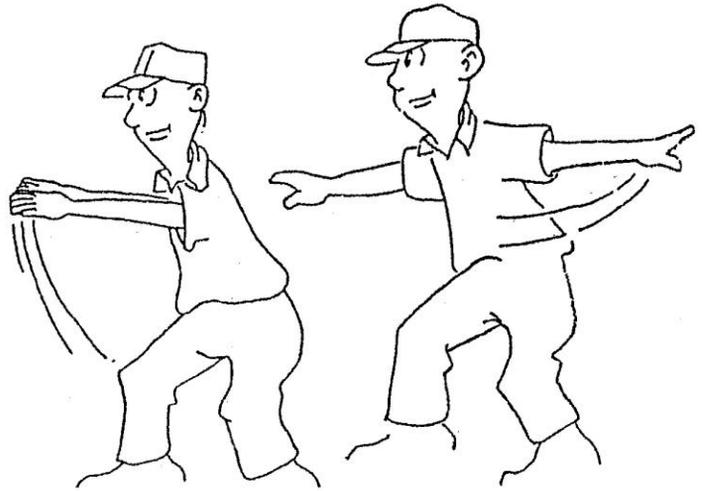
★判定の  
3大ポイント

- ①判定するときとは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。

11. セーフ、オフ・ザ・バック



(野手の足が離れた場合) →

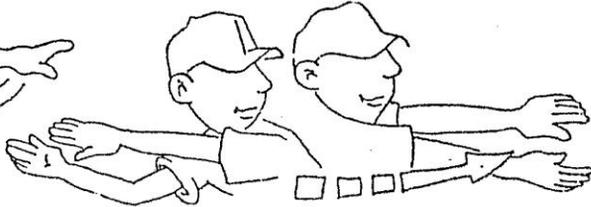


Making The "Safe" Call

"SAFE!"

"セーフ!" タイミングはアウトだが、野手の足が離れた場合

"セーフ! オフ・ザ・バック!"



12. アウト

\* 野手がボールを落としたとき

Safe! Drop the ball

\* 野手が"お手玉"したとき

Safe! Juggle the ball

\* 走者がタッグをかいぐったとき

Safe! No tag!



"アウト!"

Making The "Out" Call

"He's OUT!"

### 13. フェア、ファール

#### (フェア)

フェアを指差す (ノーボイス)  
“フェア”  
フェア・テリトリーを指差す



#### (ファール)

“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)

“キャッチ!”  
“That's A Catch! He's Out”



(ノーキャッチ)

“No Catchi! No Catchi!”  
“ノーキャッチ!”



### 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“ファール  
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” “Time’…”



“…That’s Two Bases!”  
“ツーベース!”

(ホームラン)



“ホームラン!”

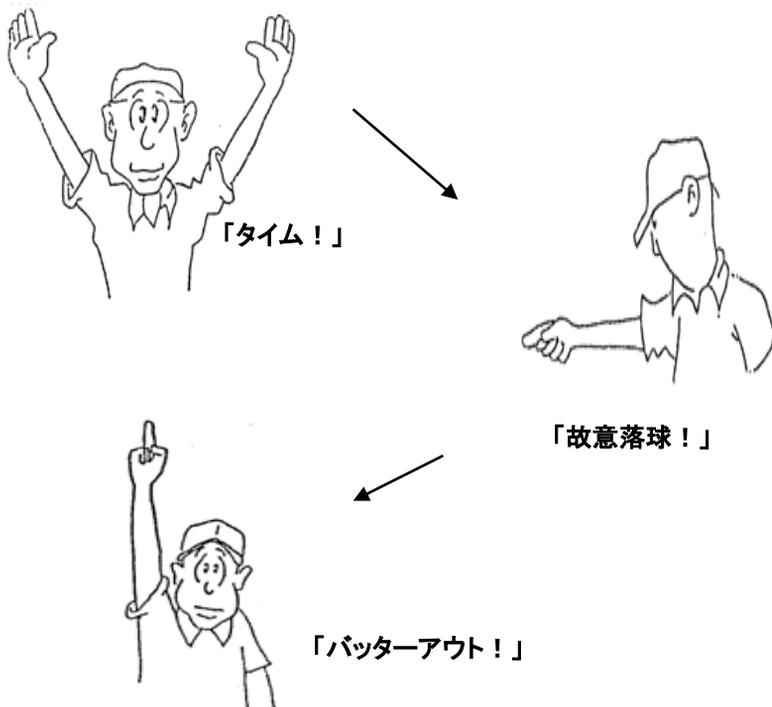
“Home Run!”

## 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。

## 18. 故意落球

- (1) インフィールドフライの判定と同様、原則として一番良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。



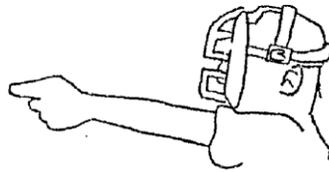
## 19. 打者の守備妨害(盗塁の時)

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)



“That’s Interference…”



(走者がセーフ又はランダウンになったら直ちに) “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

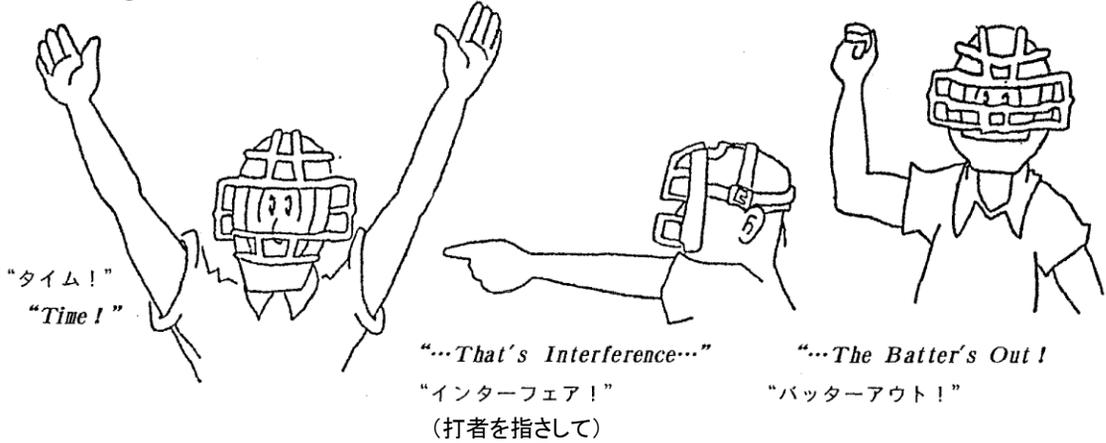
**“Illegally Batted Ball ! He’s Out !”**

(「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、本塁に向かっていた三塁走者を三塁に戻す。

19. 打者走者の守備妨害

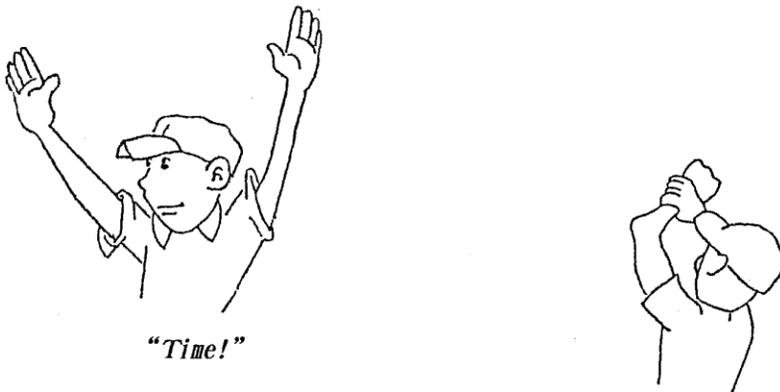
\* 打者走者と捕手が接触したが(妨害の可能性のあるプレイに対し)妨害がないことを知らせるときは“*That's nothing.*”(ザッツ・ナッシング)と発声し、セーフの形をとる。



20. 走者の守備妨害



21. 観衆の妨害



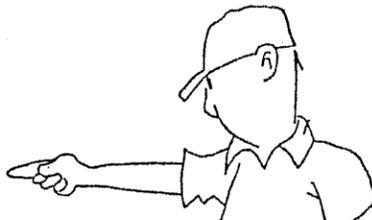
Signal Indicates  
Spectator Interference  
(no voice)

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

22. オブストラクション (a) 項



(直ちに)  
"TIME!"  
"タイム!"



(走塁を妨害した野手を指差して)  
"that's OBSTRUCTION!"  
"オブストラクション!"



"...You..."

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



"...Third Base!"

...AFTER ALL PLAY HAS STOPPED...

23. オブストラクション (b) 項



"That's Obstruction!"  
"オブストラクション!"  
(走塁を妨害した野手を指差して)



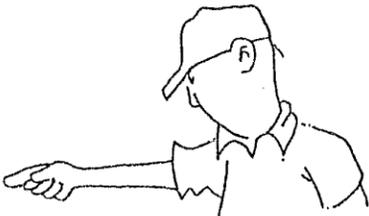
(すべてのプレイが一段落してから) "タイム!"

"TIME!"

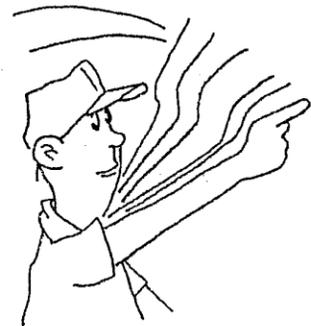
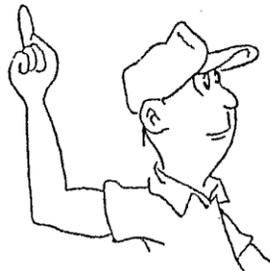
Instruct Runner To Stay  
Where He Is ...

