

# 二人制審判のメカニクス

三好町少年野球 審判部

最近審判のメカニクスの向上により二人制審判で試合が行われるようになってきました。ここで述べる二人制審判のメカニクスは、東海野球審判協会の定例会において、村岡和倫講師が二年半にわたり指導されたときの資料に基づくものです。村岡氏は米国ジムエバンス審判学校、明治神宮外苑審判協会などで研鑽を重ねられ、現在東海地区で指導者の立場で審判活動をされています。すばらしい講義でした、内容も秀作です。ぜひあなたの審判活動にお役立てください。東海野球審判協会および村岡和倫氏のご好意によりここに掲載させていただきました。

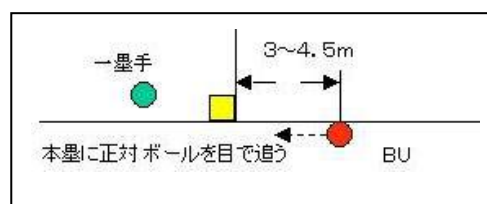
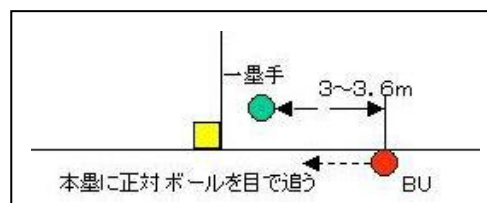
## 目次

- |           |           |           |         |
|-----------|-----------|-----------|---------|
| 1. 走者なし   | 2. 走者一塁   | 3. 走者二塁   | 4. 走者三塁 |
| 5. 走者一・二塁 | 6. 走者一・三塁 | 7. 走者二・三塁 | 8. 走者満塁 |

### 1 走者なし

#### 1. 塁審のポジショニング

- ・ 一塁手から後方 3~3.6mに位置する
- ・ 一塁手がベースより前で守備した場合ベースより 3~4.5m後方に位置する
- ・ 両足はファウルテリトリーに置く
- ・ 本塁に正対する



#### 2. 外野飛球の責任範囲

- ・ 球審はセンターより左の飛球に責任を持つ
- ・ 塁審はセンターより右の飛球に責任を持つ

ただし、塁審がゴースアウトしない場合の打球判定は球審が行う

( 図 1 )

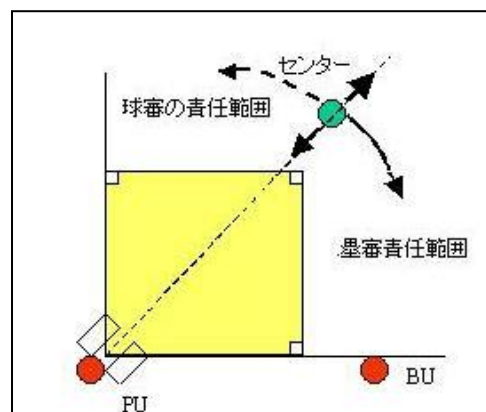
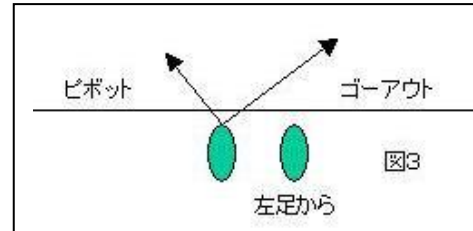
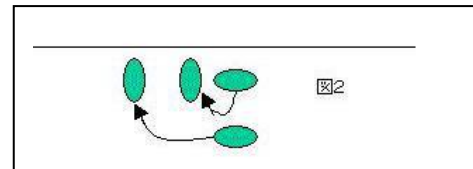


図 1

### 3. ポーズ・リード・リアクト（外野への飛球がトラブルかイージーかを見極める方法）

- ・ ポーズ  
一瞬打球から目を離し静止する
- ・ リード  
図2の位置で外野手の反応に焦点を合わせる
- ・ リアクト  
打球を追うかどうかを見極め行動を起こす  
トラブルならゴースアウト イージーならピボット

