

**審判メカニクス
ハンドブック
【2人制メカニクス】**

はじめに

本資料はすべての野球を行っている県内審判員の皆さんに提供するものです。2022年2月に改訂された審判メカニクスハンドブックの四人制メカニクスを基に以下の資料も参考としました。各連盟での動きの違いが若干ありますが、本県では統一マニュアルとして活用します。

すべての野球審判が標準的なシステムを活用することで、地域の野球の発展に貢献するとともに、地域、ブロック、全国、世界野球参画への夢が実現できるものと確信します

作成にあたり以下資料を参考にしました。

審判メカニクスハンドブック(第6版)【二人制メカニクス】

WBSC 2 UMPIRE MECHANICS UMPIRE INSTRUCTION(2021版)

改訂版(第6版)発行にあたり

2002年11月に、わが国プロ・アマ統一の審判メカニクスの教本として「審判メカニクスハンドブック」の初版を発行して以来、19年が経過し、その間に一部改良を加えながら、改訂版を発刊してきました。

ようやく、このハンドブックも多くの関係者の方に広く認知され、基本の審判メカニクスとして、浸透してきているところです。開催が1年延期された『東京オリンピック』における『侍ジャパン』悲願の金メダル獲得を契機として、さらに日本のプロ・アマ団体が一丸となって、野球競技を盛り上げ、その一翼を担う審判員を増やすためにも、基礎となる『形』や『動き』における教材として、引き続き、指導・育成に役立ててもらいたいと考えています。今回の第6版発行にあたり、『より親切に、より分かりやすく、より実践的に』を主眼に置き、海外の動向も踏まえながら、さらに内容の充実を図ってきましたが、今後も、より深化した“審判員ハンドブック”作りに取り組んでいきたいと思えます。

このハンドブックが、わが国プロ・アマ統一の審判マニュアルとして信頼されるとともに、さらに広く活用され、審判技術の向上につながっていくことを期待しています。

2022年2月 日本野球協議会 オペレーション委員会 審判部会



【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



変更点(2022.2)二人制メカニクス

- ① 章のはじまりの【注】として、以降で用いられている『ステップアップ・ターン(フェイス・ザ・ボール)』および『ピポット(ターン)』の説明を加えた。
- ② 重要な技術の項目にある『声のコミュニケーション』として、打球判定における『フェアボール』の際、必要に応じたコール・ジェスチャーの手法を加筆した。
- ③ 重要な技術の項目に、『ポスト・ピッチ・ステップ』についての手法を加筆した。
- ④ 塁審(Bu)が内野内で種々のプレイに対応する『ワーキングエリア』について、具体的な区画図を挿入した。
- ⑤ 無走者(5)内野ゴロの際、塁審がダイヤモンドの外から判定する場合の球審(PL)および塁審(BU)の動き方を【付記】として加えた。

変更点(2017.2)二人制メカニクス

- ① 塁審が内野内にいる際、球審が打球判定する場合は右翼手からライン方向の打球と左翼手からライン方向の打球のそれぞれで発声の方法を明記した。
- ② 走者一塁、内野ゴロダブルプレイの際、塁審はステップワークを見直した。
- ③ 一塁けん制の際、塁審のステップワークを見直した。

変更点(2012.11)二人制メカニクス

- ① 基本となる二人制メカニクスをメカニクスの最初に持ってきた。

変更点(2009.11)二人制メカニクス

- ① 二人制メカニクスのほぼ全面改正



目次

まえがき	i
基本ポリシー(県)	ii
二人制審判の取り決め事項	iii
二人制審判の重要な技術	iv
SECTION1 走者なし		
最初に立つ位置	1
1.1 打球が外野に富んだ場合(BUが打球を追った場合)	1
1.2 打球が外野に富んだ場合(BUが打球を追わない場合)	2
1.3 外野へのヒットの場合	2
1.4 内野への飛球(ライナーを含む)の場合	3
1.5 内野ゴロの場合	3
1.6 ファウルフライの場合	4
1.7 ランダウンドレイの場合	5
1.8 一塁での追いタッグの場合	6
SECTION2 走者一塁		
最初に立つ位置	7
2.1 打球が外野への飛球(ライナーを含む)になった場合	7
2.2 外野へのヒットの場合	8
2.3 内野への飛球(ライナーを含む)の場合	9
2.4.1 内野ゴロの場合	10
2.4.2 ダブルプレイの場合	10
2.5.1 一塁けん制の場合	11
2.5.2 二塁への盗塁の場合	11
SECTION3 走者二塁		
最初に立つ位置	12
3.1 外野への飛球(ライナーを含む)の場合	12
3.2 外野へのヒットの場合	13
3.3 内野への飛球(ライナーを含む)の場合	13
3.4 内野ゴロの場合	14
3.5 三塁への盗塁の場合	14
3.6 タイムプレイ	14

目次

SECTION4 走者三塁

	<u>最初に立つ位置</u>	15
4.1	<u>外野への飛球(ライナーを含む)の場合</u>	15
4.2	<u>外野へのヒットの場合</u>	16
4.3	<u>内野への飛球(ライナーを含む)の場合</u>	16
4.4	<u>内野ゴロの場合</u>	17
4.5	<u>けん制およびランダウンプレイの場合</u>	17

SECTION5 走者一・二塁

	<u>最初に立つ位置</u>		18
5.1	<u>外野への飛球(ライナーを含む)の場合</u>	18
5.2	<u>外野へのヒットの場合</u>	19
5.3	<u>内野への飛球(ライナーを含む)の場合</u>	19
5.4	<u>インフィールドフライの場合</u>	20
5.5	<u>内野ゴロの場合</u>	20
5.6	<u>盗塁およびけん制の場合</u>	21
5.7	<u>タイムプレイの場合</u>	21

SECTION6 走者一・三塁

	<u>最初に立つ位置</u>		22
6.1	<u>外野への飛球(ライナーを含む)の場合</u>	22
6.2	<u>外野へのヒットの場合</u>	23
6.3	<u>内野への飛球(ライナーを含む)の場合</u>	23
6.4	<u>内野ゴロの場合</u>	24
6.5	<u>盗塁、けん制およびランダウンプレイの場合</u>	24

目 次

SECTION7 走者二・三塁

	<u>最初に立つ位置</u>	25
7.1	<u>外野への飛球(ライナーを含む)の場合</u>	25
7.2	<u>外野へのヒットの場合</u>	26
7.3	<u>内野への飛球(ライナーを含む)の場合</u>	26
7.4	<u>内野ゴロの場合</u>	27

SECTION8 走者満塁

	<u>最初に立つ位置</u>		28
8.1	<u>外野への飛球(ライナーを含む)の場合</u>	28
8.2	<u>外野へのヒットの場合</u>	29
8.3	<u>内野への飛球(ライナーを含む)の場合</u>	29
8.4	<u>インフィールドフライの場合</u>	30
8.5	<u>内野ゴロの場合</u>	30

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。

“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。

“ステップアップ・ターン”

まず打球方向の足を前方に一步踏み出し(ステップ・アップ)、その足を基点に反対の足を打球や打球を処理する野手の方向に向けて(ターン)、自身をボールに正対させる(フェイス・ザ・ボール)動作である。

“ピボット・ターン”

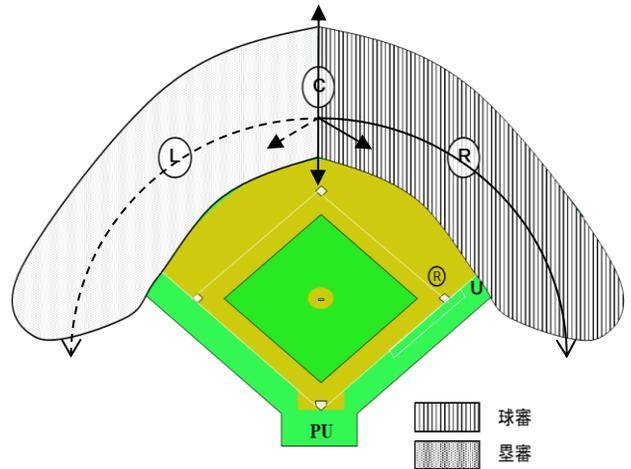
片足を基軸にして、体を回転させることであり、体の向きをスムーズに反転させながら、ボールや走者の触塁を確認する方法である。



二人制審判の取り決め事項

1、ポジショニング

- ① 無走者のとき…塁審は一塁手の後方、ファウルラインの外側に立つ。身体はホームプレートに正対する。
- ② 走者一塁、走者一・三塁とき…塁審は一・二塁間の内野内に位置する。この位置で牽制、盗塁およびダブルプレイに備える。
- ③ その他の場合…塁審は二・三塁間の内野内に位置する。この位置で牽制、盗塁およびダブルプレイに備える。



外野への打球の責任範囲(Aの場合)

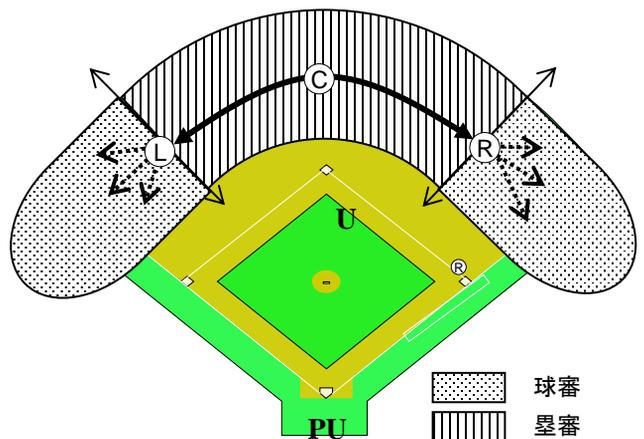
2、外野への打球(おもにフライ、ライナー)の責任範囲

A.無走者のとき

- ① 中堅手(正面または背後の打球を含まない)より左の打球は、球審が捕球およびフェア/ファウルを判定する。
- ② 中堅手(正面または背後の打球を含む)より右の打球は、
 - イ. 塁審がゴースアウトし、判定する。
 - ロ. 塁審がゴースアウトしない場合は、内野内に入り、打者走者の“すべてのプレイ”に責任を持つ。したがって、球審が捕球およびフェア/ファウルを判定する。

B.塁審が内野内に位置したとき

- ① 塁審は左翼手正面または背後の打球から右翼手正面または背後の打球の捕球を判定する。
- ② 球審は左翼手または右翼手からライン方向の打球の捕球およびフェア/ファウルを判定する。



外野への打球の責任範囲(Bの場合)



二人制審判の重要な技術

1. ポーズ、リード、リアクト“Pause, Read, React”

二人制審判では、無走者時、中堅手正面または背後から右の飛球(ライナー)が飛び、塁審が打球を追うべきか、あるいは追わずに内野内に入るか、を判断する技術を“ポーズ、リード、リアクト”という。

二人制では、すべてのプレイ・判断を二人の審判で見るため、打球や走者の動きに応じたコンビネーション(連係)が必須である。外野への飛球(ライナー)に対し、すべて塁審が追うのではなく、判定が容易な打球は遠くの球審に任せ、塁審は打者走者の動きに先行し、内野内に入るといった効率的な動きを行なう。

“ポーズ、リード、リアクト”の具体的なステップ(無走者の場合)は、

- ①打球が打たれたら、“一瞬”その場で止まり(ポーズ)、
- ②打球から目を切り、野手の動きに注意を向け(リード)、
- ③トラブルボールならゴアアウトし、それ以外は内野内に入る(リアクト)、
である。

“トラブルボール”になるケースで、塁審が打球に向かいゴアアウトするかどうかは以下の4つの外野手の動きで判断する。

- ①外野手が内野方向に飛球(ライナー)に向かって激しく追って走る。内野の方に激しく前進する。
- ②外野手が後方に飛球(ライナー)を追って激しく走る。背を向け外野フェンスの方に走る。
- ③複数の野手(二塁手、遊撃手、中堅手など)が集まってフライを追いかける。
- ④右翼手が一塁ファウルラインに向かって走り、フェアファウルの判定が考えられる。

上記以外でも、腰から下で捕球が行なわれそうときや、風が強く通常のフライでも野手が捕球するのが難しそうなケースは、塁審の判断でゴアアウトする。

無走者で外野への飛球(ライナー)が打たれたら、球審はどんなケースでも打球方向に走る。その後、塁審が内野内に切り込んできたなら(トラブルボールでないケース)、塁審が打者走者のすべてのプレイに責任を持ち、球審は内野内から捕球およびフェア/ファウルを判定する(71ページ上(2)の図参照)。塁審がゴアアウトしたら、球審が打者走者に対するプレイ・触塁をカバーするため、打者走者に先行して内野内を移動する(69ページ下(1)の図参照)。

“ポーズ、リード、リアクト”で最も大切なのは、“すぐにゴアアウトせず、野手の動きを読む”ことである。タフなキャッチになりそうか？塁審が打球を追って見に行く必要がある打球であるかどうか？を読む力が必要である。これは三人制、四人制でも重要な技術である。



二人制審判の重要な技術

2. 声のコミュニケーション

二人制審判では、一人の審判がプレイや触塁、打球の判定と多くの責任があり、“だれが何を見るか”の責任分担を明確にし、それを守ることが重要である。責任が多く、パートナーの動きを確かめて動くことが難しいため、パートナーがプレイ中にどこに行つてどの判定を受け持つかは、次のとおり声でコミュニケーションを図り、パートナーに知らせる。併せて打球判定にあたって「フェアボール」となった場合の基本として、必要に応じて「ノーキャッチ」というコール・ジェスチャーをパートナーに知らせる。

