

# 審判講習会事前資料

## 変更点(2013年2月)

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

## 変更点(2014年3月)

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

## 変更点(2015年3月)

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

## 変更点(2020年2月)

1. 「9 1塁のフォースプレイ(走者なし)」：「(1)1塁塁審」：「3スタート(Go)」の記述のうち、リードステップの方法を変更した。
2. 「10 3塁のフォースプレイ(送りバント)」：「(1)3塁塁審」に3塁コーチアスボックスの本塁側の角のあたりに移動してジャッジする方法を追加した。
3. 「13 2塁盗塁(ツー・ステップ°)」に、2塁塁審が塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとるポジショニングを追加した。
4. 「14 3塁盗塁」に、3塁塁審がファウルテリトリでジャッジするポジショニングを追加した。
5. 「17 外野への打球の判定」：「(2)ポーズ(Pause)・リード` (Read)・リアクト(React)」の2塁塁審の動きを変更した(ステップアップ→ターン→フェイス・ザ・ボール)。
6. 「20 投球動作の関連事項」において、2020年度規則改正事項を反映させた。

# 1 塁のフォースプレイ(走者なし)

## (1) 1 塁塁審

### ① 送球に対して 90 度

- 送球に対して 90 度の角度の位置で 判定します。
- “走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”の 3 点か、一番良く見える位置。

### ② 1 塁からの距離

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

### ⑤ コール

- 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。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を確認してから、コール。
- セーフのときは、ただちに(セーフの写真を確認してから)コールします。
- タイミングはアウトだが、エラーでセーフになったときは、次のジェスチャーを用います。  
(ア) 野手の足が ベースから離れたとき:『セーフ、オフ・ザ・バッグ』(または『セーフ・オフ・ザ・ベース』)“Safe, off the bag!”(“Safe, off the base!”)
- セーフのジェスチャーに続いて、野手の足か 離れた方向に両腕を振ります。  
(イ) 野手がボールを落としたとき:『セーフ、ドロップ・ザ・ボール』“Safe, drop the ball!”
- セーフのシ ェスチャーに続いて、落球した地面を指差します。  
(ウ) 野手がボールを“お手玉”したとき:『セーフ、ジャググル・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。  
(エ) 走者が タックをかいくく ったとき:『セーフ、ノー・タック』“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。

## 2 塁を起点としたダブルプレイ

### (1) 2 塁塁審

- 内野ゴロが打たれたら、まず打球方向の足を 1 歩前に出し(1 塁と 2 塁または 2 塁と 3 塁を結ぶ ラインと並行にスタンスをとった場合はマウンド方向に 1 歩前に出し)(ステップアップ)、その足を起点として、次に他方の足を打球処理する野手の方向に向けなが ら(ターン)、その野手に正対します(フェイス・ザ・ボール)。

### (2) 1 塁塁審

- 内野ゴロが打たれたら、打球を見ながらファウルラインの内側に沿ってステップバックして、フォースプレイのときの距離をとります。
- 打者走者の触塁(ヘッドスライディングのときなど)と野手の触塁の両方をよく見るために、ファウルラインから 45 度くらいの位置(フェア地域内)にステップバックしても構いません。

## 2 塁盗塁(ツー・ステップ)

- 打者に正対してセットポジションをとります。
- 捕手が投球を捕ったら、2 塁手側に位置したときは右足(遊撃手側に位置したときは左足)を横(または斜め後ろ)に一歩踏み出します(ワン・ステップ)。
- ホ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。

## 3 塁のフォースプレイ(送りバント)

### (1) 3 塁塁審

#### 【検討】

WBSC の国際大会では、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、ジャッジしています。この場合のメリットは下記に示しましたが、バントした打球(3 塁ベースより前)の判定に関しては、3 塁塁審は球審の判定のフォロー(例えばゴロを捕ろうとした捕手の身体に球審の視界が遮られた場合など)をしないことになります。