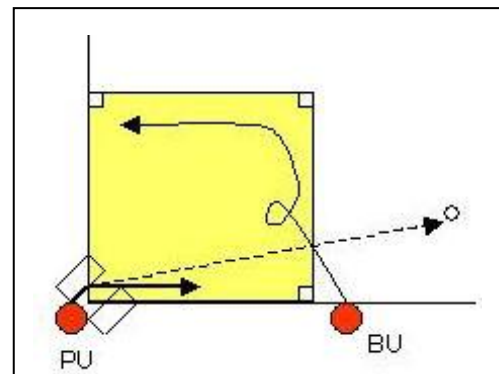


### 4. 塁審がゴースアウトしないケース

打球判定は球審が担当する  
球審は1・3塁を結んだイマジナリーラインを越えないで静止して打球判定をする

球審は「ザッツ ア キャッチ」と声で塁審に教える

塁審は打者走者の触塁や、オブストラクションに注意する、長打になれば3塁のプレーまで受け持つ

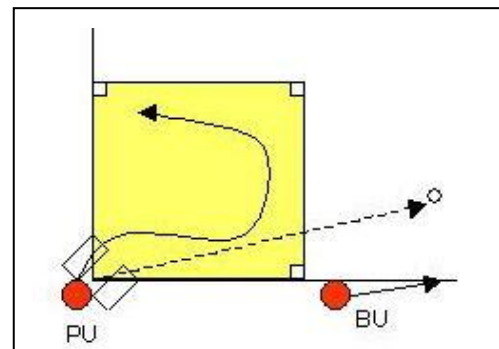


### 5. 塁審がゴースアウトするケース

塁審は「ゴースアウト」と声で打球を追うことを球審に知らせる  
球審は内野に入り、1・2・3塁までのプレーを受け持つ

塁審がゴースアウトするのは

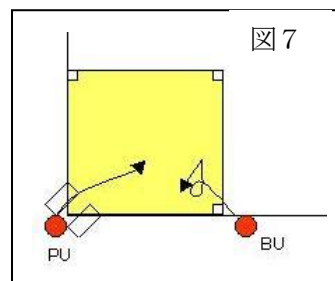
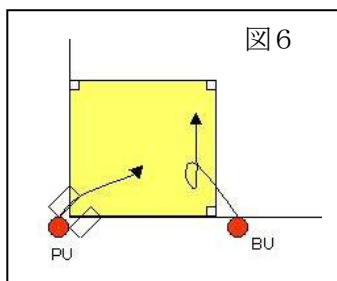
- ① 外野手が懸命に前進し、そのままキャッチするような打球(ダイビングキャッチ)
- ② 外野手がフェンスめがけて背走するような打球
- ③ 三人の野手が打球を追うような状況
- ④ ライトがファウルラインに向って打球を追うような状況



