審判講習会事前資料（球審編）

変更点(2013 年 2 月)

1.「20 投球動作の関連事項」:「(2)ワインドイアップポジション」の記述のうち、ワインドイ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。

球審の用具の装着

(1) マスクの着脱

■ マスクの着脱は、左手で行います。
■ マスクをはずすときは、左手の指三本(親指、人差し指、中指)でマスクの左側の下部を握り、前に引いてから押し上げるようにします。
● 左手の薬指と小指でインジケーターを持ちます。

ストライクゾーン

■ 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。
■ 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。
■ 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。

球審の構え方

(1) ポジション

※ 球審のポジションには、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。

① スロットポジション

■ 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。
■ 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。
■ 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。
● 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。
● 捕手に視界を遮られることなく、ホームプレート全体(特に アウトコース低め)を見れます。
● 打者の体側に近づくので、ファウルチップが当たりにくくなります。

(2) スロットスタンス

※ 球審のスタンスには、スロット、スクエア(両足を並行にする)、シザース(両足を前後に開く)、そしてニーズ(片ヒザ゛をつく)の四つの形があります。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。

■ まず、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、投手にまっすぐ向けます。
■ 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、45 度程度まで開 きます。
■ ヒール(Heel:かかと)・トゥー(Toe:つま先)・ヒール・トゥー の形が、スロットスタンスです。
● 捕手になるべく近づくためのスタンスです。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。
● 投手に正体するために、スロットフットのつま先をまっすぐ投手に向けます。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。

● 捕手のかかとよりスロットフットを前に出すと、捕手が動いたとき に接触してしまいます。
● ノンスロットフットを引き過ぎると、投手に正体したとき、下半身 に負担がかかります。
● かかとからつま先までの全部を地面につけ、両足に体重を均等にかけます。
● 両足は肩幅以上に開き、一番楽な広さにします。

(3)オン・ザ・ラバー(On the rubber)

※ 投球を判定する際には、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。

■ 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。

● 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。

● “**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。

(4)ゲット・セット(Get set)

■ 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。

■ 投手の投球動作に合わせ、ベーターが降りるようにスーッと下がって、ピタッと止まるようにします。

■ 投球に立ち遅れないようにするため、投手がボールをリリースするときには、“**ゲット**・セット”の体勢を整えます。ただし、“**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る恐れがあります。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。

■ 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。

■ 捕手の頭や打者の腕などで視界をさえぎられ、ホームベース全体や投 手のリリースポイントが見えなくなったときは、スロットフットを一 歩引いたり、構えを少し高くしたり、またはセンターポジションに移動したりして、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。

■ 肩は投手に正対させ、地面と平行にします。

■ あごは捕手の頭頂部に合わせます。

■ 目線は地面と平行にします。

● 目線が下を向いていると高め(上を向いていると低め)の判定に影響します。

■ 打者側の腕は 90 度に曲げ、ベルトのあたりに止めます。そして、もう 一方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)。

※ 球審の構えのポイントは、次の三つです。

1 スロットフットの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。

5 トラッキング

※ 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。投球を正確に判定するための大事な作業です。

■ 投手が投げ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。

■ 捕手のミット(ボールが゛入っている)を見たまま、イメージとして頭の中でボールをホームプレートまで押しもどし、投球の軌跡(ボールがストライクゾーン内外のどこを通ってきたか)を確認します。

■ 投球の軌跡をもとにストライク/ボールを判断し、コールします。

● 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”をして、ストライク/ボールを判断します。この“作業”をすることにより、一定のタイミングを確立することができます。

● 捕手が落球することもあるので、コールするときも捕手のミットから目を離さない。

● 球審の投球判定で最も大事なことは、一定のタイミングで安定したジャッジをすること。このために、トラッキングという“作業” を身につけることが大切です。

ストライク/ボールのコール(Call the pitch)

(1) プレイ、タイム

■ “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。

■ タイムをかけるときは、両腕を上げて『タイム』と発声します。

● 両ヒジを肩より上にあげ、両手は自然に開きます。

● 球審はマスクをしたままでも構いません。

(2) ストライク

■ “ゲット・セット”の姿勢から一連の動作で立ち上がり、右ヒジを肩の高さまで上げます。このとき腕の力を抜き、手のひらは自然に開いた状 態にします。

■ ストライクのコールとともに、手のひらを軽くに切りながら、ヒジを基点に腕を振り下ろします。このとき、ヒジから先が地面と 90 度になるようにします。

● アウトのジェスチャーと同じように、右ななめ前にあるドアを“トン”とノックするイメージ。

■ 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。

■ 左手は自然に下げるか、または軽くにぎってベルトのあたりにつけます。

■ コールを終えたら右腕を自然におろした後、スロットポジションをキープしたまま数歩下がり、リラックスします。

(3) ボール

■ ゲット・セットの姿勢のまま、顔を動かさずにコールします。

■ 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。

※ 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けげることが大事です。

(4) ボールカウント

■ 左手の指でボールの数を、右手の指でストライクの数を示します。

■ ボール、ストライクの順でコールします。このとき、両腕を頭の高さ程度に上げます。

四死球・ハーフスイング

(1)ベース・オン・ボールズ(Base on balls:四球)

