

**審判メカニクス
ハンドブック
【4人制メカニクス】**

目次

まえがき	iii
基本ポリシー(県)	iv
審判員への指示事項(県)	v
一般的な取決事項(県)	vi
注意事項(県)	vi
四人制審判の取り決め事項	vii
SECTION1 走者なし		
1.1 外野の責任分担	1
1.2 三塁塁審Goes Out	2
1.3 一塁塁審Goes Out	2
1.4 二塁塁審Goes Out	3
1.5 内野ゴロ、球審の動き	3
SECTION2 走者一塁		
2.1 外野の責任分担	4
2.2 三塁塁審Goes Out	5
2.3 一塁塁審Goes Out	5
SECTION3 走者二塁		
3.1 外野の責任分担	6
3.2 三塁塁審Goes Out	7
3.3 一塁塁審Goes Out	7
SECTION4 走者三塁		
4.1 外野の責任分担	8
4.2 三塁塁審Goes Out	9
4.3 一塁塁審Goes Out	9
4.4 二塁塁審Goes Out	10
SECTION5 走者一・二塁		
5.1 三塁塁審Goes Out	11
5.2 一塁塁審Goes Out	11

目次

SECTION6 走者一・三塁		
6.1	三塁塁審Goes Out	12
6.2	一塁塁審Goes Out	12
6.3	前進守備)三塁塁審Goes Out	13
6.4	前進守備)一塁塁審Goes Out	13
6.5	前進守備)二塁塁審Goes Out	14
6.6	本塁後方)球審Goes Out	14
SECTION7 走者二・三塁		
7.1	三塁塁審Goes Out	15
7.2	一塁塁審Goes Out	15
7.3	前進守備)三塁塁審Goes Out	16
7.4	前進守備)一塁塁審Goes Out	16
7.5	前進守備)二塁塁審Goes Out	17
SECTION8 走者満塁		
8.1	三塁塁審Goes Out	18
8.2	一塁塁審Goes Out	18
8.3	前進守備)三塁塁審Goes Out	19
8.4	前進守備)一塁塁審Goes Out	19
8.5	前進守備)二塁塁審Goes Out	20
SECTION9 内野ライナー		
9.1	キャッチ／ノーキャッチ 責任分担	21

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を参考としました。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)【四人制メカニクス】、
MECHANICS FOR THE FOUR-UMPIRE SYSTEM(2021版)、
JABA地区講習会カリキュラム
高校野球審判の手引き(令和2年度)

2023年2月 石川県野球協会 審判部

改訂版(第6版)発行にあたり 【4人制審判メカニクス】

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版発刊にあたり、『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



変更点(2022.2) 四人制メカニクス

- ① 走者一塁の際、三塁塁審が打球を追った場合、2アウトのときは、球審が本塁に留まることを選ぶことができる旨、【付記】として加えた。
- ② 走者三塁の際、ダイヤモンドの外に位置していた二塁塁審が打球を追った場合、2アウトのときは、三塁塁審が内野内に入って、打者走者の二・三塁でのプレイに備える動き方を選ぶことができる旨、【付記】を改めた。

変更点(2017.2) 四人制メカニクス

- ① 四人制メカニクスの取り決め事項に、塁審が打球を追うケースと、その他の注意事項を追加した。
- ② 走者一塁で一塁塁審が打球を追ったとき、一塁走者の一塁への帰塁プレイは、二塁塁審が担当することに変更した。
- ③ 走者三塁のケースに、2アウトの場合の各審判員の動きなどを追加した。
- ④ 走者一・三塁のケースで、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、二塁塁審は一塁走者の盗塁に備え、一塁と二塁を結ぶラインの延長線上に立つこととした。

変更点(2012.11) 四人制メカニクス

・四人制、内野ゴロの場合に何のために球審が45フィートラインまで動くのか付記した

変更点(2009.11) 四人制メカニクス

1. リミングの動きを追加
2. 四人制、走者三塁で三塁塁審が打球を追った場合のメカニクスの変更
3. 四人制、走者一・二塁で中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合の一塁走者のタッグアップを球審の責任に変更
4. ライナーの打球判定の責任区分を図示
5. 外野手正面(背後)の打球の責任区分を図示

【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



■審判員への指示事項

・試合開始の準備

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準備投球(※1)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。

※1 準備投球 5.07(b)に準じる(各リーグは、その独自の判断で、準備投球の数や時間を制限してもさしつかえない。)

【社会人・大学2021年度 特別規則】

1、インニング間の時間は2分10秒以内とし、その計時は次のときに始まり、球審がプレイを宣告したときに終わる。

(1)1回の表は、先発投手が球審からボールを受け取ったとき。

2、投手の「準備投球」は公認野球規則 5.07(b)に準ずる。ただし、上記1の計時が開始されてから1分40秒が経過したら、1球だけ投球することができる。

【高校 2022年度 特別規則29】

29. 準備投球の取り扱い

捕手を相手に許される準備投球の数と時間については、8球以下1分間を超えてはならない。

【軟式 2022年度 §4試合のスピードアップ化に関する事項6】

6 投手(救援投手を含む)の準備投球は初回に限り、8球以内が許される。次回からは、4球以内とする。なお、季節または状況により考慮する。

・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(※2)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つてはならない。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。

※2 インニング間および投手が交代したときの準備投球

【社会人・大学2021年度 特別規則】

1. インニング間の時間は2分10秒以内とし、その計時は次のときに始まり、球審がプレイを宣告したときに終わる。

(1)1回の表は、先発投手が球審からボールを受け取ったとき。

(2)攻守交代の場合は、第3アウトが成立したとき。

(3)インニングの途中で投手が交代する場合は、守備側の監督が球審に交代を通告したとき。

2. 投手の「準備投球」は公認野球規則 5.07(b)に準ずる。ただし、上記1の計時が開始されてから1分40秒が経過したら、1球だけ投球することができる。また、試合に出場している投手のベンチ横及びブルペン(室内を含む)でのキャッチボールを禁止する。

【高校 2022年度 特別規則29】および

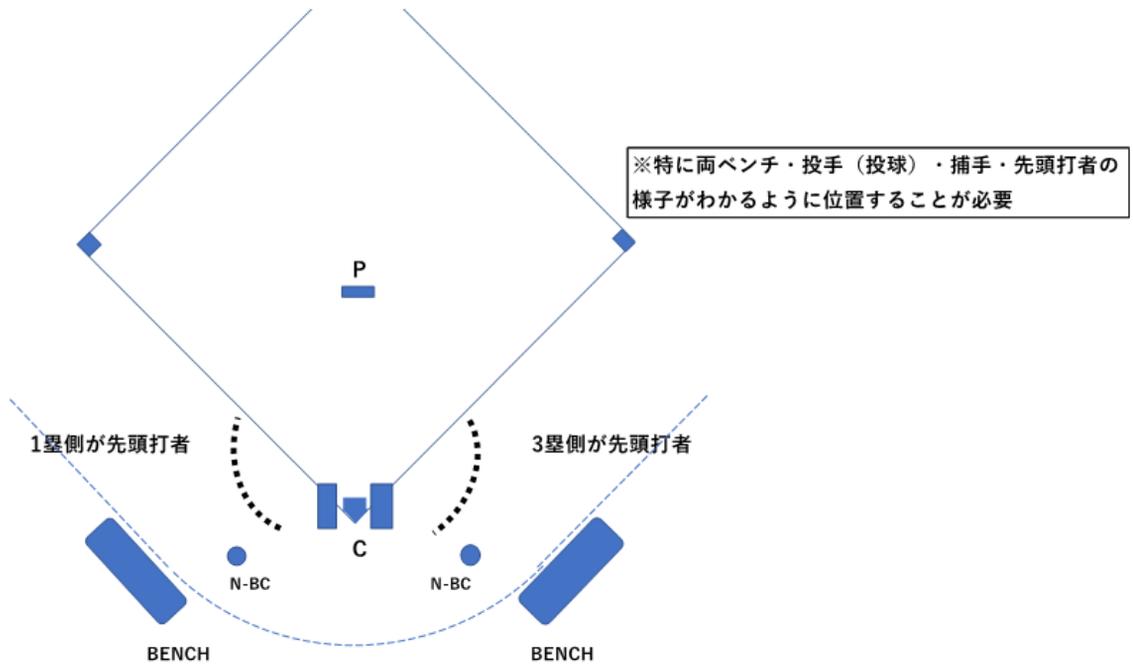
【軟式 2022年度 §4試合のスピードアップ化に関する事項6】

上記 ・試合開始の準備に準ずる



■ 審判員への指示事項

- ・イニングインターバル(準備投球時)における球審待機位置



■ 審判員への指示事項

・ 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(引き継ぎをきちんとする)。

3、球審の動き

- ①無走者の場合は一塁または三塁をカバーする。
- ②走者一塁の場合は、三塁をカバーする。
- ③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。



四人制審判の取り決め事項

4、 塁審が打球を追うケース

- ① 自分の責任範囲に飛球(ライナー)が打たれたら、必ずゴーアウトして、止まって判定する
- ② トラブルボールになると判断したときは、いい角度をとりながらできるだけ近づいて、止まって判定する。
- ③ ライナー性の打球で、明らかにヒットになると判断したときは、打球の行方を確認し、その後のプレイに備える。

※トラブルボール

- イ. 右翼線または左翼線寄りの飛球(ライナー)
- ロ. 外野手が前進して地面すれすれの飛球(ライナー)
- ハ. 外野手が背走するフェンス際の飛球(ライナー)
- ニ. 野手が集まる飛球(ライナー)

5、 その他

- ① ボールに正対しながら、走者とベースも自分の前面に置けるポジショニングをとる(リミングの動きなど)。
- ② 触塁は首を振ってチラッと確認する。動きながら構わない。
- ③ 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ているか、首を振ってチラッと確認する。

【例1】 無走者のとき、二塁塁審が打球を追った場合

- ・三塁塁審は、球審が三塁をカバーする準備をしているかを、二塁に向かう途中でチラッと確認する。
- ・球審は、一塁塁審が本塁をカバーする準備をしているかを、三塁に向かう途中でチラッと確認する。

【例2】 走者二塁のとき、三塁塁審が打球を追った場合

- ・二塁塁審は、二塁走者の三塁触塁を確認した後、一塁塁審が二塁をカバーする準備をしているかを、チラッと確認する。



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。

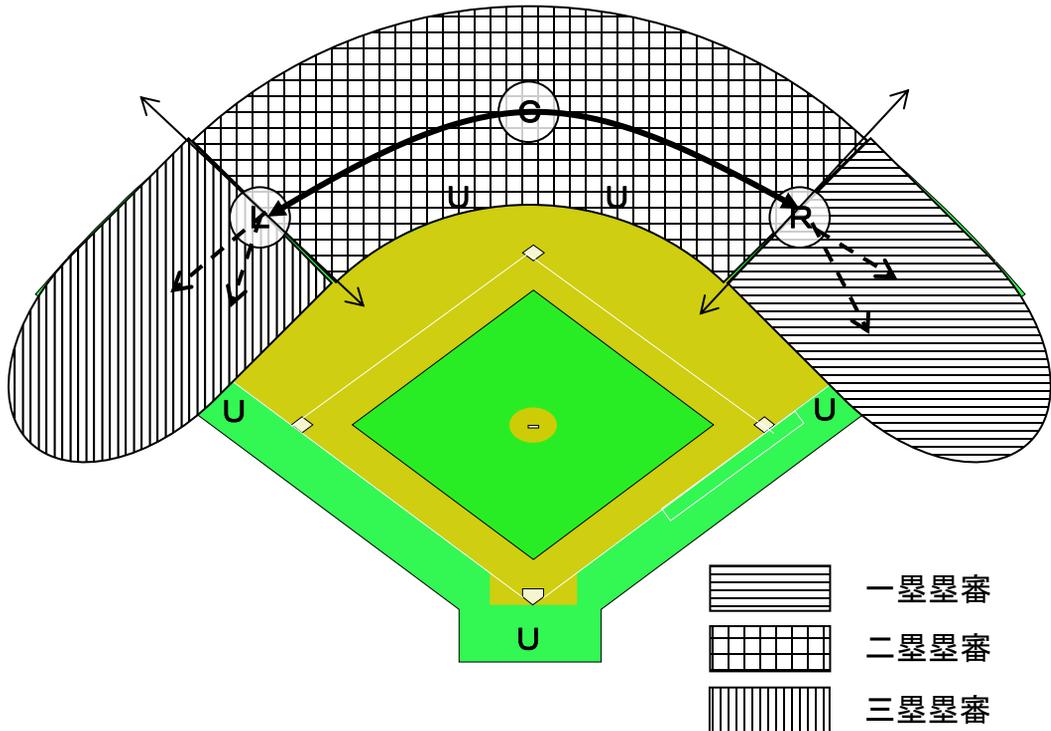
“リミング”

