

## 講習会での指導・アドバイスのポイント

2014年東関東支部 審判講習会

### 7つの共通ポイント

- ★大きな声、
- ★明確な動作、
- ★止まって見る、
- ★角度をとる、
- ★ボール、プレイを常に自分の正面に、
- ★判定を急がない、
- ★待ち受け

#### (1) 各審判員に共通する基本ポイント

--- AMでの基本動作練習の際に指導・アドバイスしてください ---

- ★大きな声  
声が小さいと、選手に判定が伝わらず、次のプレイに移れない。(観衆5万人と思え！)
- ★明確な動作  
動作が不明確だと、選手に判定が伝わらず、次のプレイに移れない。  
ベンチや応援者にも判定が伝わらず、トラブル(抗議・汚いやじなど)のもとになる。
- ★止まって見る  
トラブルボールの場合、動きながらでは、正確な判定ができない。  
信ぴょう性が低く、トラブルのもとになる。
- ★角度をとる  
打球・送球に対して角度をとることにより、ワンバウンドや正規捕球が見やすくなる。
- ★ボール、プレイを常に自分の正面に  
死角をなくすことにより、プレイの状況を見究めやすくなり、次の動作に移り易い。
- ★判定を急がない  
塁審：ダブルプレイの時以外は、捕球から送球に移るタイミングまでがまんする。  
つまり確実に捕球していること、塁に足がついていることを確認する。  
球審：トラッキングを確実に行う。落球がないかどうかを確認する。
- ★待ち受け  
次のプレイを予測して、担当塁・カバーした塁にて、準備しておく。  
特に、カバーした場合は、走者・ボールよりも先に到着して待ち受ける。  
**塁の引き継ぎ**
  - ・カバーに行った審判員は、その塁の担当塁審が戻るまで、**その場を離れない**、
  - ・引継ぎの際も**ボールと走者から目を離さない**。
  - ・自分の塁に戻るときも、**ボールと走者の動きに留意する**。

#### <困ったときは、基本に立ち返る>

- ★★自分の前面にボール・ベース・走者を置く★★
- 自分の前面でプレイの状況を見る：ボール・ベース・走者が見える場所に位置する。
- ★★プレイの予測★★  
いくつかのケースを、シミュレーションし、機敏に動けるようにする。
  - ・インフィールドフライのサインを出して、同調する。
  - ・2審が3審や1審にサインを出した際に、了解のサインを送り返す。

## <基本動作>

### 1 Go: Stop: Call

“ジェ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おり、繰り返し行い、しっかり身につけること。

#### (1) Go (スタートする)

- ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションの姿勢をとる。
- “Go”のかけ声でボールが打たれたことを想定して、スタートする。
- スタートダッシュの練習ではないので、ゆっくりスタートする。
- ボールから目を離さず、スタートするときには下を向かないよう注意する。
- プレイを想定しながら、ジャッジする位置に向かって走る。
- 打球の行方、走者の位置、他の審判の行動などを確認しながら走るイメージする。  
背筋を伸ばし、視野を広げて駆け足程度で走る。

#### (2) Stop (止まる)

- “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する。
- 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る。
- 早く止まるための練習(反射神経の訓練)ではないので、ゆっくり止まる。
- 一連の動作を一定の自分のリズムにするために、止まるときの足を、いつも同じ側の足にする。
- 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、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションをとる。

#### (3) セットポジション

##### ① ハンズ・オン・ニーズ・セットポジション

- 両足は肩幅よりやや広く、膝は軽く曲げ、両手を膝の上部辺りに置く。  
(軽くロックする)。
- 両手を膝に置く際は、親指とその他4本の指を分け、膝をつかむイメージで固定。
- 視野を広くする(帽子のつばで視野を遮らない)ために、頭を上げ目線を地面と平行にする。
- 肩を落とさず腰を曲げないで、両ヒジを真直ぐにする。  
(カメラの三脚をイメージする)
- 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する。

##### ② スタンディング・セットポジション

- 両足を肩幅よりやや広め、膝に余裕をもって立った姿勢(いつでも動ける姿勢)。
- 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する。
- 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る。
- 時間的に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る。

#### (4) Call (アウト/セーフをコールする)

- “Call”のかけ声で、プレイを見届けたことを想定し、アウト/セーフをコールする。
- 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る。
- 再び“Go”のかけ声でスタートし、上記の動作を繰り返す。
- 最後は、アウト/セーフのコールの後、両腕を上げて『タイム』をコールする。

#### (5) アウト/セーフのコール

##### ① アウトのコール

- 一連の動作で立ち上がりながら、右肘を肩の高さまで上げる。このとき腕の力を抜き、手のひらは自然に開いた状態にする。
- 『ヒー・イズ・アウト』“He is out!”のコールとともに、手のひらを軽くにぎりながら、肘を基点に腕を振り下ろす。このとき、肘から先が地面と90度にする。
- 右ななめ前にあるドアを“トン”とノックするイメージです。
- 体はしっかり起こし、背筋・膝を伸ばして、ジェスチャーを大きく見せる。
- コールを終えたら、右腕をそのまま自然に下す。