... Award Bases

その後に、



OR



"You, stay right there!"

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

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

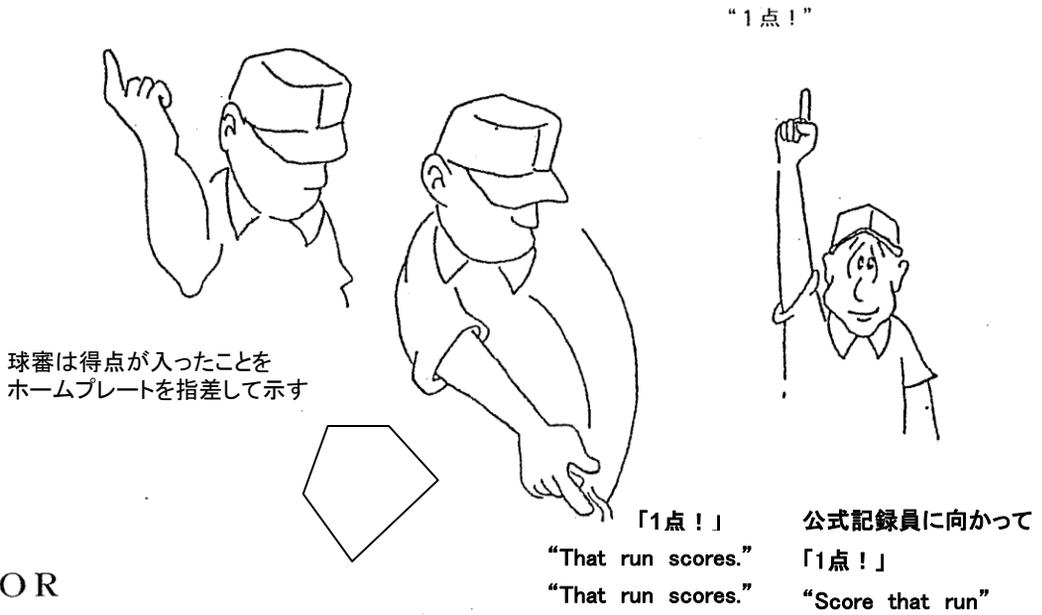
(妨害を受けた走者に対してどの塁まで進塁  
できるかを指示する)

## 24. ラインアウト

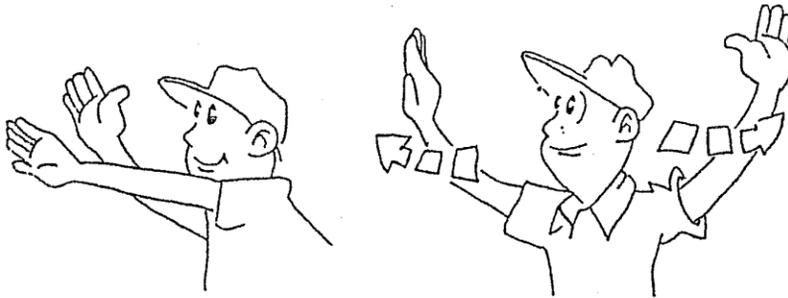
- (1) 「ラインアウト」が発生したら、走者に近い塁審が素早く宣告する。
- (2) 宣告は、走者の方に一歩踏み込んで、右手でラインアウトの地点を指差して“ラインアウト! ”、そして“ランナーアウト!”を宣告する。



25. タイムプレイ



After Getting Affention  
Of The Official Scorer...



公式記録員に向かって得点が認められないことを示す。

## 【2006新規項目】 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)

### (二塁塁審が中にいる場合)

PL 投手への打球およ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する。

I B 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。

II B 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二塁手または遊撃手の左に飛んだ打球について判定する。

III B 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。

### (二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。

審判員間の試合前の打合せ、試合中のコミュニケーション(アイ・コンタクトなど)が重要である。

## 2、四人制フォーメーション

## ■ 審判員への指示事項

審判員は試合時間の5分前にグラウンドに入り両チームと挨拶をかわし7球～8球(1分以内)の準備投球を実施の後、球審が「プレイ」を宣告し試合を開始する。一塁・二塁・三塁塁審は挨拶の後、駆足で外野方向へ移動しグラウンドおよび球場の設備状況を確認後、外野内の定位置で待機し、最終準備投球を確認したら正規の位置へすばやく移動して試合を開始する。

### ・インニング間の適切な位置

インニング間および投手が交代し準備投球をする間の塁審の適切な位置は一塁二塁間の(二塁三塁間の)外野芝生上へ数歩入った位置です。監督、コーチまたは伝令がマウンドへ行ったときは、走者に基づき、塁審は内野内の中央(塁とマウンドの中央)に位置する。審判はインニング間または投手交代のとき選手、監督、コーチ、伝令の話を伺うような位置に立ってはならない。インニング間における球審の位置は一塁線もしくは三塁線のファールラインで本塁から一塁・三塁の1/4～1/2のところである。監督、コーチまたは伝令がマウンドへ行ったときは、球審は守備側チームのダッグアウトの反対側のファールラインに位置する。これらの位置に立つ目的はインニング間、監督、コーチ、選手の会話や対立を刺激しない「中立の位置」に審判がいることです。もし球審がインニング間に特別の問題を抱えているようであればそのチームのダッグアウトから反対のファールラインに位置しなければならない。同じことは塁審にも該当する。すなわち、インニング間に外野へ向かう選手と問題を刺激するようであれば、そのようなエリアに位置してはならない。

### ・ 馴れ馴れしい態度

審判員は試合を適切に行うため、試合進行中に選手またはコーチなどおよび他の審判員と不必要な会話をしてはならない。

審判員は試合のため球場へ向かい、帰宅するまで公式な連盟の代表者であり、ジーンズ、半パンツ、Tシャツ、テニスシューズおよびサンダルなどは着用してはならない。常に、審判にふさわしい服装でなければならず、球場内では決められた審判服を着用する。また、審判員はみな審判をやりやすい容姿とし、短くカットしたヘアスタイルが必要です。審判員は野球規則のすべての知識を持ち合わせ、優れた常識ある適用を行うためルール・ブックを読み理解する。

### ・審判員の状況判断と姿勢

審判員相互の支援と協力を怠ってはならない。特に自らのプレイが見えないようなときには躊躇せず支援を求めなさい。目的はすべての判定(決定)を正確にするためです。

審判の仕事に誇りを持ちなさい、すべての試合は許すことと忘れることです。試合は常に新鮮な気持ちで臨んでください。

試合は常に公平で冷静に対応するようところがけなければならない。

選手に、批判的なコメントは避けなければならない。選手との話し合いでは語尾を荒げることなく静かに選手が去っていくように導くべきです。

プレイヤーの抗議を受け付けたときは、指さしや、身振り手振りで説明してはいけない。ましてや、選手を押さえつけるような言葉や、去ろうとしている選手を呼び止める行為はしてはならない。

もし監督の抗議が規則適用に関する正当なものであればしっかりと受け付けなければならない。審判員としての威厳を保ち公平にかつ冷静に対応しなければなりません。

常にグラウンドではハッスルし俊敏に動いてください。試合を進めなさい。試合は審判員の一生懸命さと熱心さにより活気付きます。審判は丁寧に、公平にかつ正確にすることで、すべての人々から尊敬されます。

## ■一般的な取決め事項

- ・走者がいないとき、一塁および三塁審判はファールエリアで立つ位置を決める。二塁手、遊撃手のプレイを確認できる位置です。
- ・審判の一人は外野飛球(全ての飛球とライナー)についてはトラブルボール(アウトオブプレイとなる飛球、観衆の妨害など)と同じように追いかける。外野へのライナー性打球はその場でキャッチかノーキャッチを判断する。また、観衆の妨害やグラウンドルールについても確認しなければならない。
- ・審判は、できる限り外野飛球やライナーを追いかける。宣告をするときは必ず止まって行わなければならない。
- ・外野飛球を追いかけた審判はプレイが終了するまで内野へ戻ってはならない。
- ・走者がいるとき(走者三塁を除く)は、二塁審判は二塁ベースの内側(内野内)に入る。位置は二塁手側又は遊撃手側のどちらでも的確に(快適に)判定できるところとする。
- ・内野内に位置した二塁審判は外野飛球／ライナーを追いかけない。
- ・球審はスコアリングポジションに走者がいる場合は本塁でのプレイに備える。唯一、一塁および三塁をカバーするのは走者一塁および走者なしのときである。

## ■注意事項

- ・フォーメーションの図解は、実際のプレイにおける位置取り(ポジショニング)を示すものではありません。しかし審判員の一般的な動作および塁の責任範囲を大まかに示しています。これらの図解は審判講習会での統一的メカニックスの習得のために示しているものであり、適切なポジショニングや角度を示しているものではありません。
- ・審判員相互のコミュニケーションが全てのプレイ状況での要点です。
- ・いわゆるリミングの動作(一塁、二塁間の外側を移動する)は、外野手が左翼側の飛球を追いかけたのにもない塁審が外野飛球を追いかけたときの行動メカニックです。
- ・二塁審判がダイレクトに三塁へ移動する考え方(スライド概念)は、三塁審判が追いかける左翼エリアへの大きな外野飛球のとき、二塁走者が二塁ベース近くで躊躇しているかタッグアップ後に三塁への進塁を試みるプレイに対応するためです。このスライドフォーメーションを使用した場合、二塁走者のタッグアップ確認(補助)は一塁審判が行います。
- ・飛球を追いかけた審判員はカバーリングした審判員が走者のプレイを完了した後、引継ぎを行う。
- ・走者が三塁にいるとき、一塁審判は球審がファール飛球、ワイルドピッチ、パスボールなどの確認のため本塁を離れた場合には、迅速に本塁をカバーし本塁のプレイに備えなければならない。