### 6. 外野へのベースヒット

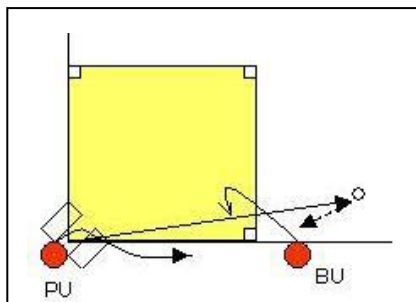
塁審は打球と打者走者を交互に確認しながら進む（図6）

打者走者の一塁触塁を確認後、ターンして打球を注視し、打者走者が一塁に留まるようならば一塁に引き返す（図7）

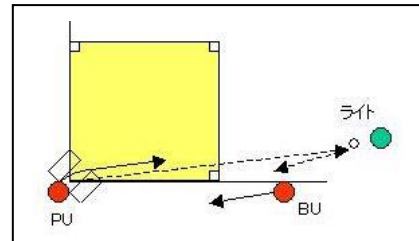


## 7. ライトゴロを一塁でアウトにしようとする場合

塁審のポジションにより、球審は下図のように動き、悪送球があった時には対応できるようにする



塁審が内野に入れば球審はファウルテリトリーへ



塁審がファウルテリトリーに位置すれば  
球審は内野へ進む

## 8. 内野フライ (走者なし)

責任範囲は球審

## 9. 内野ライナー

二塁手および一塁手の正面または右への打球のキャッチ・ノーキャッチは塁審の責任範囲、その他は球審の責任範囲である

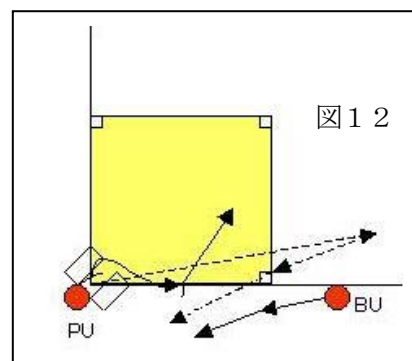
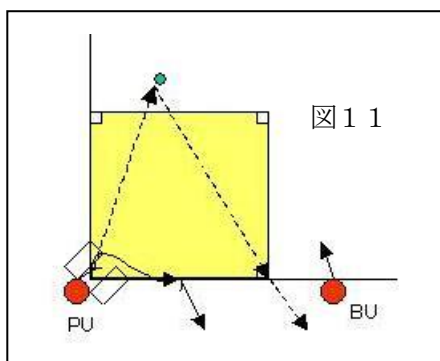
## 10. 内野ゴロ (走者なし) フェア・ファウルの責任範囲

一塁ベース(ベースを含む)までは球審、一塁ベースより後方は塁審

\* フェア・ファウルのきわどい判定が必要な時は、必ずファウルラインをまたいで判定する

(内野ゴロの時の塁審の動作について)

- ① 定位置から打球に正対しながらフェアテリトリーに移動
- ② 野手と一塁を結んだイマージラインに対し90° の位置をとり、野手に顔を向けながら身体は一塁に正対する、打球が二塁手の右に飛んだときは、90° をとれないが、原則としてフェアテリトリーに入る、しかし、プレッシャーボールに対しては、ファウルテリトリーに移動せざるを得ない (図 11 図 12 参照)
- ③ 送球が正確かどうか判断する
- ④ 正確ならハンズオンニーズセット、不正確なら、スタンディングのまま次のプレーを読む
- ⑤ 顔をベースに向け、一塁手のミットにボールが当たる音を聞きながらベースに焦点を合わせる
- ⑥ 簡単なプレーに対する宣告は、声を出しても出さなくてもよい
- ⑦ 緊迫したプレーでは、緊迫度に応じた声と動作で宣告する
- ⑧ 一塁での判定を終えたら、定位置に駆け足または、きびきびした早足で戻るセーフの場合は内野にすばやく移動する



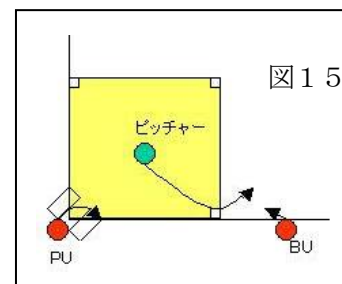
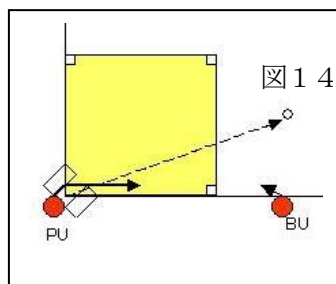
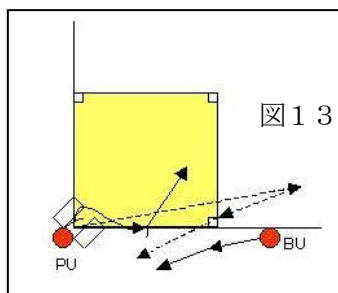
### (内野ゴロの時の球審の動作について)

- ① 打球が打たれたら、捕手の左側から一塁ファウルライン上を駆け足で内野手を見ながら45フィートラインを限度として進む
- ② 走球されたら、ライン上に止まって一塁でのプレーを注視する

