

審判員講習会マニュアル

第 8 版

一般財団法人 全日本野球協会
アマチュア野球規則委員会

変更点（2013年2月）

1. 「20 投球動作の関連事項」：「(2) ウィンドアップポジション」の記述のうち、ウィンドアップポジションの軸足および自由な足の置き方を変更した。
2. 「20 投球動作の関連事項」：「(6) セットポジション」の記述のうち、セットポジションの軸足の置き方を変更した。

変更点（2014年3月）

1. 「20 投球動作の関連事項」：「(9) 走者のいる塁への偽投」の記述のうち、3塁への偽投がボークとなるよう変更した。
2. 「20 投球動作の関連事項」：「(10) 偽投に引き続いての送球」を「(10) 2塁への偽投に引き続いての送球」と変更し、3塁への偽投に関する記述を削除または変更した。

変更点（2015年3月）

1. 「20 投球動作の関連事項」：「(10) 2塁への偽投に引き続いての送球」：「②走者が2塁単独の場合」の記述のうち、3塁への偽投がボークとなるよう変更した。
2. 「20 投球動作の関連事項」：「(13) その他」の記述のうち、投手板を囲む18フィートの丸い場所の中で投球する手を口または唇につけた場合の規則違反の条件を変更した。
3. 「20 投球動作の関連事項」：「(13) その他」の記述のうち、投手がいずれの手、指または手首に何もつけてはならないことを追加した。

変更点（2020年2月）

1. 「9 1塁のフォースプレイ（走者なし）」：「(1) 1塁塁審」：「③スタート(Go)」の記述のうち、リードステップの方法を変更した。
2. 「10 3塁のフォースプレイ（送りバント）」：「(1) 3塁塁審」に3塁コーチャースボックスの本塁側の角のあたりに移動してジャッジする方法を追加した。
3. 「13 2塁盗塁（ツー・ステップ）」に、2塁塁審が塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとるポジショニングを追加した。

4. 「14 3塁盗塁」に、3塁審がファウルテリトリでジャッジするポジショニングを追加した。
5. 「17 外野への打球の判定」：「(2) ポーズ (Pause) ・リード (Read) ・リアクト (React)」の2塁審の動きを変更した（ステップアップ→ターン→フェイス・ザ・ボール）。
6. 「20 投球動作の関連事項」において、2020年度規則改正事項を反映させた。

変更点（2022年2月）

1. 「7 四死球・ハーフスイング」：「(5) 振り逃げ」のジェスチャーに、「④右腕をそのまま横（側方）へ出す」を追加した。
2. 「20 投球動作の関連事項」において、2022年度規則改正事項を反映させた。
3. 「21 4人制メカニクスのポイント」：「(1) 基本的なポイント」：「⑭3塁コーチの肉体的援助に注意する」において、コーチと走者が接触した場合、ただちに規則を適用するのではなく、コーチが走者の帰塁または離塁を“援助したかどうか”を審判員が判断するよう変更した。

変更・追加点（2024年2月）

- ・マニュアル本文の変更点は、別添の第7版新旧対照表を参照
- ・マニュアルの巻末に図を追記

変更・追加点（2025年12月）

- ・マニュアル本文の変更点は、別添の第8版現改比較表を参照

はじめに

本書『審判員講習会マニュアル』は、一般財団法人全日本野球協会アマチュア野球規則委員会が、審判員講習会における説明事項・ポイントなどを簡潔にまとめ、2011年12月に第1版を編纂しました。そして、その後の規則改正や講習方法の変更等により、2013年2月に第2版、2014年3月に第3版、2015年3月に第4版、2020年2月に第5版、2022年2月に第6版、2024年2月に第7版、そしてこの度、第8版を編集しました。

講習会は、講習内容を理解した上で、基本を反復練習して身体で覚えることを目的としています。受講者の方々が講習内容を予習されることにより、限られた講習会の時間の中で、“説明”の時間を短縮し、“実技”的時間を充実させることができると考えますので、このマニュアルがその予習の教材として活用されることを期待するものです。

なお、各種妨害など規則違反のプレイに対する処置方法をまとめた『キヤンプゲーム・マニュアル第3版』もこのマニュアルとあわせて講習会の事前準備にご活用ください。

2025年12月

一般財団法人全日本野球協会

アマチュア野球規則委員会

目 次

1 Go : Stop : Call	1
(1) Go (スタートする)	1
(2) Stop (止まる)	1
(3) セットポジション	1
(4) Call (アウト／セーフをコールする)	2
(5) アウト／セーフのコール	3
2 球審の用具の装着	3
(1) マスクの着脱	3
(2) チエストプロテクター	4
(3) レガース	4
3 ストライクゾーン	4
4 球審の構え方	5
(1) ポジション	5
(2) スロットスタンス	5
(3) オン・ザ・ラバー (On the rubber)	7
(4) ゲット・セット (Get set)	7
5 トラッキング	8
6 ストライク／ボールのコール (Call the pitch)	9
(1) プレイ、タイム	9
(2) ストライク	9
(3) ボール	10
(4) ボールカウント	10
7 四死球・ハーフスイング	10
(1) ベース・オン・ボールズ (Base on balls : 四球)	10
(2) ヒット・バイ・ピッチ (Hit by pitch : 死球)	10
(3) ハーフスイング (ストライク)	11
(4) ハーフスイングのリクエスト (球審・墨審)	11

(5) 振り逃げ	12
8 墓審の立ち位置と構え方（4人制）	12
(1) 1塁墓審と3塁墓審の立ち位置	12
(2) 2塁墓審の立ち位置	13
(3) 墓審の構え方	14
9 1塁のフォースプレイ（走者なし）	15
(1) 1塁墓審	15
(2) 球審	19
10 3塁のフォースプレイ（送りバント）	20
(1) 3塁墓審（フェア地域で判定する場合）	20
(2) 3塁墓審（ファウル地域に出て判定する場合）	21
(3) 球審	21
11 2塁を起点としたダブルプレイ	22
(1) 2塁墓審	22
(2) 1塁墓審	24
(3) 球審	24
12 本塁を起点としたダブルプレイ	25
(1) 球審	25
(2) 1塁墓審	26
13 2塁盗塁（ツー・ステップ）	27
14 3塁盗塁	28
15 けん制球への対応とポストピッチステップ	28
(1) 1塁墓審・3塁墓審	29
(2) 2塁墓審（内野内に位置）	29
16 球審と1塁墓審・3塁墓審との打球判定	30
(1) 打球判定の基本的な動作	30
(2) 球審の動作	31

(3) 打球判定の範囲	32
1 7 外野への打球の判定	32
(1) 外野への打球の責任範囲	32
(2) 基本的事項	33
(3) ポーズ (Pause)・リード (Read)・リアクト (React)	33
1 8 ファウルフライの追い方	35
(1) 球 審	35
(2) 1 墓墨審・3 墓墨審	36
1 9 ランダウンプレイ	37
2 0 投球動作の関連事項	38
(1) 投球姿勢	38
(2) ワインドアップポジション	38
(3) ワインドアップポジションからの投球	38
(4) ワインドアップポジションからの塁への送球（けん制球）	38
(5) ワインドアップポジションのとき軸足を投手板からはずす	38
(6) セットポジション	39
(7) セットポジションからの投球	40
(8) セットポジションからの塁への送球（けん制球）	40
(9) 走者のいる塁への偽投	41
(10) 2 墓への偽投に引き続いての送球	42
(11) セットポジションのとき軸足を投手板からはずす	43
(12) ボーク	43
(13) その他	44
2 1 4 人制メカニクスのポイント	45
(1) 基本的なポイント	45
(2) 球審のポイント	49
(3) 1 墓墨審のポイント	50
(4) 2 墓墨審のポイント	51
(5) 3 墓墨審のポイント	54
卷末資料	55

1 Go : Stop : Call

※ この Go : Stop : Call には、審判員として大切な“ジェスチャーの基本の型”と、“止まってプレイを見るための動作”（走り方、足の運び方、止まり方）とを身につけるための練習が凝縮されています。繰り返し行い、しっかりと身につけましょう。

(1) Go (スタートする)

- ハンズ・オン・ニーズ・セットポジション（下記（3）①参照）の姿勢をとります。
- “Go”的かけ声でボールが打たれたことを想定して、スタートします。
 - スタートダッシュの練習ではありませんので、ゆっくりスタートします。
 - ボールから目を離さないことをイメージして、スタートするときに下を向かいないように注意します。
- プレイを想定しながら、ジャッジする位置に向かって走ります。
 - 打球の行方、走者の位置、そして他の審判の行動などを確認しながら走るイメージです。背筋を伸ばし、視野を広げて駆け足程度で走ります。

(2) Stop (止まる)

- “Stop”的かけ声により、プレイを判定する位置に達したことを想定します。
- 頭（脳）で身体をコントロールして止まり、スタンディング・セットポジション（下記（3）②参照）の姿勢をとります。
 - 早く止まるための練習（反射神経の訓練）ではありませんので、ゆっくり止まります。
 - スタートからストップまでの自分のリズムを一定にするため、止まるときの基点とする足を、いつも同じ足にします。
- ボールが野手に近づいてきて、送球の軌道（野手がどのタイミングで、どの位置で捕れるかなど）が判断できた状態をイメージして、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションをとります。

(3) セットポジション

- ① ハンズ・オン・ニーズ・セットポジション
- 両足を肩幅よりやや広く開き、ヒザを軽く曲げ、両手をヒザの上部

あたりに置く（軽くロックする）姿勢です。

- 両手をヒザに置く際は、親指とその他4本の指とを分けて、ヒザをつかむイメージで固定します。
 - 視野を広くする（帽子のつばで視野をさえぎらない）ために、頭を上げ、目線を地面と平行にします。
 - 肩を落とさず腰を曲げないで、両ヒジをまっすぐにします。カメラの三脚をイメージしてください。
 - 機敏に動けるように重心は前に置き、肩の力を抜いてリラックスします。
- ※ “セットポジション”という用語は、通常このハンズ・オン・ニーズ・セットポジションのことを示し、一部の例外を除いて、審判員がジャッジするときに必ず用いる姿勢です。このマニュアルでは、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションのことを“セットポジション”と表記します。

② スタンディング・セットポジション

- 両足を肩幅よりやや広めにして、ヒザに余裕をもって立った姿勢（いつでも前後左右に動ける姿勢）です。
 - 機敏に動けるように重心は前に置き、体の力を抜いてリラックスします。
 - 内野や外野への平凡な飛球の判定など、視野を広げてプレイを見るときに用います。
 - また、時間的にハンズ・オン・ニーズ・セットポジションへ移行できないプレイのときにも用います。
- ※ このマニュアルでは、スタンディング・セットポジションのことを“スタンディング”と表記します。

(4) C a l l (アウト／セーフをコールする)

- “Call”のかけ声により、プレイを見届けたことを想定して、セットポジションの姿勢から、アウト／セーフのコールをします（下記（5）参照）。
- アут／セーフのコールを終えたら、セットポジションの姿勢に戻ります。
- 再び“Go”のかけ声でスタートし、これを繰り返します。
- 最後は、“Last Call”“Go”のかけ声でスタートし、アウト／セーフの

コールの後、両腕を上げて『タイム』とします。

(5) アウト／セーフのコール

① アウトのコール

- セットポジションの姿勢から一連の動作で立ち上がりながら、右ヒジを肩の高さまで上げます。このとき腕の力を抜き（ヒジは自然と45度程度に曲がります）、手は顔の前にある状態となります（手のひらは自然に開いた状態にします）。
- 『ヒー・イズ・アウト』“He is out！”のコールとともに、手のひらを軽くにぎりながら、ヒジを基点にしてコブシを前に突き出します。このとき、ヒジから先が地面と90度になるようにします。
 - 右ななめ前にあるドアを“トン”とノックするイメージです。
 - 左手は自然に下げるか、または軽くにぎってベルトのあたりにつけます。
 - 体はしっかりと起こし、背すじやヒザを伸ばして、ジェスチャーを大きく見せましょう。
- コールを終えたら、右腕をそのまま自然に下します。

② セーフのコール

- セットポジションの姿勢から一連の動作で立ち上がりながら、両腕を身体の前面の肩の高さで止めます。
 - 両手をクロスさせない（自分の手でプレイをさえぎらない）ように注意します。
- 『セーフ』“Safe！”のコールとともに、両腕を水平に広げます。
 - 広げる勢いで腕が体より後ろに行かないように注意します。
 - 指先をピンと伸ばすと、きれいなセーフの形になります。
- コールを終えたら、両腕を閉じて肩の高さの位置に戻し、そのまま自然に下ろします。

2 球審の用具の装着

(1) マスクの着脱

- マスクの着脱は、左手で行います。
 - 判定に使う右手は、いつでも空けておくようにします。

- マスクを右手ではずした場合、左手に持ち替えなければならず、とっさのジャッジに支障をきたします。
- マスクの中央部に目の位置が合うように、縦と横のベルトを調節します。
 - マスクの中央部は、視界をさえぎらない形になっています。このスペースに目を合わせないと、顔が上向きや下向きになってしまいます。
- マスクをはずすときは、左手の指三本（親指、人差し指、中指）でマスクの左側の下部を握り、前に引いてから押し上げるようにします。
 - 左手の薬指と小指でインジケーターを持ちます。
 - 前に引かずにマスクを上にあげると、帽子も一緒に脱げてしまします。
- 打球から目を離さないようにするために、マスクをはずすときに下に向かないよう注意します。
 - ファウルライン際の打球や、投手や内野手への低いライナーのときなど、打球から目を離して下を向いてしまうと、正しい判定ができなくなります。

(2) チェストプロテクター

- 垂れ下がった状態では危険です。鎖骨をしっかりとガードできるように、背中側にある上下のベルトを調節します。
- 試合中にプロテクターがずれないように、左右のベルトを調節して、身体にフィットさせます。

(3) レガース

- すねをガードするためまっすぐに装着します。ベルトを調節して、試合中にずれないよう注意します。
 - 特にスロットフット（打者側の足）のレガースを正しく装着しないと、ボールが当ったときに負傷する危険があります。

3 ストライクゾーン

- ストライクゾーンとは、“打者の肩の上部とユニフォームのズボンの上部との中間点（ミッド・ポイント）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”です。

- ストライクゾーンは、打者が投球を打つための姿勢で決められます。
- 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かんやりしても、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めます。

4 球審の構え方

(1) ポジション

※ 球審のポジションには、スロットポジションとセンターポジションの二つがあります。アマチュア野球では、スロットポジションを基本としています。

① スロットポジション

- スロットとは、“何かと何かの間”という意味です。スロットポジションは、“打者と捕手の間”に位置するポジションです。
- 一つの目安として、ホームプレートの内角のエッジに、体の中心を置くようにします。
- また、捕手の左肩に自分の右耳を合わせる（右打者の場合）ことも、スロットの位置取りに役立ちます。
 - ストライクゾーンの“高め／低め”と“内角／外角”的両方を見る能够できる位置として、考えられたポジションです。
 - 捕手に視界をさえぎられることなく、ホームプレート全体（特にアウトコース低め）を見ることが出来ます。
 - 打者の体側に近づくので、ファウルチップが当たりにくくなります。