A. 無走者の場合

① 塁審がゴアアウトするとき……

“I’m going out (アイム・ゴーイング・アウト)”
または“Going out” ※「打球OK」でもよい。

② 塁審がゴアアウトし、球審が打者走者を追いかけるとき……

“I’ve got a runner (アイブ・ガット・ア・ランナー)” ※「走者OK」でもよい。

③ ゴアアウトした塁審が打球判定を終え、ホームをカバーしたとき……

“I’ve got the plate (アイブ・ガット・ザ・プレート)” ※「ホームOK」でもよい。

B. 走者一塁、走者一・三塁の場合

① 外野ヒットなどで球審が三塁に向かうとき……

“I’ve got third if he comes (アイブ・ガット・サード・イフ・ヒー・カムズ)”
※「三塁OK」でもよい。

② 上記ケースで三塁のプレイを見るとき……

“I’ve got third I’ve got third (アイブ・ガット・サード、アイブ・ガット・サード)”
※「三塁OK」でもよい。

③ 外野ヒットなどで三塁に向かった球審が、ホームに戻るとき……

“Going home! Going home! (ゴーイング・ホーム、ゴーイング・ホーム)”
※「ホームに戻るぞ！」でもよい。

C. 走者一・二塁の場合

① 外野フライで一塁走者の三塁でのプレイを球審が見に行くとき……

“I’ve got third if he tags

(アイブ・ガット・サード・イフ・ヒー・タッグス)” ※「三塁OK」でもよい。

D. 塁審が内野にいる場合

① ファウルライン際に打球(おもにフライ、ライナー)が飛び、球審が打球を判断するとき……

“I’m on the line!(右翼側)(アイム・オン・ザ・ライン)”

“I’ve got the ball!(左翼側)(アイブ・ガット・ザ・ボール)” ※「打球OK」でもよい。

② 球審が打球を判定するとき(フェアヒットになった場合)“No catch! (ノーキャッチ)”



二人制審判の重要な技術

3. ワーキングエリア

二人制審判では、塁審は内野内に入ると複数の走者を抱えることがあり、ある走者の判定を終えても、他の走者を背中に抱えることがある。そのようなケースで塁審がプレイの進行を見る場所を“ワーキングエリア”という。

“ワーキングエリア”とは、マウンド後方のエリアであり(81ページ下図など参照)、複数の走者を塁審が抱えるときに位置する基本的な場所である。外野ヒットなどで複数の走者が進塁し、いずれの走者にもプレイが起きそうでないときは、このワーキングエリアの中に留まり、プレイの状況を観察する。

ワーキングエリア内にいるときは、常にボールに正対する。触塁は首を振ってチラッと確認する。

もし、特定の塁でプレイが起こる！と塁審が読んだら、そのときはワーキングエリアから出てプレイを見る最適なポジションをとる。だが、他の走者へすぐ次のプレイが起こることを想定して、このエリアから大きく出ることはいない。

アウトを宣告後、塁審が抱える走者が一人になったときは、塁審はワーキングエリアから出て、残された走者に近い位置に移動する。

4. 触塁について

二人制審判では、走者の触塁(タッグ・アップを含む)に関しては一塁ベースおよび二塁ベースの走者の触塁は常に塁審が見て、三塁ベースおよび本塁の走者の触塁は球審が見るという責任分担になっている。

5. 走者一塁、内野ゴロでダブルプレイの場合

二人制審判では、走者一塁内野ゴロダブルプレイを一人の塁審で一塁と二塁のフォースプレイを見る必要がある。以下のようなテクニックを使ってプレイの判定をする(ステップアップ)。

BU

- ①打球が塁審の右側(三塁手、遊撃手へのゴロなど)に打たれた場合には、右足を、左側(二塁手へのゴロなど)に打たれた場合には、左足を前方に一步ステップする。
- ②ステップした足を軸にして、反対の足をそろえるようにステップし、打球に対して正対する(スタンディング・セットの姿勢で、打球を処理する野手に正対する)。
- ③野手が二塁へ送球したら、その送球に合わせて右足(左足)を一步引いて(ドロップ・ステップ)プレイがある二塁ベースに正対する(スタンディング・セットで二塁でのプレイを判定する)。
- ④二塁で判定したジャッジのコールをしながら、右足を一塁と45フィートレーンの中間点の方向へ一步引く(ドロップ・ステップ)。
- ⑤一塁ベースに正対し(ハンズ・オン・ニーズ・セットの姿勢)一塁のプレイを判定する(全部で6ステップ)。スタンディング・セットの姿勢でもよい。または、左足を一塁方向にステップし、そのままの姿勢(スタンディング・シザース)でもよい(全部で5ステップ)。



二人制審判の重要な技術

6. ポストピッチステップ(投球後における準備動作)

塁審(BU)が投球後、捕手から走者への牽制球(ピック・オフ・プレイ)に備えるために、ステップを行い、角度をつけて牽制球のプレイを判定する。これは捕手が牽制球を行うか否かに関係なく、その準備をするためのステップとして常に行うことが必要である。

二人制の場合では、走者一塁および走者三塁のケースで内野内の塁審(BU)が一塁走者および三塁走者に対する、投球後の捕手からの一塁および三塁の牽制球に対して、このステップを行う。例えば、一塁への牽制の場合、投球を打者が打たずに捕手が捕球したと同時に、塁審(BU)はまず、右足から2~3歩ステップして角度をとりながら、一塁での牽制球のプレイに備える。三塁への牽制の場合も同様、投球を打者が打たずに捕手が捕球したと同時に、塁審(BU)はまず、左足から2~3歩ステップして角度をとりながら、三塁での牽制球のプレイに備える。



無走者(1)

最初に立つ位置

塁審(BU)は一塁手の後方に位置する。両足はファウルテリトリーに置き、右足をファウルラインに沿って置く。身体は捕手に真っすぐ向き、両足は肩幅程度に広げる。

一塁手の守る位置で、塁審は前に行ったり後ろに下がったりするが、ベースから5メートル以内には近づかない。

BUは、投手が投球の準備をしているときは、立った姿勢をとる。投手がボールを持って投手板上に立ったら“ハンズ・オン・ニーズ・セット”ポジションをとる。投手がボールを所持しているときは、BUは投手から目を離してはいけない。投手が投球動作に入り、ボールをリリースする直前に、BUは顔をホームプレート(打者)に向け、ハーフスイングのリクエストに備える。



(1)打球が外野に飛んだ場合(BUが打球を追った場合)

PL

*打者走者の“すべてのプレイ”と触塁に責任を持つ。

*「I've got a runner!」(走者OK)とBUに伝え、図のようにショートカットし、常に走者に先行する。

*BUが本塁に戻らなかった場合は、本塁での“プレイに備える”(内野のフェア地域内に留まりながら見る)。

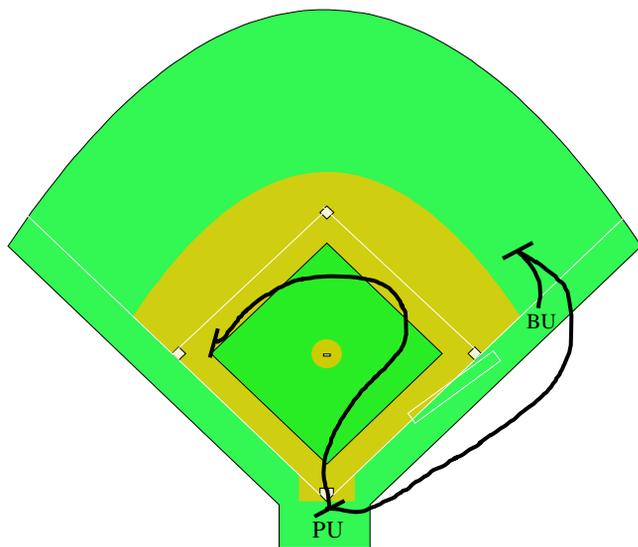
BU

*「I'm going out!」(打球OK)とPLに伝えながら打球を追い、捕球とフェア/ファウルを判定する。

*打球判定を終え、外野手が内野方向に送球したら、本塁でのプレイに備えて本塁に向かう。

*本塁に戻る場合、BUはファウルテリトリーを走り、その間ボールから目を離してはいけない。

*本塁に着いたら、「I'm home!」または「I've got the plate!」(本塁OK)とPLに知らせる。



無走者(2)(3)

(2)打球が外野に飛んだ場合(BUが打球を追わない場合)

PL

*打球方向に向かい、捕球およびフェア/ファウルを判定する。

*飛球(ライナー)の捕球を確認したら、「That's a catch!」とBUに伝える(シグナルは不要)。

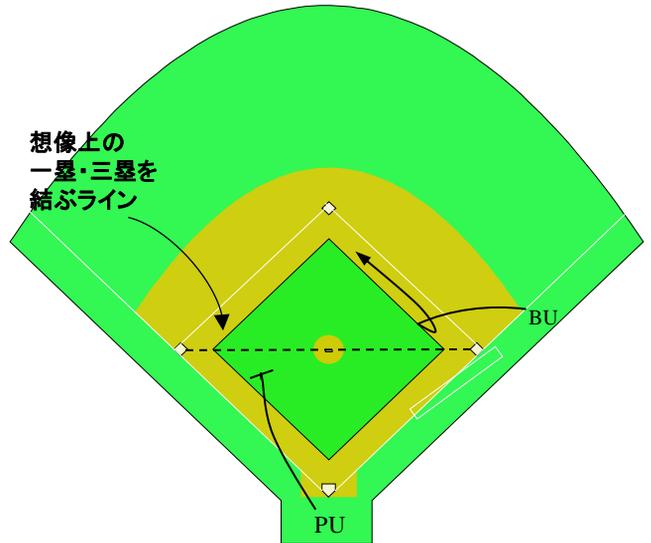
*ルーティンの飛球の場合、PLは一塁と三番を結ぶ想像上のラインまで進み、プレイを確認する。

*トラブルボール(キャッチ/ノーキャッチの判断が難しい打球)の場合、PLは“想像上の一塁・三塁を結ぶライン”を越えて打球方向に近づき(ただしダイヤモンドからは出ない)、止まって捕球を判定する。

*本塁での“プレイに備える”。

BU

*ピボットを使って、内野内に入りながら打者走者の触塁を確認し、一・二・三塁での“プレイに備える”。



(3)外野へのヒットの場合

PL

*ホームプレート前方(打球方向)に出てプレイを観察する。

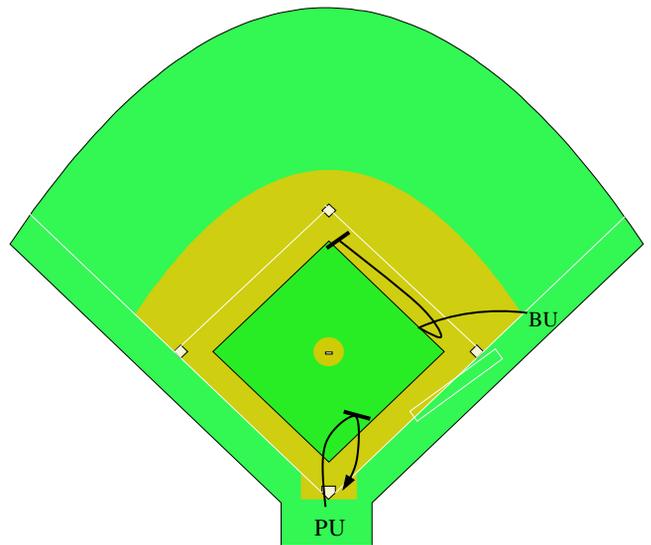
*外野フェンスの下を打球がくぐったり、悪送球、ランダウンなどのプレイに注意する。

*ランダウンが始まったら、ファウルラインに沿って一塁または三塁に向かい、一塁または三塁のカットアウト・エリアでの“プレイに備える”(「I've got this half(塁間の半分は任せろ)」)。

*本塁での“プレイに備える”。

BU

*打者走者の触塁を確認し、一・二・三番での“プレイに備える”。



無走者(4)(5)

(4)内野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

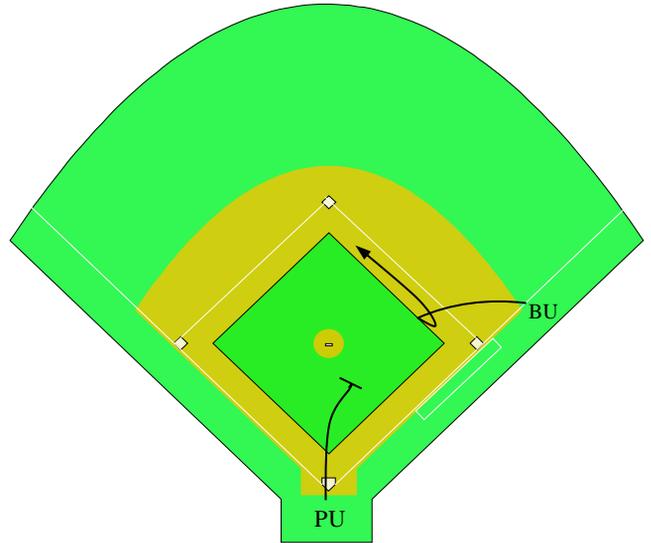
*内野へのフェア打球が打たれたらPLは打球の方向に飛び出し(ただしマウンド寄りの半分を超えて行かない)、捕球を確認する。

*内野へのすべての飛球に対する捕球およびフェア/ファウルを判定する(BUがゴアアウトした場合を除く)。
*投手、三塁手および遊撃手へのライナーおよび一塁手または二塁手から見て右に飛んだライナーについて判定する。

