

# 審判メカニクスハンドブック

ジェスチャーの基本  
【第6版 抜粋】

変更点（2022.2）

- ①『球審の構え方』や『アウト』・『ストライク』の手の置き方、『プレイ』のかけ方等のイラストについて、一部修正を加えた。
- ②打球の判定における『ファウルボール』のコールを『ファウル』に改めた。
- ③『妨害』や『走者の追い越し』と判断した場合、最初に明示（ポイント）する手を右手に改めた。

変更点（2012.11）

- ①ライン付近の打球、反則打球、走者の追い越しの際の基本的なジェスチャーについて加えた。
- ②故意落球のジェスチャーの手順について修正した。
- ③打者の守備妨害におけるイラストを修正した。

変更点（2005.11）

- ①打撃妨害の処置。
- ②故意落球の処置。

変更点（2002.11）

- ①ハーフスイングの際の確認方法。
- ②四死球の際のジェスチャーの変更。

## ジェスチャーの基本

1. 球審の構え方
2. プレイ、タイム
3. ストライク、ボール
4. アウト、セーフボールカウント
5. フェア、ファール
6. マスクの外し方、インジケーターの持ち方
7. 四死球
8. チェックスイング
9. 塁審の構え方
10. セーフ、オフ・ザ・バック
11. アウト
12. フェア、ファウル
13. キャッチ、ノーキャッチ
14. ライン付近の打球
15. ボーク
16. エンタイトル・ツーベース、ホームラン
17. 打撃妨害
18. 故意落球
19. 打者の守備妨害（盗塁のとき）
20. 反則打球
21. 打者走者の守備妨害
22. 走者の守備妨害
23. 走者の追い越し
24. オブストラクション（1）項
25. オブストラクション（2）項
26. インフィールドフライ
27. ラインアウト
28. タイムプレイ
29. 観衆の妨害

# 1、球審の構え方

## スロットスタンス:

### 1) 足

捕手の足のかかと／球審の足のつま先／かかと／つま先(Heel／Toe／Heel／Toe) (下図)

かかとかかとからつま先まで地面につける。

両足のスタンスは最低肩幅(ほとんどの場合肩幅以上)。

両足に均等に体重をかける。

(両足のスタンスは自分の一番楽な位置がよい)

### 2) 肩

投手板に正対する。地面と平行に。

### 3) あご

地面と平行に。捕手の頭頂部の高さに合わせる(下図)。

### 4) 体

やや前方に傾ける。

頭の高さを決めるのにしたがって腰の位置も決まる。

### 5) 腕と手の位置

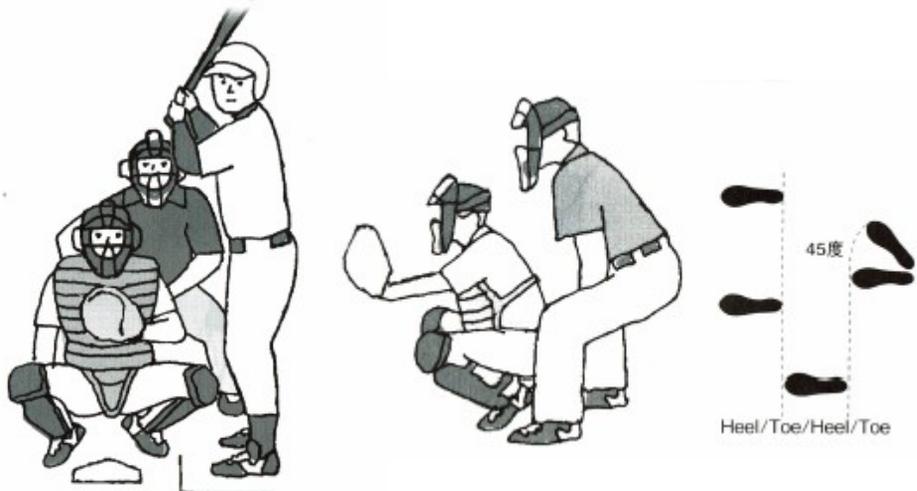
スロット方向の腕は90度に曲げ、ベルトの上部あたりに止め、軽く握る。もう一方の腕は脇も閉め、できるだけ身体に近づけ、手はひざの上部あたりに軽く添える。