# 四人制審判の取り決め事項

## 1、ポジショニング

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

## 2、外野への打球の責任範囲

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

### A. 二塁塁審が外側に位置した場合

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

### B. 二塁塁審が内側に位置した場合(外野への打球は追わない。)

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

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

## 3、球審の動き

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

## 4、トラブルボール

次のトラブルボールの場合、審判はいい角度をとりながらできるだけ近づいて判定する。

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

注

“プレイに備える”

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

“プレイが一段落するまで”

打球が処理され、野手から内野方向に返球されるまでをいう。

“タッグアップなど”

走者のタッグアップ、追越し、オブストラクションの確認などをいう

“すべてのプレイ”

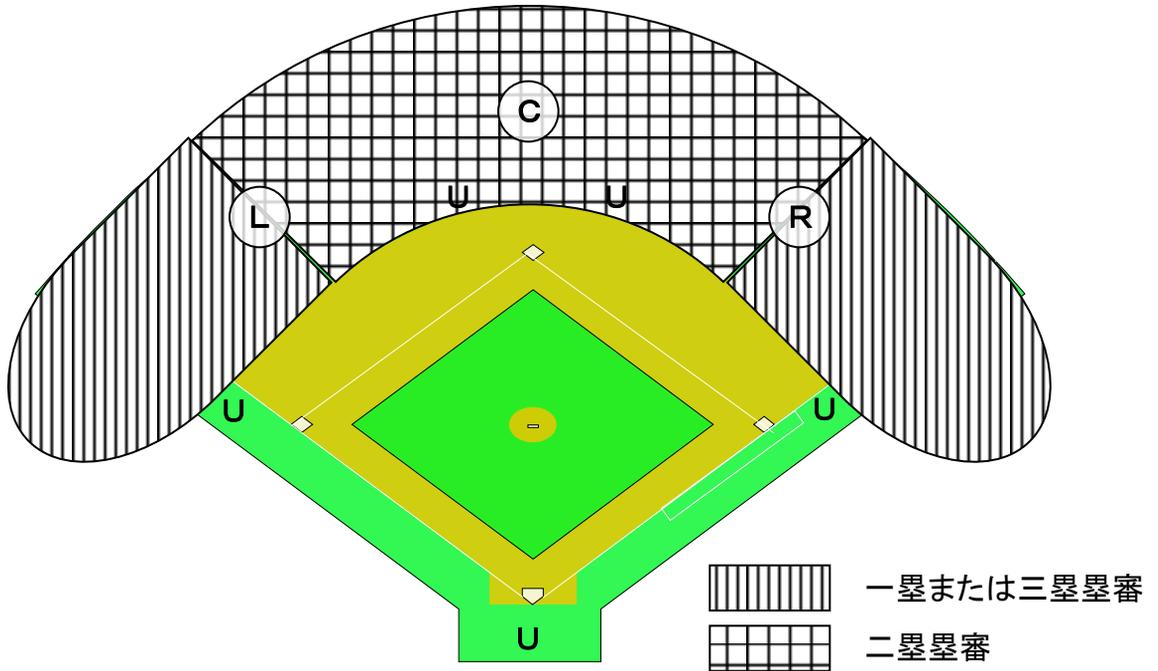
触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

“リミング”

一塁塁審が、一・二塁を結ぶラインの外側から一・二塁のプレイに備える動きをいう(走者二塁、走者三塁、走者一・二塁、走者一・三塁、走者二・三塁、満塁で、中堅手から左側の外野飛球を三塁塁審または二塁塁審が追った場合)

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 無走者

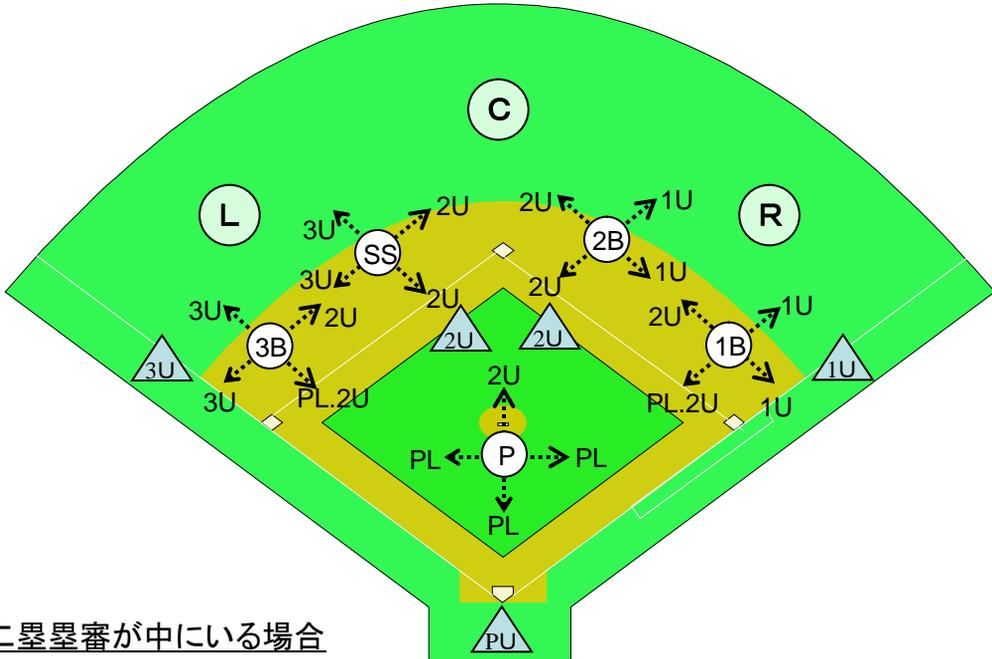


### 外野への打球の際の各審判の責任

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

# 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)



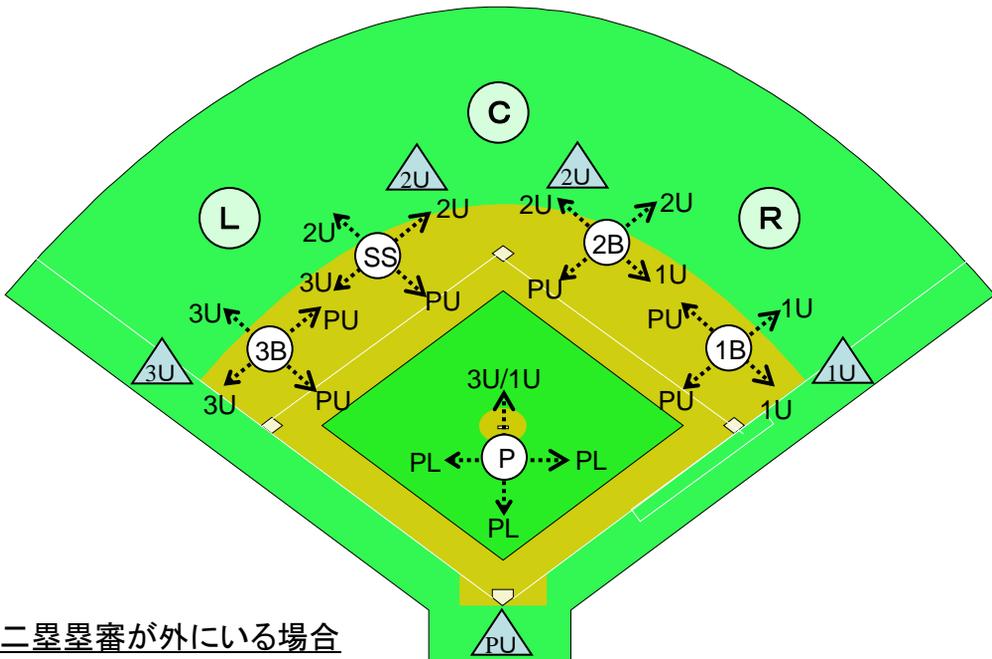
二塁塁審が中にある場合

PU 投手への打球およ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する。

1U 一塁手の正面および一塁手からラインよりの打球ならびに二塁手の左の打球について判定する。

2U 一塁手、二塁手、三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、投手の後方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。

3U 三塁手の正面および三塁手からラインよりの打球ならびに遊撃手の右の打球について判定する。



二塁塁審が外にいる場合

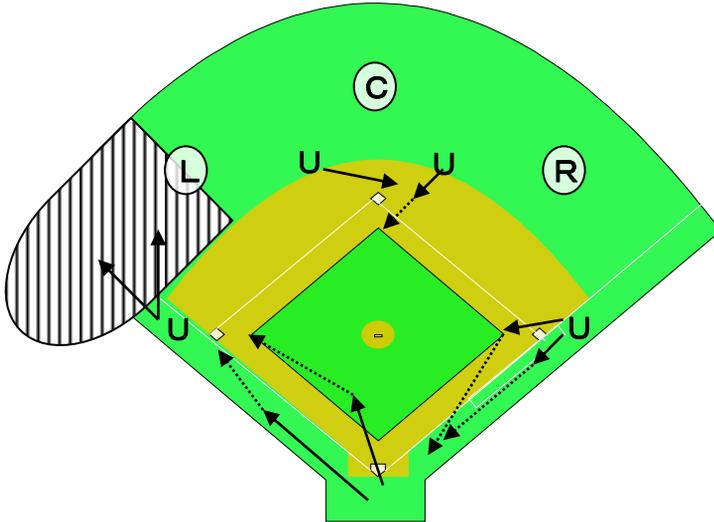
オープン・グラブ・ポリシー(グラブの腹側の塁審が判定する)の原則に従う。

審判員間の試合前の打ち合わせ、試合中のコミュニケーション(アイコンタクトなど)が重要である。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 無走者