BU

*一塁手または二塁手の正面や背後または左へのライナーについて判定する。

*内野内に入り打者走者のすべての“プレイに備える”。



(5)内野ゴロの場合

PL

*打者走者または野手の妨害行為に注意する。

*打球を見ながら45フィートレーンまで走り、一塁への悪送球、打者走者のインターフェア、追いタッグ(スワイプタッグ)のリクエストに備える。

*三塁線の打球についてフェア/ファウルを判定する。

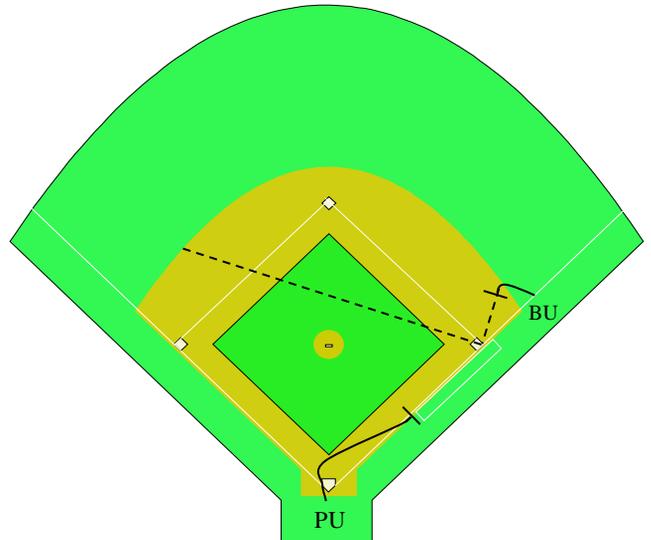
*一塁線の打球については、一塁ベース手前までの打球についてフェア/ファウルを判定する。

BU

*打者走者の一・二・三塁での“プレイに備える”と同時に、各塁の触塁を確認する。

*一塁線の打球については、一番ベースを越えた打球についてフェア/ファウルを判定する。

[付記]BUがファウル地域に出て、内野ゴロによる一塁のプレイに備えた場合、一塁への悪送球の対応はBUとなり、PLが打者走者の各塁でのプレイに備えることとなる。



無走者(6)

(6)ファウルフライの場合

一塁・本塁間のファウルフライについては、PL、BUとも野手を追い、飛球を捕らえようとしている野手に面した審判員が捕球を判定する。

PL

*ファウルライン付近の飛球の場合、PLが捕球およびフェア/ファウルを判定する(BUがゴースアウトした場合を除く)。

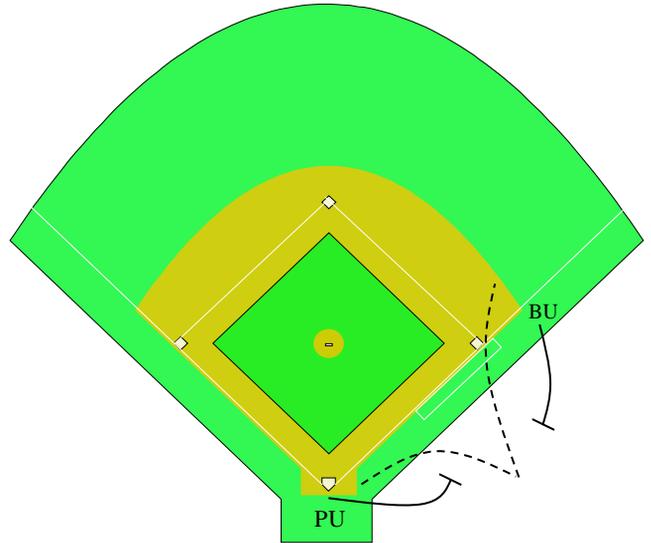
*三塁側の打球はすべてPLが判定する。

*打球がBUの頭上を越え、BUが打球を追った場合は、PLが打者走者のすべての塁での“プレイに備える”。

BU

*フェアになるかもしれない飛球については、BUは内野内に入り打球がフェアになったとき打者走者の塁での判定ができる位置(内野内)にピボットして入る。

*飛球がBUの頭上を越えたとき、BUが打球を追うこともある。



無走者(7)

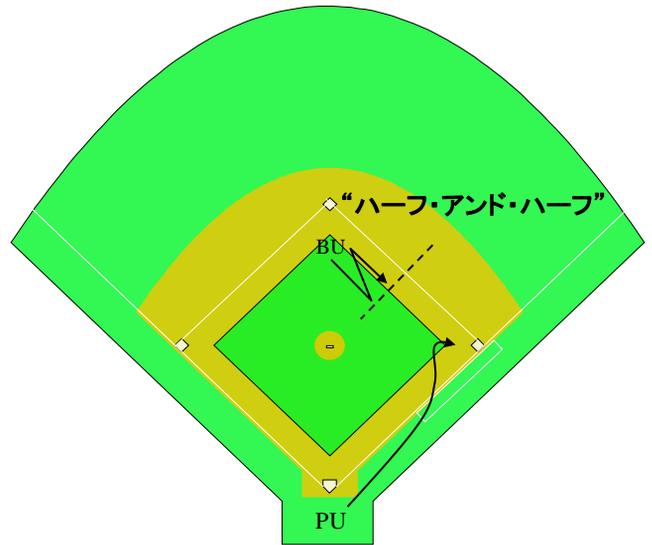
(7)ランダウンプレイの場合

PL

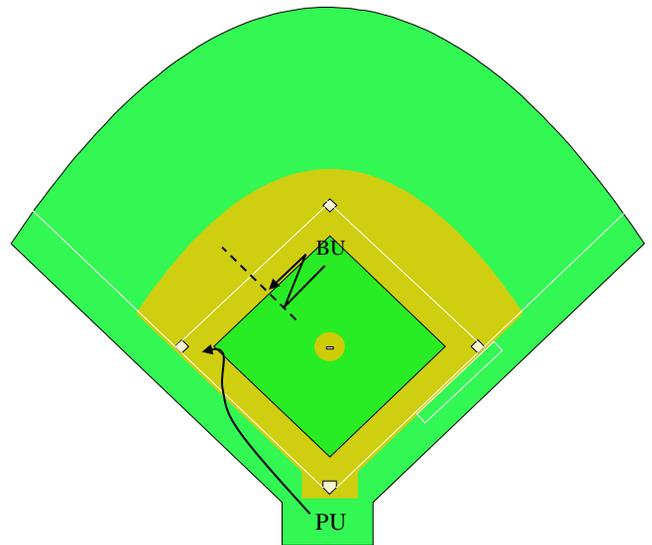
*ランダウンが始まったら、PLはすみやかにBUを援助するため、一塁または三塁の手前5メートルくらいのファウル地域に移動する。ランダウンが一・二塁間で起きた場合、送球が二塁側にされたタイミングで「I've got this half!」(塁間の半分は任せろ)または「Half and half」と言ってフェア地域内カットアウトの所まで入り、塁間の半分の責任を持つ。二・三塁間のときも同様。三塁・本塁間の場合は本塁での「プレイに備える」。

BU

*PLが来て「I've got this half!」との声があるまで、BUはすべてのランダウンプレイに責任を持つ。



(7)一・二塁間でのランダウンプレイ



(7)二・三塁間でのランダウンプレイ



無走者(8)

(8)一塁での追いタッグの場合

PL

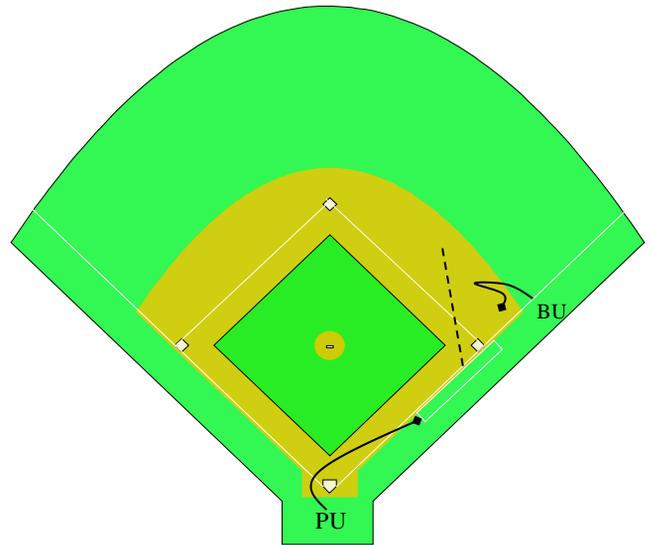
*45フィートレーンまでの打者走者へのタッグプレイについて判定する。

*45フィートレーンを越えてからのタッグプレイについては、BUからのリクエストに備える。

BU

*45フィートレーンを越えてからの打者走者へのタッグプレイについて責任を持つ。

*アウトの場合は、「On the tag, he 's out!」と言い、タッグを避けてセーフの場合は、「Safe! No tag! Safe!」または「Safe!Miss the tag! Safe!」と言う。



走者一塁(1)

最初に立つ位置

BUは一・二塁間の内野内に位置する。身体はホームプレートに正対する。この位置で、一塁でのけん制およびダブルプレイ、盗塁などに備える。

BUは、本塁とマウンドの右端を結ぶラインの延長線上をまたいで、かつ右図のとおりマウンドの後縁と塁のカットアウト(一塁側)との中間地点(または二塁ベースと投手板との中間点)に位置する。

(1)打球が外野への飛球(ライナーを含む)になった場合

PL

*右翼手または左翼手からライン方向への打球について捕球およびフェア/ファウルを判定するその際は、「I'm on the line!」(右翼側)「I've got the ball!」(左翼側)(打球OK)とBUに伝える。

*右翼線以外の打球が打たれたら、まず二塁へ向かう。BUが「That's a catch!」(捕球した)と言ったら、本塁方向に戻る。ヒットになったら「I've got third if he comes」(三塁OK)とBUに伝え、そのまま三塁手前まで向かい“プレイに備える”(PLが右翼線の打球を受け持ったときは、三塁へは行かない)。

*三塁でのプレイがないと判断したら、「Going home! Going home!」(ホームに戻るぞ)とBUに伝え、本塁での“プレイに備える”。

*一塁走者の三塁触塁を確認する。

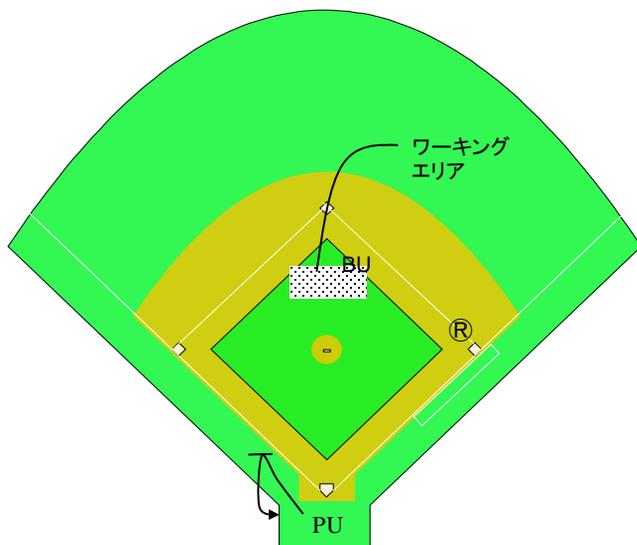
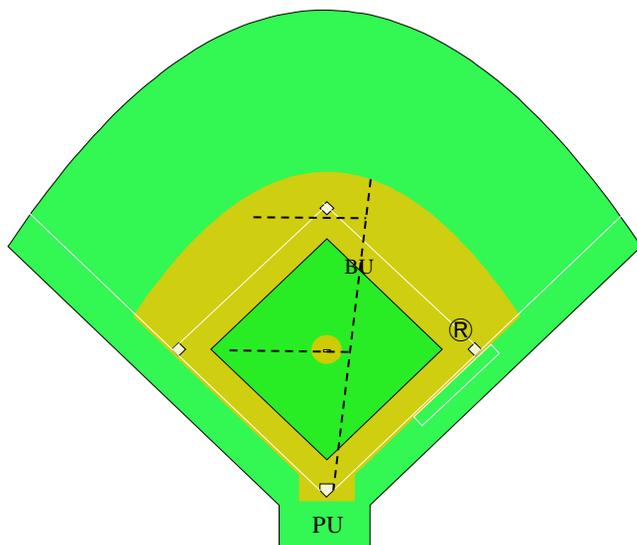
BU

*右翼および左翼の定位置間の打球について責任を持つ。

*ルーティンの飛球はその場で打球に正対して判定する(捕球したら「That's a catch!」とPLに伝える)。トラブルボールの場合は、打球方向に向かって二塁ベース寄りのベースラインの手前まで移動して、捕球を確認する。

*一塁でのタッグアップ、二塁の触塁ならびに打者走者の三塁触塁を確認する。

*PLが三塁に上がらないかぎり、一・二塁および三塁での“プレイに備える”。



走者一塁(2)

(2)外野へのヒットの場合

PL

*まず三塁方向にファウル地域を通過して三番ベース手前5メートルまで向かう。BUに「I've got third, if he comes!」(三塁OK)と伝える。