(投球やファウル等に当たらないようにする)。

## 【球審の構えの3大ポイント】

- ①スロットフットつま先が投手板方向に向いているか。
- ②ホームプレートが全部見えているか。(頭の高さ、位置)
- ③構えた姿勢が自分にとって快適か。

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



## 2、プレイ、タイム

「プレイ！」



ダーツを投げるように投手の足元（投手板）に向かって指す。

「タイム！」



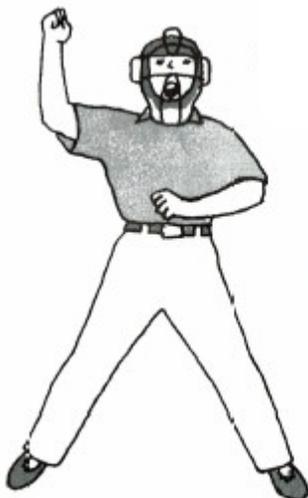
両ひじを肩より上げ、両腕も上げる。両手は自然に開く。

打者が打撃姿勢をとるまでに上図のシグナルがしばしば用いられる。その後、左図ステップ2に移る。

## 3、ストライク、ボール

※ 「ストライク」とコールする。ひじは肩の高さまで上げる。

※ ボールは“Get set”の姿勢のまま「ボール」とコールする。



「ストライク！」

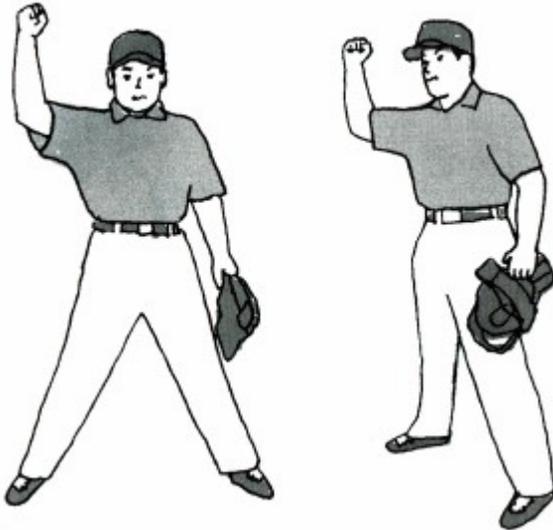


“Get set” の姿勢



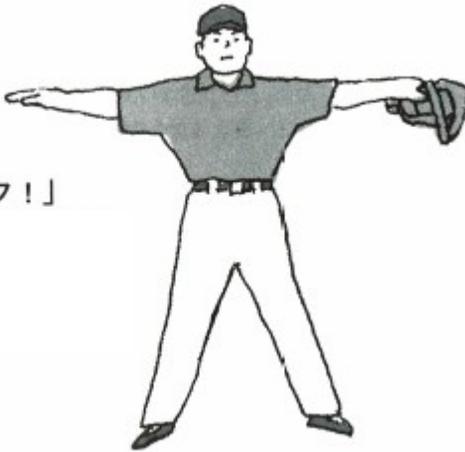
## 4、アウト、セーフ、ボールカウント

「アウト！」



※ マスクは常に左手で持つ。

「セーフ！」



※ マスクは常に左手で持つ。  
※ 広げた両腕は地面と水平に。

「ボールカウント！」



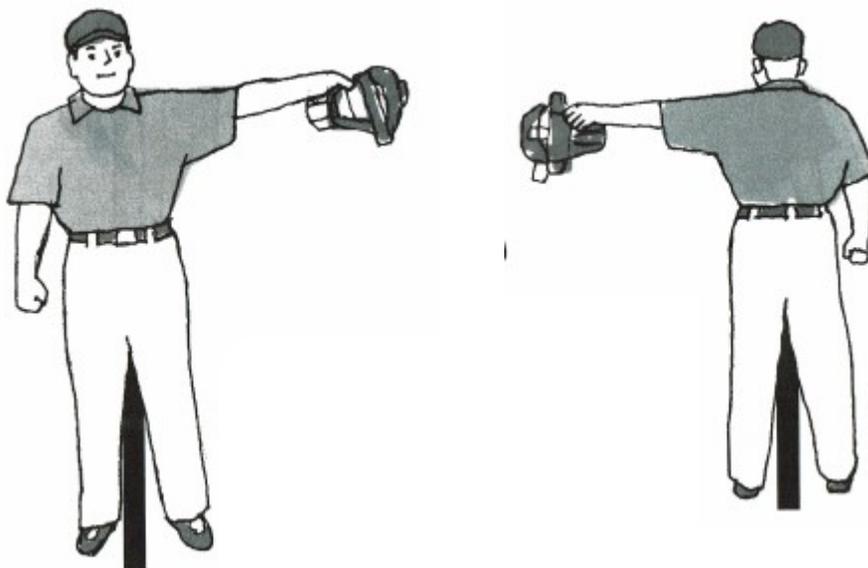
※ ボールカウントの示し方：左手の指でボールの数を、右手の指でストライクの数を示す。



## 5、フェア、ファウル

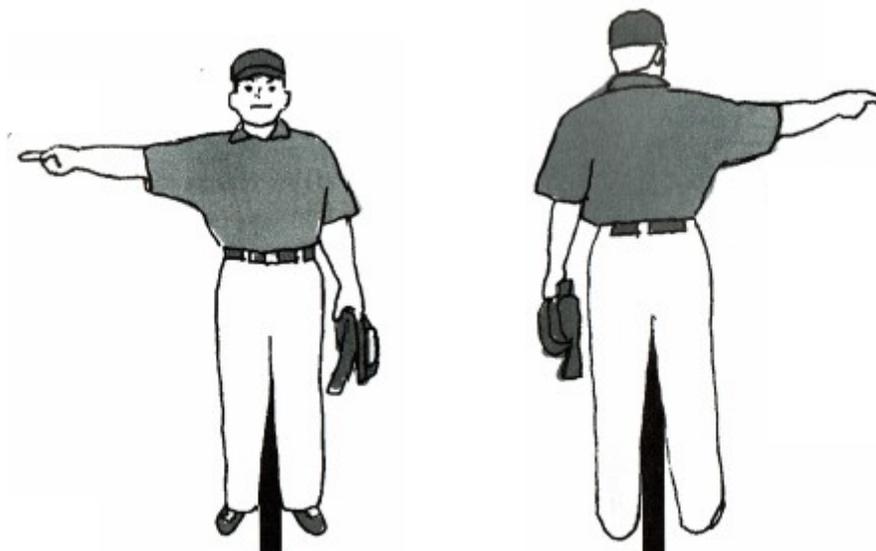
### 「フェア」一塁線の打球の場合(ノーボイス)

- ※ 一塁ベースまでの打球のフェア／ファウルの判定は球審が行う。
- ※ 一塁ファウルライン際の打球(フライを含む)は、原則ラインをまたいでフェア／ファウルの判定を行う。



### 「フェア」三塁線の打球の場合(ノーボイス)

- ※ 三塁ベースまでの打球のフェア／ファウルの判定は球審が行う。
- ※ 三塁ファウルライン際の打球(フライを含む)は、原則ラインをまたいでフェア／ファウルの判定を行う。



## 5、フェア、ファウル

### 「ファウル」

マスクを外してコールすることが望ましい。  
フェアかファウルか際どい場合はジェスチャーを大きく。



### ライン際の打球

- ※ まずフェアかファウルの判定を出す。ポイントする。
- ※ ファウルであれば、その後に「ファウル！」を宣告する。
- ※ 「キャッチ！」か「ノーキャッチ！」かの打球の場合は、フェアかファウルかのシグナル(ポイント)を出した後、キャッチであれば「キャッチ！」、ノーキャッチであれば「ノーキャッチ！」の宣告をする。