1B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

SECTION1 無走者



外野への打球の際の各審判の責任

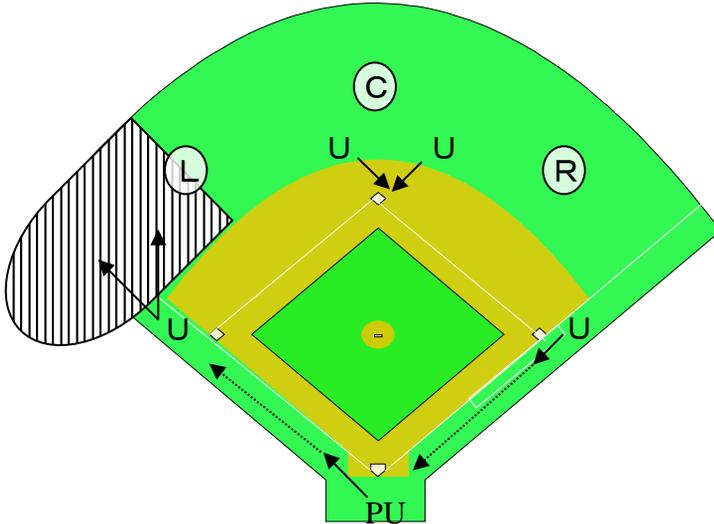
- (1) 二塁塁審は二塁ベースの後方(芝の部分)に位置し、その位置は一塁側、三塁側どちらでも構わない。
- (2) 二塁塁審は左翼手定位置(正面または背後の打球を含む)から、右翼手定位置(正面または背後の打球を含む)までの打球に責任を持つ。
- (3) 一塁塁審は右翼手定位置から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 三塁塁審は左翼手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。



四人制クロックワイズの基本メカニクス

SECTION1 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、打者走者が二塁に到達するまでは、その場に留まる。打者走者が三塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

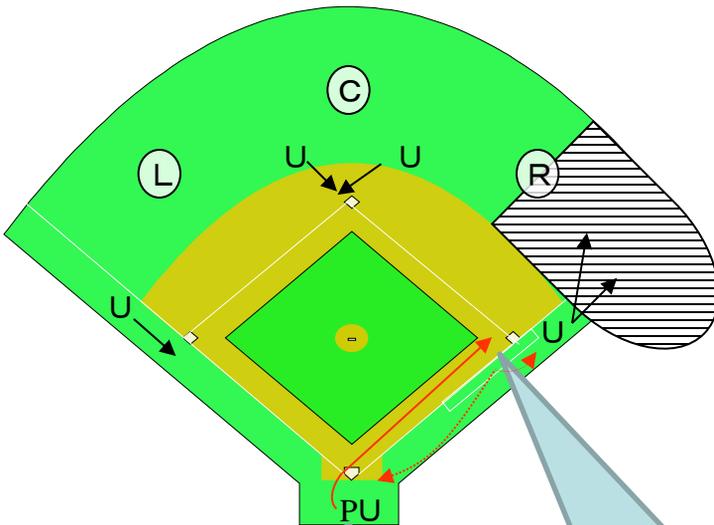
2B

二塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“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”。打者走者が三塁に向かったら本塁に戻る。

1B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“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”。

PLが一塁に向かう場合は捕手と接触しないよう、捕手の左側から回り込んで一塁に向かう。

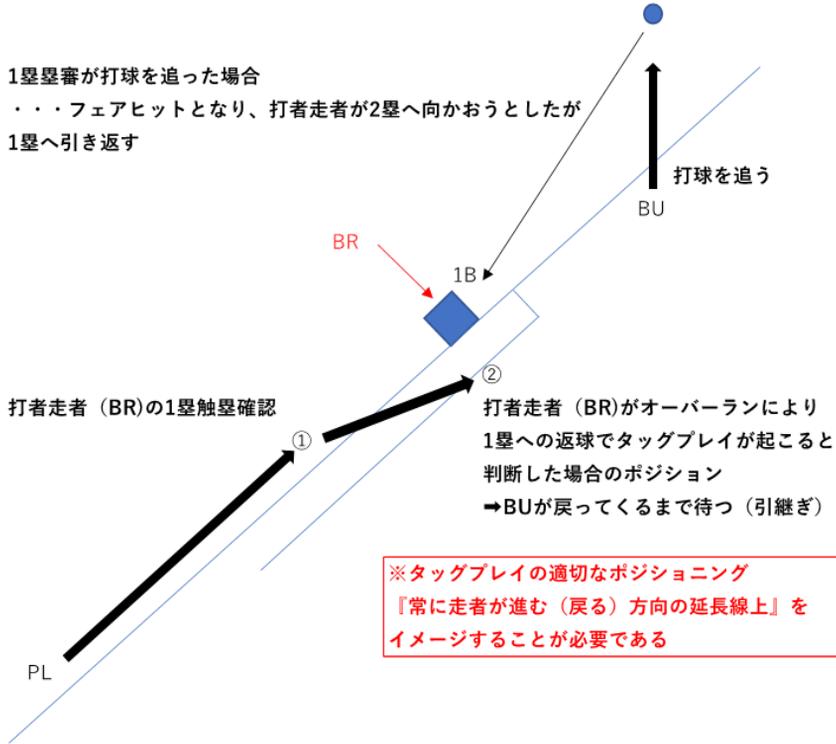
PLは一塁ベース近くまで上がり、打者走者の一塁帰塁のプレイに備える。



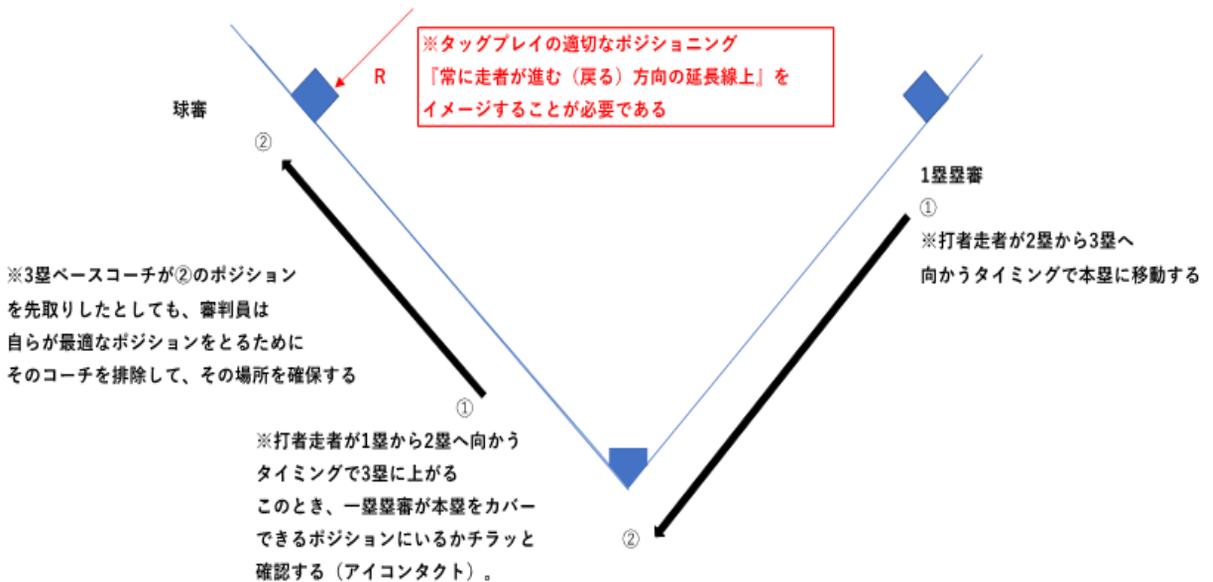
四人制クロックワイズの基本メカニクス

SECTION1 無走者

【参考】.右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合の球審の動き



【参考】.二塁または三塁塁審が打球を追った場合、三塁打の球審・一塁塁審の動き方

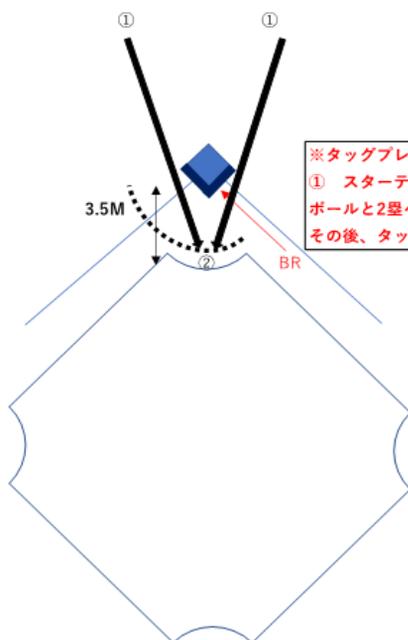


四人制クロックワイズの基本メカニクス

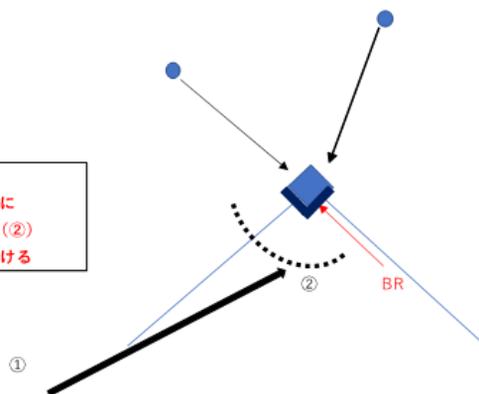
SECTION1 無走者

【参考】二塁打のタグプレイのポジショニング：二塁塁審および三塁塁審

【二塁塁審】



【三塁塁審】



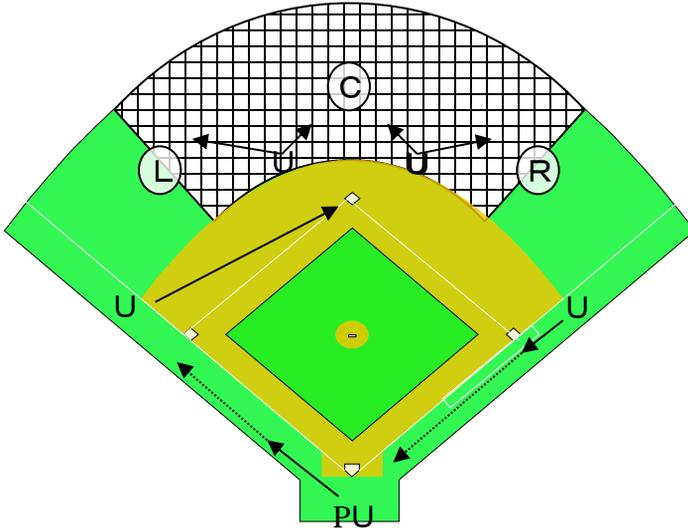
※タグプレイの適切なポジショニング
① スタートポジション (①) から、速やかに
ボールと2塁ベースを前面において、プレイを読む (②)
その後、タグプレイの適切なポジションで待ち受ける



四人制クロックワイズの基本メカニクス

SECTION1 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



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、打者走者が二塁に到達するまでは、その場に留まる。打者走者が三塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