*三塁でプレイ(送球+走者)があると判断したら、「三塁OK」とBUに伝え、フェア地域内に入り判定する。

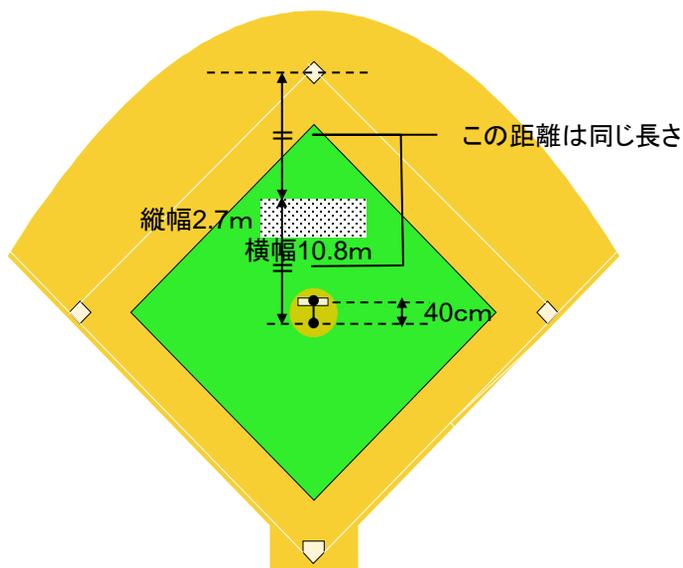
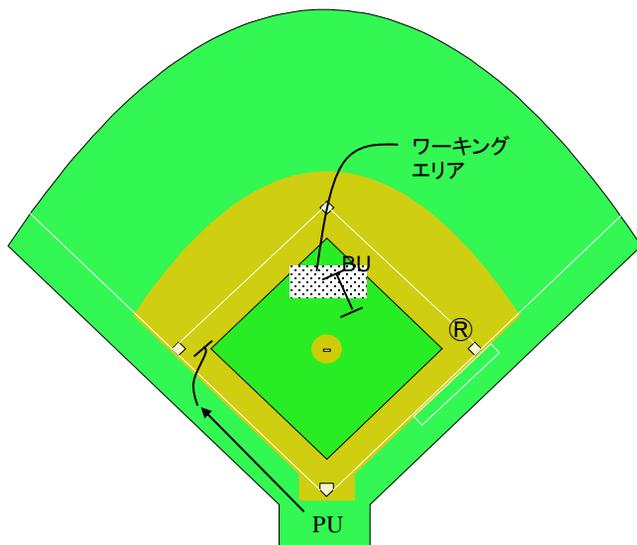
*一塁走者が本塁に来ると読んだ場合(三塁でのプレイはない)、BUに「Going home! Going home!」(ホームに戻るぞ)と伝え、三塁触塁を見ながらファウル地域に戻る。

BU

*ワーキングエリア内で、打球の打たれた方向に移動し、打球と正対する。打者走者が一塁に進めば二塁方向に向かい、一塁に留まれば45フィートレーン方向に数歩向かう。

*打者走者の一・二・三塁での“プレイに備える”。

*一塁走者の二塁触塁と打者走者の一・二塁触塁を確認する。



ワーキングエリアの区画図



走者一塁(3)

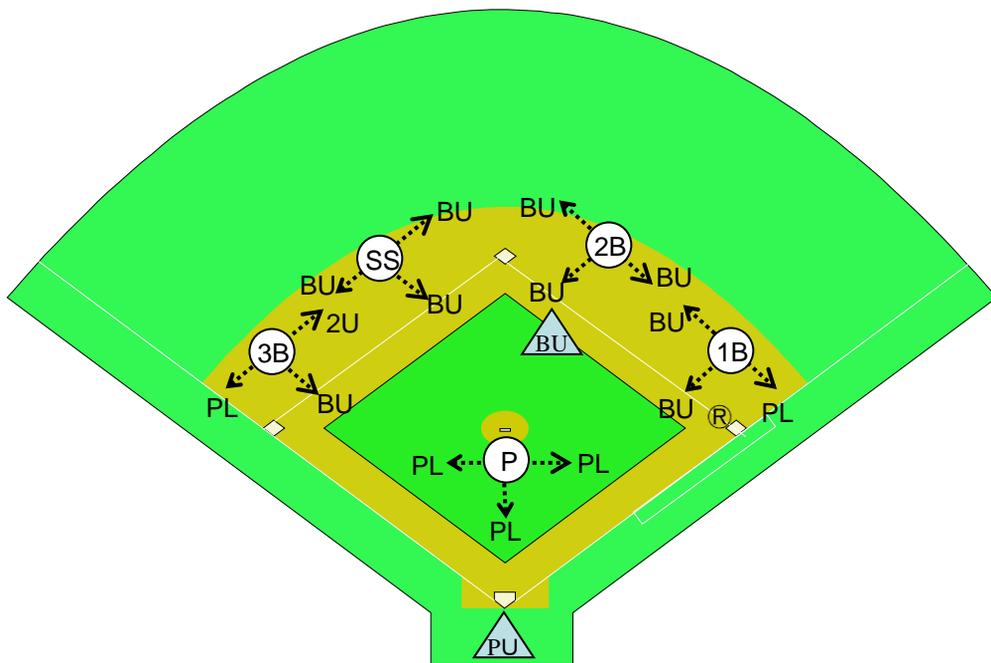
(3)内野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

- *投手または捕手への打球を判定する。
- *一塁線または三塁線近くの打球はすべてPLが判定する(一塁手または三塁手がファウルラインの方向に移動した場合)。
- *飛球の場合、PLはライン上の打球でない限り、プレイを観察してファウル地域を三塁まで上がる。
- *打球がフェア地域に落ちて、一塁走者が三塁に向かおうとした場合は、PLが三塁での“プレイに備える”。

BU

- *PLが判定する場合を除き、内野への打球を判定する。
- *内野への飛球の場合、BUはステップアップして(マウンド方向にステップバックしてワーキングエリア内で)内野手に正体する。
- *一塁走者の一塁でのプレイおよび打者走者の各塁でのプレイに責任を持つ。



走者一塁(4)

(4-1)内野ゴロの場合

PL

*一塁線の打球を除き、PLは一塁走者の三番でのプレイを予測し三塁に向かう。二塁で一塁走者のアウトが確定したら本塁方向に戻り、悪送球に備える。

*一塁線の打球に関しては、PLはフェアラインをまたいでフェア/ファウルの判定ならびに45フィートレーンまでのタッグプレイの判定を行なう。

*一塁への悪送球、3フィートラインを越えての妨害行為、BUからの追いタッグのリクエストに備える。

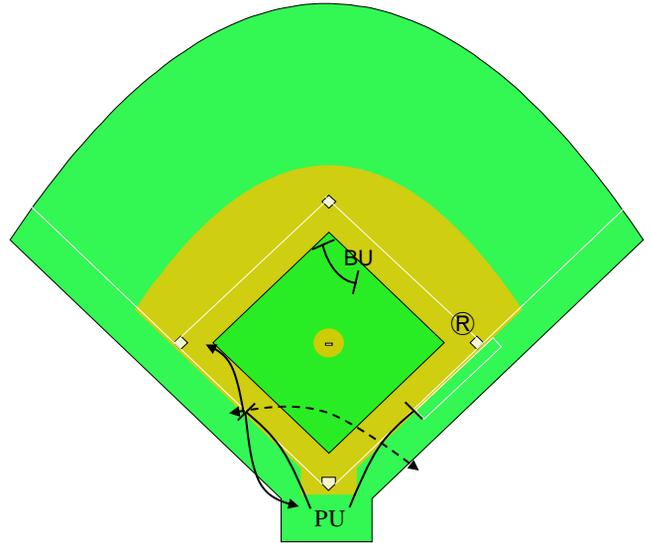
*三塁線の打球に関しては、PLがフェア/ファウルの判定を行なう。

BU

*野手に正対して一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

*打者走者の各塁での“プレイに備える”。

*BUは元の場所から速く離れず、その場に留まって次の“プレイに備える”。



(4-2)ダブルプレイの場合

BU

*ダブルプレイを判定する場合、まず打球に正対する。二塁でのプレイは塁に正対し、スタンディング・セット(立って見る)で行なう。二塁での判定後、右足を一塁と45フィートレーンの中間点の方向に一歩引いて、送球のリリースを見て一塁での“プレイに備える”。(66~67ページの「5.走者一塁、内野ゴロのダブルプレイの場合」を参照)。

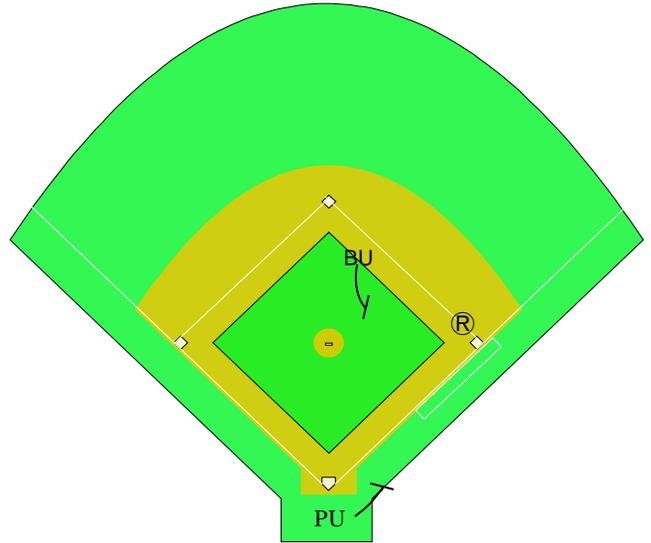


走者一塁(5)

(5-1) 一塁けん制の場合

BU

*左足を一步前を出して、それを軸に右足を前に出して(一塁と45フィートラインの中間点の方向へ)プレイに正対し、ハンズ・オン・ニーズ・セットの姿勢をとる。
または右足を一塁と45フィートラインの中間点の方向へ踏み出し、この姿勢(スタンディング・シザーズ)のまままで判定してもよい。



(5-2) 二塁への盗塁の場合

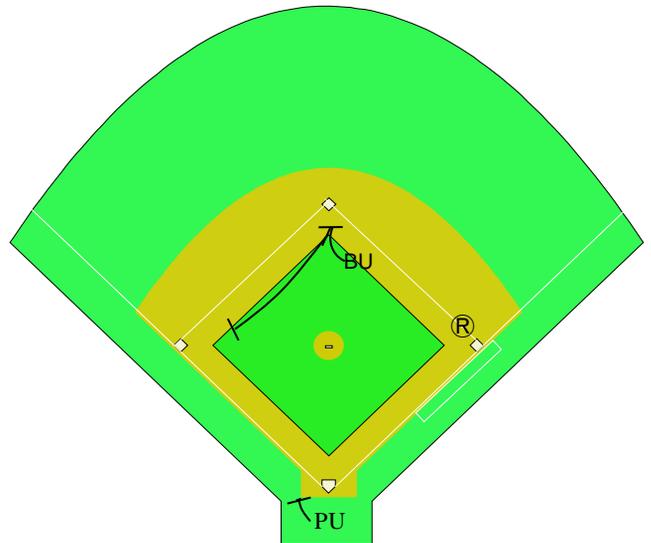
PL

*打者が捕手の二塁への送球を妨害しないか注意する。

BU

*一塁走者が走り始めたのがわかった瞬間、顔はボール方向に向けながら(打者のチェックスイングを見る)、右足を二塁方向にステップし、ハンズ・オン・ニーズ・セットでプレイに正対する。決してボールに背を向けてはいけない。

*その後、悪送球などで一塁走者が三塁に進む場合は、BUが三塁へ移動して三塁でのプレイを判定する。

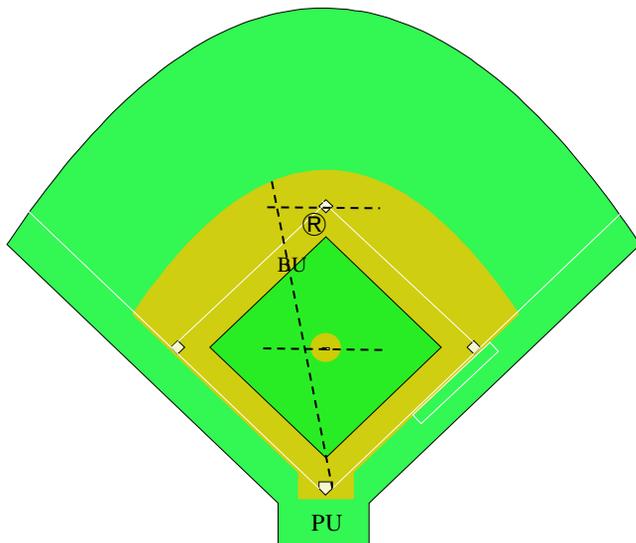


走者二塁(1)

最初に立つ位置

BUは二・三塁間の内野内に位置する。身体はホームプレートに正対する。この位置で、二塁へのけん制および三塁への盗塁に備える。

BUは、本塁とマウンドの左端を結ぶラインの延長線上をまたいで立ち、かつ右図のとおり2つのラインの中間地点に位置する。



(1)外野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

*右翼手または左翼手からライン方向への打球について捕球およびフェア/ファウルを判定する。その際は、「I'm on the line!」(右翼側)「I've got the ball!」(左翼側)(打球OK)とBUに伝える。