## ② セーフのコール

- 一連の動作で立ち上がりながら、両腕を身体の前面の肩の高さで止める。
- 両手をクロスさせない（自分の手でプレイを遮らない）ように注意する。
- 『セーフ』『Safe!』のコールとともに、両腕を水平に広げる。
- 広げる勢いで腕が体より後ろに行かないように注意する。（肩を痛めます）
- 指先をピンと伸ばすと、きれいなセーフの形になる。
- コールを終えたら、両腕を閉じて肩の高さの位置に戻し、そのまま自然に下ろす。

## (6) ボークのコール

投球動作に入っている場合

球審： ボイスのみで「ザッツ・ア・ボーク!」

塁審： 指さして「ザッツ・ア・ボーク!」そして直ぐに打球に備える。

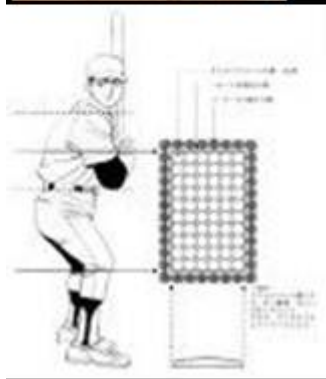
けん制球やまだ投球動作に入っていない場合

球審・塁審： 指さして「ザッツ・ア・ボーク!」

## (7) タイムのコール

両手を広げ、Yの字形にして、「タイム!」

プレイの継続を止める必要があるので、1・2歩前に歩み出て、4 審が同調するのを確認してから下ろす。（周りの状況を見て、確実にプレイを止めることが重要）



AMの基本動作、PMのキャンプゲームで指導・アドバイスしてください。

=====

球審のポイント

=====

----- AM 基本動作のポイント -----

★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』と発声する。
- タイムをかけるときは、両腕を上げて『タイム』と発声する。
- 両肘を肩より上にあげ、両手は自然に開く。
- 球審はマスクをしたままでも構わない。

(2) ストライク

- 一連の動作で立ち上がり、右肘を肩の高さまで上げる。
- コールとともに、手のひらを軽くにぎりながら、肘を基点に腕を振り下ろす。このとき、肘から先が地面と90度にする。(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』のみでも構わない。
- 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のまま。
- コール終は腕をおろし、スロットポジションをキープして数歩下がり、リラックスする。

(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する。
  - 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』のみでも構わない。
  - コール終はゆっくり立上り、スロットポジションをキープして数歩下がり、リラックスする。
- ※ On the rubber → Get set → Call the pitch → Relax までの一定した自分のリズムを作る。

(4) ボールカウント

- 左手の指： ボールの数、 右手の指： ストライクの数 を示す。
- ボール、ストライクの順でコールする。両腕は頭の高さ程度に上げる。

★ストライクゾーン

- ストライクゾーンは、“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に引いた水平のライン”を上限とし、“膝頭の下部のライン”を下限とする“本塁上の空間”である。
- 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る。
- 打者が、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、打撃姿勢に合わせて、ストライクゾーンを決める。

★構え方

(1) ポジション

- ① スロットポジション (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)
- ② センターポジション

(2) スロットスタンス

- 捕手の踵のラインに、打者側の足 (Slot foot) のつま先(Toe)を合わせ、投手に真直ぐ向ける。
- 次に、スロットフットの踵のラインに、もう一方の足 (Trail foot) のつま先を合わせ、45度程度まで開く。
  - このヒール (Heel : 踵) ・トゥー (Toe : つま先) の形が、スロットスタンスである。
  - 捕手になるべく近づくためのスタンスである。
  - 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る。投手に正対しないと、“投球を受ける面の形”が変わってしまう。⊘
  - 捕手の踵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う。⊘

- トレル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る。🚫
- 両足は肩幅以上に開き、一番楽な広さにする。

### (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切である。

- 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する。この状態を“オン・ザ・ラバー”という。
- 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する。
- “オン・ザ・ラバー”についたら、投手から目を離さない。

### (4) ゲット・セット (Get set)

投手が投球動作を開始したら、姿勢を低くして判定する体勢を作る。“ゲット・セット”

- 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ッと下げて止める。
- 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”の体勢を整える。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する。
- 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（沈み込まない）。  
(ストライクゾーンの高低が、微妙に動いてしまう)
- 捕手の頭や打者の腕などで視界を遮られ、ホームベース全体や投手のリリースポイントが見えないときは、スロットフットを一步引いたり、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**する。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。
- あごは捕手の頭頂部**に合わせる。(視野の確保)
- 体はやや前方に傾け、リラックスする。
- 打者側の腕は90度に曲げ、**チェストプロテクターで保護されていない腹部あたり**に止める。そして、もう一方の腕は膝の上部をつかむように置く（軽くロックする）。
- 打者側の手の甲は、けがの防止のため投手に向ける。
- 腕の位置と手については、〔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〕 ことでも構わない。

