

# 都道府県審判指導員マニュアル

第1版（抜粋）

（ 2025年12月 改訂版 ）

## ■ 修正一覧

※2017年2月修正（下線部が修正部分）

※2019年1月「16 3塁盗塁」を修正（下線部が修正部分）

※2020年2月（下線部が修正部分）

「12 3塁のフォースプレイ（送りバント）」を新規追加

「17 本塁のタッグプレイ」の「（7）走者3塁、内野ゴロ（またはスクイズ）」を修正

「18 投手の投球動作の確認」の「（1）windアップポジション」、「（3）windアップポジションからの投球」、「（4）を修正windアップポジションからの送球（けん制球）」を修正

※2022年2月（下線部が修正部分 赤色）

- ① 「11 1塁のフォースプレイ」の「（10）悪送球の対処①」を一部修正
- ② 「12 3塁のフォースプレイ」の「（1）3塁塁審」を一部修正（修正分部二重下線）
- ③ 「19 投手の投球動作の確認」の「（2）windアップポジション」、「（6）セットポジション」、「（7）セットポジションからの投球」を一部修正
- ④ 「19 投手の投球動作の確認」の「（13）その他 ①投手のグラブに関する規定」を一部修正
- ⑤ 「20 球審と3塁塁審との内野ゴロの打球判定とランダウン」の「（2）打球判定の基本的な動作」を一部修正
- ⑥ 「21 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ」の「（3）反則投球の投球を打者が空振り」、「（5）2塁盗塁への捕手の送球動作を打者が妨害」、「（6）2塁盗塁への捕手の送球動作を三振した打者が妨害」を一部修正
- ⑦ 「23 1塁塁審と3塁塁審との外野への飛球の判定」の「（4）ポーズ・リード・リアクト」を一部修正

※2024年2月（下線部が修正部分）

- 「球審のもう一方の足」の表記を修正
- 「5 球審の構え方の確認」の「（4）スロットスタンス」、「（6）ゲット・セット（Get set）」を一部修正
- 「11 1塁のフォースプレイ」の「（3）スターティングポジション」を一部修正

- 「11 1 塁のフォースプレイ」の「(4) 打球が打たれてから (Go)」を修正 (修正部分二重下線)
- 「12 3 塁のフォースプレイ (送りバント)」を一部修正 (修正部分波線)
- 「17 3 塁盗塁」の「(1) スターティングポジション」を一部修正
- 「17 3 塁盗塁」の「(3) ツー・ステップ」、「(4) スリー・ステップ」を一部修正 (修正部分二重下線)
- 「18 本塁のタッグプレイ」の「(6) 走者 2 塁、外野へのゴロのヒット」「(7) 走者 3 塁、内野ゴロ (または スクイズ)」を一部修正 (修正部分二重下線)
- 「19 投手の投球動作の確認」の「(2) ワインドアップポジション」の一部を削除
- 「25 4 人制メカニクスの注意点」の「(3) 2 アウト、走者 1 塁、3 塁塁審が打球を追うケース」、「(4) 2 アウト、走者 2 塁、3 塁塁審が打球を追うケース」、「(5) 2 アウト、走者 1 塁・3 塁、3 塁塁審が打球を追うケース」、「(6) 1 アウト、走者満塁、3 塁塁審が打球を追うケース」を一部修正

※2025 年12 月 (赤字部分が修正部分)

- ・ 「11 1 塁フォースプレイ」の「(10) 悪送球への対処①」を一部追記
- ・ 「19 投手の投球動作の確認における、「の『並行』を『平行』に修正、「(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)」の文言を削除、「(6) セットポジション」の文言を一部修正、「(10) 2 塁への偽投に  
引き続いての送球」のアマ内規の項番を修正、
- ・ 「19 球審と3 塁塁審との内野ゴロの打球判定とランダウン」の「(6) ラインアウト」の文言を一部修正、追記
- ・ 「21 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ」の「(3) 反則投球の打球を打者が空振り」の文言を一部修正

はじめに

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では、2013年度（平成25年度）から「都道府県審判指導員制度」を開始しました。この制度は、2011年度（平成23年度）に策定した「アマチュア野球規則委員会インストラクター制度」を補完するもので、各都道府県で活躍されている現役審判員または審判OBの方々に、各都道府県内の講習会において、「同一のマニュアルに基づく統一した指導方法」による講習会の講師を務めていただくために策定したものです。

「同一のマニュアル」としては、『審判メカニクスハンドブック』（全日本野球会議審判技術委員会発行）、『審判員講習会マニュアル』（アマチュア野球規則委員会編）および『キャンプゲーム・マニュアル』（同）がすでに整備されています。

そこで、「統一した指導方法」の手引きとして、『都道府県審判指導員マニュアル(第1版)』を取りまとめました。このマニュアルは、審判員の動作や位置取りなどについて、「なぜそうするのか、なぜそこにいるのか」という理由(理論)を中心に、講習会における各メニューのポイントなどを解説したものです。各都道府県の団体で行われる講習会において、審判指導員の方々の手引書としてご活用いただければ幸甚です。

なお、2015年度の規則改正と2016年度の規則条文の変更を反映させて『2016年改訂版』としましたので、変更点などをご確認ください。

2016年6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

I	都道府県審判指導員制度	
1	<u>都道府県審判指導員制度の策定の背景および目的</u>	P1
(1)	全日本野球会議のアンパイアスクール	
(2)	日本アマチュア野球規則委員会のインストラクター制度	
(3)	都道府県審判指導員制度の策定	
2	<u>講習会の事前準備</u>	P2
(1)	講習会の目的	
(2)	講習会の事前準備	
3	<u>都道府県審判指導員の役割</u>	P3
(1)	MLBのアンパイア・キャンプ	
(2)	都道府県審判指導員の役割	
II	都道府県審判指導員の講習会	
1	<u>準備運動</u>	P4
(1)	各自アップ	
(2)	全体での準備運動	
2	<u>ジェスチャー（アウト/セーフ）の反復練習</u>	P4
(1)	メニューのポイント	
(2)	隊列の組み方	
(3)	ハンズ・オン・ニーズセットポジションの姿勢の確認	
(4)	スタンディング・セットポジション	
(5)	アウトのコール（2017修正）	
(6)	セーフのコール	
(7)	ジェスチャー（アウト/セーフ）の反復練習	
3	<u>Go : Stop : Call</u>	P12
(1)	Go（スタートする）	
(2)	Stop（止まる）	
(3)	Call（アウト/セーフをコールする）	
(4)	Go : Stop : Callの進め方のポイント	

4 ストライクゾーンの確認 -----P15

5 球審の構え方の確認 -----P15

- (1) メニューのポイント
- (2) スロットポジション
- (3) センターポジション
- (4) スロットスタンス
- (5) オン・ザ・ラバー (On the rubber)
- (6) ゲット・セット (Get set)

6 トラッキングの説明 -----P25

- (1) メニューのポイント
- (2) トラッキングの説明
- (3) 不完全なトラッキング

7 ストライク/ボールのコール -----P29

- (1) メニューのポイント
- (2) プレイの宣告
- (3) ストライクのコール (2017修正)
- (4) ボールのコール
- (5) リラックス

8 ソフト・トス -----P35

- (1) メニューのポイント
- (2) オン・ザ・ラバー
- (3) ゲット・セット
- (4) トス
- (5) コール
- (6) リラックス

9 投球判定 -----P40

- (1) 事前準備
- (2) 実施の方法
- (3) オン・ザ・ラバーの注意点
- (4) ゲット・セットの注意点
- (5) トラッキングの注意点

- (6) ストライクのコールの注意点
- (7) ボールのコールの注意点
- (8) リラックスの注意点

#### 1 0 1 塁フォースプレイ判定のビュー・トレーニング -----P43

- (1) メニューのポイント
- (2) メニューの進め方
  - (a) 事前準備
  - (b) 実施方法
  - (c) 審判指導員の注意点

#### 1 1 1 塁のフォースプレイ -----P53

- (1) 事前準備
- (2) 90度の確認
- (3) スターティングポジション
- (4) 打球が打たれてから (Go) (2017修正)
- (5) 止まる (Stop)
- (6) プレイを判断する
- (7) コールする (アウト)
- (8) コールする (セーフ)
- (9) その他のジェスチャー
- (10) 悪送球への対処① (送球が本塁側にそれた)
- (11) 悪送球への対処② (送球が右翼側にそれた)

#### 1 2 3 塁でのフォースプレイ (送りバント) -----P72

【2020新規追加】 以下番号を繰り下げる

- (1) 3 塁塁審
- (2) 球審

#### 1 3 2 塁を起点としたダブルプレイ (2塁塁審) -----P74

- (1) スターティングポジション
- (2) 2塁塁審の姿勢
- (3) 2塁塁審が反対側へ移動するケースの確認
  - (a) 考え方
  - (b) 投手へのゴロ (またはバントを投手が処理)
  - (c) 送りバントを捕手が処理

- (d) 送りバントを3塁手または1塁手が処理
- (e) 2塁から1塁への転送のときの注意点(2塁手側に位置した場合)
- (4) 2塁塁審の動き
- (5) 遊撃手へのゴロのとき(2塁手側に位置)
- (6) コールする(アウト)
- (7) コールする(セーフ)

#### 1 4 2塁を起点としたダブルプレイ(1塁塁審) -----P88

- (1) スターティングポジション
- (2) 1塁塁審の動き
- (3) コールする(アウト)
- (4) コールする(セーフ)

#### 1 5 2塁盗塁のビュー・トレーニング -----P94

- (1) メニューのポイント
- (2) メニューの進め方
  - (a) 事前準備
  - (b) 実施方法
  - (c) 審判指導員の注意点

#### 1 6 2塁盗塁 -----P101

- (1) スターティングポジション
- (2) 2塁塁審の姿勢
- (3) ツー・ステップ
- (4) コールする(アウト)
- (5) コールする(セーフ)

#### 1 7 3塁盗塁 -----P107

- (1) スターティングポジション
- (2) 3塁塁審の姿勢
- (3) ツー・ステップ
- (4) スリー・ステップ
- (5) アウト/セーフを判断する
- (6) コールする(アウト)
- (7) コールする(セーフ)

1 8 本塁のタッグプレイ -----P114

- (1) メニューのポイント
- (2) ポジショニング
- (3) 走者のスライディング
- (4) 捕手のタッグ
  - (a) 捕手のタッグの仕方
  - (b) 捕手の規則違反の足の置き方、タッグの仕方
- (5) 状況に応じたポジショニング
- (6) 走者2塁、外野へのゴロのヒット
- (7) 走者3塁、内野ゴロ（またはスクイズ）
  - (a) 打球判定の必要のない打球
  - (b) 1塁線のゴロ（フェア）
  - (c) 3塁線のゴロ（フェア）
- (8) アウト/セーフを判断する
- (9) コールする（アウト）
- (10) コールする（セーフ）
- (11) バットを取り除く

1 9 投球の投球関連動作の確認 -----P131

- (1) 投球姿勢
- (2) ワインドアップポジション
- (3) ワインドアップポジションからの投球
- (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）
- (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はずす
- (6) セットポジション
- (7) セットポジションからの投球
  - (a) ボールを両手で身体の前方で保持すること
  - (b) 完全に動作を静止すること
- (8) セットポジションからの塁への送球（けん制球）
  - (a) 投手板上から塁へ送球する場合
  - (b) 軸足を投手板からははずして塁へ送球する場合
- (9) 走者のいる塁への偽投
- (10) 2塁への偽投に引き続いての送球
  - (a) 塁上に複数の走者がいる場合
  - (b) 走者が2塁単独の場合
- (11) セットポジションのとき軸足を投手板からははずす

- (12) ボーク
- (13) その他

## 2 0 球審と3塁塁審との内野ゴロの打球判定とランダウン -----P143

- (1) メニューの進め方
- (2) 打球判定の基本的な動作
- (3) 球審と3塁塁審の動作
  - (a) 球審の動作
  - (b) 3塁塁審の動作
- (4) 打球判定の範囲
- (5) ランダウンプレイ
- (6) ラインアウト
- (7) オブストラクション
- (8) インターフェアランス

## 2 1 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ -----P154

- (1) メニューのポイント
- (2) メニューの進め方
- (3) 反則投球の投球を打者が空振り
- (4) ボークの投球を打者が空振り
- (5) 2塁盗塁への捕手の送球動作を打者が妨害 (2ストライク以前)
- (6) 2塁盗塁への捕手の送球動作を三振した打者が妨害
- (7) ボールを持たない捕手が本塁への走塁を妨害
- (8) タイムプレイ (得点)
- (9) タイムプレイ (得点なし)
- (10) 打者走者が打球を処理する捕手の守備を妨害
- (11) 打者走者と捕手が本塁周辺で出会い頭に接触
- (12) 捕手が打者走者の走塁を妨害

## 2 2 キャンプゲーム -----P167

- (1) メニューのポイント
- (2) メニューの進め方

## 2 3 1塁塁審と3塁塁審との外野への飛球の判定 -----P168

- (1) メニューのポイント
- (2) メニューの進め方

- (3) 打球判定の責任範囲
- (4) ポーズ(Pause)・リード(Read)・リアクト(React)

#### 2 4 メカニクスのサイン交換 -----P170

- (1) メニューのポイント
- (2) メニューの進め方
- (3) 球審のサイン
- (4) 走者1塁のとき
- (5) 走者2塁のとき(0アウトまたは1アウト)
- (6) 走者1塁・2塁のとき(0アウトまたは1アウト)
- (7) 2アウト、走者がスコアリングポジションにいるとき

#### 2 5 4人制メカニクスの注意点 -----P176

- (1) メニューのポイント
- (2) メニューの進め方
- (3) 2アウト、走者1塁、3塁塁審が打球を追うケース
  - (a) 審判員が位置すべきポイントのマーク
  - (b) 3塁塁審の動き
  - (c) 球審の動き
  - (d) 1塁塁審の動き
  - (e) 2塁塁審の動き
- (4) 2アウト、走者2塁、3塁塁審が打球を追うケース
  - (a) 審判員が位置すべきポイントのマーク
  - (b) 3塁塁審の動き
  - (c) 球審の動き
  - (d) 1塁塁審の動き
  - (e) 2塁塁審の動き
- (5) 2アウト、走者1塁・3塁、3塁塁審が打球を追うケース
  - (a) 審判員が位置すべきポイントのマーク
  - (b) 3塁塁審の動き
  - (c) 球審の動き
  - (d) 1塁塁審の動き
  - (e) 2塁塁審の動き
- (6) 1アウト、走者満塁、3塁塁審が打球を追うケース
  - (a) 審判員が位置すべきポイントのマーク
  - (b) 3塁塁審の動き

- (c) 球審の動き
  - (d) 1塁塁審の動き
  - (e) 2塁塁審の動き
- (7) 各ケースの審判員が位置すべきポイントのマークの図
- 【ケース1】 2アウト、走者1塁、3塁塁審が打球を追うケース
  - 【ケース2】 2アウト、走者2塁、3塁塁審が打球を追うケース
  - 【ケース3】 2アウト、走者1塁・3塁、3塁塁審が打球を追うケース
  - 【ケース4】 1アウト、走者満塁、3塁塁審が打球を追うケース



## I 都道府県審判指導員制度

### 1 都道府県審判指導員制度の策定の背景および目的

#### (1) 全日本野球会議のアンパイアスクール

- 2000年12月、全日本野球会議審判技術委員会がアマチュアの審判員を対象とし、第1回アンパイアスクールを開催しました。講師はNPB（プロ）と全日本アマチュア野球連盟（当時）の審判員が務めました。
- このときのプロの審判員の方々の説明を聞き、我々アマチュアの審判員は大きな発見をしました。それは、審判員の動作や位置取りなどには、必ず「なぜそうするのか、なぜそこにいるのか」という理由（理論）があることを知ったことです。
- 例えば、次のようなことなどです（紙面の都合上、ほんの一部にとどめます）。
  - ① 一定した投球判定を行うために「投球をよく見る」との指導を受けていましたが、これは「トラッキング」という「作業」を行うことであること。
  - ② フォースプレイは送球に対して90度の角度に位置しますが、なぜ90度なのかという理由。
  - ③ 「アウトはセーフよりもゆっくりコールする」と教えられましたが、なぜそうする（というよりは、なぜ「そうなる」と言った方が正しいと思います）のかという理由。
  - ④ スロットポジションやスロットスタンスの理論。

#### (2) 日本アマチュア野球規則委員会のインストラクター制度

- 日本アマチュア野球規則委員会(当時)では、この全日本野球会議のアンパイアスクールで学んだこと、つまり、「審判員のジャッジに関する理論」を、全国のアマチュア野球の審判員に伝えなければならない、また、技術の向上にはこの理論を理解することが必要不可欠であると感じました。
- そこで、「審判員講習会マニュアル」（講習会の説明事項やポイントをまとめたもの）と「キャンプゲーム・マニュアル」（各種規則違反のプレイに対する処置方法をまとめたもの）を作成するとともに、2011年度（平成23年度）から「日本アマチュア野球規則委員会インストラクター制度」を開始しました。これは、アマチュア野球審判員の横断的な指導体制をつ

くるため、いわゆるアマチュア野球4団体(日本野球連盟、全日本大学野球連盟、日本高等学校野球連盟、全日本軟式野球連盟)が「同一のマニュアルに基づく統一した指導方法」を共有し、所属団体に関係なく、日本全国各地でも同じ内容の講習会を実施できるようにしたものです。

### (3) 都道府県審判指導員制度の策定

- しかし、このインストラクター制度では、インストラクターの人数が40名程度に限られているため、インストラクターが派遣される講習会は、都道府県単位以上の講習会に制限されています。
- そこで、各都道府県で活躍されている現役審判員または審判OBの方々に、各都道府県内の講習会においても、「同一のマニュアルに基づく統一した指導方法」による講習会の講師を務めていただくために、都道府県審判指導員制度を策定したものです。
- なお、都道府県審判指導員は、都道府県スーパーバイザー（supervisor：監督者）と都道府県インストラクター（instructor：指導者）とに分かれます。

## 2 講習会の事前準備

### (1) 講習会の目的

- ① 講習会は、講習内容や各メニューのポイントなどを理解した上で、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。このため、受講者は、講習内容を事前によく理解して、受講することが大切です。
- ② 講習会は時間的な制約があり、各受講者に順番が回ってくるが多くないため、講習内容を理解せずに受講しても、各メニューの目的を習得できずに終わってしまい、思ったような成果が得られません。
- ③ このため、受講者は、十分な事前準備を行ってから受講することが大事です。

### (2) 講習会の事前準備

- ① 受講者は、日ごろから「審判員講習会マニュアル」と「キャンプゲーム・マニュアル」を繰り返し読んで、この二つのマニュアルの内容をよく理解しておきます。
- ② 講習会の主催者は、講習会の目的や受講者の技術レベルなどに即したメニューを作成します。この時、各メニューの内容やポイントを合わせて作成し、事前に受講者に配布します。

- 講習会のメニューの作成に際し、定例的な講習会（毎回対象者が同じ講習会）であれば主要なメニュー（投球判定、フォースプレイ、キャンプゲーム、フォーメーションなど）のほかに、重点的に取り組む内容（今回は本塁のタッグプレイ、次回はランダウン・・・）を設定することも、技術のアップには効果的です。
- ③ 受講者は、この「メニューのポイント」をよく読み、事前に理解しておきます。

### 3 都道府県審判指導員の役割

#### (1) MLBのアンパイア・キャンプ

- ① 日本アマチュア野球規則委員会（当時）は、2010年度から、MLBが主催するアンパイア・キャンプ（アメリカで開催）への審判員派遣制度を開始しました。この目的は、MLBの現役のアンパイアなどから「基本から最新のアンパイアリング」を学び、アマチュア野球審判員の技術向上を図るというものです。
- ② このアンパイア・キャンプのカリキュラムは、次のようなものです。
  - A) その日に学ぶことを座学で理解する（活字を読んで頭で理解する）。
  - B) 講習内容のDVDを見て、その日に学ぶことを理解する（映像を見て頭で理解する）。
  - C) グラウンドでインストラクターがデモンストレーションを行い、受講者はそれを見て、これから学ぶことを理解する（実際の動き（実物）を見て理解する）。
  - D) 自分がやってみて体得する（体で覚える）。

#### (2) 都道府県審判指導員の役割

- ① MLBのアンパイア・キャンプの受講者の方々は、「十分な座学」によって頭で理解した上で、グラウンドで「インストラクターのデモンストレーション」を見たことによって、「どのように動いて、どのようにジャッジすべきか」を良く理解できたと感想を述べられています。
- ② 「十分な座学」は、上記の2の(2)の③に記したように、主催者が用意した「メニューのポイント」を事前によく読むことに置き換えることができます。
- ③ 「インストラクターのデモンストレーションは、まさに、この都道府県審判指導員制度の核となる部分であり、都道府県審判指導員が「お手本」を示すことによって、受講者が「見て理解する」ことができるようになります。

- ④ 従って、都道府県審判指導員は、「審判員講習会マニュアル」や「キャンプゲーム・マニュアル」を十分理解して、講習会において「適切な解説」による「お手本」を示すとともに、受講者からの質問に対して、理由も含めた回答（「Aという理由で、Bに位置する」など）ができるようにしておきます。

## II 都道府県審判指導員の講習会

### 1 準備運動

#### (1) 各自アップ

- ① 講習会は時間が限られているので、準備運動の時間を短縮または省略して、実技の時間をより長く確保したいものです。
- ② そこで、受付を済ませた後に、各自でストレッチなどの準備運動（「各自アップ」）を行うことをお勧めします。
- ③ この各自アップは、受講者が年齢や体調、その日の天候（気温）などを考え、自分のペースで準備できるという利点もあります。

#### (2) 全体での準備運動

- ① 参加者全体で準備運動を行う場合、いきなりの早いペースでのランニングやダッシュはケガのもととなりますので、ゆっくりしたジョギング程度から始めるようにします。
- ② 寒い日などでは、ウォーキング（歩く）→ジョギング（ゆっくり走る）をした後に、ストレッチなどの準備運動をするようにします。
- ③ 次に行うGo : Stop : Callによって体は十分に温まりますので、全体での準備運動にはあまり時間をかけない方が、効率的です。

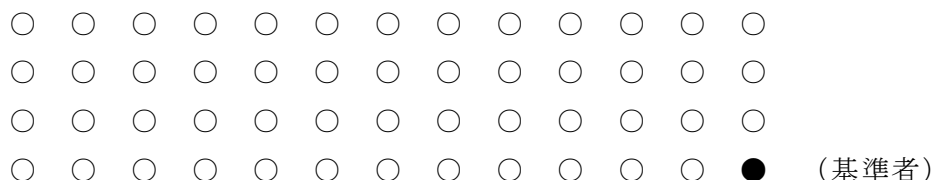
### 2 ジェスチャー（アウト/セーフ）の反復練習

#### (1) メニューのポイント

- ① Go : Stop : Callの前に、判定の基本である「止まって見る形」のハンズ・オン・ニーズ・セットポジションの姿勢や、アウトとセーフの基本的な形を確認します。
- ② 受講者全員で行うことにより、一体感や連帯感を作りだします。
- ③ キレのあるジェスチャーとともに、大きな声でコールするよう指導します。

## (2) 隊列の組み方

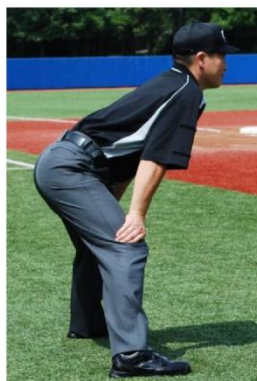
- ① ジェスチャー（アウト/セーフ）の反復練習やGo : Stop : Callを行うために、外野のフィールドを使って4列～5列の隊列を組みます。
- ② 1番前の列にいる受講者を基準に、両腕を広げても（セーフの形）隣同士が接触しない間隔をとり、前後左右をそろえます。



◎ (説明するインストラクター)

## (3) ハンズ・オン・ニーズセットポジションの姿勢の確認

- ① 「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あることを強調します。
- ② 両足を肩幅よりやや広く開き、ヒザを軽く曲げ、背すじを伸ばし、両手をヒザの上部あたりに置きます(写真①、②)
  - A) 悪い例：ヒザが伸びきっている (写真③)
  - B) 悪い例：重心が後ろ（お尻）にかかっている (次頁写真①)
  - C) 悪い例：ヒジが曲がっている(同写真②)
  - D) 悪い例：背中が丸まっている(同写真③)



写真① (良い例) 写真② (良い例) 写真③ (膝が伸びている)



写真①（重心が後ろ）写真②（ヒジが曲がっている）写真③（背中が丸い）

③ 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（写真④）

A) 悪い例：五本指を開いてヒザをつかむ（写真⑤）

B) 悪い例：足の付け根あたりに手を置く（写真⑥）



写真④（良い例）写真⑤（指が開いている）写真⑥（手を足のつけ根に置く）

④ 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（写真⑦）。このとき、スタンディングのときと比べて、視界がほとんど変わらないことを確認します。

■ 後述するフォースプレイにおける判定のことを考えると、目線が地面と平行になっていることが特に重要です。



写真⑦（良い例）

写真⑦（顔が下を向く）

- ⑤ 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。
- ⑥ 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。

#### (4) スタンディング・セットポジション

- ① 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(いつでも前後左右に動ける)姿勢です。(写真①)
- ② 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。
- ③ 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。
- ④ 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。主な例は次のとおりです。
  - A) 2塁を起点としたダブルプレイのときの2塁塁審
  - B) 本塁を起点としたダブルプレイのときの球審
  - C) けん制のときの2塁塁審
  - D) 3塁フォースプレイのとき(野手がマウンドの近くで打球を処理したとき)の3塁塁審

#### (5) アウトのコール (2017修正)

- ① まずセットポジションの姿勢をとり(写真②)、一連の動作で立ち上がりながら、右手を自然に開いた状態で握手をするように腕を上げていきます。(写真③)



写真①



写真②



写真③

② そして、右ヒジを肩の高さまで上げます。このとき腕の力を抜いて(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ままです)。(写真②)

③ 『ヒー・イズ・アウト』“He is out!”のコールとともに、ヒジを基点にして手を握りながらドアをノックするようにコブシを前に突き出します。

■ この「コブシを前に突き出す」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。



写真① (肘が高い)      写真① (肘が高い)      写真② (良い例)

④ 最終的にヒジが肩の高さで止まり、右手のコブシをつくり、ヒジから先が地面と90度になるようにします。(次頁写真①)

A) イメージとしては、右45度の方向で、頭頂部の高さにある「平面」を右のコブシで「バチン!」とたたくような感じです。

B) 右45度の角度は(同写真②)、アウトのジェスチャーを大きく見せるためのものです。次の形では、ジェスチャーが小さく見えたり、キレのあるジェスチャーができなくなります。

■ 悪い例：コブシが身体の正面にくる(同写真③)

■ 悪い例：コブシが右180度の位置にくる(同写真④)

■ 悪い例：ヒジが伸びてコブシの位置が高すぎる(同写真⑤)

■ 悪い例：ヒジの位置が低い(同写真⑥)

C) 右手はコブシをつくり、小指の付け根あたりで「平面」をたたきます(同写真⑦)。コブシの甲の部分ではなく(同写真⑧)、また、指側でもありません(同写真⑨)



写真①（良い例） 写真②（良い例） 写真③（コブシが身体の正面）



写真④（コブシが右180度） 写真⑤（ヒジが伸びている） 写真⑥（ヒジが低い）



写真⑦（良い例） 写真⑧（手の甲が向いている） 写真⑨（指側が向いている）

- ⑤ 左腕は、手を自然に開いた状態で下げます。(写真①)
- A) わきの下あたりに握った手を置く姿勢が見受けられますが、あまり格好がいいとは言えません。(写真②)
- B) 腕を下におろした方が、体が大きく見えます、
- ⑥ コールを終えたら、腕をそのまま自然に下し、スタンディングの姿勢に戻ります。(写真③)



写真① (良い例)      写真② (左腕を上置く)      写真③

#### (6) セーフのコール

- ① まずセットポジションの姿勢をとり (写真④)、一連の動作で立ち上がりながら、両腕を身体の前部の肩の高さで止めます。(写真⑤)
- タイムのジェスチャーのようにならないため、腕を方の高さで止めます。
- ② このとき、自分の手で視界をさえぎらないため (プレイが見えなくなってしまう)、両手を交差させないようにします。(写真⑥)



写真④                      写真⑤ (良い例)      写真⑥ (両手が交差)

- ③ 『セーフ』 “Safe!” のコールとともに、両腕を水平に広げます。(写真①)
- 『セーフ』と発声すると、ジェスチャーも緩慢になりがちです。むしろ『セーフ』と発声することにより、キレのある形になります。
- ④ 両腕を広げる勢いで、腕が体より後ろに行かないように注意します。(写真②)
- ⑤ 指先をピンと伸ばすと、きれいなセーフの形になります。(写真①)
- 悪い例：指先が伸びていない(上向き)(写真③)
- 悪い例：ヒジが伸びていない(写真④)
- ⑥ コールを終えたら、両腕を閉じて肩の高さの位置に戻し(写真⑤)、そのまま自然に下ろします。(写真⑥)



写真① (良い例)



写真② (腕が後ろ)



写真③ (指先が伸びていない)



写真④ (ヒジが伸びていない)