*PLが打球および悪送球のボールデッドを確認する。

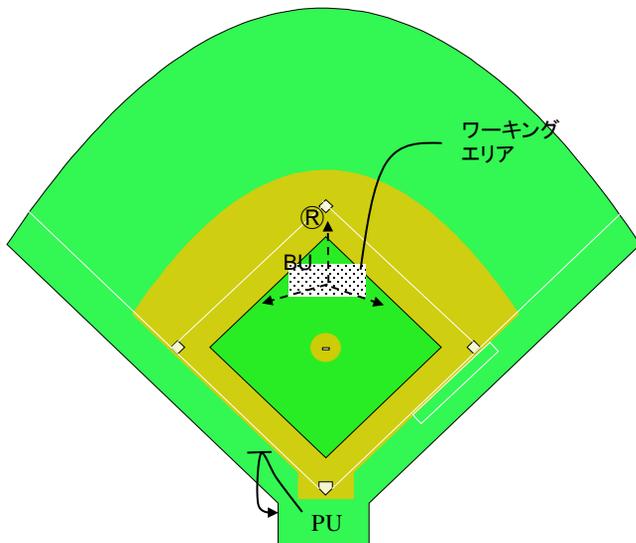
*二塁走者の三塁触塁を確認する。

BU

*右翼線または左翼線に飛んだ打球を除き、BUは右翼手の定位置から左翼手の定位置までのすべての打球に責任を持つ(打球判定が第一優先)。

*まず打球に正対する。その後、ワーキングエリアに入り、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二・三塁での“プレイに備える”。また、二塁走者の二塁(二塁への帰塁を含む)および三塁での“プレイに備える”。

*二塁で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”。

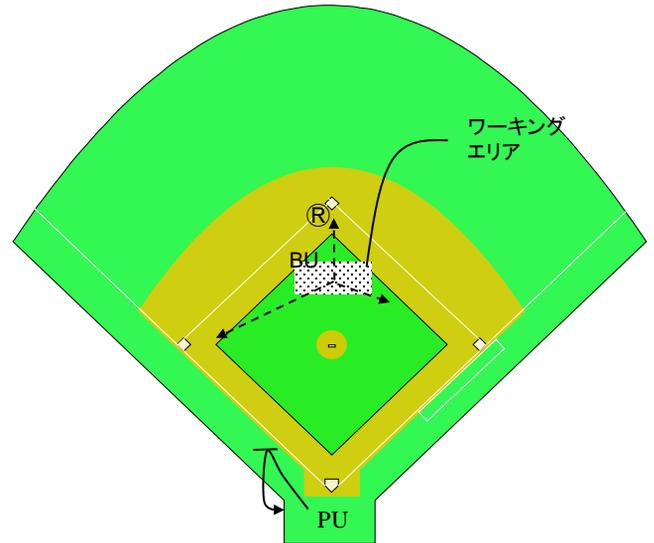


走者二塁(2) (3)

(2)外野へのヒットの場合

PL

- *一塁または三塁ファウルライン際の打球のフェア/ファウルを判定する。
 - *本塁でのプレイに備えて本塁に留まる。
 - *PLは、BUがすべての塁をカバーするよう「Stay Home!」(本塁OK)と知らせる。
 - *二塁走者の三塁触塁、三塁コーチの肉体的援助を確認する。
- BU
- *ワーキングエリア内で、打球の打たれた方向に移動し、打球と正対する。
 - *一・二・三塁での“プレイに備える”(触塁を含む)。



(3)内野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

- *投手または捕手への打球はPLが判定する。
- *一塁手または三塁手のファウルライン寄りの打球についてはラインをまたいでPLが判定する。

BU

- *ファウルライン寄りの打球および投手、捕手への打球を除いては、BUが打球を判定する。
- *一・二・三塁での“すべてのプレイ”に備える。
- *ステップアップ、ターンして野手に正対し、二塁でのタッグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認する。



走者二塁(4) (5) (6)

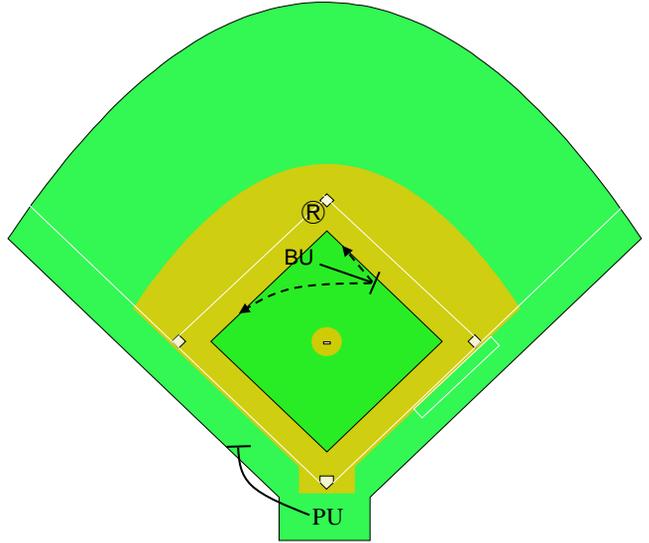
(4)内野ゴロの場合

PL

- *本塁に留まる。
- *ファウルライン寄りの打球については、PLは前に出てラインをまたいでフェア/ファウルの判定をする。
- *45フィートラインまでの打者走者へのタッグプレイに責任を持つ。
- *一塁への悪送球、3フィートラインを越えての妨害行為、BUからの追いタッグのリクエストに備える。

BU

- *まず打球に正対する。その後、プレイを判定し、走者がいる塁(二塁または三塁)の方向へ移動する。
- *一・二・三塁での“プレイに備える”。



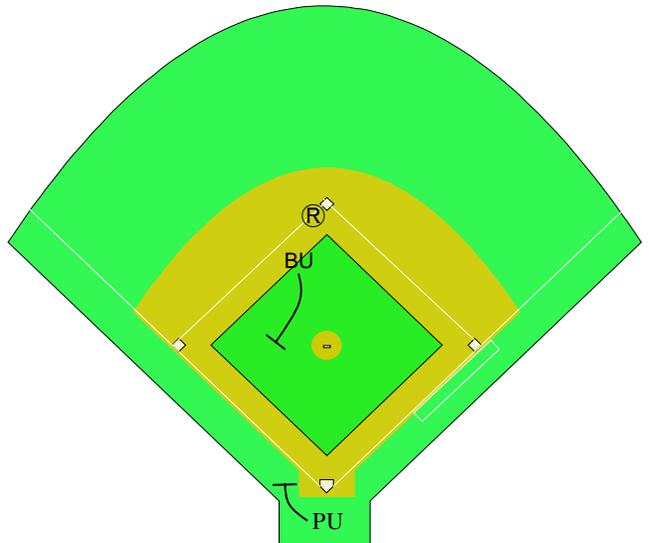
(5)三塁への盗塁の場合

PL

- *打者の守備妨害に注意する。
- *本塁でのプレイに備えて本塁に留まる。

BU

- *投手が投球モーションに入ったら、首を三塁方向(右肩越し)に振り、二塁走者の盗塁を確認する。その後、すぐに打者のチェックスイングを確認する。
- *盗塁に気づいた瞬間、三塁・本塁間の中間方向に向けてスタートし、三塁に正対(角度をとる)して、ハンズ・オン・ニーズ・セットで止まって判定する。



(6)タイムプレイ

PL

- *審判員はタイムプレイがあることをお互い確認する。
- *タイムプレイが生じる場合、PLは二塁でのプレイおよび本塁触塁を見るために本塁の後方に位置する。
- *アウトが生じた塁と本塁の延長線上に位置し、本塁の触塁とアウトのどちらが早いかを確認し、公式記録員席に明示する(「Score!」または「No run score!」)。



走者三塁(1)

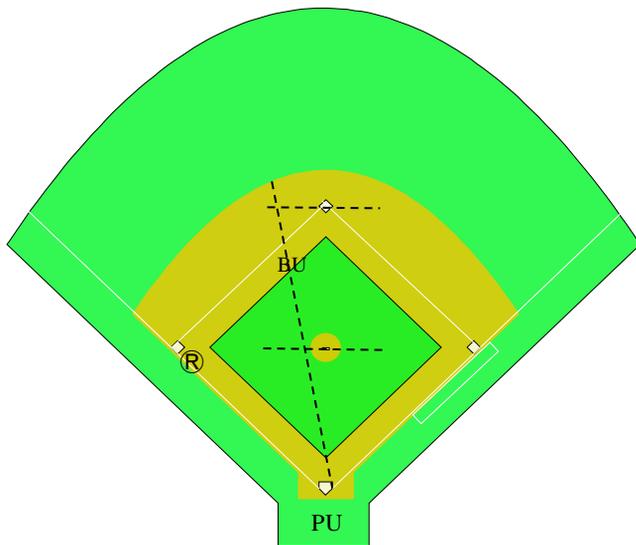
最初に立つ位置

走者二塁の場合と同じ。

*BUは 二・三塁間の内野内に位置する。身体はホームプレートに正対する。この位置で、二塁へのけん制および三塁への盗塁に備える。

*BUは、本塁とマウンドの左端を結ぶラインの延長線上をまたいで立ち、かつ右図のとおり2つのラインの中間地点に位置する。

*内野手が前進守備の場合、BUは遊撃手の左8~10フィート(2~3メートル)、マウンドの少し後ろに位置する。



(1)外野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

*右翼手または左翼手からライン方向への打球について捕球およびフェア/ファウルを判定する。その際は、「I'm on the line!」(右翼側)「I've got the ball!」(左翼側)(打球OK)とBUに伝える。

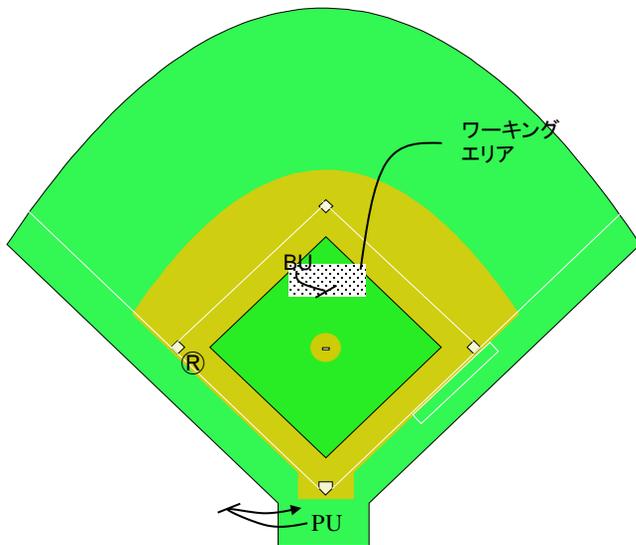
*本塁での“プレイに備える”。

*三塁走者のタッグアップを見る。その後、本塁に戻り、本塁での“プレイに備える”。

BU

*ファウルライン寄り以外の打球についての捕球を確認する。

*まず打球に正対する。その後、ワーキングエリアに入り、打球の判定を行う。打者走者の一塁触塁を確認し、三塁・本塁間のランダウンプレイおよび打者走者の一・二・三塁での“プレイに備える”。



走者三塁(2) (3)

(2)外野へのヒットの場合

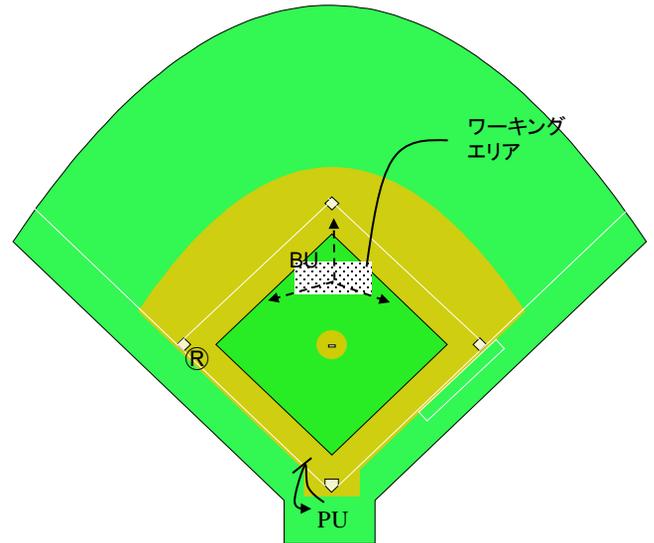
PL

*PLは本塁に留まり、プレイの状況を見ながら本塁での“プレイに備える”。

*三塁走者の本塁触塁を確認し、プレイを観察するため三塁方向へファウルグラウンドを数歩移動する。

BU

*ワーキングエリア内で(マウンド方向に)ステップアップ、ターンし、打球に正対するボールが外野に抜けたのを確認したら、打者走者が進む塁(一塁または二塁)方向に移動する。打者走者の一・二・三塁の触塁および“すべてのプレイ”に備える。



(3)内野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

*投手または捕手への打球はPLが判定する。

*一塁手または二塁手のファウルライン寄りの打球に関してはホームプレートの前に出て捕球およびフェア/ファウルの判定を行なう。

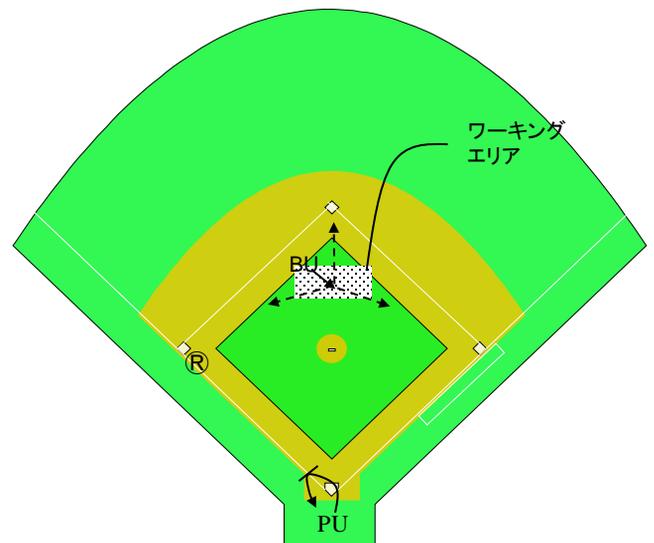
*三塁走者のタッグアップを確認する。

BU

*ファウルライン寄りの打球および投手、捕手への打球を除いてはBUが捕球を判定する。

*ステップアップ、ターンして、野手に正対し、打者走者の一塁触塁を確認する。

*一・二・三塁での“プレイに備える”。



走者三塁(4) (5)