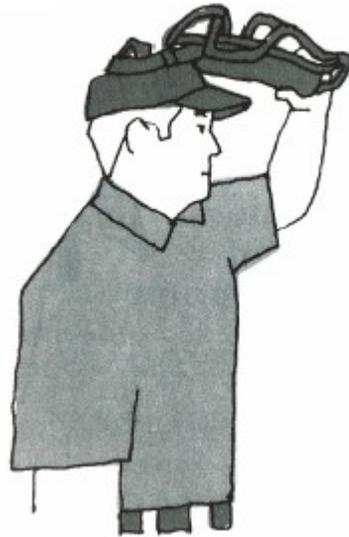
## 6、マスクの外し方、インジケータの持ち方

左手でマスクの下部を前に引き、押し上げるようにして外す。  
マスクを外すとき下を向かない。

ステップ1



ステップ2



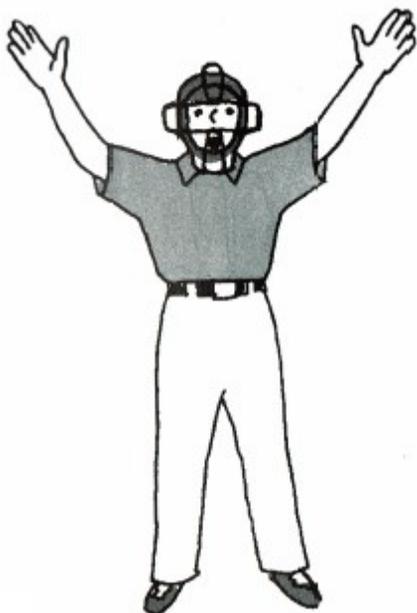
間違ったやり方



マスクを外すときの  
インジケータの持ち方



## 7、四死球



四球（ベース・オン・ボールズ）  
の場合  
ことさら動作はしない。

死球（ヒット・バイ・ピッチ）の  
場合  
まず、ボールデッドのジェス  
チャー（両手を上げる）をして、  
ヒット・バイ・ピッチを確認して  
打者を一塁へ。明らかに死球の場  
合はボールデッドのジェスチャー  
を省いてもよい。

## 8、チェックスイング



右打者の場合  
（一塁塁審を指さして）  
“Did he go?”

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



二人制、三人制のとき  
（中にいる塁審を左手で  
指さして）  
“Did he go?”  
「振った？」



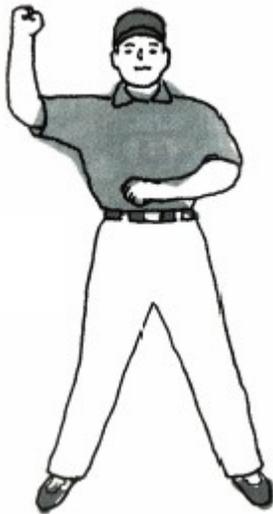
## 8、チェックスイング



左打者の場合  
(三塁塁審を指差して)

“Did he go?”

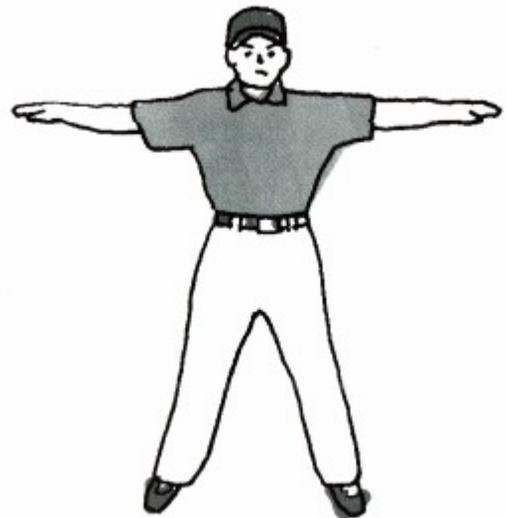
1～2歩、三塁塁審の方向に踏み出し、左手で一塁塁審を指さして（または手のひらで）、  
“Did he go?”「振った？」と塁審に聞く。



**塁審 振った場合**

アウトと同じジェスチャー

「スイング！」  
“Yes, he went.”



**塁審 振っていない場合**

セーフと同じジェスチャー

「ノースイング！」  
“No, he didn’t go.”



## 9、塁審の構え方

塁審は、

- 1、一球ごとにハンズ・オン・ニーズセットポジションで構える。  
※ただし走者がいないときは、スタンディング・セットポジション（ひざに余裕をもって立った姿勢）でもよい。
- 2、プレイの判定のときには原則、ハンズ・オン・ニーズセットポジションで構える。

ハンズ・オン・ニーズセットポジションの構え方：

- 1、ひざを軽く曲げる。腰を曲げない。
- 2、両手をひざ上部あたりに置く（ひざをつかみ固定するイメージ）。両脚の内側に置かない。
- 3、頭を上げる。目線を地面と平行に。
- 4、ひじをまっすぐに。
- 5、肩の力を抜いて、リラックスして。
- 6、重心は前に置く。機敏に動けるように。

判定の3大ポイント：

- ①判定するときは止まって両ひざに軽く手を置きプレイを見極める。
- ②距離を一步近づくより、一步動いて良い角度をとるように心がける。
- ③いつでも次にどのようなプレイが起きるかを想像しながら行動する。



正しい構え方

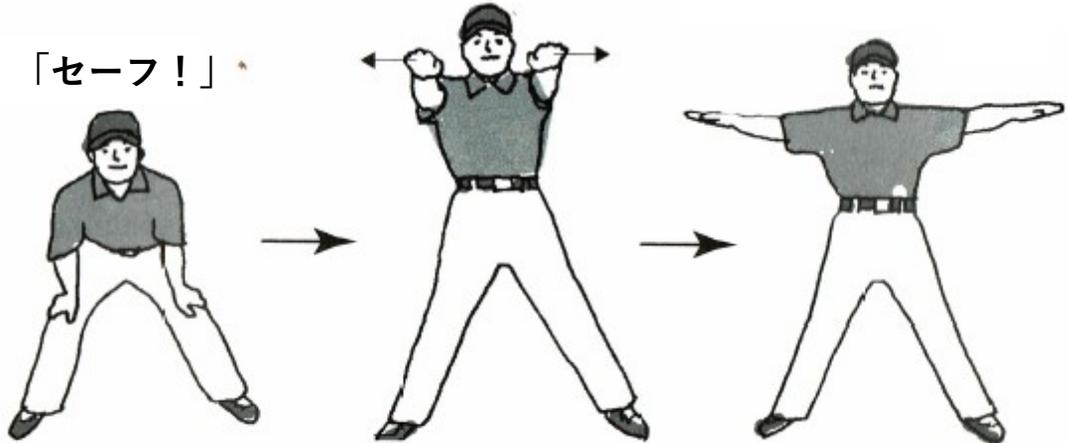
- ・視野を広く
- ・プレイに正対する



間違った構え方



## 10、セーフ、オフ・ザ・バッグ



※野手がボールを落としたとき

Safe! Dropped the ball.