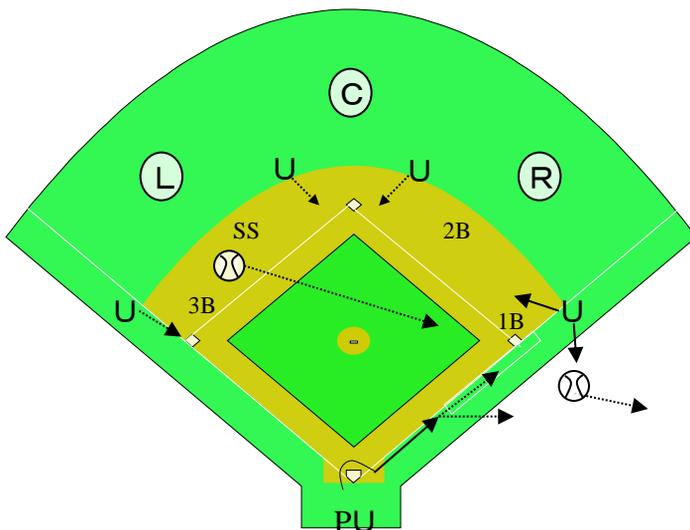
2B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

3B

二塁ベース方向へ移動し、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、その後の一塁での“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”。

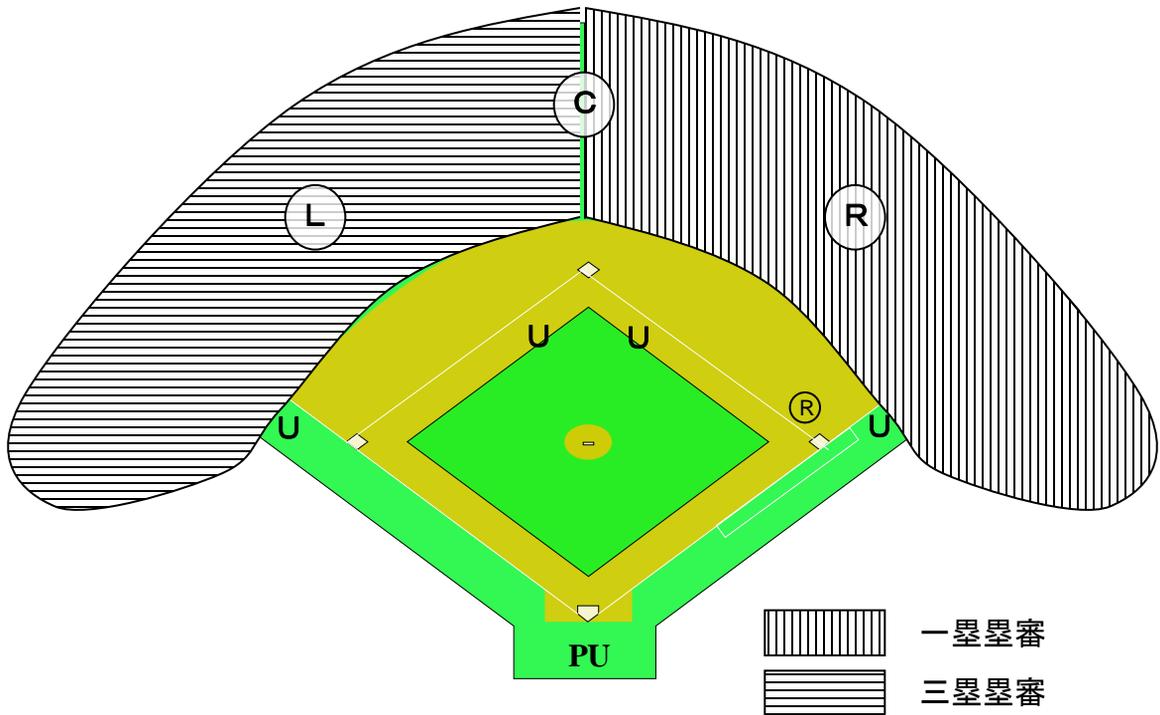
3B

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

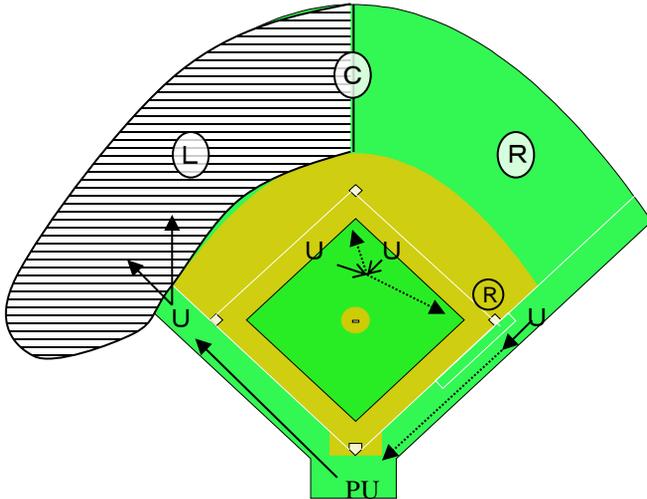
- (1) 二塁塁審は内野内に位置し、その位置は二塁ベースの一塁寄り、三塁寄りどちらでも構わない。この場合外野への飛球(ライナー)に対する責任は持たない。
- (2) 一塁塁審は中堅手定位置(正面または背後の打球を含む)から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (3) 三塁塁審は中堅手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。



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



PL

三塁での“プレイに備える”。

1B

一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、一塁での“プレイに備える”。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

一・二塁間に移動して、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

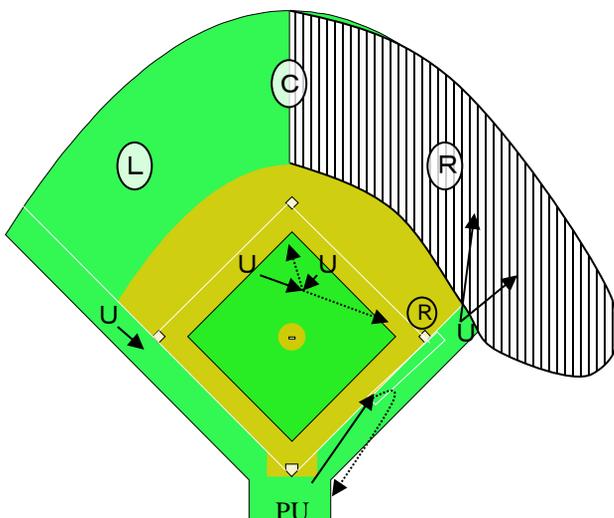
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

付記 2アウトの場合、球審が(本塁での“プレイに備える”とすることができる。)を選んでも構わないが、その際は他の塁審に予め、伝えておく。

その場合、一塁塁審の動きは、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”と変わる。また、二塁塁審の動きは、二・三塁間に移動して一塁走者の二塁触塁を確認し、一塁走者の二・三塁および打者走者の三塁での“プレイに備える”と変わる。

理由 ・ タイムプレイに備えて球審を本塁にステイさせることも可とする。

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および打者走者の一塁触塁を確認し、プレイの状況を見ながら本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる

2B

一・二塁間に移動して、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”(一塁走者および打者走者の一塁への帰塁プレイを含む)。

3B

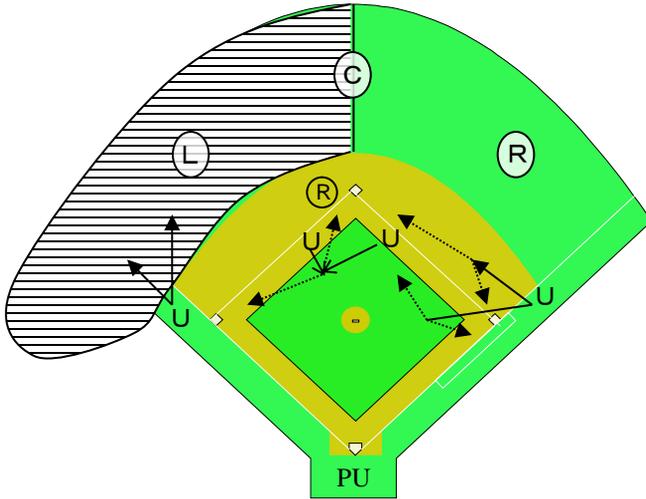
三塁での“プレイに備える”



四人制クロックワイズの基本メカニクス

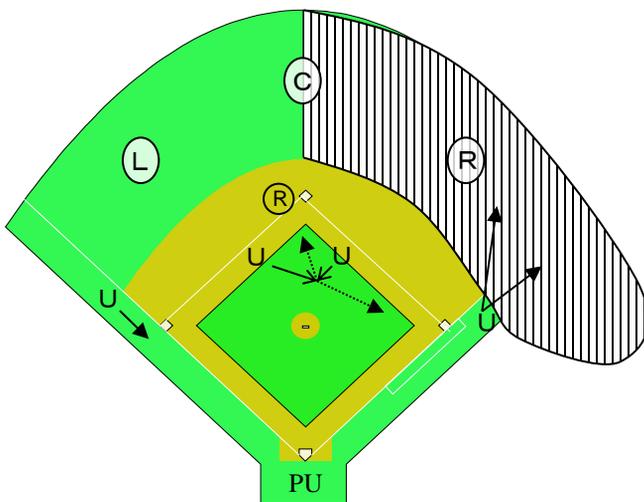
走者二塁

a. 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



「付記」 二塁塁審が三塁へ向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

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

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・三塁間方向に移動し、二塁走者のタッグアップまたは三塁触塁を確認し、二塁走者の二・三塁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、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“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と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”。