(4)内野ゴロの場合

PL

*本塁に留まり、両サイドのファウルライン際のフェア/ファウルを判定する。

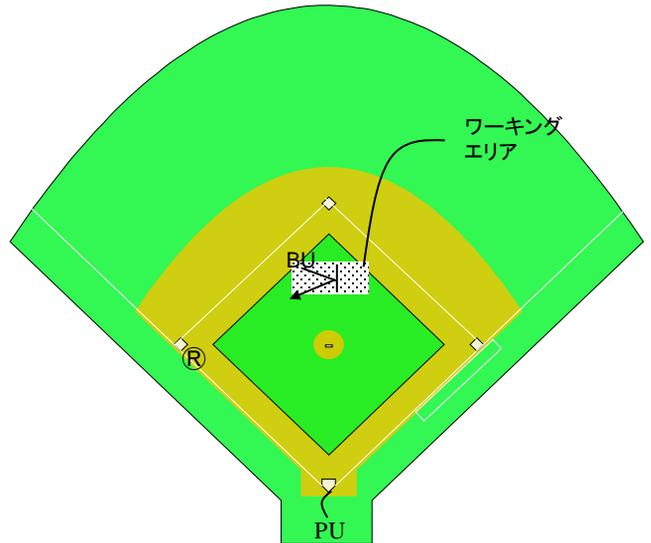
*一塁線の打球に関して、PLは45フィートラインまでの打者走者へのタッグプレイに責任を持つ。

*一塁への悪送球、3フィートラインを越えての妨害行為、BUからの追いタッグのリクエストに備える。

*本塁での“プレイに備える”。三塁走者の本塁触塁を確認する。

BU

*ステップアップ、ターンし、打球に正対する。一塁でのプレイを予測したら一塁・本塁間の中間方向に4~5歩向かい、一塁に正対し、ハンズ・オン・ニーズ・セットでプレイを判定する。その後、三塁走者がまだ三塁にいれば三塁方向に戻り、三塁での“プレイに備える”。



(5)けん制およびランダウンプレイの場合

PL

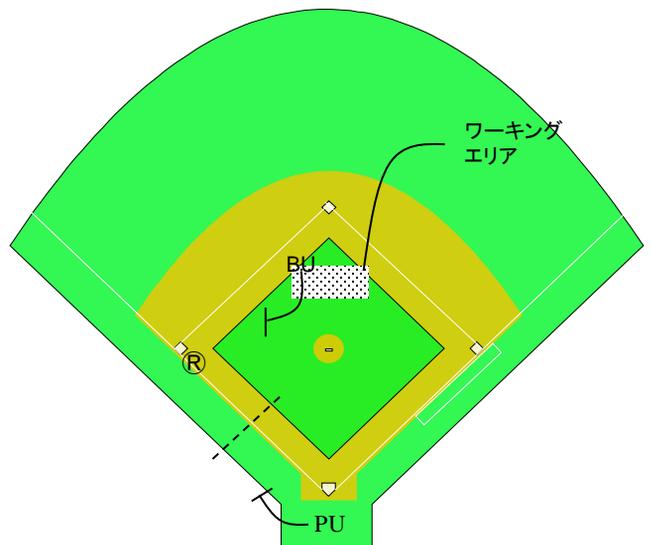
*投手のボーク、輪足を外したか否か、悪送球に注意する。

*本塁での“プレイに備える”。

*ランダウンが始まったら、ファウルラインから3メートルくらい離れたファウル地域内で、走者の動きに合わせてタッグプレイに備える。三塁・本塁間の本塁側半分を担当する。

BU

*投手のけん制動作が始まったら、右足を三塁・本塁間の中間方向に一步ステップする(顔は投手に)。左足を三塁方向にステップし、体を三塁に正対させ、ハンズ・オン・ニーズ・セットでプレイを見る。または、左足を三塁と45フィートラインの中間点の方向へ踏み出し、この姿勢(スタンディング・シザーズ)のままで判定してもよい。



走者一・二塁(1)

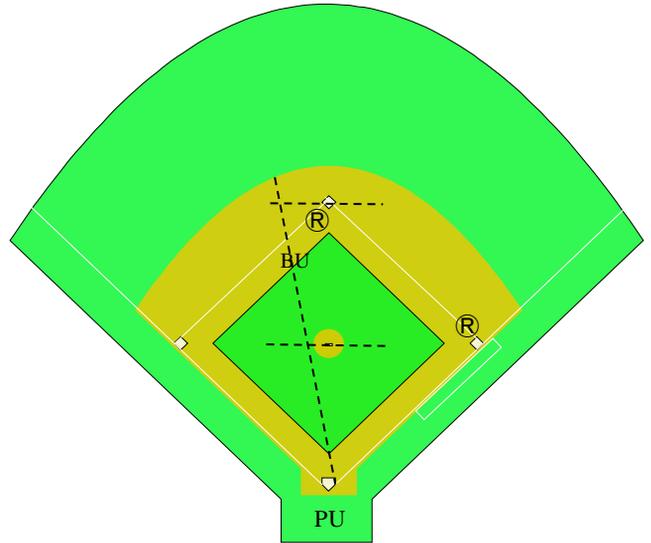
最初に立つ位置

走者二塁の場合と同じ

*BUは二・三塁間の内野内に位置する。身体はホームプレートに正対する。この位置で一・二塁へのけん制および三塁への盗塁に備える。

*BUは、本塁とマウンドの左端を結ぶラインの延長線上をまたいで立ち、かつ右図のとおり2つのラインの中間地点に位置する。

*プレイが始まる前に、PL、BUとも右手を胸に当てて、インフィールドフライに備えるサインを交換する(無死および一死の場合)。



(1)外野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

*右翼手または左翼手からライン方向への打球について捕球およびフェア/ファウルを判定する。その際は、「I'm on the line. (右翼側)」「I've got the ball!」(左翼側) (打球OK)とBUに伝える。

*二塁走者がタッグアップしたら、「I've got third, if he tags.」(サードOK)とBUに伝え、三塁手前までファウル地域を通して三塁に向かう。実際にプレイ(二塁走者+送球)が起こると読んだら、フェア地域内に入り、三塁での“プレイに備える”。

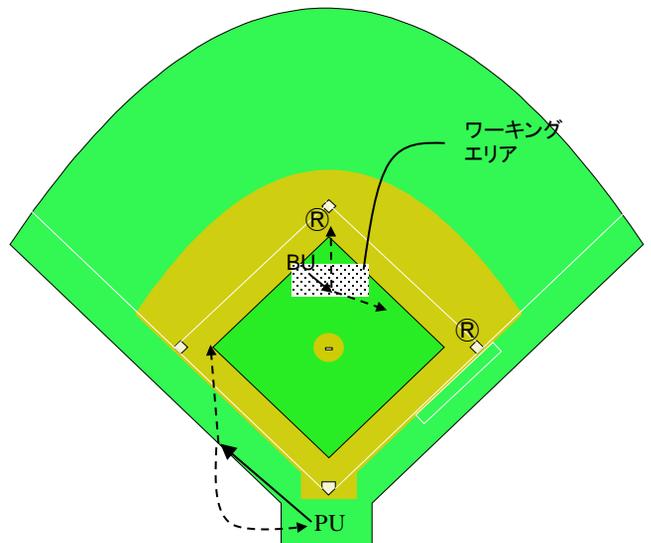
*一塁走者および二塁走者の三塁と本塁の触塁を確認する。

*左翼線への打球で二塁走者がタッグアップする場合は、打球判定後、そのまま三塁に向かう。右翼線への打球の場合は、三塁には向かわず打球判定のみ行なう。

BU

*まず打球に正対する。その後、ワーキングエリアに入り、打球の判定(ファウルライン際の打球以外)を行なう。すぐに二塁走者→一塁走者の順にタッグアップを確認する。その後、一塁走者および打者走者の一・二・三塁での“プレイに備える”。

*PLが三塁に来ていない場合と、PLが三塁でのプレイを判定後本塁に戻った場合は、BUが三塁をカバーする。



走者一・二塁(2) (3)

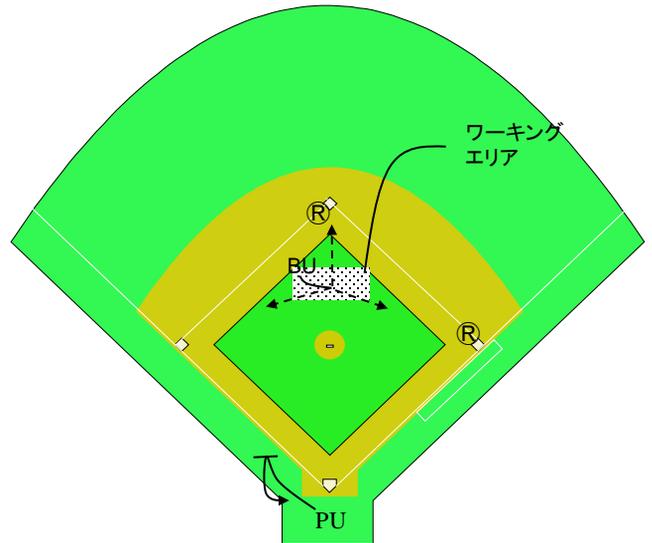
(2)外野へのヒットの場合

PL

- *ライン際の打球判定を行なう。
- *本塁での“プレイに備える”。
- *本塁に留まり、ファウルテリトリを数歩三塁ベースの方に動き、一・二塁走者の三塁および全走者の本塁の触塁を確認する。

BU

- *まず打球に正対する。その後、ワーキングエリアに入り、一・二・三塁での“すべてのプレイ”に備える。
- *一塁走者の二塁触塁および打者走者の各塁の触塁を確認する。
- *プレイの状況を観察し、プレイがないと判断したら、BUはワーキングエリア内に留まる。



(3)内野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

- *投手または捕手への打球はPLが判定する。
- *一塁手または三塁手のファウルライン寄りの打球については、PLは捕手の背後からボールの方向に飛び出し、ラインをまたいで判定に備える。

BU

- *ファウルライン寄りの打球および投手、捕手への打球を除いては、BUが判定する。
- *ステップアップ、ターンして、ボールおよび野手に正対し、打者走者の一塁触塁を確認する。
- *一・二・三塁での“すべてのプレイ”に備える。



走者一・二塁(4) (5)

(4)インフィールドフライの場合

*審判員はお互い予め決められたシグナルで確認する。

*審判員は右腕を高く頭上に伸ばし、人差し指を立てる。

PL

*打球がファウルラインの近くに上がった場合は、PLが宣告する。

*BUがインフィールドフライを宣告した場合は、PLは同調する。

BU

*ファウルライン近く以外の場合、BUが宣告する。

*PLがインフィールドフライを宣告した場合は、BUは同調する。

(5)内野ゴロの場合

PL

*ライン際のごろの場合、ラインをまたいでフェア/ファウルを判定する。

*本塁での“プレイに備える”。

*一・二塁走者の三塁触塁および全走者の本塁触塁を確認する。

*45フィートラインまでの打者走者へのタッグプレイを判定する。

*一塁への悪送球、3フィートラインを越えての妨害行為、BUからの追いタッグのリクエストに備える。

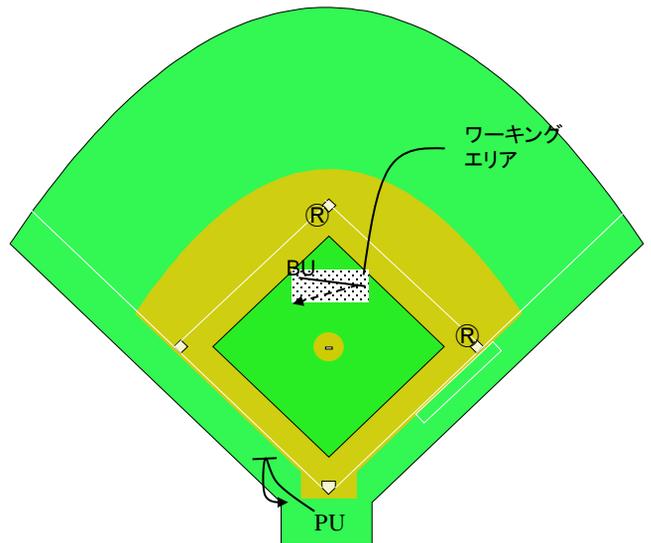
BU

*一・二・三塁での“すべてのプレイ”に備える。

*一塁走者の二塁触塁および打者走者の各塁の触塁を確認する。

*二塁→一塁のダブルプレイを予測したら、ステップアップ、ターンし、打球に正対後、走者一塁時のポジション方向に移動して二塁でのプレイを判定する。その後、右足を塁と45フィートラインの中間点の方向へドロップステップし、一塁でのプレイを判定する。

*投手へのゴロの場合、BUは送球の前を横切ってはいけない。



走者一・二塁(6) (7)