② センターポジション

- ホームプレートの直後に位置します。
- ホームプレートの中心線に、身体の中心を合わせるようにします。
 - 捕手が極端にインコースに寄り、ホームプレートが見えなくなったりなどに用います。

(2) スロットスタンス

※ 球審のスタンスには、スロット、スクエア（両足を並行にする）、シザース（両足を前後に開く）、そしてニーズ（片ヒザをつく）の四つの形があります。アマチュア野球では、スロットスタンスを基本としています。

※ スロットポジションに入るために基準とする足は、打者側の足（Slot foot : スロットフット）を基準とする入り方、もう一方の足（Non-slot foot : ノンスロットフット）を基準とする入り方の二通りがあります。どちらの足を基準としても構いません。

①ノンスロットフットから合わせる場合【巻末図-1】

- まず、本塁ベースの五角形の頂点（Point of plate : ポイント・オブ・プレート）にノンスロットフットのつま先を合わせ、45度程度まで開きます。
- 次に、ノンスロットフットのつま先にスロットフットのかかとを合わせ、投手にまっすぐ向けます。

②スロットフットから合わせる場合

- まず、捕手のかかとのラインに、スロットフットのつま先を合わせ、投手にまっすぐ向けます。
- 次に、スロットフットのかかとのラインに、球審のノンスロットフットのつま先を合わせ、45度程度まで開きます。

③スロットスタンスの留意点

- ヒール（Heel : かかと）・トー（Toe : つま先）・ヒール・トーの形が、スロットスタンスです。投手に正対することを重視して、ヒール・トー・ヒール・ハーフ（Half : つま先をスロットフットの半分程度のラインに合わせる）でも構いません。【巻末図-2】
 - 捕手になるべく近づくためのスタンスです。捕手に近づくことにより、捕手の身体やミットで、ホームプレートが見えなくなることを防ぎます。
 - 投手に正体するために、スロットフットのつま先をまっすぐ投手に向けます。投手に正対しないと、“投球を受ける面の形”が変わってしまいます。
 - 捕手のかかとよりスロットフットを前に出すと、捕手が動いたときに接触してしまいます。
 - ノンスロットフットを引き過ぎると、投手に正体したとき、下半身に負担がかかります。
 - かかとからつま先までの全部を地面につけ、両足に体重を均等にかけます。
 - 両足は肩幅以上に開き、一番楽な広さにします。

(3) オン・ザ・ラバー (On the rubber)

※ 投球を判定する際には、球審は On the rubber→Get set→Call the pitch →Relax までの一定した自分のリズムを作り上げることが大事です。

- 投手がボールを持って投手板についたら、スロットポジションに位置してスロットスタンスをとり、投球への準備を開始します。この状態を“オン・ザ・ラバー”といいます。
 - スロットの位置にいること、捕手との距離が適正（スロットスタンス）であること、そして身体が投手に正対していることなどを確認します。
 - “オン・ザ・ラバー”についたら、投手から目を離さないように注意します。

(4) ゲット・セット (Get set)

- 投手が投球動作を開始したら、姿勢を低くして、投球を判定する体勢を作ります。これを“ゲット・セット”といいます。
- 投手の投球動作に合わせ、エレベーターが降りるようにスープと下がって、ピタッと止まるようにします。
- 投球に立ち遅れないようにするために、投手がボールをリリースするときには、“ゲット・セット”的な体勢を整えます。ただし、“ゲット・セット”が早すぎると、体が硬くなり集中力を維持できなくなる恐れがあります。投球動作のどの時点で“ゲット・セット”に入るか、自分のリズムを確立しましょう。
- 投手がボールをリリースした後、頭が“ゲット・セット”的な位置から下がらない（ぐっと沈み込まない）ように注意します。ストライクゾーンの高低が、微妙に動いてしまいます。
- 捕手の頭や打者の腕などで視界をさえぎられ、ホームベース全体や投手のリリースポイントが見えなくなつたときは、半歩下がって構え（目線）を高くしたり、またはセンター位置に移動したりして、視界を確保します。ただし、打球に当たりやすくなるなど危険なため、センター位置を越えないようにします。
- 肩は投手に正対させ、地面と平行にします。
 - 投手に正対しないと、“投球を受ける面の形”が変わってしまいます。
- あごは捕手の頭頂部に合わせます。

- あごが捕手の頭頂部より低くなると、捕手の頭に視界をさえぎられてしまいます。
- 体はやや前方に傾け、リラックスします。
- 目線は地面と平行にします。
 - 目線が下を向いていると高め（上を向いていると低め）の判定に影響します。
- 打者側の腕は90度に曲げ、ベルトのあたりに止めます。そして、もう一方の腕はヒザの上部をつかむように置きます（軽くロックします）。
 - 打者側の腕は、投球がチェストプロテクターで保護されない腹部に当たるのを防ぐため、ベルトあたりに止めます。
 - 打者側の腕は体につけます。これにより、投球が腕に当たったときの衝撃を、体全体で吸収できるとされています。
 - 打者側の手の甲は、けがの防止のため投手に向けます。
 - もう一方の腕は、カメラの三脚をイメージします。
- 腕の位置と手については、次のような姿勢でも構いません。
 - 両前腕を足の内部に入れ、太もものあたりに持っていき、両手は自然に下げる（または軽く握る）形
 - ハンズ・オン・ニーズ・セットの構えで、両手を膝頭の上部にロックする形（腕や手（指）にボールが当たる可能性が高くなる危険があります。）
 - 両腕を体側につけながら、腕の内側（手のひら側）を前に向け、両手はヒザの裏側を親指と親指以外の指とで掴むようにロックする形

※ 球審の構えのポイントは、次の三つです。

- ① スロットフットのつま先が投手板方向を向いていますか。
- ② ホームプレートが全部見えていますか。
- ③ 構えた姿勢が自分にとって快適ですか。

5 ト ラッキ ン グ

- ※ 投手が投げてから捕手が捕るまでボールを目で追い、投球を判定することを“トラッキング”（Tracking）といいます。投球を正確に判定するための大変な作業です。
- 投手が投げたボールを捕手が捕るまで、顔を動かさずに目だけで追いま

す。

- 捕手のミット（ボールが入っている）を見たまま、イメージとして頭の中でボールをホームプレートまで押しもどし、投球の軌跡（ボールがストライクゾーン内外のどこを通ってきたか）を確認します。
 - ボールがホームプレートを通過した後、捕手の打撃妨害、ハーフスイング、または死球などの可能性があるので、捕手がキャッチするまでしっかりと目で追います。
- 投球の軌跡をもとにストライク／ボールを判断し、コールします。
 - 捕手のミットを見たまま投球の軌跡を確認するという“作業”をして、ストライク／ボールを判断します。この“作業”をすることにより、一定のタイミングを確立することができます。
 - 捕手が落球することもあるので、コールするときも捕手のミットから目を離さないようにします。
 - 球審の投球判定で最も大事なことは、一定のタイミングで安定したジャッジをすることです。このために、トラッキングという“作業”を身につけることが大切です。

6 ストライク／ボールのコール (Call the pitch)

(1) プレイ、タイム

- “オン・ザ・ラバー”の姿勢から、投手を力強く指さしながら『プレイ』と発声します。
- タイムをかけるときは、両腕を上げて『タイム』と発声します。
 - 両ヒジを肩より上にあげ、両手は自然に開きます。
 - 球審はマスクをしたままで構いません。

(2) ストライク

- “ゲット・セット”の姿勢から一連の動作で立ち上がり、右ヒジを肩の高さまで上げます。このとき腕の力を抜き（ヒジは自然と45度程度に曲がります）、手は顔の前にある状態となります（手のひらは自然に開いた状態にします）。
- ストライクのコールとともに、手のひらを軽くにぎりながら、ヒジを基点にしてコブシを前に突き出します。このとき、ヒジから先が地面と90度になるようにします。

- アウトのジェスチャーと同じように、右ななめ前にあるドアを“トン”とノックするイメージです。
- 発声は『ストライク・ワン』、『ストライク・ツー』、『ストライク・スリー』とするか、または『ストライク』のみのどちらでも構いません。
- 左手は自然に下げるか、または軽くにぎってベルトのあたりにつけます。
- コールを終えたら右腕を自然におろした後、スロットポジションをキープしたまま数歩下がり、リラックスします。

(3) ボール

- ゲット・セットの姿勢のまま、顔を動かさずにコールします。
- 発声は『ボール・ワン』、『ボール・ツー』、『ボール・スリー』、『ボール・フォア』とするか、または『ボール』のみのどちらでも構いません。
- コールを終えたらゆっくり立ち上がり、スロットポジションをキープしたまま数歩下がり、リラックスします。

※ **On the rubber → Get set → Call the pitch → Relax** までの一定した自分のリズムを作り上げることが大事です。

(4) ボールカウント

- 左手の指でボールの数を、右手の指でストライクの数を示します。
- ボール、ストライクの順でコールします。このとき、両腕を頭の高さ程度に上げます。
 - 例：『ワンボール、ツーストライク』

7 四死球・ハーフスイング

(1) ベース・オン・ボールズ (Base on balls : 四球)

- 『ボール・フォア』または『ボール』の発声のみで、ことさら動作はしません。
- 打者が1塁に進まなかったときは、打者に四球であることを声で知らせます。
 - 左手で打者に1塁への進塁をうながす動作は、ハーフスイングのリクエストと紛らわしくなります。

(2) ヒット・バイ・ピッチ (Hit by pitch : 死球)

- 打者が打とうとしなかった投球に触れたとき（規則 5.0.5 (b) (2) の条件を満たしたとき）、両手を上げてボールデッドのジェスチャーをして、死球であることを知らせます。特に発声はしません。
- ボールの当たった個所が両チームや観客に分かりにくいときは、両手を上げた後、球審の身体を使って二度・三度と当たった個所をたたいても構いません。
 - 打者が投球を避けようとしたかどうかは、球審の判断によります。投球の性質上避けることができなかつたと判断したときは、避けたときと同様の扱いをします。
 - 近年、エルボーガードをつけている打者が増え、投球を避けない傾向にあるので注意します。
 - 走者がいないとき、誰が見ても明らかに死球であることが分かる場合は、ボールデッドのジェスチャーを省いても構いません。

(3) ハーフスイング（ストライク）

- 右打者の場合は左手で、左打者の場合は右手で打者を指さし、続いてストライクのジェスチャーとともに、『ストライク』“Yes, he went!”と発声します。
- または、ストライクのジェスチャーと発声に続いて、打者に向かって右腕を回します（振ったことを示す動作です）。

(4) ハーフスイングのリクエスト（球審・墨審）

① 球 審

- ボールの判定をしたとき、捕手または守備側の監督からハーフスイングのリクエストがあった場合、右打者のときは1星墨審に、左打者のときは3星墨審に、いずれも左手でリクエストします。
 - 右手でリクエストすると、ストライクのジェスチャーと紛らわしいので、左手を用います。
- 墨審にリクエストするときは、それぞれの墨の方向に1歩踏み出し、人差し指を墨審に向け『振った？』“Did he go?”と発声します。
- 墨審がスイングと判定したときは、ボールカウント（投球をストライクに変更する）を示します。

② 墨 審

- 球審がリクエストをしたときに、判定します。

- 捕手が塁審に向かってリクエストの動作をすることがあります
が、これには反応しません。
- 打者が振ったと判断したときは、アウトと同じジェスチャーとともに『スイング』“Yes, he went！”と発声します。
- 打者は振っていないと判断したときは、セーフと同じジェスチャーで『ノー・スイング』“No, he didn't go！”と発声します。

(5) 振り逃げ

- 振り逃げの状態にあるときは、次のようなジェスチャーが用いられています。
 - ① ストライクのコールをした後、左手で打者を小さくポイントする。
 - ② 右打者の場合は左手で、左打者の場合は右手で打者を指さし、『スイング』“Yes, he went！”と発声する（打者が空振りした場合）。
 - ③ 打者に向かって右腕を回す（打者が空振りした場合）。
 - ④ 右腕をそのまま横（側方）へ出す。
- 捕手が、打者走者にタッグ行為をしたが、届かなかった場合は、上記のジェスチャーに続いて、セーフのジェスチャーをしながら『ノータッグ』“No tag！”と発声します。
- 0 アウトまたは1 アウトで1 塁に走者がいるとき、打者が、第3ストライクを宣告されてアウトになったにもかかわらず（振り逃げのケースではない）、捕手が投球を直接捕球しなかったのを見て勘違いして1 塁に走ったときは、アウトのジェスチャーと発声を繰り返し、打者がアウトであることをプレーヤーに知らせます。
- 第3ストライクが宣告されただけで、まだアウトになっていない打者走者が（振り逃げのケース）、気づかず、1 塁に向かおうとしないで“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、ただちにアウトを宣告します。

8 塁審の立ち位置と構え方（4人制）

(1) 1 塁塁審と3 塁塁審の立ち位置

- ファウルラインの外側に立ち、ライン側の足をラインに沿って置きます。

- ファウルラインから離れすぎると、ライン際の正確な打球判定ができなくなる恐れがあります。
 - ファウルラインの外側に立つことにより、もしも打球がノーバウンドで審判員に当たった場合、ファウルボールであることがはつきりします。
 - 自己に向かってくるファウルライン際の低い打球に対し、ライン側の足を一步引くことにより、打球をかわすことができます。
 - 後方へのファウルライン際の低いライナーが打たれたとき、外側の足を一步踏み出して反転することにより、ラインをまたぐことができます。
 - 3塁審は、3塁に走者がいるとき、打者が打つ瞬間を走者にさえぎられないようするため、ファウルラインをまたいで立っても構いません。
- 1塁手または3塁手からの距離は、2~3メートル後方を目安とします。（野手の靴紐が見える位置）
- 野手がファウルライン側に飛び込んできても、判定に影響を受けない距離をとります。
 - 野手に近づくことにより、低いライナーの捕球の判定に対応しやすくなります。
 - 1塁手または3塁手が前進守備をしても、ベース近辺を横切る鋭い打球の判定に影響を受けないようにするため、ベースから5~6メートルは離れているようにします。

(2) 2塁審の立ち位置

- 無走者と走者3塁のときは、2塁手（遊撃手）を基準として、低いライナーの打球判定に対応できる位置（野手の靴紐が見える位置）とし、その場所は1塁側、3塁側のどちらでも構いません。
- 走者が1塁、2塁、1塁・2塁、1塁・3塁、そして満塁のときは、内野内に位置します。その場所は2塁手側、遊撃手側のどちらでも構いません。
 - 内野内の基本的な立ち位置は、本塁と“投手板を囲む18フィートの円の外周”を結ぶ線の延長線上で、1塁と2塁を結ぶ線（遊撃手側の場合は2塁と3塁を結ぶ線）から1メートルほど前（走者の走塁を妨げないところ）の地点です。
 - しかし、盗塁のときに移動する距離を短くするため、2塁ベースから4~5メートルの場所に位置することとします。