### a. 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁での“プレイに備える”。

1B

打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者が二塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

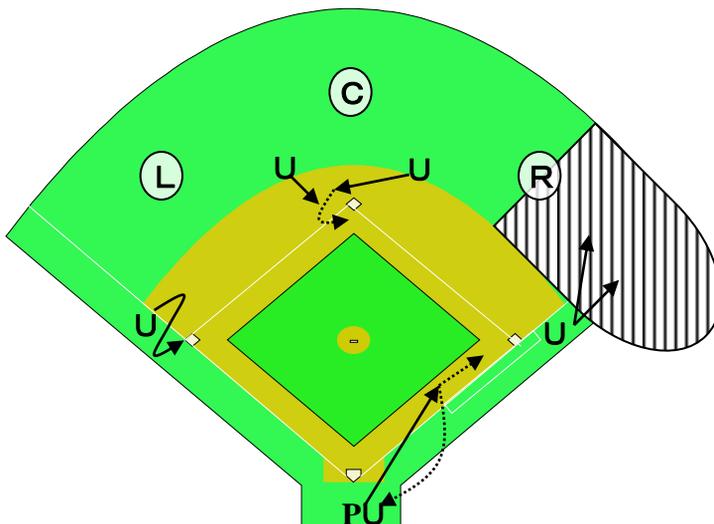
2B

二塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

### b. 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

打者走者の一塁触塁を確認し、一塁および本塁での“プレイに備える”。打者走者が二塁に向かったら本塁に戻る。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

二塁での“プレイに備える”。

3B

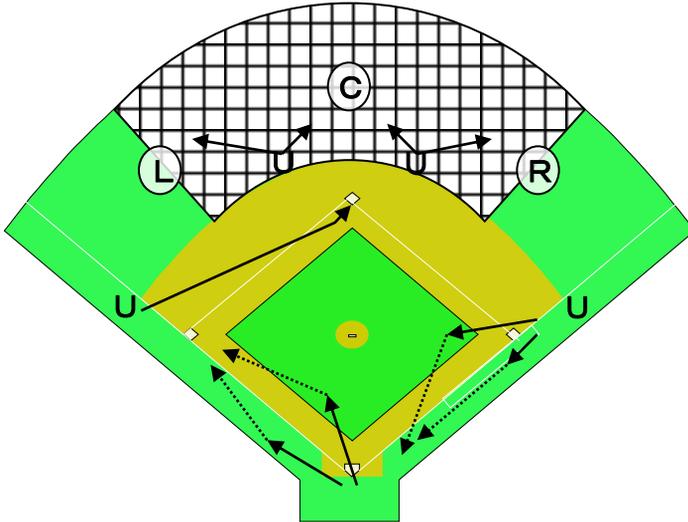
三塁での“プレイに備える”。

【ポイント】PUの一塁への行動が重要になってきている。すべての基本となるPU行動ができるようになれば走者一塁・一二塁での一塁走者のタッグアップや打者走者の一塁触塁、一塁走者追い越しまで確認し、本塁へ戻る技術が修得できる。45フィートまで行く。プレイを読む。一塁でのプレイに備えジャッジポイントに入る。本塁のプレイに備え本塁に戻りジャッジポイントに入る。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 無走者

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



PL

三塁での“プレイに備える”。

1B

打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者が二塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

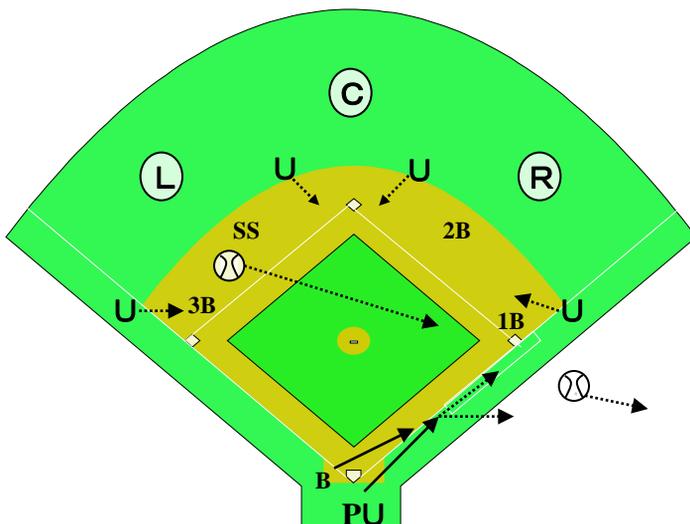
2B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

3B

二塁ベース内野内に移動し、二塁での“プレイに備える”。

d. 内野ゴロによって一塁でプレイが生じるときの球審の動き



PL

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

(捕球の際一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1Bを補佐するため45フィートラインまで走る)

1B

一塁での“プレイに備える”。

2B

二塁での“プレイに備える”。

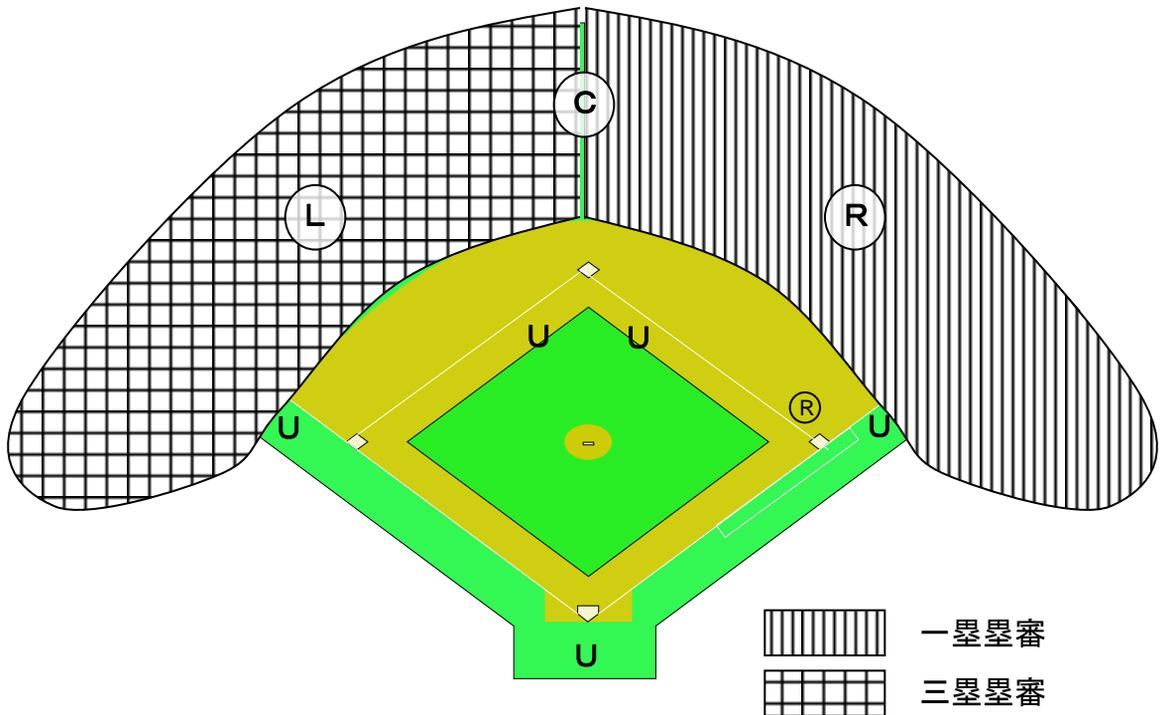
3B

三塁での“プレイに備える”。

【ポイント】内野手の一塁への悪送球は45フィート前進したPUがインプレイまたはボールデッドを確認する。1Uはフォースプレイに備え内野内に入ったところ(ポイント)で打者走者の一塁に戻るのか二塁へ行こうとするのか行動を確認したのちボールの所在およびその後のプレイに備える。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者一塁