※ 球審の構えのポイントは、次の三つ： ① スロットフットのつま先が投手方向を向いているか？  
② ホームプレートが全部見えているか？ ③ 構えた姿勢が自分にとって快適か？

## ★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、投球を正確に判定するための大事な作業である。

- 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う。
- 捕手のミットを見たまま、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戻し、投球の軌跡（ボールがストライクゾーン内外のどこを通過してきたか）を確認する。
- ボールがホームプレートを通過した後、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ため、捕手がキャッチするまでしっかり目で追う。
- 投球の軌跡をもとにストライク/ボールを判断し、コールする。
- 捕手が**落球することもあるため、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**をすることであり、トラッキングという“作業”を身につけることが大切である。

## ★フォースプレイ (走者なし)

- 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番からの求めに対応するため、打球を見ながら45フィートライン近くまで走る。
- 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ないが、打者走者がスリーフットラ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”する。
- ダッグアウト方向への悪送球になったときは、ボールデッドの箇所に入るかどうかを見に行く。
- ライト方向への悪送球になったとき、1番がボールの行方を確認した場合、打者走者の行動（2塁へ向かう素振りを見せるかどうか）に注意する。

## ★ 2塁を起点としたダブルプレイ (ピボットマン：ダブルプレイのときにボールを中継するプレーヤー)

- 走者がスコアリングポジションにいないとき（無走者または走者1塁）は、1塁のフォースプレイと同じように、45フィートライン近くまで走る。
- 2塁がセーフになったときは、本塁でのプレイの可能性があるので注意する。
- 走者がスコアリングポジションにいるときは、本塁でのプレイに備えるため、ステイである。
- 打者走者がスリーフットレイン内を走っているかを見るため、“ファウルラインを確保”する。
- 走者が3塁にいるときは、1塁・本塁の延長線上（ファウル地域）で“ファウルラインを確保”して、3走の本塁触塁と、打者走者の走塁の両方を見る。

## ★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、角度と距離をとる。
- 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、通常のと角度と距離がとれなくてもやむを得ない。また、少なくとも野手が打球を捕ったときは、止まっていること。
- 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、打球の判定を行う。
- 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らない。
- 打球の判定を最優先**する。このため、打球判定後の本塁でのプレイでは、不十分な角度と距離であってもやむを得ない。
- ホームプレートに正対し、顔だけをボール方向に向け、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、顔もベースに向ける（身体全部をベースに正対させる）。
- 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”に集中する。
- アウトのときは、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、コールする。
- セーフのときは、ただちにコールする。
- 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イン内を走っているかを確認する。また、3走による捕手への守備妨害にも注意する。

## ★打球判定

### 責任範囲

- バントとポテポテの打球は、球審が判定する。
- 他の審判員の“同調”は不要である。
- ベース近辺の打球で、塁審が判断できない場合は球審が判定する。
- 内野へのライナーの判定責任については、**Open Glove Policy に従う**。

### フェアコール

- フェアの場合は、フェア地域を指さし（ポイント）、発声は不要（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う。
- 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する。

### ファウル

- ファウルは、両手を上げて『**ファウルボール**』と発声する。
- 両肘を肩より上にあげ、両手は自然に開く。
- 球審が宣告するときは、マスクを外す。ただし、時間がないときは、着けたままでも可。

### キャッチ

- アウトと同じ動作で『キャッチ』“That’s a catch!”と発声する。

### ノーキャッチ

- セーフと同じ動作で『ノーキャッチ』“No catch!”と発声する。

### 止まって判定する

- フェア/ファウルが決まるときは、**必ず止まっていること**。
- 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**などは止まって見ること。

- 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”して判定する。

#### 動作

- 投球が打たれたら、下を向かないで、左手でマスクを外す。
- ホームベースより前に出て、“ファウルラインを確保”する。
- 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”する。
- 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”する。
- 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”する。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する。
- 捕手が処理する打球のときは、守備妨害、走塁妨害または“出会い頭の接触”などに注意する。

#### ★ファウルフライの追い方

- バックネット方向の飛球は、行方を見ないで、すぐに捕手の動きを見る。(接触を避ける)
- 捕手から5メートル前後離れ、後方を追いかけてながらボールの位置を確認する。
- 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。
- 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)塁審に判定を任せる。
- 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する。
- 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する。
- 野手が飛球を捕えるためには、グラウンド(ダッグアウトの縁を含む)の上(または上方)に片足(または両足)を置いていなければならない。
- 野手が正規の捕球をした後、ダッグアウトに倒れこまない限り、ボールインプレイです。ダッグアウトに倒れこんだとき、またはスタンドなどのボールデッドの箇所に入り込んだときはボールデッドとなり、塁上に走者がいる場合は1個の塁を与える。