※野手が“お手玉”したとき

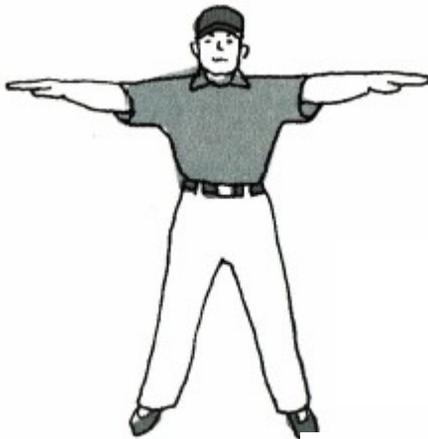
Safe! Juggled the ball.

※走者がタッチをかいくぐったとき

Safe! No tag!

タイミングはアウトだが、野手の足がベースから離れた場合

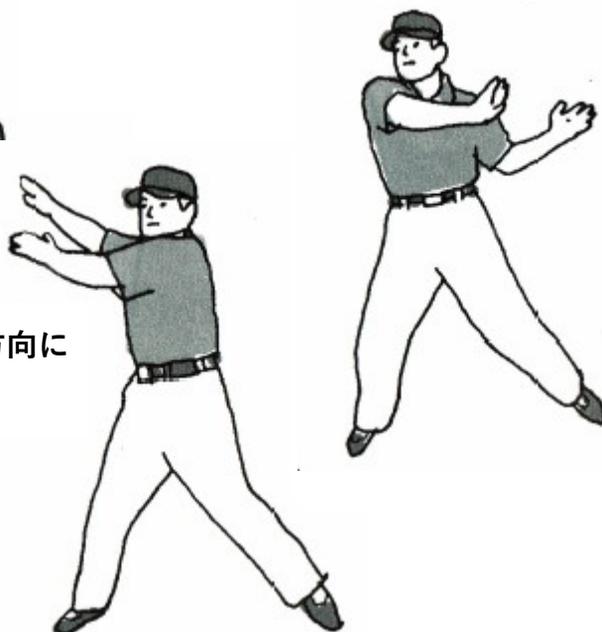
「オフ・ザ・バッグ！」



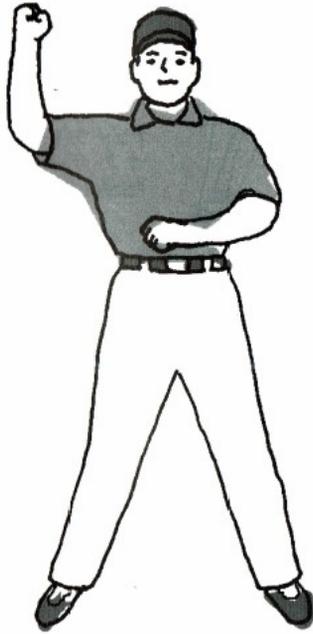
「セーフ！オフ・ザ・バッグ！」

“Safe! Off the bag!”

足の離れた方向に  
両腕を振る



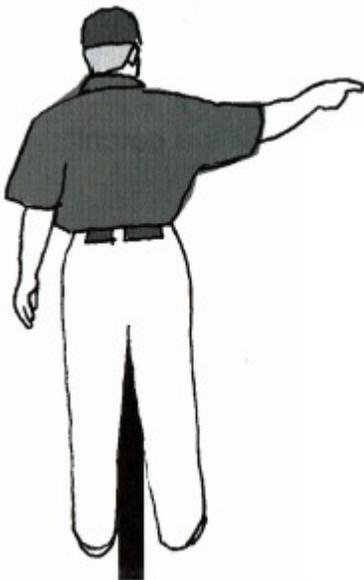
## 11、アウト



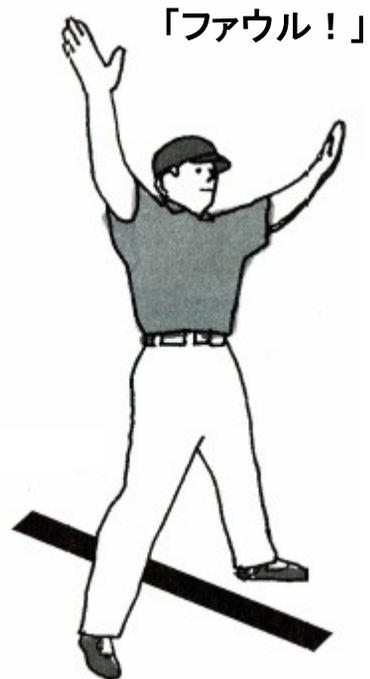
「アウト！」  
“He’s out!”

ひじは肩の高さまで上げる

## 12、フェア、ファウル



「フェア！」  
フェアテリトリーを指さす。  
(ノーボイス)

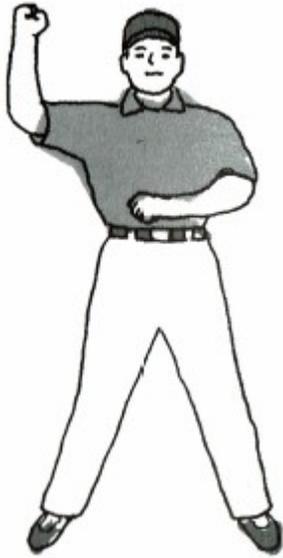


「ファウル！」

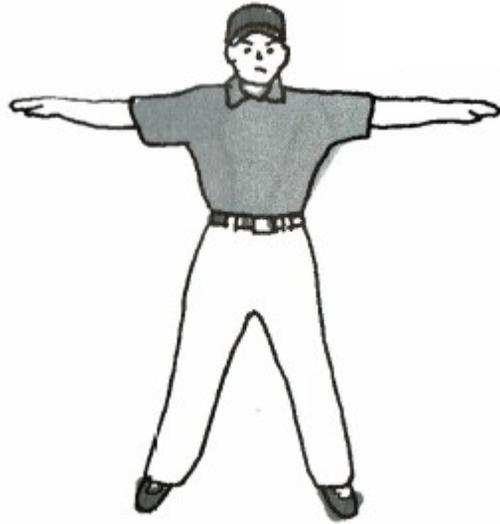
※ ライン際の打球に対しては、ラインをまたいで  
フェア／ファウルを判定する。



## 13、キャッチ、ノーキャッチ



「キャッチ！」  
“That’s a catch!”  
“Catch!”