- 打者がバントしたら、3 塁コーチャースボックスの本塁側の角のあたりに移動する。
- その後は、1 塁塁審のフォースプレイと同じメカニクスになる。

考え方(メリット)

- 『通常の 1 塁のフォースプレイの絵』と同じにする。
- アンパイアと 3 塁手との間に走者が入らないようにする。
- 3 塁手の足が離れたかどうかを確認できる。  
(通常は 1 塁手、投手、捕手からの送球であり、3 塁手はその方向に伸びて捕球する。)

- 視点を 2 塁ベースにあわせ、タッグの瞬間に集中します。

## 3 塁盗塁

- 捕手が投球を捕ったら、ツー・ステップ(下記 1)、またはスリー・ステップ(下記 2)でセットポジションをとります。いずれの場合も、野手が送球を捕るときには、セットポジションをとっているようにします。

- ① 右足を左斜め前に踏み出し(ワン・ステップ)、左足を踏み出しながら(ツー・ステップ)身体の全部をベースに正対させ、セットポジションをとります。
  - ② 左足を左斜め前に踏み出し(ワン・ステップ)、続いて斜め前に右足(ツー・ステップ)、左足の順に踏み出しながら(スリー・ステップ)身体の全部をベースに正対させ、セットポジションをとります。
- 3 塁盗塁は、捕手が投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、最初のステップを踏み出すタイミングが重要です。タイミングが遅いと、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまう恐れがあります。

# 球審と1塁塁審・3塁塁審との打球判定

## (1) 打球判定の範囲

- 野手がベースより前で打球に触れたときは、球審が判定します。
- 打球がベースに触れたとき、野手がベースより後ろ(ベースの上を含む)で打球に触れたとき、または打球が野手に触れずに外野に抜けたときは、塁審が判定します。
- 打球判定は、それぞれの審判員が責任をもって行います。一方の審判員の判定に合わせて、他方の審判員が同じジェスチャーをする、いわゆる“同調”はしないこととします。

## 外野への打球の判定

### (1) 外野への打球の責任範囲

#### ① 2塁塁審が2塁ベース後方に位置した場合

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

#### ② 2塁塁審が内野内に位置した場合

- 中堅手より向かって左側の打球:3塁塁審の責任範囲です。
- 中堅手正面前後より向かって右側の打球:1塁塁審の責任範囲です。
- 球審と2塁塁審は、外野への打球に対する責任を持ちません。

### (2) 基本的事項

- フェア/ファウルが決まるときは(飛球・ライナーが野手、地面またはフェンスに触れるときなど)、必ず止まっているようにします。
- 適切な角度と距離をとります。※ 時間的な余裕がないときは、角度をとることを優先。

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

- ボールが外野へ打たれたら、“一瞬”その場にとどまる(ポーズ)、打球の行方を見ながら状況を把握します。
- 自分が追うべき打球か、打球はトラブルボールになるか、プレイはどう進みそうか、そして他の審判員の動きはどうかなどを予測・判断します(リード)。
- “リード”した結果に基づき、行動を開始します(リアクト)。
- 打球を追うと判断したら『コー・アウト』『I am going out!』(あるいは“Going out!”)と発声しながら、もう一方の審判員に手を上げるなどのサインを送ります。
- それを受けた審判員は『OK!』と返し、ベースカバーに向かいます。

## ランダウンプレイ

- 塁間の2分の1ずつを担当します(ハーフ・アンド・ハーフ)。
- 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。
- ランダウンプレイが始まったら、ベースから3~4メートル前に出て、塁間を結ぶラインから2メートルほど離れたところに位置します。
- ベースから3~4メートル前に出たらその場にとどまり、プレイの成り行きを見ます。

- 走者の行動によって、行ったり来たりしないようにします。
- タッグのポイントを左手で指さしながら『オン・ザ・タッグ』“On the tag!”と発声し、野手のボール確捕を確認した後に、『アウト』“He is out!”をコールします。

