

講習のポイント（午前の部）

共通（午前・午後の準備運動）

準備運動 Go-Stop-Call

歩幅、下を向かない（目線）、 ルックの姿勢、声の大きさ、ジャッジの姿勢、横との協調

I. 投球判定（午前： 球審） スロットスタンス

歩幅、軸足の位置、上体の向き（投手に正対）、沈み込みタイミング・程度（頭の位置）、
手の位置、目線（トラッキング）、 コール（声とタイミング）、 ストライクゾーン（In, Out, High, Low）、

II. フォースプレイ・ダブルプレイ等判定（午前： 1・2塁塁審）

立つ位置と構え方（走者なし・あり）

1塁フォースプレイの場合（走者なし）：1塁の角度／距離、ゴー／ストップ／コール、悪送球への対処

2塁フォースプレイの場合（走者1塁）：1塁の角度／距離、ゴー／ストップ／コール、悪送球への対処

サードゴロ、ショートゴロ、内野ライナー時の対応、

2塁フォースプレイでない場合（走者1塁）： 1塁との連携

2塁を起点としたダブルプレイ： 2塁のコールタイミングと1塁の連携、2塁での守備妨害

2塁盗塁（ツー・ステップ）：2塁のステップ・ルック・コール

投手のけん制球への対応： 1塁・2塁の立つ位置・姿勢・目線

インフィールドフライ（1・2塁、満塁）： 合図・タイミング、コール、ジャッジ

III. 打球判定（午前： 3塁塁審）

球審： バント、ボテボテ（フェア・ファール・ライン際）

1/3塁： ベース前・通過、ライト/レフト線（ゴロ・ライナー）

共通： 浅い内野フライ、1・3塁後方の線上付近のフライ

共通： 外野への打球の責任範囲（①2塁塁審が2塁ベースの後方に位置、②内野内に位置）

Go Out、ルック・コール

共通： ファウルフライの追い方 捕手後方、1/3塁側

IV. ランダウンプレイ（午前： 塁審）

タグをかわしたとき ノータッグのコール

ラインアウト

1) タッグを避けて、走者と塁を結ぶ線より3フィート（約90cm）以上離れた場合

2) 宣告は大きな声ではっきりと「ランナーアウト」と宣告する。

3) 「ラインアウト」とコールし、発生場所を指す。

4) ボールインプレイ状態である。

塁上に2人の走者が重なった場合：

①重なった後位の走者がフォースの走者の場合

②重なった後位の走者がフォースの走者でなかった場合

投球動作（午後イチ）

ワインドアップポジション

- (1)サインの見方、
- (2)ワインドアップポジションからの投球、
- (3)塁への送球（けん制球）、
- (4)軸足を投手板から外す

セットポジション、

- (1)サインの見方、
- (2)ボールの保持/静止、

- (3)ワインドアップポジションからの投球、
- (3)塁への送球（けん制球）、
- (4)軸足を投手板から外す

共通： 走者のいる塁への偽投、偽投に引き続いての送球

共通： ボーク（反則投球）

4人制メカニクス 初心者コース

(1)基本ポイント

プレイの予測、コミュニケーション（『ゴー・アウト』と『OK』）、打球を追ったら戻らない、自分の前面にボール・ベース・走者を置く、カバーする塁でプレイを待ち受ける、塁の引き継ぎ