「ノーキャッチ！」  
“No catch!”

## 14、ライン付近の飛球

ライン付近の飛球で、野手はその飛球に触れた場合には、まず先にフェア地域またはファウル地域のどちらで触れたかを指さして明示する（地面と平行に出す）。

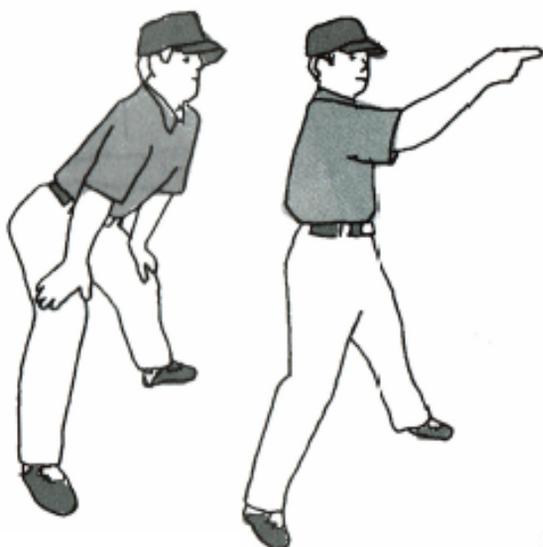
その後、プレイの状況を確認して、キャッチ“**That’s a catch!**”、ノーキャッチ“**No catch!**”または“**ファウル!**”の判定をする。



## 15、ボーク

※球審は「ボーク」“That’s a balk.”と発声し、プレイを見守る。プレイが一段してからタイムをかけ、ボークの処置をとる。

※塁審は、右手で投手を指さしながら、「ボーク」“That’s a balk.”と発声し、プレイが一段落してからタイムをかけ、ボークの処置をとる。



塁審 「ザッツ・ボーク！」  
“That’s a balk.”

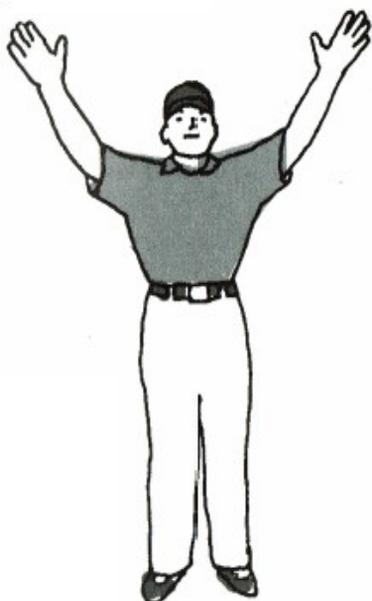


塁審 「タイム！」  
(プレイが一段落するまでタイムを  
かけないこと)

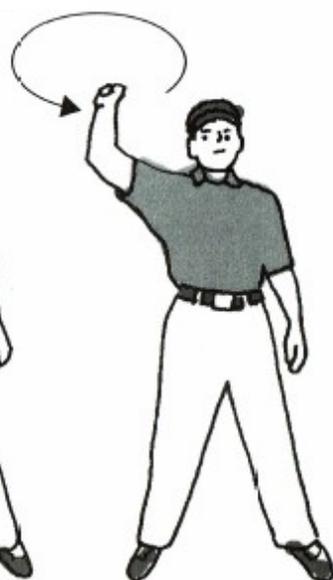


## 16、エンタイトル・ツーベース、ホームラン

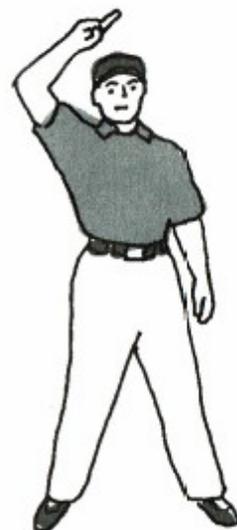
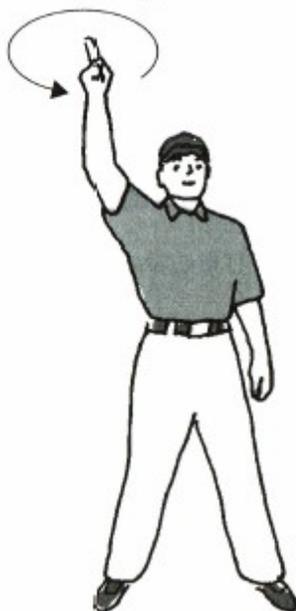
エンタイトル・ツーベース  
「タイム！」