#### ★ランダウンプレイ

- ランダウンプレイの場合、ノータグ、ラインアウト、走塁妨害、守備妨害などに注意する。
- 塁間の2分の1ずつを担当する(ハーフ・アンド・ハーフ)。
- 塁間の中間地点でタグプレイが起こったときは、タグする野手側(走者の背中側)の審判員が担当する。
- 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する。
- ベースから3~4メートル前に出たらその場に留まり、プレイの成り行きを見る。
- 走者の行動によって、行ったり来たりしない。
- 野手がタグしようとしたら踏み込んでいき、タグのポイントを見に行く。
- アウトのときは、野手のボール確捕を確認してから、コールする。
- タグのポイントを左手で指さしながら『オン・ザ・タグ』“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!”をコールする。  
・タグしたが届いていなかった場合は、「ノータグ」をコールする。

#### 投球動作の関連事項(ボーク)

##### (1) 投球姿勢

- ワインドアップポジションとセットポジションがあり、どちらも随時用いることができる。

##### (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

- ワインドアップポジションをとった投手は、“投球に関連する動作”を起こしたならば、途中で止

めたり、変更したりしないで、投球を完了しなければならない。

【規則違反の例】

- 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。
- 自由な足を上げるとき意図的に段階をつける（2段モーション）。
- ボールを投げる直前に、離れた投げ手を再びグラブに合わせる。

(4) **windアップポジションからの塁への送球（けん制球）**

- 投手は、wind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出して、塁に送球することができる。
- 自由な足の踏出しについては、【(8) セットポジションからの塁への送球】を参照のこと。
- 日本のアマチュア野球では、wind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）へ踏出して送球することは、投球に関連した足の動きをして送球したとみなされ、ボークとなる。

(5) **windアップポジションのとき軸足を投手板から外す**

- 軸足を投手板から外すときは、投手板の後縁線より後方に外さなければならない。投手板の側方や前方に外すことは、規則違反となる。
- ボールを両手で保持している場合は、投手板から軸足を外すにあたって、ボールを両手で保持したまま外さなければならない。
- 軸足を投手板から外した後は、両手を離して身体の内側に下ろし、改めて軸足を投手板に触れなければならない。

(6) **セットポジション**

(7) **セットポジションからの投球**

- ① ボールを両手で身体の前方で保持すること。
- ② 完全に動作を静止すること。首以外はどこも動かしてはいけない。

(8) **セットポジションからの塁への送球（けん制球）**

- 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”ことが必要である。
- “送球する前”とは、肩、腕の動作よりも、自由な足の踏みだしが先行すること。
- “踏み出す”とは、自由な足のつま先、踵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。正しい“踏出し”には、“方向と距離”が必要である。
- “一挙動”とは、連続かつ中断しない動作のこと。

(9) **走者のいる塁への偽投**

- 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る。

(10) **2塁への偽投に引き続いての送球**

① 塁上に複数の走者がいる場合

- 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塁へ正しく踏出して偽投をした後、引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外さなければならない。

② 走者が2塁単独の場合

- 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走が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）をすることができる。
- 投手が2塁へ正しく踏出して偽投をしたところ（軸足が投手板から外れていない）、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る。
- 投手がセットポジションをとっているとき、2走が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る。

(11) **セットポジションのとき軸足を投手板から外す**



- 軸足を投手板から外すときは、投手板の後縁線より後方にはずさなければならない。投手板の側方や前方に外すことは、規則違反となる。
- ボールを両手で保持している場合は、投手板から軸足を外すにあたって、ボールを両手で保持したまま、はずさなければならない。
- 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らない。
- 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る。

## ----- PM      キャンプゲームでのポイント -----

### ① 球審は扇のかなめ

- 打球の行方、走者の動き、他の審判員の位置取りのすべてを見ることができるところから、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おく。 (ベンチ・応援団も含めて気配りが必要です)

### ② 球審の飛び出し

- 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る。 (基本中の基本です)

### ③ 無走者、1 審が打球を追った場合

- 打者走者の 1 塁でのプレイに対応できるよう十分な距離まで近づく。(ライトゴロの場合)
- 打者走者が 2 塁に達するまではその場に留まり、1 塁でのプレイに備える。

### ④ 走者 1 塁、3 審が打球を追った場合 (クロックワイズ)

- すみやかに 3 塁へ向かい、1 審が本塁をカバーする準備をしているかを確認する。

### ⑤ 走者 1 塁、1 審が打球を追った場合

- 45 フィート地点まで上がって、打者走者の 1 塁触塁を確認する。そして、1 走の動きを見ながら、1 塁または本塁のどちらでプレイが起こるかを予測する。
- 1 走の帰塁のプレイを受け持つときは、2 審に声とジェスチャーで伝える。  
(2 審は、2 塁でのプレイに備える方が重要なので、球審が 1 塁でのプレイをジャッジする方がよい)
- 本塁に戻る場合は、送球から目を離さない。