- 内野内に位置したら、2塁手（または遊撃手）の視界をさえぎつていなかを確認します。野手からの要請があったら、左右どちらかに移動します。
- 走者が2塁にいるときは、遊撃手の前に走者と審判員の二人がいることにより、守備の妨げになることを避けるため、2塁手側に位置します。
- 走者1塁・3塁のときは、ダブルスチールのときの2塁手の動き（2塁ベース前で送球をカットする）に注意します。
- 内野手が前進守備のときは、2塁ベース後方の3塁側に位置し、墨上の走者に対する色々なプレイに対応できる場所に移動します。
 - ◆ 走者が3塁（0アウトまたは1アウトのとき）、のときは、3塁でのプレイに備えやすいよう遊撃手より3塁側に立ち、2塁・3塁または満塁の場合は、極端に3塁に寄れないので、遊撃手の肩越しに本塁が見える位置に立ちます。【巻末図-3】
 - ◆ 1塁・2塁の延長線上よりも遊撃手側に位置します。そして、3塁墨審が打球を追ったときは内野内に移動し、3塁または2塁でのプレイに備えます。
 - ◆ 走者が1塁・3塁のときは、1塁・2塁の延長線上に位置して、1塁走者の2塁盗塁にも備えます。【巻末図-3】
- 3塁墨審が打球を追ったときは内野内に移動し、3塁または2塁でのプレイに備えます。

(3) 墓審の構え方

- 走者がいないときは、スタンディングで立ち、打者に正対します。
- 走者がいるとき、1塁墨審と3塁墨審は投手に正対し、2塁墨審は打者に正対して顔を投手に向け、セットポジションで構えます。
 - 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す。これは、投手の規則違反（ボーク）を見逃さないためです。
- 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）に視点を移します。

9 1塁のフォースプレイ（走者なし）

（1）1塁審

① 送球に対して90度

- 送球に対して90度の角度の位置で判定します。
 - “走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”の3点が、一番良く見える位置です。
 - “走者の触塁”とは、走者が身体の一部でベースに触れることです。
 - “野手の捕球”とは、野手がボールを手またはグラブでしっかりと受け止め、かつボールを確実につかむことです。
 - ◆ 野手がボールをグラブの中でジャッグルしていたり、両腕と胸とでボールを抱きしめている間は、“捕球”しているとは見なされません。
 - ◆ 野手が身体に手またはグラブをかぶせるようにしてボールを捕ったときは、“捕球”と見なされます。
 - “野手の触塁”とは、野手がボールを“捕球”しているときに、身体の一部をベースに触れることです。
- 90度の角度を取れないときは、“野手の触塁”が見える位置を最優先とします。
 - “走者が塁に触れないで走り抜ける”ことや、“野手が落球やジャッグルする”ことよりも、送球がそれる（または野手が送球の方向に伸びる）ことにより“野手の足がベースから離れる”ことが多いからです。

② 1塁からの距離

- 1塁ベースからの距離は、4～6メートルとします。
 - ベースからの距離が遠いと、野手の足が離れたときや、スワイプタッグ（追いタッグ）への対応が遅れてしまいます。
 - ベースに近すぎると、送球がそれたときに野手の妨げになったり、プレイ全体が見えにくくなったりします。

③ スタート（G o）

- ボールが2塁ベースよりも3塁側に打たれたときは、ベースから4～6メートルの距離で、送球に対して90度の角度の位置を目指して、左足からスタートします。

- ボールが2塁ベースよりも1塁側に打たれたときは、“リード・ステップ”をして2塁手の動きを見てから、フェア地域にとどまるべきか、またはファウル地域に出るべきかを判断した後に、スタートします。
 - “リード・ステップ”とは、両足がファウルラインと平行になるように右足を一步引き（ドロップ・ステップ）、打球を処理する野手に正対するステップです。外野への打球判定のときにも、このステップを用います。
- 2塁手がファウルライン側に走って打球を捕った後に1塁へ送球する場合、1塁に正対するために顔を激しく動かさなければならぬと判断した場合は、ファウル地域に出ます。
 - ボールが打たれたときの2塁手の動きで判断します。2塁手が勢いよくファウルライン側にスタートしたときは、ファウル地域に出るサインとなります。
 - ファウル地域に出るときは、少なくとも2塁手の手からボールがリリースされる時には止まるようにし、ファウルラインから1～1.5メートル程度の距離で判断します。
 - ◆ 2塁手の動きを読む（リード）時間があるので、1～1.5メートル以上動くと、「止まって」判定することが難しくなります。
 - ◆ また、1～1.5メートル程度の距離が1塁手の足がベースに触れているか確認するのに適当な角度となります。
- 1塁手が打球を捕って、投手がベースカバーに入るようなプレイの場合は、投手の足がベースに触れたかどうかを確認するため、内野内で判定します。
- スタートした後も、打球から目を離さないよう注意します。

④ ストップ

- ベースに正対するように、左足（ファウル地域に出たときは右足）を基点としてゆっくり止まります。このときはスタンディングで、顔は打球（打球を処理した野手）に向けています。
 - 打球の強弱などによりますが、少なくとも野手がボールをリリースするときには、止まっているようにします。
 - 本来であれば、打球を処理する野手に正対して止まり、続いて野手が送球するときにステップを踏んでベースに正対するという手順が適切であると思われます。しかし、内野ゴロの場合、

ゴロが打たれてから1塁でのプレイまでに、この作業をする十分な時間がないので、ベースに正対して止まります。

⑤ コール

- ボールが1塁に近づいてきて、その軌道（野手がどのタイミングで、どの位置で捕れるかなど）が判断できたら、やおら目をボールからベースに移し（身体の全部をベースに正対させて）セットポジションをとります。
 - ボールがマウンド付近を通り過ぎるころには、目をボールからベースに移すようにします。タイミングが遅いと、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 視点を1塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にする1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- 「アウトかどうか」を考え、「アウトと確信できなければ」セーフのコールをします。
- タイミングはアウトだが、野手のエラーでセーフになったときは、次のジェスチャーを用います。
 - (ア) 野手の足がベースから離れたとき：『セーフ、オフ・ザ・バッグ』（または『セーフ・オフ・ザ・ベース』）“Safe, off the bag !” (“Safe, off the base !”)
 - セーフのジェスチャーに続いて、野手の足が離れた方向に両腕を振ります。
 - (イ) 野手がボールを落としたとき：『セーフ、ドロップ・ザ・ボール』“Safe, drop the ball !”
 - セーフのジェスチャーに続いて、落球した地面を指差します。

- (ウ) 野手がボールを“お手玉”したとき：『セーフ、ジャッグル・ザ・ボール』“Safe, juggle the ball！”
- セーフのジェスチャーに続いて、“お手玉”的に両腕のヒジから先を交互に上下させます。
- (エ) 走者がタッグをかいくぐったとき：『セーフ、ノー・タッグ』“Safe, no tag！”
- セーフのジェスチャーに続いて、もう一度セーフのシグナルを出します。

⑥ 悪送球への対処

- 送球が本塁側にそれでスワイプ・タッグ（追いタッグ）になったときは、ファウルライン側に踏み込んでタッグを確認します。
- タッグプレイの基本は、タッグしたポイントが確認できるよう、野手と走者の間に位置することです（グラブ：アンパイア：ランナー・コンセプト）。野手：走者：審判員（または走者：野手：審判員）の形になると、走者や野手の身体に視界をさえぎられ、タッグの瞬間が見えなくなる恐れがあります。
- もしもタッグの瞬間がよく見えず判断に迷ったときは、ファウルラインを45フィート地点の近くまで前進してきた球審に、野手がタッグしたかどうかを確認してから（試合開始前に簡単なサインを決めておきます）、ジャッジすることも選択肢の一つです。
- 野手が走者にタッグしたときは、タッグのポイントを左手で指さしながら『オン・ザ・タッグ』“On the tag！”と発声し、野手がボールを確捕しているのを確認してから、走者にアウトを宣告します。
- 走者が野手のタッグを避けて、走者のベースラインから3フィート以上離れて走ったときは、ラインアウトの地点を右手で指さし『ラインアウト』“Out of the base path！”または、『アウト・オブ・ザ・ベースライン』“Out of the base line！”と発声したあと、走者にアウトを宣告します。
- ◆ 先に走者に向かってアウトを宣告し、次に「オフ・ザ・バッグ」のジェスチャーのように両腕を振って、『アウト・オブ・ザ・ベースパス』“Out of the base path！”または、『アウト・オブ・ザ・ベースライン』“Out of the base line！”と走者がベースパスから離れた事を選手、観衆に分かりやすく

示す方法もあります。

- 野手のタグが走者に届かなかったときは（ラインアウトでないとき）、セーフと同じジェスチャーで『ノータグ』“No tag！”と発声します。
- 送球がライト方向へそれたときは、右側にステップして“野手の触塀”を確認します。また、悪送球になったときは、ボールの行方（ボールデッドの個所に入るかどうか）と、打者走者の行動（2塁へ向かうそぶりを見せるかどうか）を見ます。
- 球審がファウルラインを45フィート地点の近くまで前進してきたときは、打者走者の行動の確認を球審に任せても構いません。
- ダッグアウト方向への悪送球になったときは、自分の正面にボールと打者走者を置ける位置に移動し、ボールの行方と打者走者の行動に注意します。
- 球審がファウルラインを45フィート地点の近くまで前進してきたときは、ボールの行方を球審に任せます。

(2) 球 審

- 内野ゴロが打たれたら、1塁への悪送球、打者走者の守備妨害、そしてスワイプ・タグ（追いタグ）の1塁墨審からのリクエストなどに対応するため、打球を見ながら45フィートライン近くまで走ります。
- 3塁線のゴロでフェアの判定をしたときは、ファウルラインの45フィート地点近くまで走ることはできませんが、打者走者がスリーフットレーン内を走っているかを確認するため、“ファウルラインを確保”します。
※ このマニュアルでは、審判員が打球の判定や走者の走塁を確認するために、スタンディングでファウルライン、またはファウルラインの想像上の延長線（ファウル地域）を中心にまたぐことを、“ファウルラインを確保”といいます。
- ダッグアウト方向への悪送球になったときは、ボールがボールデッドの個所に入るかどうかを見に行きます。
- ライト方向への悪送球になったとき、1塁墨審がボールの行方を確認した場合、打者走者の行動（2塁へ向かうそぶりを見せるかどうか）に注意します。

10 3塁のフォースプレイ（送りバント）

（1）3塁墨審（フェア地域で判定する場合）

- 打者がバントしたら、ベースから4～6メートルの距離で、送球に対してフェア地域内の90度の角度の位置を目指して、右足からスタートします。
 - 本塁周辺、またはマウンドよりも3塁側で野手がボールを処理した場合、送球に対して90度の位置は、2塁走者の走塁の妨げになる恐れがあります。このときは、走者の妨げにならない場所に位置するようにします。
 - 打球が3塁線付近を転がったときは、球審の打球判定を補助するため、フェア／ファウルが決まるまで、“ファウルラインを確保”します。このためスタートが遅れるので、90度の位置取りができなくてもやむを得ません。
- ベースに正対するように、右足を基点としてゆっくり止まります。このときはスタンディングで、顔は打球（打球を処理した野手）に向けています。
 - 3塁でのフォースプレイは、野手が投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、少なくとも野手がボールを捕ったときは、止まっているようにします。
- 野手が送球したら、顔もベースに向けて（身体の全部をベースに正対させて）セットポジションをとります。
 - 野手がボールをリリースしたら、すぐにセットポジションをとるようにします。タイミングが遅れると、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点が定まらなくなる恐れがあります。
 - 野手がマウンドの近くで打球を処理したときは、スタンディングのまま判定します。セットポジションをとると、逆に焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 視点を3塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にする1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。

- 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、セットポジション（またはスタンディング）のまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- 「アウトかどうか」を考え、「アウトと確信できなければ」セーフのコールをします。
- アウト／セーフにかかわらず、他の塁へ転送しようとする3塁手への走者の守備妨害に注意します。

(2) 3塁墨審 (ファウル地域に出て判定する場合)

※ 試合の状況により、送りバントが予想できる場合は、3塁のフォースプレイの際に、3塁墨審が3塁コーチャースボックスの本塁側の角のあたりに移動して、判定することもあります。この場合のメリットとリスクを下記に示しました。

- 打者がバントの構えをして、バスターがないと判断したら、3塁ベースに近づきます。この動きが、判定位置まで速く移動し、プレイを待ち受けるようにするための重要なポイントになる。【巻末図-4】
- 打者がバントしたら、3塁コーチャースボックスの本塁側の角のあたりに移動する。
- その後は、1塁墨審のフォースプレイと同じメカニクスになる。
- メリット
 - 『通常の1塁のフォースプレイの絵』と同じにする。
 - アンパイアと3塁手との間に走者が入らないようにする。
 - 3塁手の足が離れたかどうかを確認できる。(通常は1塁手、投手、捕手からの送球であり、3塁手はその方向に伸びて捕球する。)
- リスク
 - プレイを予測して早く動き始めるため、左打者のチェックスイングへの対応や、フェア・ファウルの判定における球審の補佐が不十分になることがある。

(3) 球 審

- 送りバントを捕手が処理するときは、守備妨害、走塁妨害、そして“出会い頭の接触”などに注意します。

- ボールが1塁に転送されたときは、打者走者がスリーフットレーン内を走っているかを確認するため、“ファウルラインを確保”します。

1.1 2塁を起点としたダブルプレイ

(1) 2塁墨審

- 内野ゴロが打たれたら、まず打球方向の足を1歩前に出し（1塁と2塁または2塁と3塁を結ぶラインと平行にスタンスをとった場合でも自分の体の真正面に出す。）（ステップアップ）、その足を起点として、次に他方の足を打球処理する野手の方向に向けながら（ターン）、その野手に正対します（フェイス・ザ・ボール）。

① 2塁手側に位置した場合

- 2塁手がピボットマンになるケース
 - 打球および打球を処理する野手を見ながら、できるだけ投手板と2塁を結ぶラインまで移動して、ピボットマンのグラブの腹を見られるポジショニングをとります。
 - このとき、スタンディングで2塁ベースに正対し、顔は野手に向けています。
 - ただし、遊撃手へのゴロのときは、遊撃手が1塁に送球する場合もあるので、注意します。
- 遊撃手がピボットマンになるケース
 - 野手が2塁への送球動作に移ると同時に右足を1歩引いて（ドロップ・ステップ）、2塁に正対します。

② 遊撃手側に位置した場合

- 2塁手がピボットマンになるケース
 - 野手が2塁への送球動作に移ると同時に左足を1歩引いて（ドロップ・ステップ）、2塁に正対します。
- 遊撃手がピボットマンになるケース
 - 打球および打球を処理する野手を見ながら、できるだけ投手板と2塁を結ぶラインまで移動して、ピボットマンのグラブの腹を見られるポジショニングをとります。
 - このとき、スタンディングで2塁ベースに正対し、顔は野手に向けています。