3B

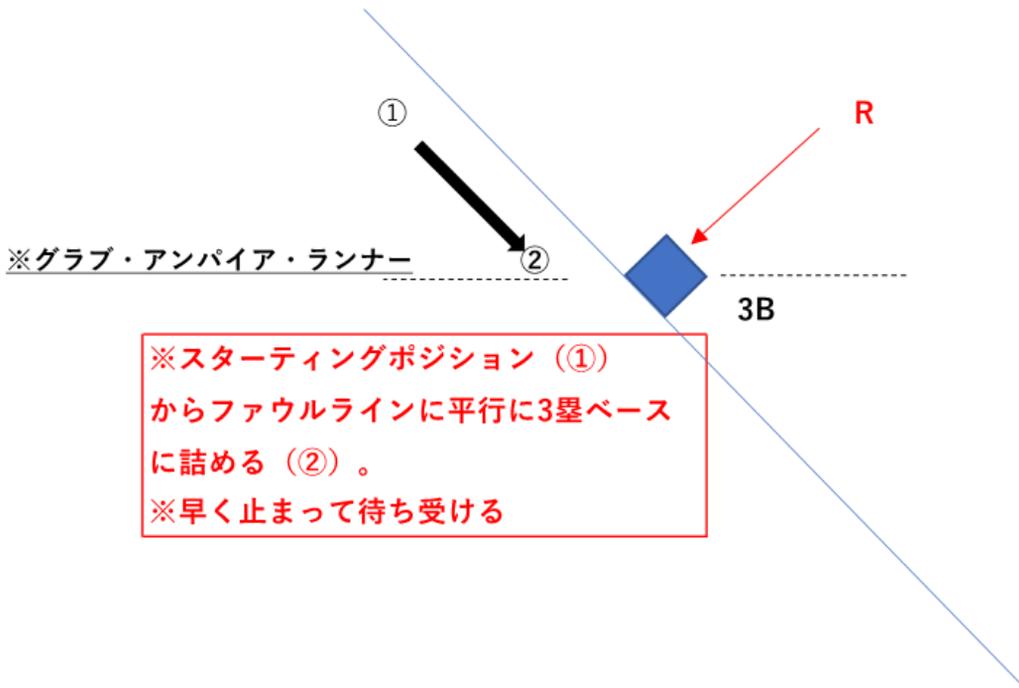
三塁での“プレイに備える”。



四人制クロックワイズの基本メカニクス

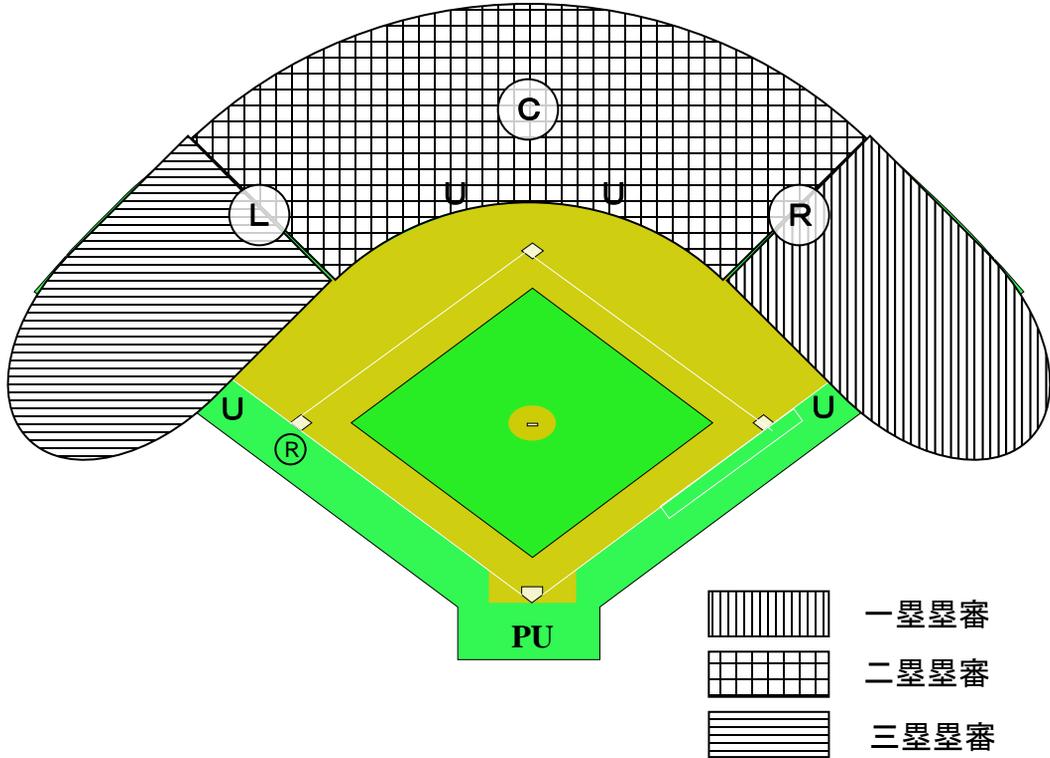
走者二塁

【参考】.三塁のタッグプレイ(三塁盗塁)



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

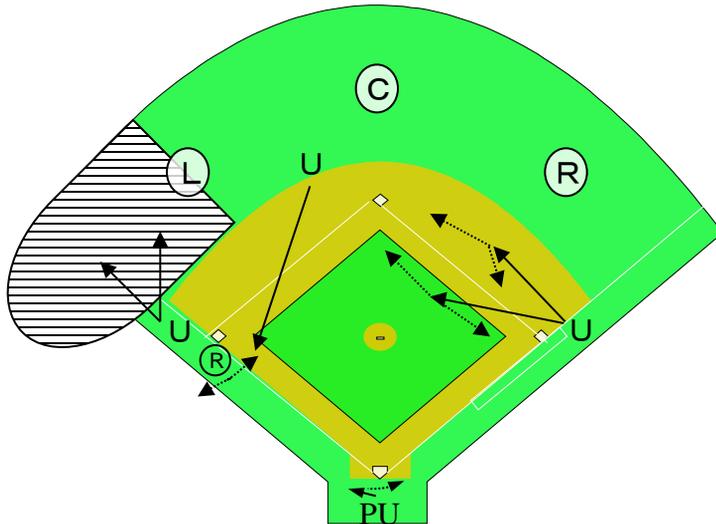
- (1) 二塁塁審は、二塁ベースの後方、遊撃手側^側の後方に立つ。
2アウトのときは、無走者のときと同じ位置に立つことができる。
- (2) 二塁塁審は左翼手定位置(正面または背後の打球を含む)から、右翼手定位置(正面または背後の打球を含む)までの打球に責任を持つが、左翼手よりに位置したときは左翼線寄りの打球以外の左翼手への打球にも責任を持つ。
- (3) 一塁塁審は右翼手定位置から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 三塁塁審は左翼手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (5) 原則として外野への打球の際の各審判の責任は、無走者の場合と同じである。



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

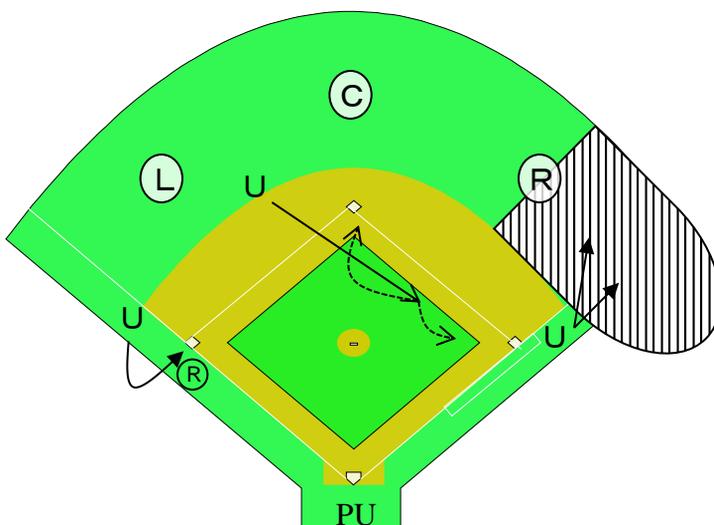
三塁方向の内野内に移動し、三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 2アウトの場合、二塁塁審は無走者のときと同じポジションをとることができる。その場合は、二塁塁審の責任および動きは、打者走者の二・三塁でのプレイに備えるというふうになる。また、球審は走者がスコアリングポジションにいるので本塁に留まり、一塁塁審は打者走者の一塁でのプレイだけに備えることになる。

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、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

一塁方向の内野内に移動し、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。”

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”。

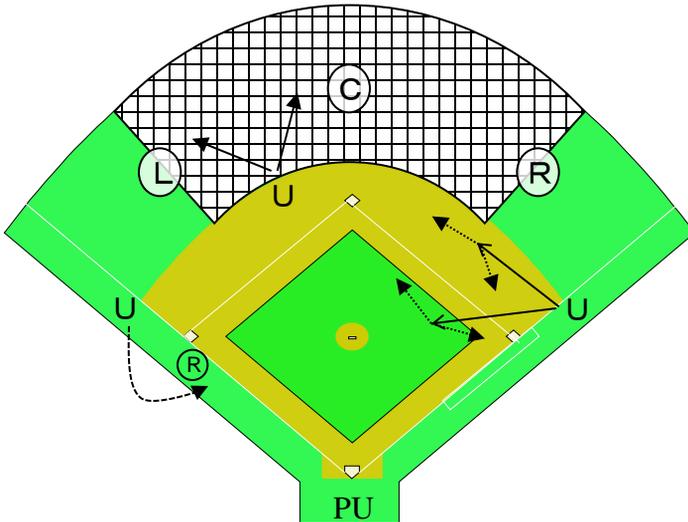
「付記」 2アウトの場合、二塁塁審は無走者のときと同じポジションをとることができる。しかし、すべての審判員の責任および動きは変わらない。



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、その行方を確認・判定後、“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”。

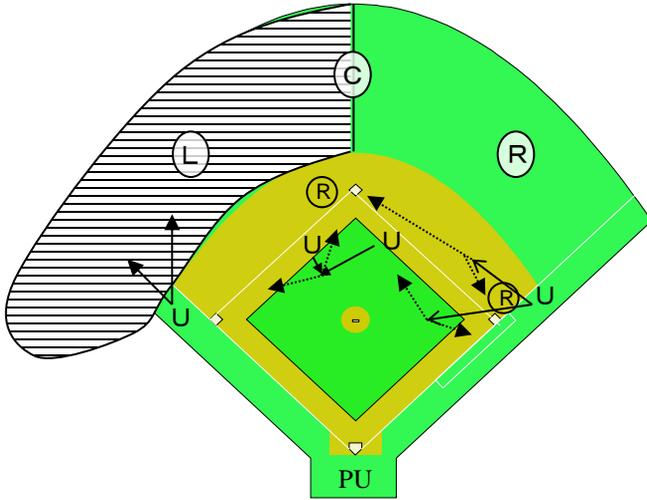
「付記」 2アウトの場合、二塁塁審は無走者のときと同じポジションをとることができる。その場合は、三塁塁審の責任および動きは打者走者の二・三塁でのプレイに備えるという動きにすることもできる。そのとき、球審は走者がスコアリングポジションにいるので本塁に留まり、一塁塁審は打者走者の一塁でのプレイだけに責任を持つことになる。その際はクルーで予め、確認しておく。



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

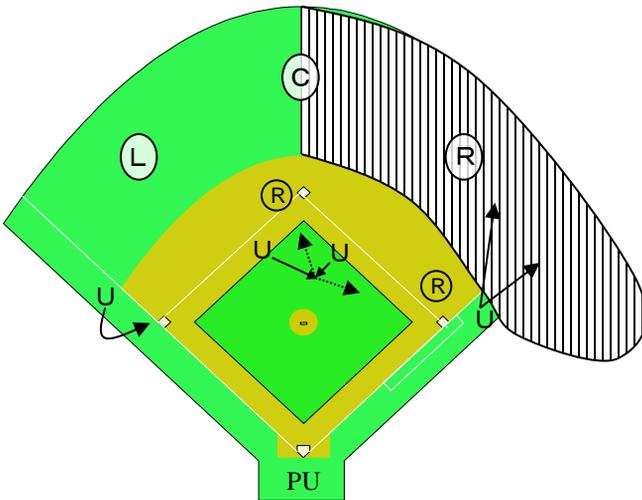
二・三塁間方向に移動し、二塁走者のタッグアップまたは三塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 二塁塁審が三塁へ向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

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、その行方を確認・判定後、“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)、一塁走者および二塁走者のタッグアップ、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、すべての走者の一・二塁での“プレイに備える”。

3B

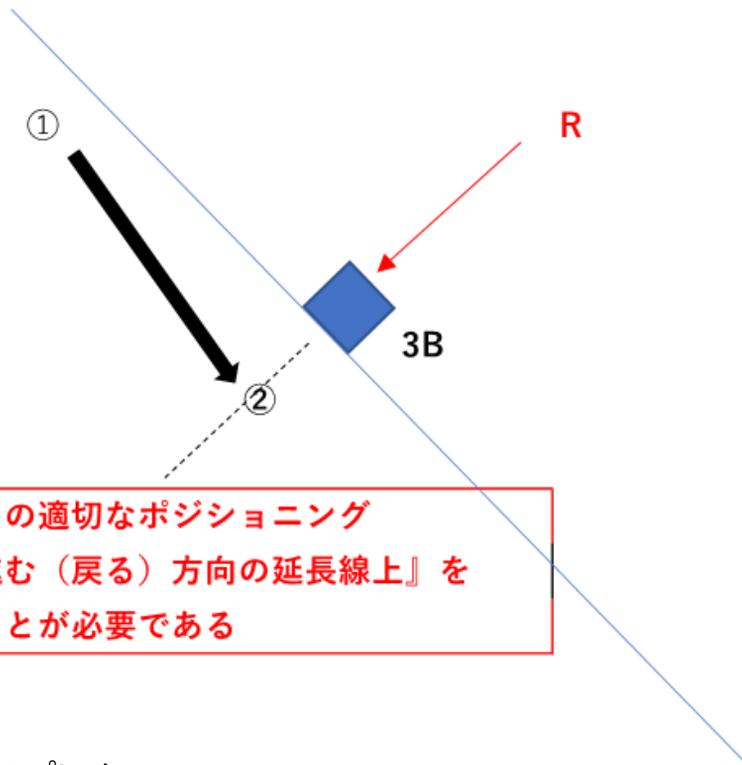
三塁での“プレイに備える”。



四人制クロックワイズの基本メカニクス

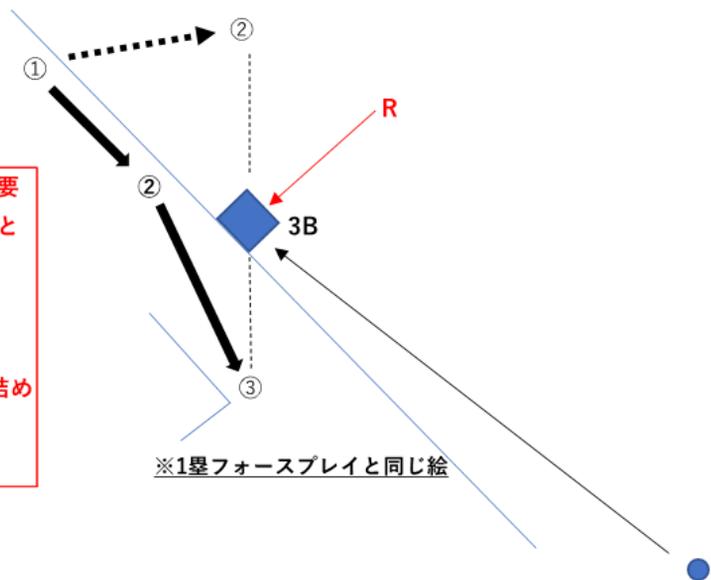
走者 一・二 塁

【参考】.三塁のタッグプレイ(送りバント・その他)