写真⑤



写真⑥

#### (7) ジェスチャー(アウト/セーフ)の反復練習

- ① Go:Stop:Callを始める前に、アウトまたはセーフのジェスチャーの反復練習を行い、ジェスチャーの基本の形をしっかり身につけます。
- ② 審判指導員の『セットポジション、コール』のかけ声により、「セットポジション→アウトのコール」、または「セットポジション→セーフのコール』を繰り返します。

### 3 Go:Stop:Call

#### (1) Go (スタートする)

- ① ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションの姿勢をとります。
- ② 審判指導員の『Go』の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。
  - A) スタートダッシュの練習ではないので、ゆっくりスタートします。
  - B) 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は下を向かないよう注意します。



良い例



下を向く

- ③ 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。
  - A) 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。
  - B) 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)

- ① 『Stop』のかけ声により、プレイを判定する位置に達したことを想定します。
- ② 頭(脳)で身体をコントロールして止まり、スタンディング・セットポジションの姿勢をとります。
  - A) 早く止まるための練習(反射神経の訓練)ではないので、ゆっくり止まります。
  - B) 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、止まる時の基点とする足を、いつも同じ足にします。この場合、1塁塁審でのフォースプレイの判定のことを考えると、常に左足を基点に止まることを薦めます。
  - C) 止まった時点では、その後の悪送球も考えられるので、きちんと(一瞬)スタンディングの状態を作ります。

- ③ 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。
- このとき、顔を下に向けないで、目線だけ5メートル程度先の地点(ベースを想定)に焦点を合わせます。



### (3) Call(アウト/セーフをコールする)

- ① 『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。
- ② アウト/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。
- ③ 再び『Go』のかけ声でスタートし、これを繰り返します。
- ④ 最後は、『LastCall』『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。



セットポジション



『Go』



『Stop』



セットポジション



『Call』 → 『He`s out』



最後は『Time』

#### (4) Go:Stop:Callの進め方のポイント

- ① Go:Stop:Callには、“ジュ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ることを説明します。
- ② 最初に、審判指導員がデモンストレーションを行います。
- ③ 「2 ジュスチャー(アウト/セーフ)の反復練習」の「(2) 隊列の組み方」に示した形で、全員が一緒に行います。
  - A) 全員一緒でのGo:Stop:Callがひと段落したところで、変化をつけるために、1列ずつに分かれて1往復程度を行います。
  - B) 他の受講者のGo:Stop:Callを見るのも、参考になります。
- ④ 前後左右の隊列が崩れないようにします。「(1)Go」で示した走り方をすれば、全員がほぼ同じペースで走れるようになります。
- ⑤ 毎回スタートする足を決め、止まるときは常に左足を起点とします。例えば次のように伝えてから、『Go』を発声します。
  - A) 右足スタート、左足ストップで、アウト
  - B) 左足スタート、左足ストップで、セーフ
- ⑥ 『Go』でスタートしてから7~8歩程度で『Stop』を発声します。
  - 『Stop』のときに左足が着地していた(着地寸前だった)場合、あわてて止まらずに、同じペースで右足を踏み出して、次に左足を基点にして止まります。
- ⑦ 止まったときに一度(一瞬)スタンディングの状態を作り、それからセットポジションに移る「間」を取るために、『Stop』と『Call』との間に若干の時間(ま)を取ります。全員がセットポジションの姿勢ができた時点で、『Call』を発生します。
- ⑧ 『Call』が終わり、全員がセットポジションの姿勢に戻った時点で『Go』を発声します。
- ⑨ 「アウト」を数回、次に「セーフ」を数回行ったら、このメニューに変化をつけるため、次の例のようにコールをミックスして行います。
  - A) 「アウトとセーフとを交互」
  - B) 「アウト、アウト、セーフ」
  - C) 「セーフ、アウト、アウト」
- ⑩ 外野手の後方への飛球を追うとき、あるいは球審が3塁のカバーに走るときのように、長い距離を早く走るケースも取り入れます。
  - A) このケースでは、1列ずつに分かれて行います。
  - B) この場合、『Stop』の声がかかってから減速しますので、止まるまでには数歩(5、6歩)は必要となります。

- C) また、バタバタと音を立てて止まらないようにします。

#### 4 ストライクゾーンの確認

- ① 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。
- ② 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。
- ③ 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がんだりしても、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。
  - A) 打者を実際に打者席に立たせて、説明します。
  - B) きわどいコースの投球については、積極的にストライクと判定するようにします。

#### 5 球審の構え方の確認

##### (1) メニューのポイント

- ① 球審のポジション(位置どり)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。
- ② スロットポジションの利点を説明し、「なぜスロットポジションなのか」を理解します。
- ③ また、球審のスタンス(両足の置き方)には、「スロット」、「スクエア」（両足を並行にする）、そして「シザース」（両足を前後に開く）の三つの形があります。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。
- ④ スロットスタンスの利点を説明し、「なぜスロットスタンスなのか」を理解します。

##### (2) スロットポジション

- ① 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。（次頁の写真①）
- ② 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。（同写真②）
- ③ 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。

- A) ストライクゾーンの（高め/低め）と「内角/外角」の両方を見ることが  
できる位置として、考えられたポジションです。
- B) 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  
トコース低め）を見ることができます。（写真③）
- C) 打者の体側に近づくので、ファウルボールが当たりにくくなります。



写真①



写真②



写真③

### (3) センターポジション

- ① ホームプレートの直後に位置します。
- ② ホームプレートの中心線に、身体を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と  
きなどに用います。

### (4) スロットスタンス



スロット



スクエア



シザース

- ① まず、捕手に近づくため、捕手のかかとのラインに、球審の打者側の  
足（Slot Foot：スロットフット）のつま先を合わせます。（次頁の写  
真①）
- 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。
- 悪い例：つま先を捕手のかかとより前に出している（捕手が動く  
と接触してしまう）（同写真②）

- 悪い例：つま先が捕手のかかとより後ろになっている（捕手との距離があり、捕手の頭などでホームプレートの一部が見えなくなってしまう）(写真③)



写真①（良い例）

写真②（つま先が前すぎる）



写真③（捕手との距離が遠すぎる）

- ② スロットフットを置くとき、投手に正対するために、スロットフットのかかとを、まっすぐ投手に向けます。（写真④）
  - 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。
  - 悪い例：つま先が外側に開いている（写真⑤）



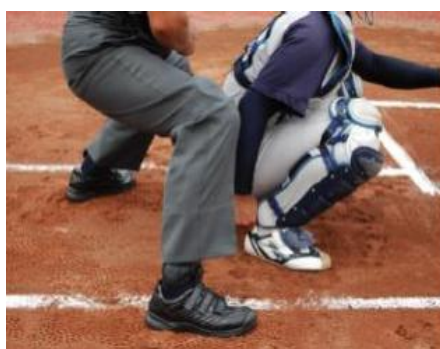
写真④（良い例）

写真⑤（つま先が開いている）

- ③ 次に、スロットフットのかかとのラインに、球審のもう一方の足(Non

Slot Foot : ノンスロットフット)のつま先を合わせます(写真①)。このとき、ゲット・セットしたときにヒザに負担がかからないよう、つま先を少し開きます。(写真②)

- A) ノンスロットフットを引き過ぎると、投手に正対したとき、下半身に負担がかかります。(写真③)
- B) 両方の足を平行にするスクエアスタンスでは、ゲット・セットしたときにノンスロット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ません。(写真④)



写真①



写真②



写真③ (ノンスロットフットを引きすぎる) 写真④ (膝が捕手に当たる)

- ④ このヒール (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。(写真①)
  - A) 両足は肩幅以上に開き、一番楽な広さにします。(写真②)
  - B) 両足の幅が広すぎると、下半身に負担がかかります。(次頁の写真①)
  - C) 両足の幅が狭いと、安定感に欠けます。(同写真②)



写真①（足幅が広すぎる）

写真②（足幅が狭すぎる）

⑤ 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：ノンスロットフット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。

⑥ 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（スロットフット）を基準とする入り方、もう一方の足（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。

■ まず、本塁ベースの五角形の頂点五角形の頂点（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。

#### (5) オン・ザ・ラバー (On the rubber)

① 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。（写真③）

A) 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。

B) 「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。

■ 投手は、投手板についたときから「投手としての制約（ボークなど）」がかかります（「内野手」から「投手」になります）。

#### (6) ゲット・セット (Get set)

① 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。(写真④)



写真③



写真④

- ② 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ツと下がって、ピタッと止まるようにします。
  - A) オン・ザ・ラバーの姿勢から投球動作に合わせてゆっくりゲット・セットすることにより、堂々とした雰囲気を出すことができます。
  - B) 急に低い姿勢をつくると、あわてているようで、落ち着きがないように見えてしまいます。
- ③ 投球に立ち遅れないようにするため、遅くとも投手の自由な足がマウンドについたときには、ゲット・セットの体勢を整えます。
  - A) 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ります。
  - B) 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。
- ④ 投手がボールをリリースした後、頭がゲット・セットの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。
- ⑤ 捕手の頭や打者の腕などで視界をさえぎられ、ホームプレート全体や投手のリリースポイントが見えなくなったときは、少し打者側に移動したり（写真①）、半歩下がって構え（目線）を高くしたり（写真②）、またはセンターポジションに移動したりして（写真③）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、センターポジションを越えないようにします。



写真①

写真②

写真③

⑥ 肩は投手に正対させ、地面と平行にします。(次頁の写真①)

- 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。(同写真②)



写真① (良い例)

写真② (体が斜め)

⑦ あごは捕手の頭頂部に合わせます。(写真③)

- A) あごが捕手の頭頂部より低くなると、捕手の頭やミットに視界をさえぎられてしまいます。(写真④)
- B) 頭の位置が高すぎると、低めの投球が遠くなり、判定が難しくなります。また、ファウルチップに当たりやすくなります。(写真⑤)



写真③（良い例）

写真④（構えが低い）



写真⑤（構えが高い）

- ⑧ 体はやや前方に傾け、重心を足の中心に置き、目線を地面と平行にします。（写真①）
- A) 体の重心を前（足のつま先）にかけすぎると、上目づかいになってしまい、高めの判定が難しくなります（実際より高く感じます）。（写真②）
- B) 体の重心が後ろ（足のかかと）にあると、構えに安定感がなく、下目づかいになってしまい、低めの判定が難しくなります（実際より低く感じます）。（写真③）



写真①（良い例）

写真②（前かがみ）

写真③（重心が後ろ）

- C) これらの場合、まずスロットスタンスでセットポジションの姿勢をとり（写真④）、そこから少し低く構えてゲット・セットすると（写真⑤）、体の中心に重心を置くことができるようになります。



写真④



写真⑤

⑨ 打者側の腕は90度程度に曲げ、ベルトのバックルの上あたりに止めます。そして、捕手側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)。(写真①)

A) 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、ベルトのバックルの上あたりに止めます。

■ 腕が下がってしまうと、左肩が落ちて、身体が斜めになってしまいます。

B) 打者側の手(コブシの指側)の部分、体につけるようにします。

■ 腕全体を体につけると、構えが小さくなり、「どっしり感(堂々とした雰囲気)」を出せません。また、肩が下がって体が斜めになってしまいます。(写真②)

■ 手の部分を体につけることにより、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。

■ 手が体から離れていると、投球の衝撃を全部腕で受けしまい、ダメージが大きくなるとされています。(写真③)



写真① (良い例)



写真② (肩が下がっている)



写真③（腕が身体から離れている）      写真④（小指側が投手に向いている）

- C) けがの防止のため、打者側の手の甲を投手に向けます。（写真①）
- 小指側が投手に向いていると、投球が当たったときに骨折などのおそれがあります。（前頁の写真④）
- D) 捕手側の腕は、カメラの三脚をイメージし、自然に横に張ります。（写真①）
- ヒジを体につけると、構えが小さくなり、「どっしり感(堂々とした雰囲気)」を出せません。（写真②）
  - 体が斜めにならないため、両方のヒジの位置（高さ）を同じにします。（写真①・③・④）
- ⑩ 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(写真⑤)
  - 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



写真①（良い例）



写真②（両ヒジを体につける）



写真③（左ヒジが低い）



写真④（右ヒジが低い）



写真⑤

※ 投球を判定する際に、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。

※ 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。

## 6 トラッキングの説明

### (1) メニューのポイント

- ① 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。
- ② 一定したタイミングで、かつ安定したストライクゾーンで判定するためには、トラッキングという「作業」を身につけることが大切です。
- ③ 審判指導員はこの点を十分に説明し、受講者が講習会を通じて「イメ

ージとして何となく理解できた」と感じるようにします。

- ④ 講習会でつかんだ「感覚」を、実践の場で何度も繰り返し行うこと以外に、トラッキングを体得することはできません。

## (2) トラッキングの説明

- ① 投手が投げたボールを、投手の手を離れたときから捕手がキャッチするまで、顔を動かさずに目だけで追います。(次頁の写真①)
- A) 最後は捕手のミット(ボールが入っている)に焦点が合っています。
- B) 球審の前方から見ると、球審の白目がよく見えるはずですが。(写真①)
- C) ボールを捕手が捕るまで追わない場合、球審の白目はほとんど見えません。(写真②)



写真①(白目が見える)



写真②(白目が見えない)

- D) ボールを追って顔や体を動かしてしまうと、ストライクゾーンの形が変わってしまいます。(次頁の写真②)



写真①



写真②(顔・身体が動く)

- E) ボールがホームプレート周辺を通過するとき(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目で追います。

- ② 捕手のミットを見たまま、たった今見た「映像」(ボールがストライクゾーンを通過したのかどうか)を頭の中で「確認」します。
- ③ 確認した「映像」をもとに、「間違いなくストライク/ボールだ」と判断できたら、ストライク/ボールをコールします。
  - A) 例えば、時速130kmのボールがホームプレートの縦の幅(約21.6cm)を通過する時間は、約0.006秒です(時速140kmの場合は約0.005秒です)。きわどいコースに来たボールがホームプレートを通る瞬間に「ストライク/ボール」を判断することは、不可能と言えるでしょう。
  - B) また、捕手は打者の直後に位置していますので、ボールをキャッチした捕手のミットの位置が、ボールの通ったコースとほぼ同じとみなしていいでしょう。(下の写真)



- C) このため、捕手のミットの位置を重要なヒントにしなが、たった今見た「映像」を頭の中で「確認」して(言いかえれば「ストライクかどうか考えた後」に)、ストライク/ボールを判断します。
    - D) このとき、捕手が捕球後すぐにミットを動かすと、投球を判断する「重要なヒント」がなくなってしまうので、捕手にミットを止めるよう指導します。
- ④ 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」を行うことにより、一定のタイミングを確立することができます。
- ⑤ ストライク/ボールをコールするときも、捕手のミット(ボール)から目を離さないようにします、(下の写真)
  - 捕手が落球することもあり、その結果ファウルや三振振り逃げの状態になることなどを、見逃さないようにするためです。



### (3) 不完全なトラッキング

- ① ストライクの際には、トラッキングをしていなくても、あるいはトラッキングが不完全であっても、ストライクのジェスチャーをするため(ジェスチャーをするまでに時間を要するため)、あたかもトラッキングをしているかのように見える「なんとなくいいタイミング」になることがあります。
  - 不完全なトラッキングの例としては、次のようなものがあります。
    - ボールが捕手のミットに入るまでは見ているが、捕手が捕った瞬間に目を前方(投手の方向)に移してしまう。
    - ボールを最後まで追わずに、捕手がボールを捕った直後にミットを見る。
- ② この場合、ボールの投球を大きな声でコールさせると、捕手がボールをキャッチした瞬間に『ボール』とコールしているのが分かります。
- ③ ストライクもボールと同じタイミングで判断しているはずですので、捕手がキャッチする前に判断しているにもかかわらず、ストライクのジェスチャーをすることにより「なんとなくいいタイミング」に見えるのです。
- ④ ただし、完全なトラッキングをした場合と、トラッキングをしていない(あるいはトラッキングが不完全な)場合とでは、捕手がボールを捕ってからコールをするまでの「間(ま)」に明らかな違いがあります。
- ⑤ 一定のタイミングでジャッジをするためには、明らかなストライクやボールの場合でも、常にトラッキングをすることが大事です。
  - 判定が容易なコースのストライク/ボールを、十分なトラッキングを行わないで、早いタイミングでコールしていると、きわどいコースのス

トライク/ボールの判定のときにコールが遅れると(判定に迷って一瞬の「間(ま)」が空きます)、選手や観客に「審判は迷った」と、思われてしまいます。

## 7 ストライク/ボールのコール

### (1) メニューのポイント

① プレイの宣告 → ゲット・セット → ストライク/ボールのコール  
→

リラックスまでの一連の流れのポイントを確認します。

② 特に、ストライクのコールにおいて、キレのあるジェスチャーができるよう、その動作を確認し、習得するようにします。

### (2) プレイの宣告

① 「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。

■ ダーツの矢を投手に向かって投げるようなイメージです。

### (3) ストライクのコール (2017修正)

① ゲット・セットの姿勢でトラッキングを終えたら(次頁写真①)、一連の動作で立ち上がりながら、右手を自然に開いた状態で握手をするように腕を上げていぎます。(同写真②)

② そして、右ヒジを肩の高さまで上げます。このとき腕の力を抜いて(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ままです)。(同写真③)



写真①



写真②



写真③



写真④

- ③ 『ストライク』のコールとともに、ヒジを基点にして手を握りながらドアをノックするようにコブシを前に突き出します。(写真④)。
- A) この「コブシを前に突き出す」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。
- B) 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。
- C) キレのあるジェスチャーとするために、『ストライク・ワ〜〜ン』または『ストライ〜〜ク』と発声するのではなく、『ストライク・ワン!』または『ストライク!』と発声します。
- ④ 『ストライク』のコールと、右腕を振り下ろすジェスチャーを一致させます。
- A) 写真④の形になったときに、『ストライク』のコールを終えるようにします。
- B) 前頁の写真④の形になってからコールを始めると、その状態を必要以上に続けることとなります。
- ⑤ 最終的にヒジが肩の高さで止まり、右手のコブシをつくり、ヒジから先が地面と90度になるようにします。(写真①)
- A) イメージとしては、右45度の方向で、頭頂部の高さにある「平面」を右のコブシで「パチン!」とたたくような感じです。
- B) 右45度の角度は(写真①)、ストライクのジェスチャーを大きく見せるためのものです。次の形では、ジェスチャーが小さく見えたり、キレあるジェスチャーができなくなったりします。
- 悪い例：コブシが身体の正面にくる (写真②)
  - 悪い例：コブシが右180度の位置にくる (写真③)
  - 悪い例：ヒジが伸びてコブシの位置が高すぎる (写真④)
  - 悪い例：ヒジの位置が低い (次頁の写真①)



写真① (良い例)



写真② (コブシが正面にくる)



写真③ (コブシが右180度)



写真④ (ヒジが伸びている)



写真① (ヒジが低い)



写真② (良い例)



写真③（手の甲が向いている）



写真④（指側が向いている）

- ⑥ 右手はコブシをつくり、小指の付け根あたりで「平面」をたたきます。（写真②）

■ 「平面」をたたくのは、コブシの甲の部分ではなく（写真③）、また、指側でもありません（写真④）。

- ⑦ 左の腕は手を自然に開いた状態で下げます。（写真⑤）

- A) わきの下あたりに握った手を置く姿勢も見受けられますが、あまり格好がいいとは言えません。（写真⑥）
- B) 腕を下におろした方が、体が大きく見えます。



写真⑤



写真⑥

- ⑧ 上体をしっかり起こし、背すじやヒザを伸ばして、ジェスチャーを大きく見せます。
- ⑨ コールを終えたら、右腕をそのまま自然に下します。

#### (4) ボールのコール

- ① ゲット・セットの姿勢のまま、ボール（捕手のミット）から目を離さず、顔を動かさずにコールします。
- ② 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。
- ③ コールを終えたら、ゆっくり立ち上がります。

■『ボール』と言いながらゲット・セットを解いて立ち上がると、安定感や「どっしり感(堂々とした雰囲気)」に欠けます。

#### (5) リラックス

- ① ストライク/ボールのコールを終え、オン・ザ・ラバーの姿勢に戻ったら(次頁の写真①)、2歩後ろに下がってリラックスします。
- ② このとき、スロットの位置をキープするため、まず捕手側の足(ドレルフット)(同写真②)、次に打者側の足(スロットフット)の順に一歩下がります。(同写真③)
  - A) スロットの位置をキープしていれば、次の投球のオン・ザ・ラバーのとき、そのまま前に出ればスロットポジションに位置できます。(同写真④)
  - B) センターポジションに戻ってしまうと、再度適切なスロットポジションを考えて両足を置かなければなりません。(同写真⑤)
- ③ リラックスの姿勢は、両足を肩幅程度に開き、両足に均等に体重をかけ、背すじを伸ばします(スタンディング・セットポジションの姿勢です)。(同写真③・④)
  - A) 「今の判定に自信がある」という、堂々とした雰囲気をかもし出しましょう。
  - B) かかとをつけた「気をつけ」の姿勢では、余裕や落ち着きがないように見えてしまいます。(同写真⑥)
  - C) 片方の足に重心をかける姿勢は、だらしく見えます。(同写真⑦)



写真①



写真②



写真③



写真④



写真⑤ (センターポジションに戻る)



写真⑥ (足がそろろう)



写真⑦ (休めの姿勢)

## 8 ソフト・トス

### (1) メニューのポイント

- ① 実際に投手が投げる投球判定練習の前に、ソフト・トス(投手役が近距離から下手でトスする方法)により、球審の投球判定に関する基本動作を身につけます。
- ② ソフト・トスの目的は、次のことなどです。
  - A) 「5 球審の構え方」の事項を理解し、基本に即した、また大きく、堂々とした構えを身につけること。
  - B) 「6 トラッキング」の事項を理解し、トラッキングとは「どういう作業を行うのか」ということを頭で理解し、体で覚えること。

### (2) オン・ザ・ラバー

- ① 3人1組になり、ボール1個とグラブを2個用意して、投手、捕手、そして球審を決めます。(写真①)
  - 各組ごとにホームプレートを用意します。段ボールなどをホームプレートの形に切ったものでも構いません。
- ② 投手は、ホームプレートから5m～6mの位置に立ちます。
- ③ 捕手はアウトコースに構えて座り、球審はホームプレートの直後に位置します。
- ④ 審判指導員の『オン・ザ・ラバー』のかけ声で、球審はスロットスタンスをとり、スロットポジションに位置します。(写真②)
- ⑤ 続いて審判指導員は、「スロットポジションにいるか、スロットスタンスになっているか、スロットフットつま先が投手に向いているか、投手に正対しているかをよく確認する」旨をアナウンスします。
  - A) 球審は自分の足元を見て(下を向いて構いません)(写真③)、スロットポジションに位置して、スロットスタンスをとれているかを確認します。



写真①



写真②



写真③

B) 投手は、球審がスロットポジションにいるか、スロットフットつま先が投手に向いているか、投手に正対しているかなどを確認して、球審に必要なアドバイスをを行います。

- 悪い例：スロットポジションが不完全（写真①）
- 悪い例：投手に正対していない（写真②）
- 悪い例：すでに打者側の腕をベルトに置いている（写真③）



写真①（ポジションが不完全）



写真②（投手に正対していない）



写真③（腕をベルトに置いている）

C) 審判指導員は、球審の横や後ろから、スロットスタンスになっているか、捕手との距離は適切かなどを確認して、球審に必要なアドバイスをします。

- 正しい位置（写真④）
- 悪い例：捕手との距離が遠い（写真⑤）
- 悪い例：スクエアスタンスになっている（写真⑥）
- 悪い例：スロットフットが前に出すぎている（次頁写真①）



写真④（良い例）



写真⑤（距離が遠い）



写真⑥（スクエアスタンス）



写真①（足が前すぎる）



写真②



写真③

### (3) ゲット・セット

- ① 球審全員の準備が整ったら、審判指導員は『ゲット・セット』のかけ声を発し、球審はゲット・セットの姿勢をとります。（写真②）
  - A) このとき、審判指導員と投手は、「5 球審の構え方」：「(6)ゲット・セット」に書かれている事項を確認し、球審に必要なアドバイスをを行います。
  - B) 審判指導員は、このアドバイスが終わるまで十分な時間をかけた後に、次の『トス』を発声します。

### (4) トス

- ① 全員がゲット・セットできたら、審判指導員は『トス』のかけ声を発し、これに合わせて投手はアウトコースに下手からトスします。（次頁の写真①）

- ② 球審は、投手の手を離れ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。
- ③ 球審はこの体勢のまま、捕手のミットから目を離さず、たった今見た「映像」（ボールがストライクゾーンを通過したのかどうか）を頭の中で「確認」しています。（写真②）



写真①



写真②



写真③

## (5) コール

- ① 審判指導員は、この状態で3～5秒程度の間（ま）を取ってから、『コール』と発声します。
  - A) この「3～5秒程度の間（ま）」がポイントです。
  - B) この間（ま）に球審は、「たった今見た「映像」（ボールがストライクゾーンを通過したのかどうか）を頭の中で「確認」する」作業（つまりトラッキング）を、だんだん理解していきます。
- ② 球審は、トラッキングを行った結果に基づき、ストライク/ボールをコールします。
  - A) 審判指導員が『リラックス』の号令をかけるまで、ストライク/ボールのコールの体勢を続けます。

- B) 特にストライクのコールときは、上げた右腕の位置や角度を自分で確認します。(前頁の写真③)

#### (6) リラックス

- ① 全ての球審のストライク/ボールのコールが終わったら、審判指導員は『リラックス』の号令をかけます。
- ② 球審は、オン・ザ・ラバーの姿勢に戻り(写真①)、捕手側の足(ノンスロットフット)(写真②)、次に打者側の足(スロットフット)の順に一步ずつ下がり(写真③)、スロットポジションのままリラックスします。(写真③)
- ③ リラックスの姿勢は、両足を肩幅程度に開き、両足に均等に体重をかけ、背すじを伸ばします(スタンディング・セットポジションの姿勢です)。(写真③)



写真①



写真②



写真③



写真③

- ◎ この「オン・ザ・ラバー」→「ゲット・セット」→「トス」→「コール」→「リラックス」を3回程度行ったら、投手、捕手、球審の役割を順番に変えていきます。

## 9 投球判定

- ◎ ソフト・トスで球審の動作を十分に確認・修正してから、実際の投球判定練習を行います。

### (1) 事前準備

- ① 投手役は、必ずしも本職の投手である必要はありません。野手が投げても構いません。
- ② 投球は全力ではなく、6分から7分程度の力で十分です。
- ③ 投手とホームプレートとの距離は、18m程度とします。
  - A) 投手との距離が近いと、早めにゲット・セットしなければなりません。
  - B) ゲット・セットのタイミングをしっかりと身につけることも大切です。
- ④ 審判指導員が前から見る(球審のトラッキングの目の動きを確認する)ことができるよう、隣との距離は十分に確保します。
- ⑤ 内野全部(ファウル地域を含めて)を使って、ホームベースを横一列に並べて行った方が効果的です。
  - A) ブルペンでは間隔が狭く、審判指導員が前から見ると危険です。
  - B) 1塁側ファウル地域から3塁側ファウル地域を全部使うと、ホームベースを8個～9個置くことができます。
  - C) バッテリーの数が多いほど、一人当たりの投球判定回数を増やすことができます。

### (2) 実施の方法

- ① 審判指導員が二人一組となり、球審の動作をチェックします。
  - A) 一人は球審の斜め前に位置して、トラッキングを確認します。(次頁の写真①)
  - B) もう一人は球審の横や後ろに位置して、スロットポジション、スロットスタンス、捕手との距離などをチェックします。
- ② 次の順番の受講者が後ろからアウトコースを、次々の順番の受講者が横から高低をそれぞれ確認し、球審にアドバイスをします。(同写真②)
  - A) この「判定のチェック」は、トラッキング等の球審の動作を習得している受講者の場合は有効です。

- B) しかし、経験の浅い審判員の場合は、投球判定に必要以上の神経を使ってしまい(「判定を間違っはいけない」という考えにとらわれ)、肝心のトラッキングやコールの形などに集中できなくなるため、この「判定のチェック」は採用しないようにします。



写真①



写真②

- ③ プレイをかけてから、ストライク/ボールにかかわらず一度の判定回数を決めて(4球または5球)、タイムをかけて交代するようにします。
- A) ストライク・スリーまたはボール・フォアまで判定すると、一人の判定回数にばらつきが出てしまいます。
- B) 一度の判定回数を少なくすることで、1箇所のホームプレートで、そのグループの全員が判定できるようにします。
- ④ それぞれのホームプレートを担当する審判指導員は固定します。
- ⑤ 受講者の各グループは時間を区切って(10分から15分程度)1クールを終了し、左(または右)のホームプレートに移動します。
- ⑥ これを数回繰り返し、準備されたホームプレートを1周するようにします。
- こうすることにより、各受講者を複数の審判指導員がアドバイスできることになり、いろいろな視点からのチェックが可能となります。

### (3) オン・ザ・ラバーの注意点

- ① オン・ザ・ラバーの際に、投手から目を離していないか。
- A) 下を向く(足元を見る)クセのある審判員をよく見受けれます。
- B) ただし、スロットスタンスが不十分な受講者には、足元を見て確認するように指導します。
- ② スロットポジションにいるか。
- ③ スロットスタンスをとっているか。
- ④ スロットフットつま先が投手に向いていて、体全体が投手に正対しているか。