■ 『ボール・フォア』または『ボール』の発声のみで、ことさら動作はしません。

■ 打者が 1 塁に進まなかったときは、打者に四球であることを声で知らせます。

● 左手で打者に 1 塁へ進塁をうながす動作は、ハーフスイングのリクエストと紛らわしくなる。

(2)ヒット・バイ・ピッチ(Hit by pitch:死球)

■ 打者が打とうとしなかった投球に触れたとき(規則 5.05(b)
(2)の条件を満たしたとき)、両手を上げてボールデッドのジェスチャーをして、死球であることを知らせます。特に発声はしません。

■ ボールの当たった個所が両チームや観客に分かりにくいときは、両手 を上げた後、球審の身体を使って二度・三度と当たった個所をたたいても構いません。

● 打者が投球を避けようとしたかどうかは、球審の判断によります。投球の性質上避けることができなかったと判断したときは、避けたときと同様の扱いをします。

(3) ハーフスイング(ストライク)

■ 右打者の場合は左手で、左打者の場合は右手で打者を指さし、続いてストライクのジェスチャーとともに、『ストライク』“Yes, he went!”と発声します。

■ または、ストライクのジェスチャーと発声に続いて、打者に向かって 右腕を回します(振ったことを示す動作です)。

(4) ハーフスイングのリクエスト(球審・塁審)

①球審

■ ボールの判定をしたとき、捕手または守備側の監督からハーフスイングのリクエストがあった場合、右打者のときは 1 塁塁審に、左打 者のときは 3 塁塁審に、いずれも左手でリクエスト。

● 右手でリクエストすると、ストライクのジェスチャーと紛らわしいので、左手を用います。

■ 塁審にリクエストするときは、それぞれの塁の方向に 1 歩踏み出し、人差し指、または手のひらを塁審に向け『振った?』“Did he go?”と発声します。

■ 塁審がスイングと判定したときは、ボールカウントを示します。

②塁審

■ 球審がリクエストをしたときに、判定します。

● 捕手が塁審に向かってリクエストの動作をすることがありますが、これには反応しません。

■ 打者が振ったと判断したときは、アウトと同じジェスチャーとともに『スイング』“Yes, he went!”と発声します。

■ 打者は振っていないと判断したときは、セーフと同じジェスチャーで『ノー・スイング』“No, he didn’t go!”と発声します。

(5) 振り逃げ

■ 振り逃げの状態にあるときは、次のようなジェスチャーが用いられています。

① ストライクのコールをした後、左手で打者を小さくポイントする。

② 右打者の場合は左手で、左打者の場合は右手で打者を指さし、『スイング』“Yes, he went!”と発声する(打者が空振りした場合)。

③ 打者に向かって右腕を回す(打者が空振りした場合)。

■ 打者の空振りした投球を捕手がショートバウンドで捕った場合、また はストライクの投球(打者は振らずに見逃した)を捕手が確捕できなかった場合など、上記のジェスチャーに続いて、セーフのジェスチャーをしながら『ノーキャッチ』“No catch!”と発声する方法もあります。

■ 無死または１死で１塁に走者がいるとき、打者が、第３ストライクを宣告されてアウトになったにもかかわらず(振り逃げのケースではない)、捕手が投球を直接捕球しなかったのを見て勘違いして１塁に走ったときは、アウトのジェスチャーと発声を繰り返し、　打者がアウトであることをプレーヤーに知らせます。
■ 第３ストライクが宣告されただけで、まだアウトになっていない打者 走者が(振り逃げのケース)、気づかずに、１塁に向かおうとしないで“ホームプレートを囲む土の部分(ダートサークル)”を出たら、 ただちにアウトを宣告します。

1 塁のフォースプレイ(走者なし)

(2)球 審

■ 内野ゴロが打たれたら、１塁への悪送球、打者走者の守備妨害、そしてスワイプ・タッグ(追いタッグ)の１塁塁審からのリクエストなど に対応するため、打球を見ながら 45 フィートライン近くまで走りま す。
■ ３塁線のゴロでフェアの判定をしたときは、45 フィートライン近くまで走ることはできませんが、打者走者がスリーフットレー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。
　※ このマニュアルでは、審判員が打球の判定や走者の走塁を確認するために、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)を中心にまたぐことを、“ファウルラインを確保”するといいます。
■ ダッグアウト方向への悪送球になったときは、**ボール**がボールデッド の個所に入るかどうかを見に行きます。
■ ライト方向への悪送球になったとき、１塁塁審がボールの行方を確認した場合、打者走者の行動(2 塁へ向かうそぶりを見せるかどうか) に注意します。

3 塁のフォースプレイ(送りバント)