「ホームラン！」



「ツーベース！」

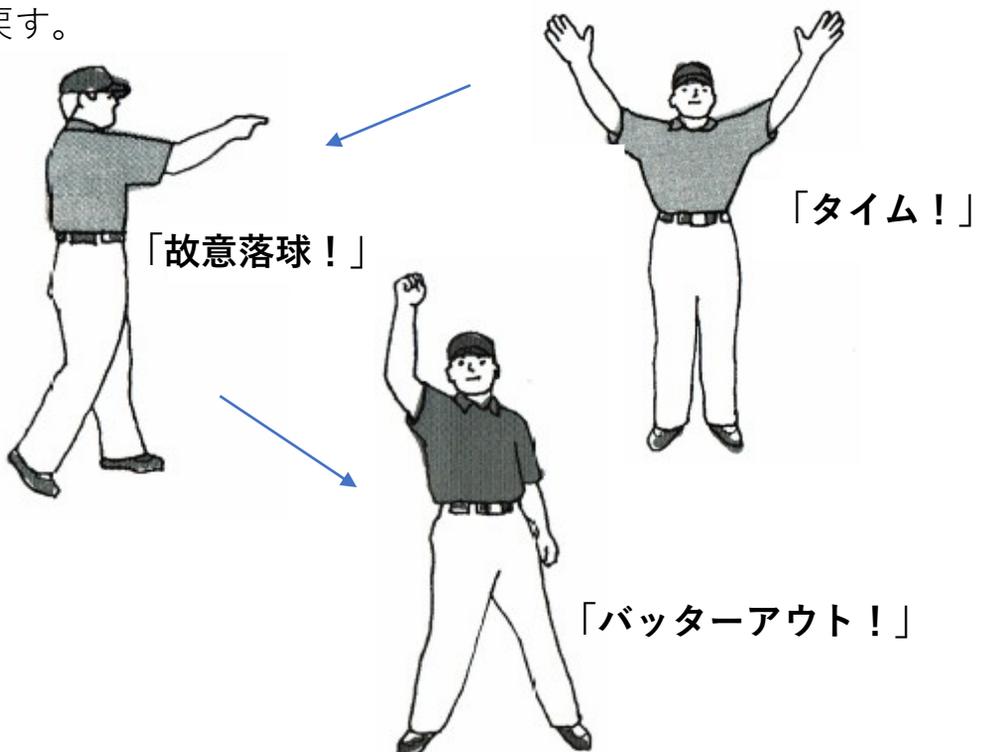


## 17、打撃妨害

- (1) 球審は右手で捕手を指さし「インターフェア」(That's interference!)と発声し、プレイを見守る。
- (2) 妨害にかかわらずプレイが続けられた場合は、プレイの進行を良く見極め、プレイが一段落した後に「タイム」をかけ、ダイヤモンド内に踏み込んで右手で捕手を指さし「インターフェア」を宣告し、規則に則つ適切な処置をとる。  
**※「規則に則つ適切な処置をとる」とは、「打撃妨害の措置を適用したうえで、攻撃側の監督の選択権を待つ」ということである。**
- (3) 処置後、球審は公式記録員に向かって左手甲を右手でたたき、「インターフェア」があったことを知らせる。
- (4) そして攻撃側の監督に、プレイの生かす申し出があるかを待つ。
- (5) 選択の申し出があった場合は、「タイム」をかける前の状況に戻し、プレイを再開する。

## 18、故意落球

- (1) 原則として一番よく見える位置にいる審判員が「故意落球」(Intentional dropped the ball)を宣告する。
- (2) まず、「タイム!」、野手に向かって右手をポイントして「故意落球!」を宣告し、そして打者に「バッターアウト!」を宣告する。(塁上の走者は投球当時の占有塁に戻る)。



## 19、打者の守備妨害(盗塁のとき)

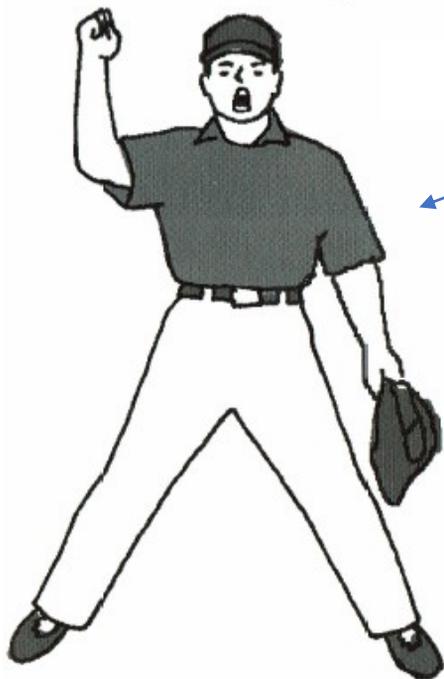
投球の判定をした後、  
“That’s interference!”  
「インターフェア」(走者がアウトになった  
場合は妨害はなかったものとみなされる)



走者がセーフ  
またはランダ  
ウンになった  
らただちに  
「タイム！」



マスクは左手に、右手  
で(打者を指さして)  
「インターフェア」を  
宣告する



「バッターアウト！」  
(アウトを宣告した後、走者を  
妨害発生の瞬間すでに占有して  
いた塁に戻らせる)