#### (4) ゲット・セットの注意点

- ① 投手の投球動作に合わせ、ゆっくりゲット・セットしているか。
  - エレベーターが降りるようにスーツと下がって、ピタッと止まるようにしているか。
- ② 投手の自由な足がマウンドにつくまでには、ゲット・セットの体勢を整えているか。
- ③ 肩は投手に正対させ、地面と平行になっているか。
- ④ あごが捕手の頭頂部に合っているか。
- ⑤ 体はやや前方に傾け、重心を足の中心に置き、リラックスしているか。
- ⑥ 視線は地面と平行になっているか。
- ⑦ 両腕の置き方は適切か。
  - A) 打者側の腕は90度に曲げ、ベルトのバックルの上あたりに止める。
  - B) 捕手側の腕はヒザの上部をつかむように置く(軽くロックする)。
  - C) 打者側の手(コブシの指側)の部分を、体につける。
  - D) けがの防止のため、打者側の手の手甲を投手に向ける。
- ⑧ 構えが堂々としているか。
  - 両腕のヒジが適度に横に張っていて、構えが大きく見えるか。

#### (5) トラッキングの注意点

- ① 顔を動かさずにボールを目だけで追っているか。
- ② 捕手のミットを見たまま、たった今見た「映像」(ボールがストライクゾーンを通過したのかどうか)を頭の中で「確認」しているか。
  - A) 球審の頭の中は見えませんが、コールするまでに「確認していると思われる時間」があるかどうかを見ます。
  - B) 受講者がトラッキングに慣れていないときは、コールするまでに次のこと確認するよう指導します。
    - ストライクであれば、ボールがストライクゾーンのどこ(左右/高低)を通過してきたのか。
    - ボールであれば、左右/高低のどちらが(または両方が)、ストライクの基準からどれくらい外れていたのか。
    - ミットを見ながら上の二つのことを判断できるまでには、いくら時間をかけても(例えば5秒程度)構わない。

#### (6) ストライクのコールの注意点

- ① ゲット・セットの姿勢から、捕手のミット（ボール）から目を離さず、一連の動作で立ち上がってコールしているか。
- ② ヒザは伸びているか。
- ③ 右のコブジが、力強く「右45度の方向で、頭頂部の高さにある平面」を「バチン!」とたたいているか。
- ④ 右腕を振り下ろすときに、キレがあるか。
- ⑤ ヒジが肩の高さで止まり、ヒジから先が地面と概ね90度になっているか。
- ⑥ 『ストライク』のコールは大きな声か。
- ⑦ 『ストライク』のコールとジェスチャーが一致しているか。
- ⑧ コールを終えたら、腕をそのまま自然に下ろしているか。

#### (7) ボールのコールの注意点

- ① ゲット・セットの姿勢のまま、ボール(捕手のミット)から目を離さず、顔を動かさずにコールしているか。
- ② 『ボール』のコールは大きな声か。
- ③ コールを終えてから、ゆっくり立ち上っているか。
  - 『ボール』と言いながら、ゲット・セットを解いていないか。

#### (8) リラックスの注意点

- ① ストライク/ボールのコールを終え、まずはオン・ザ・ラバーの姿勢に戻っているか。
- ② 次に、捕手側の足（ノンスロットフット）、次に打者側の足（スロットフット）の順に一步ずつ下がっているか。
- ③ スロットの位置をキープしているか。
- ④ リラックスの姿勢は、スタンディング・セットポジションの姿勢になっているか。

### 1.0 1塁フォースプレイ判定のビュー・トレーニング

#### (1) メニューポイント

- ① このトレーニングは、送球判定のケースとして最も頻度の高い、1塁でのフォースプレイの判定の基本を習得するためのものです。
- ② すでに「最も良い判定の位置」に到達できている状態から、判定に至るまでの過程を繰り返し行うことで、ジャッジの基本である「止まって見る」、「プレイを正面に置く」、「待ち受ける」、「判定を急が

ない」といったポイントを体得します。

- ③ 具体的な設定として、受講者は送球に対して90度に近い位置についている状態から始め、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 → 視点を1塁ベースに移す → プレイを待ち受ける → プレイの判定を行う、という流れを理解します。
- ④ このトレーニングは、次のようなケースでの練習として有効であり、「プレイを待ち受けて判定する」基本的技術が凝縮された手法です。
  - A) ノック形式(一連の打球処理からのプレイ)で通常行っているフォースプレイの練習前に、基本的技術（判定までの作業）の確認を行うための訓練
  - B) 雨天等、屋外でのグラウンド使用が困難な場合、室内練習場等のスペースが限られる場所での活用

## (2) メニューの進め方

### (a) 事前準備

- ① 審判指導員は、このトレーニングを始める前に、受講者に「なぜこのトレーニングを行うのか」、その理由を説明する必要があります。それには前述の(1)の内容を丁寧に伝え、「プレイの見方」の基本を徹底して「身体で覚える」重要性を認識させます。
- ② また、「判定が間違っても構わない」ことを伝えます。判定があっているかどうかは気にせず、このトレーニングの目的を理解するようにします。
  - A) 受講者は、「ボールから目を離して、ベースに焦点を合わせてプレイを待ち受ける」という訓練に慣れていません。
  - B) 「間違っ**て**はいけない（間違**う**と**恥**ずかしい）」という考えにとらわれて、従来どおり「最後までボールを見る」ことをしてしまいます。
- ③ このトレーニングを行うための準備作業は、以下の通りです。（模式図1参照）

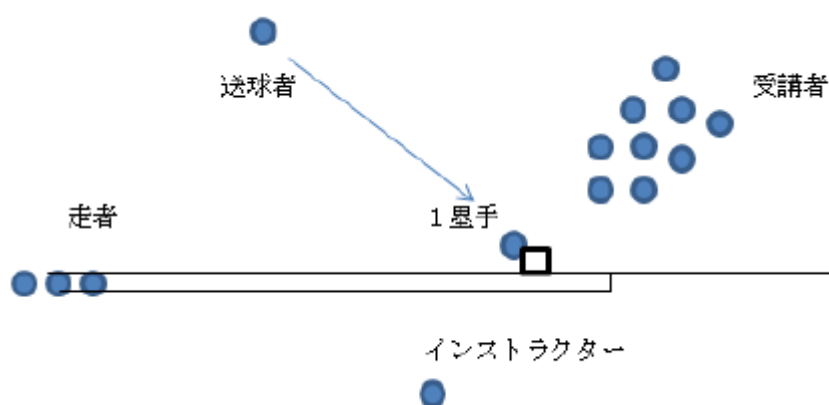
### 【受講者】

- ① 1塁フォースプレイを想定しているので、縦2列～5列に並び、最前列の2名～5名が1プレイを同時に判定します。
- ② 3塁ゴロ(3塁手が打球を処理、1塁へ送球)を想定して、最前列が1塁ベースから5m程度の距離で、3塁ベース方向からの送球に対して90度付

近を中心に整列します。

- ここで2列～5列と幅を持たせているのは、受講者の数や練習時間等の条件に適応させるためや、判定する角度によってプレイの視野が異なる研究（ボールを確保しているか否か、ベースを踏んでいるか否か・・・）ができるためでもあります。

【模式図1】 1塁フォースプレイ練習時の隊形



#### 【協力者(選手)】

- ① 審判指導員は、「走者役」を複数名、「送球者役」、「1塁手役」をあらかじめ準備しておきます。
  - 選手がいない場合でも、審判指導員が「送球者役」、「1塁手役」を務め、受講者が「走者役」となることで実施できます。
- ② 協力者にもこのトレーニングの主旨を理解してもらうために、事前に実施内容、手順を説明しておきます。
- ③ 走者は、本塁・1塁間の1塁ベース手前10m付近で待機します。
- ④ 1塁手は、1塁ベース付近で、送球を受ける準備をしておきます。
- ⑤ 送球者は、「1塁ベースと投手板とを結ぶ直線」と「投手板を囲む丸い円」とが交わる付近に位置して、1塁へ送球します。
  - A) 送球者の位置が1塁ベースに近すぎてしまうと、受講者の判定において「待ち受ける」時間（視点をボールから1塁ベースに移した後、走者が触塁するまでの時間）が短くなってしまい、トレーニングの目的にそぐわなくなってしまいます。
  - B) 逆に1塁ベースから遠ざかってしまうと、送球自体の精度が悪くなり、意図したプレイができなくなる可能性があります。

## (b) 実施方法

- ① 受講者の最前列の組は、スタンディングで1塁ベースに正対し、顔は送球者の方を向いています。(写真①)
  - これは、内野ゴロが打たれて1塁塁審がスタートし、送球に対して90度、かつベースから5m程度の距離の位置において、左足を基点にしてベースに正対して止まり、スタンディングの姿勢で送球を待っている状態です。
- ② 送球者は、「投げます」のかけ声と共に、投げ手を上げます。(写真②)
- ③ 走者は、この合図で所定の位置から1塁に向かってスタートします。
- ④ 受講者は、送球者が投げ手を上げたら、視点を1塁ベースに移しながら、セットポジションの姿勢に変えます。(写真③)



写真①



写真②



写真③

- これは、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）が判断できて、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った状態です。
- ⑤ セットポジションをとったら、1塁ベースに焦点を合わせます。このとき、顔は正面を向いていて（下を向いていない）、視線だけがベースに向かっていることが重要です。(写真①)



写真①



写真①

- A) ベースに焦点を合わせていますが、視界に「走者の体の全部」と「1塁手の体の全部」が入っていることが大切です。これをセカンド・サイト(second sight：第二の視野)といいます。(写真②)
- B) セットポジションをとったとき、顔が下を向いていると、帽子のつばが視界をさえぎり、「1塁手の上半身」が視界から消えてしまいます。(写真③)



写真②



写真③

- C) こうなると、「見えていないもの（視界に入っていないもの）」が気になり、野手がボールを捕る瞬間にミットを見てしまうおそれがあります。

- D) その結果、間一髪のタイミングのときに、どこにも焦点が合わず、「雰囲気」で判断しなければならない事態になりかねません。
- ⑥ 送球者は、プレイの意図に合わせてテイクバックをしっかりと、1塁手に向かって送球します。
- ⑦ 受講者は、1塁手へのボールの到達および走者の1塁ベース到達を待ち受けます。

※ ここで重要となるのは、できるだけ早く視点を1塁ベースに切り替え、焦点をベースに合わせることです。

- A) 以前は「送球(ボール)から目を離さない」という考え方が強かったために、実際に送球(ボール)を見続けてしまい、「間一髪のプレイになる」と思うと走者の行動(いつ1塁に到達するか)も気になるために、どこにも焦点が合わず、「雰囲気」で判断しなければならない事態になりかねませんでした。
- B) こうした事態を避けるために、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)が判断できた時点で、すみやかに視点を1塁ベースに移し、焦点をベースに合わせて1塁での「プレイを待ち受ける」ことが必要になります。
- C) この点が、このトレーニングで最も大切な訓練であることを認識します。
- ⑧ 走者は、トップスピードで1塁ベースを駆け抜けます。
- ⑨ 受講者は「走者の触塁」、「1塁手の捕球」、そして「1塁手の触塁」に集中して、プレイを判断します。

※ ここで重要となるのは、「確認」という「作業」を行うことです。

- A) 走者がベースに触れたときの「写真」を頭の中で確認して、アウト/セーフを考えます。(写真①、次頁の写真①)



写真①

- B) 「間違いなくアウトだ」と判断したときは、「セットポジションのまま、野手のボール確捕を十分確認してから」、一連の動作でコールします。

- この「確認作業」を意識づけするために、実際に顔を動かして1塁手のミットを見る動作を行うことも、効果的です。（写真②）

C) この「作業」を行っている間に、打者走者は審判員の境界から消えていきます（審判員の位置を走り越しています）。（写真③）

- 逆に言うと、打者走者が審判員の視界から消えないうちにジャッジをするということは、「確認作業」を十分に行っていないか、または、1塁ベースからの距離が遠すぎるということになります。



写真①



写真②



写真③

D) アウトと判断して、すぐに立ち上がりながら野手のボール確捕を確認しようとしたときに、野手が落球した場合、あわてたり、動作が一瞬止まったりして、的確なタイミングでジャッジできなくなってしまう。

- E) 走者がベースに触れたときの「写真」を頭の中で確認して（アウト/セーフを考えます）（写真①）、セーフと判断したときは、セットポジションから一連の動作でコールします。（次頁の写真①）
- F) セーフのときも、しっかり「写真」を確認してからコールします。
- G) 特に、間一髪のタイミングのとき、あわてず、しっかり「写真」を確認する「作業」をしてからコールします。
- この「作業」を行っている間に、走者は2歩～3歩程度ベースを通り越しています。（写真②）
- H) プレイとほぼ同時にセーフをコールすることは（次頁の写真②）、プレイが起こる直前のタイミングで、セーフと判断していないとできません。



写真①



写真①



写真②



写真①



写真②

- I) 間一髪のタイミングのプレイが起きたとき、両チームの選手や観客は「(アウト/セーフ?)どっちだ」と一瞬考えながら、審判員の判定を待っています。
- J) この「(アウト/セーフ?)どっちだ」という「間(ま)(時間)」を使って、審判員は「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断します。
- K) この「間(ま)(時間)」は、長すぎてもいけません。両チームの選手や観客が「(アウト/セーフ?)どっちだ」と考える一瞬の「間(ま)(時間)」の直後に、審判員がセーフのジャッジをしないと、「判定を迷った」と、思われてしまいます。
- L) アウトの場合のジャッジは、この両チームの選手や観客が「(アウト/セーフ?)どっちだ」と考える一瞬の「間(ま)(時間)」(この間に「間違いなくアウトだ」と判断します)の後に、野手のボール確捕を確認するという「作業」を行いますので、セーフのジャッジより必然的に遅くなります。

- ⑩ 送球者は、送球のタイミングを調整しながら、実戦さながらのプレイを実現するようにします。
- A) 1周目は、比較的安易なタイミングでアウトの状況設定を作り、まずは受講者がアウトの際の「確認」作業を体得するようにします。
- B) 2周目も、比較的安易なタイミングでセーフの状況設定を作り、受講者が「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断する「作業」を体得するようにします。
- C) 3周目以降は、アウト/セーフの判断が難しいプレイの状況設定を作り、受講者が目の焦点の合わせ方をしっかりと体得できるようにします。
- ⑪ 最前列の組の判定が終わったら、その組はそれぞれの隣の列の最後尾に回り、次の組が順次前に移って判定練習を行います。
- ⑫ ⑩の間一髪のタイミングのプレイを3周程度繰り返したら、次のような送球がそれたケースなどをときどき取り入れ、受講者が「驚かないで」ジャッジできる訓練をします。この場合、事前に送球者および1塁手とサインを決めておき、審判指導員と連携を図って想定プレイを作り出します。
- A) タイミングは“アウト”であったが、1塁手の足が1塁ベースから離れた。
- B) タイミングは“アウト”であったが、1塁手がボールを落とした。
- C) タイミングは“アウト”であったが、1塁手がボールを“お手玉”したり、またはボールを脇にかかえていた。
- D) 走者が1塁手のタグをかいくぐった(ラインアウトではないと判断した場合)。
- E) 送球が本塁側にそれたが、走者は1塁到達前に1塁手にタグされた。
- ◎ これらのケースのジェスチャーについては、「11 1塁のフォースプレイ1の(9)その他のジェスチャー」に記載されています。

### (C) 審判指導員の注意点

- ① このトレーニングで審判指導員は、次の点を注視して、適切なアドバイスを送ります。
- A) 判定の際の“見る姿勢”が安定しているか。

- B) 適切なタイミングで視点がボールからベースに移り、プレイを待ち受けているか。
  - C) アウトの際、野手のボール確保を「確認」する作業ができているか。
  - D) コールのタイミングは適切か。
  - E) ジェスチャーの形は適切か。
- ② また、判定の誤りを指摘してはいけません。 判定が食い違った場合、一緒に判定した「組」の受講者同士で、意見交換をするようにします。
- A) 受講者は、「ボールから目を離して、ベースに焦点を合わせてプレイを待ち受ける」という訓練に慣れていません。
  - B) 判定の誤りを指摘されると、「間違っ**て**はいけない(間違**う**と**恥**ずかしい)」という考えにとらわれて、従来どおり「最後までボールを見る」ことをしてしまいます。
  - C) これでは、何回繰り返しても、このビュー・トレーニングの目的を達成することはできません。

## 1 1 1塁のフォースプレイ

### (1) 事前準備

- ① 1塁ベースを起点として、1塁と2塁とを結ぶ直線から、半径5m～6mの半円を描きます。(次頁の写真①)
  - A) 1塁ベースとの適切な距離を身につけるためのラインです。
  - B) ベースからの距離が遠いと、野手の足がベースから離れたことが分からなかったり、スワイプタッグ(追いタッグ)への対応が遅れたりしてしまいます。(同写真②)
  - C) 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。
- ② ファウルラインから内野側に45度のラインを引きます。(同写真①)
  - A) 送球に対して適切な角度を身につけるためのラインです。
  - B) このラインは、3塁手が定位置付近から送球するときの送球線に対して90度になるので、通常の内野手への打球では、このラインを超えて内野内に位置することはないはずです。



写真①



写真② (近い・適切・遠い)

## (2) 90度の確認

- ① 1塁ベース周辺に集合し、送球に対して「なぜ90度の位置で判定するのか」を確認します。
- ② 「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が、90度です。
- ③ 3塁手からの送球を想定し、「走者がベースを踏まない」、「野手がボールをはじいた」、そして「野手の足がベースから離れた」という「状況」をつくります。(写真③)



写真③

④ この③の「状況」を、次の3個所の位置でセットポジションの姿勢から、「3点」が見えるかどうかを確認します。（写真①）

- A) ファウルライン上の位置
- B) ファウルラインからファウル地域側の45度の位置
- C) ファウルラインからフェア地域側の45度の位置



写真①

⑤ それぞれの位置から確認できる「3点」は、次のとおりです。

	走者の触塁	野手の捕球	野手の触塁
ファウルライン上 (写真②)	×	×	○
ファウル地域側 45度 (写真③)	○	×	×
フェア地域側 45度 (次頁写真①)	○	○	○



写真②



写真③



写真①

- ⑥ このように、「3点」の全部を確認できる位置は、「ファウルラインからフェア地域側の45度の位置」、つまり、「送球に対して90度の位置」となります。
- ⑦ 90度の位置をとれないときは、「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、「野手が落球やジャグリングする」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」ことの方が多いためです。
- ⑧ また、「野手の触塁」の確認を最優先すると、90度の位置では逆に「野手の触塁」が見えなくなるケースがあります。
- ⑨ このようなケースでは、90度こだわらず、「野手の触塁」を最優先に「3点」が見えるところに位置します。
- A) 例えば、バントの打球を本塁の近くで処理した野手が1塁に送球する場合、1塁にいる野手は左足をベースにつけて送球を待ちます。
  - B) このケースの送球に対して90度の位置は、1塁・2塁間のベースライン上になります。（次頁の写真①）
  - C) 打球を処理した野手は、送球が打者走者に当たることを避けようと考えため、ボールが内野側にそれることがよくあります。
  - D) このとき、ボールを受けた野手の左足がベースから離れた場合、1塁・2塁間のベースライン上の位置では、それが分かりません。（同写真②）
  - E) このため、ファウルラインから45度程度に位置して、「3点」を確認できるようにすることが求められます。（同写真③）

⑩ 1塁手へのゴロで、投手がベースカバーに入るケースでは、投手が触塁する地点が確認できるよう、ファウルラインの内側に位置します。(写真④)

■ ファウル地域では、1塁ベースの厚みで、投手の触塁が見えなくなる場合があります。(写真⑤)



写真①



写真②



写真③



写真④



写真⑤

### (3) スタートポジション

- ① スタンドイングで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。(写真①)
- A) 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おそれがあります。
  - B) 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、ファールボールであることがはっきりします。
  - C) 自分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、打球をかかわすことができます。
  - D) 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。
- ② 1塁手からの距離は、2m～3m後方(野手の靴紐が見える位置)を目安とします。(写真②)
- A) 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。(写真③)



写真①

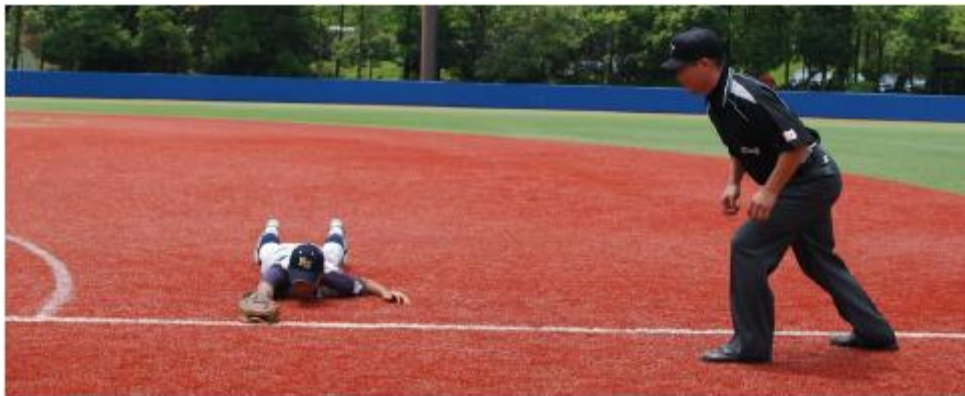


写真②



写真③

- B) 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。(写真①)
- C) 1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5m～6mは離れているようにします。(写真②)



写真①



写真①



写真②

#### (4) 打球が打たれてから(Go) (2017修正)

- ① 判定する位置（ベースとの距離）は、半径5m～6mの半円のライン上とします。
- ② ボールが2塁ベースよりも3塁側に打たれたときは、送球に対して90度の位置(内野内)を目指して、左足からスタートします。
- ③ 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（写真①）、フェア地域に入るべきか、またはファウル地域に出るべきかを判断した後に、いずれも左足からスタートします。（写真②）
  - 「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。



写真①

写真②

写真③

- ④ 2塁手がファウルライン側に打球を追ってから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ないと判断したときは（これを「プレッシャー」と言います）、ファウル地域に出ます。
  - A) 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。
  - B) 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定します（次頁の写真①）
  - C) 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。
  - D) 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 適切な角度となります。

- ⑤ スタートした後も、打球から目を離さないようにします。

**(5) 止まる(Stop)**

- ① ベースに正対するように、フェア地域に入ったときは左足を（写真②・③）、ファウル地域に出たときは右足を（次頁の写真①・②）、それぞれ基点としてゆっくり止まります。
- ② スタンディングの姿勢で、顔は打球(打球を処理した野手)に向けています。



写真①



写真①



写真②



写真③



写真①



写真②

- ③ 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、たとえ90度の位置に行けなくても、止まっているようにします。
- A) 野手が送球してもまだ動いていると、「止まると同時にセットポジションをとる」 → 「すぐに1塁でプレイが起こる」ことになってしまい、プレイを待ち構えられなくなります。
  - B) 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、ベースに正対しながら止まります。
- (6) プレイを判断する
- ① 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

に移しながら（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。（次頁の写真①）

- A) 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。
- B) 目を移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、焦点がぶれてしまいます。

② 焦点を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。

- A) 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えた1枚の写真を撮り、そしてその写真を頭の中で確認してから判断する、というイメージです。
- B) 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断する方法もあります。

③ このとき、顔は正面を向いていて（下を向いていない）、視線だけがベースに向かっていることが重要です。（写真②）



写真①



写真②

- A) ベースに焦点を合わせていますが、視界に「走者の体の全部」と「1塁手の体の全部」が入っていることが大切です。これをセカンド・サイト（second sight：第二の視野）といいます。（次頁の写真①）
- B) セットポジションをとったとき、顔が下を向いていると、帽子のつばが視界をさえぎり、「1塁手の上半身」が視界から消えてしまいます。（同写真②）
- C) こうなると、「見えていないもの（視界に入っていないもの）」が気になり、野手がボールを捕る瞬間にミットを見てしまうおそれがあります。
- D) その結果、間一髪のタイミングのときに、どこにも焦点が合わず、「雰囲気」で判断しなければならない事態になりかねません。



写真①



写真②

(7) コールする (アウト)

- ① 走者がベースに触れたときの「写真」を頭の中で確認し(アウト/セーフを考えます)、「間違いなくアウトだ」と判断したときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を十分確認してから(写真③)、一連の動作でコールします。
- ② この「確認作業」を意識づけするために、実際に顔を動かして1塁手のミットを見る動作を行うことも、効果的です。
- ③ この「作業」を行っている間に、打者走者は審判員の視界から消えていきます(審判員の位置を走り越しています)。(写真④)



写真③



写真④

- ④ 逆に言うと、打者走者が審判員の視界から消えないうちにジャッジをするということは、「確認作業」を十分に行っていないか、または、1塁ベースからの距離が遠すぎるということになります。
- ⑤ アウトと判断して、すぐに立ち上がりながら野手のボール確捕を確認しようとしたときに、野手が落球した場合、あわてたり、動作が一瞬止まったりして、的確なタイミングでジャッジできなくなってしまいます。
- ⑥ Go:Stop:Callで訓練しているように、実践でも一連の動作でアウトをコールします。

#### (8) コールする（セーフ）

- ① 走者がベースに触れたときの「写真」を頭の中で確認して（アウト/セーフを考えます）（写真①）、「間違いなくセーフだ」と判断したときは、セットポジションから一連の動作でコールします。（写真②）
- ② セーフのときも、しっかり「写真」を確認してからコールします。
- ③ 特に、間一髪のタイミングのとき、あわてず、しっかり「写真」を確認する「作業」をしてからコールします。
- ④ この「作業」を行っている間に、走者は2歩～3歩程度ベースを通り越しています。（写真②）



写真①



写真②

- ⑤ プレイとほぼ同時にセーフをコールすることは、プレイが起こる直前のタイミングで、セーフと判断していないとできません。(写真①)



- ⑥ 間一髪のタイミングのプレイが起きたとき、両チームの選手や観客は「(アウト/セーフ?) どちらだ」と一瞬考えながら、審判員の判定を待っています。
- ⑦ この「(アウト/セーフ?) どちらだ」という「間(ま) (時間)」を使って、審判員は「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断します。
- ⑧ この「間(ま) (時間)」は、長すぎてもいけません。両チームの選手や観客が「(アウト/セーフ?) どちらだ」と考える一瞬の「間(ま) (時間)」の直後に、審判員がセーフのジャッジをしないと、「判定を迷った」と思われてしまいます。

#### (9) その他のジェスチャー

- ◎ 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。
- ① 野手の足がベースから離れたとき
- 『セーフ、オフ・ザ・バッグ』 “safe, off the bag!”
  - または『セーフ・オフ・ザ・ベース』 “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一歩踏み出して両腕を振ります。



足が右に離れた場合



足が左に離れた場合

② 野手がボールを落としたとき(確補していない)

- 『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続いて、落球した地面を指差します。
  - なお、野手が確実に確保した後に落球したと判断した場合は、1塁ベース方向に踏み込みながら『ヒー・イズ・アウト』 “He’s Out!” のコールとジェスチャーを2回～3回繰り返します。



③ 野手がボールを“お手玉”したとき

■ 『セーフ、ジャググル・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”のように両腕のヒジから先を交互に上下させます。



④ 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。

(10) 悪送球への対処①(送球が本塁側にそれた) (2022修正)

① 送球が本塁側にそれてスワイプ・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。

- A) 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に、審判員が野手と走者との間に位置することです(これを「グラブ：アンパイア：ランナー・コンセプト」といいます)。(次頁の写真①)

- B) 野手：走者：審判員（写真②）、または走者：野手：審判員（写真③）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ってしまいます。



写真②



写真③

- ② もしもタッグの瞬間がよく見えず判断に迷ったときは、45フィートライン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。
- ③ 野手が走者にタッグしたときは、
- A) 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（次頁の写真①）、
  - B) 野手がボールを確補しているのを確認してから、
  - C) タッグのポイントに向かってアウトを宣告します。（同写真②）
    - 走者に向かってアウトを宣告しないようにして、次のプレイに備え、ボールを持っている野手を視界に入れておきます。



写真①



写真②

- ④ 走者が野手のタグを避けて、走者のベースパスから3フィート以上離れて走ったときは、(2025.12修正)
- A) ラインアウトの地点を右手で指さし『アウト・オブ・ザ・ベースパス』“Out of the basepath!” 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(写真③)、
  - B) ラインアウトのポイントに向かってアウトを宣告します。(写真④)
    - 走者に向かってアウトを宣告しないようにして、次のプレイに備え、ボールを持っている野手を視界に入れておきます。
  - C) 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。



写真③



写真④

- ⑤ 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。

⑥ 2塁 → 1塁のラインの延長線(ファウル地域へ伸びた想像上のライン)よりもダッグアウト方向への悪送球(ボールが野手を超えた)のときは、

A) 打者走者の触塁を確認します。

B) 次に、まずはその場にとどまり、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。(写真①)

- ただちに内野内に入っていく必要はありません。不用意に動くと、打者走者が2塁に走った場合、送球線上に位置してしまうことがあります。



写真①

C) ボールと打者走者のどちらかが視界から消えたときは、両方が視界に入る位置に移動します。

D) 球審が45フィートラインの近くまで前進してきたときは(走者なし、または走者1塁のとき)、ボールの行方を球審に任せます。

(11) 悪送球への対処②(送球が右翼側にそれた)

① 送球が右翼方向へそれたときは、その場にとどまるか、またはファウルライン側に踏み込んで、「野手の触塁」を確認します。(写真②)