- 野手が前進して打球を処理したときは、2塁への送球を妨げない位置に素早く移動します。
- 野手が送球したら、顔もベースに向けて（身体の全部をベースに正対させて）、スタンディングのまま視点を2塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - 走者が触塁したときにベースを中心にえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります
 - 2塁でのフォースプレイは、野手がボールを投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、スタンディングとします。セットポジションをとると、逆に焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- アウトのときは、ピボットマンが投げ終わってからコールします。
- ピボットマンがボールを確実に受け止めた後、これに続く送球動作に移ってから（投げ手でボールを握ってから）ボールを落としたときは、捕球と判定します（ボランタリー・リリース）。
- アウトのときは、2塁でのプレイが一段落したら（ピボットマンが投げ終わり、走者の妨害もない）、右腕を下して1塁への悪送球などがなかったか（引き続き2塁でプレイが起こる可能性があるか）を確認します。
- 「アウトかどうか」を考え、「アウトと確信できなければ」セーフのコールをします。
- セーフのときは、その後の守備妨害や走塁妨害などに注意するため、2塁から目を離さない（1塁の方を見ない）ようにします。
 - アウト／セーフにかかわらず、走者のピボットマンへの守備妨害に注意します。
 - 遊撃手へのゴロが打たれたとき、初めから2塁へ送球すると決めつけず、遊撃手の行動をよく見るようにします。ボールが直接1塁に投げられたときに（1塁走者が盗塁したときや、遊撃手がジャッグルしたときなど）、送球線上に位置しないよう注意します。
 - ◆ “ピボットマン”とは、ダブルプレイのときにボールを中継するプレーヤーのことです。例えば、3塁手→2塁手→1塁手とボールが転送されるダブルプレイの場合、2塁手が“ピボットマン”となります。

(2) 1塁審

- 内野ゴロが打たれたら、打球を見ながらファウルラインの内側に沿つてステップバックして、フォースプレイのときの距離をとります。
 - 打者走者の触塁（ヘッドスライディングのときなど）と野手の触塁の両方をよく見るために、ファウルラインから45度くらいの位置（フェア地域内）にステップバックしても構いません。
- 1塁ベースに正対し、顔だけをボールの方向に向け、スタンディングでプレイの成り行きを見ます。
- ピポットマンがボールをリリースしたら、顔もベースに向けて（身体の全部をベースに正対させて）セットポジションをとります。
 - ピポットマンがボールをリリースしたら、すぐにセットポジションをとるようにします。タイミングが遅れると、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 視点を1塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にする1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- 「アウトかどうか」を考え、「アウトと確信できなければ」セーフのコールをします。

(3) 球審

- 走者がスコアリングポジションにいないとき（走者なしまたは走者1塁のとき）は、1塁のフォースプレイと同じように、ファウルラインを45フィート地点近くまで走ります。
 - 2塁がセーフになったときは、本塁でのプレイの可能性があるので注意します。
- 走者がスコアリングポジションにいるときは、本塁でのプレイに備えるため、本塁周辺にとどまります。

- 打者走者がスリーフットレーン内を走っているかを見るため、“ファウルラインを確保”します。
- 走者が3塁にいるときは、1塁・本塁の延長線上（ファウル地域）で“ファウルラインを確保”して、3塁走者の本塁触塁と、打者走者の走塁の両方を見ます。

1.2 本塁を起点としたダブルプレイ

（1）球審

- 内野ゴロが打たれたら、打球を見ながら素早くステップバックして、できるだけ角度と距離をとります。
 - 本塁でのフォースプレイは、ボールが打たれてからプレイが起こるまでの時間が短いですが、少なくとも野手が打球を捕ったときは、止まっているようにします。
 - 2塁ベースから左側の打球の場合は、捕手の足がホームプレートに触れているかどうかを確認するため、1塁・本塁の延長線上に位置します。【巻末図-5】
 - 2塁ベースから右側の打球の場合は、ポイント・オブ・プレートの延長線上で判定します。（本塁でのプレイの後、捕手が1塁へ送球した際に打者走者の走路を確認する必要があるが、1塁側へ移動すると確認が困難なため。）【巻末図-5】
- ボールがファウルライン際に打たれたら、本塁の後方で“ファウルラインを確保”して、打球の判定を行うのが基本ですが、打球が速い場合や、判定位置までの移動を考え、投球判定の位置から塁線側の足を軸として、もう一方の足を1歩踏み出し（3塁線の打球の場合、左足が軸となり、右足を1歩踏み出す）、捕手の後方からのぞき込むよう顔を塁線上に向けて“ファウルラインを確保”し、打球判定しても構いません。
 - 打球判定のケースでは、野手が捕る前に止まっていなければなりません。
 - 打球の判定を最優先します。このため、打球判定後の本塁でのプレイでは、不十分な角度と距離であってもやむを得ません。
- ホームプレートに正対し、顔だけをボールの方向に向け、スタンディングでプレイを待ち受けます。

- 野手が送球したら、スタンディングのまま、顔もベースに向けます（身体の全部をベースに正対させます）。
 - セットポジションをとると、逆に焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 視点をホームプレートに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - 走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、スタンディングのまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- 捕手が1塁に転送したときは、打者走者がスリーフットレーン内を走っているかを確認します。また、3塁走者の捕手への守備妨害にも注意します。

(2) 1塁審

- 内野ゴロが打たれたら、打球を見ながらフェア地域に入り、フォースプレイのときの角度と距離をとります。
 - 送球がフェア地域側にそれたとき、送球に対して90度の角度の位置（1塁と2塁を結ぶライン上）では、野手の触塁が見えにくくなる場合があります。このため、ファウルラインから45度くらいの位置（3塁手の正面へのゴロのときのフォースプレイの位置）でも構いません。
 - 打球が1塁線付近を転がったときは、球審の打球判定を補助するため、フェア／ファウルが決まるまで“ファウルラインを確保”します。
- 1塁ベースに正対し、顔だけをボールの方向に向け、スタンディングでプレイの成り行きを見ます。
- 捕手がボールをリリースして、打者走者の送球への妨害がないと判断したら、顔もベースに向けて（身体の全部をベースに正対させて）セットポジションをとります。
 - 打者走者の送球への妨害がないと判断したら、すぐにセットポジションをとるようにします。タイミングが遅れると、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまう恐れがあります。

- 視点を1塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にする1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。

1 3 2塁盗塁（ツー・ステップ）

- 打者に正対してセットポジションをとります。
- このとき、2塁手側に立った場合は1塁と2塁を結ぶ直線と、遊撃手側に立った場合は2塁と3塁を結ぶ直線と、それぞれ平行にスタンスをとっても構いません。
- 投手が投球動作を始めたら、セットポジションから上体をやや起こし、前後左右のどちらにでも機敏に動ける体勢をとります。
- 捕手が投球を捕ったら、2塁手側に位置したときは右足（遊撃手側に位置したときは左足）を横（または斜め後ろ）に一步踏み出します（ワン・ステップ）。
 - 最初からタッグプレイのときの適切な距離に位置しているので、角度をとるためのステップです。
 - 塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとった場合、捕手が投球を捕ったときに、右足を（遊撃手側の場合は左足を）ベースに向けて踏みかえます。
- ボールが近づいてきて、その軌道（野手がどのタイミングで、どの位置で捕れるかなど）が判断できたら、踏み出した足を基点にターンして（ツー・ステップ）、身体の全部をベースに正対させながらセットポジションをとります。
 - 少なくともボールが自分を通り過ぎる前には、セットポジションをとっているようにします。タイミングが遅いと、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまう恐れがあります。

- ボールが自分の方にそれできたら、ボールが通り過ぎるまで目を離さないように注意します。
- 視点を2塁ベースにあわせ、タッグの瞬間に集中します。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。

1 4 3塁盗塁

- 投手が投球動作を始めたら、セットポジションから上体をやや起こし、前後左右のどちらでも機敏に動ける体勢をとります。
- 基本は、内野内に入らずファウル地域で判定します。
- 捕手が投球を捕ったら、スタートポジションからファウルラインに平行に3～4歩前進して、最後に右足を右斜め前方に踏み出し（3塁ベースに正対）、セットポジションをとります。【巻末図-6】
 - このステップは、タッグポイントが確認できるように、野手と走者の間に位置すること（グラブ：アンパイア：ランナー・コンセプト）、捕手からの送球線上を避けることを目的としています。
 - 3塁盗塁は、捕手が投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、最初のステップを踏み出すタイミングが重要です。タイミングが遅いと、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 3塁手がベースをまたいでタッグする場合など、ファウル地域で判定するとタッグポイントが確認できないときは、内野内で判定することもあります。
 - 内野内で判定するときは、ツー・ステップ、スリー・ステップのいずれでも構いませんが、右足がファウルラインのすぐ内側に位置するようにします。
- 視点を3塁ベースにあわせ、タッグの瞬間に集中します。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手がボールを確捕していることを確認してからコールします。

1 5 けん制球への対応とポストピッチステップ

(1) 1 墓墨審・3 墓墨審

①投手のけん制球への対応

- 投手がけん制球を投げても動かず、セットポジションのままタッグのポイントに集中します。
 - すでにタッグプレイに適した位置において、セットポジションで構えていますので、動かずにジャッジします。
 - けん制球が投げられてからプレイが起こるまで時間が短いので、1歩でも近づこうとすると、動きながらの判定になってしまします。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- 1 墓墨審は、けん制球のタッグポイントをより見やすくするため、スタートイングポジションをファウルラインから離れて位置しても構いません。
 - このときでも、打球が打たれたときに“ファウルラインを確保”できるよう、投手が投球した際には、ファウルラインに戻り、止まった状態でプレイを待ち受けます。
 - そのため、ファウルラインを離れる場合のスタートイングポジションは、投手板と 1 墓ベースの延長線上の間の範囲までとします。

②ポストピッチステップ (Post Pitch Step)

- 捕手のピックオフプレイに対し、墨審が野手と走者の間に位置して判定できるようにするためのステップです。4人制では1墓墨審と3墓墨審が行います。
 - 実際にピックオフプレイが行われてから動作を開始しては、プレイを止まって見ることや、適切な位置でみることが難しくなります。ポストピッチステップは常に行います。
- 投球して捕手が捕球したと同時にファウルラインに近い方の足（1墓墨審であれば右足）から、クロスオーバーステップし、2～3歩ステップし、コーチャースボックスの方向に移動します。

(2) 2 墓墨審（内野内に位置）

- 投手が送球動作に移ったら、2墓手側に位置したときは右足（遊撃手側に位置したときは左足）を横（または斜め後ろ）に一步踏み出します。墨を結ぶ直線と平行にスタンスをとった場合、右足を（遊撃手側の場合は左足を）ベース向けて踏みかえます。

- 最初からタッグプレイのときの適切な距離に位置しているので、角度をとるためのステップです。
- 引き続き踏み出した足を基点にターンして、身体の全部をベースに正対させながらセットポジション（またはスタンディング）をとります。
 - けん制球が投げられてからプレイが起こるまで時間が短いので、ベースに近づこうとすると、動きながらの判定になってしまします。
- 視点を2塁ベースに合わせ、タッグの瞬間に集中します。
- アウトのときは、セットポジション（またはスタンディング）のまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。

16 球審と1塁審・3塁審との打球判定

(1) 打球判定の基本的な動作

① フェア

- フェアのときは、フェア地域を指さし（ポイント）、何も発声しません（ノー・ボイス）。
 - 球審が1塁側をポイントするときは、マスクを持ったまま左手で行います。
 - スタンディングでポイントします。ポイントする側に体を傾けると、ジェスチャーが小さくなるので注意します。

② ファウル

- ファウルのときは、両手を上げて『ファウル』と発声します。
 - 両ヒジを肩より上にあげ、両手は自然に開きます。
 - 球審が宣告するときは、マスクをはずします。ただし、時間がないときは、マスクを着けたまま発声しても構いません。

③ キャッチ

- アウトと同じ動作で『キャッチ』“That's a catch！”と発声します。

④ ノーキャッチ

- セーフと同じ動作で『ノーキャッチ』“No catch！”と発声します。

⑤ 止まって判定する

- フェア／ファウルが決まるときは、必ず止まっているようにします。
 - 特にファウルライン際の打球や、野手が地面すれすれで捕る打球などのときに止まっていないと、目線がぶれて焦点が合わなくなる恐れがあります。
- ファウルライン際の打球のときは、“ファウルラインを確保”して判定します。

(2) 球審の動作

- 投球が打たれたら、下を向かないようにして、マスクを左手ではさします。
 - 内野手への低ライナーや本塁周辺の打球のときなど、下を向いてボールから目を離すと、フェア／ファウルが決まる瞬間を見逃す恐れがあります。
- ホームベースより前に出て、“ファウルラインを確保”します。
 - 1塁側の打球のときは、打者と捕手を先行させ、捕手の左側から回り込むように前へ進みます。
 - ファウルライン際の鋭い打球のときなど、前に出る時間がないときは、素早く斜め後方にステップバックして、ファウル地域で“ファウルラインを確保”します。
 - 走者が3塁にいるときは、本塁でのタッグプレイに備える必要があります。特に1塁線の打球については、ファウル地域で“ファウルラインを確保”すると、その後の本塁タッグプレイにおいて適切な位置（3塁→本塁の延長線上より右側）に素早く入ることが難しくなります。
 - このような場合、1塁線側の右足を軸として、左足を1歩踏み出し、投球判定の位置から左斜め前に出て、捕手の後方からのぞき込むように顔を塁線上に向けて“ファウルラインを確保”し、打球判定しても構いません。【巻末図-7】
- 3塁側のフェアの打球のとき、打者走者に対して1塁でのプレイがある場合は、打球の判定をしたらすぐに1塁側に移動して、“ファウル

ラインを確保”します。そして、打者走者がスリーフットレーン内を走っているかを確認します。

- 送りバントなどを捕手が処理するときは、守備妨害、走塁妨害または“出会い頭の接触”などに注意します。

(3) 打球判定の範囲

- 野手がベースより前で打球に触れたときは、球審が判定します。
- 打球がベースに触れたとき、野手がベースより後ろ（ベースの上を含む）で打球に触れたとき、または打球が野手に触れずに外野に抜けたときは、墨審が判定します。
- 打球判定は、それぞれの審判員が責任をもって行います。一方の審判員の判定に合わせて、他方の審判員が同じジェスチャーをする、いわゆる“同調”はしないこととします。
- ベース近辺の打球のとき、野手の打球に触れた地点がベースの前後どちらかが判断しにくいときは、墨審が判定するようにします。
 - 墨審の方がベースに近く、判定への説得力があります。
 - 球審が“ファウルラインを確保”するには、すばやく数歩移動しなければなりません。これに比べ墨審は、横に一歩ステップするだけでラインをまたぐことができ、打球を待ち受けることができます。
- 内野へのライナーの判定責任については、審判メカニクスハンドブックを参照してください。