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

- 2 走のタッグアップ: 2 審が 3 塁でのジャッジの準備ができているかを確認する。
- 2 審が 3 塁でのプレイに間に合わないと判断したら、2 審に声とジェスチャーで知らせながら 3 塁に向う。その際、1 審が本塁をカバーする準備ができているかも確認する。  
(左中間の飛球で、2 審は 1-2 塁寄りに位置しているので、3 塁への移動が遅れることが多い。このカバーができれば、中級以上)

=====

## 1 番のポイント

=====

----- AM 基本動作のポイント -----

### ★立ち位置

- 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く。
- 自分に向かってくるライン際の低い打球は、ライン側の足を一步引いて打球をかわす。
- 1 塁手からの距離は、3～4メートル後方を目安とし、野手が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る。
- 1 塁手が前進守備をしても、ベースから5～6メートルは離れる。

### ★構え方

- 無走者のときは、スタンディングで打者に正対する。
- 走者がいるとき、投手に正対して顔を投手に向け、セットポジションで構える。
- 構えるタイミングは、投手がボールを持って、投手板に位置したとき。
- いずれの場合もボールを持った投手から目を離さず、ボールがリリースされたら身体（胸を）打者に向け、ホームプレート（打者）に視点を移す。

### ★1 塁のフォースプレイ（走者なし）

- ① 送球に対して90度
- ② 1 塁ベースからの距離は、4～6メートルとする。  
野手の足が離れたときや、スワイプタッグ（追いタッグ）への対応が遅れないように。  
スタート（Go）、ストップ、コール

### ★送球がそれた場合

- 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する。

### ★タッグプレイになった場合

- 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、野手と走者の間に位置することである（グラブ：アンパイアー：ランナー・コンセプト）。野手：走者：審判員（または走者：野手：審判員）の形になると、走者や野手の身体に視界を遮られ、タッグの瞬間が見えなくなる恐れがある。
- 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ある。
- 野手が走者にタッグしたときは、**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、野手がボールを確捕しているのを確認してから、走者にアウトを宣告する。**
- 走者が野手のタッグを避けて、走者のベースラインから3フィート以上離れて走ったときは、**ラインアウトの地点を指さし『ラインアウト』“Out of the baseline！”と発声し、走者にアウトを宣告する。**
- 野手の**タッグが走者に届かなかったときは、セーフと同じく『ノータッグ』“No tag！”と発声する。**

### ★悪送球になった場合

- 送球がライト方向へそれたときは、右側にステップして“野手の触塁”を確認する。また、悪送球になったときは、**ライン内側で**ボールの行方と、打者走者の行動を見る。
- 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、ボールの行方を球審に任せる。

## ★ 2塁を起点としたダブルプレイ (ピボットマン：ダブルプレイのときにボールを中継するプレーヤー)

- 内野ゴロの場合、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る。
- 1塁ベースに正対し、顔だけをボール方向に向け、スタンディングでプレイの成り行きを見る。
- ピボットマンがボールをリリースしたら、顔もベースに向けて正対する。
- 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、コールする。
- セーフのときは、ただちにコールする。

## ★ 本塁を起点としたダブルプレイ

- 送球がフェア地域側にそれたとき、送球に対して90度の角度の位置(1塁と2塁を結ぶライン上)では、野手の触塁が見えにくくなる場合がある。このため、ファウルラインから45度くらいの位置(3塁手の正面へのゴロのときのフォースプレイの位置)でも構わない。
- 打球が1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”する。
- 1塁ベースに正対し、顔だけをボール方向に向け、スタンディングでプレイの成り行きを見る。
- 捕手がボールをリリースして、打者走者の送球への妨害がないと判断したら、顔もベースに向けて(身体全部をベースに正対)セットポジションをとる。
- 打者走者の送球への妨害がないと判断したら、すぐにセットポジションをとる。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、焦点がぶれてしまう恐れがある。
- 視点を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”に集中する。
- 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、コールする。
- セーフのときは、ただちにコールする。

## ★ 打球判定

### 責任範囲

- ベース近辺は1審が判定する。
- 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3版)の102・103ページを参照のこと。(Open Glove Policy)

### フェア

- フェアの場合は、フェア地域を指さし(ポイント)、発声は不要(ノー・ボイス)。
- スタンディングでポイントします。

### ファウル

- ファウルは、両手を上げて『ファウルボール』と発声する。
- 両肘を肩より上にあげ、両手は自然に開く。

### キャッチ

- アウトと同じ動作で『キャッチ』“That’s a catch!”と発声する。

### ノーキャッチ

- セーフと同じ動作で『ノーキャッチ』“No catch!”と発声する。

### 止まって判定する

- フェア/ファウルが決まる時は、必ず止まっていること。
- 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は止まって見ること。
- 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”して判定する。