写真②

- ② 2塁 → 1塁のラインの延長線(ファウル地域へ伸びた想像上のライン)よりもライト方向への悪送球(ボールが野手を越えた)のときは、
- A) 打者走者の触塁を確認します。
  - B) 次に、まずはその場にとどまり、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。(前頁の写真①)
  - ただちに内野内に入っていく必要はありません。不用意に動くと、打者走者が2塁に走った場合、送球線上に位置してしまうことがあります。
  - C) ボールと打者走者のどちらかが視界から消えたときは、両方が視界に入る位置に移動します。
  - D) 球審が45フィートラインの近くまで前進してきたときは(走者なし、または走者1塁のとき)、打者走者の行動を球審に任せても構いません。

### 1 2 3 塁でのフォースプレイ (送りバント) (2022修正)

【2020新規追加】 以下番号を繰り下げる

(1) 3 塁塁審

① 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。

② 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には、止まっているようにします。

③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。

④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。

⑤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。

⑥「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。(2022 修正)

■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。

#### 【ファウル地域での判定】(2024 修正)

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塁塁審が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。

- ① 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。打者がバントしたら、三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。
- ② 打者がバントしたら、三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。
- ③ その後は、一塁塁審のフォースプレイと同じメカニクスになる。

■ メリット

- ・『通常の一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ります。

(2) 球 審

- ① 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。
- ② 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イ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 3 2塁を起点としたダブルプレイ(2塁塁審)

(1) スターティングポジション

- ① 2塁塁審が内野内に位置するときは、2塁手側、または遊撃手側のどちらでも構いません。(写真①)



写真①

- ② 2塁手側に位置する場合の位置（4人制の場合）
  - A) 2塁ベースから5m程度の距離で、1塁・2塁間のベースラインよりも1m～1.5m前に位置します。
    - 5mの距離は、3塁コーチスボックスの本塁側のラインの(想像上の)延長線が、一つの目安になります。
  
- ③ 遊撃手側に位置する場合の位置（4人制の場合）
  - A) 2塁ベースから5m程度の距離で、2塁・3塁間のベースラインよりも1m～1.5m前に位置します。
    - 5mの距離は、1塁コーチスボックスの本塁側のラインの(想像上の)延長線が、一つの目安になります。

## (2) 2塁塁審の姿勢

- ① スタンディングの姿勢で、打者に正対します。
- ② 投手がボールを持って投手板に位置したら、セットポジションをとります。
  - A) 投手は一内野手ですが、ボールを持って投手板に位置したときから、「投手としての制約（ボークなど）」がかかります。
  - B) したがって、この制約のかかった投手の行動を見逃さないために、②のタイミングでセットポジションをとります。
  - C) このことは、全ての塁審に当てはまります。
- ③ 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。
  - 鋭い打球が向かってきたときに、すばやく避けられることが目的なので、セットポジションの姿勢のままでも構いません。
- ④ 打球が向かってきたら、2塁手側に位置した場合は左足を引いてボールをかわし、遊撃手側に位置した場合は右足を引いてボールをかわします。

- ボールをかわす際に、野手の視界をさえぎらない(野手とボールの間に位置しない)ために、打球の避け方に注意します。

### (3) 2塁塁審が反対側へ移動するケースの確認

#### (a) 考え方

- ① 投手へゴロや、送りバントを投手、捕手、1塁手および3塁手が処理したとき、送球の妨げになる(送球線上に位置する)場合は、反対側(2塁手側に位置したときは遊撃手側、遊撃手側に位置したときは2塁手側)にすばやく移動します。
- ② しかし、このとき送球線上に位置していない、つまり「野手が塁審は送球の妨げになっていない」と思っているにもかかわらず、反対側に移動する審判員をよく見受けれます。
- ③ このとき、ただちに判断して、すばやく移動すれば問題はないのですが、判断が遅れてから動き出すと、まさに野手が2塁へ送球するときに送球線を横切ることになります。
  - 特に、投手へのゴロのときは、投手から2塁までの距離が短いので、瞬時の判断が必要です(というよりは、移動しない方が無難です)。
- ④ その結果、守備側に不利益を与えてしまったり、または送球を避けることに精いっぱい、的確なジャッジができなくなったりします。
- ⑤ そこで、ダブルプレイの判定練習を行う前に、次のケースにおいて、「どこでボールを捕った(処理した)ときに、野手は塁審が送球の妨げになると感じるか」を確認します。
  - A) 投手へのゴロ(またはバントを投手が処理)
  - B) バントを捕手が処理
  - C) バントを1塁手が処理(2塁手側に位置した場合)
  - D) バントを3塁手が処理(遊撃手側に位置した場合)

#### (b) 投手へゴロ(またはバントを投手が処理)

- ① 投手が打球を捕る位置をピッチャースプレートから概ね2m(写真①)、4m(写真②)、6m(写真③)の3段階に分け、どのくらい2塁手側(または遊撃手側)で捕ったときに、投手は塁審が送球の妨げになると感じるかを確認します。



写真①



写真②



写真③

- ② 投手が写真②の位置でボールを処理しても、投手は2塁塁審が送球の妨げになると感じていないことを確認します。
- 投手がバントの打球を②の位置で処理する場合、投手ゴロのときよりも時間があるので、送球が気になる(送球の妨げになると感じる)のであれば、打球の強さなどから投手が②の位置で処理すると瞬時に判断できたら、すばやく反対側へ移動しても構いません。
- ③ 投手が2塁に送球する際に塁審が送球の妨げになると感じる写真③の位置までは、塁審は最初の位置にとどまります。
- ④ 写真④の位置のときは(③の位置で投手が捕ると判断したとき)、反対側にすばやく移動します。
- A) 強い打球であれば、③の位置では投手は捕れずに、2塁ゴロ(または

ショートゴロ) になると思われます。

- B) また、③の位置で投手が打球を処理した場合、2塁は間に合わないグイミングになって、投手が1塁へ送球することも想定されます。
- C) その場合、常にボールに正対し、1塁走者の2塁触塁はチラッと見るようにします。
- D) 2塁手側に位置した場合、その後の1塁からの2塁への送球に構えて、ボールに正対しながら右斜め後ろにステップバックしていきます。

### (C) バントを捕手が処理

- ① 捕手が打球を処理する位置をホームプレートから概ね2m (次頁の写真①)、4m (同写真②)、6m (同写真③)の3段階に分け、どのくらい2塁手側(または遊撃手側)で捕ったときに、捕手は塁審が送球の妨げになると感じるかを確認します。



写真①



写真②



写真③

- ② 捕手が塁審の位置が気になる写真⑦の位置までは、塁審は最初の位置にとどまります。
- ③ 捕手が②の位置で打球を処理する場合、投手へのゴロのときよりも時間があるので、送球が気になる(送球の妨げになると感じる)ので

あれば、打球の強さなどで捕手が②の位置で処理すると瞬時に判断できたら、すばやく反対側へ移動しても構いません。

- ④ 写真③の位置のときは（③の位置で捕手が捕ると判断したとき）、反対側にすばやく移動します。

- A) 写真③の位置で捕手が打球を処理した場合、2塁は間に合わないタイミングになって、捕手が1塁へ送球することも想定されます。
- B) その場合、常にボールに正対し、1塁走者の2塁触塁はチラッと見るようにします。
- C) 2塁手側に位置した場合、その後の1塁からの2塁への送球に備えて、ボールに正対しながら右斜め後ろにステップバックしていきます。

(d) バントを3塁手または1塁手が処理

- ① 3塁手(1塁手)が2塁に送球する際に、塁審が妨げになると感じる位置は、本塁・3塁間（本塁・1塁間）の中間点付近（写真①）が分岐点となります。3塁手（1塁手）が塁間の中間点より本塁寄りで打球を処理したとき、塁審は最初の位置にとどまることを原則とします。
- この場合、投手へのゴロのときよりも時間があるので、球が気になる(送球の妨げになると感じる)のであれば、すばやく反対側へ移動しても構いません。



写真①

- ② 3塁手（1塁手）が塁間の中間点より3塁（1塁）寄りで打球を処理すると判断したときはすばやく反対側へ移動します。
- ③ 3塁手（1塁手）が1塁に送球した場合、常にボールに正対し、1塁走者の2塁触塁はチラッと見るようにします。
- 2塁手側に位置した場合、その後の1塁からの2塁への送球に備え

て、ボールに正対しながら右斜め後ろにステップバックしていきます。

(e) 2塁から1塁への転送のときの注意点 (2塁手側に位置した場合)2017修正

- ① 2塁手側に位置した場合、ピボットマンが1塁に転送する際の送球線上に位置しないように注意します。
  - A) ピボットマンが2塁ベースに触れてから、ダイヤモンドの外側に移動しながら送球するときは、スターティングポジションにいても問題ありません。
  - B) 遊撃手側に位置したときは、スターティングポジションにいても1塁への送球線上に位置することはありません。
- ② ピボットマンがダイヤモンドの内側に移動しながら送球するときは、スターティングポジションのまま2塁でのプレイを判断していると、送球の妨げになります。(写真①・②)



写真①



写真②

- ③ そこで、まず打球が投手より一塁側に打たれたら、(投手ゴロ、送りバント)、
  - A) まっすぐ前に右足を踏み出し、
  - B) 次に、身体が投手板と2塁を結ぶ直線と平行になるよう左足を踏み出します。このとき顔は野手に向けたままで、ボールから目を離さないようにします。
  - C) 投手、捕手、または1塁手が2塁へ投げると同時に、右足を一步引いて(ドロップ・ステップ)、身体の全体をベースに正対させて、スタンディングでプレイを待ち受けます。

- ④ この（次頁の写真②）位置であれば、ピボットマンがダイヤモンドの内側に移動しながら送球しても、送球の妨げになることはありません。



写真①



写真②



写真②

#### (4) 2塁塁審の動き

- ① 内野ゴロが打たれたら（上記(3)および下記(5)の場合を除きます）、ピボットマンのグラブの捕球面が確認できる位置（概ねピッチャースプレートと2塁とを結ぶ直線上）に移動し、スタンディングで捕球する野手に正対します。
- 野手が前進して打球を処理したときなどは、2塁への送球を妨げない位置に素早く移動します。

- ② 野手が打球を捕り、2塁への送球動作に移ったら、ベース側の足を一步引いて、ベースに正対します。このとき、顔は野手に向けたままで、ボールから目を離さないようにします。(写真①)



写真①



写真②

- ③ 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、プレイを待ち受けます。(写真②)
- A) 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。
- B) セットポジションをとると、逆に焦点がぶれてしまうおそれがあります。
- ④ 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。(写真①)



写真①



写真②

- A) 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。
- B) 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断する方法もあります。

- ⑤ このとき、顔は正面を向いていて（下を向いていない）、視線だけがベースに向かっていることが重要です。
- A) ベースに焦点を合わせていますが、視界に「走者の体の全部」と「ピボットマンの体の全部」が入っていることが大切です。これをセカンド・サイト（second sight：第二の視野）といいます。（前頁写真①）
- B) 顔が下を向いていると、帽子のつばが視界をさえぎり、特に「ピボットマンの上半身」が視界から消えてしまいます。（前頁写真②）
- C) こうなると、「見えていないもの（視界に入っていないもの）」が気になり、ピボットマンがボールを捕る瞬間のグラブを見てしまいます。
- D) その結果、間一髪のタイミングのときに、どこにも焦点が合わず、「雰囲気」で判断しなければならない事態になりかねません。

#### (5) 遊撃手へのゴロのとき(2塁手側に位置)

- ① 2塁手側に位置していて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、その場で遊撃手の行動をよく見るようにします。
- ② 最初からダブルプレイと決めつけて位置取りをすると、遊撃手が直接1塁に送球したときに（ヒット・エンド・ランのときや、遊撃手がジャッグルしたときなど）、送球線上に位置したり、遊撃手の守備を妨げたりするおそれがあります。（写真①・②）



- ③ 遊撃手がボールを捕って、2塁に投げる動作を開始するまでは、スターティングポジションにいて、遊撃手に正対しています。（写真①）
- ④ 遊撃手が2塁に投げると同時に、右足を大きく前に踏み出し（写真②）、

その右足を基点にターンして、スタンディングで2塁ベースに正対し(写真③)、プレイを待ち受けます。

- ピボットマンである2塁手が1塁に転送するとき、送球を捕ってから一歩ダイヤモンド内に踏み込むか、ベース上から投げますので、スターティングポジションでは送球の妨げになります。



写真①



写真②



写真③

#### (6) コールする(アウト)

- ① 走者がベースに触れたときの「写真」を頭の中で確認し(アウト/セーフを考えます)、「間違いなくアウトだ」と判断したときは、ピボットマンが投げ終わってから(ボールがピボットマンの手を離れてから)コールします。(写真①)
- ② アウトと判断して、ピボットマンの1塁への送球動作と同時に(ボール

がピボットマンの手を離れていないうちに)コールすると、ピボットマンが落球したり、投げそこなったり、あるいは走者が妨害したりした場合、あわてたり、動作が一瞬止まったりして、的確なタイミングでジャッジできなくなってしまう。(写真②)

- ③ 完全なアウトのタイミング(走者がまだベース近くに到達していない)のときは、送球が走者を通過するのを見届けてから(走者の妨害の有無を確認してから)、ゆっくりアウトをコールします。



写真①



写真②

- ④ ピボットマンが落球したり、投げそこなったりしたとき、
- A) ピボットマンが「ボールを確実につかみ、かつ意識してボールを手放した(捕球した)」と審判員が判断した場合は(これを「ボランタリー・リリース」といいます)、アウトのコールを繰り返します。
- このボランタリー・リリースの場合、アウトのジェスチャーの後、「体の前で右手のコブシを左手でつかんでから右手を引く動作」を繰り返すジェスチャーがあります(『イツ・プリンク』“It’s pulling”)。(次頁の写真①)
- B) ピボットマンが「捕球していない」と審判員が判断した場合は、セーフのコールの後、『ドロップ・ザ・ボール』“drop the ball!!”と発声しながら、落球した地面を指差します。(次頁の写真②)



写真①



写真②

- ⑤ ピボットマンが送球を終え、走者の妨害もないことが確認できたら、コールした右腕をおろした後に、1塁のプレイを確認します。
- A) 1塁への悪送球などにより、2塁でプレイが起こるかどうかを確認します。(写真③)
- B) 右腕をしっかりおろしてから、ゆっくり1塁方向を見て確認します。



写真③

## (7) コールする(セーフ)

- ① 走者がベースに触れたときの「写真」を頭の中で確認して（アウト/セーフを考えます）。「間違いなくセーフだ」と判断してからコールします。
- ② セーフのときも、しっかり頭の中で「写真」を確認してからコールします。
- ③ 特に、間一髪のタイミングのとき、あわてず、しっかり頭の中で「写真」を確認する「作業」をしてからコールします。
- ④ この「過去のプレイを確認する作業」を行っている間に、ピボットマンは1塁に転送しますので、「現在、目の前で起こっているプレイ」を注視します。（写真①）



写真①



写真②

- ⑤ プレイとほぼ同時にセーフをコールすることは、プレイが起こる直前のタイミングで、セーフと判断していないとできません。（写真②）
- ⑥ 間一髪のタイミングのプレイが起きたとき、両チームの選手や観客は「(アウト/セーフ?) どちらだ」と一瞬考えながら、審判員の判定を待っています。
- ⑦ この「(アウト/セーフ?) どちらだ」という「間(ま) (時間)」を使って、審判員は「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断します。
- ⑧ この「間(ま) (時間)」は、長すぎてもいけません。両チームの選手や観客が「(アウト/セーフ?) どちらだ」と考える一瞬の「間(ま) (時間)」の直後に、審判員がセーフのジャッジをしないと、「判定を迷った」と思われてしまいます。
- ⑨ ピボットマンが送球を終え、走者の妨害もないことが確認できたら、コールした両腕をおろし、1塁でのプレイを確認します。

- A) 2塁に走者がいますので、1塁でのプレイはチラッと確認します。
- B) 1塁への悪送球などにより、その後に2塁でどのようなプレイが起こるのかを確認します。

#### 1.4 2塁を起点としたダブルプレイ(1塁塁審)

※ 事前準備として、フォースプレイと同じく、次のラインを引いておきます。

- ① 1塁ベースを起点として、1塁と2塁とを結ぶ直線から、半径5m～6m半円。
- ② ファウルラインから内野側に45度のライン。



##### (1) スタートイングポジション

- ① 1塁ベースからの距離は、3m～4m後方です。(次頁の写真①)
  - 1塁へのけん制球のとき、タッグプレイに適した距離をとります。
  - また、ベース近辺を横切る鋭い打球(または1塁手が後逸した打球)の判定に、影響を受けない距離をとります。
- ② スタンディングでファウルラインの外側に位置し、ライン側の足をラインに沿って置きます。
  - A) 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おそれがあります。
  - B) 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っきりします。
- ③ 投手がボールを持って投手板に位置したら、セットポジションをとって投手に正対します。(次頁の写真②)
  - A) 投手は一内野手ですが、ボールを持って投手板に位置したときから、「投手としての制約(ボークなど)」がかかります。

B) したがって、制約のかかった投手の行動を見逃さないために、このタイミングでセットポジションをとり、投手に正対します。

■ このことは、全ての塁審に当てはまります。



写真①



写真②

## (2) 1塁塁審の動き

- ① 内野ゴロが打たれたら、打球を見ながら「45度のライン」と「半径5m～6m半円」とが交わるポイントにすばやく向かいます。
- A) 2塁ベースから1塁への送球線と90度の位置は、ファウルライン上になりますが、この位置では「野手の触塁」はよく確認できますが、「走者の触塁」（特にヘッドスライディングのときなど）が見えにくくなる場合があります。
- B) 「45度のライン」の位置では、「走者の触塁」、「野手の捕球」、そして「野手の触塁」の「3点」を「視野の中の狭い範囲」に入れることができ、1塁ベースに視点を合わせたとき、1塁手の様子もよくわかります。

- ② ①のポイントに到達したらスタンディングで1塁ベースに正対し、顔だけをボールの方向に向けプレイの成り行きを見ます。(次頁の写真①)
- ③ ピボットマンがボールをリリースしたら、すぐに顔もベースに向けながら(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。(写真②)
- A) ピボ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。
- B) 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、焦点がぶれてしまいます。



写真①



写真②

写真③

- ④ 焦点を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。
- A) 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えた1枚の写真を撮り、そしてその写真を頭の中で確認してから判断する、というイメージです。
- B) 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断する方法もあります。

- ⑤ このとき、顔は正面を向いていて（下を向いていない）、視線だけがベースに向かってることが重要です。（前頁の写真③）
- A) ベースに焦点を合わせていますが、視界に「走者の体の全部」と「1塁手の体の全部」が入っていることが大切です。これをセカンド・サイト(second sight：第二の視野)といいます。（写真①）
- B) セットポジションをとったとき、顔が下を向いていると、帽子のつばが複界をさえぎり、「1塁手の上半身」が視界から消えてしまいます。（写真②）
- C) こうなると、「見えていないもの（境界に入っていないもの）」が気になり、野手がボールを捕る瞬間にミットを見てしまうおそれがあります。
- D) その結果、間一髪のタイミングのときに、どこにも焦点が合わず、「雰囲気」で判断しなければならない事態になりかねません。



写真①



写真②

### (3) コールする（アウト）

- ① 走者がベースに触れたときの「写真」（写真①）を頭の中で確認し（アウト/セーフを考えます）、「間違いなくアウトだ」と判断したときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を十分確認してから（次頁の写真①）、一連の動作でコールします。（同写真②）
- ② この「確認作業」を意識づけするために、実際に顔を動かして1塁手のミットを見る動作を行うことも、効果的です。
- ③ この「作業」を行っている間に、打者走者は審判員の視界から消えていきます（審判員の位置を走り越しています）。（同写真②）



写真①



写真②

- ④ 逆に言うと、打者走者が審判員の視界から消えないうちにジャッジをするということは、「確認作業」を十分に行っていないか、または、1塁ベースからの距離が遠すぎるということになります。
- ⑤ アウトと判断して、すぐに立ち上がりながら野手のボール確捕を確認しようとしたときに、野手が落球した場合、あわてたり、動作が一瞬止まったりして、的確なタイミングでジャッジできなくなってしまいます。
- ⑥ Go:Stop:Callで訓練しているように、実践でも一連の動作でアウトをコールします。

#### (4) コールする(セーフ)

- ① 走者がベースに触れたときの「写真」(前頁の写真①)を頭の中で確認して(アウト/セーフを考えます)(次頁の写真①)、「間違いなくセーフだ」と判断したときは、セットポジションから一連の動作でコールします。(写真②)
- ② セーフのときも、しっかり「写真」を確認してからコールします。
- ③ 特に、間一髪のタイミングのとき、あわてず、しっかり「写真」を確認する「作業」をしてからコールします。

- ④ この「作業」を行っている間に、走者は2歩～3歩程度ベースを通り越しています。（写真②）



写真①



写真②

- ⑤ プレイとほぼ同時にセーフをコールすることは、プレイが起こる直前のタイミングで、セーフと判断していないとできません。（写真③）



写真③

- ⑥ 間一髪のタイミングのプレイが起きたとき、両チームの選手や観客は「(アウト/セーフ?) どちらだ」と一瞬考えながら、審判員の判定を待っています。

- ⑦ この「(アウト/セーフ?) どっちだ」という「間(ま)(時間)」を使って、審判員は「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断します。
- ⑧ この「間(ま)(時間)」は、長すぎてもいけません。両チームの選手や観客が「(アウト/セーフ?)どっちだ」と考える一瞬の「間(ま)(時間)」の直後に、審判員がセーフのジャッジをしないと、「判定を迷った」と思われてしまいます。

## 1 5 2塁盗塁のビュー・トレーニング (2017修正)

### (1) メニューのポイント

- ① フォースプレイで最も機会が多いのは、1塁でのプレイであるのに対し、タッグプレイでは、2塁の盗塁判定が多いと思われます。
- ② 2塁塁審は、すでに「最も良い判定の位置」にいますので、2塁へ送球されてから判定に至るまでの過程を繰り返し行うことで、ジャッジの基本である「止まって見る」、「プレイを正面に置く」、「待ち受ける」、「判定を急がない」といったポイントを体得します。
- ③ このトレーニングは、次のようなケースでの練習として有効であり、「プレイを待ち受けて判定する」基本的技術が凝縮された手法です。
  - A) 投手が投げて、捕手が正規の位置から2塁へ送球する、通常行っている2塁の盗塁判定練習の前に、基本的技術（判定までの作業）の確認を行うための訓練
  - B) 雨天等、屋外でのグラウンド使用が困難な場合、室内練習場等のスペースが限られる場所での活用

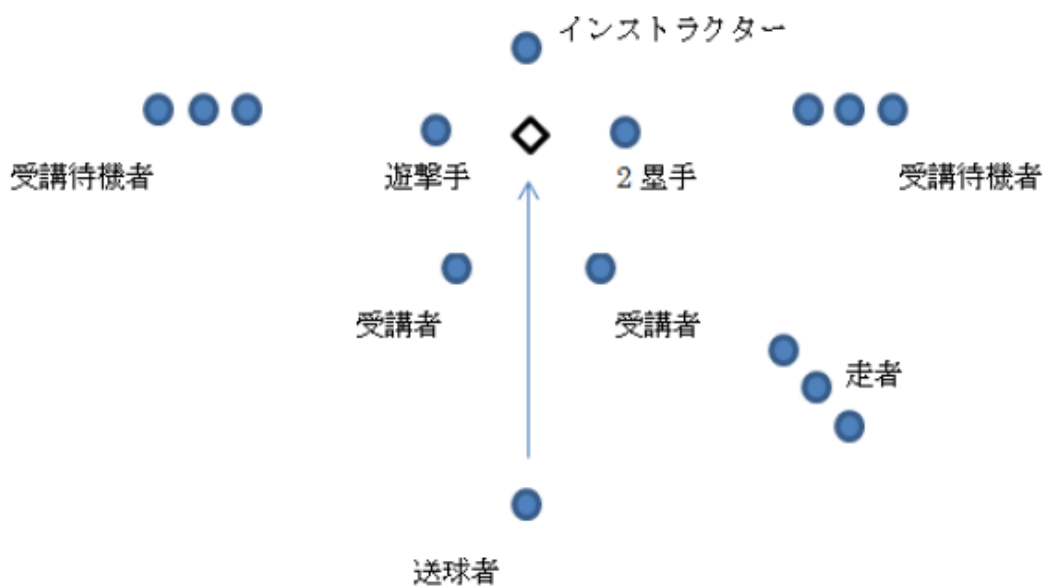
### (2) メニューの進め方

#### (a) 事前準備

- ① 審判指導員は、このトレーニングを始める前に、受講者に「何故このトレーニングを行うのか」、その理由を説明する必要があります。それには前述の(1)の内容を丁寧に伝え、「プレイの見方」の基本を徹底して「身体で覚える」重要性を認識させます。
- ② また、「判定が間違っても構わない」ことを伝えます。判定があっているかどうかは気にせず、このトレーニングの目的を理解するようにします。
  - A) 受講者は、「ボールから目を離して、ベースに焦点を合わせてプレイを待ち受ける」という訓練に慣れていません。

B) 「間違っはいけない（間違うと恥ずかしい）」という考えにとらわれて、従来どおり「最後までボールを見る」ことをしてしまいます。

③ このトレーニングを行うための準備作業は、以下の通りです。（模式図2参照）



#### 【受講者】

- ① 2塁手側、遊撃手側の内野内の2箇所（スターティングポジション）に、受講者がそれぞれ1名ずつ位置につきます。（写真①）
- ② 交代のときに円滑に進められるよう、順番を待つ受講者は、2塁手、遊撃手の後方にそれぞれ1列ずつになって待機しています。



写真①

### 【協力者(選手)】

- ① 審判指導員は、「1塁走者役」を複数名、「送球者役」、「2塁手役」、そして「遊撃手役」を準備します。
  - 選手がいない場合でも、審判指導員や受講者が手分けすることで実施できます。
- ② 協力者にもこのトレーニングの主旨を理解してもらうために、事前に実施内容、手順を説明しておきます。
- ③ 走者役は1塁・2塁間の2塁ベース手前10m～15m付近で待機します。
- ④ 送球者は、「本塁と2塁とを結ぶ直線」が、「投手板を囲む18フィートの円」と交わる付近に位置して、そこから2塁へ送球します。
- ⑤ 2塁手および遊撃手は、2塁ベースから2m～3mの場所で待機していて、交互に2塁ベースへ移動して送球を受け、走者にタッグします。

### (b) 実施方法 (2017修正)

- ① 受講者は、本塁に向かって（顔は送球者の方を向いて）セットポジションの姿勢で正対しています。（写真①）  
また、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り、顔を本塁に向けたセットポジションの姿勢でも構いません。



(写真①)

- ② 送球者は、『投げます』のかけ声と共に、投げ手を上げます。
- ③ 走者は、所定の位置から2塁に向かってスタートします。
- ④ 受講者は、送球者が投げ手を上げるのと同時に、セットポジションの姿勢から上体を少し起こした状態にして、送球者の方を見続けます。
- ⑤ 送球者は、テイクバックをしっかりとって、2塁ベースに送球します。
- ⑥ 受講者は、送球者がテイクバックしたときに、2塁ベース側の足（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、斜め後ろに（ベースに向かって）一歩踏み出します(ワン・ステップ)。しかし、まだ顔

は送球者の方を向いています。（次頁の写真①）

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、送球の軌道が判断できたらターンしてセットポジションをとることになります。

- ⑦ 次に、送球者がボールをリリースするのと同時に、ボールの軌道が判断できたものとして、⑥で踏み出した足を基点にターンして（ツー・ステップ）、身体全部を2塁ベースに正対させながら、セットポジションをとってプレイを待ち受けます。（写真②）

- 視点をベースに合わせていると、ボールを捕ろうとする野手のグラブ、スライディングしてくる走者の足、そしてボールが視野に入ってきます。



写真①



写真②

※ ここで重要となるのが、送球されたボールを見続けているのではなく、自分自身にボールが向かってこないと判断できれば、早く視点を2塁ベースの方に切り替えて、2塁ベース付近で発生するプレイを待ち受けることです。

- ※ ボールを見続けてしまうと、2塁でのプレイを見る際に突然、走者が視野に入ってくることで「プレイが衝突してしまう」危険性があります。
- ⑧ 走者は、2塁ベースに向かってスライディングをし、受講者は、2塁手（または遊撃手）のタッグと走者の2塁ベース到達とのどちらが早いかを判断します。

※ ここで重要なもう1つの作業は、「確認」ということです。

- ⑨ 野手が走者にタッグしたときの「写真」を頭の中で確認し(アウト/セーフを考えます) (写真①)、「間違いなくアウトだ」と判断したときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を十分確認してから、一連の動作でコールします。(写真②)



写真①

- A) タッグプレイでは、野手と走者が激しく接触することもありますので、野手がタッグ後にボールを確保しているかどうかを十分に確認します。
- B) このとき、2塁手(または遊撃手)がボールを保持しているグラブに目を向け(実際に顔を動かして)、確捕を「確認」します。(写真②)
- ⑩ 野手や走者に視界をさえぎられてグラブが見えないときは、すばやくグラブが見える位置に移動します。