1.7 外野への打球の判定

(1) 外野への打球の責任範囲

① 2塁墨審が2塁ベース後方に位置した場合

- 左翼手より向かって左側の打球：3塁墨審の責任範囲です。
- 左翼手正面前後から右翼手正面前後までの打球：2塁墨審の責任範囲です。
- 右翼手より向かって右側の打球：1塁墨審の責任範囲です。
- 球審は、外野への打球に対する責任を持ちません。

② 2塁墨審が内野内に位置した場合

- 中堅手より向かって左側の打球：3塁墨審の責任範囲です。

- 中堅手正面前後より向かって右側の打球：1塁審の責任範囲です。
- 球審と2塁審は、外野への打球に対する責任を持ちません。

(2) 基本的事項

- フェア／ファウルが決まるときは（飛球・ライナーが野手、地面またはフェンスに触れるときなど）、必ず止まっているようにします。
 - 打球に一步近づくより、その分早めに止まり、余裕をもってプレイを待ち受けるようにします。
 - 動きながらの判定や止まった直後の判定は、目線がぶれて焦点が合わなくなる恐れがあり、禁物です。
- 適切な角度と距離をとります。
 - 時間的な余裕がないときは、角度をとることを優先します。
- ファウルライン際の打球、または野手への低い打球のときは、セットポジションをとります。
- 平凡な飛球や野手が背走する飛球のときなど、視野を広げてプレイを見る必要があるときは、スタンディングの姿勢をとります。
- 次の“トラブルボール”的な打球は、適切な角度をとりながら、できるだけプレイに近づくようにします。
 - ファウルライン際の打球
 - 外野手が前進して、地面すれすれで捕るような打球
 - 外野手が背走するフェンス際の打球
 - 複数の野手が追いかける打球

(3) ポーズ (Pause)・リード (Read)・リアクト (React)

- ボールが外野へ打たれたら、“一瞬”その場にとどまり（ポーズ）、打球の行方を見ながら状況を把握します。
- 自分が追うべき打球か、打球はトラブルボールになるか、プレイはどう進みそうか、そして他の審判員の動きはどうかなどを予測・判断します（リード）。
- 2塁審が2塁ベース後方に位置した場合、外野への打球の責任範囲は、三分割されます。
 - 左翼手正面前後から右翼手正面前後までの打球については、2塁審がイニシアチブをとります。
 - ◆ 外野への飛球・ライナーが打たれたら、2塁審は、打球方向の足を1歩前に出し（ステップアップ）、その足を起点として、

ターンして、打球を処理する野手に正対し、打球を追うべきか判断します。(リード)

- ◆ 1塁審は右足を、3塁審は左足をファウルラインと平行になるように1歩引き“リード・ステップ”をして、打球を追う野手に正対します。(リード)
- 打球が自分の追うべきものか、“トラブルボール”になるかなどは、打球を追う野手を見て判断します。(リード)
- 野手が自分の方向に動いてきたら、自分が追うべき打球です。
 - ◆ 左翼手が3塁審の方向(向かって左)へ動いたときは、3塁審が追うべき打球です。
 - ◆ 左翼手が正面前後から2塁審の方向(向かって右)へ動いたとき、または右翼手が正面前後から2塁審の方向(向かって左)へ動いたときは、2塁審が追うべき打球です。
 - ◆ 右翼手が1塁審の方向(向かって右)へ動いたときは、1塁審が追うべき打球です。
- 2塁審が、内野内に位置した場合、外野への打球の責任範囲は、二分割されます。
 - 中堅手付近の打球については、1塁審がイニシアチブをとります。
 - ◆ 外野への飛球・ライナーが打たれたら、1塁審は右足を、3塁審は左足をファウルラインと平行になるように1歩引き“リード・ステップ”をして、打球を追う野手に正対します。(リード)
 - ◆ 2塁審は、打球方向の足を1歩前に踏み出し(1塁と2塁または2塁と3塁を結ぶラインと平行にスタンスをとった場合でも自分の体の真正面に出す。)(ステップアップ)、その足を起点として、次に他方の足を打球処理する外野手の方向に向かって(ターン)、打球方向に正対します(フェイス・ザ・ボール)。
 - ◆ 2塁審は、1塁審、3塁審のどちらが打球を追うのか、または、打球を追わないのか、打球方向に正対して、自分がとるべき行動を判断します(リード)。
 - 野手が自分の方向に動いてきたら、自分が追うべき打球です。
 - ◆ 中堅手が3塁審の方向(向かって左)へ動いたときは、3塁審が追うべき打球です。
 - ◆ 中堅手が正面前後から1塁審の方向(向かって右)へ動いたときは、1塁審が追うべき打球です。

- 野手が勢いよく打球を追いかけたときや、複数の野手がボールに向かっていったときは、トラブルボールのサインです。
- “リード”した結果に基づき、行動を開始します（リアクト）。
 - 打球を追うと判断したら『ゴー・アウト』“I am going out！”（あるいは“Going out！”）と発声しながら、もう一方の審判員に手を上げるなどのサインを送ります。
 - 自分が追う打球であることが明らかな場合（例えば、3塁審のとき、走者1塁（2塁審が内野内に位置している）でレフト正面への飛球の場合）、手を上げるなどのサインは必要ありません。
 - それを受けた審判員は『OK！』と返し、ベースカバーに向かいります。
 - 打球を追わない審判員は、自分がカバーすべき塁を判断するとともに、他の審判員の行動をよく観察します。

18 ファウルフライの追い方

(1) 球 審

- 飛球がバックネット方向に打たれたら、打球の行方を見ないで、すぐに捕手を見ます。
 - 打球を見ていると、ボールを追う捕手と接触する恐れがあります。
- 捕手が左後方に動いたら、左足を引いて走路を空け、捕手を先行させます。逆に右後方に動いてきたら、右足を引きます。
- 捕手から5メートル前後離れ、後方を追いかけながらボールの位置を確認します。
 - 捕手に近づき過ぎると、捕手に接触する危険があります。また、風が強い日など、捕手の行動につられて右往左往します。
 - 捕手が見ている方向にボールがあります。捕手の視線が、打球を見つけるヒントになります。
- 捕手がキャッチするときは、ミットの捕球面（腹側）が確認できるように、捕手の前方または側方から止まって見るようになります。
- ダッグアウト（またはフェンス）前などで、野手が塁審の方を向いて捕ろうとしたときは、野手の正面方向にいる（ミットの捕球面が見える）塁審に判定を任せます。

- バックネット際（またはフェンス際）の飛球のときは、できるだけ早くバックネットなどに近づき、野手の側方からボールがネットなどに触れるかどうかを確認します。
- ダッグアウト近辺の飛球のときも、素早くダッグアウトに近づき、野手が捕球するときの足の位置にも注意します。
 - 野手が飛球を捕えるためには、グラウンド（ダッグアウトの縁を含む）の上（または上方）に片足（または両足）を置いていなければなりません。
 - 野手が正規の捕球をした後、ダッグアウトなどのボールデッドの個所に踏み込んだり、倒れこんだときはボールデッドとなり、墨上に走者がいる場合は1個の墨を与えます。

(2) 1墨墨審・3墨墨審

- 自分より前方に飛球が打たれたときは、野手の正面に回り込み、グラブの捕球面（腹側）を確認できるようにします。
- 野手に近づきすぎると接触する恐れがあるので、野手から5メートル前後離れているようにします。
- 野手が球審の方を向いて捕ろうとしたときは、グラブの捕球面が見える球審に判定を任せます。
- 自分より後方に飛球が打たれたときは、打球の行方を見ないで、すぐに1墨墨審のときは1墨手（3墨墨審のときは3墨手）を見ます。
 - 打球を見ていると、ボールを追う野手に追突される恐れがあります。
- 1墨手（または3墨手）が飛球を追いかけたら先行させ、後方を追いながらボールの位置を確認します。
 - 野手が向かっている上空にボールがあります。野手の視線が、打球を見つけるヒントになります。
- 野手が捕球するときは、グラブの捕球面（腹側）が確認できるよう、野手の前方または側方から止まって見るようになります。
- 野手が向こうむきでボールを捕ったとき、または他の野手に視界をさえぎられたときは、確捕しているかを十分確認してから、アウトのコールをします。
- フェンスまたはダッグアウト近辺の飛球のときの注意点は、球審と同じです。
- 走者がいるときにファウル地域へ飛球が打たれた場合、打球を追わない審判員は、走者のタッグアップにも注意します。

1 9 ランダウンプレイ

- 墓間の2分の1ずつを担当します（ハーフ・アンド・ハーフ）。
- 墓間の中間地点でタッグプレイが起こったときは、タッグする野手側（走者の背中側）の審判員が担当します。
- ランダウンプレイが始まったら、ベースから3～4メートル前に出て、墓間を結ぶラインから2メートルほど離れたところに位置します。
 - ベース付近にとどまっていると、中間地点でのタッグプレイへの対応が遅れてしまいます。
 - 墓間を結ぶラインの近くに立っていると、走者や野手と接触する危険があります。
- ベースから3～4メートル前に出たらその場にとどまり、プレイの成り行きを見ます。
 - 走者の行動によって、行ったり来たりしないようにします。
 - 走者が自分の墓の方向に走ってくることに合わせてステップバックしていくと、タッグの瞬間が走者の身体にさえぎられて、見えなくなる恐れがあります。
- 野手がタッグしようとしたら踏み込んでいき、タッグのポイントを見に行きます。
- アウトのときは、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
 - タッグのポイントを左手で指さしながら『オン・ザ・タッグ』
“On the tag！”と発声し、野手のボール確捕を確認した後に、『アウト』“He is out！”をコールします。
 - タッグプレイのときは、野手がボールを確捕していることを十分確認することは大切です。しかし、何のジェスチャーもなく、ただ単にボールの確保を確認する“時間（間）”は、プレーヤー、観客あるいは他の審判員に、判定を迷っていると思われかねません。
- ランダウンプレイの場合、ノータッグ、ラインアウト、走墓妨害、または守備妨害などに注意します。

20 投球動作の関連事項

(1) 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があり、どちらも隨時用いることができます。
- どちらかのポジションをとった投手は、軸足を正しく投手板に触れて、捕手からのサインを受けなければなりません。

(2) ワインドアップポジション

- 軸足（右投手の右足、左投手の左足）は、投手板の上に置くか、投手板の前縁にピッタリと触れて置きます。このとき、軸足が投手板の側方にはみ出しても構いません。
- 自由な足（右投手の左足、左投手の右足）の置き場所には制限がありません。
- 投手は、ワインドアップポジションから、①打者に投球すること、②塁に送球すること、③軸足を投手板の後方にはずすことができます。

(3) ワインドアップポジションからの投球

- ワインドアップポジションをとった投手は、“投球動作”を起こしたならば、中断したり、変更したりしないで、投球を完了しなければなりません。
 - 「中断」とは、投手が投球動作を起こしてから途中でやめてしまったり、投球動作中に一時停止したりすることです。
 - 「変更」とは、ワインドアップポジションからセットポジション（または、その逆）に移行したり、投球動作から塁への送球（けん制）動作に変更することです。

(4) ワインドアップポジションからの塁への送球（けん制球）

- 投手は、ワインドアップポジションから走者をアウトにしようとして、自由な足を正しく踏み出して、塁に送球することができます。
- 自由な足の踏み出しについては、【(8) セットポジションからの塁への送球】を参照してください。

(5) ワインドアップポジションのとき軸足を投手板からはずす

- 軸足を投手板からはずすときは、投手板の後縁線より後方にはずさなければなりません。投手板の側方や前方にはずすことは、規則違反とな

ります。

- ボールを両手で保持している場合は、投手板から軸足をはずすにあたって、ボールを両手で保持したままはずさなければなりません。
- 軸足を投手板からはずした後は、両手を離して身体の両側に下ろし、改めて軸足を投手板に触れなければなりません。

【例】投手が両足を投手板の上に置いていたとき、3塁走者が本塁に盗塁した場合。

- 先に自由な足を投手板より後ろにはずし、それから軸足を投手板からはずせば、投球動作の中止でバークとなります。
- 先に軸足を投手板から正しくはずせば、投手は内野手となるため、本塁に送球することができます。
- 投手がワインドアップポジションから上記の（3）・（4）・（5）以外のこと（セットポジションに移ること、またはストレッチをすることなど）をすると、規則違反（走者がいればバーク）になります。

（6）セットポジション

- 軸足は、投手板に触れて置きます（走者が塁にいるときは、軸足を投手板に平行に触れて置きます）。このとき、軸足が投手板の側方にはみ出しても構いません。
- 自由な足は、投手板の前縁およびその延長線より前方に置きます。
- ボールを左右どちらの手で持っていても構いませんが、両手を離し、片方の手を下ろして、身体の横につけていなければなりません。
 - 投手は、この姿勢から塁に送球すること、または軸足を投手板の後方にはずすことができます。しかし、打者に投球するときには、必ずセットポジションをとらなければなりません。
- 上記のように投手板に位置した投手が、中断することなく、一連の動作で、ボールを両手で身体の前方に保持して、完全に動作を静止したとき、セットポジションをとったとみなされます。
- セットポジションをとるに際して、“ストレッチ”という準備動作を行うことができます。
- “ストレッチ”の途中で、投手板から軸足をはずしたり、または塁にけん制のため送球することができます。
- 投手は、セットポジションから、①打者に投球すること、②塁に送球すること、③軸足を投手板の後方にはずすことができます。

(7) セットポジションからの投球

- ストレッチに続き打者に投球する前には、走者がいるときには、次の二つのことを守らなければなりません。

① ボールを両手で身体の前方で保持すること

- ボールを両手で保持する位置は、身体の前方であればどこでも構いません。
- グラブをお腹のあたりに置いたまま動かさず、身体の横につけている投げ手をグラブに入れてボールを保持する投手がいます。このとき、打者、走者、そして審判員にボールを保持したことが分かりにくい場合は、少し動作をつけさせるなど、保持したことが分かるように指導します。

② 完全に動作を静止すること

- ボールを身体の前方で保持して止めたら、その保持した位置を移動させてはならず、完全に身体の動作を静止します。
- 身体の動作を静止したら、首以外はどこも動かしてはいけません。首以外が動いたときは、投球動作、送球動作、または軸足をはずす動作を開始したものとみなされます。

※ 投手が投球前にセットポジションをとる（ボールを両手で身体の前方で保持して、完全に動作を静止する）ことは、フェアプレイのためのものです。

投手がセットポジションをとったことは、

- A) 投手が走者に「これから投球すること」を教えるものであり、走者は「盗塁のためのスタートの準備」をすることができます。
- B) 投手が打者に「これから投球すること」を教えるものであり、打者は、「投球を打つための準備」をすることができます。

(8) セットポジションからの塁への送球（けん制球）

① 投手板上から塁へ送球する場合

- 投手板上から塁へ送球する場合、自由な足は、“送球する前”に、送球しようとする“塁の方向”へ、“直接”、“踏み出す”ことが必要です。
 - “送球する前”とは、肩、腕の動作よりも、自由な足の踏みだし