## ★ ファウルフライの追い方

- 自分より前方に飛球が打たれたときは、野手の正面に回り込み、グラブの捕球面(腹側)を確認する。(時間的余裕がある場合です、余裕がない)
- 野手からは5メートル前後離れていること。
- 自分より少し後方に飛球のときは、打球の行方を見ないで、1塁手の動きを見る。
- 1塁手が飛球を追いかけたら先行させ、後方を追いながらボールの位置を確認する。

- 野手が向こうむきでボールを捕ったとき、または他の野手に視界を遮られたときは、確捕しているかを十分確認してから、アウトのコールをする。

### ★ランダウンプレイ

- ランダウンプレイの場合、ノータグ、ラインアウト、走塁妨害、守備妨害などに注意する。
- 塁間の2分の1ずつを担当する（ハーフ・アンド・ハーフ）。
- 塁間の中間地点でタグプレイが起こったときは、タグする野手側（走者の背中側）の審判員が担当する。
- ランダウンプレイが始まったら、ベースから3～4メートル前を出て、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する。
- ベースから3～4メートル前に出たらその場に留まり、プレイの成り行きを見る。
- 走者の行動によって、行ったり来たりしない。
- 野手がタグしようとしたら踏み込んでいき、タグのポイントを見に行く。
- アウトのときは、野手のボール確捕を確認してから、コールする。
- タグのポイントを左手で指さしながら『オン・ザ・タグ』『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!』をコールする。  
・タグしたが届いていなかった場合は、「ノータグ」をコールする。

## ----- PM キャンプゲームでのポイント -----

### ① 1 審のリミング（無走者、単独 1 塁以外の場合）

- リミング： 1 審が 1-2 塁線の外側に位置し、1 塁と 2 塁のプレイに備える動き。
- “自分の前面にボール・ベース・走者を置く”の原則： 打球が 1 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）に打たれたときはリミングをして、その線よりも向かって右側（中堅手側）の打球のときは内野内に移動（ピボットターン）する。（なるほど!）

### ② 1 塁触塁を確認する位置（初級レベル～中級レベル）

- 右翼手方向への打球は、1 塁の近くで触塁を確認する。（例：ライトゴロのケースです）
- 左翼手方向への打球は、1 塁よりも 2 塁でプレイが起こる可能性が高く、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する。（無走者、走者 1 塁の場合を除く。上記のリミングやピボットターンです）
- 1 走の 2 塁触塁を確認するケース（走者 1・2 塁または満塁で、3 審が打球を追った場合）のときは、1 塁よりも 2 塁でプレイが起こる可能性が高く、2 塁に近づきながら 1 走の 2 塁触塁、打者走者の 1 塁触塁を確認する。（まさにリミングです）

### ③ 無走者、3 審が打球を追った場合（クロックワイズです）

- 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（本塁より）に留まり、打者走者が 1 塁に帰塁したときのプレイに備える。

### ④ 走者 1 塁、3 審が打球を追った場合（2 死、またはヒット・エンド・ラン）（クロックワイズ）

- 打者走者の 1 塁触塁を確認後すみやかに本塁へ向かい、1 走の本塁でのプレイを待ち受ける。（このとき、止まらずに 触塁を確認することもやむを得ない： 2 死・エンドランで 1 走が走るからです）

### ⑤ 球審がファウルフライを追ったときなどの本塁のカバー（中級レベル以上）

- 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 審は本塁に向かい、本塁でのプレイを引き受ける。（前ミーティングで球審・1 審・3 審で決めておくこと）

### その他 走者と一緒に塁に戻らない

- “リミング”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、その場に留まる。（戻ると、次の塁でのプレイに間合わない）

## 2 番のポイント

### ----- AM 基本動作のポイント -----

#### ★立ち位置

- 無走者と走者 3 塁のときは、2 塁ベース後方（1/3 塁側のどちらでも構わない）に位置する。
- 走者が 1 塁または 2 塁に居る場合は、内野内に位置する。（2 塁手側を推奨する）
- 立ち位置の目安は、コーチャーズボックスの本塁よりの線の延長線上で、1 - 2 塁(2-3 塁)を結ぶ線から 1 メートルほど前（走者の走塁を妨げないところ）の地点。（1 走がない場合は、1 塁と 2 塁を結ぶ線上辺りで可、打球に当たらないこと、守備の邪魔にならないこと）
- 内野手が前進守備のときは、2 塁ベース後方の 3 塁寄りに位置する。
- 走者が 3 塁（無死または 1 死のとき）、2・3 塁または満塁の場合、1 - 2 塁の延長線上よりも遊撃手寄りに位置する。そして、3 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る。
- 走者が 1・3 塁で前進守備のときは、1・2 塁の延長線上に位置し、1 走の 2 盗にも備える。