写真②



写真②

- ⑪ アウトと判断して、すぐに立ち上がりながら野手のボール確捕を確認しようとしたときに、野手が落球した場合、あわてたり、動作が一瞬止まったりして、的確なタイミングでジャッジできなくなってしまいます。
- ⑫ 野手が走者にタッグしたときの「写真」を頭の中で確認して（アウト/セーフを考えます）、「間違いなくセーフだ」と判断したときは、セットポジションから一連の動作でコールします。（写真①・②・③）
- セーフのときも、しっかり「写真」を確認してからコールします。
- ⑬ 特に、間一髪のタイミングのとき、あわてず、しっかり「写真」を確認する「作業」をしてからコールします。



写真①



写真②



写真③

- ⑭ プレイとほぼ同時にセーフをコールすることは、プレイが起こる直前のタイミングで、セーフと判断していないとできません。(写真①)



- ⑮ 間一髪のタイミングのプレイが起きたとき、両チームの選手や観客は「(アウト/セーフ?)どっちだ」と一瞬考えながら、審判員の判定を待っています。
- ⑯ この「(アウト/セーフ?)どっちだ」という「間(ま)(時間)」を使って、審判員は「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断します。
- ⑰ この「間(ま)(時間)」は、長すぎてもいけません。両チームの選手や観客が「(アウト/セーフ?)どっちだ」と考える一瞬の「間(ま)(時間)」の直後に、審判員がセーフのジャッジをしないと、「判定を迷った」と思われてしまいます。
- ⑱ 2塁手側で判定した受講者は遊撃手側の列の最後尾へ、遊撃手側で判定した受講者は2塁手側の列の最後尾にそれぞれ回って順次、内野内のポジションに入って交代します。
- ⑲ 送球者は、送球のタイミングを調整しながら、実戦さながらのプレイを実現するようにします。
- A) 1周目は、比較的安易なタイミングでアウトの状況設定を作り、まずは受講者がアウトの際の「確認」作業を体得するようにします。
- B) 2周目も、比較的安易なタイミングでセーフの状況設定を作り、受講者が「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断する「作業」を体得するようにします。
- C) 3周目以降は、アウト/セーフの判断が難しいプレイの状況設定を作り、受講者が目の焦点の合わせ方をしっかりと体得できるようにします。

- ⑳ 間一髪のタイミングのプレイを3周程度繰り返したら、「タイミングは“アウト”であったが、2塁手がボールを落とした」ケースをときどき取り入れ、受講者が「驚がないで」ジャッジできる訓練をします。この場合、事前に送球者および2塁手（遊撃手）とサインを決めておき、審判指導員と連携を図って想定プレイを作り出します。

(C) 審判指導員の注意点

- ① このトレーニングで審判指導員は、次の点に注視して、適切なアドバイスを送ります。
- A) 判定の際の“見る姿勢”が安定しているか。
  - B) 適切なタイミングで視点の位置がベースに移り、プレイを待ち受けているか。
  - C) アウトの際、野手のボール確保を“確認”する作業ができていないか。
  - D) コールのタイミングは適切か。
  - E) ジェスチャーの形は適切か。
- ② また、判定の誤りを指摘してはいけません。判定が食い違った場合、一緒に判定した受講者同士で、意見交換するようにします。
- A) 受講者は、「ボールから目を離して、ベースに焦点を合わせてプレイを待ち受ける」という訓練に慣れていません。
  - B) 判定の誤りを指摘されると、「間違っただけでいい（間違うと恥ずかしい）」という考えにとらわれて、従来どおり「最後までボールを見る」ことをしてしまいます。
  - C) これでは、何回繰り返しても、このビュー・トレーニングの目的を達成することはできません。

1.6 2塁盗塁（2017修正）

(1) スターティングポジション

- ① 2塁塁審が内野内に位置するときは、2塁手側、または遊撃手側のどちらでも構いません。（92頁の写真①）
- ② 2塁手側に位置する場合の位置（4人制の場合）
  - A) 2塁ベースから5m程度の距離で、1塁・2塁間のベースラインよりも1m～1.5m前に位置します。
  - B) 5mの距離は、3塁コーチスボックスの本塁側のラインの（想像上の）延長線が、一つの目安になります。

- ③ 遊撃手側に位置する場合の位置（4人制の場合）
- A) 2塁ベースから5m程度の距離で、2塁・3塁間のベースラインよりも1m～1.5m前に位置します。
  - B) 5mの距離は、1塁コーチボックスの本塁側のラインの（想像上の）延長線が、一つの目安になります。

**(2) 2塁塁審の姿勢（2017修正）**

- ① スタンディングの姿勢で、打者に正対します。（写真①）  
 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。
- ② 投手がボールを持って投手板に位置したら、セットポジションをとります。（写真②）
- A) 投手は一内野手ですが、ボールを持って投手板に位置したときから、「投手としての制約（ボークなど）」がかかります。
  - B) したがって、この制約のかかった投手の行動を見逃さないために、②のタイミングでセットポジションをとります。
  - C) このことは、全ての塁審に当てはまります。



写真①



写真②

- ③ 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。
- 鋭い打球が向かってきたときに、すばやく避けられることが目的なので、セットポジションの姿勢のままでも構いません。

**(3) ツー・ステップ（2017修正）**

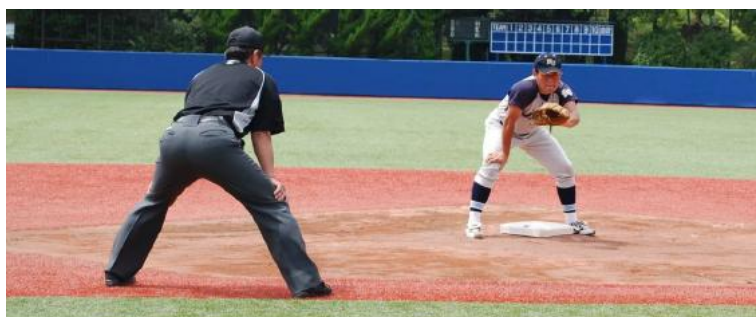
- ① 捕手が投球を捕ったらすぐに（捕ると同時に）、2塁手側に位置したときは右足（遊撃手側に位置したときは左足）を、捕手から目を離さずに、斜め後ろに（ベースに向かって）一步踏み出します（ワン・ステップ）。（次頁の写真①）

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、送球の軌道が判断できたらターンしてセットポジションをとることになります。



写真①

- A) 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。
  - B) また、送球に対して半身になることで、踏み出した足を起点にしたターンをしやすくなります。
  - C) 捕手が投球を捕った時点で、盗塁でのプレイが確定します(もはや打者は打てません)。このため、捕手が投球を捕ったらすぐに、斜め後ろに一步踏み出します。
  - D) この半身の体勢で、捕手が送球するのを待ちます。
  - E) この一步目が遅いと、適切なタイミングで2塁ベースに正対できなくなります。
  - F) また、この一步目を踏み出さないと、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）を上手く使えずに、2塁ベースに正対するターンが遅れてしまいます。
- ② 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。（写真②）



写真②

- A) 遅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、焦点がぶれてしまいます。
  - B) ボールが自分の方にそれてきたら、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。
- ③ 視点を2塁ベースにあわせ、タッグの瞬間に集中します。（写真①）
- A) 視点をベースに合わせていると、ボールを捕ろうとする野手のグラブ、スライディングしてくる走者の足、そしてボールが視野に入ってきます。
  - B) カメラの三脚を立てて(セットポジション)。野手が走者にタッグしたときの1枚の写真を撮り、そしてその写真を頭の中で確認してから判断する、というイメージです。



#### (4) コールする(アウト)

- ① 野手が走者にタッグしたときの「写真」を頭の中で確認し（アウト/セーフを考えます）（写真①）、「間違いなくアウトだ」と判断したときは、セットポジションのまま、野手のボール確保を十分確認してから、一連の動作でコールします。（次頁の写真①・②）
- A) タッグプレイでは、野手と走者が激しく接触することもありますので、野手がタッグ後にボールを確保しているかどうかを十分に確認します。
  - B) このとき、2塁手（または遊撃手）がボールを保持しているグラブに目を向け（実際に顔を動かして）、確保を「確認」します。（次頁の写真①）



写真①



写真②

- ② 野手や走者に視界をさえぎられてグラブが見えないときは、すばやくグラブが見える位置に移動します。
  - ③ アウトと判断して、すぐに立ち上がりながら野手のボール確捕を確認しようとしたときに、野手が落球した場合、あわてたり、動作が一瞬止まったりして、的確なタイミングでジャッジできなくなってしまいます。
  - ④ Go:Stop:Callで訓練しているように、実践でも一連の動作でアウトをコールします。
- (5) コールする(セーフ)
- ① 野手が走者にタッグしたときの「写真」を頭の中で確認して(アウト/セーフを考えます)、「間違いなくセーフだ」と判断したときは、セットポジションから一連の動作でコールします。(次頁の写真①・②・③)
  - ② セーフのときも、しっかり「写真」を確認してからコールします。
  - ③ 特に、間一髪のタイミングのとき、あわてず、しっかり「写真」を確認する「作業」をしてからコールします。
  - ④ プレイとほぼ同時にセーフをコールすることは、プレイが起こる直前のタイミングで、セーフと判断していないとできません。(同写真④)



写真①



写真②



写真③



写真④

- ⑤ 間一髪のタイミングのプレイが起きたとき、両チームの選手や観客は「(アウト/セーフ?)どっちだ」と一瞬考えながら、審判員の判定を待っています。
- ⑥ この「(アウト/セーフ?)どっちだ」という「間(ま)(時間)」を使って、審判員は「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断します。
- ⑦ この「間(ま)(時間)」は、長すぎてもいけません。両チームの選手や観客が「(アウト/セーフ?)どっちだ」と考える一瞬の「間(ま)(時間)」の直後に、審判員がセーフのジャッジをしないと、「判定を迷った」と思われてしまいます。

### 1 7 3 塁盗塁 (2019修正)

#### (1) スタートイングポジション

- ① 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。(次頁の写真①)
  - A) 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おそれがあります。
  - B) 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っきりします。
  - C) 自分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。
  - D) 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。
- ② 3塁手からの距離は、2m～3m後方(野手の靴紐が見える位置)を目安とします。(同写真③)
  - A) 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。
  - B) 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。(同写真②)
  - C) 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5m～6mは離れているようにします。



写真①



写真②



写真③

## (2) 3塁塁審の姿勢

- ① スタンディングの姿勢で、打者に正対します。
- ② 投手がボールを持って投手板に位置したら、セットポジションをとります。（次頁の写真①）
  - A) 投手は一内野手ですが、ボールを持って投手板に位置したときから、「投手としての制約(ボークなど)」がかかります。
  - B) したがって、この制約のかかった投手の行動を見逃さないために、②のタイミングでセットポジションをとります。
  - C) このことは、全ての塁審に当てはまります。



写真①

- ③ 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。
- 鋭い打球が向かってきたときに、すばやく避けられることが目的なので、セットポジションの姿勢のままでも構いません。

### (3) ツー・ステップ (2019修正)

- ※ スタートポジションが3塁ベースに近いとき(3塁手の守備位置が浅いとき)は、ツー・ステップでセットポジションをとります。
- ① 捕手が投球を捕ったらすぐに(捕ると同時に)、右足を左斜め前に踏み出します(ワン・ステップ)。(次頁の写真①)
  - A) 捕手が投球を捕った時点で、盗塁でのプレイが確定します(もはや打者は打てません)、このため、捕手が投球を捕ったらすぐに、右足を踏み出します。
  - B) 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。
  - C) この一歩目が遅いと、適切なタイミングで3塁ベースに正対できなくなります。
- ② 次に、その右足を起点として左足を踏み出しながら(ツー・ステップ)、スタンディングで身体の全部をベースに正対させます。(同写真②)
  - A) このステップは、ベースに近づくことよりも、タッグのポイント(3塁ベースの2塁側の一辺)を見るために、角度をとることを目的としています。
  - B) スタートポジションからまっすぐ3塁に向かうと、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場合があります。

- ③ 3塁盗塁の際に、内野内に入らず、ファウルテリトリで判定しても構いません。この場合、スターティング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。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。



写真①



写真②

- C) このため、ステップを踏みながらファウルラインより1メートル程度内側に位置するようにします。
- D) 捕手がボールをリリースするまでに、②の体勢を整えます。

#### (4) スリー・ステップ (2019修正)

- ※ スターティングポジションが3塁ベースから遠い（3塁手の守備位置が深い）、ときは、スリー・ステップでセットポジションをとります。
- ① 捕手が投球を捕ったらすぐに（捕ると同時に）、左足を左斜め前に踏み出します（ワン・ステップ）。(写真⑦)
- A) 捕手が投球を捕った時点で、盗塁でのプレイが確定します（もはや打者は打てません）。このため、捕手が投球を捕ったらすぐに、左足を踏み出します。
- B) 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。
- C) この一歩目が遅いと、適切なタイミングで3塁ベースに正対できなくなります。
- ② 次に、右足を左前に踏み出し（ツー・ステップ）(写真⑧)、この右足を

起点として左足を踏み出しながら（スリー・ステップ）（同写真⑨）、スタンディングで身体の全部をベースに正対させます。

- A) このステップは、ベースに近づきながらタッグのポイント（3塁ベースの2塁側の一辺）を見るための角度をとることが目的です。
- B) スタートポジションからまっすぐ3塁に向かうと、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場合があります。
- C) このため、ステップを踏みながらファウルラインより1メートル程度内側に位置するようにします。
- D) 捕手がボールをリリースするまでに、写真③の体勢を整えます。



写真①



写真②



写真③



写真④

③ 3塁盗塁の際に、内野内に入らず、ファウルテリトリで判定しても構いません。この場合、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（三塁ベースに正対）、セットポジションをとります。このステップは、タ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。

#### (5) アウト/セーフを判断する

- ① 捕手がボールを投げて、悪送球にならないと判断したら（瞬時の判断が必要です）、セットポジションをとります。（写真④）
  - 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、焦点がぶれてしまいます。
- ② 視点を3塁ベース（2塁側の一边）にあわせ、タグの瞬間に集中します。
  - A) 視点を3塁ベース（2塁側の一边）に合わせていると、すでにボールを捕ろうとする野手は見えていますが、ボールとスライディングしてくる走者の足が視野に入ってきます。
  - B) カメラの三脚を立てて（セットポジション）、野手が走者にタグしたときの1枚の写真を撮り、そしてその写真を頭の中で確認してから判断する、というイメージです。

#### (6) コールする（アウト）

- ① 野手が走者にタグしたときの「写真」を頭の中で確認し（アウト/セーフを考えます）（前頁の写真②）、「間違いなくアウトだ」と判断したときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を十分確認してから、一連の動作でコールします。（写真②）
  - A) タグプレイでは、野手と走者が激しく接触することもありますので、野手がタグ後にボールを確保しているかどうかを十分に確認します。
  - B) このとき、3塁手がボールを保持しているグラブに目を向け（実際に顔を動かして）、かくほ確捕を「確認」します。（写真①）
- ② 野手や走者に視界をさえぎられてグラブが見えないとき時、すばやくグラブが見える位置に移動します。



写真①



写真②

- ③ アウトと判断して、すぐに立ち上がりながら野手のボール確保を確認しようとしたときに、野手が落球した場合、あわてたり、動作が一瞬止まったりして、的確なタイミングでジャッジできなくなってしまう。
- ④ Go:Stop:Callで訓練しているように、実践でも一連の動作でアウトをコールします。

#### (7) コールする(セーフ)

- ① 野手が走者にタグしたときの「写真」を頭の中で確認して(アウト/セーフを考えます)(写真①)、「間違いなくセーフだ」と判断したときは、セットポジションから一連の動作でコールします。
- ② セーフのときも、しっかり「写真」を確認してからコールします。
- ③ 特に、間一髪のタイミングのとき、あわてず、しっかり「写真」を確認する「作業」をしてからコールします。
- ④ プレイとほぼ同時にセーフをコールすることは、プレイが起こる直前のタイミングで、セーフと判断していないとできません。(写真②)



写真①

写真②

- ⑤ 間一髪のタイミングのプレイが起きたとき、両チームの選手や観客は「(アウト/セーフ?)どっちだ」と一瞬考えながら、審判員の判定を待っています。
- ⑥ この「(アウト/セーフ?)どっちだ」という「間(ま)(時間)」を使って、審判員は「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断します。
- ⑦ この「間(ま)(時間)」は、長すぎてもいけません。両チームの選手や観客が「(アウト/セーフ?)どっちだ」と考える一瞬の「間(ま)(時間)」の直後に、審判員がセーフのジャッジをしないと、「判定を迷った」と思われてしまいます。

## 1.8 本塁のタッグプレイ (2020修正)

### (1) メニューのポイント

- ① 本塁のタッグプレイは、得点に直接結びつく重要なプレイですが、従来の講習会ではほとんど練習することがありませんでした。
- ② このプレイは、練習試合でもたびたび起こるプレイではないため、講習会で訓練する以外に、上達することは難しいと考えます。
- ③ そこで、都道府県審判指導員の講習会では、本塁のタッグプレイを重要な課題と位置づけ、メニューに加えることを推奨することとします。
- ④ このプレイでは、審判員の位置取りが重要になりますので、どの位置が最適かを十分理解して、繰り返し練習することが肝心です。

- ⑤ また、講習会を通じて、規則違反の捕手の足の置き方や、タッグの仕方についても共通認識を持ち、選手のけがを未然に防ぐアンパイアリングを身につけます。

## (2) ポジショニング

- ① タッグプレイの基本は、審判員が野手のグラブと走者と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)。これは、野手や走者の体で視界をさえぎられて、タッグするポイントが見えなくなることを防ぐためです。
- A) 「野手(グラブ)：審判員：走者」(次頁の写真①)：タッグが見える
- B) 「走者：審判員：野手(グラブ)」(同写真②)：タッグが見える
- C) 「野手(グラブ)：走者：審判員」(同写真③)：タッグが見えない
- D) 「走者：野手(グラブ)：審判員」：タッグが見えない(同写真④)



写真①



写真②



写真③



写真④

- ② 本塁のタッグプレイでは、走者のスライディングの仕方、野手のタッグの仕方、タッグポイントが見える位置が違ってきます。
- ③ 本塁のタッグプレイを判定する位置は、基本的に次の3箇所です。
- A) 1塁 → 本塁の延長線上で、本塁から2m～3m程度の位置（次頁の写真①）
  - B) 3塁 → 本塁の延長線上で、本塁から2m～3m程度の位置（同写真②）
  - C) 投手板 → 本塁の延長線上で、本塁から2m～3m程度の位置（投球判定の位置）（同写真①）
- 本塁からの距離が遠いと、捕手のタッグの仕方が変わったときに（送球がそれたとき、捕手が本塁をまたいだときなど）、対応できなくなってしまう。



写真①



写真②



写真③

### (3) 走者のスライディング

※ 走者のスライディングの仕方は、概ね次の2通りです。

- ① 足を伸ばして本塁にまっすぐ向かってスライディングする（ヘッドスライディングも同様です）。（次頁の写真①）
- ② 捕手のタグをかいくぐるようにして、片手で本塁にタッチするようにスライディングする。（同写真②）

■ 日本の捕手は、本塁をふさぐように足や脚を置いてタグすることが多いので、走者は左手で本塁を触れる方法が主流となっています。



写真①



写真②

#### (4) 捕手のタッグ

##### (a) 捕手のタッグの仕方

※ 捕手のタッグの仕方は、概ね次の3通りです。

① 足は本塁の前に置き、グラブだけでタッグする（他の内野手のタッグと同じ方法）。（写真①・②）

■ このタッグの仕方が、本来の望ましい姿です。

② 走塁線上に足を置き、両手でタッグする。（写真③）

A) 捕手がボールを保持しているときは、塁線上に位置することは許されています。

B) 捕手のミットは、他の野手のグラブと構造が異なり、両手でタッグしないとボールがはじかれてしまうこともあるので、タッグするときに足が走塁線上に置かれることは、やむを得ないことといえます。



写真③

③ 本塁の前で塁線（またはホームプレート）をまたぎ、両手でタッグす

る。(写真①)

- 3塁手や遊撃手へのゴロのときのバックホームや、完全なアウトのタイミングですでにボールを持っているときに、捕手はこの体勢でタグする傾向にあります。



(b) 捕手の規則違反の足の置き方、タグの仕方

- ※ 捕手の規則違反の足の置き方、タグの仕方を確認し、トラブル(選手のけが、オブストラクションなど)を未然に防ぐとともに、規則違反に対するペナルティを厳格に適用するアンパイアリングを身につけます。
- ※ 捕手のレガースは、投球から捕手の身を守るためのものであり、走者の走塁を妨げるために利用されてはいけないことを、選手にも理解させます。
- ※ 捕手がレガースをつけていなくつたら、脚を折って走路をふさいだ場合は捕手自身が大ケガをするため、他の内野手と同じようなタグをするはずです。
- ※ 捕手の行為により、走者が走塁を妨げられた(本塁に触れる前にタグされた)場合、厳格にオブストラクションを適用します。
- ※ たとえ、その捕手の行為がなくともプレイの結果はアウトであった(走者は完全なアウトのタイミングでタグされた)と判断した場合であっても、捕手にその行為を繰り返さないよう厳重に注意します。

① 塁線上に足を置いて、送球を待つ。(次頁の写真①)

- 捕手がボールを持たないで(送球を待っているとき)塁線上に足を置いていた場合、「走路を開けなさい」、「足をどかしなさい」などと捕手に注意して、捕手を正しい位置に立たせます。



写真①

② ボールを捕りながら、片方の足を塁線上に置こうとする。（次頁写真②）

■ 明らかに塁を妨げようとする悪質な行為です。



写真②

③ 脚を折って塁線上に置き、走者の走路をふさいいで送球を待つ、またはタッグする。（写真③）



写真③



写真③

- A) 走者がケガをしてしまう非常に危険な行為です。2013年のアマチュア内規の改正により、「禁止された行為」です。
- B) このプレイがあったときは、捕手に「繰り返した場合は退場処分もあり得る」旨の警告を發します。
- C) また、守備側の監督(または主将)に対しても、同様の警告を發します。

(5) 状況に応じたポジショニング

- ① 本塁のタッグプレイでは、走者のスライディングの仕方、野手のタッグの仕方によってタッグポイントが見える位置が違ってきますが、これを整理すると、次の表のようになります。

球 審 の 位 置	走者のスライディング	捕 手 の タ ッ グ		
		足は本塁の前に置き グラブだけでタッグ	走塁線上に足を置き 両手でタッグ	走塁線をまたぎ 両手でタッグ
1塁→本塁の延長線上	まっすぐ本塁に向かう スライディング	○	○	① ○
	捕手のタッグをかわし 片手で本塁にタッチ	② ×	×	×
3塁→本塁の延長線上	まっすぐ本塁に向かう スライディング	○	○	③ ×
	捕手のタッグをかわし 片手で本塁にタッチ	○	④ ○	○
投手板→本塁の延長線上	まっすぐ本塁に向かう スライディング	○	○	⑤ ○
	捕手のタッグをかわし 片手で本塁にタッチ	○	⑥ ○	○

○の数字は 117 頁～119 頁の写真番号

- ② 1塁 → 本塁の延長線上の位置の特徴
  - A) 走者がまっすぐ本塁に向かってスライディングするときは、タッグポイントがよく見えます。
  - B) 走者が捕手のタッグをかわして片手でタッチするスライディングのときは、タッグのポイントが見えにくくなります。



写真①



写真②

③ 3塁 → 本塁の延長線上の位置の特徴

- A) 球審の左足が3塁→本塁の延長線上を1塁側に超えた位置では、タッグポイントが捕手の背中にさえぎられてしまいます。
- B) 走者がまっすぐ本塁に向かってスライディングしたときに、捕手が塁線をまたいでタッグするケースでは、タッグポイントが捕手にさえぎられて見えにくくなったり、落球などが見えにくくなったりします。



写真③



写真④

④ 投手板 → 本塁の延長線上の位置の特徴

- 走者のスライディングの仕方や捕手のタッグの仕方に左右されず、タッグポイントが見える確率が一番高い位置といえます。



写真⑤



写真⑥

(6) 走者2塁、外野へのゴロのヒット (2020修正)

- ① 2塁走者役は、3塁ベース付近で待機しています。そして、ヒットの打球を処理した外野手のバックホームに合わせ、本塁でクロスプレイになるように、タイミングを見計らって走り出します。
- ② 球審は、投球判定の位置にとどまり（または少し後方に下がり）、打球の行方、走者の触塁、コーチの肉体的援助などを確認します。
- ③ 外野手が送球したら、送球のコース、走者の位置、捕手の立ち位置を確認しながら、起こり得るプレイの場所やタイミングなどを判断します。（次頁の写真①）
  - このとき、捕手が走者の走路に立っていたり、足を塁線上に置いていたりしたら、「走路を開けなさい」、「足をどかしなさい」などと捕手に注意して、捕手を正しい位置に立たせます。
- ④ ボールが捕手に十分近づいてきて、その軌道(捕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、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、視点を本塁ベースに移してタッグの瞬間に集中します。（次頁の写真②）



写真①



写真②

**【スワイプタッグへの対応】**（2024タイトル修正）

2016年のシーズンから、ほとんどの捕手は本塁の前に立ち、片手（右手を添えない）でタッグする（他の内野手と同じタッグの方法）ようになりました。他方、走者は、以前から3塁側に回り込みながら左手で本塁に触れるスライディングが多く、ほとんどのケースで捕手がスワイプタッグをするようになりました。（114頁 写真②を参照）

この場合、タッグポイントは写真のコマ送りのように変わり、「グラブ・ランナー・アンパイヤ・コンセプト」（110頁を参照）により、球審もタッグポイントを読みながら右側（内野内）に回り込む必要があります、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションをとる時間はありません。そこで、「左足を前・右足を後」と足を前後に開いたやや中腰の姿勢（スタンディング・シザース）でジャッジしても構わないこととします。

スターティングポジション（投球を判定する位置）からジャッジするまでの動き方は、次のようになります。

- A) 本塁への送球が近づいてきて、その軌道がほぼ捕手に向かっている（捕手が移動しなくてもボールを捕れる）と判断できたら、スターティングポジションから、三塁→本塁の延長線上で本塁から2～3mの位置に移動して（これ以上離れると、その後のタッグポイントの変化に対応できなくなります）、スタンディング・シザースの構えをとり、素早く動ける態勢でプレイを待ち受けます。
- B) このとき、左足を三塁→本塁の延長線上より1塁側に置かないと、スライディングした走者と接触する危険があります。
- C) また、送球が3塁側にそれた場合、走者が3塁ダッグアウト側に大きく回らんだり、または内野内に切れ込んでくることがあり、タッグポイントが瞬時に変化するため、スターティングポジションからタッグポイントが確認できる位置に移動します。

## (7) 走者3塁、内野ゴロ(またはスクイズ)2020修正

### (a) 打球判定の必要のない打球

- ① 打者が打ったら、ボールから目を離さない(下を向かない)ようにしながらマスクを外します(このことは球審がマスクを外すときのすべてのケースに共通です)。(写真③)



写真③



下を向く

- ② フェア/ファウルの判定の必要のない内野ゴロの場合、3塁→本塁の延長線上で本塁から2～3mの位置に移動して(これ以上離れると、その後のタッグポイントの変化に対応できなくなります)、スタンディング・シザースの構えをとり、素早く動ける態勢でプレイを待ち受けます。このとき、スライディングする走者と接触しないため、左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置きます。

### (b) 1塁線のゴロ(フェア)2020修正

- ① 1塁のファウルライン近くの打球のときは、ボールから目を離さない(下を向かない)ようにしてマスクを外しながら、すばやく1塁→本塁のファウルラインの延長線をまたぎます。(写真①・②)
- A) ゴロが打たれてから本塁でのプレイまでに時間がないので、捕手より前に出て打球判定をしないようにします。
- B) タッグをかわすようなスライディングする走者に足をすくわれないよう、本塁から2m～3m後方に位置します。
- ② 野手が打球に触れたら、フェアのシグナルを出します。(写真③)
- ③ 1塁→本塁の延長線上は、走者が捕手のタッグをかわして片手でタッチするスライディングをしたとき、タッグのポイントが見えにくくなるので、1歩でも2歩でも右斜め前に移動して(投球判定の位置に近づきます)、野手が送球したらセットポジションをとります。(写真④)

- A) 1歩移動する場合は、左足を右斜め前に大きく交差して踏み出し、その左足を起点にターンします。
- B) 時間がないときは、その場にとどまります。



写真①



写真②



写真③



写真④

### 【参考】

1 塁線の打球の場合、上記①～③の行動をとる時間が限られているため、タッグプレイのポジショニングを優先する（スワイプタッグに対応する）考え方から、次のような動きでも構いません。

- ① ゴロが打たれたら、ボールから目を離さない（下を向かない）ようにしてマスクを外します。
- ② 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捕手の背後から自身の上半身（顔）を1塁線に向けることにより、ラインを確保します。（2024 修正）
- ③ 1 塁手が打球に触れたら、その姿勢のままフェアのシグナルを出します。
- ④ その後、すばやく3塁→本塁の延長線上に移動し、スタンディング・シザースの構えでプレイを待ち受けます。このとき、スライディングする走者と接触しないため、左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置きます。

### (c) 3塁線のゴロ（フェア）2020修正

- ① 3塁のファウルライン近くの打球のときは、ボールから目を離さない

(下を向かない)ようにしてマスクを外しながら、すばやく3塁→本塁のファウルラインの延長線をまたぎます。(写真①・②)

A) ゴロが打たれてから本塁でのプレイまでに時間がないので、捕手より前に出て打球判定をしないようにします。

② 野手が打球に触れたら、フェアのシグナルを出します。(写真③)