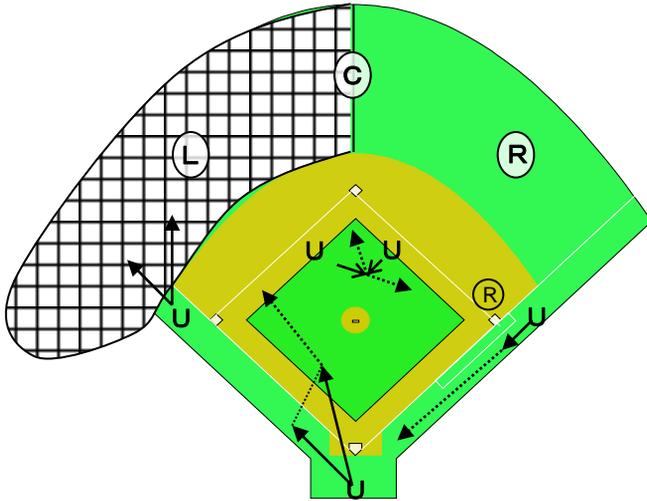
### 外野への打球の際の各審判の責任

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

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者一塁

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



PL

三塁での“プレイに備える”。

1B

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

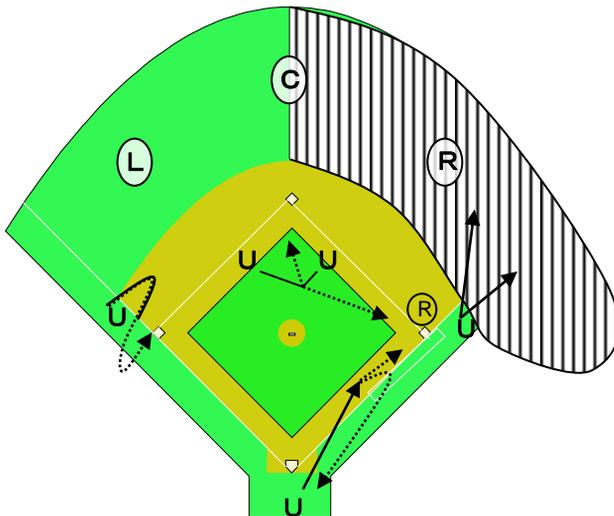
2B

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

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

b. 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

一塁走者の行動(“タッグアップなど”を含む)および打者走者の一塁触塁を確認し、一塁および本塁での“プレイに備える”(一塁走者の一塁への掃塁プレイを含む)。一塁走者の動きを見て本塁に戻る。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる

2B

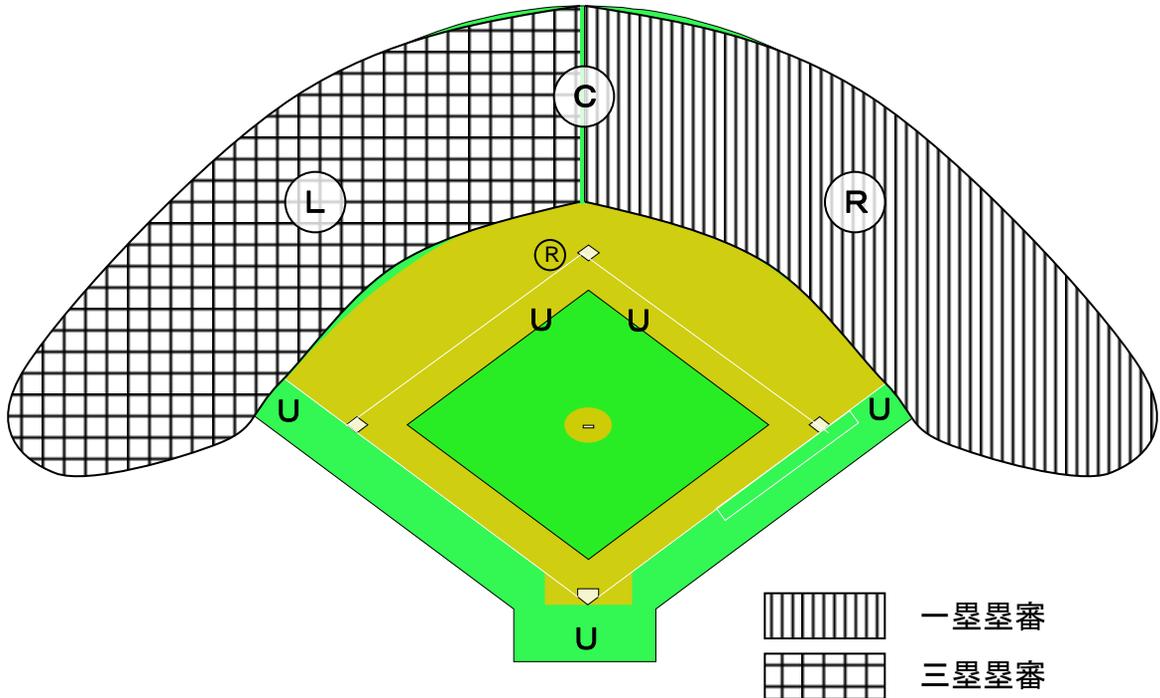
視野を広げながら(ステップバック)一塁走者の二塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”(打者走者の一塁への掃塁プレイを含む)。

3B

三塁での“プレイに備える”

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者二塁



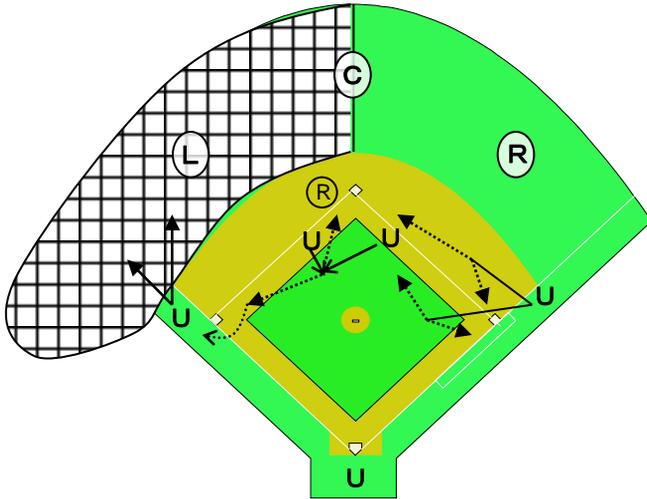
### 外野への打球の際の各審判の責任

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

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者二塁

### a-1. 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、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”。

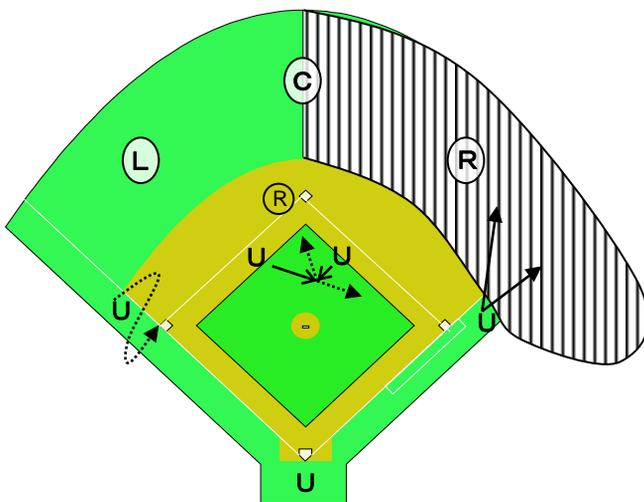
2B

二・三塁間寄りのマウンド方向に移動し、二塁走者の二塁への帰塁、タッグアップまたは三塁触塁を確認し、二塁走者および打者走者の三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

### b. 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる

2B

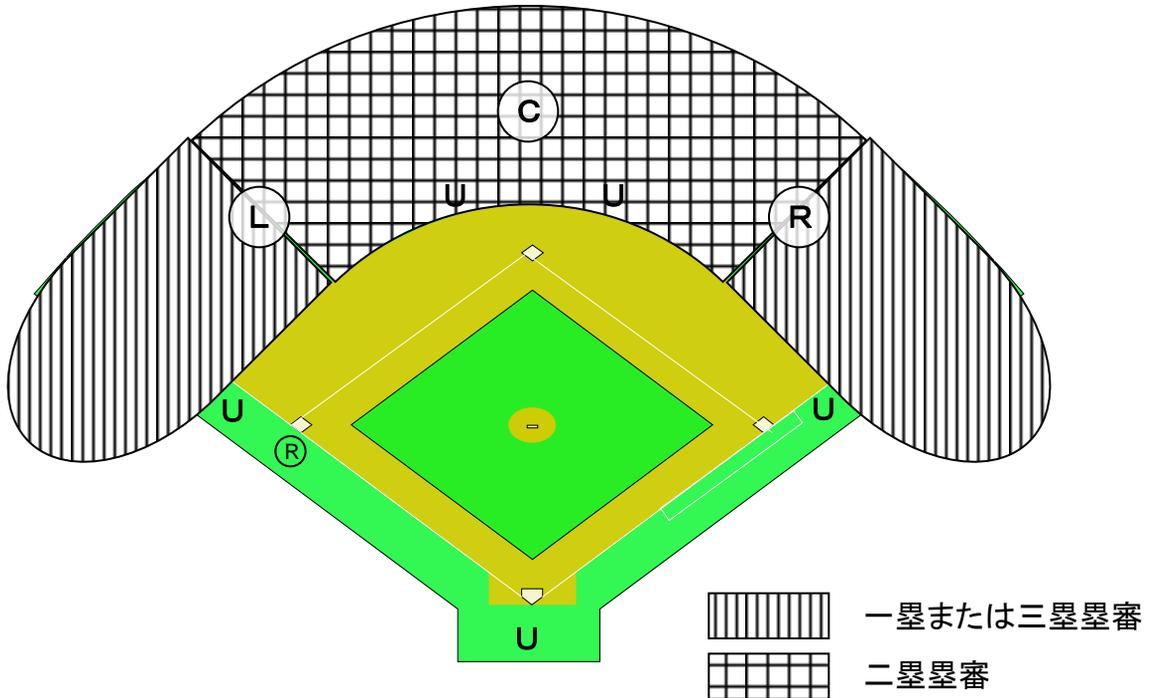
視野を広げながら(ステップバック)二塁走者のタッグアップを確認し、一・二塁での“すべてのプレイ”に備える