※ すでに三振でアウトになった打者が、守備妨害をしたときは、走者もアウトにする。

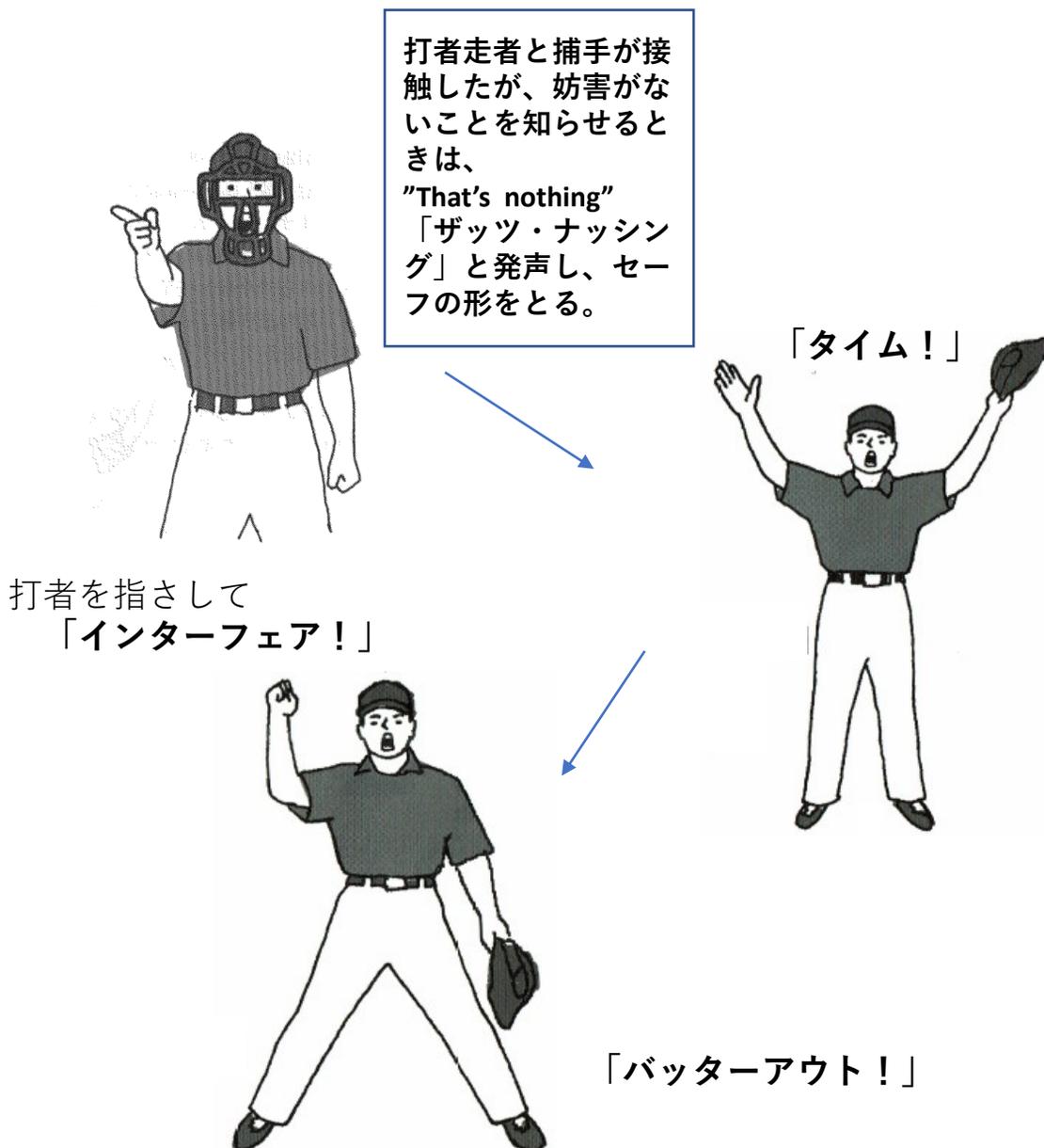


## 20、反則打球

打者が片足または両足を完全にバッターボックスの外に置いてバットにボールを当てた（フェアかファウルかを問わない）場合、球審はただちに打者に対して  
**“Illegally Batted Ball! He’s out!”**  
 （「反則打球！打者アウト！」）を宣告する。

## 21、打者走者の守備妨害

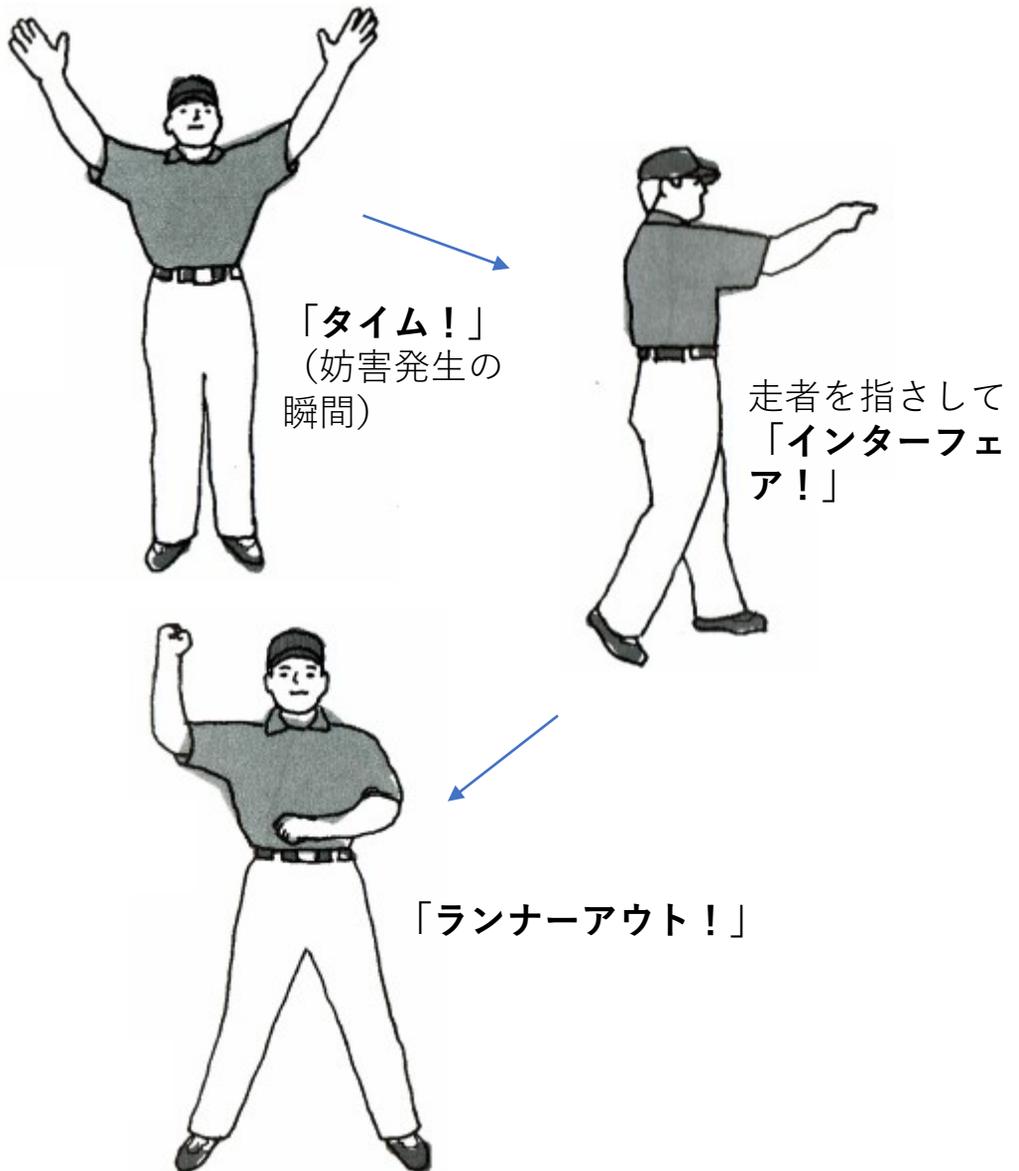
打者走者と捕手が接触し、妨害があった場合は球審はタイムをかけ「インターフェア！打者アウト！**“That’s interference! He’s out!”**」を宣告する。



## 22、走者の守備妨害

“That’s interference!”