(2)球審のポイント

全体を見る、 打者走者のランニングゾーン走行の確認、無走者で1審が打球を追った場合、走者1塁で2審が打球を追った場合（2死、またはヒット・エンド・ラン）

走者1塁で1審が打球を追った場合、

走者1塁で3審が打球を追った場合、

1/2 塁走者のタッグアップ（走者2塁または1・2塁で3審が打球を追った場合）

(3)1審のポイント

1塁触塁を確認する位置、 無走者で3審が打球を追った場合

走者1塁で3審が打球を追った場合（2死、またはヒット・エンド・ラン）

本塁のカバー（1死3塁で球審が3塁側のファウルフライを追ったとき）

リミング（走者2塁、3塁、1・2塁、1・3塁、2・3塁、満塁）

注)【リミング】

一審が、一・二塁を結ぶラインの外側から、一・二塁のプレイに備える動きをいう。

状況は、走者2塁、走者3塁、走者1・2塁、走者1・3塁、走者2・3塁、満塁の場面で、中堅手から左側の外野飛球を3審または2審が追った場合。（2塁が空く場合）

(4)2審のポイント

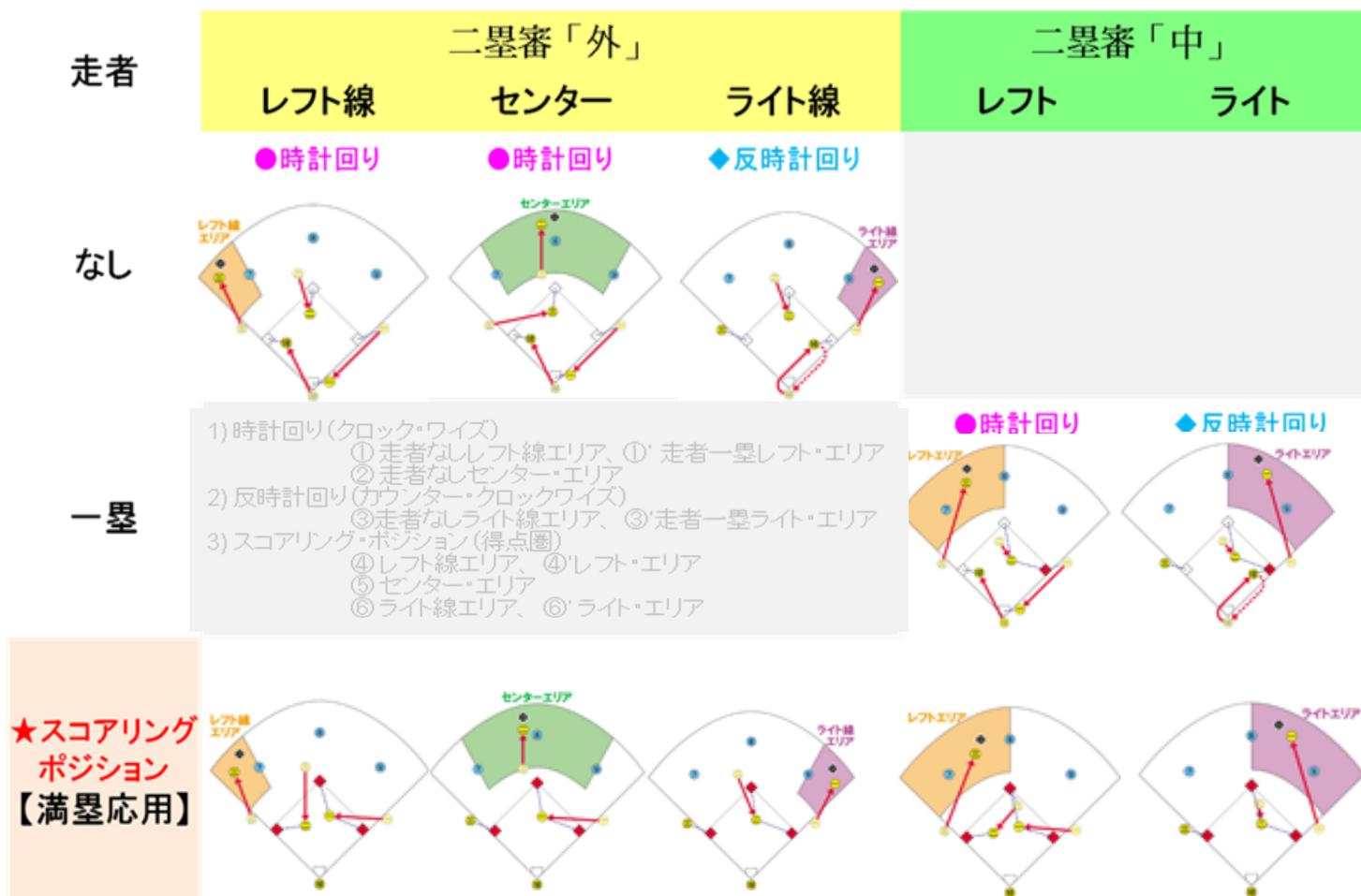
内野内の位置する場合、 走者1塁で1審が打球を追った場合、2塁後方に位置する場合、3塁でのプレイに備えてファウル地域に出る（2・3塁）