## 4 人制メカニクスのポイント

### (1) 基本的なポイント

#### ① 試合開始前のミーティング

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

#### ② プレイの予測

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

#### ③ ポーズ・リード・リアクトの実践

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

#### ④ コミュニケーション(『ゴー・アウト』と『OK』)

- 外野への飛球が打たれたら、打球を見ながら“リード・ステップ”→打球方向の野手を見る→打球を追うかどうかを判断する、という手順をふみます。
- 打球を追うと判断したら『ゴー・アウト』“I am going out!”と発声しながら、もう一方の審判員に手を上げるなどのサインを送ります。
- それを受けた審判員は『OK!』と返し、ベースカバーに向かいます。

#### ⑤ 飛球は必ず追う

- “トラブルボール”の場合は、適切な角度をとりながら、できるだけプレイに近づく。

#### ⑥ 打球を追ったら戻らない

#### ⑦ 自分の前面にボール・ベース・走者を置く

#### ⑧ タッグプレイの位置取り

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

#### ⑨ ベースカバーに行くとき

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

#### ⑩ 塁が空いたらカバーする

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

#### ⑪ カバーする塁でプレイを待ち受ける

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

#### ⑫ 塁の引き継ぎ

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



⑬ 走者と一緒に塁に戻らない

■ “リミング” (下記(3)1 参照)や走者のハーフウェイに備えて塁間に位置していたとき、走者がリタッチのために塁に戻っても、その場にとどまっています。

⑭ 3 塁コーチの肉体的援助に注意する

## (2) 球審のポイント

### ① 球審は扇のかなめ

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

### ② 球審の飛び出し

■ 球審は、外野への飛球が打たれたらその方向に飛び出し、打球、走者、そして各塁審の動きを見ながら、空いた塁のカバーに備えます。

### ③ 無走者、1 塁塁審が打球を追った場合

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

### ⑤ 走者 1 塁、1 塁塁審が打球を追った場合

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

## (3) 1 塁塁審のポイント

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

“リミング” とは、1 塁塁審が 1 塁・2 塁を結ぶ`線の外側に位置して、1 塁と 2 塁のプレイに備えることです。

“自分の前面にボール・ベース・走者を置く”の原則に基づき、打球が 1 塁塁審と左中間フェンスを結ぶ`直線(ファウルラインと垂直)よりも向かって左側(左翼手側)に打たれた時は“リミング”をして、その線よりも向かって右側(中堅手側)の打球の時は内野内に移動(ピボットターン)。この位置取りは、ボール、ベース、走者の“全体”を自分の前面に置くためのものです。

### ② 1 塁触塁を確認する位置

■ “リミング” または内野内に移動して、打者走者の 1 塁触塁を見る位置は、打球の方向によって変わります。

● 右翼手方向への打球のときは、1 塁で`プレイが`起こる可能性が`高いので`、1 塁の近くで`触塁を確認します。

● 左翼手方向への打球のときは、1 塁よりも 2 塁で`プレイが`起こる可能性が`高いので`、右翼手方向への打球のときよりは 2 塁に近い位置で`、打者走者の触塁を確認します。