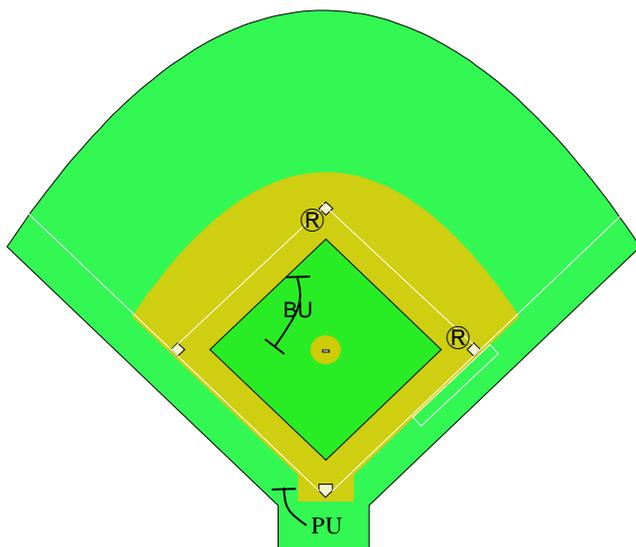
(6)盗塁およびけん制の場合

PL

- *打者の妨害行為に注意する。
- *悪送球のボールデッドに備える。

BU

- *塁上での“プレイに備える”。
- *ステップについては、走者一塁と走者二塁の盗塁の項参照。
- *プレイが三塁ベースで起きる場合、BUは三塁・本塁間の中間方向に動く。直接三塁ベースに向かっては動かない。なぜなら角度が悪くなるからである。
- *プレイが二塁で起きる場合、BUは最初の位置から二塁ベースの方向へドロップ・ステップし、ボールから目を離さず、またボールに背を向けない。
- *ボールが自分を通過したらプレイに正対する。
- *BUは、投手の投球動作が始まったら、首を三塁方向に振り、二塁走者の盗塁を確認する。その後、すぐに打者のチェックスイングを確認する。



P.95(5)参照

(7)タイムプレイの場合

PL

- *本塁に留まり、アウトが生じた塁と本塁の延長線上に位置し、本塁の触塁とアウトのどちらが早いかなを確認し、公式記録員席に明示する(「Score!」または「No run score!」)。



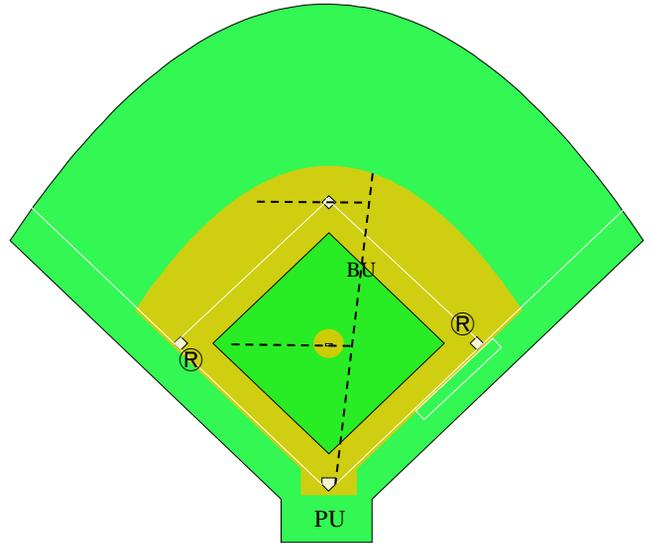
走者一・三塁(1)

最初に立つ位置

走者一塁の場合と同じ。

*BUは一・二塁間の内野内に位置する。身体はホームプレートに正対する。この位置で一・三塁へのけん制およびダブルプレイ、盗塁などに備える。

*BUは、本塁とマウンドの右端を結ぶラインの延長線上をまたいで立ち、かつ右図のとおり2つのラインの中間地点に位置する。



(1)外野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

*右翼手または左翼手からライン方向への打球について捕球およびフェア/ファウルを判定する。その際は、「I'm on the line!」(右翼側)「I've got the ball!」(左翼側)(打球OK)とBUに伝える。

*三塁走者がタッグアップをした場合、三塁と飛球が確捕された場所との延長線上に位置し、タッグアップを確認する(一塁ライン際の打球判定をした際は、首を三塁に振って“その場で”確認する)。

*タッグアップ確認後は、すぐに本塁での“プレイに備える”。

*打球がヒットになった場合、三塁へ向かいながら三塁走者の本塁触塁を確認する。一塁走者の三塁でのプレイまたは三塁触塁を確認する。

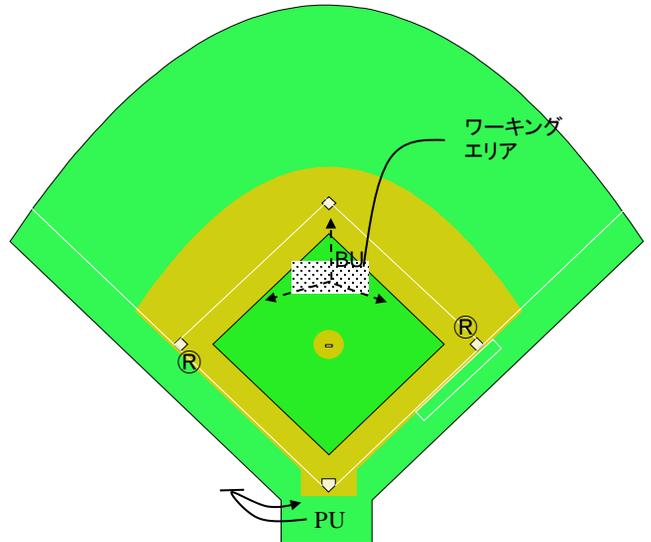
BU

*まず打球に正対し、ファウルライン近くの打球以外についてワーキングエリア内で判定する。

*一塁走者のタッグアップを見る。

*一塁走者の二塁触塁および打者走者の各塁の触塁を確認する。

*一・二塁でのプレイおよびPLが三塁に上がらなかった場合は、一・二塁に加えて三塁での“プレイにも備える”(三塁への帰塁を含む)。



走者一・三塁(2) (3)

(2)外野へのヒットの場合

PL

*ファウルライン際の打球のフェア/ファウルを判定する。
左翼線の打球判定後は三塁へ上がる(右翼線の打球の判定後は三塁には上がらない)。

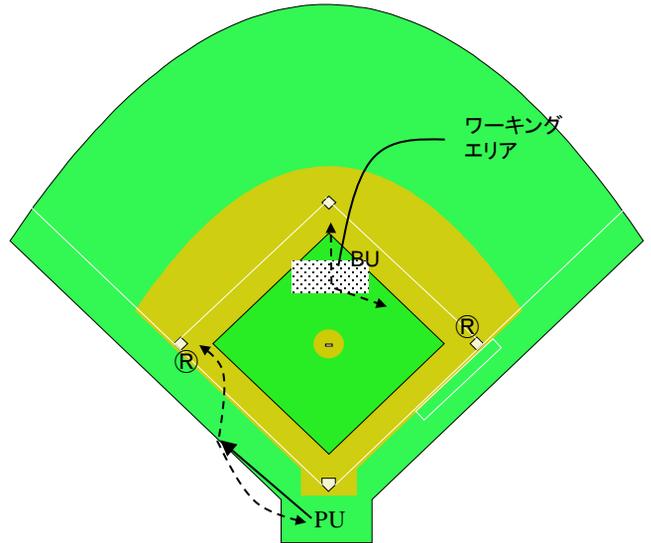
*三塁走者の本塁触塁を三塁に向かいながら首を振って確認する。その後、一塁走者の三塁での“プレイに備える”ため、三塁手前まで向かう。プレイ(走者+送球)が起こりそうならフェア地域内に入り、「I've got third!」(サードOK)とBUに伝え、判定する。

*三塁でのプレイがないと判断したら、「Going home! Going home!」(ホームに戻るぞ)とBUに伝え、ファウル地域を通して本塁での“プレイに備える”。その際、戻りながら一塁走者の三塁触塁を確認する。

BU

*PLが三塁に上がった場合を除き、BUは一・二・三塁での“プレイに備える”。

*一塁走者の二塁触塁および打者走者の一・二・三塁の触塁を確認する。



(3)内野への飛球(ライナーを含む)の場合

走者三塁と同じ。

PL

*投手または捕手への打球はPLが判定する。

*一塁手または三塁手のファウルライン寄りの打球に関する捕球およびフェア/ファウルの判定を行なう。

*三塁走者のタッグアップを確認する。

BU

*ファウルライン寄りの打球および投手、捕手への打球を除いては、BUが捕球の判定をする。

*打者走者の一塁触塁および一塁走者のタッグアップを見る。

*一・二・三塁での“プレイに備える”。



走者一・三塁(4) (5)

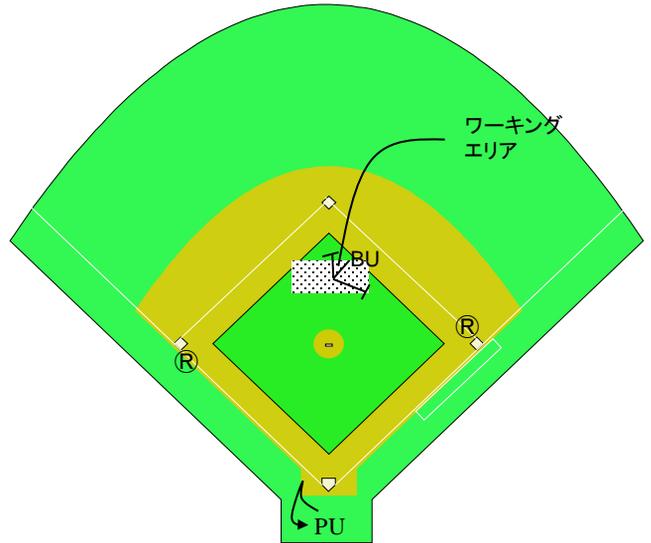
(4)内野ゴロの場合

PL

- *本塁での“プレイに備える”。
- *ファウルライン際の打球のフェア/ファウルを本塁後方から判定する。
- *打球が抜けたら、三塁線判定後は三塁へ上がる(一塁線判定後は三塁へは上がらない)。三塁走者の本塁触塁(走りながら)と一塁走者の三塁でのプレイ、触塁を担当する。
- *一塁への悪送球、3フィートラインを越えての妨害行為、BUからの追いタッグのリクエストに備える。

BU

- *ステップアップ、ターンし、野手に正対する。
- *PLが三塁をカバーした場合を除き、BUは一・二・三塁での“プレイに備える”。
- *一塁走者の二塁触塁、打者走者の一・二・三塁での触塁を確認する。



(5)盗塁、けん制およびランダウンドプレイの場合

PL

- *本塁での“プレイに備える”。
- *ランダウンが起きたら、「I've got it all!」(三塁走者OK)とBUに伝え、三塁走者の三塁・本塁間のランダウンすべてを受け持つ。

BU

- *一・二・三塁での“プレイに備える”。
- *盗塁の場合、二塁でプレイがあるケースや捕手からの送球をカットして三塁に送球するケースなど、プレイを読み、良い位置をとって判定する。
- *一塁へけん制がなされた場合は、88ページの「(5-1)一塁けん制の場合」を参照。
- *三塁へけん制がなされた場合は、100ページの「(5)けん制およびランダウンドプレイの場合」を参照。
- *ランダウンが起きたら、一・三塁とも受け持つ。その後、PLが「I've got it all!」(三番走者OK)と言ったら、一塁走者のランダウンのみ受け持つ。
- *一・二塁間のランダウンは、BUが一人で責任を持つ。



走者二・三塁(1)

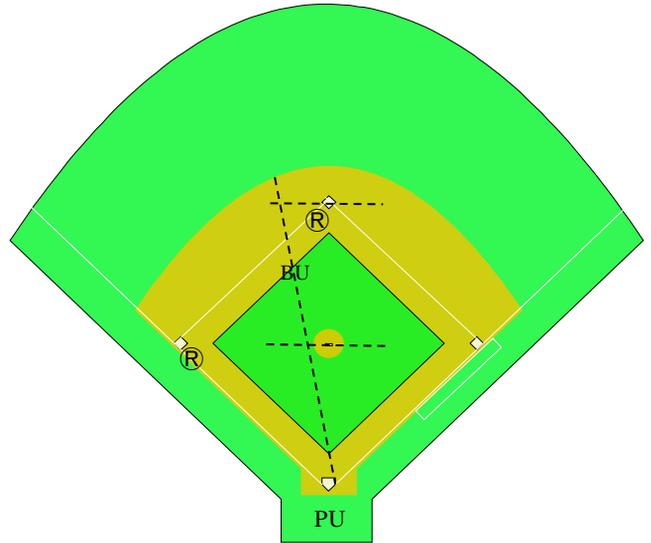
最初に立つ位置

走者二塁の場合と同じ。

*BUは二・三塁間の内野内に位置する。身体はホームプレートに正対する。この位置で二・三塁へのけん制に備える。

*BUは、本塁とマウンドの左端を結ぶラインの延長線上をまたいで立ち、かつ右図のとおり2つのラインの中間地点に位置する。

*内野手が前進守備の場合、BUは遊撃手の左8~10フィート(2~3メートル)、マウンドの少し後ろに位置する。



(1)外野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

*右翼手または左翼手からライン方向への打球について捕球およびフェア/ファウルを判定する。その際は、「I'm on the line!」(右翼側)「I've got the ball!」(左翼側)(打球OK)とBUに伝える。