③ その後、スライディングする走者と接触しないため、すばやく左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置き、スタンディング・シザースの構えでプレイを待ち受けます。



写真①



写真②



写真③

#### (8) アウト/セーフを判断する

① 内野手 (または中継した内野手) がボールをリリースして、悪送球にならないと判断したら(瞬時の判断が必要です)、セットポジションをとります。

■ 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、焦点がぶれてしまいます。

② 視点を本塁に合わせ、タッグの瞬間に集中します。(写真①)

A) 視点を本塁に合わせていると、すでに捕手は見えていますが、ボール、スライディングしてくる走者の足が視野に入ってきます。

B) カメラの三脚を立てて(セットポジション)、捕手が走者にタッグし

たときの1枚の写真を撮り、そしてその写真を頭の中で確認してから判断する、というイメージです。

(9) コールする (アウト)

- ① 捕手が走者にタッグしたときの「写真」を頭の中で確認し (アウト/セーフを考えます)、「間違いなくアウトだ」と判断したときは、セットポジションのまま、捕手のボール確保を十分確認してから、一連の動作でコールします。(写真①・②・次頁の写真①)
- A) タッグプレイでは、捕手と走者が激しく接触することもありますので、捕手がタッグ後にボールを確保しているかどうかを十分に確認します。
- B) このとき、捕手がボールを保持しているミットに目を向け (実際に顔を動かして)、確保を「確認」します。(写真②)



写真①



写真②



写真①



写真②

- ② 捕手や走者に視界をさえぎられてミットが見えないときは、すばやくミットが見える位置に移動します。
- ③ アウトと判断して、すぐに立ち上がりながら捕手のボール確捕を確認しようとしたときに、捕手が落球した場合、あわてたり、動作が一瞬止まったりして、的確なタイミングでジャッジできなくなってしまう。
- ④ Go:Stop:Callで訓練しているように、実践でも一連の動作でアウトをコールします。

#### (10) コールする（セーフ）

- ① 捕手が走者にタッグしたときの「写真」を頭の中で確認して(アウト/セーフを考えます)、「間違いなくセーフだ」と判断したときは、セットポジションから一連の動作でコールします。（写真②・③）



写真③



写真④

- ② セーフのときも、しっかり「写真」を確認してからコールします。
- ③ 特に、間一髪のタイミングのとき、あわてず、しっかり「写真」を確認する「作業」をしてからコールします。
- ④ プレイとほぼ同時にセーフをコールすることは、プレイが起こる直前のタイミングでセーフと判断していないとできません。（写真③④）
- ⑤ 間一髪のタイミングのプレイが起きたとき、両チームの選手や観客は「(アウト/セーフ?) どちらだ」と一瞬考えながら、審判員の判定を待っています。
- ⑥ この「(アウト/セーフ?) どちらだ」という「間(ま)(時間)」を使って、審判員は「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断します。

- ⑦ この「間(ま)(時間)」は、長すぎてもいけません。両チームの選手や観客が「(アウト/セーフ?)どっちだ」と考える一瞬の「間(ま)(時間)」の直後に、審判員がセーフのジャッジをしないと、「判定を迷った」と思われてしまいます。

#### (11) バットを取り除く

- ① 打者のバットが、本塁でのプレイに支障がある場所に置かれた場合、次の全ての条件が当てはまったときは、すばやくバットを取り除きます。
- A) 本塁でプレイが起こる可能性があるか。
  - B) バットが十分近くにあるか。
  - C) バットを片付けた後に、本塁のプレイに備えて適切なポジションに戻れるか。
- ② 講習会では、審判指導員がときどき「プレイに支障のある位置」、「支障のない位置」にバットを置いて訓練します。
- ③ バットを取り除く場合、走者の塁の空過、オブストラクション、またはコーチの肉体的援助が起こる可能性があるので、走者から目を離さないようにします。(次頁の写真①)
- ④ バットを右手でしっかり握って(左手はマスクを持っています)、まっすぐに後方のファウル地域(捕手や次打者がいない方向)に向けて、勢いよく地面を滑らせます。(次頁の写真②)
- ⑤ 内野ゴロ(またはスクイズ)で時間がない(バットを片付けた後に、本塁のプレイに備えて適切なポジションに戻れない)ときは、バットを取りにいかないようにします。



写真①



写真②

## 1.9 投手の投球動作の確認 (2020・2022修正)

### (1) ワインドアップポジション(規則5.07(a)(1)) (2025.12修正)

- ① 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。(次頁の写真①)

■ ただし、実際に投球するとき(ボールをリリースする前に)、軸足が投手板から離れた場合は、規則違反(反則投球)になります。(規則定義38)

- ② 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(写真①、②)。ただし、写真②のような姿勢で走者がいるときは、軸足が投手板に平行に触れていないため、ワインドアップポジションで投球するものとみなされます。

- ③ 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。(規則5.07(a)(1)【原注2】)



写真①



写真①



写真①



写真②



写真②



写真③

### (3) windup positionからの投球 (2020修正)

- ① windup position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。（規則5.07(a)(1)①, 5.07(a)(2)【注2】）

■ 「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、windup positionからset position（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。

~~【規則違反の例】~~ (2024削除)

- ~~● 振りかぶった両手を頭の上で止める。~~
- ~~● 振りかぶった両腕を何度も上下させる。~~
- ~~● 両手を振って身体の前方で合わせた後に動作が止まる。~~
- ~~● 自由な足を一步後方に引いた後に動作が止まる。~~
- ~~● 自由な足を上げてから一時的に止める。~~

(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) 2020修正

- ① 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。

(規則5.07(a)(1)【原注2】②)

- 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。

~~② 日本のアマチュア野球では、ワインドアップポジションをとった右投手が3塁(または3塁方向から回転して2塁)へ、あるいは左投手が1塁(または1塁方向から回転して2塁)へ踏み出して送球することは、投球動作を変更して送球したとみなされ、ボークとなります。(アマチュア内規②) (2025.12修正)~~

(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

- ① 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。(次頁の写真①・②) (規則5.07(a)(1)【原注2】③)
- ② 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。両手を先に離すと投球動作の中断になります。(次頁の写真②) (規則5.07(a)(2)【注6】)
- ③ 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。(次頁の写真③) (規則5.07(a)(2)【注6】)

【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。(写真①～③)
- 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、投球動作の中断でボークとなります。(写真

①・④・③)



写真①



写真②



写真③



写真④



写真⑤

- ④ 投手がwind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。(規則5.07(a)(1)【原注2】③)
- (6) セットポジション (5.07(a)(2)) (2022修正) (2025.12修正)
- ① 軸足は、投手板に触れて置きます。(走者が塁にいるときは、軸足は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。(①・②共通：前頁の写真⑤・写真①・②)
- ② 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。



写真①



写真②

- ③ ボールを左右どちらの手で持っても構いませんが、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、こめ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。~~ (2025.12修正)



良い例（左腕が身体に付いている） 良い例（右腕が身体に付いている） 両手が身体から離れている

- ④ 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。
- ⑤ 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(腕を頭上または身体の前方に伸ばす行為)を行うことができます。(写真①)
- ⑥ “ストレッチ”の途中で、投手板から軸足はずしたり、または塁にけん制のため送球したりすることができます。(規則5.07(d))
- ⑦ 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。（規則5.07(a)(2)①）

#### (7) セットポジションからの投球（2022修正）

※ 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。

(a) ボールを両手で身体の前方で保持すること

- ① 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。（写真②・③）（5.07(a)(2)【注3】）
- ② 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。（写真③）



写真①



写真②



写真③

(b) 完全に動作を静止すること

- ① 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。
  - ② 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。（5.07(a)(2)【注3】）
- ※ 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、完全に動作を制止する）ことは、フェアプレイのためのものです。

- A) 投手がセットポジションをとったことは、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」が可能となります。
- B) 打者は、これから投手の投球の準備が終わったので、「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）（規則5.07(d)）

(a) 投手板上から塁へ送球する場合

- ① 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。
  - A) 「送球する前」とは、肩、腕の送球動作よりも、自由な足の踏みだしが先行することです。
  - B) 「塁の方向」とは、送球しようとする塁に自由な足が向かうことです。
  - C) 「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、送球する塁の方向にまっすぐ向かうことです。
  - D) 「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、送球しようとする塁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。
  - E) 要約すると、立っている状態(セットポジション)から、送球する塁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。
- ② 投手板上から右投手が1塁（左投手が3塁）、または2塁へ送球する場合、投手板で軸足が踏み変わっても、その動作が「一挙動」であれば、さしつかえありません。（規則5.07(d)【注】）（次頁の写真①→②→③→④）
  - 「一挙動」とは、連続かつ中断しない動作のことです。



写真①



写真②



写真③



写真④

(b) 軸足を投手板からはずして塁へ送球する割合

- ① 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も、また送球のまねをすることもできます。(規則5.07(a)(2)

【注5】)

- ② 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。違反すればボークとなります。(規則5.07(a)(2)【注6】)

(9) 走者のいる塁への偽投(規則6.02(a)(2)【注】)

- ① 「腕を振って送球する動作や両手を開く動作をしたが、実際に送球しなかつた投手の行為」のことを、偽投といいます。
- ② 軸足を投手板に触れている投手が、1塁または3塁に偽投をした場合は(正しく踏み出しても)、ボークとなります。(2014年度の規則改正で、3塁への偽投も規則違反となりました。)
- ③ 軸足を投手板に触れている投手が、正しく踏み出せば、2塁に偽投をす

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、ボーク（遅延行為）となります。

- ④ 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なくても構いません）をすることができます。（規則5.07(a)(2)【注5】）

#### (10) 2塁への偽投に引き続いての送球

(a) 塁上に複数の走書がいる場合

- ① 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。
- ② 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）をすることができます。

##### 【例2】 走者2塁・3塁の場合

- A) 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、ボークとなります。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。
- B) 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）をすることができます。

(b) 走者が2塁単独の場合

- ① 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プレイ（送球または偽投）をすることができます。
- A) 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(または偽投する)ことは、必要なプレイであるため許されます。(規則6.02(a)(4))。ただし、偽投した場合はボークとなります(規則6.02(a)(2))。

B) 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(または偽投する)ことは、必要なプレイであるため許されます。(規則6.02(a)(4))。ただし、偽投した場合はボークとなります(規則6.02(a)(2))

■ 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(規則6.02(a)(4)【原注】)。このとき、走者が塁間の半分を超えていたかどうか、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クとなることにも注意が必要です。(アマ内規⑩) (2025.12修正)

#### (11) セットポジションのとき軸足を投手板からはずす

- ① 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。(①・④共通：規則5.07(a)(2)【注5】)
- ② 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。(②・③共通：規則5.07(a)(2)【注6】)
- ③ 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。
- ④ 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) ボーク

※ ボークルールの目的は、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。(規則【6.02(a)原注】)

【よくあるボークの例】

(a) 投手板に触れている投手が、投球に関連する動作を起こしながら、投球を中止する(投球動作の中断)。(規則6.02(a)(1))

- ① 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、手を動かして顔の汗をふくなどの動作をすると、投球動作またはストレッチの中断とみなされます。
- ② 軸足の膝を折った後に、反動をつけて塁に送球する。(写真①→②)
- ③ けん制しようとする塁と反対方向に肩を動かし、投球動作に入ったように見せかけて塁へ送球する。(写真①→③)
- ④ 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。
- ⑤ 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。(規則6.02(a)(1)【原注】)



写真①



写真②



写真③

(b) 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(ステップ・ボーク)。(規則6.02(a)(3))

- ① 自由な足を本塁方向に踏み出して、塁に送球する。
- ② 自由な足を上げたが、そのままその位置に下ろして塁へ送球する。

- ③ 自由な足のつま先は塁に向いているが、かかと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。

■ 正しい“踏み出し”には、“方向と距離”が必要です。

- (c) 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。(規則6.02(a)(13))

■ 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

- ① 投手用のグラブは、縁取り、しめひも、縫い糸を除くグラブ本体（捕球面、背面、網（ウェブ））が一色であることが必要で、しかもその色は、白色、灰色以外のものでなければなりません。

則改正により、投手を含むすべての野手のグラブについて、PANTONE®の色基準14番よりうすい色を使用することは禁止されました。

■ この規定について、アマチュア野球では、各団体により取り扱いが異なります。

- B) 球審は、自らの判断または他の審判員の助言があれば、あるいは相手チームの監督からの異議に球審が同意すれば、違反しているグラブを取り替えさせます。(規則3.07(c))

- ② 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。(規則6.02(c)(1))

A) ただし、投球する手を口または唇につけても、ボールまたは投手板に触れる前に、その手をきれいに拭きとれば、問題ありません。

B) 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。(アマチュア内規⑫)

C) 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あります。(規則6.02(c)(1)【例外】)

- ③ 投手は、投球する手やボールに唾液をつけること、ボールに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。(規則6.02(c)(2)～(5))

■ ただし、ボールを素手で摩擦することは許されています。

- ④ 投手は、いかなる異物でも、身体につけたり、所持したりすることを

禁止されています。(規則6.02(c)(7))

■ 投手がこの規則に違反した場合、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。

■ 2015年度の規則改正により、投手は、いずれの手、指または手首に何も(たとえば、救急ばんそうこう、テープ、瞬間接着剤、ブレスレットなど)つけてはならないことになりました(規則6.02(c)(7)【原注】)。なお、このことについては、所属する団体の規定に従うこととしています。

⑤ 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。(規則5.07(c)(1)(2))

## 20 球審と3塁塁審との内野ゴロの打球判定とランダウン

### (1)メニューの進め方

- ① 無死または1死、走者3塁の想定とします。
- ② 3塁手は3塁ベースのやや後方に位置し、ノッカーは3塁手がちょうど3塁ベース近辺で打球を捕るようにノックします。



- ③ 3塁走者はノックが打たれるのと同時に本塁に向かいます。
- ④ 3塁手が打球に触れたときに、球審または3塁塁審がフェア/ファウルを判定します。
- ⑤ 3塁手が本塁に送球し、ランダウンプレイを始めます。
- ⑥ 審判指導員は走者や野手とサインを決めておき、ラインアウト、オブストラクション、インターフェアランスなどを取り入れます。

## (2) 打球判定の基本的な動作

### ① フェア

- フェア的时候は、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）。（写真①）
  - 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。（写真②）



写真①



写真②

### ② ファウル（2022修正）

- ファウル的时候は、両手を上げて『ファウルボール』と発声します。
  - 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（打球が打者に当たったときなど）は、マスクを着けたまま発声しても構いません。（写真①・②）



写真①



写真②

- 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
- A) 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ってしまうおそれがあります。
- B) 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。
- “ファウルラインを確保”するとは、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)を中心にあたぐことです。(前頁の写真①)

### (3) 球審と3塁塁審の動作

#### (a) 球審の動作

- ① 投球が打たれたら、下を向かないようにして、マスクを左手ではずします。
- 強い打球、内野手への低いライナー、あるいは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(野手が打球に触れる瞬間など)を見逃すおそれがあります。
- ② 次に、すばやく左足を横に大きく交差して踏み出し(1歩)(次頁の写真①)、その左足を基点にターンして(2歩)(同写真②)ファウルラインの延長線(ファウル地域)をまたぎ、スタンディングをとりまします。



写真①



写真②

- A) 本塁に送球されますので、ホームプレート(または捕手)より前  
に出て打球を判定しようとする、守備の妨げになったり、送  
球に当たったりする危険があります。
- B) 打球が3塁線に打たれたら、瞬間的に(条件反射のように)マス  
クを外しながら、左足を踏み出します。

(b) 3塁塁審の動作

- ① 打者が打つ瞬間を3塁走者の身体にさえぎられて見えなくなるよ  
う、ファウルラインをまたいでセットポジションをとります。
- ② 打球が打たれても動かず(前に出ないで)、本塁に正対しています。

(4) 打球判定の範囲

- ① 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。(次  
頁の写真①)
- ② 打球がベースに触れたとき、野手がベースより後ろ(同写真②)、また  
はベースの上(横)(同写真③)で打球に触れたとき、さらに打球が  
野手に触れずに外野に抜けたときは、塁審が判定します。



写真①



写真②



写真③

- ③ 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。
- ④ 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、塁審が判定するようにします。
- A) 塁審の方がベースに近く、判定への説得力があります。
  - B) 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。これに比べ塁審は、すでにファウルラインをまたいでいますので、打球を待ち受けることができます。
    - 塁審は、走者が3塁にいない（ファウルラインの外側に位置している）ときでも、横に一步ステップするだけでラインをまたぐことができます。
  - C) 球審は、ベース近辺で3塁手が打球に触れたときは、「判定を3塁塁審に任せる」という気持ちでいましょう。

D) いわゆる「ダブル・コール」(球審と塁審との判定が食い違う)は、塁審が近くで見ている(よく見えている)のにもかかわらず、球審が「張り切ってしまう」ときに起こる傾向にあります。

⑤ ただし、3塁手への低いライナーのときは、オープン・グラブ・ポリシー(グラブの腹が見える審判員が判定する)の原則に基づいて判定します。

A) 3塁手への正面のライナーの場合、たとえ3塁手がベースより後ろで打球に触れても、球審が判定します。(写真①)

B) 3塁手がファウルライン側にダイビングしてライナーに触れるような場合、3塁塁審が判定します。(写真②)



写真①



写真②

#### (5) ランダウンプレイ

- ① 塁間の2分の1ずつを担当します(ハーフ・アンド・ハーフ)。
- ② 塁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。
- ③ ランダウンプレイが始まったら、ベースから3m~4m前に出て、塁間を結ぶラインから3m~4mほど離れたところに位置します。(次頁の写真①・②)
  - A) 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。
  - B) 塁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。



写真①



写真②

- ④ ベースから3m～4m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。
- A) 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。
  - B) 走者が自分の塁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、見えなくなってしまいます。(写真③)



写真③

- ⑤ 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。

- 野手がタッグしようとしてグラブを上げる動作が（写真①）、審判員が踏み込んでタッグを見に行く「サイン」となります。



- ⑥ 野手が走者にタッグしたとき、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!”と発声します。（写真②）
  - A) 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が大切です。しかし、何のジェスチャーもなく、ただ単にボールの確捕を確認する「時間（ま）」は、プレーヤー、他の審判員、あるいは観客に、判定を迷っていると思われかねません。
  - B) そこで、タッグがあった瞬間に、「自分（審判員）がタッグを確認した」ことをプレーヤーや他の審判員などに知らしめるために、『オン・ザ・タッグ』のジェスチャーをします。
  - C) 誰が見ても野手が走者にタッグしたことが明らかな場合（走者があきらめて減速した後にタッグされたときなど）、『オン・ザ・タッグ』のジェスチャーは必要ありません。



- ⑦ 野手がタッグした後に、ボールを確捕しているかを確認します。

■ このとき、タグされた走者を見るのではなく、ボールを持っている野手のグラブを見ます。(写真①)

- ⑧ ボールの確捕が確認できたら、タグのあったポイントに向けて『アウト』“He is out!”をコールします。(写真②)



写真①



写真②

(6) ラインアウト (2025.12修正)

- ◎ ランダウンプレイが始まり、走者が野手のタグを避けて、走者のベースパスから3フィート以上離れて走った。(規則5.09(b)(1))
- ① 当該審判員は、ラインアウトの地点を指さして『アウト・オブ・ザ・ベースパス』“Out of the basepath!” または、『アウト・オブ・ザ・ベースライン』“Out of the base line!”(次頁の写真①)
- ② 次に、ラインアウトの地点に向かって『ランナー、アウト』“He is out!”(同写真②)
- A) 走者のベースパスとは、タグプレイが生じたときの、走者と走者が向かっている塁とを結ぶ走路のことです。
- B) 3フィート(約90cm)は、概ね野手が片腕を広げた長さです。野手が左右に腕を振ってタグしようとしたとき、走者がこれ

を避けた場合は、ほとんどのケースでラインアウトになります。

- 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。 (2025.12修正)



写真①



写真②

#### (7) オブストラクション

- ◎ 1死、走者3塁。3塁・本塁間でランダウンプレイが始まり、3塁走者は、ボールを持たない野手に走塁を妨害された。(規則6.01(h)(1), 【注1】)
  - ① 野手が3塁走者を妨害 → 当該審判員(プレイの近くにいた審判員)は、前方に進み出て大きく『タイム』(次頁の写真①)
  - ② 他の審判員も『タイム』
  - ③ 当該審判員は、妨害した野手を指さして『オブストラクション』“That’s obstruction!”(次頁の写真②)

- ④ 次に3塁走者を指さして『3塁走者、本塁へ』“You score”と指示  
(同写真③)
- ⑤ 球審は、3塁走者の本塁触塁を確認
- 走塁を妨げられた走者は、どちらの塁へ向かっていたかに関係なく、妨害発生の瞬間の占有塁を基準に、1個先の塁（本塁）を与えます。



写真①



写真②



写真③

(8) インターフェアランス

◎ 走者3塁。3塁・本塁間でランダウンプレイが始まった。3塁走者がボールを持っている野手に意図的に激しく接触したため、野手は落球してしまった。(規則5.09(b)(3), アマチュア内規⑩の1)

① 3塁走者が野手に激しく接触し、野手が落球 → 当該審判員(プレイの近くにいた審判員)は、前方に進み出て大きく『タイム』(写真①)

② 他の審判員も『タイム』

③ 当該審判員は、妨害した3塁走者を指さして『インターフェアランス』“That’s interference!”(次頁の写真①)

④ 続いて、『3塁走者、アウト』“He is out!”(同写真②)



写真①



写真①



写真①

写真②

2 1 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ (2022修正)

(1) メニューのポイント

- ① キャンプゲームのメニューにおいて、起こる機会が比較的多い「規則違反の投球」および「本塁周辺のプレイ」に関して、その対応方法を繰り返し練習します。
- ② 審判員がその妨害に対するペナルティを厳格に適用しないと、アンフェアな行為をしたチームの「やり得」になってしまうため、試合でそのプレイが起きたときに、あわてずに対処できるようにします。
- ③ 講習会の時間の都合上、次のプレイなどに限定します。
  - A) 反則投球の投球を打者が空振りした。
  - B) ボークの投球を打者が空振りした。
  - C) 2塁盗塁への捕手の送球動作を、打者が妨害した（2S以前）。
  - D) 2塁盗塁への捕手の送球動作を、三振した打者が妨害した。
  - E) ボールを持たない捕手が本塁への走塁を妨害した。
  - F) タイムプレイ（得点、得点なし）

## (2) メニューの進め方

- ① 受講者を4班～8班程度に分け(1つの班がなるべく少人数になるようにします)、1人ないし数人の審判指導員が各班を担当します。
- ② 班ごとにグラウンドにホームプレートを置き、打者役、捕手役、走者役を用意します。
- ③ メニューごとに審判指導員がデモンストレーションを行い、続いて受講者が一人ずつ練習します。

## (3) 反則投球の投球を打者が空振り (2022修正) **(2025.12修正)**

- ◎ 1アウト、走者なし、ボールカウント1B-1S。投手に反則投球を宣告したが、投手はかまわず投球した。これを打者が空振りし、捕手がキャッチした。（規則定義38, 6.02(b)）
  - ① 投手役（または審判指導員）が反則投球 (軸足が投手板に触れずに投球、クイックリターンピッチなど) のシャドウピッチング
  - ② 球審は、反則投球を確認した瞬間に、『反則投球』（発声のみ）  
“That’s an illegal pitch!”（“Illegal pitch!”）
  - ③ 打者が空振り → 捕手がキャッチ
  - ④ 球審は『ボール』、続いてマスクをとり、前方に進み出て大きく『タイム』（写真①・②・③）
  - ⑤ 次に、投手に近づいていき、片足を上げてひざを何度かたたいた後、

投手を指さして、『反則投球』（次頁の写真①・②・③）

“That’s an illegal pitch!”（“Illegal pitch!”）

- 投手が「なぜ反則投球を適用されたのか」が分かっていない場合が多いので、「自由な足が止まった」、「自由な足が2段になった」などと説明し、反則投球のため今の投球にボールをカウントすることを伝え、投手に反則投球を繰り返させないようにします。

- ⑥ 次に、公式記録員に向かって左手を上げて（人差し指を立てて）、今の投球にボールをカウントすることを示す。
- ⑦ 次に、頭上でジェスチャーをしながら『ボールカウント2B-1S』（次頁の写真④）（このときマスクをわきに抱えると、ジェスチャーが小さくなってしまいます。）（次頁の写真⑤）



写真①

写真②

写真③

- ⑧ 審判指導員は、参考として、投手が反則投球を宣告されても投球しなかった場合、規則違反はなかったことになることを説明します。



写真①



写真②



写真③



写真④



写真⑤

(4) ボークの投球を打者が空振り

- ◎ 1アウト、走者1塁。ボールカウント2B-1S。投手にボークを宣告したが、投手はかまわず投球した。これを打者が空振りし、捕手がキャッチした。（規則定義3, 6.02(a)）
- ① 投手（審判指導員）がボーク（完全停止をしないなど）のシャドウピッチング
  - ② 球審は、ボークの動作を確認した瞬間に『ザッツ・ボーク』  
“That’ a balk!”（発声のみ）
  - ③ 打者が空振り → 捕手がキャッチ
  - ④ 球審は、マスクをとり、前方に進み出て大きく『タイム』（151頁の写真①・②・③）
  - ⑤ 次に、投手に近づいていって指をさし『ザッツ・ボーク』  
“That’ s a balk!”（前頁の写真②）
  - ⑥ 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、2塁へ』“You second base!”と指示（写真①・②）
  - ⑦ 次に、公式記録員に向かって、頭上でジェスチャーをしながら『ボールカウント2B-1S』（今の投球はボークのためカウントしないことを伝える）（前頁の写真④）



写真①



写真②

- ⑧ 審判指導員は、参考として、次の事項を説明します。
  - A) ボークの投球を捕手が確捕できなかつたときは、タイムをかけずにプレイが一段落するのを待ち、規則に即した処置をします。
  - B) 捕手の送球などでランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、ボークのペナルティを適用します。

(5) 2塁盗塁への捕手の送球動作を打者が妨害(2ストライク以前)2022修正

- ◎ 1アウト、走者1塁、ボールカウント1B-1S。次の投球のとき1塁走者が盗塁し、空振りをした打者が捕手の送球を妨害した。1塁走者は2塁でセーフとなった。（規則6.03(a)(3)）
- ① 投手(審判指導員)がシャドウピッチング
  - ② 打者が空振りして捕手が投球をキャッチ
  - ③ 球審は、『ストライク』（写真①）
  - ④ 打者が捕手の送球を妨害(捕手は送球動作をする)
  - ⑤ 球審は、マスクをしたまま、打者を右手で指さして(長くポイントします)『インターフェアランス』“That’s interference!”(写真②・③)
  - ⑥ 2塁で1塁走者がセーフ(審判指導員が『セーフ』を発声)
  - ⑦ 球審は、マスクをとり、前方に進み出て大きく『タイム』(写真④)
  - ⑧ 次に、打者を右手で指さして『インターフェアランス』  
“That’s interference!”(次頁の写真①)
  - ⑨ 次に、『バッター、アウト』“He is out!”(同写真②)
  - ⑩ 次に、1塁走者に近づいていって指をさし『1塁走者、1塁へ』“You back to first!”と指示(同写真③・④)



写真①



写真②



写真③



写真④



写真①



写真②



写真③



写真④

- ⑪ 審判指導員は、参考として、次の事項を説明します。
- A) ランダウプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、打者に妨害のペナルティを適用します。
  - B) 1塁走者が2塁でアウトになれば、プレイを妨害と関係なく進めます。
  - C) この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。
  - D) 打者がバッターボックスの外に出るか、あるいは何らかの動作によって、「捕手の送球動作を妨げた」と球審が判断した場合は、打者の意思（故意であるかどうか）に関係なく、妨害のペナルティを適用しなければなりません。
  - E) 捕手は、誰にも（打者と球審）に妨げられることなく、2塁に送球する権利を与られています。したがって、妨害の判断に当たっては、捕手と打者（またはバット）が接触したかどうかや、捕手が実際に送球できたかどうかは関係ありません。

(6) 2塁盗塁への捕手の送球動作を三振した打者が妨害 (2022修正)

- ◎ 1アウト、走者1塁、ボールカウント1B-2S。次の投球を打者が空振りした。このとき1塁走者が盗塁し、すでにアウトになった打者が捕手の送球を妨害した。1塁走者は2塁でセーフとなった (規則6.01(a)(5))
- ① 投手 (審判指導員) がシャドウピッチング
  - ② 打者が空振りして捕手が投球をキャッチ
  - ③ 球審は、『ストライク』
  - ④ 打者が捕手の送球を妨害 (捕手は送球動作をする)
  - ⑤ 球審は、マスクをしたまま、打者を右手で指さして (長くポイントします) 『インターフェアランス』 “That’s interference!”
  - ⑥ 2塁で1塁走者がセーフ (審判指導員が『セーフ』を発声)
  - ⑦ 球審は、マスクをとり、前方に進み出て大きく『タイム』
  - ⑧ 次に、打者を右手で指さして『インターフェアランス』 (写真①)  
“That’s interference!”
  - ⑨ 次に、『バッター、三振でアウト』 (写真②)  
“He is out for strike out swinging!” (“He is struck out!”)
  - ⑩ 次に、1塁走者に近づいていって指をさし『1塁走者、打者の守備妨害でアウト』 “He is out for batter’s interference!” (写真③・④)