### ③ 無走者、3 塁塁審が打球を追った場合

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

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

### ⑤ 本塁のカバー(球審がファウルフライを追ったときなど)

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

## (4) 2 塁塁審のポイント

### ① 内野内に位置する 2 塁塁審

- 内野内に位置した 2 塁塁審は、外野への打球に対する責任を持ちません。
- 外野への打球のとき、まずは打球方向の足を 1 歩前へ出し(1 塁と 2 塁または 2 塁と 3 塁を結ぶラインと並行にスタンスをとった場合は、マウンド方向に 1 歩前へ出し)(ステップアップ)、その足を起点として、他方の足を打球を処理する外野手の方向へ向け(ターン)、打球方向に正体し、(フェイス・ザ・ボール)ポーズの姿勢をとります。そして、走者その他の審判員の動きをよく見て、自分がとるべき行動を判断します(リード)。
- センター方向への飛球のときは、3 塁塁審の行動をよく見るようにします。3 塁塁審が打球を追ったとき、2 塁塁審は 3 塁をかばうことになり、位置取りが大事になります。
- 2 塁走者がタックアップしようとしたときは、マウンドの 3 塁方向に素早くステップバックし、止まってタックアップを見ます。2 塁走者がスタートしたら(3 塁塁審が打球を追ったとき)、3 塁でのタックポイントが見える位置(内野内)に移動し、止まってプレイを待ち受けます。

### ② 走者 1 塁、1 塁塁審が打球を追った場合

- 2 塁塁審は、1・2 塁間に移動して、1 塁走者の 2 塁触塁を確認して、1 塁または 2 塁のどちらのプレイにも対応できるようにします。
- 1 塁走者および打者走者の 1 塁への帰塁のプレイも 2 塁塁審が受け持ちます。

### ③ 2 塁ベース後方に位置する 2 塁塁審(内野手が前進守備)

- 走者が 3 塁(無死または 1 死のとき)、2 塁・3 塁または満塁の場合、1 塁・2 塁の延長線上よりも遊撃手側に位置します。そして、3 塁塁審が打球を追ったときは内野内に移動し、3 塁または 2 塁でのプレイに備えます。
- 内野内に移動するとき、2 塁走者の帰塁または進塁を妨げないよう注意します。
- 走者 1 塁・3 塁のときは、1・2 塁の延長線上に位置し、1 塁走者の 2 塁盗塁にも備えます。

### ④ 3 塁でのプレイに備えてファウル地域に出る

- 2 塁塁審は、3 塁塁審が打球を追ったとき(無走者または走者 1 塁のときを除きます)、2 塁走者(または 3 塁に向かった 1 塁走者)の 3 塁触塁を見た後、1 塁塁審が 2 塁をかばっていることの確認ができたなら、ファウル地域に出て、自分の前面にボール、ベース、そして走者を置きます。
- ファウル地域に出るときは、外野手からの本塁への送球や、2 塁走者の走塁を妨げないよう十分注意します。もしもそれらを妨げる恐れがあるときは、フェア地域にとどまり、状況を見ながらファウル地域に出るようにします。  
【例 1】 走者 2 塁、レフト方向の安打を 3 塁塁審が追った場合
- 2 塁塁審は、2 塁走者の 3 塁触塁を見た後、1 塁塁審が 2 塁をかばっていることを確認して、ファウル地域に出ます。
- 左翼手が本塁に送球したとき、ファウル地域に出る時間がない場合は、フェア地域内にとどまります。このとき、送球のコースに入らないよう注意します。
- 送球をやり過ぎたらファウル地域に出て、次の 3 塁でのプレイに備えます。  
※ 走者がスコアリングポジションにいるときの 2 塁塁審の動きが、4 人制メカニクスのキーポイントとなります。

## **(5) 3 塁塁審のポイント**

### **① 3 塁触塁を確認する位置**

■ 走者の 3 塁触塁を確認する位置は、走者が「へ」ースに触れるポイント (3 塁「へ」ースの 2 塁側の一辺)が「確認できる」ところ「です」。コーチスボックスあたりの位置「では、走者が「触塁したか」と「うかを確認できない恐れがある」ので「注意」します。

### **② 3 塁手と 2 塁走者の接触に注意する**

■ 3 塁手・遊撃手間の「コ」ロのとき、打球を処理する 3 塁手と、3 塁に「向かう」2 塁走者が「接触」しないか「注意」します。

## **5 つのキーポイント**

**1 止まって見る**

**2 角度をとる**

**3 ボール、プレイを常に自分の正面に 4 判定を急がない**

**5 待ち受ける**

審判員講習会マニュアル第 5 版

(一般財団法人 全日本野球協会 アマチュア野球規則委員会) より一部抜粋