が先行することです。

- “墨の方向”とは、送球しようとする墨に自由な足が向かうことです。
- “直接”とは、自由な足がセットポジションをとったときに置かれた位置から、寄り道することなく、送球する墨の方向にまっすぐ向かうことです。
- “踏み出す”とは、自由な足のつま先、かかとが地面から浮き上がり、送球しようとする墨の方向へ身体全体で踏み込むことです。正しい“踏み出し”には、“方向と距離”が必要です。
- 要約すると、立っている状態（セットポジション）から、送球する墨の方向の少し先の地面に落ちている物を拾う足の動作のイメージです。
- 投手板上から右投手が1墨（左投手が3墨）、または2墨へ送球する場合、投手板上で軸足が踏みかわっても、その動作が“一挙動”であれば、さしつかえありません。
 - “一挙動”とは、連続かつ中斷しない動作のことです。

② 軸足を投手板からはずして墨へ送球する場合

- 軸足を正しく投手板からはずせば、投手は内野手とみなされます。このため、自由な足を踏みださずにスナップだけで墨へ送球することも、また送球のまねをすることもできます。
- ボールを両手で身体の前方で保持している場合は、軸足を正しく投手板からはずしてから、両手を離さなければなりません。違反すればボーケとなります。
- 投手板に位置した投手が、軸足を後方にはずしながら1墨（左投手）、または3墨（右投手）への送球する動作（自由な足をステップせずに送球する）は、軸足をはずす（軸足が浮いた）動き自体をもって軸足がはずれていると解釈されるとして、規則違反（ボーケ）ではありません

（9）走者のいる墨への偽投

- 「腕を振って送球する動作や両手を開く動作をしたが、実際に送球しなかった投手の行為」のことを、偽投といいます。
- 軸足を投手板に触れている投手が、1墨または3墨に偽投をした場合は（正しく踏み出しても）、ボーケとなります。
- 軸足を投手板に触れている投手が、正しく踏み出せば、2墨に偽投をすることは許されています。

- 偽投をしたときに、投げ手にボールを持っていなければ、ボーグ（遅延行為）となります。
- 投手板から軸足をはずした投手（内野手とみなされる）は、走者のいるどの塁にも、ステップをせずに送球や偽投（投げ手にボールを持っていなくても構いません）をすることができます。

(10) 2塁への偽投に引き続いての送球

① 塁上に複数の走者がいる場合

- 塁上に複数の走者がいるときに（走者1塁・2塁、2塁・3塁、満塁）、2塁へ正しく踏み出して偽投をした後、引き続き軸足が投手板に触れたまま他の塁（他の走者）にプレイ（送球または偽投）をする場合は、軸足を投手板から正しくはずさなければなりません。
- これに対して、2塁へ正しく踏み出して腕を振った勢いで、軸足が投手板からはずれた場合、投手はその時点で内野手とみなされます。このため、軸足が再び投手板の上に落ちても、そのまま振り向いて他の塁（他の走者）へプレイ（送球または偽投）することができます。

【例】走者2塁・3塁の場合

- 投手板に触れている投手が、2塁へ正しく踏み出して、両手を開いた動作をしたあと（軸足が投手板に触れたまま）、引き続き3塁へ踏み出して送球または偽投したときは、ボーグとなります。3塁へ送球または偽投する前に、軸足を正しく投手板からはずさなければなりません。
- これに対して、2塁へ正しく踏み出して腕を振った勢いで、軸足が投手板からはずれた場合は、再び投手板の上に軸足が落ちても、そのまま3塁にプレイ（送球または偽投）することができます。

② 走者が2塁単独の場合

- 塁上の走者が2塁単独の場合、2塁に正しく偽投をしたときに、2塁走者が3塁へ走ったときは、投手板に触れている投手は、正しく踏み出せば、走者が向かった塁に送球することができます。
 - 投手が2塁へ正しく踏み出して偽投をしたところ（軸足が投手板からはずれていない）、走者が3塁へ走ったため、投手板に触れている投手が、3塁へ正しく踏み出して投げることは、必要なプレイであるため許されます。ただし、偽投した場合はボーグとなります。

- 投手がセットポジションをとっているとき、2塁走者が3塁に走ったので、投手板に触れている投手が、第一動作で正しく踏み出して3塁へ投げることは、必要なプレイであるため許されます。ただし、偽投した場合はボーグとなります。
- ここでいう「必要なプレイ」かどうかは、審判員が「走者が3塁に進もうとしたか」、あるいは「その意図が見られたか」で判断します。このとき、走者が塁間の半分を超えていたかどうかが、審判員の判断の一つの目安となります。
- 関連して、走者がいるとき、投手が投手板から軸足をはずして、走者のいない塁に送球または送球するまねをした場合、投手の遅延行為とみなしてボーグとなることにも注意が必要です。

(11) セットポジションのとき軸足を投手板からはずす

- 軸足を投手板からはずすときは、投手板の後縁線より後方にはずさなければなりません。投手板の側方や前方にはずすことは、規則違反となります。
- ボールを両手で保持している場合は、投手板から軸足をはずすにあたって、ボールを両手で保持したまま、はずさなければなりません。
- 軸足を投手板からはずした後は、両手を離して身体の両側に下ろし、改めて軸足を投手板に触れなければなりません。
- 軸足を正しく投手板からはずせば、投手は内野手とみなされます。このため、自由な足を踏みださずにスナップだけで塁へ送球することや、偽投をすることもできます。

(12) ボーグ

- ボーグルールの目的は、投手が走者を意図的にだまそうとするのを防ぐことです。審判員は、投手の“意図”に疑いを抱いたら、厳重に規則を適用しなければなりません。

【よくあるボーグの例】

- ① 投手板に触れている投手が、規則5.07(a)(1)および(2)項に定める投球動作に違反した場合
 - 捕手のサインを見ながらストレッチを開始したが、途中でやめる。
 - ◆ ワインドアップポジションとセットポジションの区別なく、投手板に触れてサインを見ている投手が、手を動かして捕手に対してサインを出すなどの動作をすると、投球動作または

ストレッチの中斷とみなされます。

- 軸足の膝を折った後に、反動をつけて塁に送球する。
- けん制しようとする塁と反対方向に肩を動かし、投球動作に入つたように見せかけて塁へ送球する。
- 自由な足をゆっくり上げながら一瞬止めた後に、投球（または送球）する。
- 自由な足を振って投手板の後縁線を越えた後に、1塁または3塁へ送球する。

② 投手板に触れている投手が、塁へ送球する前に、足を直接その方向に踏み出さない。

- 自由な足を本塁方向に踏み出して、塁に送球する。
- 自由な足を上げたが、そのままもとの位置に下ろして塁へ送球する。
- 自由な足のつま先は塁に向いているが、かかとはほとんど地面から離れず足を回転させて、塁へ送球する。

③ 投手がセットポジションから投球するときに、完全に動作を静止しないで投球する。

- 両手を顔の前で接触させながらベルトのあたりまで下したが、動作を静止しないで投球する。

(13) その他

- 投手は、投手板を囲む18フィートの丸い場所の中で、投球する手を口または唇につけた後にボールに触れるか、投手板に触れているときに、投球する手を口または唇に触れることを禁止されています。
 - 投手が違反した場合、日本のアマチュア野球では、警告をして、ボールを交換します。
 - 天候が寒い日には、投げ手に息を吹きかけることを認めることができます。
- 投手は、ボールに唾液やロジンバッグなどの異物をつけること、また、ボールをグラブ、身体、着衣で摩擦することを禁止されています。
 - ただし、ボールを素手で摩擦することは許されています。
- 投手は、いかなる異物でも、身体につけたり、所持することを禁止されています。
 - 投手が違反した場合、日本のアマチュア野球では、警告をして、異

物を取りはずさせます。

- 試合のスピードアップのため、捕手からのボールを受けた投手は、ただちに投手板を踏んで、投球位置につくことが必要です。
 - 投球を受けた捕手には、速やかに投手に返球するよう指導します。

2.1 4人制メカニクスのポイント

(1) 基本的なポイント

① 試合開始前のミーティング

- 試合開始前に、4人の審判員で風の方向や強弱、太陽の位置、打球判定の責任範囲（1塁ベースおよび3塁ベース近辺の内野ゴロ、内野手への低いライナー、外野への飛球など）、インフィールドフレイなどのサイン、そして基本的なメカニクスなどを確認しておきます。

② プレイの予測

- 投手が投手板につくまでに、そのときの状況のもとで起こる可能性の高いいくつかのプレイを予測し、それに対応する自分の行動を確認しておきます。

【例】1アウト、走者2塁のときの2塁審（2塁手側に位置）

- ゴロが自分の正面に打たれる ⇒ 右側に動いて打球をかわす（2塁手の視界をさえぎらないため）。
- 内野手への低いライナーが打たれる ⇒ 野手の捕球面が確認できる打球を判定する。
- 3塁審が打球を追う ⇒ 遊撃手側に移動し、2塁走者（タッグアップするかどうか）の行動をよく見る。2塁走者の3塁と2塁でのプレイを受け持つ。
- 1塁審が打球を追う ⇒ 2塁走者の行動（タッグアップするかどうか）をよく見る。ヒットになったら打者走者の1塁と2塁でのプレイを受け持つ。
- 飛球が中堅手の正面に打たれる ⇒ 3塁審と1塁審の行動（どちらが打球を追ったか）をよく見て、2塁走者の行動に対応する。

③ ポーズ・リード・リアクトの実践

- 投球が打たれたら “一瞬” その場にとどまり（ポーズ）、自分が追うべき打球か、プレイはどう進みそうか、そして他の審判員の動きはどうかなどを、予測・確認します（リード）。
- 自分のとるべき対応（打球を追うのか、どの塁をカバーするのかなど）が判断できたら、行動を開始します（リアクト）。

④ コミュニケーション『ゴー・アウト』と『OK』

- 外野への飛球が打たれたら、打球を見ながら “リード・ステップ” →打球方向の野手を見る→打球を追うかどうかを判断する、という手順をふみます。
- 打球を追うと判断したら『ゴー・アウト』“I am going out！”と発声しながら、もう一方の審判員に手を上げるなどのサインを送ります。
 - 自分が追う打球であることが明らかな場合（例えば、3塁審のとき、走者1塁（2塁審が内野内に位置している）で左翼手の正面への飛球の場合）、手を上げるなどのサインは必要ありません。
- それを受けた審判員は『OK！』と返し、ベースカバーに向かいます。

⑤ 打球判定

- 打球判定を最優先します。4人制の場合、基本的に外野への飛球は追いますが、ヒットになることが明らかな打球は追わなくても構いません。
- 平凡な飛球の場合は、打球を追いながら、適切な角度をとります。
- “トラブルボール”的な場合は、適切な角度をとりながら、できるだけプレイに近づくようにします。

⑥ 打球を追ったら戻らない

- 外野への打球を追った審判員は、打球を判定した後プレイが一段落するまで、その場にとどまります。

⑦ 自分の前にボール・ベース・走者を置く

- プレイの状況を見ながら、常に自分の前にボール、ベース、そして走者を置けるところに位置します。

⑧ タッグプレイの位置取り

- タッグプレイの場合、まずは送球とベースを結ぶ線の延長上に立ち、送球や走者の状況を見ながら、タッグプレイのポイントが見える適切な位置に移動し、プレイを待ち受けます。

⑨ ベースカバーに行くとき

- ある塁をカバーに行く場合、打球を見ながら、他の審判員（自分の背後にいる）が、自分の担当していた塁をカバーする準備ができるかを確認します。

【例】無走者のとき、2塁審が打球を追った場合

- 3塁審は、球審が3塁をカバーする準備をしているかを確認しながら、2塁に向かいいます。
- 球審は、1塁審が本塁をカバーする準備をしているかを確認しながら、3塁に向かいいます。

⑩ 塁が空いたらカバーする

- 自分の担当塁にとどまる場合、他の審判員がカバーすべき塁に向かっているかを確認し、もしもその塁が空くような状況になったら、その塁をカバーします。

【例】走者1塁のとき、3塁審が打球を追った場合

- 2塁審は、打球と1塁走者を見ながら、球審が3塁をカバーする準備ができているかを確認します。
- もしも球審が3塁でのプレイに間に合わないと判断したら、球審に声とジェスチャーで知らせながら3塁に向かいいます。
- その際、1塁審が球審と2塁審の行動に気づいているか（2塁をカバーする準備ができているか）も確認します。

⑪ カバーする塁でプレイを待ち受ける

- ある塁をカバーする場合、その塁に向かってくる走者が前の塁に到達するときには、カバーする塁でジャッジする適切な位置にいて、プレイを待ち受けるようにします。

【例】走者1塁のとき、3塁審が打球を追った場合

- 球審は、1塁走者が2塁に到達するときには、3塁で自分の前面にボール、ベース、そして走者を置けるところに位置するようにします。そして、送球と走者を見ながら、ジャッジする位置に移動していきます。
- 1塁審は、1塁走者が3塁に到達するときには、本塁で自分の前面にボール、ベース、そして走者を置けるところに位置するようにします。そして、送球と走者を見ながら、ジャッジする位置に移動していきます。

⑫ 墓の引き継ぎ

- カバーに行った審判員は、その墓の審判員が戻るまで、その場を離れないようにします。
- 引き継ぎを終えて自分の墓に戻るときは、ボールと走者から目を離さないようにします。

⑬ 走者と一緒に墓に戻らない

- “リミング”（下記（3）①参照）や走者のハーフウェイに備えて墓間に位置していたとき、走者がリタッチのために墓に戻っても、その場にとどまっています。
- 走者と一緒に墓の方向に戻ってしまうと、走者がリタッチして次の墓へ走ったとき、プレイに間に合わなくなります。

【例】1アウト、走者1塁・2塁のとき、3塁審が打球を追った。2塁走者、1塁走者ともにハーフウェイの位置にいた場合

- 2塁審は、マウンドの3塁方向にステップバックして、2塁走者の3塁進塁に備えます。飛球が捕球されて走者がリタッチのために2塁に戻っても、その場で走者の行動を見ているようにします。ただし、ジャッジの必要があれば2塁に近づいていきます。
- 1塁審は、“リミング”（または内野内に移動）して、1塁走者の2塁進塁に備えます。飛球が捕球されて走者がリタッチのために1塁に戻っても、その場で走者の行動を見ているようにします。ただし、ジャッジの必要があれば1塁に近づいていきます。

⑭ 3塁コーチのアシストに注意する

- 走者の3塁触塁を確認した審判員は、3塁コーチの走者に対するアシストに注意します。
- 球審または本塁をカバーした1塁審は、本塁でのプレイに備えながら、3塁周辺の状況を見ているようにします。そして、当該審判員がアシストに気づかないときは、その審判員に代わって規則を適用します。
- コーチと走者が接触した場合、ただちに規則を適用するのではなく、コーチが走者の帰塁または離塁を“アシストしたかどうか”を審判員が判断します。
 - 審判員が“アシストしていない”と判断した場合、妨害は宣告されず、ボールインプレイの状態は続きます。このケースでは審判員は“ナッシング”的なジェスチャーをします。
 - 審判員が“アシストした”と判断した場合、ボールデッドとして走者にアウトを宣告し、他の走者（打者走者を含む）は妨害発生の瞬間の占有塁に留め置きます。