写真①



写真②



写真③



写真④

- ⑩ 審判指導員は、参考として、次の事項を説明します。
- A) ランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、打者の妨害のペナルティを適用します。
  - B) 1塁走者が2塁でアウトになれば、プレイを妨害と関係なく進めません。
  - C) この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

(7) ボールを持たない捕手が本塁への走塁を妨害

- ◎ 1アウト、走者2塁。打者のヒットで2塁走者が得点しようとしたが、ボールを持たない捕手が走塁を妨害した。このため走者は本塁に触れる前に、捕手にタッグされた。妨害発生の瞬間に打者走者は、2塁ベースのすぐ手前にいた。(規則6.01(h)(1))
- ① 捕手は走塁線上に立っている
  - ② 球審は、タッグプレイを判定する位置にいて、セットポジション(写真①)
  - ③ 走者は本塁に向かって歩いてきて捕手に軽く接触(写真②)
  - ④ 野手(審判指導員)が本塁の近くからボールを捕手にトス
  - ⑤ 捕手がキャッチして走者にタッグ(次頁の写真①)
  - ⑥ 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』(同写真②・③)
  - ⑦ 次に、捕手を指さして『オブストラクション』“That’s obstruction!”(同写真④)
  - ⑧ 次に、2塁走者に『2塁走者、得点』“You score!”と指示(本塁を踏ませる)(同写真⑤)
  - ⑨ 次に、公式記録員に向かって『1点』“Score that run!”(同写真⑥)
  - ⑩ 次に、球審は前に出て、「4人の審判員で協議し、妨害がなければ打者走者は2塁に達していたことを確認した」と想定し、打者走者に『打者走者、2塁へ』“You second base!”と指示。



写真①



写真②



写真①



写真②



写真③



写真④



写真⑤



写真⑥

(8) タイムプレイ(得点)

- ◎ 2アウト、走者1塁・2塁。ライト線へのヒットで1塁走者が3塁に向かったが、タッグアウトとなった。2塁走者はそのアウトより前に本塁に達していた。(規則5.08(a))
- ① 球審は、3塁と本塁の延長線上に位置してセットポジションをとり、本塁と3塁の両方のプレイを見る
  - ② 審判指導員が『3塁でアウト』と発声
  - ③ 球審は、本塁を指さしながら『1点』“That run scores!”(写真①)
  - ④ 次に、本塁の前に出ていった後、反転して公式記録員に向かって『1点』“Score that run!”と明示(写真②)



写真①



写真②

(9) タイムプレイ(得点なし)

- ◎ 2アウト、走者1塁・3塁。1塁・2塁間でランダウンプレイが始まった。野手が1塁走者にタッグした後、3塁走者が本塁に達した。(規則5.08(a))
- ① 球審は、プレイが起きている場所と本塁の延長線上に位置して、本塁とランダウンプレイの両方のプレイを見る

- ② 審判指導員が『1塁走者アウト』と発声
- ③ 球審は、頭上で腕を大きく交差させながら、  
『ノーラン・スコア』『ノーラン・スコア』（写真①）  
“No run scores!” “No run scores!”
- ④ 次に、本塁の前に出ていった後、反転して公式記録員に向かって頭上で腕を大きく交差させながら、  
『ノーラン・スコア』『ノーラン・スコア』  
“No run scores!” “No run scores!”と明示（写真②・③）



写真①



写真②



写真③

(10) 打者走者が打球を処理する捕手の守備を妨害

- ◎ 1アウト、走者1塁。打者がバントした。打球は1塁側のフェア地域を転がった。打者走者が打球を処理しようとしている捕手を妨害した。

(5.09(b)(3))

- ① 投手が本塁の近くからボールをトス
- ② 打者が1塁側にバント
- ③ 打者走者が捕手の守備を妨害(次頁の写真①)
- ④ 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』（同写真②）
- ⑤ 他の審判員も『タイム』
- ⑥ 球審は、打者走者を指さして『インターフェアランス』  
“That’s interference!”（同写真③）
- ⑦ 続いて、『バッター、アウト』“He is out!”（同写真④）
- ⑧ 次に、2塁にいる1塁走者を指さして『1塁走者、1塁へ』  
“You back to first!”と指示（同写真⑤・⑥）

- ⑨ 審判指導員は、この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合、投手の打球当時の占有塁に戻すことを説明します。



写真①



写真②



写真③



写真③



写真④



写真⑤



写真⑥

(11) 打者走者と捕手が本塁周辺で出会い頭に接触

- ◎ 1アウト、走者1塁。打者がバントした。打球は1塁側のフェア地域を転がった。打球を処理しようとした捕手と打者走者が、本塁のすぐ近くで出会い頭に接触した。(6.01(a)(10)原注)

- ① 投手が本塁の近くからボールをトス
- ② 打者が1塁側にバント
- ③ 捕手と打者走者が本塁周辺で出会い頭に接触
- ④ 球審は、セーフのジェスチャーで両手を広げ『ナッシング』  
“That’s nothing!” (次頁の写真①)
- ⑤ 球審は、プレイを見届け、打球がフェアになればポイント、ファウルになれば『ファウルボール』



写真①

(12) 捕手が打者走者の走塁を妨害

- ◎ 1アウト、走者1塁。打者がバントした。打球は1塁側のフェア地域を転がった。捕手が打者走者の走塁を妨害した。(7.06(a))
- ① 投手が本塁の近くからボールをトス
  - ② 打者が1塁側にバント
  - ③ 捕手が打者走者の走塁を妨害
  - ④ 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』（写真①・②）
  - ⑤ 他の審判員も『タイム』
  - ⑥ 球審は捕手を指さして『オブストラクション』“That’s Obstruction!”（次頁の写真①）
  - ⑦ 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You first base!”と指示(同写真②)
  - ⑧ 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、2塁へ』“You second base!”と指示



写真①



写真②



写真①



写真②

## 2.2 キャンプゲーム

### (1) メニューのポイント

- ① キャンプゲームは、各種妨害などの規則違反のプレイへの対処方法を練習するものです。
- ② これらの規則違反のプレイは、練習試合でも起こる機会が少なく、練習会で繰り返し訓練する必要があります。
- ③ 実際の試合で規則違反のプレイが起きたときに、的確に処理できるよう、マニュアルを読んで理解した内容を、グラウンドで実際にやってみて体得するようにします。

### (2) メニューの進め方

- ① 「キャンプゲーム・マニュアル」の中から、あらかじめ練習するケースをピックアップしておきます。
  - このピックアップしたケースは事前に受講生にも通知し、受講生は十分な予習をしておきます。
- ② 1つのルールごとに、マイクを持ってケース設定およびプレイの説明を行う審判指導員を決めておきます。
- ③ 受講者を4つの班に分け、球審→1塁→2塁→3塁と順番に移動していきます。1つのクールの時間は15分（全体で60分）から20分（全体で80分）程度とします。
- ④ メニューの時間全体で各種規則違反のプレイを練習できるよう、各クールで内容を特定した方が効率的です。例えば、1つ目のクールでは投手の規則違反（反則投球やボーク）、2つ目は打者および走者の妨害、3つ目は投球・送球がボールデッドの個所に入る、4つ目はその他のケース、などです。

- ⑤ 1つ目のクールを始める前に、主だったプレイに対する処置について、審判指導員がデモンストレーションを行います。このとき、マイク担当の審判指導員が、適用規則の内容、処置の仕方をあらかじめ解説します。
- ⑥ このメニューの特別ルールとして、投球や送球がバックネットやフェンスに当たったときは、「ボールデッドの個所に入った」ものとみなします。

### 2 3 1塁塁審と3塁塁審との外野への飛球の判定

#### (1) メニューのポイント

- ① 4人制フォーメーションの練習に入る前に、外野への飛球の追い方を練習します。
- ② このメニューでは、どちらの審判が追うべき打球か判断しにくいとき、2人の塁審が打球を追うことのないよう、自分が追うべき打球かどうかを判断するため、ポーズ(Pause)・リード(Read)・リアクト(React)のテクニックを練習します。

#### (2) メニューの進め方

- ① 外野手数人が、センターに位置します。
- ② 受講者を4班(A、B、C、D)に分け、2つの班ずつ1塁側、3塁側に待機します。
- ③ 1塁側にA班、3塁側にC班が位置し、ケースの想定は、1死、走者2塁とします(走者はつけません)。(写真①)



(写真①)

- ④ ノツかは、全てセンター方向への飛球を打ちます。仮にゴロになったとしても、飛球に置き換えて継続します。
- ⑤ A班とC班の組が終わったら、B班とD班が行い、これを繰り返します。
- ⑥ メニューの時間の半分になったら、1塁側と3塁側を交代します。

### (3) 打球判定の責任範囲

- ① 中堅手の位置(実際に守っている位置を基準として、1塁塁審と3塁塁審とで2分割します。
- ② 中堅手の正面前後から向かって右側(右翼手側)の打球は、1塁塁審が担当します。
- ③ 中堅手より向かって左側(左翼手側)の打球は、3塁塁審が担当します。
- ④ 自分が追うべき打球かどうかは、中堅手の行動によって判断します(中堅手が教えてくれます)。
  - A) 中堅手が「動かない」とき(正面の打球)、「まっすぐ前に出てきた」とき、または「まっすぐ背走した」ときは、1塁塁審が追うべき打球です。
  - B) 中堅手が「自分の方向に向かって走り出した」ときは、その審判員が追うべき打球です。

### (4) ポーズ(Pause)・リード(Read)・リアクト(React) (2022修正)

- ① ボールが中堅手方向へ打たれたら、打球を見ながら「リード・ステップ」をして「一瞬」その場にとどまり(ポーズ)、中堅手の動きを見ます。(写真①)
  - A) 1塁塁審は右足を、3塁塁審は左足をファウルラインと平行になるよう1歩引きます。これを「リード・ステップ」といいます。



- ② 中堅手の動き方を見ながら、自分が追うべき打球かどうかを判断します(リード)。
  - A) 見るのは「中堅手」であり、「相手の審判員」ではありません。

- ③ 「リード」した結果に基づき、打球を追うと判断したら、相手の審判員を見て(写真①)『ゴー・アウト』 “I am going out!” (あるいは “Going out!”)と発声しながら、打球方向に走り出します(リアクト)(写真②)。



- A) 自分が打球方向に走り出す前に、相手の審判員を見ることが大切です。実戦では、こちらが追うべき打球にもかかわらず、相手の審判員が、すでに打球方向にスタートしている場合もあります。
- B) 打球方向に走り出すとき、相手の審判員に手を上げるなどのサインを送っても構いません。
- C) ただし、自分が追う打球であることが明らかな場合（例えば、3塁塁審が左翼手正面への飛球を追う場合）、手を上げるなどのサインは必要ありません。
- ④ 打球を追わない審判員は、『OK!』と返し、ベースカバーに向かいます。

## 2.4 メカニクスのサイン交換

### (1) メニューのポイント

- ① 4人制メカニクスの練習を行う前に、3塁塁審が打球を追う場合の球審、1塁塁審および2塁塁審の動き方の確認方法（サイン交換）を練習します。

- ② サイン交換は、ボールが投手に戻り、プレイが一段落したとき(もはや走者が進塁する意思がない状態のとき)に行いますが、このタイミングを確認します。
  - A) 投手がボールを持って投手板についたら、審判員はボークなどの規則違反を見逃さないため、投手から目を離してはいけません。
  - B) したがって、球審は、走者が塁について進塁をする意思がない状態になった後、投手が投手板につく前に、塁審にサインを送らなければなりません。
  - C) 各塁審は、この状態になったとき、投手から目を離さないようにしながら、球審の動作をチラッ、チラッと確認します。
- ③ 先に球審が自分の行動(3塁をカバーするのか、または本塁にとどまるのか)のサインを出し、それを見て1塁塁審と2塁塁審とがそれぞれの動き方を確認し合うという順序を練習します。
- ④ この「球審がサインを出すタイミング」と「各塁審が球審をチラッと見るタイミング」が合うことが重要ですので、このタイミングを十分に確認します。

## (2) メニューの進め方

- ① 4人制メカニクスの練習をする前に、審判指導員が基本的なサインのジェスチャーを説明します。
- ② 次に、審判指導員が本塁、1塁および2塁に位置して、サイン交換のデモンストレーションを行います。

## (3) 球審のサイン

- ① 走者が単独1塁のとき、3塁塁審が打球を追う場合、球審が3塁でのプレイに備えるために、3塁に向かうことを1塁塁審に伝えるサイン。1塁塁審を見ながら、右手または左手で3塁方向を指さします。(次頁写真①)
- ② 走者がスコアリングポジション(2塁または3塁)にいるとき、3塁塁審が打球を追っても、球審は本塁にとどまることを2塁塁審に伝えるサイン。2塁塁審を見ながら、両手で自分の足元(地面)を指さします。(同写真②)
- ③ 球審がインフィールドフライの適用されるケースであることを、各塁審に伝えるサイン。右手を胸に当てます(同写真③)。最近の国際大会では、右手の人差し指を帽子のつばに当てるサインを用いているようです。(写真④)

- ④ 0アウトまたは1アウト、走者2塁または1塁・2塁のとき、3塁塁審が打球を追う場合、2塁走者がタッグアップする可能性のあるケースであることを伝えるサイン。2塁塁審を見ながら、両手のコブシを上下に合わせてトントンとたたきます。(写真⑤)
- A) このサインは、2塁走者がタッグアップした場合の3塁のプレイを担当する審判員を確認する(球審ではなく、2塁塁審が担当する)もので、走者が3塁にいて、3塁走者がタッグアップする可能性のあるケース(走者3塁、1塁・3塁、2塁・3塁、満塁)のときは、このサインは使いません。
- B) このジェスチャーは、最近の国際大会では、あるサインを送った審判員に対する、他の審判員のアンサー(了解したこと)のサインに使われているようです。
- ⑤ アウトカウントが2アウトで、走者がスコアリングポジション(2塁または3塁)にいるとき、タイムプレイの可能性のあることを、球審が他の審判員に伝えるサイン。右手の人差し指と中指とで左の手首(腕時計を示します)をトントンとたたきます。(写真⑥)



写真①

写真②

写真③



写真④ (国際大会)

写真⑤

写真⑥

#### (4) 走者1塁のとき

- ① ボールが投手に戻り、安打や四球などで進塁した打者走者が1塁についた(戻った)とき(もはや進塁する意思がない状態です)、球審は、投手が投手板に触れる前に、マスクを付けた状態で、1塁塁審を見ながら3塁方向を指さし、3塁に向かうサインを出します。(写真①)
- ② 1塁塁審は、球審を見ながら本塁方向を指さし、本塁をカバーするサインを球審に返します。(写真②)
- ③ 次に1塁塁審は、本塁方向を指さしながら2塁塁審を見て、本塁に向かうことを伝えます。(写真③)
- ④ 2塁塁審は、1塁塁審を見ながら1塁方向を指さし、1塁をカバーするサインを返します。(写真④)



写真①

写真②

写真③

写真④

#### (5) 走者2塁のとき (0アウトまたは1アウト)

- ① ボールが投手に戻り、2塁走者が塁についた(戻った)とき(もはや進塁する意思がない状態です)、球審は、投手が投手板に触れる前に、マスクを付けた状態で、2塁塁審を見ながら両手で自分の足元(地面)を指さし、本塁にとどまるサインを出します。(次頁の写真①)
- ② 2塁塁審は、球審を見ながら3塁方向を指さし、3塁でのプレイに備えるサインを返します。(同写真②)
- ③ 次に球審は、2塁塁審を見ながら、両手のコブシを上下に合わせてトントンとたたき、2塁走者がタッグアップするケースであることを伝えます。(同写真③)
- ④ 2塁塁審は、球審を見ながら同じジェスチャーをして、2塁走者のタッグアップに備えること球審に伝えます。(同写真④)
- ⑤ 次に2塁塁審は、1塁塁審を見ながら3塁方向を指さし、3塁でのプレイに備えることを伝えます。(同写真⑤)

- ⑥ 1塁塁審は、2塁塁審を見ながら2塁方向を指さし、2塁をカバーするサインを返します。(写真⑥)



写真①



写真②



写真③



写真④



写真⑤



写真⑥

**(6) 走者1塁・2塁のとき(0アウトまたは1アウト)**

- ① ボールが投手に戻り、塁上の走者が各塁についた(戻った)とき(もはや進塁する意思がない状態です)、球審は、投手が投手板に触れる前に、マスクを付けた状態で、右手を胸に当てるジェスチャーをしながら各塁審を見て、インフィールドフライのケースであるサインを送ります。(次頁の写真①)
- ② 各塁審は、球審を見ながら同じジェスチャーをして、インフィールドフライに備えることを球審に伝えます。(同写真②)
- ③ これ以降は、上記「(5)走者2塁のとき(0アウトまたは1アウト)」と同じサイン交換を行います。



写真①



写真②

(7) 2アウト、走者がスコアリングポジションにいるとき

- ① ボールが投手に戻り、塁上の各走者が塁についた(戻った)とき (もはや進塁する意思がない状態です)、球審は、投手が投手板に触れる前に、マスクを付けた状態で、2塁塁審を見ながら両手で自分の足元(地面)を指さし、本塁にとどまるサインを出します。(写真①)
- ② 2塁塁審は、球審を見ながら3塁方向を指さし、3塁でのプレイに備えるサインを返します。(写真②)
- ③ 次に球審は、2塁塁審を見ながら、右手の人差し指と中指とで左の手首(腕時計を示します)をトントンとたたき、タイムプレイの可能性のあることを伝えます。(写真③)
- ④ 2塁塁審は、球審を見ながら同じジェスチャーをして、タイムプレイの可能性を確認したこと球審に伝えます。(次頁の写真①)
- ⑤ 次に2塁塁審は、1塁塁審を見ながら3塁方向を指さし、3塁でのプレイに備えることを伝えます。(同写真②)
- ⑥ 1塁塁審は、2塁塁審を見ながら2塁方向を指さし、2塁をカバーするサインを返します。(同写真③)



写真①



写真②



写真③



写真①



写真②



写真③

## 2.5 4人制メカニクスの注意点

### (1) メニューのポイント

- ① 4人制メカニクスの練習を行う場合、試合形式で次から次にノックしても、審判員がポイントとなる動き方を理解できないまま、終わってしまうことがあります。
- ② そこで、4人制メカニクスのうち、ポイントとなるケースを選定し、これを繰り返し練習します。
- ③ 4人制メカニクスでは、2塁塁審の動き方が重要となるケースが多いので、この2塁塁審が動くケースを中心に設定します。
- ④ 今回のマニュアルでは、次の4つのケースをピックアップして、各審判員の動き方を確認します。
  - A) 2死、走者1塁、3塁塁審が打球を追うケース
  - B) 2死、走者2塁、3塁塁審が打球を追うケース
  - C) 2死、走者1塁・3塁、3塁塁審が打球を追うケース
  - D) 1死、走者満塁、3塁塁審が打球を追うケース

### (2) メニューの進め方

- ① 各ケースの審判員が位置すべきポイントに、マーク（○または×など）を描いておきます。
- ② 受講者を4つの班に分け、球審→1塁→2塁→3塁と順番に移動していきます。1つのクールの時間は15分（全体で60分）から20分（全体で80分）程度とします。
- ③ 2塁塁審は5人程度を2塁ベースの後方に残し、残りの受講者は1塁側または3塁側のダッグアウト前で待機します。

- ④ 順番となった4人の審判員が分かるように、他の受講者はバックネットの前（球審）や、1塁または3塁のダッグアウト前で待機します。
- 待機している受講者が本塁、1塁、3塁のベース付近にいて、みな同じ服装をしていますので、順番の「4人の審判員」が識別できません。
- ⑤ 1つのクールごとに、マイクを持ってケース設定およびプレイの説明を行う審判指導員と、各塁でアドバイスをする審判指導員を決めておきます。
- ⑥ マイクを担当する審判指導員は、各ケースでノックが打たれる前に、打球の方向と各審判員の動きを説明します。
- ⑦ タッグアップのケースを除き、野手は飛球をバウンドさせるか、または落球して、プレイが続くようにします。
- ⑧ 各クールにおいて、設定したメニューを一通り練習するようにします。
- ⑨ 1つ目のクールを始める前に、主だったケースに関する審判員の動きについて、審判指導員がデモンストレーションを行います。このとき、マイク担当の審判指導員が、各審判員の動きをあらかじめ解説します。
- (3) **2アウト、走者1塁、3塁塁審が打球を追うケース**
- ◎ 2アウト、走者1塁、中堅手方向の飛球を3塁塁審が追う、安打になった打球を処理した野手は、3塁（または本塁）へ送球して1塁走者にプレイをした後、2塁（または3塁）へ送球して、打者走者に対するプレイを行う。
- (a) **審判員が位置すべきポイントのマーク（187頁参照）**
- ① 球審が3塁に向かって走りながら、1塁塁審が本塁に向かう準備をしているか確認するポイント。3塁・本塁間の1/2程度の位置。
- ② ~~球審が1塁走者に対する3塁のプレイをジャッジするために送球を待つポイント(1塁走者に対する3塁のプレイがある場合)。3塁ベースから2m程度本塁寄り、ファウルラインから1m程度内野内の位置。~~
- ③ 球審が1塁走者の3塁でのプレイをジャッジするために送球を待つ、または、1塁走者の3塁触塁を確認し、打者走者の3塁でのプレイに備えて待つポイント。 2塁→3塁の延長線上で、3塁から1m程度の位置。
- 走者がスライディングしてくるベースの反対側である2塁→3塁の延長線上でプレイを待ち受けます。
- 実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審

審判員が野手のグラブと走者との間に位置する（グラブ：アンパイア：ランナー・コンセプト）に基づき、適切な位置にアジャストします。

- ④ ~~球審が、送球が本塁から3塁に転送され、打者走者に対する3塁のプレイをジャッジするために送球を待つポイント。本塁 → 3塁の延長線上で、ベースから2m程度の位置。~~
- ⑤ 1塁塁審が本塁に向かって走りながら、打者走者の1塁触塁を確認するポイント。1塁側コーチスボックスの本塁側の角の付近。
- ⑥ 1塁塁審が本塁でのプレイを待ち構えるポイント。投手板 → 本塁の延長線上で、本塁から3m程度の位置。
- ⑦ ~~2塁塁審が打者走者のプレイに備えて、打者走者の行動を確認するポイント。1塁・2塁間の中間点付近。~~
- ⑧ 2塁塁審が、打者走者のプレイに備えて打者走者の行動を確認し、外野手からの送球による2塁でのタッグプレイに備えて待つポイント。

■ 実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との間に位置する（グラブ：アンパイア：ランナー・コンセプト）に基づき、適切な位置にアジャストします。

#### (b) 3塁塁審の動き

- ① 打球が打たれたらリード・ステップをして、打球の方向と中堅手の動きを見て、自分が追うべき打球かどうかを判断します。
- ② 『ゴー・アウト』 “I am going out!”（あるいは“Going out!”）と発声しながら、打球方向に走り出します。  
■ このとき、他の3人の審判員は『OK!』と返します。
- ③ 打球が野手（または地面など）に触れる前にスタンディングで止まり、『フェア』または『ノーキャッチ』のジャッジをします。  
■ 野手がグラブに当てて落球した場合や、ショートバウンドで捕球した場合は、大きな声で『ノーキャッチ』のジェスチャーを繰り返します。
- ④ そして、球審が3塁に向かってきているかを「チラッ」と確認します。

#### (c) 球審の動き

- ① 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、ファウルテリトリーをダッシュに近い走りで、打球を見ながら3塁に向かいます。

- ② 本塁から1/2程度のポイントに来たら、走りながら1塁塁審が本塁に向かう準備ができているかを「チラッ」と確認します。
- 「1塁塁審が本塁に向かっていない（本塁でのプレイに間に合わない）」と判断したら、3塁・本塁間の中間点で止まり、プレイが3塁で起こるのか、または本塁で起こるのかを判断して行動します。
- ③ ~~ボールが左翼手の定位置よりファウルライン側から来るときは、フェアテリトリーのタッグポイントの見える位置で止まり、スタンディングで待ち構えます。~~
- ④ 3塁でのプレイに備えて、2塁 → 3塁の延長線上（ベースから1m程度の距離）で止まり、スタンディングで待ち構えます。
- A) ベースからの距離が遠いと、ベースの厚みでタッグポイントが見えなくなってしまいます。
- B) ベースからの距離が遠いと、下記⑥のように3塁手がベースをまたいだときに、タッグポイントの見える位置への移動が間に合わなくなります。
- ⑤ ボールが十分近づいてきて、その軌道(3塁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、セットポジションをとり、視点を3塁ベースに移してタッグの瞬間に集中します。
- ⑥ 上記④に位置していたとき、3塁手がベースをまたいだ場合、タッグポイントの見える位置に機敏に移動して、セットポジションをとります。
- ⑦ アウト/セーフを判断して、ジャッジします。
- ⑧ ボールが3塁ではなく本塁に送られた場合も、打者走者に対する3塁のプレイに備え、2塁→3塁の延長線上（ベースから1m程度の距離）に留まります。

(d) **1塁塁審の動き**

- ① 打球が打たれたら、リード・ステップをして、打球の方向と中堅手の動きを見て、自分が追うべき打球かどうかを判断します。
- ② 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を迫ったら、『OK!』と返し、打球を見ながらファウルテリトリーを走り、駆け足程度で本塁に向かいます。
- ③ 1塁側コーチスボックスの本塁側の角付近のポイントに来たら速度を落とし(止まらないようにします)、打者走者の1塁触塁を「チラッ」と確認します。

■ 止まって打者走者の触塁を確認していると、本塁のプレイに間に合わなくなるおそれがあります。

- ④ その後、打球を中心に、1塁走者、球審の動きを見ながら、ダッシュに近い走りで本塁に向かいます。
- ⑤ 本塁に到達したら、投手板 → 本塁の延長線上に位置し、スタンディングでプレイを待ち構えます。

#### (e) 2塁塁審の動き

- ① 打球が打たれたらその場でターンして(むやみにステップバックしないようにします)、どの野手が打球を追うのかを見定めます。特に中堅手への正面の打球の場合、ボールを見ながら3塁塁審と1塁塁審を交互に「チラッ」と見て、その後の自分の動き方を判断します。
- ② 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、打球を見ながらその場にとどまり(マウンド方向にステップバックしないようにします)、1塁走者と球審を「チラッ」と見ます。

■ 「球審が3塁に向かっていない(または3塁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塁に向かいます。
- ③ 1塁走者の2塁触塁を「チラッ」と確認します。打者走者の2塁でのプレイに備えて、あまり1塁ベースに近づかないようにします。
- ④ 打者走者が2塁に向かうことが明らかと判断したら、ボールから目を離さず、打者走者に先行して2塁ベースに近づいていき、タッグプレイに備えます。
- ⑤ 本塁から2塁に送球されたら、2塁盗塁と同じ要領で、右足を基点にターンしながらセットポジションをとって2塁ベースに正対し、タッグのポイントに集中します。
- ⑥ アウト/セーフを判断して、ジャッジします。

#### (4) 2アウト、走者2塁、3塁塁審が打球を追うケース

- ◎ 2アウト、走者2塁、中堅手方向の飛球を3塁塁審が追う。安打になった打球を処理した野手は、本塁へ送球して2塁走者にプレイをした後、2塁へ送球して、打者走者に対するプレイを行う。

#### (a) 審判員が位置すべきポイントのマーク (188頁参照)

- ① 球審が本塁でのプレイを待ち構えるポイント。投手板 → 本塁の延長線上で、本塁から2m程度の位置。

- ② 1塁塁審が打者走者の触塁を確認するポイント（内野内と内野外の2箇所）。1塁・2塁間の中間点付近。
- ③ 1塁塁審が2塁で判定に備えて待つポイント（内野内と内野外の2箇所）。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3塁 → 2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから1m程度の位置。  
**■実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との間に位置する（グラブ：アンパイア：ランナー・コンセプト）に基づき、適切な位置にアジャストします。**
- ④ 2塁塁審が2塁走者の3塁触塁を確認するポイント。2塁・3塁間の中間点付近。
- ⑤ 2塁塁審がファウル地域に出て、プレイの成り行きを見るポイント。2塁 → 3塁の延長線上で、3塁ベースから2m程度の位置。

**(b) 3塁塁審の動き**

- ① 打球が打たれたらリード・ステップをして、打球の方向と中堅手の動きを見て、自分が追うべき打球かどうかを判断します。
- ② 『ゴー・アウト』 “I am going out!”（あるいは“Going out”）と発声しながら、打球方向に走り出します。  
**■ このとき、他の3人の審判員は『OK!』と返します。**
- ③ 打球が野手（または地面など）に触れる前にスタンディングで止まり、『フェア』または『ノーキャッチ』のジャッジをします。  
**■ 野手がグラブに当てて落球した場合や、ショートバウンドで捕球した場合は、大きな声で『ノーキャッチ』のジェスチャーを繰り返します。**
- ④ そして、2塁塁審が3塁に向かってきているかを「チラッ」と確認します。

**(c) 球審の動き**

- ① 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、左斜め前（ファウルテリトリー）に3m程度進み、2塁走者の3塁触塁を「チラッ」と確認します（これは補助的な確認です）。
- ② 2塁走者が3塁を超えたら、ベースコーチとの接触（コーチの肉体的援助）に注意します。
- ③ ボールと走者を交互に見ながら、投手板 → 本塁の延長線上で、本塁から2m程度のポイントに位置し、本塁でのプレイをスタンディングで待ち構えます。