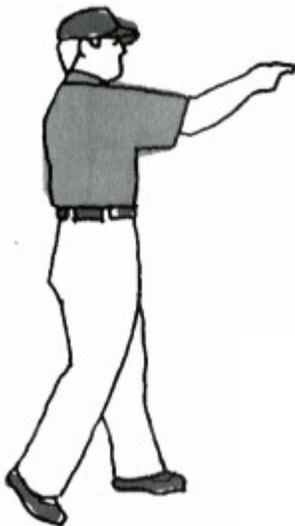
妨害発生の瞬間にタイムをかけ走者を指差し「インターフェア！ランナーアウト！“That’s interference！”を宣告する。



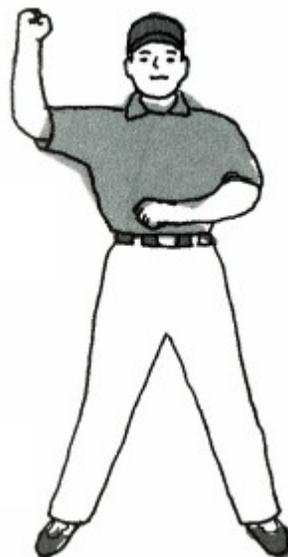
## 23、走者の追い越し

“That’s Passing! He’s Out!”

走者の追い越しがあったら、直ちに当該審判員は追い越した走者を右手でポイントし（指さし）、右手で“**That’s Passing! He’s Out!**”（「**追い越し！ 走者アウト!**」）を宣告する。



（追い越した走者を指さして）  
「**ザッツ・パッシング!**」



「**ランナーアウト!**」



## 24、オブストラクション(1)項

走者への妨害が発生した瞬間にタイムをかけ野手を指差して「オブストラクション！」“That’s obstruction!”を宣告し（妨害を受けた走者に対して）進塁を指示する。



## 25、オブストラクション(2)項

### “That’s obstruction!”

走者を妨害が発生した野手を指差して「オブストラクション！」“That’s obstruction!”を宣告しすべてのプレイが一段落したらタイムをかけ、走者の不利益を取り除くような適切な処置をとる。



走塁を妨害した  
野手を指さして  
「オブストラク  
ション！」



すべてのプレイが一段  
落してから「**タイ  
ム!**」

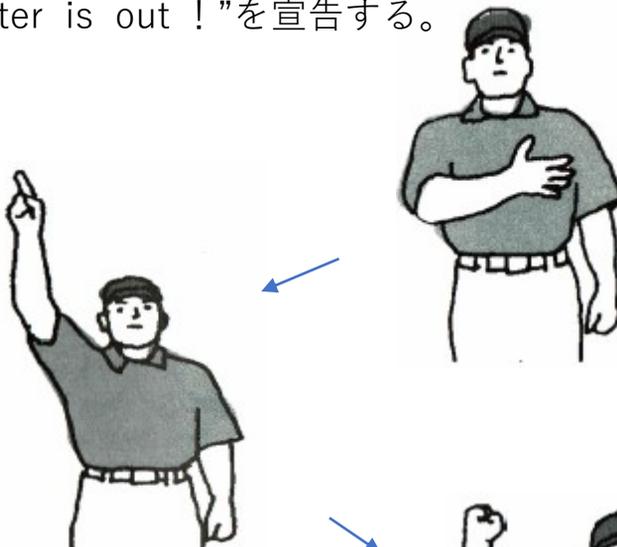
その後に、走者の不利  
益を取り除くよう適切  
な処置をとる（妨害を  
受けた走者に対してど  
の塁まで進塁できるか  
を指示する）。



## 26、インフィールドフライ

### シグナル

- (1)インフィールドフライのケースであることを確認し合う。
- (2)内野手が普通の守備をすれば捕球できると判断したら「インフィールドフライ！バッターアウト！」“Infield fly ! Batter is out !”を宣告する。



「インフィールドフライ！」

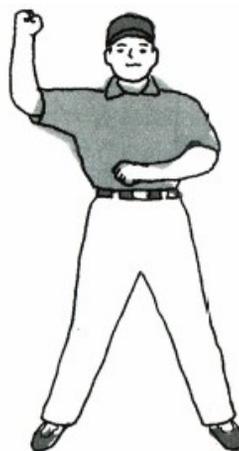
※ファウルライン上の  
飛球の場合  
“Infield fly , if fair ! ”



「バッターアウト！」

## 27、ラインアウト

- (1)ラインアウトが発生したら、走者に近い塁審がすばやく宣告する。
- (2)宣告は、走者のほうに一步踏み込んで右手でラインアウトの地点を指さして「ラインアウト！ランナーアウト！」を宣告する。



「ラインアウト！  
ランナーアウト！」  
“Out of the  
basel path!  
He is out.”



## 28、タイムプレイ



①

審判員は走者の本塁到達が第3アウトよりも早かったと判断した瞬間に（アピールが残っているかの有無に関係なく）



②

審判員は得点が入ったことをホームプレートを示さして示す。

「ラン・スコア！」

“That run scores.”

“That run scores.”



③

公式記録員に向かって「1点！」を明示する。  
“Score that run.”



得点が認められない場合

「ノーランスコア」

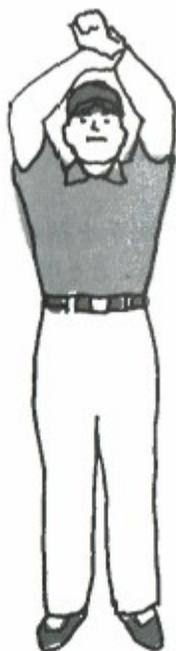
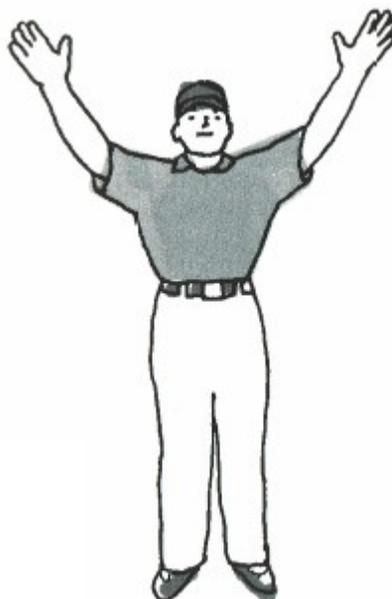
“No run scores.”

記録員に向かって両手を振り、得点が認められないことを明示する。



## 29、観衆の妨害

「タイム！」



右手で左手首を握って観衆の妨害があったことを示す。

(ノーボイス)

球審は妨害がなかったらどうなったかを判断して、その後の処置をとる。