(2) 球審のポイント

① 球審は扇のかなめ

- 球審は、打球の行方、走者の動き、そして他の審判員の位置取りのすべてを見る事ができる、唯一の審判員です。常に全体を見渡し、想定外の状況にも対応できるように準備しています。

② 球審の飛び出し

- 球審は、外野への飛球が打たれたら、打球、走者、そして各塁審の動きを見ながら、空いた塁のカバーに備えます。
- 無走者で3塁に移動する（ローテーション）ときは、打者走者の動きを注視し、打者走者が1塁を回って2塁へ進塁する動きと並行して移動します。
- 3塁でのプレイに備え、2塁・3塁の延長線上で待ち受けます。

③ 無走者、1塁審が打球を追った場合

- 球審は、打者走者の1塁での戻りのプレイに対応できるよう、2塁・1塁の延長線上のファウル地域まで移動します。【巻末図-8】
- 打者走者が2塁に達するまではその場にとどまり、1塁でのプレイに備えます。

④ 走者1塁、3塁審が打球を追った場合（2アウト、またはヒット・エンド・ラン）

- 球審は、すみやかに3塁へ向かい、1塁走者の3塁でのプレイに立ち遅れないようにします。
- このとき、1塁審が本塁をカバーする準備をしているかを確認します。
- 3塁でのプレイに備え、2塁・3塁の延長線上で待ち受けます。

⑤ 走者1塁、1塁審が打球を追った場合

- 球審は、1塁走者のタッグアップ、打者走者の1塁触塁を確認します。そして、プレイの状況を見ながら本塁でのプレイに備えます。
- 本塁に戻る場合は、送球から目を離さないよう注意します。

⑥ 2塁走者のタッグアップ（走者2塁または1塁・2塁、3塁審が打球を追った場合）

- 球審は、2塁走者がタッグアップしようとしたとき、2塁審が3塁でのジャッジの準備ができているかを確認します。
- 2塁審が3塁でのプレイに間に合わないと判断したら、2塁審に声とジェスチャーで知らせながら3塁に向かいいます。
- その際、1塁審が球審と2塁審の行動に気づいているか（本塁をカバーする準備ができているか）も確認します。

（3）1塁審のポイント

① 1塁審の“リミング”（走者2塁、3塁、1塁・2塁、1塁・3塁、2塁・3塁、満塁）

- “リミング”とは、1塁審が1塁・2塁を結ぶ線の外側に位置して、1塁と2塁のプレイに備えることです。
- “自分の前面にボール・ベース・走者を置く”の原則に基づき、打球が1塁審と左中間フェンスを結ぶ直線（ファウルラインと垂直）よりも向かって左側（左翼手側）に打たれたときは“リミング”をして、その線よりも向かって右側（中堅手側）の打球のときは内野内に移動（ピボットターン）します。この位置取りは、ボール、ベース、走者の“全体”を自分の前面に置くためのものです。

② 1塁触塁を確認する位置

- “リミング” または内野内に移動して、打者走者の1塁触塁を見る位置は、打球の方向によって変わります。
 - 右翼手方向への打球のときは、1塁でプレイが起こる可能性が高いので、1塁の近くで触塁を確認します。
 - 左翼手方向への打球のときは、1塁よりも2塁でプレイが起こる可能性が高いので、右翼手方向への打球のときよりは2塁に近い位置で、打者走者の触塁を確認します。
- 1塁走者の2塁触塁を確認するケース（走者1塁・2塁または満塁で、3塁審が打球を追った場合）のときは、1塁よりも2塁でプレイが起こる可能性が高いので、2塁に近づきながら1塁走者の2塁触塁、打者走者の1塁触塁を確認します。

③ 無走者、3塁審が打球を追った場合

- 打者走者の1塁触塁を確認した後、すぐに本塁へ向かわず、打者走者が2塁に達するまでは1塁にとどまり、打者走者が1塁に帰塁したときのプレイに備えます。

④ 走者1塁、3塁審が打球を追った場合（2アウト、またはヒット・エンド・ラン）

- 打者走者の1塁触塁を確認後すみやかに本塁へ向かい、1塁走者の本塁でのプレイを待ち受けるようにします。このとき、止まらずに触塁を確認することもやむを得ません。
- 飛球がキャッチされたときは（0アウトまたは1アウト）、1塁でのプレイを受け持ちます。

⑤ 本塁のカバー（球審がファウルフライを追ったときなど）

- 球審が、バックネット方向の飛球を追ったとき、または投球・送球がダッグアウトなどに入るかどうかを見るためボールを追ったとき、走者が得点しようとした場合、1塁審は本塁に向かい、本塁でのプレイを引き受けます。このとき、球審に本塁のカバーへ向かうことを、声とジェスチャーで伝えます。

（4）2塁審のポイント

① 2塁でのプレイの待ち受け

- 2塁審は、外野手からの返球によるタッグプレイに備えるときは、素早く内野内に入り、（本塁・2塁のラインで2塁ベースから3.5m

の距離が目安)、プレイに正対します。【巻末図-9】

- 内野内に位置し、プレイを身体の前面に置くことで、プレイの予測がしやすいため、内野内での判定をします。
- タッグポイントが確認できる野手と走者の間に位置するため (グラブ: アンパイア: ランナー・コンセプト)、必要に応じて判定位置をアジャストします。

② 内野内に位置する 2 墓墨審

- 内野内に位置した 2 墓墨審は、外野への打球に対する責任を持ちません。
- 外野への打球のとき、打球方向の足を 1 歩前に踏み出し (1 墓と 2 墓または 2 墓と 3 墓を結ぶラインと平行にスタンスをとった場合でも自分の体の真正面に出す。) (ステップアップ)、その足を起点として、次に他方の足を打球処理する外野手の方向に向けながら (ターン)、打球方向に正体します。(フェイス・ザ・ボール)
- 2 墓墨審は、1 墓墨審、3 墓墨審のどちらが打球を追うのか、または、打球を追わないのか、打球方向に正対して、自分がとるべき行動を判断します (リード)。
- センター方向への飛球のときは、3 墓墨審の行動をよく見るようにします。3 墓墨審が打球を追ったとき、2 墓墨審は 3 墓をカバーすることになり、位置取りが大事になります。
- 2 墓走者がタッグアップしようとしたときは、マウンドの 3 墓方向に素早くステップバックし、止まってタッグアップを見ます。2 墓走者がスタートしたら (3 墓墨審が打球を追ったとき)、3 墓でのタッグポイントが見える位置 (内野内) に移動し、止まってプレイを待ち受けます。

③ 走者 1 墓、1 墓墨審が打球を追った場合

- 2 墓墨審は、1・2 墓間に移動して、1 墓走者の 2 墓触塁を確認して、1 墓または 2 墓のどちらのプレイにも対応できるようにします。
- 1 墓走者および打者走者の 1 墓への帰塁のプレイも 2 墓墨審が受け持ります。

④ 2 墓ベース後方に位置する 2 墓墨審 (内野手が前進守備)

- 走者が3塁（0アウトまたは1アウト）のときは、3塁でのプレイに備えやすいよう遊撃手より3塁側に立ち、2塁・3塁または満塁の場合は、極端に3塁に寄れないので、遊撃手の肩越しに本塁が見える位置に立ちます。そして、3塁審が打球を追ったときは内野内に移動し、3塁または2塁でのプレイに備えます。
 - 内野内に移動するとき、2塁走者の帰塁または進塁を妨げないよう注意します。
- 走者が1塁・3塁のときは、1塁・2塁の延長線上に位置して、1塁走者の2塁盗塁にも備えます。

⑤ 3塁でのプレイに備えてファウル地域に出る

- 2塁審は、3塁審が打球を追ったとき（無走者または走者1塁のときを除きます）、2塁走者（または3塁に向かった1塁走者）の3塁触塁を見た後、1塁審が2塁をカバーしていることの確認ができたら、ファウル地域に出て、自分の前面にボール、ベース、そして走者を置きます。
- ファウル地域に出るときは、外野手からの本塁への送球や、2塁走者の走塁を妨げないよう十分注意します。もしもそれらを妨げる恐れがあるときは、フェア地域にとどまり、状況を見ながらファウル地域に出るようにします。

【例1】走者2塁、レフト方向の安打を3塁審が追った場合

- 2塁審は、2塁走者の3塁触塁を見た後、1塁審が2塁をカバーしていることを確認して、ファウル地域に outs。
- 左翼手が本塁に送球したとき、ファウル地域に出る時間がない場合は、フェア地域内にとどまります。このとき、送球のコースに入らないよう注意します。
- 送球をやり過ごしたらファウル地域に出て、次の3塁でのプレイに備えます。

【例2】走者1塁・3塁、レフト方向の安打を3塁審が追った場合

- 2塁審は、2塁・3塁間で1塁走者の2塁触塁を確認した後、2塁または3塁でのプレイに備えます。
- 1塁走者が3塁に走ったら、走者に先行して3塁に向かい（このとき1塁審が2塁をカバーしていることを確認しま

す)、タッグポイントが見える位置（フェア地域内）で止まり、プレイを待ち受けます。

- 1塁走者が3塁を越えたらファウル地域に出て、次の3塁でのプレイに備えます。

※ 走者がスコアリングポジションにいるときの2塁墨審の動きが、4人制メカニクスのキーポイントとなります。上記の【例1】と【例2】の2塁墨審の動きの違いを、よく理解してください。

(5) 3塁墨審のポイント

① 3塁触墨を確認する位置

- 走者の3塁触墨を確認する位置は、走者がベースに触れるポイント（3塁ベースの2塁側の一辺）が確認できるところです。コーチスボックスあたりの位置では、走者が触墨したかどうかを確認できない恐れがあるので注意します。

② 3塁手と2塁走者の接触に注意する

- 3塁手・遊撃手間のゴロのとき、打球を処理する3塁手と、3塁に向かう2塁走者が接触しないか注意します。
- 3塁手が守備行為をしているとき（守備しはじめてから打球をつかんで送球し終えるまで）に両者が接触した場合、（接触しなくとも走者が3塁手の守備に影響を与えた場合）、走者の守備妨害が適用されます。
- 他方、3塁手が守備行為をしていないとき（例えば、ゴロの打球がレフトに抜けたとき）に、両者が接触した場合（接触しなくとも3塁手が走者の走墨に影響を与えた場合）、3塁手の走墨妨害（オブストラクション）規則6.01(h)(2)項が適用されます。

5つのキーポイント

- ① 止まって見る
- 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

図-1 ノンスロットフットから合わせる場合

- ・ノンスロットフットは、ポイント・オブ・プレートに置く。

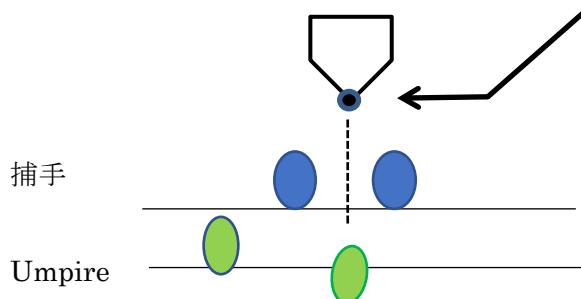
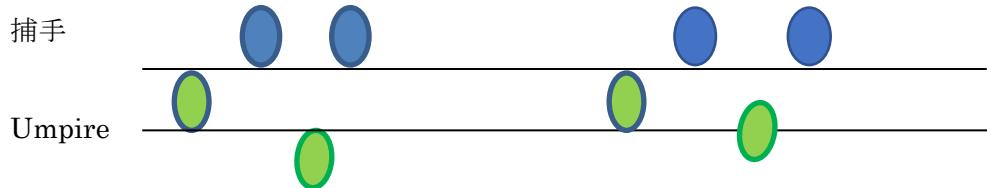