(5)3審のポイント

3塁触塁を確認する位置、

タッチアップ時の位置取り、アピールプレー時の立つ位置

3塁コーチの肉体的援助の確認



6パターンを覚えよう

1) 時計回り(クロック・ワイズ)

- ① 走者なしレフト線エリア、①' 走者一塁レフト・エリア
- ② 走者なしセンター・エリア

2) 反時計回り(カウンター・クロックワイズ)

- ③ 走者なしライト線エリア、③' 走者一塁ライト・エリア

3) スコアリング・ポジション(得点圏)

- ④ レフト線エリア、④' レフト・エリア
- ⑤ センター・エリア
- ⑥ ライト線エリア、⑥' ライト・エリア

キャンプゲーム（午後の部）

全員

タイムをコールする時期

投球・送球がボールデッドの個所に入る（テイク 1、テイク 2）

内野手の最初のプレイに基づく送球、同上（打球をファンブル）、

プレイが介在した後の内野手の送球、同上（ピボットマンの送球）

ボールボーイが捕球

ラインアウトとノータグ（(1)ラインアウト、(2)ノータグ）

インフィールドフライ（合図の仕方、合図を出す時期、コール、打者の処置、インプレー）

故意落球

球審

捕球時、ミットを動かさない。

本塁での走塁妨害（バックホーム時、ホームベースを隠さない、ブロックはしてはいけない）

ランダウンプレイのときの走塁妨害、プレイが行われていないときの走塁妨害

ライトゴロ時の 1 塁カバー

タッチアップ時のカバー

タイムプレイ（(1)タイムプレイ（得点）、(2)タイムプレイ（得点なし））

塁審

守備妨害：打球処理の野手への妨害、投手等に触れた打球を処理する野手への妨害

内野手を通過していない打球に走者が触れる、アウトになった走者が野手の送球を妨害

インフィールドフライ（イフフェアを含む）

ボールデッドのケース（ワイルドピッチ時、悪送球時、死球）

ライトゴロ（1 審）

ホームラン、エンタイトル 2 ベース

オブストラクション B 項

走者の追い越し（特に走者 1 塁：1 審）

塁上に 2 人の走者が重なった場合：

①後位の走者がフォースの走者の場合、②後位の走者がフォースの走者でない場合

三塁塁審

2 塁への切り込み（待ち受け・引継ぎ）

3 塁触塁を確認する位置、タッチアップ時の位置取り、アピールプレー時の立つ位置

3 塁コーチの肉体的援助の確認

初心者コース メカニクスを主体に

スコアリングションに走者がいない場合

①走者無し（2 審は外） レフト線・センター（時計回り）・ライト線（反時計回り）

②走者 1 塁（2 審は内） レフト領域（時計回り）・ライト領域（反時計回り）

スコアリングションに走者がいる場合で 2 分割のケース（2 審は内）

③走者 1・2 塁、④走者 2 塁、⑤走者 1・3 塁、⑥走者 2・3 塁、⑦走者満塁 レフト領域・ライト領域

スコアリングションに走者がいる場合で 3 分割のケース（2 審は外）

⑧走者 3 塁、⑨走者 1・3 塁、⑩走者 2・3 塁、⑪走者満塁