※タッグプレイの適切なポジショニング
『常に走者が進む(戻る)方向の延長線上』をイメージすることが必要である

【参考】.三塁のフォースプレイ



※プレイを早く止まって見る必要がある
(スタンディング・シザースでも構わない)
※打者のバントの準備動作を見て、
スターティングポジション(①)から
ファウルラインに沿って3塁ベースに詰めていく(②)。
バントしたタイミングで移動(③)。

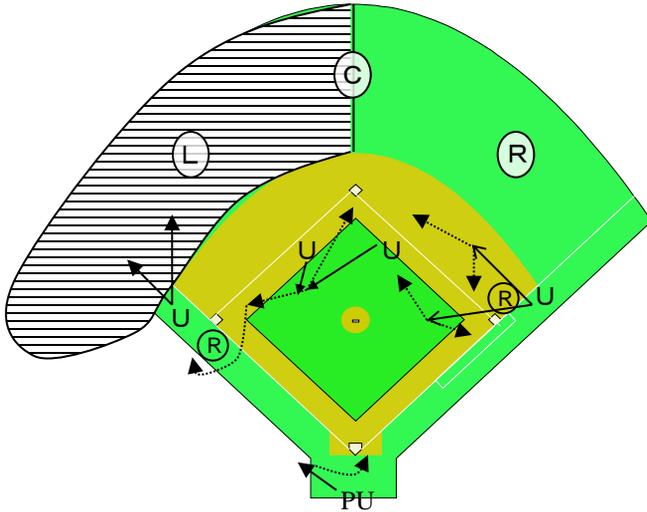
※1塁フォースプレイと同じ絵



四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 一・三 塁 (二塁塁審が内野に位置した場合)

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、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、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

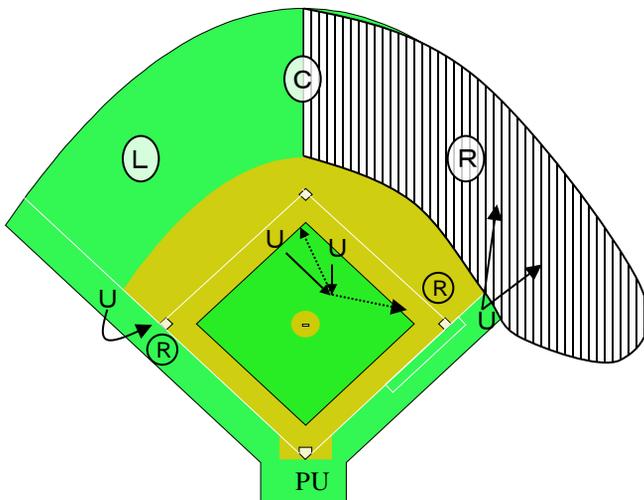
二・三塁間に移動して、一塁走者の二塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および一塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

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、その行方を確認・判定後、“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および二塁触塁を確認し、一塁走者および打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

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”。



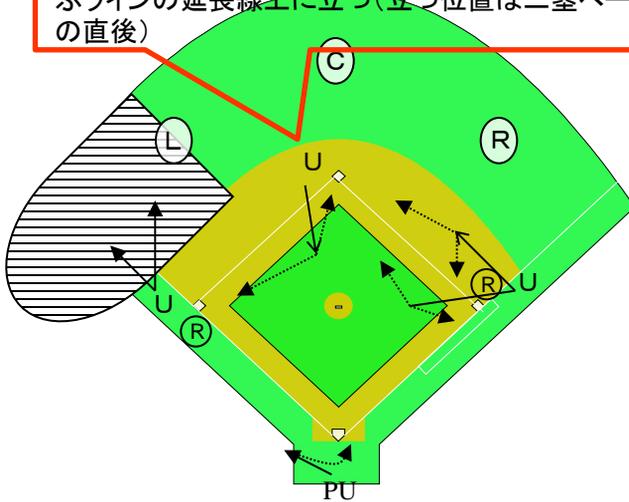
四人制クロックワイズの基本メカニクス

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

二塁塁審は一塁走者の盗塁に備え、一塁と二塁を結ぶラインの延長線上に立つ(立つ位置は二塁ベースの直後)



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および二塁触塁、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

三塁方向の内野内に移動して、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”。

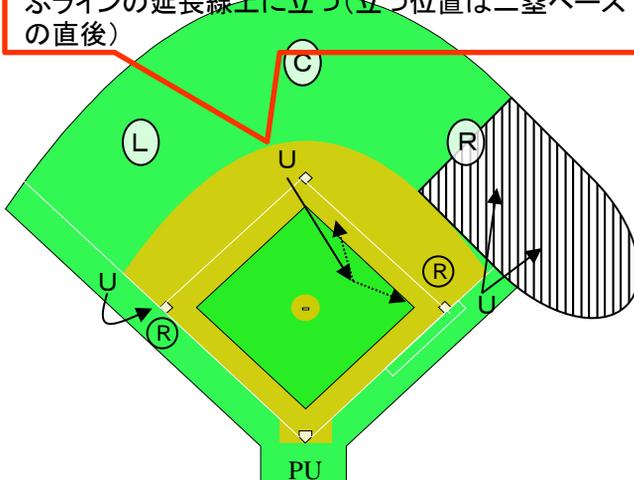
3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および一塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

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

二塁塁審は一塁走者の盗塁に備え、一塁と二塁を結ぶラインの延長線上に立つ(立つ位置は二塁ベースの直後)



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

一塁方向の内野内に移動して、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、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”。

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”。



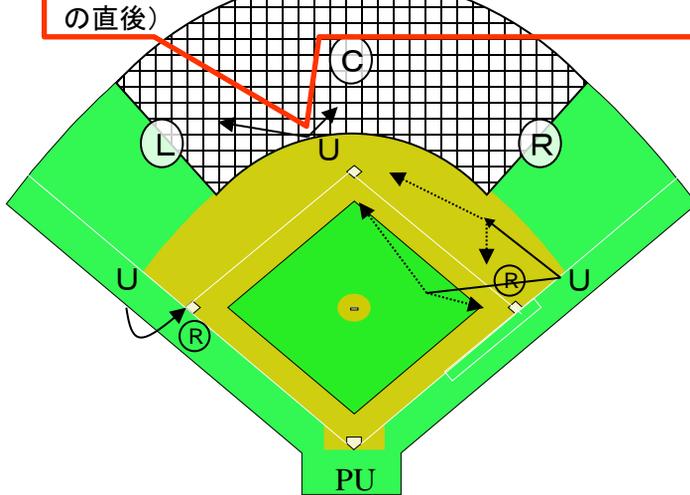
四人制クロックワイズの基本メカニクス

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

二塁塁審は一塁走者の盗塁に備え、一塁と二塁を結ぶラインの延長線上に立つ(立つ位置は二塁ベースの直後)



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および二塁触塁、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”。

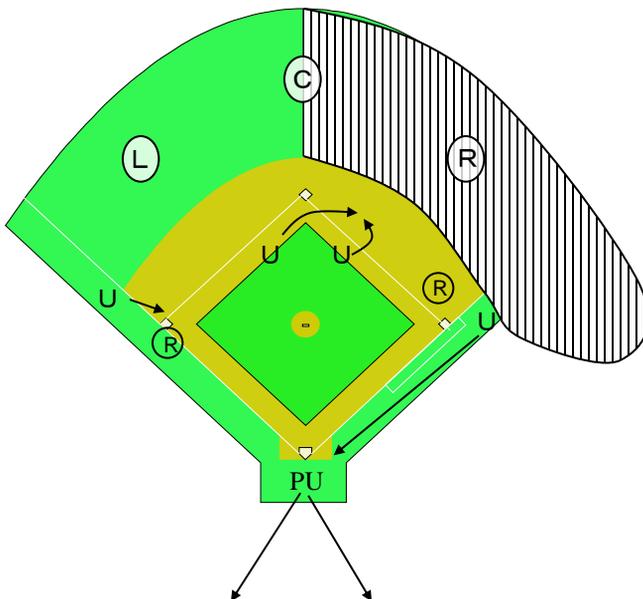
2B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“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”。

d. 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き、打球の行方を確認・判定する。

1B

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

2B

ダイヤモンドの外に出て、角度をとって一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、三塁での“プレイに備える”。

「付記」 走者二・三塁、満塁の場合も同様に、二塁塁審はダイヤモンドの外に出て、角度をとって一・二塁にいる走者のタッグアップに備える。

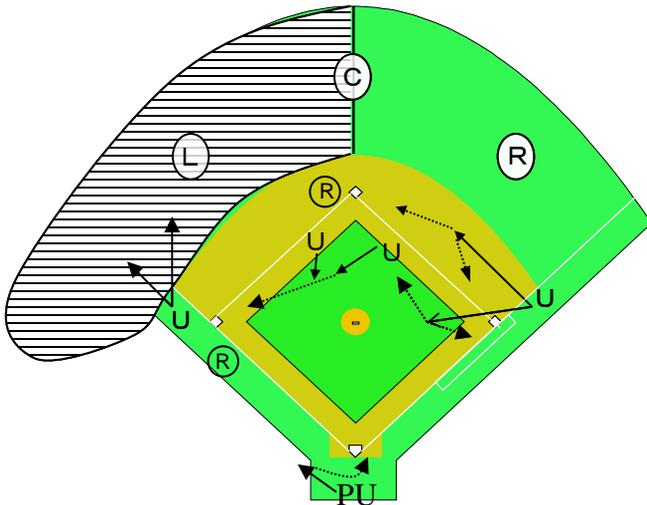


四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 二・三塁

(二塁塁審が内側に位置した場合)

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、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

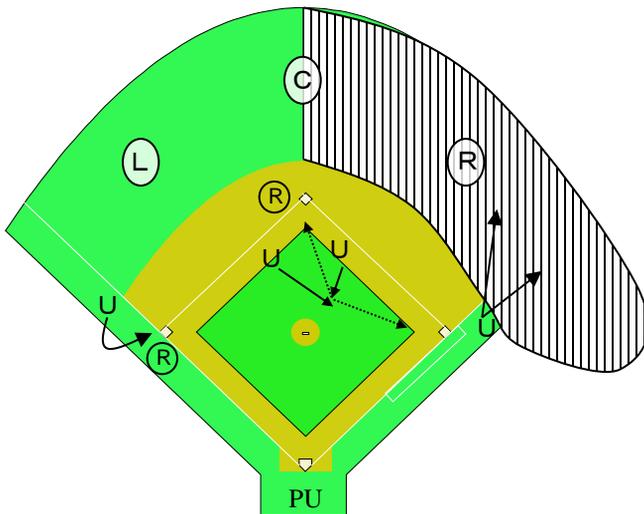
二・三塁間に移動して、二塁走者のタッグアップおよび三塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