3B

三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者三塁



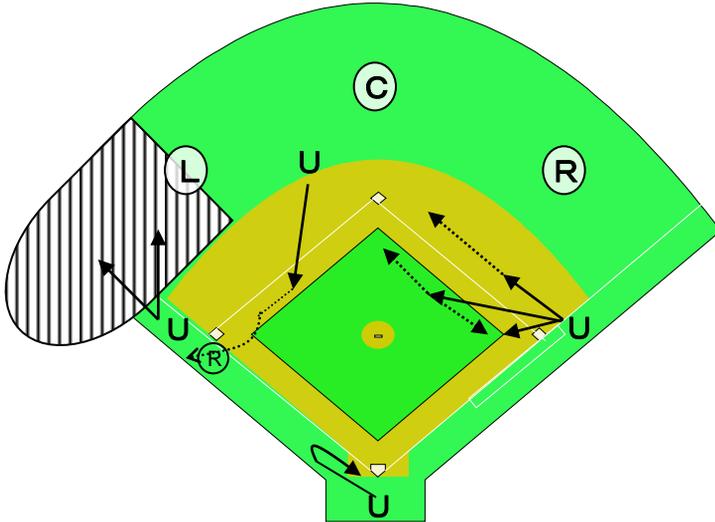
### 外野への打球の際の各審判の責任

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

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者三塁

### a. 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、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”。

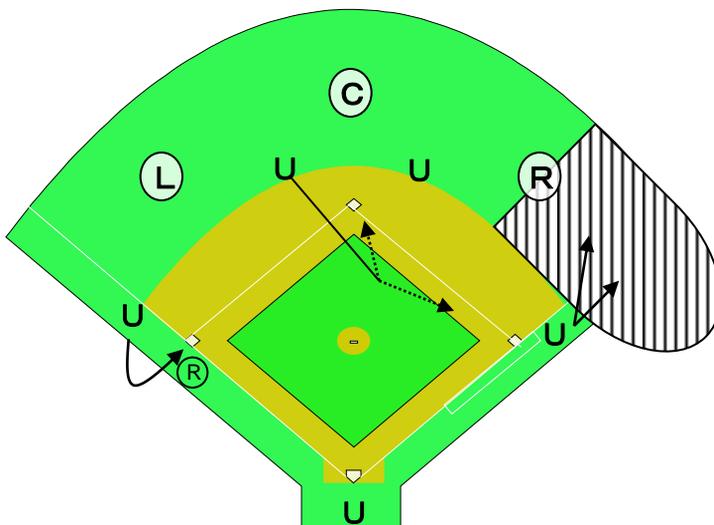
2B

三塁方向に移動し、三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

### b. 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

内野内に移動し、打者走者の一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

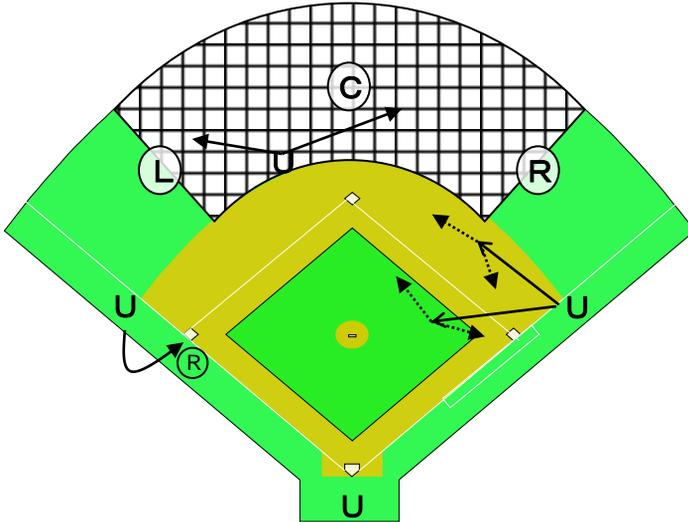
3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者三塁

c. 左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、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”。

2B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

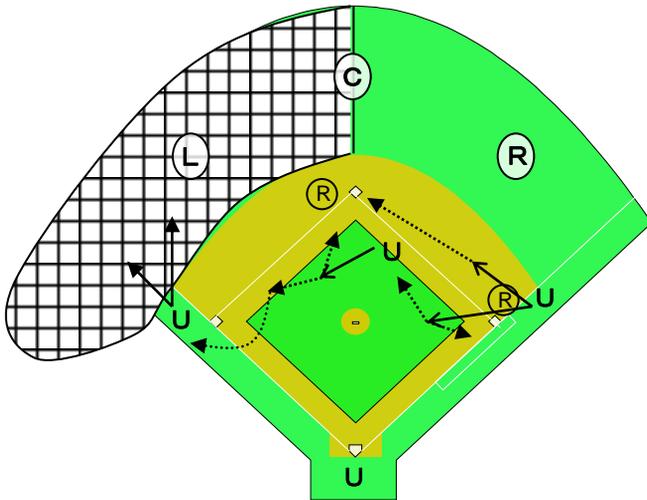
3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者 一・二 塁

a. 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップまたは二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

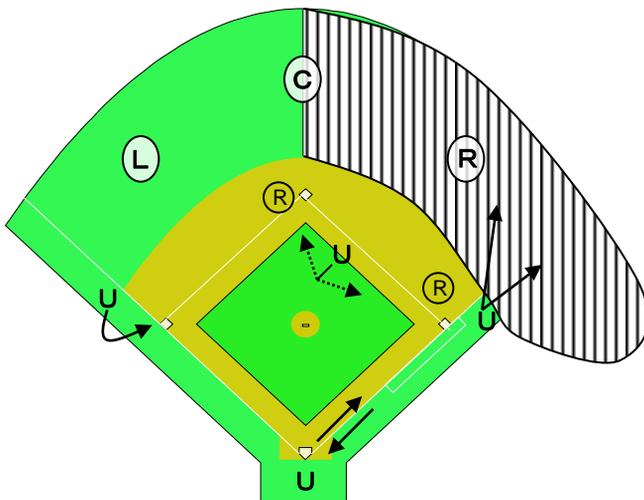
2B

二・三塁間寄りマウンド方向に移動し、二塁走者の二塁への帰塁、タッグアップまたは二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

b. 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

一塁走者のタッグアップまたは打者走者の一塁触塁を確認し、その後、二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”。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる

2B

視野を広げながら(ステップバック)、二塁走者のタッグアップまたは一塁走者の二塁触塁を確認し、一塁走者(帰塁を含む)および打者走者の一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

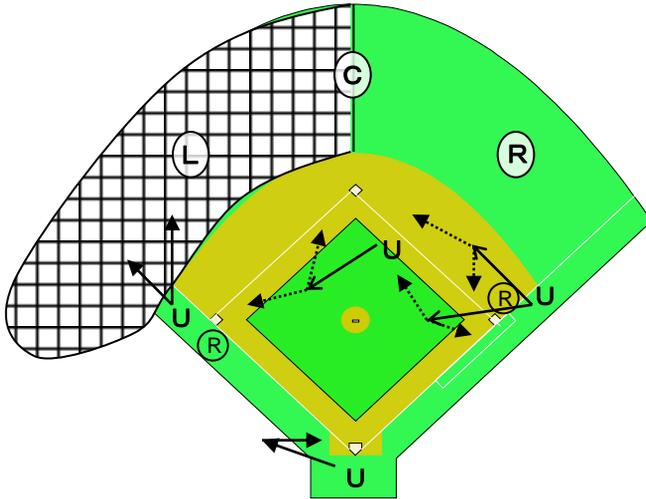
3B

三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者 一・三塁

### a. 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

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

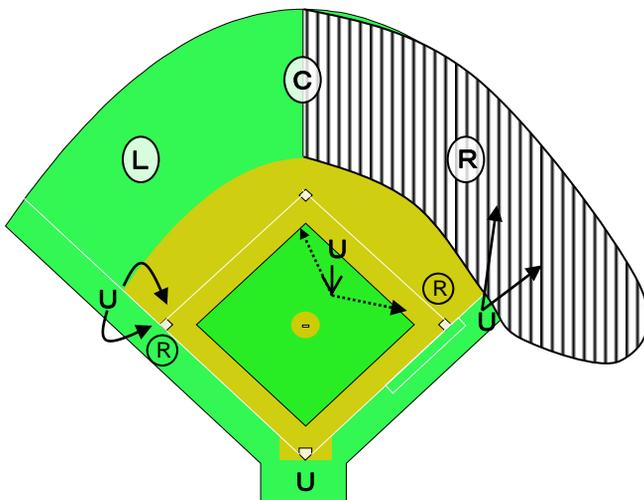
2B

三塁走者の帰塁および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”。

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

### b. 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

視野を広げながら(ステップバック)一塁走者のタッグアップを確認し、一塁走者および打者走者の一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

3B

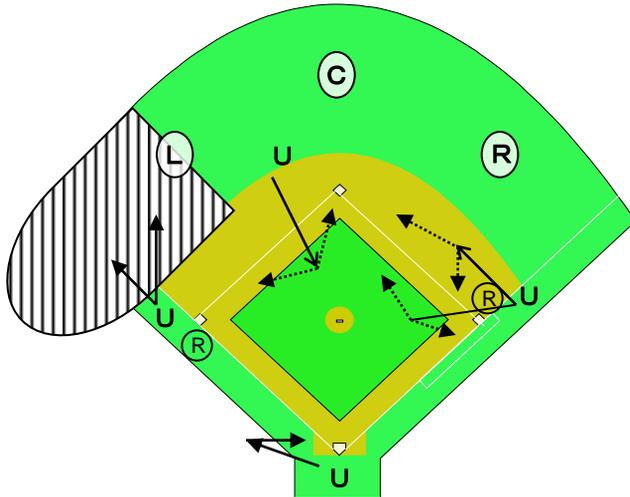
三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者 一・三塁