- ④ ボールが十分近づいてきて、その軌道（捕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、セットポジションをとり、視点をホームベースに移してタッグの瞬間に集中します。
- ⑤ アウト/セーフを判断して、ジャッジします。

**(d) 1塁塁審の動き**

- ① 打球が打たれたらリード・ステップをして、打球の方向と中堅手の動きを見て、自分が追うべき打球かどうかを判断します。
- ② 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、打球を見ながら打者走者の1塁触塁を確認するポイントへ向かいます。
  - A) 「自分の前面にボール、ベース、走者を置く」という原則に基づき、打球の方向によって走る方向が異なります。
  - B) 打球が1塁塁審と左中間フェンスを結ぶ直線よりも向かって左側(左翼手側)に飛んだ場合、「リミング」をして内野外のポイントに向かいます。
  - C) 打球が1塁塁審と左中間フェンスを結ぶ直線よりも向かって右側(中堅手側)に飛んだ場合、「ピボットターン」をして内野内のポイントに向かいます。
- ③ 1塁触塁を確認するポイントで止まり、打球を見ながら打者走者の1塁触塁を「チラッ」と見ます。
- ④ ボールが本塁に送られたら、本塁（ボール）に正対し、打者走者の行動を「チラッ」、「チラッ」とうかがいます。
- ⑤ 打者走者が2塁に向かうことが明らかと判断したら、ボールから目を離さず、打者走者に先行して2塁ベースに近づいていき、判定するポイントで待ち構えます。
- ⑥ 本塁から2塁に送球されたら、
  - A) 内野内に位置した場合は、2塁盗塁と同じ要領で、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）が判断できたら、右足を基点にターンしながらセットポジションをとって2塁ベースに正対し、タッグのポイントに集中します。
  - B) 内野外に位置した場合は、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）が判断できたら、セットポジションをとり、タッグのポイントに集中します。
- ⑦ アウト/セーフを判断して、ジャッジします。

**(e) 2塁塁審の動き**

- ① 打球が打たれたらその場でターンして（むやみにステップバックしないようにします）、どの野手が打球を追うのかを見定めます。特に中堅手への正面の打球の場合、3塁塁審と1塁塁審とを交互に見て、その後の自分の動き方を判断します。
- ② 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、打球から目を離さず、2塁走者の3塁触塁を確認するポイントに向かいます。
  - A) このとき、打球に対するプレイを確認しないで（打球から目を離し）、2塁走者だけを見ながら3塁に向かうケースが多く見受けられます。
  - B) 打球が捕球されたのかどうか、または安打となった打球を野手が処理した位置はどこかなどにより、2塁塁審の行動が変わります。
- ③ 3塁触塁を確認するポイントで止まり、打球を見ながら2塁走者の3塁触塁を「チラッ」と見た後、2塁走者の行動（本塁に向かうのか、または3塁にとどまるのか）を見極めます。
- ④ そして、その場（内野内）で振り向き、1塁塁審が1塁・2塁間の中間点に来ているかを確認します。
  - 「1塁塁審が1塁・2塁間の中間点にいない（2塁でのプレイに間に合わない）」場合、その場にとどまり、打者走者に対するプレイが2塁で起こると判断したら、すばやく2塁ベース方向に移動し、2塁でのプレイをジャッジします。
- ⑤ 2塁走者が本塁に向かい、ボールが本塁に送られたら、本塁（ボール）に正対し、打者走者の行動を「チラッ」、「チラッ」とうかがいます。
- ⑥ そして、1塁塁審が2塁でのプレイに準備できていることを確認したら、ゆっくり2塁 → 3塁の延長線上のポイントに移動し、プレイの成り行きを見ます。

**(5) 2アウト、走者1塁・3塁、3塁塁審が打球を追うケース**

- ◎ 2アウト、走者1塁・3塁、中堅手方向の飛球を3塁塁審が追う。安打になった打球を処理した野手は、3塁（または本塁）へ送球して1塁走者にプレイをした後、2塁（または3塁）へ送球して、打者走者に対するプレイを行う。

**(a) 審判員が位置すべきポイントのマーク(157頁参照)**

- ① 球審が本塁でのプレイを待ち構えるポイント。投手板 → 本塁の延長

線上で、本塁から2m程度の位置。

- ② 1塁塁審が1塁走者の2塁触塁、および打者走者の1塁触塁を確認するポイント(内野内と内野外の2箇所)。1塁・2塁間の中間点付近。
- ③ 1塁塁審が2塁で判定に備えて待つポイント(内野内と内野外の2箇所)。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3塁 → 2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから1m程度の位置。
  - 実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との間に位置する(グラブ:アンパイア:ランナー・コンセプト)に基づき、適切な位置にアジャストします。
- ④ 2塁塁審が1塁走者の2塁触塁を確認するポイント。2塁・3塁間の中間点付近。
- ⑤ 2塁塁審が1塁走者に対する3塁のプレイを判定するポイント。3塁ベースから2m程度本塁寄り、ファウルラインから1m程度内野内の位置。
- ⑥ 2塁塁審がファウル地域に出て、プレイの成り行きを見るポイント。2塁 → 3塁の延長線上で、3塁ベースから1m程度の位置。打者走者の3塁でのプレイもこの位置で待ち構えます。
  - 走者がスライディングしてくるベースの反対側である2塁→3塁の延長線上でプレイを待ち受けます。
  - 実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との間に位置する(グラブ:アンパイア:ランナー・コンセプト)に基づき、適切な位置にアジャストします。
- ⑦ ~~2塁塁審が打者走者に対する3塁のプレイ(送球が本塁から3塁に転送される)を判定するポイント。本塁 → 3塁の延長線上でベースから2m程度の位置。~~

#### (b) 3塁塁審の動き

- ① 打球が打たれたらリード・ステップをして、打球の方向と中堅手の動きを見て、自分が追うべき打球かどうかを判断します。
- ② 『ゴー・アウト』 “I am going out!” (あるいは “Going out!”) と発声しながら、打球の方向に走り出します。
  - このとき、他の3人の審判員は『OK!』と返します。
- ③ 打球が野手(または地面など)に触れる前にスタンディングで止まり、『フェア』または『ノーキャッチ』のジャッジをします。
  - 野手がグラブに当てて落球した場合や、ショートバウンドで捕球した場合は、大きな声で『ノーキャッチ』のジェスチャーを

繰り返します。

- ④ そして、2塁塁審が3塁に向かってきているかを「チラッ」と確認します。

**(c) 球審の動き**

- ① 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、少し後ろに下がって本塁から2m程度のポイントに位置し、打球の行方、他の審判員の動きなどを見渡しなが、3塁走者の本塁触塁を「チラッ」と確認します。
- ② 1塁走者が3塁を超えたら、ベースコーチとの接触(コーチの肉体的援助)に注意します。
- ③ ボールと走者を交互に見ながら、1塁走者の本塁でのプレイをスタンディングで待ち構えます。
- ④ 本塁に送られたボールがかつトマンを超えたら(または内野手がかつトしたら)、スタンディングのまま1歩程度本塁に近づきます。
- ⑤ ボールが十分近づいてきて、その軌道(捕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、セットポジションをとり、視点をホームベースに移してタッグの瞬間に集中します。
- ⑥ アウト/セーフを判断して、ジャッジします。

**(d) 1塁塁審の動き**

- ① 打球が打たれたらリード・ステップをして、打球の方向と中堅手の動きを見て、自分が追うべき打球かどうかを判断します。
- ② 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、打球を見ながら1塁走者の2塁触塁と、打者走者の1塁触塁を確認するポイントへ向かいます。
  - A) 「自分の前面にボール、ベース、走者を置く」という原則に基づき、打球の方向によって走る方向が異なります。
  - B) 打球が1塁塁審と左中間フェンスを結ぶ直線よりも向かって左側(左翼手側)に飛んだ場合、「リミング」をして内野外のポイントに向かいます。
  - C) 打球が1塁塁審と左中間フェンスを結ぶ直線よりも向かって右側(中堅手側)に飛んだ場合。「ピボットターン」をして内野内のポイントに向かいます。
- ③ 1塁触塁を確認するポイントで止まり、打球を見ながら打者走者の触塁を「チラッ」と見ます。

- ④ ボールが本塁に送られたら、本塁（ボール）に正対し、打者走者の行動を「チラッ」、「チラッ」とうかがいます。
- ⑤ 打者走者が2塁に向かうことが明らかと判断したら、ボールから目を離さず、打者走者に先行して2塁ベースに近づいていき、判定するポイントで待ち構えます。
- ⑥ 本塁から2塁に送球されたら、
  - A) 内野内に位置した場合は、2塁盗塁と同じ要領で、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)が判断できたら、右足を基点にターンしながらセットポジションをとって2塁ベースに正対し、タッグのポイントに集中します。
  - B) 内野外に位置した場合は、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)が判断できたら、セットポジションをとり、タッグのポイントに集中します。
- ⑦ アウト/セーフを判断して、ジャッジします。

#### (e) 2塁塁審の動き

- ① 打球が打たれたらその場でターンして(むやみにステップバックしないようにします)、どの野手が打球を追うのかを見定めます。特に中堅手への正面の打球の場合、3塁塁審と1塁塁審を交互に見て、その後の自分の動き方を判断します。
- ② 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、打球から目を離さず、1塁走者の2塁触塁を確認するポイントに向かいます。
  - A) このとき、打球に対するプレイを確認しないで（打球から目を離し）、1塁走者の2塁触塁だけを注意しているケースが多く見受けられます。
  - B) 打球が捕球されたのかどうか、または安打となった打球を野手が処理した位置はどこかなどにより、2塁塁審の行動が変わります。
- ③ 2塁触塁を確認するポイントで止まり、打球を見ながら1塁走者の2塁触塁を「チラッ」と見た後、1塁走者の行動(3塁に向かうのか、または2塁にとどまるのか)を見極めます。
- ④ そして、その場(フェアテリトリー内)で振り向き、1塁塁審が1塁・2塁間の中間点に来ているかを確認します。
- ⑤ 1塁走者が3塁に向かうことが明らかと判断したら、ボールから目を離さず、1塁走者に先行して3塁のプレイを判定するポイントで待ち構えます。

- ⑥ 1塁走者に対してタッグプレイとなるタイミングで3塁へ送球された場合、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)が判断できたら、セットポジションをとり、タッグのポイントに集中します。
- ⑦ 1塁走者が3塁をけて本塁に向かった場合、ボールから目を離さず、上記⑤の位置で3塁触塁を「チラッ」と確認した後、本塁への送球線上に位置していないかどうかを瞬時に判断し、すばやくファウル地域に移動して、プレイの成り行きを見ます。
  - ファウル地域に移動することが、中継する内野手のプレイを妨げると判断した場合、その場(内野内)にとどまり、その内野手が本塁へ送球したら(または外野手からの送球がその内野手を超えたら)、ファウル地域に移動します。
- ⑧ ~~そして、打者走者が3塁に向かってくると判断したら、ボールを見ながら3塁→本塁の延長線上のポイント(本塁からの送球を待ち受けるポイント)に移動します。~~

(6) 1アウト、走者満塁、3塁塁審が打球を追うケース

- ◎ 1アウト、走者満塁、内野手は通常の守備位置(前進していない)。3塁塁審が打球を追う。外野手は飛球をダイレクトで捕り、3塁走者はタッグアップして本塁へ。
  - ★ 打球が左翼手正面からファウルライン側に打たれた場合、野手は本塁へ送球。ハーフウェイにいた2塁走者と1塁走者は、本塁への送球を見て、リタッチしてから3塁または2塁へ向かう。捕手は3塁走者にプレイした後、3塁または2塁に送球する。
  - ★ 打球が左翼手正面から中堅手側に打たれた場合、2塁走者は捕球と同時にタッグアップして3塁に向かう。野手は3塁に送球する。ハーフウェイにいた1塁走者は、3塁への送球を見て、リタッチしてから2塁へ向かう。3塁手は2塁走者にプレイした後、2塁に送球する。

(a) 審判員が位置すべきポイントのマーク(190頁参照)

- ① 球審が3塁走者のタッグアップを確認するポイント。本塁から左斜め前(ファウル地域)で3m程度の位置。
- ② 球審が3塁走者に対する本塁のプレイを待ち構えるポイント。投手板→本塁の延長線上で、本塁から2m程度の位置。
- ③ 1塁塁審が1塁走者のリタッチを確認するポイント(内野内と内野外の2箇所)。1塁・2塁間の中間点付近。
- ④ 1塁塁審が2塁で判定に備えて待つポイント(内野内と内野外の2箇所)。

所)。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。  
内野外は、3塁 → 2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから1m程度の位置。

■ 実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との間に位置する（グラブ：アンパイア：ランナー・コンセプト）に基づき、適切な位置にアジャストします。

- ⑤ 2塁塁審が2塁走者のタッグアップまたはリタッチを確認するポイント。2塁・3塁間の中間点で、マウンド付近の位置。
- ⑥ 2塁塁審が2塁走者に対する3塁のプレイを判定するポイント。3塁ベースから2m程度本塁寄りで、ファウルラインから1m程度内野内の位置。

#### (b) 3塁塁審の動き

- ① 打球が打たれたらリード・ステップをして、打球の方向と中堅手の動きを見て、自分が追うべき打球かどうかを判断します。
- ② 『ゴー・アウト』 “I am going out!”（あるいは “Going out!”）と発声しながら、打球の方向に走り出します。
  - このとき、他の3人の審判員は『OK!』と返します。
- ③ 打球が野手（または地面など）に触れる前にスタンディングで止まり、『キャッチ』または『ノーキャッチ』のジャッジをします。
  - 野手がグラブに当てて落球した場合や、ショートバウンドで捕球した場合は、大きな声で『ノーキャッチ』のジェスチャーを繰り返します。
- ④ そして、2塁塁審が3塁でのプレイ（3塁走者の帰塁、2塁走者の3塁進塁など）に準備できているかを「チラッ」と確認します。

#### (c) 球審の動き

- ① 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、3塁走者のタッグアップを確認するポイントへ移動します。
  - 打球が左中間方向へ打たれたとき、3塁走者のタッグアップを確認するため、野手が打球を捕る地点 → 3塁ベースの延長線（一直線上）に行くと、本塁のプレイに間に合わなくなるケースもあります。
- ② 3塁走者がタッグアップしたら、ボールから目を離さないようにしながら、本塁のプレイを待ち構えるポイントにすばやく移動します。

- ③ ボールが十分近づいてきて、その軌道（捕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、セットポジションをとり、視点をホームベースに移してタッグの瞬間に集中します。
- ④ アウト/セーフを判断してジャッジします。

**(d) 1塁塁審の動き**

- ① 打球が打たれたらリード・ステップをして、打球の方向と中堅手の動きを見て、自分が追うべき打球かどうかを判断します。
- ② 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、打球を見ながら1塁走者のリタッチを確認するポイントへ向かいます。
  - A) 「自分の前面にボール、ベース、走者を置く」という原則に基づき、打球の方向によって走る方向が異なります。
  - B) 打球が1塁塁審と左中間フェンスを結ぶ直線よりも向かって左側(左翼手側)に飛んだ場合、「リミング」をして内野外のポイントに向かいます。
  - C) 打球が1塁塁審と左中間フェンスを結ぶ直線よりも向かって右側(中堅手側)に飛んだ場合、「ピボットターン」をして内野内のポイントに向かいます。
- ③ リタッチを確認するポイントで止まり、ボールと1塁走者の行動を交互に見ながら、1塁走者のリタッチを「チラッ」と見ます。
- ④ ボールが本塁(または3塁)に送られたら、ボールのある本塁(または3塁)に正対し、1塁走者の行動を「チラッ」、「チラッ」とうかがいます。
- ⑤ 1塁走者が2塁に向かうことが明らかと判断したら、ボールから目を離さず、1塁走者に先行して2塁ベースに近づいていき、判定するポイントで待ち構えます。
- ⑥ 本塁から2塁に送球されたら、
  - A) 内野内に位置した場合は、2塁盗塁と同じ要領で、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)が判断できたら、右足を基点にターンしながらセットポジションをとって2塁ベースに正対し、タッグのポイントに集中します。
  - B) 内野外に位置した場合は、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)が判断できたら、セットポジションをとり、タッグのポイントに集中します。
- ⑦ アウト/セーフを判断して、ジャッジします。

(e) 2塁塁審の動き

- ① 打球が打たれたらマウンド方向にステップバックしながら、どの野手が打球を追うのかを見定めます。特に中堅手への正面の打球の場合、3塁塁審と1塁塁審を交互に見て、その後の自分の動き方を判断します。

■ 2塁走者がタッグアップする可能性のあるケースでは、他のケースと違い、マウンド方向にステップバックしながら打球の行方や他の審判員の動きを確認しないと、2塁走者のタッグアップの確認に間に合わなくなります。

- ② 3塁塁審が『ゴー・アウト』と発声しながら打球を追ったら、『OK!』と返し、打球から目を離さず、2塁走者のリタッチを確認するポイントに向かいながら、2塁走者の行動を「チラッ」、「チラッ」とうかがいます。
- ③ また、浅い飛球のときなどは3塁走者の行動も「チラッ」と確認し、3塁走者がタッグアップしてから3塁に戻った場合は、3塁に向かいます。

※ 2塁走者が離塁しながら外野手の捕球を見ている場合、

- ① リタッチを確認するポイントで止まり、ボールと2塁走者の行動を交互に見ながら、2塁走者のリタッチを「チラッ」と見ます。
- ② また、このとき、1塁塁審が1塁・2塁間の中間点に来ているかを確認します。
- ③ ボールが本塁に送られたら、本塁（ボール）に正対し、2塁走者の行動を「チラッ」、「チラッ」とうかがいます。
- ④ 2塁走者が3塁に向かうことが明らかと判断したら、ボールから目を離さず、2塁走者に先行して3塁ベースに近づいていき、判定するポイントで待ち構えます。
- ⑤ ボールが3塁へ送球された場合、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）が判断できたら、右足を基点にターンしながらセットポジションをとって3塁ベースに正対し、タッグのポイントに集中します。

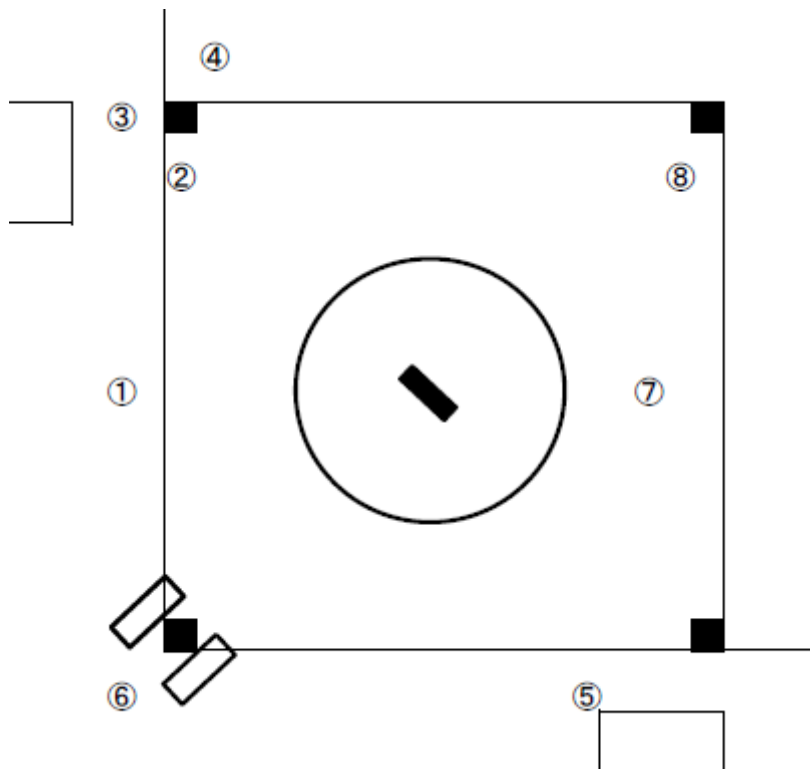
※ 2塁走者が2塁について外野手の捕球を見ている場合（捕球と同時にタッグアップしようとしている場合）、

- ① リタッチを確認するポイントで止まり、2塁走者のタッグアップを確認します。

- このケースでは、リタッチを確認するポイントに達しなくても、必ず止まって走者のタッグアップを確認します。
- ② また、このとき、1塁塁審が1塁・2塁間の中間点に来ているかを確認します。
- ③ 2塁走者がタッグアップして、3塁に向かうことが明らかだと判断したら、ボールから目を離さず、2塁走者に先行して3塁ベースに近づいていき、判定するポイントで待ち構えます。
- ④ ボールが3塁へ送球された場合、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）が判断できたら、セットポジションをとりながら3塁ベースに正対し、タッグのポイントに集中します。

【ケース1】 2アウト、走者1塁、3塁塁審が打球を追う

- ◎ 2死、走者1塁、中堅手方向の飛球を3塁塁審が追う。安打になった打球を処理した野手は、3塁（または本塁）へ送球して1塁走者にプレイをした後、2塁（または3塁）へ送球して、打者走者に対するプレイを行う。

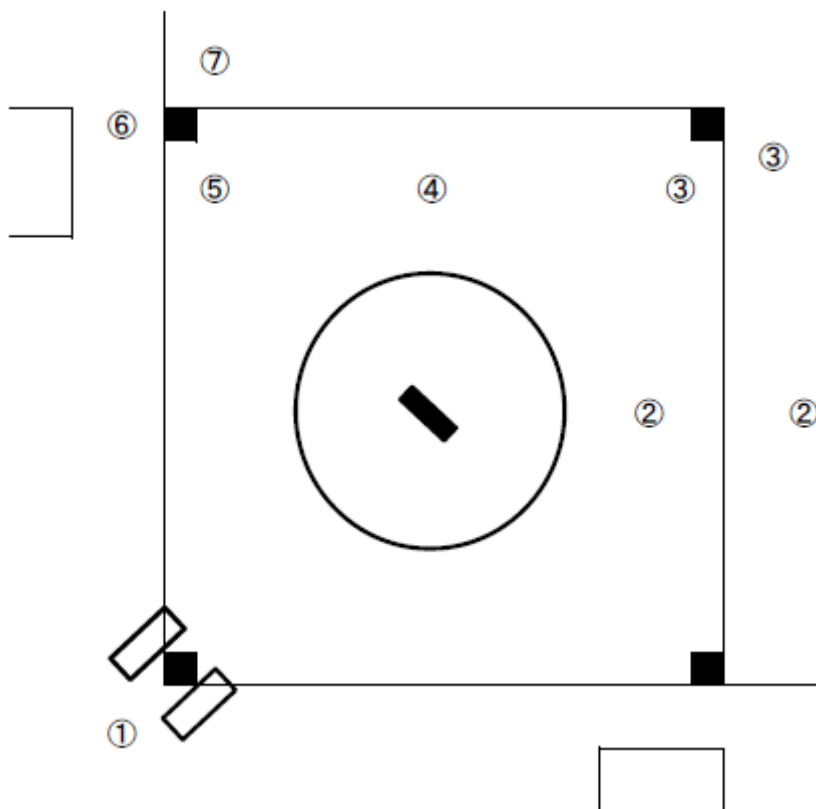


- ① 球審が3塁に向かって走りながら、1塁塁審が本塁に向かう準備をしているか確認するポイント。3塁・本塁間の1/2程度の位置。
- ② 球審が1塁走者に対する3塁のプレイをジャッジするために送球を待つポイント(1塁走者に対する3塁のプレイがある場合)。3塁ベースから2m程度本塁寄りで、ファウルラインから1m程度内野内の位置。
- ③ 球審が1塁走者の3塁でのプレイをジャッジするために送球を待つ、または、1塁走者の3塁触塁を確認し、打者走者の3塁でのプレイに備えて待つポイント。2塁→3塁の延長線上で、3塁から1m程度の位置
- ④ 球審が打者走者に対する3塁のプレイ(送球が本塁から3塁に転送される)をジャッジするために送球を待つポイント。本塁→3塁の延長線上で、ベースから2m程度の位置。
- ⑤ 1塁塁審が本塁に向かって走りながら、打者走者の触塁を確認するポイント。1塁側コーチボックスの本塁側の角の付近。
- ⑥ 1塁塁審が本塁でのプレイを待ち構えるポイント。投手板→本塁の延長線上で、本塁から3m程度の位置。
- ⑦ 2塁塁審が打者走者のプレイに備えて、打者走者の行動を確認するポイント。1塁・2塁間の中間点付近。
- ⑧ 2塁塁審が、打者走者のプレイに備えて打者走者の行動を確認し、外野手からの送球による2塁でのタッグプレイに備えて待つポイント。



**【ケース3】 2アウト、走者1塁・3塁、3塁塁審が打球を追う**

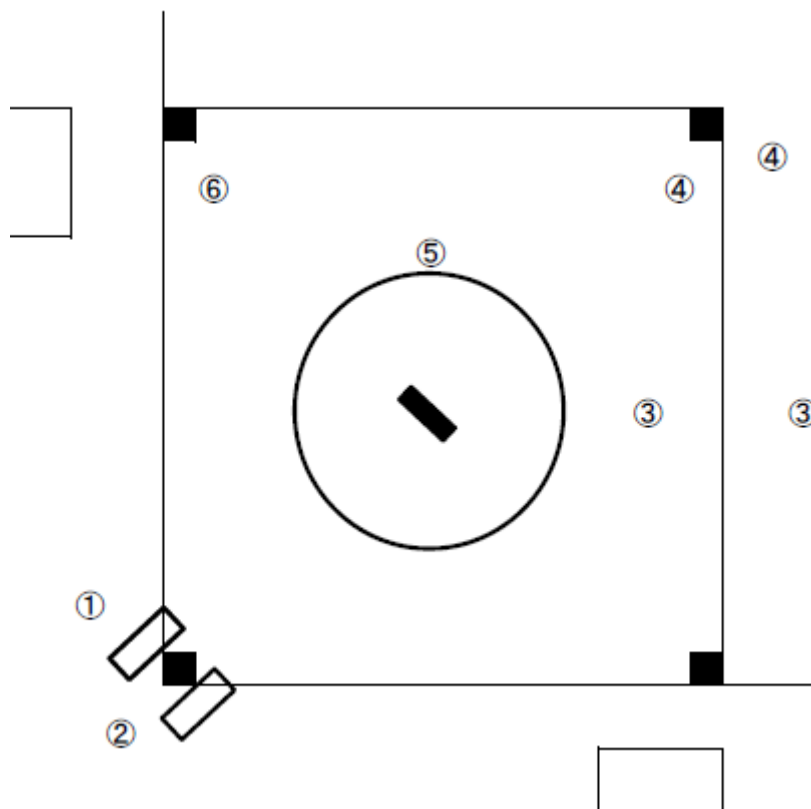
- ◎ 2アウト、走者1塁・3塁、中堅手方向の飛球を3塁塁審が追う。安打になった打球を処理した野手は、3塁（または本塁）へ送球して1塁走者にプレイをした後、2塁（または3塁）へ送球して、打者走者に対するプレイを行う。



- ① 球審が本塁でのプレイを待ち構えるポイント。投手板→本塁の延長線上で、本塁から2m程度の位置。
- ② 1塁塁審が1塁走者の2塁触塁、および打者走者の1塁触塁を確認するポイント（内野内と内野外の2箇所）。1塁・2塁間の中間点付近。
- ③ 1塁塁審が2塁での判定に備えて待つポイント（内野内と内野外の2箇所）。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3塁→2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから1m程度の位置。
- ④ 2塁塁審が1塁走者の2塁触塁を確認するポイント。2塁・3塁間の中間点付近。
- ⑤ 2塁塁審が1塁走者に対する3塁のプレイを判定するポイント。3塁ベースから2m程度本塁寄りで、ファウルラインから1m程度内野内の位置。
- ⑥ 2塁塁審がファウル地域に出て、プレイの成り行きを見るポイント。2塁→3塁の延長線上で、3塁ベースから1m程度の位置。打者走者の3塁でのプレイもこの位置で待ち構えます。
- ⑦ ~~2塁塁審が打者走者に対する3塁のプレイ（送球が本塁から3塁に転送される）を判定するポイント。本塁→3塁の延長線上でベースから2m程度の位置。~~

#### 【ケース4】 1アウト、走者満塁、3塁塁審が打球を追う

- ◎ 1アウト、走者満塁、内野手は通常の守備位置(前進していない)。3塁塁審が打球を追う。外野手は飛球をダイレクトで捕り、3塁走者はタッグアップして本塁へ。



- ① 球審が3塁走者のタッグアップを確認するポイント。本塁から左斜め前(ファウル地域)で3m程度の位置。
- ② 球審が3塁走者に対する本塁のプレイを待ち構えるポイント。投手板→本塁の延長線上で、本塁から2m程度の位置
- ③ 1塁塁審が1塁走者のリタッチを確認するポイント (内野内と内野外の2箇所)。1塁・2塁間の中間点付近。
- ④ 1塁塁審が2塁での判定に備えて待つポイント (内野内と内野外の2箇所)。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3塁→2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから1m程度の位置。
- ⑤ 2塁塁審が2塁走者のタッグアップまたはリタッチを確認するポイント。2塁・3塁間の中間点で、マウンド付近の位置。
- ⑥ 2塁塁審が2塁走者に対する3塁のプレイを判定するポイント。3塁ベースから2m程度本塁寄り、ファウルラインから1m程度内野内の位置。