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、その行方を確認・判定後、“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”。

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”。

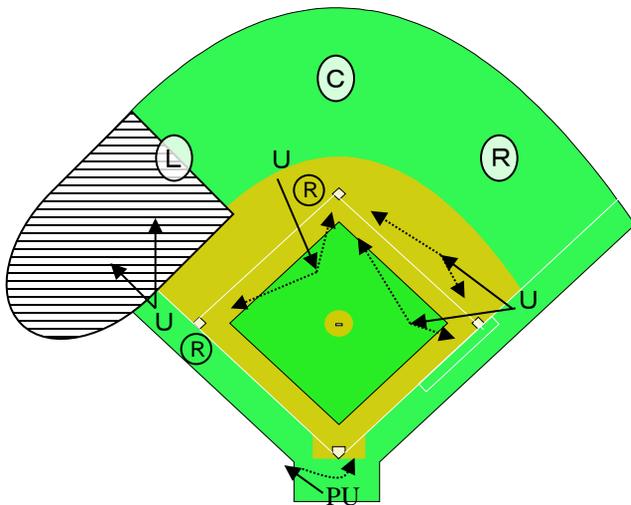


四人制クロックワイズの基本メカニクス

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)

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

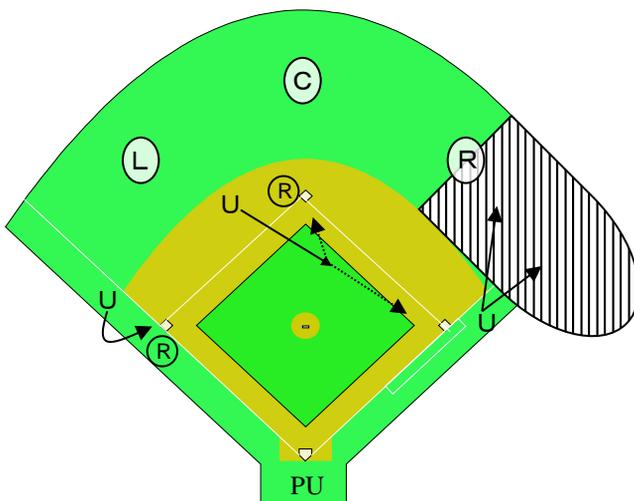
二・三塁間の内野内に移動し、二塁走者のタッグアップまたは三塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

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、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

一・二塁間の内野内に移動して、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”。

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”。

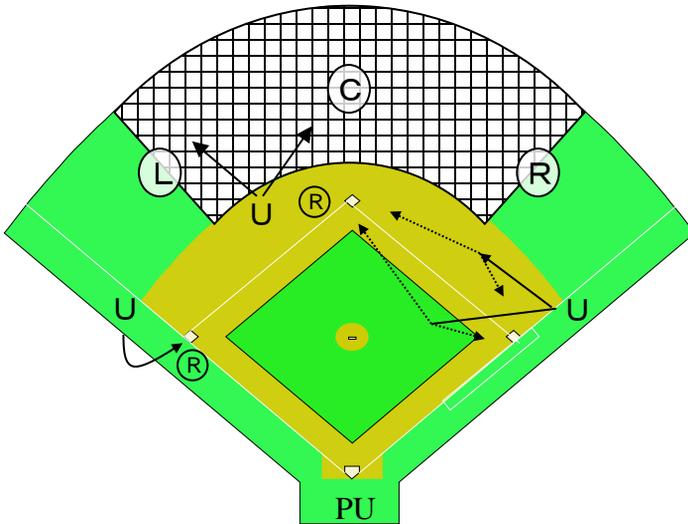


四人制クロックワイズの基本メカニクス

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、その行方を確認・判定後、“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”。

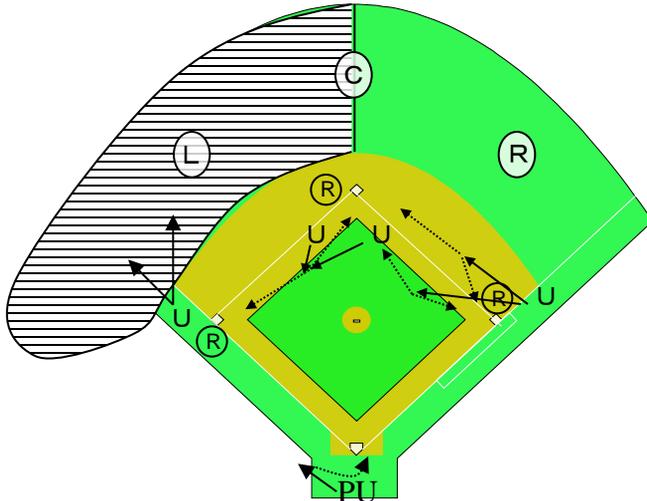


四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 一・二・三塁

(二塁塁審が内側に位置した場合)

a. 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、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、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

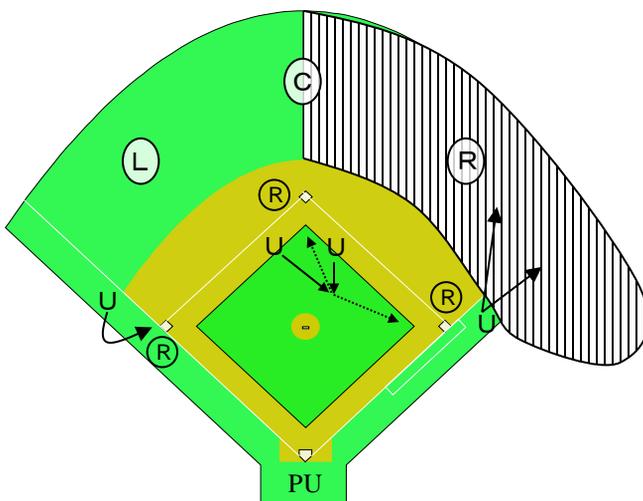
二・三塁間寄りのマウンド方向に移動し、二塁走者のタッグアップおよび三塁触塁を確認して、二・三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

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、その行方を確認・判定後、“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、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・二塁での“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”。

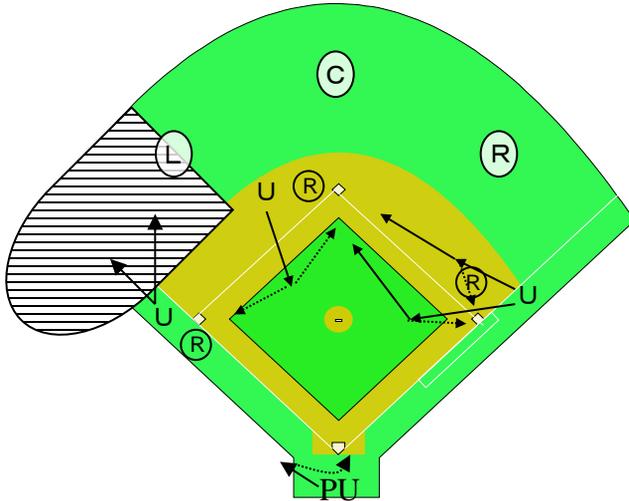


四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 一・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および二塁触塁と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

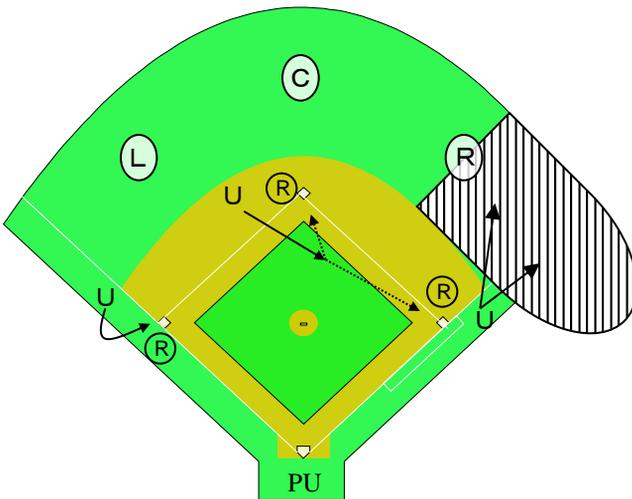
二・三塁間の内野内に移動し、二塁走者のタッグアップおよび三塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

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、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

一・二塁間の内野内に移動して、一・二塁走者のタッグアップ、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・二塁での“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”。

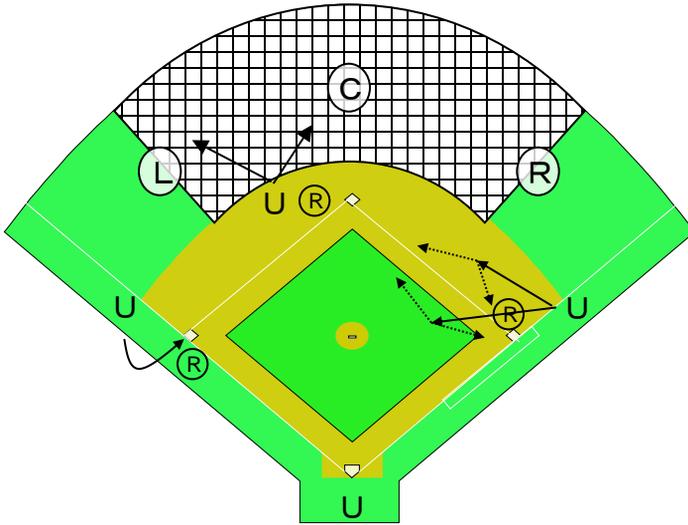


四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 一・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、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・二塁での“プレイに備える”。

2B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

3B

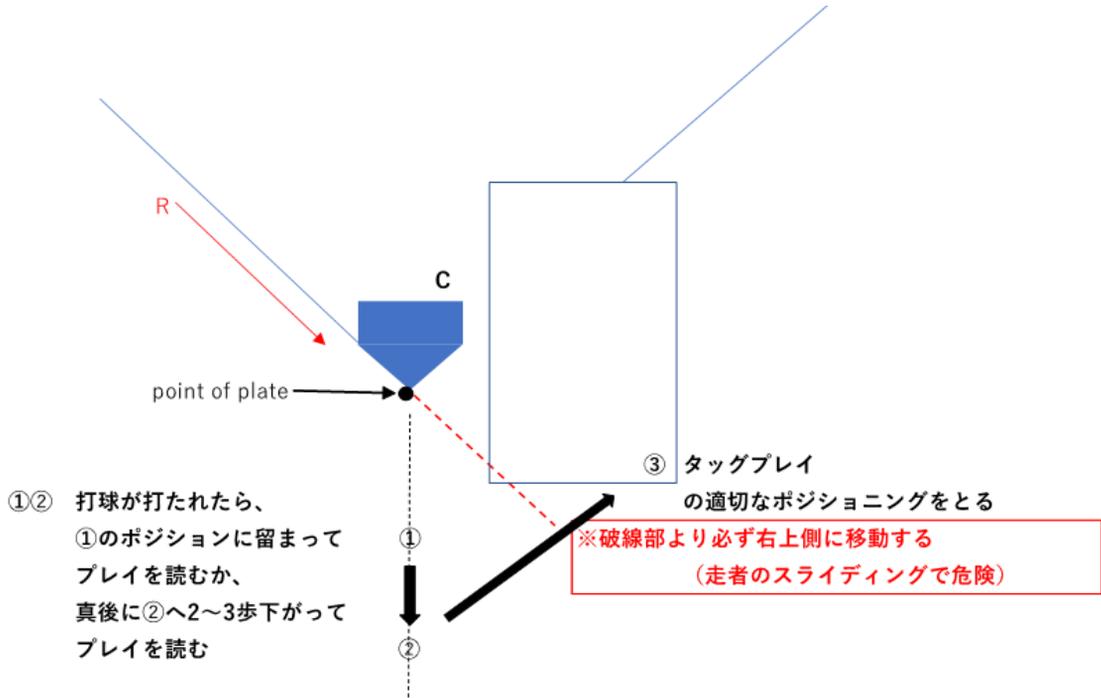
三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。