*本塁での“プレイに備える”。

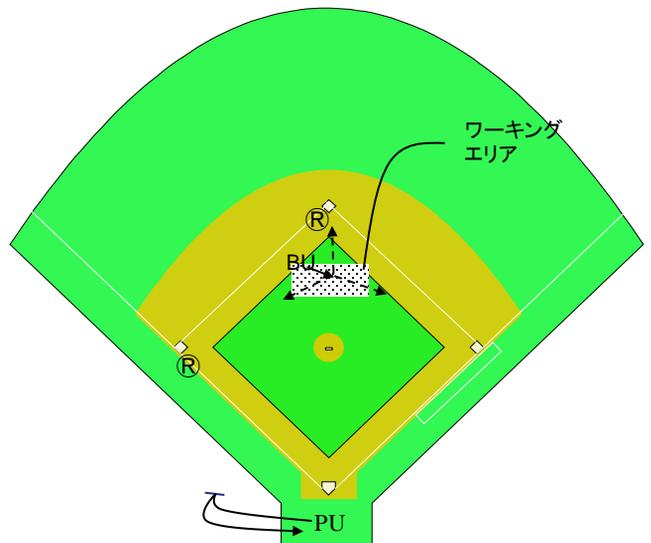
*二塁走者のタッグアップ、二塁走者および三塁走者の三塁・本塁触塁を確認する。

BU

*まず打球に正対する。右翼線または左翼線以外の打球はBUが判定する。

*二塁走者のタッグアップを見る。

*打者走者の一・二・三塁でのプレイ、触塁を確認する。



走者二・三塁(2) (3)

PLは「タイムプレイ」に注意すること。

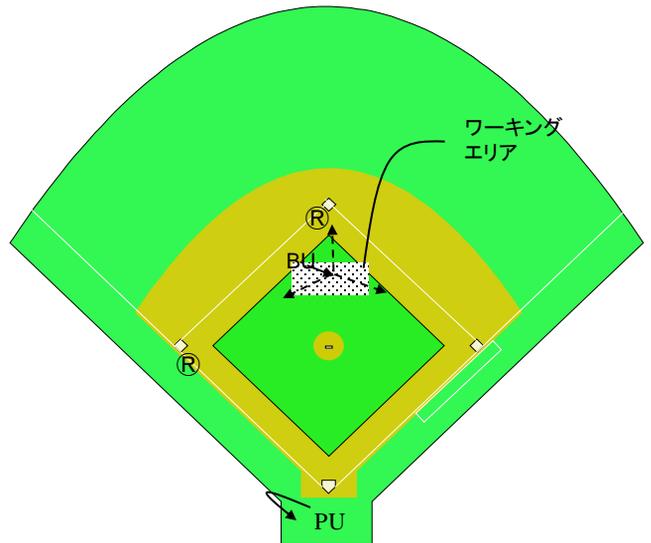
(2)外野へのヒットの場合

PL

- *ファウルライン際の打球のフェア/ファウルを利定する。
- *本塁に留まり、本塁での“プレイに備える”。
- *各走者(打者走者を除く)の三塁および本塁触塁を確認する。

BU

- *まず打球に正対する。その後、ワーキングエリアに入り、各走者の一・二・三塁での“プレイに備える”。
- *打者走者の一・二・三塁の触塁を確認する。



(3)内野への飛球(ライナーを含む)の場合

走者三塁と同じ。

PL

- *投手または捕手への打球はPLが判定する。
- *一塁手または三塁手のライン寄りの打球に関する捕球およびフェア/ファウルの判定を行なう。
- *本塁での“プレイに備える”。
- *三塁走者のタッグアップ、二塁走者および三塁走者の三塁・本塁触塁を確認する。

BU

- *ファウルライン寄りの打球および投手、捕手への打球を除いては、BUが捕球の利定を行なう。
- *打者走者の一・二塁触塁および二番走者のタッグアップを確認する。
- *一・二・三塁での“プレイに備える”。



走者二・三塁(4)

(4)内野ゴロの場合

走者三塁と同じ。

PL

*ファウルライン際の打球のフェア/ファウルの判定を行なう(本塁後方からファウルラインの延長線上をまたいで判定する)。

*打者走者が45フィートレーンに達するまでのタッグプレイに責任を持つ。

*一塁への悪送球、3フィートラインを越えての妨害行為、BUからの追いタッグのリクエストに備える。

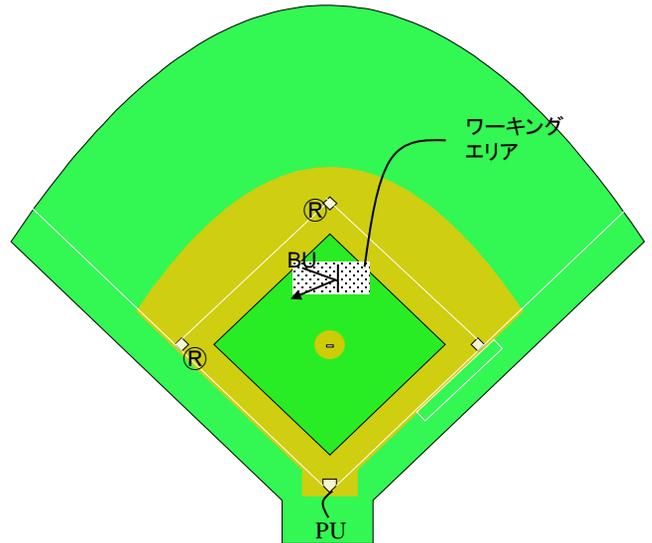
*本塁での“プレイに備える”。

*二塁走者の三塁触塁および全走者の本塁触塁を確認する。

BU

*一・二・三塁での“プレイに備える”。

*打者走者の一・二・三塁の触塁を確認する。



走者満塁(1)

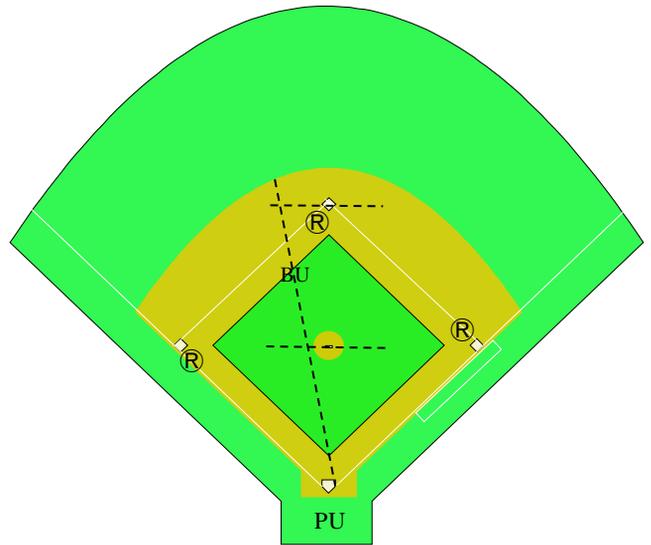
最初に立つ位置

走者二塁の場合と同じ。

*BUは二・三塁間の内野内に位置する。身体はホームプレートに正対する。この位置で一・二・三塁へのけん制に備える。

*BUは、本塁とマウンドの左端を結ぶラインの延長線上をまたいで立ち、かつ右図のとおり2つのラインの中間地点に位置する。

*内野手が前進守備の場合、BUは遊撃手の左8~10フィート(2~3メートル)、マウンドの少し後ろに位置する。



(1)外野への飛球(ライナーを含む)の場合

PL

*右翼手または左翼手からライン方向への打球について捕球およびフェア/ファウルを判定する。その際は、「I'm on the line!」(右翼側)「I've got the ball!」(左翼側)(打球OK)とBUに伝える。

*本塁での“プレイに備える”。

*三塁走者のタッグアップを確認する。

*打者走者を除く各走者の三塁触塁および全走者の本塁触塁を確認する。

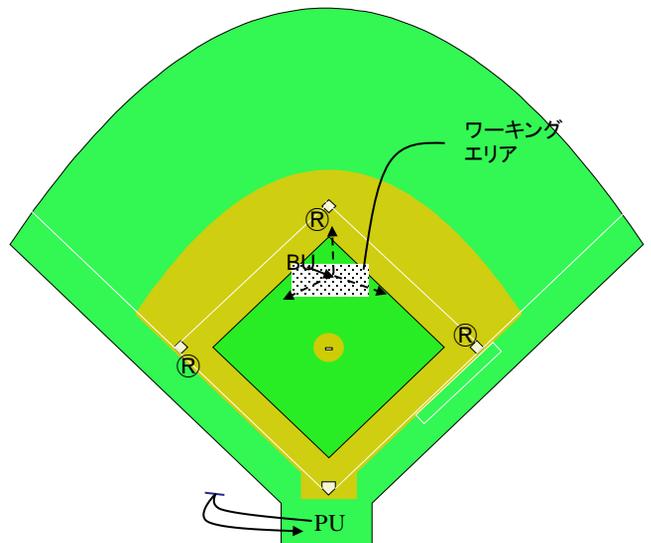
BU

*まず打球に正対する。ライン寄り以外の打球について判定する。

*一塁走者および二塁走者のタッグアップを見る。

*一塁走者の二塁触塁、打者走者の一・二・三塁の触塁を確認する。

*一・二・三塁での“プレイに備える”(打球が捕えられた場合の一塁および二塁への帰塁を含む)。



走者満塁(2) (3)

(2)外野へのヒットの場合

PL

*左翼線および右翼線際の打球のフェア/ファウルを判定する。

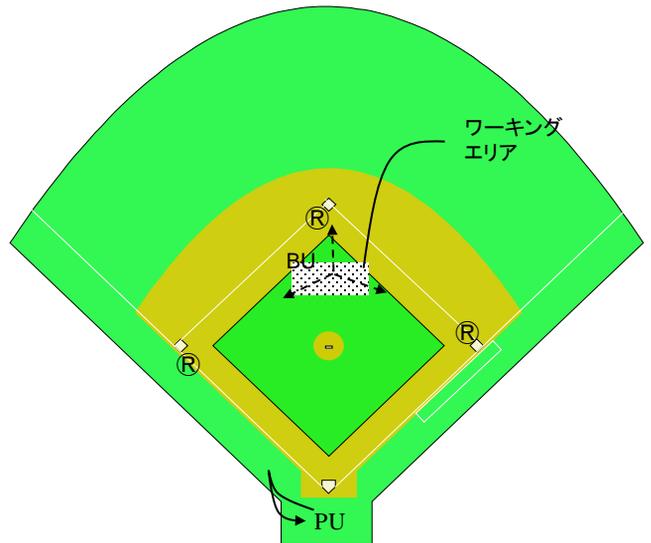
*本塁に留まり、本塁での“プレイに備える”。

*打者走者を除く各走者の三塁および本塁触塁を確認する。

BU

*まず打球に正対する。その後、ワーキングエリアに入り、一・二・三塁での“すべてのプレイ”に備える。

*一塁走者の二塁触塁、打者走者の一・二・三塁の触塁を確認する。



(3)内野への飛球(ライナーを含む)の場合

走者三塁と同じ。

PL

*投手または捕手への打球はPLが判定する。

*一塁手または三塁手のファウルライン寄りの打球に、する捕球およびフェア/ファウルの判定を行なう(本塁後方からファウルラインの延長線上をまたいで判定する)。

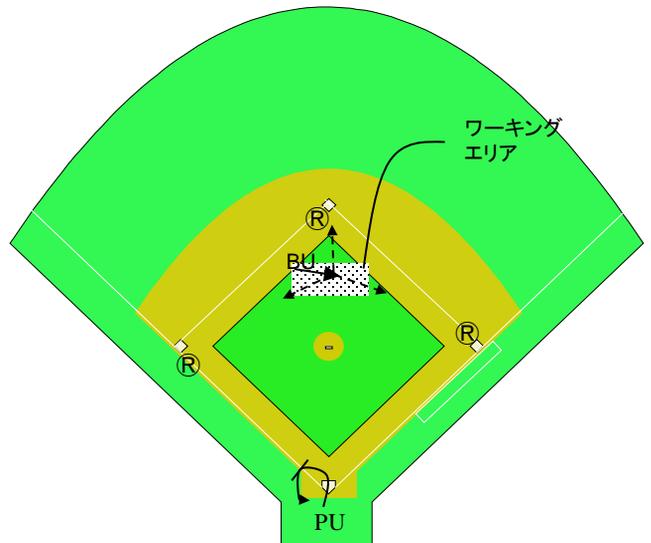
*一塁走者および二塁走者の三塁触塁、各走者の本塁触塁と三塁走者のタッグアップを確認する。

BU

*まず打球に正対する。PLが判定する打球以外について捕球の判定を行なう。

*打者走者の一塁触塁を確認し、一塁走者および二塁走者のタッグアップを確認する。

*一・二・三塁での“プレイに備える”。



走者満塁(4) (5)

(4)インフィールドフライの場合

*審判員はお互い予め決められたシグナルで確認する。

*審判員は右腕を高く頭上に伸ばし、人差し指を立てる。

PL

*打球がファウルラインの近くに上がった場合は、PLが宣告する。

*BUが宣告したときは、PLは同調する。

BU

*ファウルライン近く以外に上がった打球のインフィールドフライを宣告する。

*PLが宣告したときは、BUは同調する。

(5)内野ゴロの場合

PL

*ファウルライン際の打球のフェア/ファウルを判定する(本塁後方からファウルラインの延長線上をまたいで判定する)。

*本塁での“プレイに備える”。

*一塁への悪送球、3フィートラインを越えての妨害行為、BUからの追いタッグのリクエストに備える。

*すべての走者の本塁触塁と一塁、二塁走者の三塁触塁を確認する。

BU

*まず打球に正対する。その後、一・二・三番での“すべてのプレイ”に備える。

*ある一つの塁で判定後、他の走者が残るときは、判定後、走者がいる塁方向に向かい、次の“プレイに備える”。

*一塁走者の二塁触塁、打者走者の一・二・三塁での触塁を確認する。

PLは「タイムプレイ」に注意すること。