#### ★構え方

- 無走者のときは、スタンディングで立ち、打者に正対する。
- 走者がいるとき、打者に正対して顔を投手に向け、セットポジションで構える。
- 構えるタイミングは、投手がボールを持って投手板に位置したとき。
- いずれの場合もボールを持った投手から目を離さず、ボールがリリースされたら身体（胸を）打者に向け、ホームプレート（打者）に視点を移す。

#### ★2 塁を起点としたダブルプレイ（ピボットマン：ダブルプレイのときにボールを中継するプレーヤー）

- 内野ゴロが打たれたら、マウンド方向に数歩ステップバックしながら、ピボットマンのグラブの捕球面が確認できる位置に移動し、スタンディングで捕球する野手に正対する。
- 2 塁への送球を妨げない位置に素早く移動する。
- 野手が打球を捕り、2 塁への送球動作に移ったら、ベース側に足を一步引いて、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。
- 野手が送球したら、顔もベースに向けて（身体全部をベースに正対）、スタンディングのまま視点を 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”に集中する。
- 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、スタンディングとする。
- アウトのときは、ピボットマンが投げ終わってからコールする。
- アウトのときは、2 塁でのプレイが一段落したら（ピボットマンが投げ終わり、走者の妨害もない）、右腕を下して 1 塁への悪送球などがなかったか（引続き 2 塁でプレイが起こる可能性があるか）を確認する。
- セーフのときは、ただちにコールする。
- セーフのときは、その後の守備妨害や走塁妨害などに注意するため、2 塁から目を離さない。
- アウト/セーフにかかわらず、走者によるピボットマンへの守備妨害に注意する。
- 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、遊撃手の行動をよく見るようにし、送球線上に位置しないこと。

#### ★2 盗（ツー・ステップ）（角度をとるためのステップである）

- 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、機敏に動ける体勢をとる。
- 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）に一步踏み出す（ワン・ステップ）。
- 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、踏出した足を基点にターンして（ツー・ステップ）、身体全部をベースに正対させ

ながら**セットポジション**をとる。

- 視点を2塁ベースにあわせ、タッグの瞬間に集中する。
- アウトのときは、野手のボール確捕を確認してから、コールする。
- セーフのときは、ただちにコールする。

### ★ランダウンドレイ

- ランダウンドレイの場合、ノータッグ、ラインアウト、走塁妨害、守備妨害などに注意する。
- 塁間の2分の1ずつを担当する（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）の審判員が担当する。
- ランダウンドレイが始まったら、ベースから3～4メートル前を出て、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する。
- ベースから3～4メートル前に出たらその場に留まり、プレイの成り行きを見る。
- 走者の行動によって、行ったり来たりしない。
- 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く。
- アウトのときは、野手のボール確捕を確認してから、コールする。
- 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!”をコールする。
  - ・タッグしたが届いていなかった場合は、「**ノータッグ**」をコールする。

## ----- PM キャンプゲームでのポイント -----

### ① 内野内に位置して難しいプレイ

- 2走がタッグアップ：マウンドの3塁方向に素早くステップバックし、止まってタッグアップを見る。2走がスタートしたら（3審が打球を追ったとき）、3塁でのタッグ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る。

### ② 走者1塁、1審が打球を追った場合 （クロックワイズ）

- 球審が1塁でのプレイに準備できているかを確認し、1塁または2塁のどちらのプレイにも対応する。 （基本的には2塁のプレイに重きをおくべき）

### ③ 2塁ベース後方に位置する2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・3塁または満塁の場合：1-2塁の延長線上よりも遊撃手側に位置する。 **3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る。
- 内野内に移動：2走の帰塁または進塁 及び遊撃手の守備を妨げない。
- 走者が1塁・3塁：1-2塁の延長線上に位置して、1走の2盗に備える。

### ④ 3塁でのプレイに備えてファウル地域に出る

- 2審は、3審が打球を追った （無走者または走者1塁のときを除く（この時はクロックワイズ））：2走（または3塁に向かった1走）の3塁触塁を確認した後、ファウル地域に出る。 （これにより自分の前面にボール、ベース、そして走者を置くことになる）
- 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走の走塁を妨げない。もしもそれらを妨げる恐れがあるときは、フェア地域に留まり、状況を見ながらファウル地域に出る。

=====

## 3 番のポイント

=====

----- AM 基本動作のポイント -----

### ★立ち位置

- 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く。
- 3走がいるとき、打者が打つ瞬間を走者に遮られないように、ラインを跨いでも構わない。
- 3塁手からの距離は、3～4メートル後方を目安とする。
- 前進守備の場合でも、ベースからは5～6メートルは離れる。