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

### a. 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

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

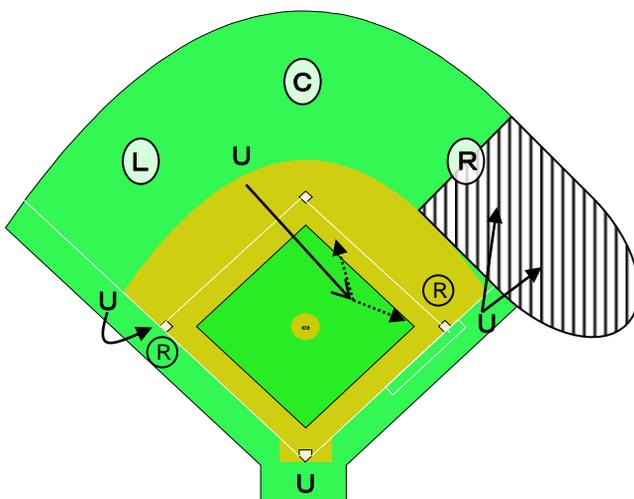
2B

内野内に移動し、三塁走者の帰塁および一塁走者の二塁触塁を確認し、一塁走者の二・三塁でのプレイおよび打者走者の三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

### b. 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

内野内に移動し一塁走者(“タッグアップを含む”)および打者走者の一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

3B

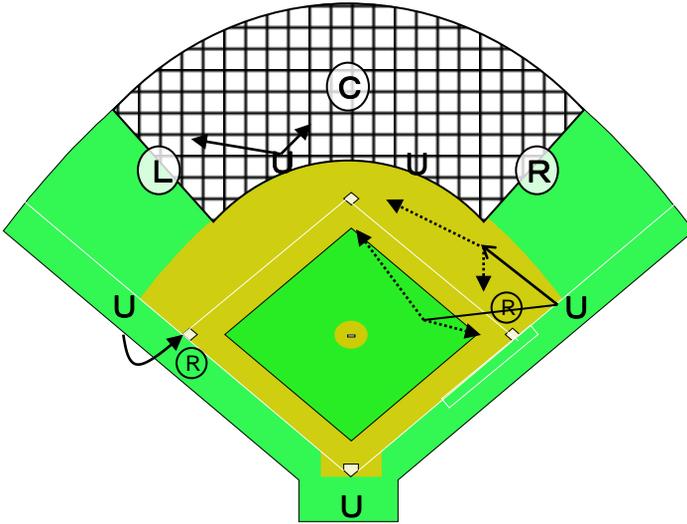
三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 一・三 塁

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

c. 左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

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

2B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

3B

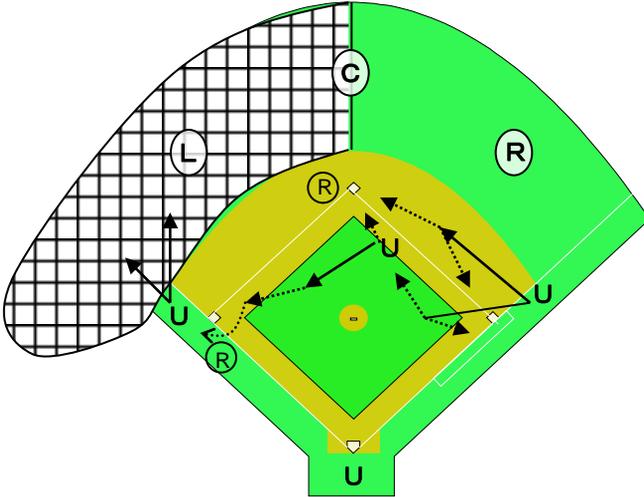
三塁での“プレイに備える”(三塁走者のタッグアップを含める)。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者 二・三 塁

(二塁塁審が内側に位置した場合)

### a-1. 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、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”。

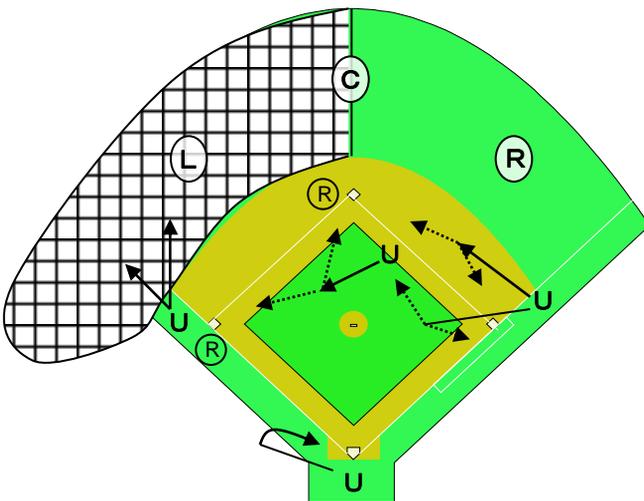
2B

二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる

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



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、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”。

2B

二塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

3B

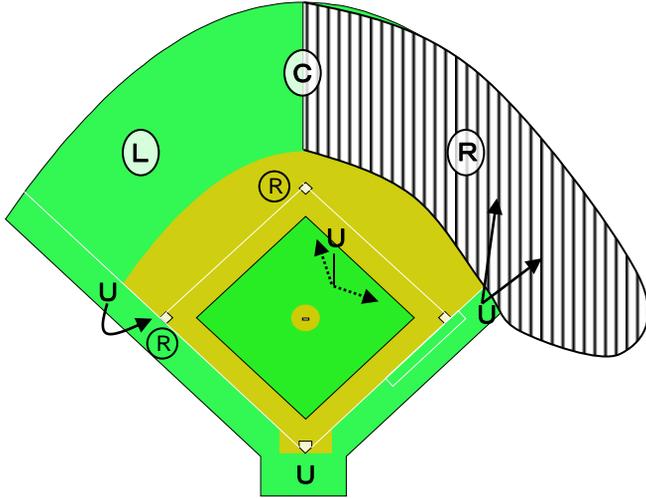
打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者 二・三塁

(二塁塁審が内側に位置した場合)

### b. 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

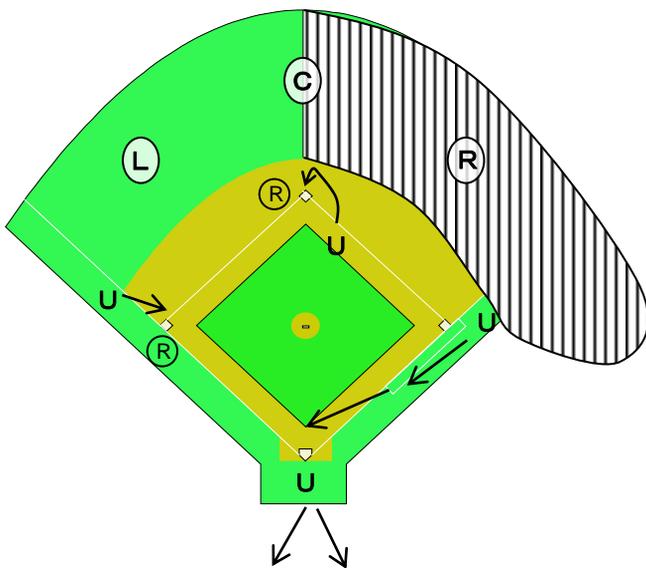
視野を広げながら(ステップバック)一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

(二塁走者のタッグアップを含む)

3B

三塁走者のタッグアップおよび二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

### c. 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



PL

捕手を避け、捕手の動きを見ながら(打球を見るのではなく)、角度をとって早くバックストップにつく。

1B

三塁走者がタッグアップした場合、素早く本塁に移動し、本塁での“プレイに備える”。

2B

ダイヤモンドの外に出て、角度をとって二塁走者のタッグアップに備える。

3B

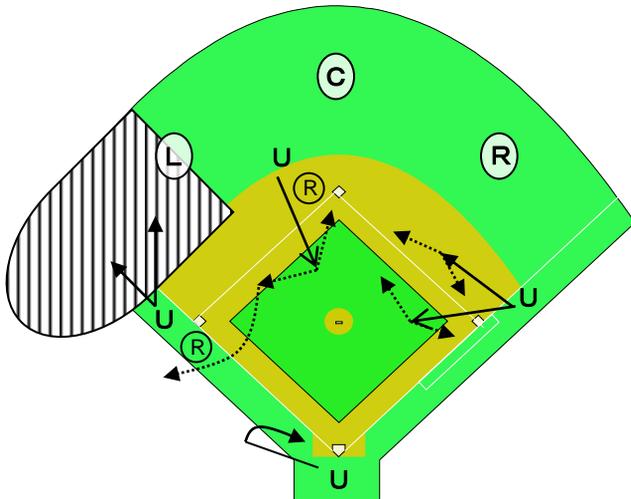
三塁走者のタッグアップを確認し、二塁走者の三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