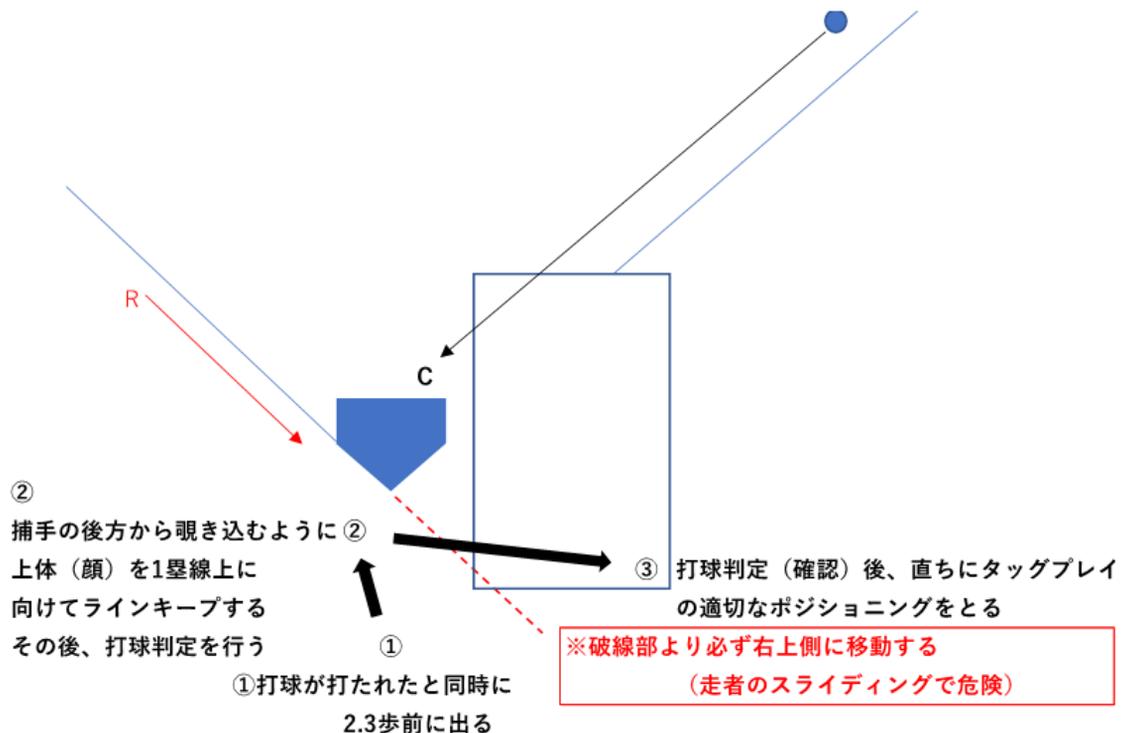
四人制クロックワイズの基本メカニクス

走者 一・二・三 塁

【参考】.本塁のタッグプレイ(外野へのヒット)



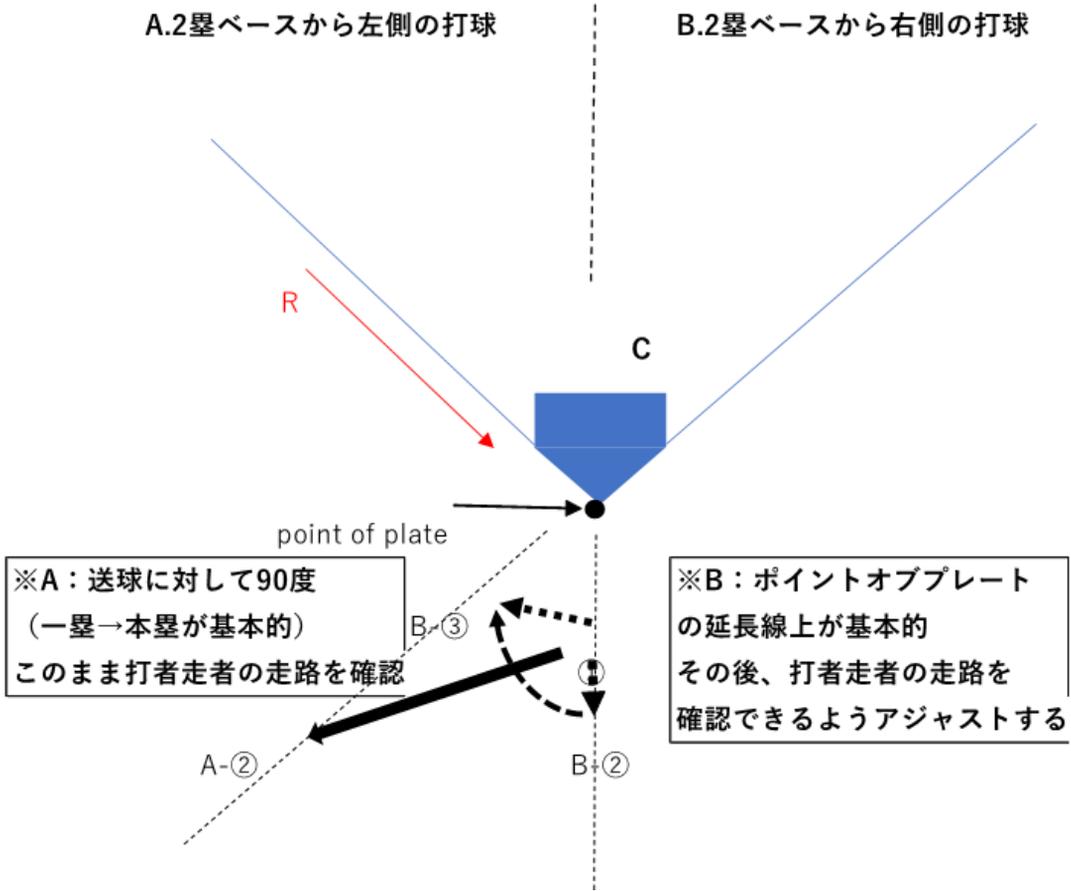
【参考】.本塁のタッグプレイ(内野ゴロ)



四人制クロックワイズの基本メカニクス

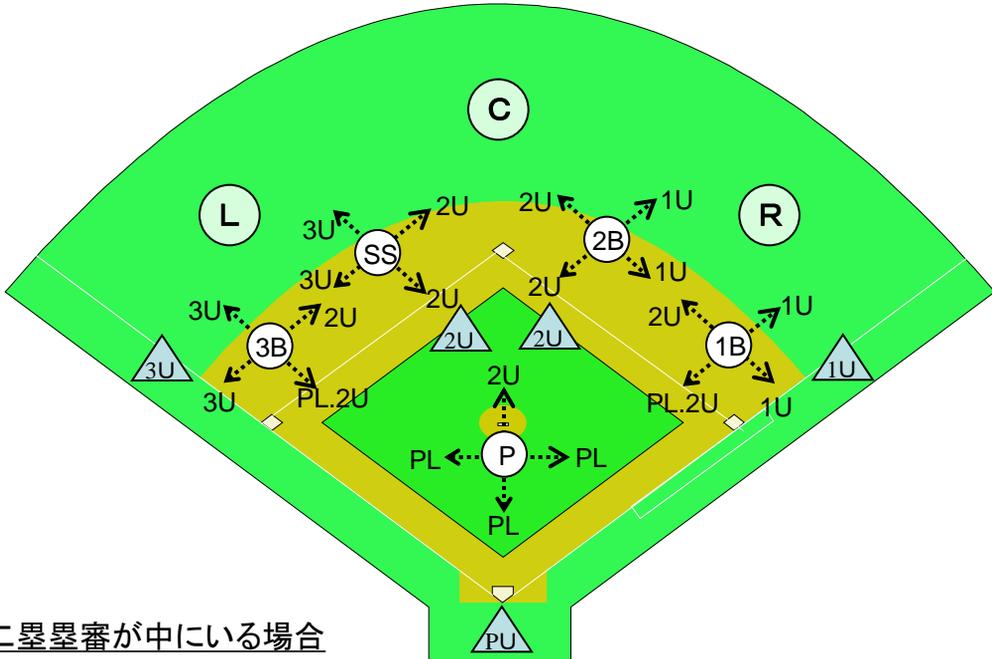
走者 一・二・三 塁

【参考】.本塁のフォースプレイ



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)



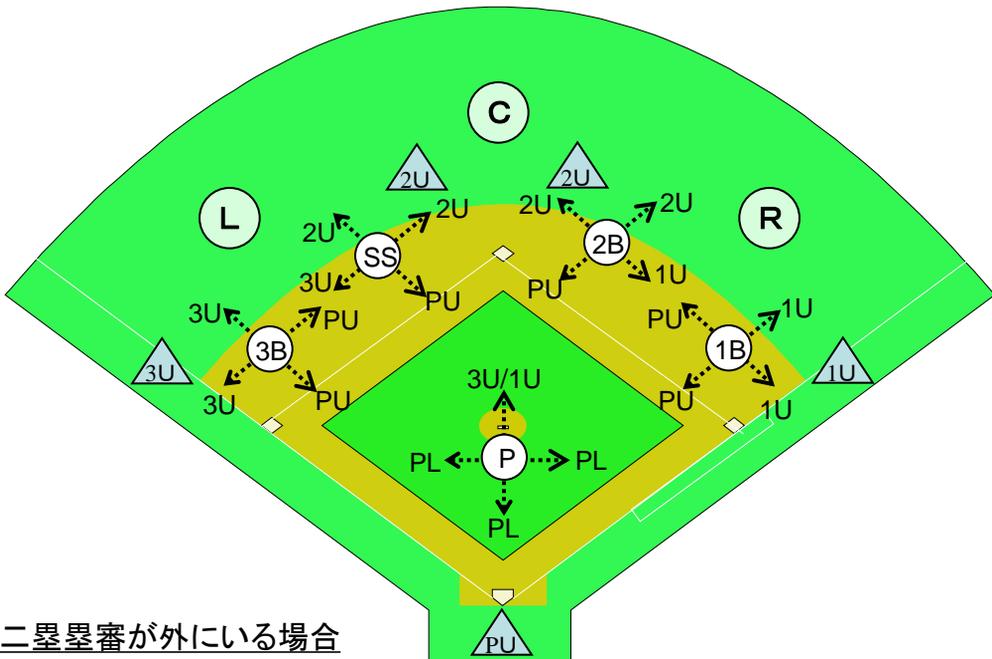
二塁塁審が中にある場合

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。



2023(JABA)メカニクス等 試行事項一覧

3-1.一塁フォースプレイ・ダブルプレイ(4人制)

①スターティングポジション ポスト・ピッチ・ステップ

■ 走者一塁のときの一塁塁審のスターティングポジション(SP) (2パターン)とポスト・ピッチ・ステップを確認する。

※『止まって見る』が大原則

① スターティングポジション

a) 通常のポジションで、投手からのけん制のときは動かない。

b) ファウルラインと投手→1塁ベースの延長線上の間の範囲で離れ、**投手からのけん制のときは動かない。**

※ b)ファウルラインから離れてスターティングポジションをとったとき、下記②に備えるためラインキープできるポジションであれば問題ない。

※ b)で投手からのけん制のときに、タッグプレイのより適切な角度にアジャストする動きは、結果的に『止まって見る』ことが難しいことから動かない。

② 投球と同時にラインキープ(フェアorファウルの判定およびチェックスイングの判定に備えるため)