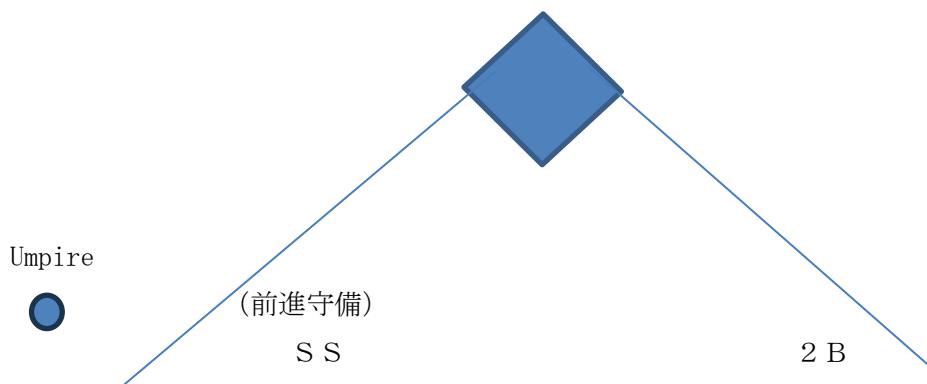
図-2 ヒール・ト－・ヒール・ハーフ



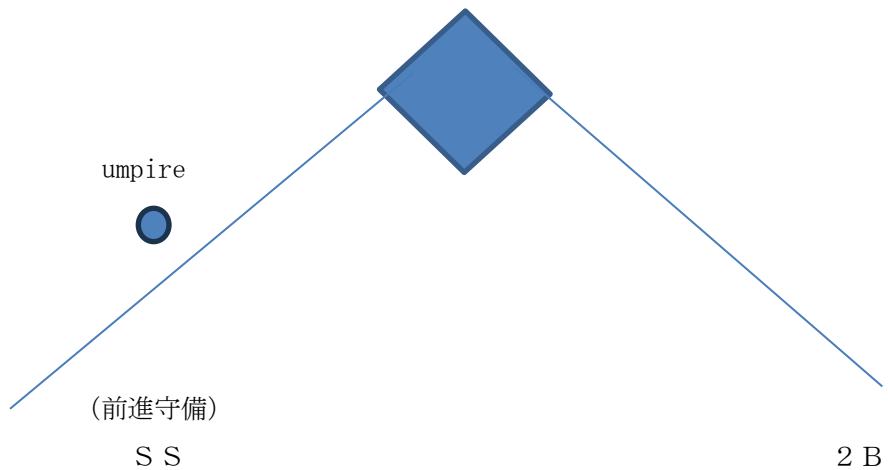
- ・投手に正対することをより重視

図-3 内野手が前進守備での2塁墨審のポジショニング

①走者3塁の場合



②走者2塁・3塁または満塁の場合



③走者1塁・3塁の場合

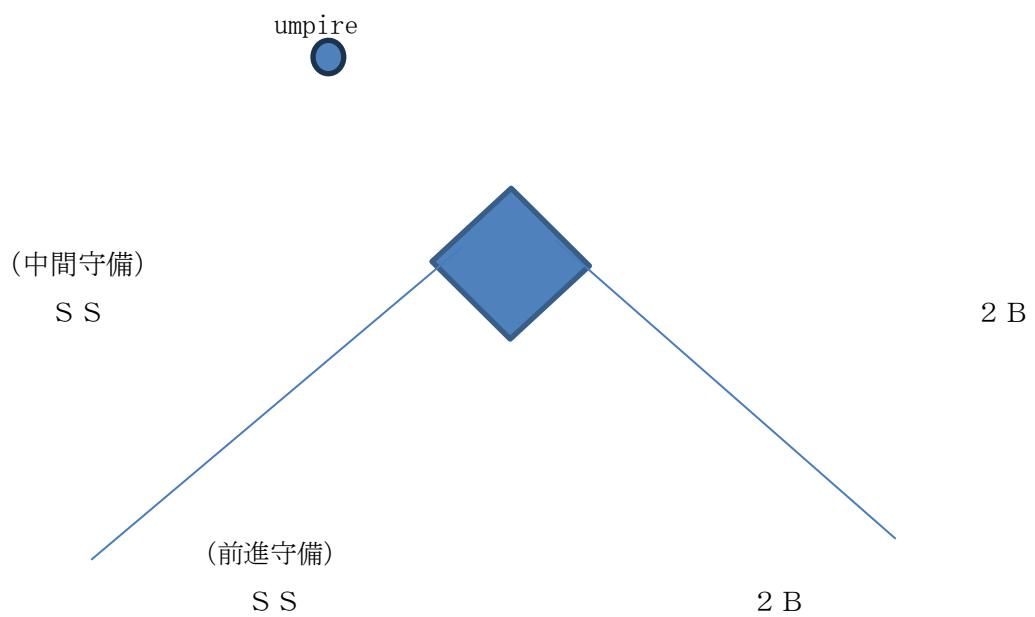


図-4 3塁塁審（ファウル地域に出て判定する場合）

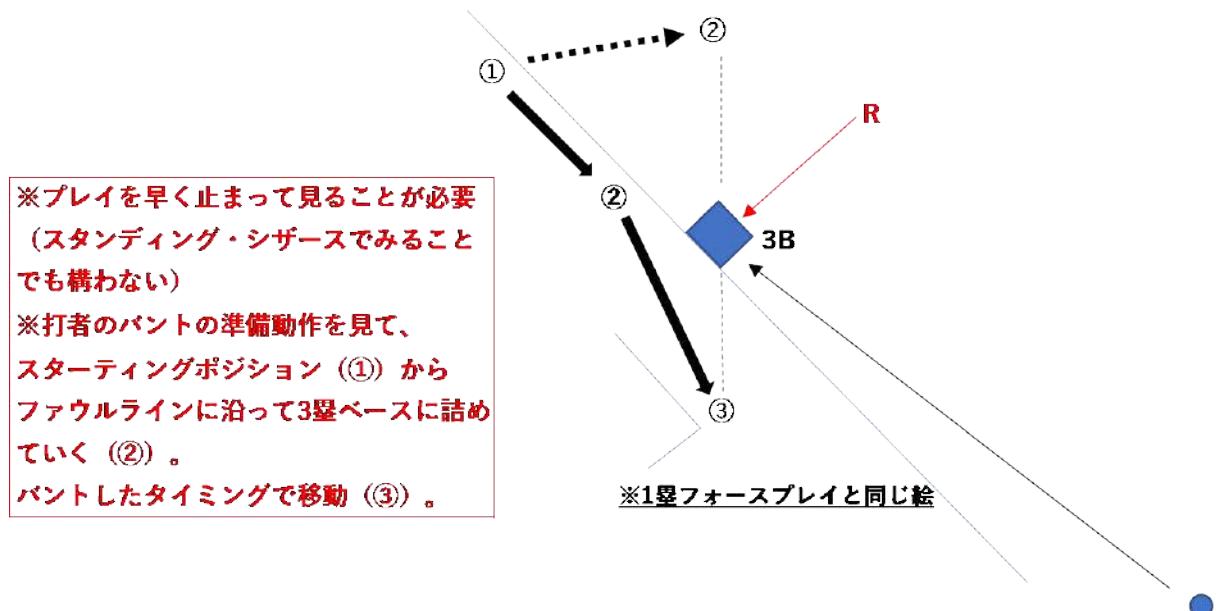


図-5 本塁を起点としたダブルプレイ

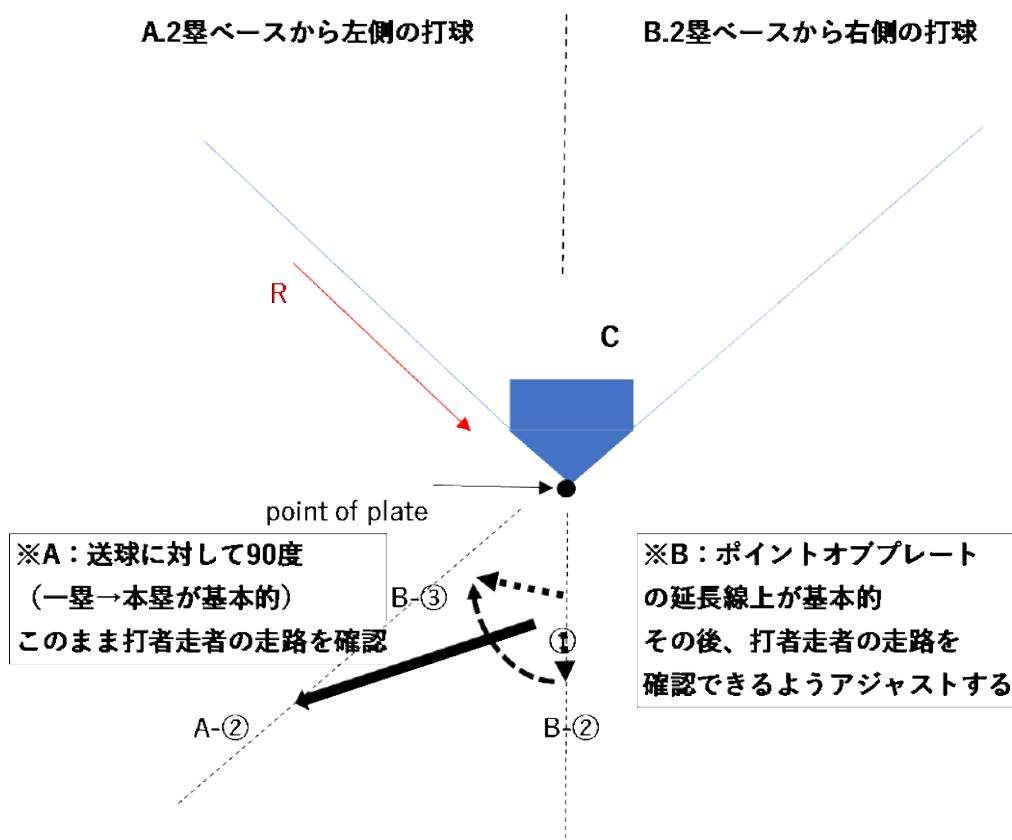


図-6 3塁盗塁（ファウル地域での判定）

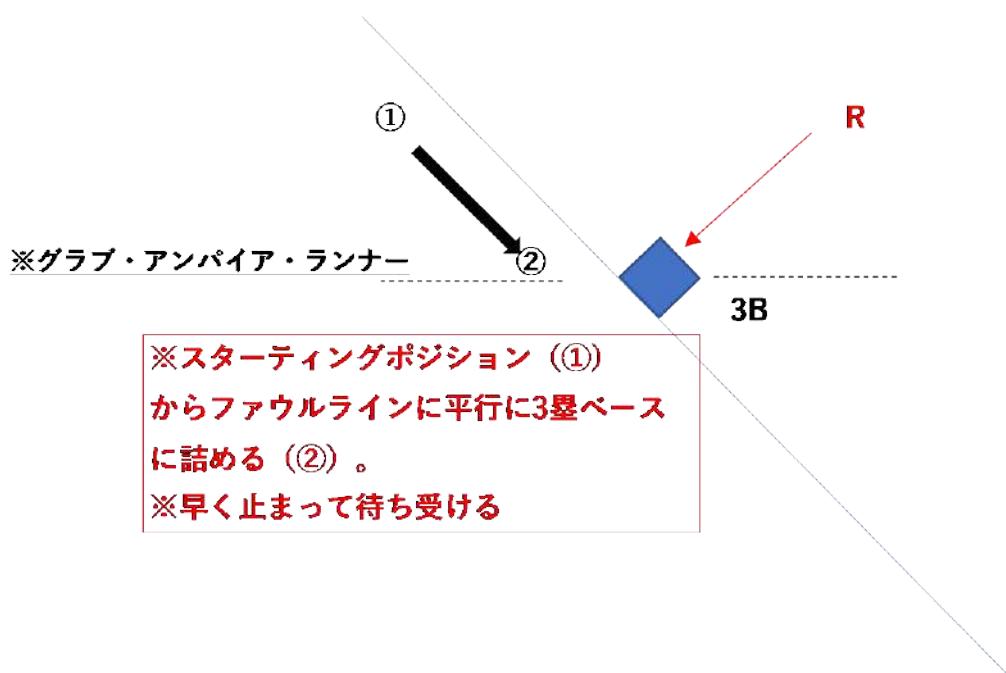


図-7 本塁のタッグプレイ（1塁線の打球）

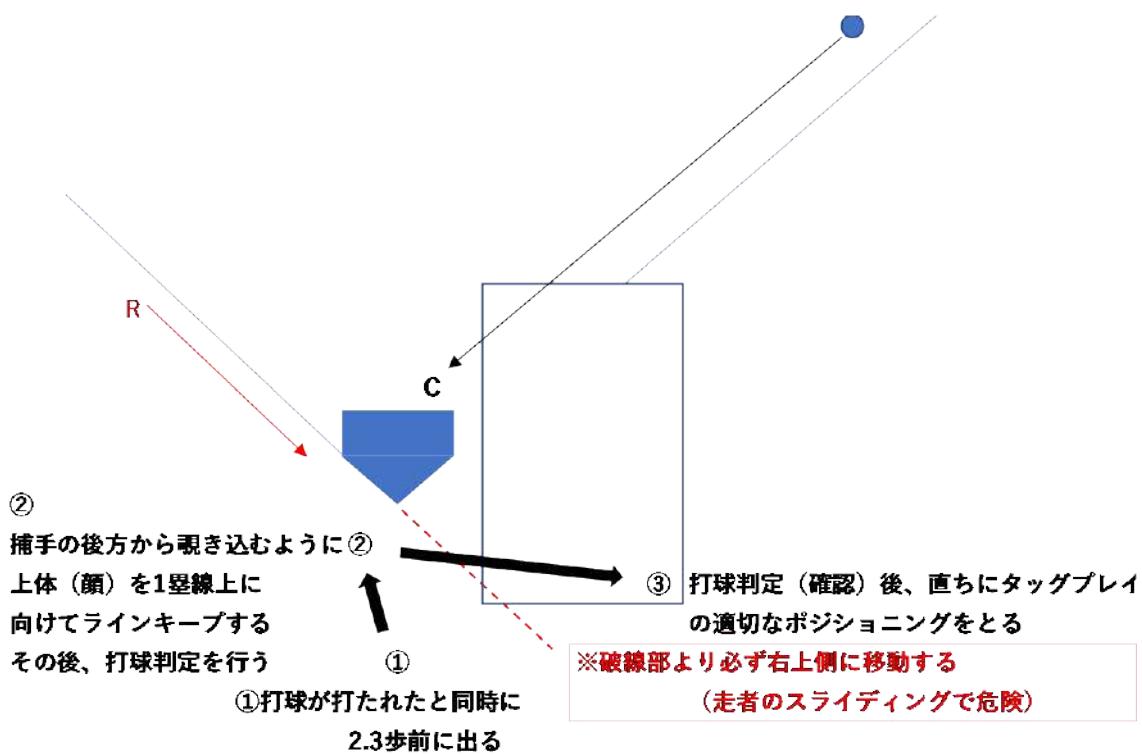


図-8 無走者、1塁審が打球を追った場合

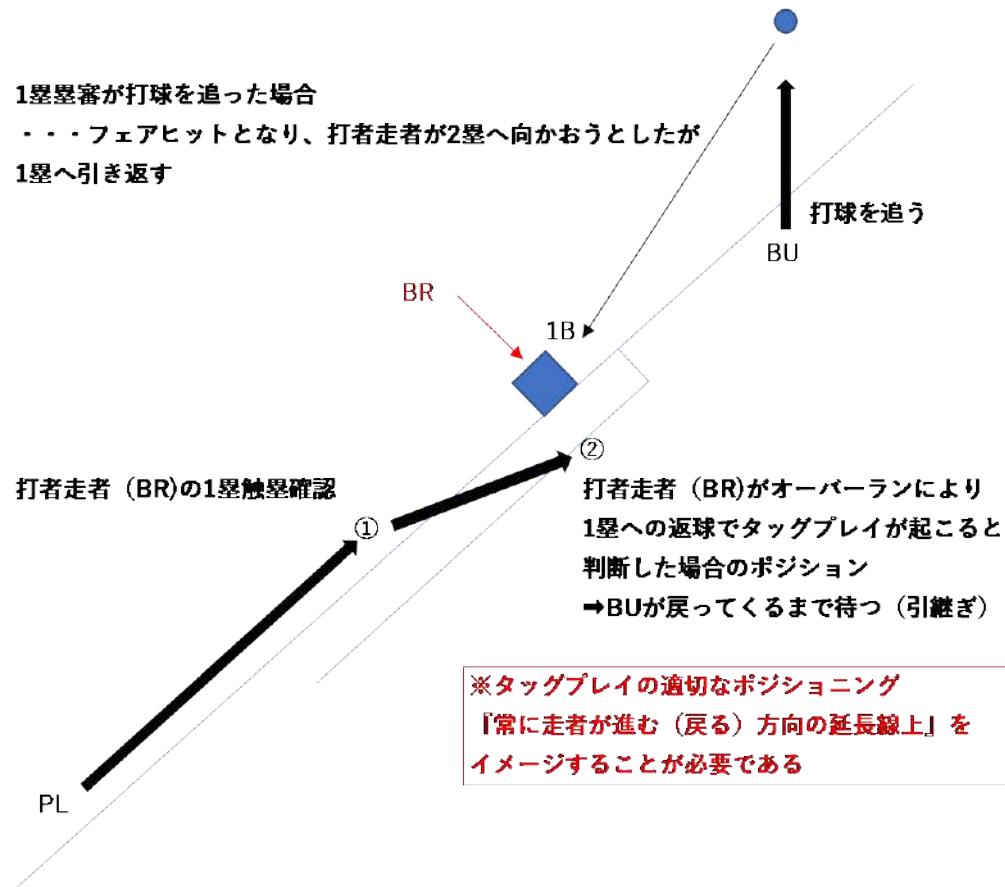


図-9 2塁でのプレイの待ち受け (2塁審とローテーションした3塁審)