## 走者 二・三塁

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

### a. 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、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”。

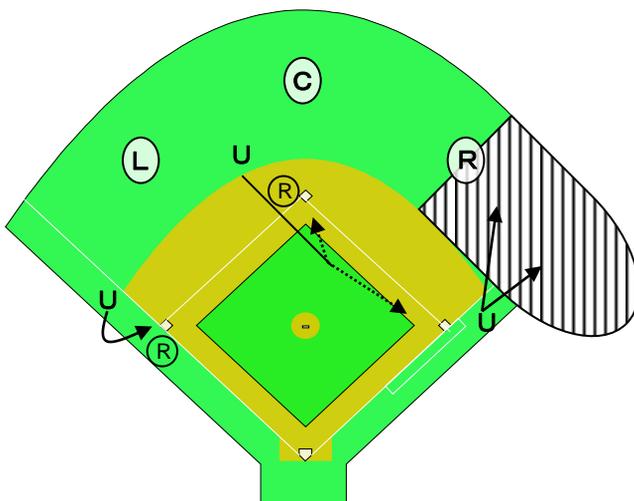
2B

内野内に移動し、二塁走者のタッグアップまたは三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる

### b. 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

内野内に移動し、一・二塁での“すべてのプレイ”に備える (二塁走者のタッグアップ含む)。

3B

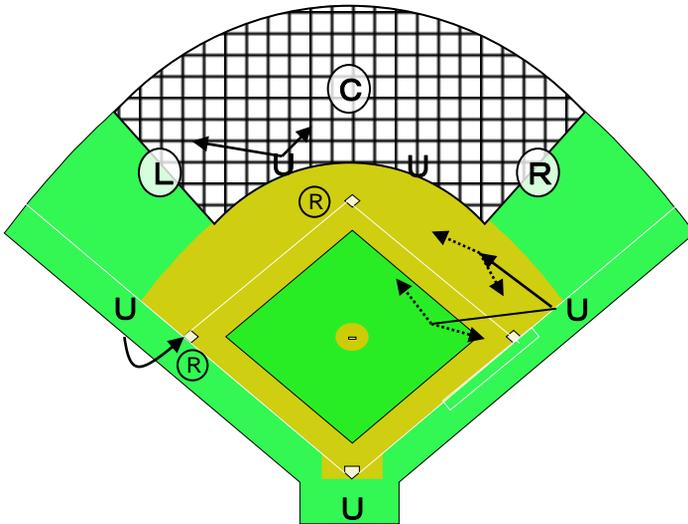
三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 二・三 塁

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

c. 左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、二塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

2B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

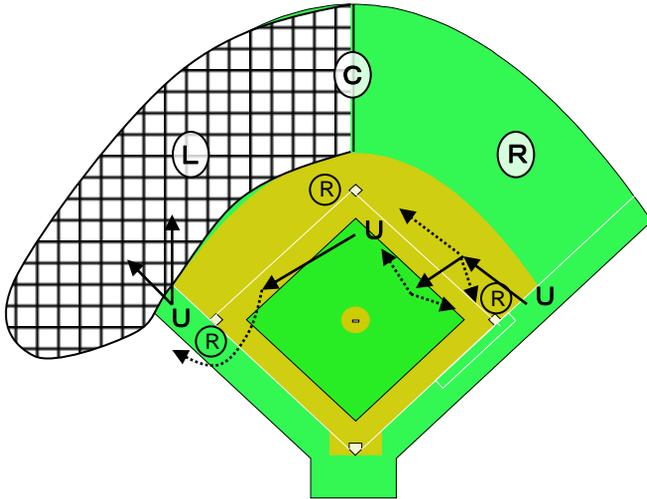
3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 一・二・三塁  
(二塁塁審が内側に位置した場合)

a-1. 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一塁走者および打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

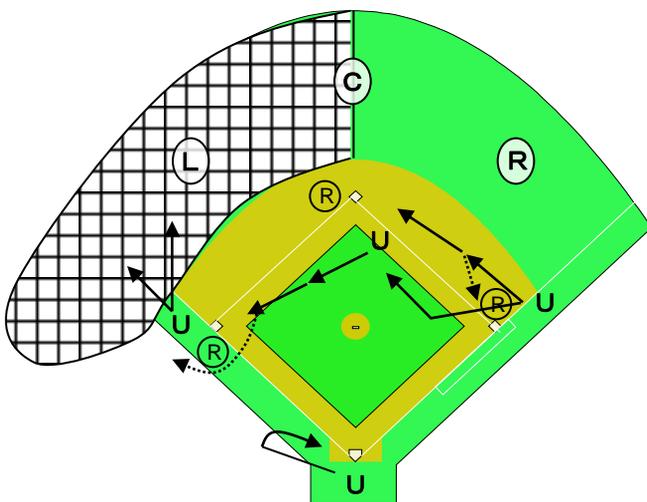
2B

二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

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



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップを確認し、二塁での“プレイに備える”。

2B

二塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

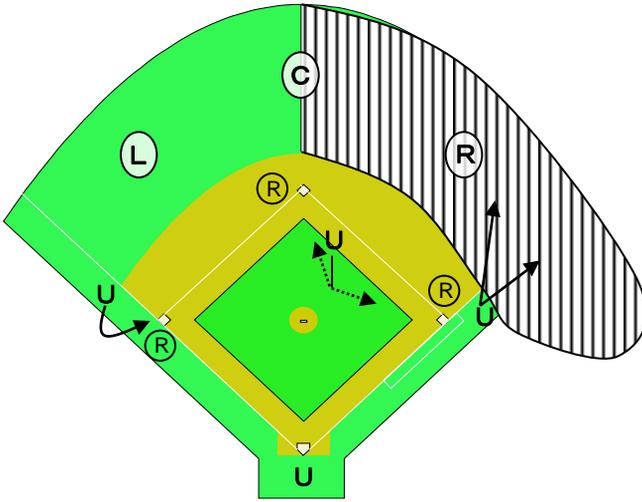
3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 一・二・三塁  
(二塁塁審が内側に位置した場合)

b. 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

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

3B

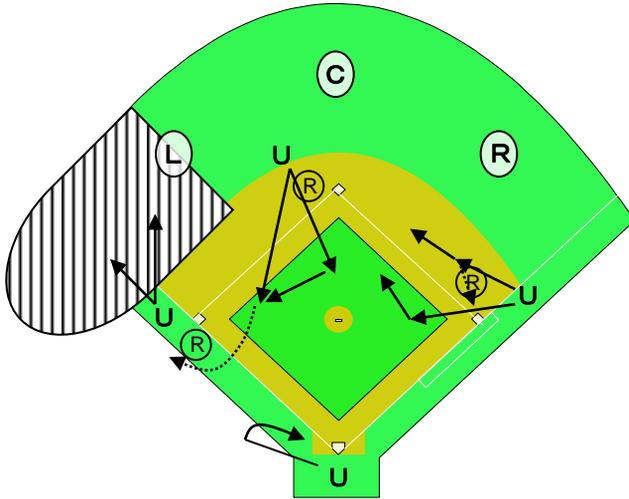
三塁走者のタッグアップおよび二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 一・二・三 塁

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

## a. 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップまたは二塁触塁と打者走者の一塁触塁を確認し、一塁走者の帰塁および打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

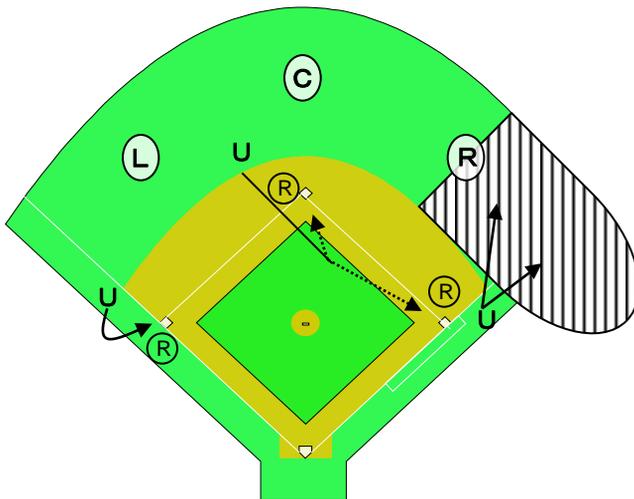
2B

内野内に移動し、二塁走者のタッグアップ(帰塁含む)または三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”(三塁走者の帰塁を含む)。

3B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

## b. 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

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

3B

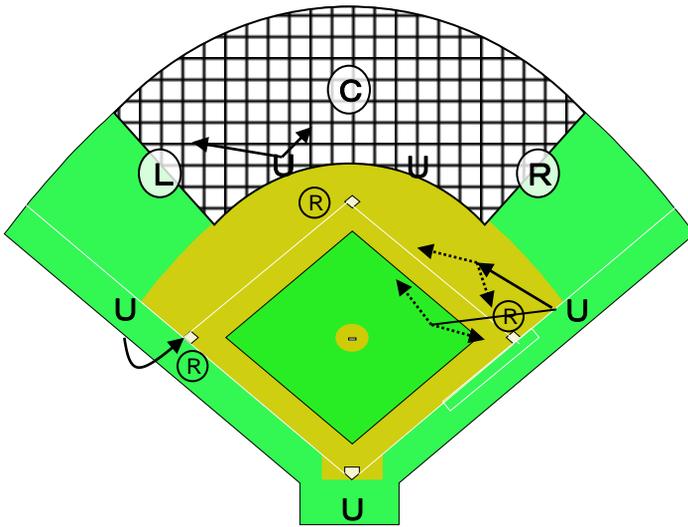
三塁走者のタッグアップおよび各走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

# 四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 一・二・三 塁

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

c. 左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一・二塁走者のタッグアップを確認し、一・二塁での“すべてのプレイに備える”。

2B

打球を追い“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

3B

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