### ★構え方

- 無走者のときは、スタンディングで立ち、打者に正対する。
- 走者がいるとき、投手に正対して顔を投手に向け、セットポジションで構える。
- 構えるタイミングは、投手がボールを持って、投手板に位置したとき。
- ボールを持った投手から目を離さず、ボールがリリースされたら身体（胸を）打者に向け、ホームプレート（打者）に視点を移す。

### ★3盗 時間的に余裕がある場合に説明

- 捕手が投球を捕ったら、ツー・ステップまたはスリー・ステップでセットポジションをとる。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る。
  - ① 右足を左斜め前に踏出し（ワン・ステップ）、左足を踏出しながら（ツー・ステップ）身体全部をベースに正対させ、**セットポジションをとる。**
  - ② 左足を左斜め前に踏出し（ワン・ステップ）、斜め前に右足（ツー・ステップ）、左足の順に踏出し（スリー・ステップ）、身体全部をベースに正対させ、**セットポジションをとる。**
- 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。
- 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**である。（目と耳で2走の動きも観察しておく）
- アウトのときは、野手がボールを確捕していることを確認してからコールする。
- セーフのときは、ただちにコールする。

### ★打球判定

#### 責任範囲

- ベース近辺を含むベースより以遠を判定する。
- 内野へのライナーの判定責任については、**Open Glove Policy に従う。**

#### フェア

- フェア飛球の場合、フェア地域を指さし（ポイント）、発声は不要（ノー・ボイス）。
  - ・ゴロの場合、塁を通過したら瞬時にコールする。

#### ファウル

- 両手を上げて『**ファウルボール**』と発声する。
  - ・ゴロの場合、塁を通過したら瞬時にコールする。

#### キャッチ

- アウトと同じ動作で『キャッチ』“That’s a catch !”と発声する。

#### ノーキャッチ

- セーフと同じ動作で『ノーキャッチ』“No catch !”と発声する。

#### 止まって判定する

- フェア/ファウルが決まるときは、**必ず止まっていること。**
- 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”して判定する。

### ★ファウルフライの追い方

- 自分より前方の飛球に対しては、野手の正面に回り込み、グラブの捕球面（腹側）を確認する。
- 野手から5メートル前後離れていること。
- 自分より後方に飛球に対しては、打球の行方を見ないで、3塁手の動きを見る。
- 3塁手が飛球を追いかけたら先行させ、後方を追いながらボールの位置を確認する。
- 野手が向こうむきでボールを捕ったとき、または他の野手に視界を遮られたときは、確捕しているかを十分確認してから、アウトのコールをする。

### ★ランダウンプレイ

- ランダウンプレイの場合、ノータグ、ラインアウト、走塁妨害、守備妨害などに注意する。
- 塁間の2分の1ずつを担当する（ハーフ・アンド・ハーフ）。
- 塁間の中間地点でタグプレイが起こったときは、タグする野手側（走者の背中側）の審判員が担当する。
- ランダウンプレイが始まったら、ベースから3～4メートル前を出て、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する。
- ベースから3～4メートル前に出たらその場に留まり、プレイの成り行きを見る。
- 走者の行動によって、行ったり来たりしない。
- 野手がタグしようとしたら踏み込んでいき、タグのポイントを見に行く。
- アウトのときは、野手のボール確捕を確認してから、コールする。
- タグのポイントを左手で指さしながら『オン・ザ・タグ』『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!』をコールする。
  - ・タグしたが届いていなかった場合は、「ノータグ」をコールする。

## ----- PM キャンプゲームでのポイント -----

### ★動きは主に次の3つ

- その1 2塁のカバー： 2塁が外野飛球を追いかけた場合 （基本中の基本）
- その2 外野飛球を追いかける （当たり前）
- その3 3塁での判定（Tag upを含む） ← ★頻度は低い、一番重要なポイント

#### 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、走者がベースに触れるポイントが確認できる箇所。  
（3塁ベースの2塁側の一辺が見える位置にポジショニング）

#### ② 3塁手と2走の接触到に注意する

- 3遊間のゴロ処理する野手と、2走が接触しないか注視する。
  - ★接触した場合（接触しなくても守備に影響を及ぼした場合） ⇒ 守備妨害
  - ★3塁手が守備行為をしていないときに、2走が接触した場合  
（接触しなくとも走塁に影響を与えた場合） ⇒ 走塁妨害 オブストラクションb項

#### その他 3塁コーチの肉体的援助に注意する

- 走者の3塁触塁を確認し、3塁コーチの走者への肉体的援助に注意する。  
（コーチャーがよくボックスから出てくるので、要注意です）
- 避けようとしても、結果としてコーチと走者が接触すれば、肉体的援助を適用する。

### 最後にもう一度

#### 7つの共通ポイント

- ★大きな声、
- ★明確な動作、
- ★止まって見る、
- ★角度をとる、
- ★ボール、プレイを常に自分の正面に、
- ★判定を急がない、
- ★待ち受け