■ 送りバントを捕手が処理するときは、守備妨害、走塁妨害、“出会い頭の接触”など注意。
■ **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ーン内 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。

本塁を起点としたダブルプレイ

(1) 球 審

■ 内野ゴロが打たれたら、打球を見ながら素早くステップバックして、 できるだけ角度と距離をとります。
● 本塁でのフォースプレイは、**ボール**が打たれてからプレイが起こるまでの時間が短いので、通常の角度と距離がとれなくてもやむを得ません。また、少なくとも野手が打球を捕ったときは、止まっているようにします。
■ **ボール**がファウルライン際に打たれたら、本塁の後方で必ず止まって “ファウルラインを確保”して、打球の判定を行います。
● 打球判定のケースでは、野手が捕る前に止まっていなければなりません。
■ ホームプレート正対し、顔だけボールの方向に向け、スタンディングでプレイを待ち受ける。
■ 野手が送球したら、スタンディングのまま、顔もベースに向けます(身体の全部をベースに正対させます)。
■ 視点をホームプレートに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中。
● 捕手が１塁に転送したときは、打者走者がスリーフットレーン内を走っているかを確認します。また、３塁走者の捕手への守備妨害にも注意します。

球審と 1 塁塁審・3 塁塁審との打球判定

(1) 打球判定の基本的な動作

① フェア

■ フェアのときは、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)。
● 球審が 1 塁側をポイントするときは、マスクを持ったまま左手で行います。
● 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。

② ファウル

■ ファウルのときは、両手を上げて『ファウル**ボール**』と発声します。
● 両ヒジを肩より上にあげ、両手は自然に開きます。
● 球審が宣告するときは、マスクをはずします。ただし、時間がないときは、マスクを着けたまま発声しても構いません。

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

■ 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る恐れがあります。

(2) 球審の動作

■ 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。
● 内野手への低ライナーや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を見逃す恐れがあります。
■ ホームベースより前に出て、“ファウルラインを確保”します。
● 1 塁側の打球のときは、打者と捕手を先行させ、捕手の左側から回り込むように前へ進む。
● ファウルライン際の鋭い打球のときなど、前に出る時間がないときは、素早く斜め後方にステップバックして、ファウル地域で“ファウルラインを確保”します。
● 走者が 3 塁にいるときは、本塁でのプレイの支障にならないよう、ファウル地域で“ファウルラインを確保”します。
■ 3 塁側のフェアの打球のとき、打者走者に対して 1 塁でのプレイがある場合は、打球の判定をしたらすぐに 1 塁側に移動して、“ファウル ラインを確保”します。そして、打者走者がスリーフットレーン内を 走っているかを確認します。
■ 送りバントなどを捕手が処理するときは、守備妨害、走塁妨害または “出会い頭の接触”などに注意します。

(3)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。
■ 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。

● 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、横に一歩ステップするだけでラインをまたぐことができ、打球を待ち受けることができます。
■ 内野へのライナーの判定責任については、審判メカニクスハンドブック(第 5 版)の 246・247 ページを参照してください。

ファウルフライの追い方

(1)球 審

■ 飛球がバックネット方向に打たれたら、打球の行方を見ないで、すぐに捕手を見ます。
■ 捕手が左後方に動いたら、左足を引いて走路を空け、捕手を先行させます。逆に右後方に動いてきたら、右足を引きます。
■ 捕手から 5 メートル前後離れ、後方を追いかけながら**ボール**の位置を確認します。
■ 捕手がキャッチするときは、ミットの捕球面(腹側)が確認できるように、捕手の前方または側方から止まって見るようにします。
■ ダッグアウト(またはフェンス)前などで、野手が塁審の方を向いて 捕ろうとしたときは、野手の正面方向にいる(ミットの捕球面が見える)塁審に判定を任せます。
■ バックネット際(またはフェンス際)の飛球のときは、できるだけ早くバックネットなどに近づき、野手の側方からボールがネットなどに触れるかどうかを確認します。
■ ダッグアウト近辺の飛球のときも、素早くダッグアウトに近づき、野手が捕球するときの足の位置にも注意します。

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・アント゛・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。
■ 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。
■ アウトのときは、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
● 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。
● 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は大切です。しかし、何のジェスチャーもなく、ただ単にボールの確保を確認する“時間(間)”は、プレーヤー、観客あるいは他の審判員に、判定を迷っていると思われかねません。
■ ランダウンプレイの場合、ノータッグ、ラインアウト、走塁妨害、守備妨害などに注意。

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。

① **ポーズ・ リード・**リアクトの実践

■ 投球が打たれたら“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)。

■ 自分のとるべき対応(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)。

② 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。

③ 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。

④ 打球を追ったら戻らない

⑤ 自分の前面にボール・ベース・走者を置く

⑥ **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。

⑦ **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。

⑧ 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。

⑨ 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。

⑩ 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。

⑪ 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)

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・送球がダッグ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、声とジェスチャーで伝えます。

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