③ 捕手からの送球(ピックオフプレイ)に備え移動。

このときの判定の際は、(ハンズオンニーズセットポジションでは完了するのに時間を要するため)スタンディング・シザースでも良い。

ポスト・ピッチ・ステップ

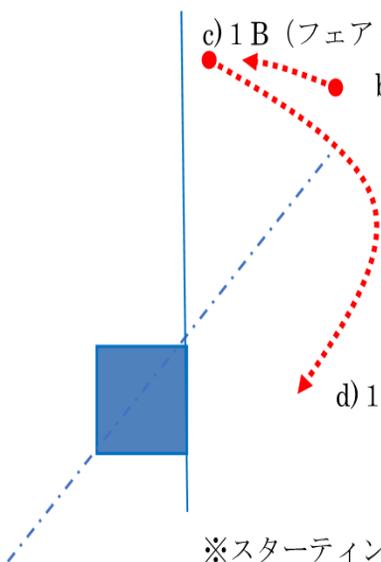
a) 1 B (通常のポジションで、けん制のときは動かない)

c) 1 B (フェア or ファウルの判定およびチェックスイングに備える)

b) 1 B (ファウルラインと投手→1塁ベースの延長線上の間の範囲で離れ、投手からのけん制のときは動かない。

※ b)のとき、c)に備えるためラインキープできるポジションであれば問題ない。

d) 1 B (シザース・セット)



※スターティングポジションが a)の場合 : a) → c) → d)

※スターティングポジションが b)の場合 : b) → c) → d)

2023(JABA)メカニクス等 試行事項一覧

3-2.投球判定(基礎編)

(1) 球審の構え方、トラッキング

① スロットポジション

・最初から必ずスロットの位置に立ち、スロットフットは真つすぐ入れ、戻るときも必ずスロットの位置に戻る。

・ヒール・トオ・ヒール・トオ(ハーフまたはインステップ(足の甲))

・トレイル(フリー)フットは、ポイント・オブ・プレートに置く。

・アウトローがしっかり見えることが必須。

※ オン・ザ・ラバーのときに、投手板(または本塁の前縁)と自分の身体が平行になっている(正対している)ことを確認する。

➢ スクエアスタンスでは、ゲット・セットしたときにトレイル(フリー)フットのヒザが捕手に接触してしまい、捕手に近づくことができない。

➢ ヒール・トオ・ヒール・トオでは、トレイル(フリー)フットが一足下がっているため、投手との正対が難しい。

➢ 投手に正対していないと、“投球を受ける面の形”が変わってしまう。

➢ よって、“投球を受ける面の形”を正しく確保するため、より投手に正対することを重視し、ヒール・トオ・ヒール・トオ(ハーフまたはインステップ(足の甲))のポジションをキープする。

図-3 投球判定(基礎編)

(1) 球審の構え方、トラッキング

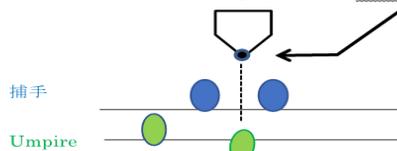
① スロットポジション

・スロットフット、トレイル(フリー)フットどちらからでも良いが、最初から必ずスロットの位置に立ち、スロットフットは真つすぐ入れる。
戻るときも必ずスロットの位置に戻る。

・ヒール・トオ・ヒール・トオ(ハーフまたはインステップ(足の甲))



・トレイル(フリー)フットは、ポイント・オブ・プレートに置く。



・アウトローがしっかり見えることが必須。

② 高さ

・捕手の頭頂部より高くする。

③ 距離

・捕手が動いたら捕手に付いてヒール・トオ・ヒール・トオ(ハーフまたはインステップ(足の甲))をキープする。

・遠くなるとブラインドができてしまう。

④ 構え

・(右打者の場合)基本は左手(打者側の手)を折り身体に付け、右手は右膝にロックして構えを固定する。→この姿勢がトラッキングにつながる。

・両手で両ひざの裏側をつかむような形でも構わない。

⑤ トラッキング

・ボールを眼だけで追って捕手が捕ってから決める。(判定する)

※オン・ザ・ラバー → ゲット・セット → コール → リラックスまでの一定のリズムを作り上げて正しくルーティーンすることが正しい判定につながる。

2023(JABA)メカニクス等 試行事項一覧

5. 塁審の打球判定

0アウト、走者2塁および走者1・2塁(二塁塁審は内野内に位置)におけるメカニクス(図-4参照)

➤ 一塁塁審が打球を追った(Go Outした)場合は、**一塁走者のタッグアップは球審が担当する。(戻りのプレイは二塁塁審が担当する。)**

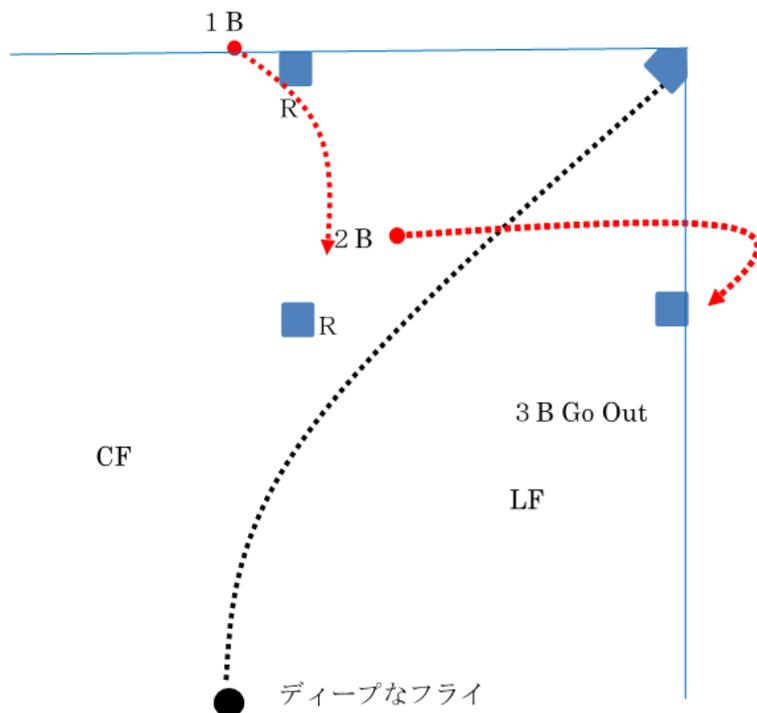
➤ ディープ(奥深い)な打球で二塁走者のタッグアップが確実に行われると思われ、三塁塁審がその打球を追った(Go Outした)場合は、二塁塁審は三塁のタッグプレイを見る位置(二塁→三塁の延線上)に即移動し、三塁でのプレイに備える。

このときの二塁走者のタッグアップと二塁及び一塁でのプレイは一塁塁審が担当し、一塁走者のタッグアップは球審が担当する。

※ この新メカニクスの採用は任意とし、従来のメカニクスと新メカニクスのどちらを採用するかは試合前ミーティングで決める。

※ ただし、JABA大会(日本選手権対象大会)では新メカニクスを試験的に導入し、その結果を検証して2023年都市対抗での採用を検討する。

図-4 ディープな打球で二塁走者のタッグアップが確実に行われると思われる場合の一塁塁審、二塁塁審のメカニクス(左中間方向のディープなフライのケース)



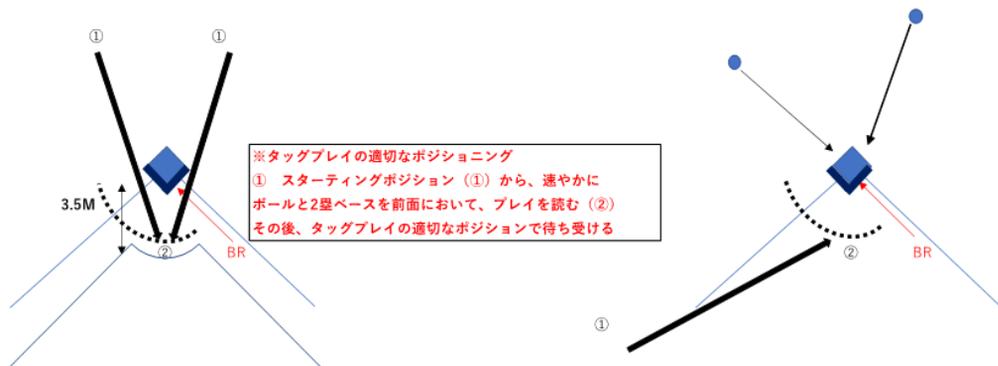
確実にタッグアップが行われるケース(ディープなフライ)では、二塁塁審は三塁の判定位置へ一気に移動し、一塁塁審は一塁ランナーの動きに注視しながら二塁走者のタッグアップと一・二塁のプレイ(戻りのプレイを含む)に備える。

2023(JABA)メカニクス等 試行事項一覧

6. 4人制メカニクス (5) 走者なし(2塁打のタッグプレイのポジショニング:二塁塁審および三塁塁審) 0アウト、走者2塁および走者1・2塁(二塁塁審は内野内に位置)におけるメカニクス(図7 参照)

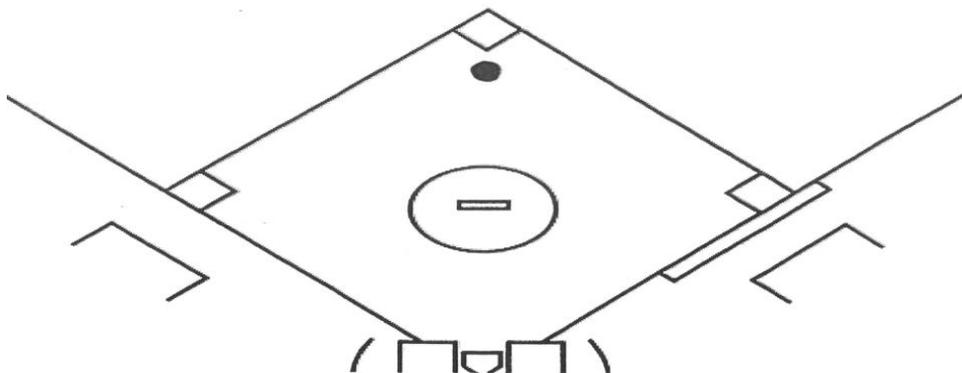
- ・2023年の二塁タッグプレイ時のポジショニングの考え方(4人制)
- ・内野内でプレイを見ることを推奨。
 ※ タッグする野手のグラブの腹(オープングラブポリシー)および二塁ベースの内野内の接点が良い見えるという観点を重視。
- ・一塁および三塁でのタッグプレイについては、従来通り、『ダイヤモンドの外』つまり、一塁であれば『一塁→二塁の延長線上』、三塁であれば『二塁→三塁の延長線上』という考えのとおり。
- ・二塁塁審が外野へ打球を追った場合は、三塁塁審が内野内に入って、上記の二塁塁審と同様な考え方のもとに対応する。

図-7 走者なし(2塁打のタッグプレイのポジショニング:二塁塁審および三塁塁審)
 【二塁塁審】 【三塁塁審】



《二塁ベースでの判定について》
 ・外野に飛んだすべての打球に対してダイヤモンド内から判定する。

【ランナーなし】
 ・外野に飛んだすべての打球に対してダイヤモンド内から判定するため、二塁ベースでの判定を受け持つ審判員は、素早く●のポジションに行き、そこをスタートポジションとする。
 ・そこから送球に応じて、アジャストする。



【ランナーあり 他の審判員が外野飛球の判定に行き、一塁塁審が二塁ベースでの判定を受け持つケース】
 ・外野に飛んだすべての打球に対してダイヤモンド内から判定するため、すべてステップバックの位置に入り、二塁ベースでの判定に備える。ランナーが二塁ベースを蹴り三塁ベースへ向かった際には、ダイヤモンドの外へ出て、三塁・二塁の延長線上に位置する。

2023(JABA)メカニクス等 試行事項一覧

7-2 本塁のプレイ (2) 本塁のフォースプレイ (図-12参照)

- 二塁ベースから左側の打球(サードゴロ、ショートゴロ)の場合は、送球に対して90度の位置で判定する。(一塁→本塁の延長線上が基本)
- 二塁ベースから右側の打球(セカンドゴロ、ファーストゴロ)の場合は、ポイント・オブ・プレート(スターティングポジション)の延長線上の位置が基本。
- ・ ここから右側(一塁側)に行くと、フォースプレイの判定後に打者走者の走路(妨害)を確認することが難しくなるため、ポイント・オブ・プレートの延長線上の位置で判定した後、本塁→一塁間をラインキープできる位置へ数歩、移動する。

図-12 本塁のタグプレイ (内野ゴロ)