(45フィートラインまで進む理由)

- ・ 3フィートライン外の打者走者の妨害を注視  
(タッグプレーの責任範囲・・・45フィートラインより前は 球審  
" 後は 塁審)
- ・ 悪送球に対処 (アウトオブプレーに対する責任)
- ・ スワイプタッグを確認し、塁審を援助する

### 内野ゴロ(走者なし)・・・プレッシャーボールに対するポジション



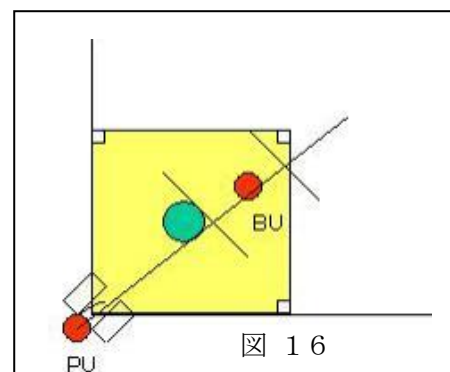
### 内野ゴロ(走者なし)・・・ピッチャーが一塁をカバーするときのポジション

ピッチャーがキャンバスに触れるのがよく見える位置をとる。ピッチャーノキャンバスへのカバーと打者走者の一塁を駆け抜ける動線に入らないように注意する。(図 15)

## 2 走者一塁

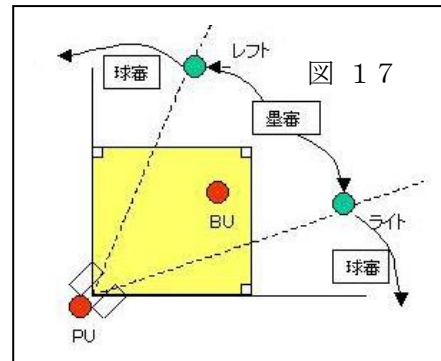
### 1. 塁審のポジショニング (図 16)

- ① 塁審は一塁寄りピッチャーマウンド後方のエッジと二塁カットアウトとの中間、二塁に向っては深すぎないように位置する
- ② 塁審は本塁からピッチャーマウンドの右側エッジを通って二塁方向へ向うイマージラインをまたいで位置する
- ③ 塁審の身体は本塁に正対する



## 2. 球審と塁審の責任範囲（外野への飛球）

- ① 球審の責任範囲は、レフトの左、ライトの右
- ② 塁審の責任範囲は、レフトの前後からライトの前後までの範囲（図 17）

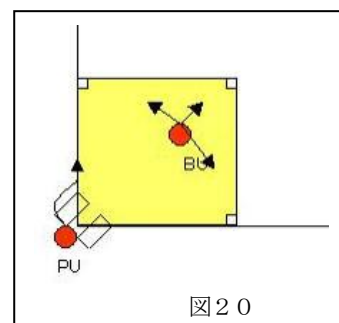
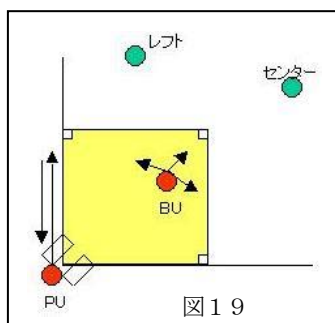
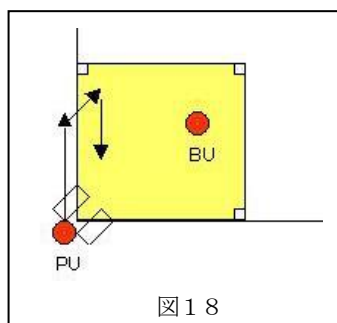


## 3. フライまたはライナーが外野に飛んだ場合のメカニック

- ① 塁審は打球に対して、ポーズ・リード・リアクトを用いる。しかし、ランナーなしのようにゴーアウトしない。難飛球が処理されたら、力強く言葉と動作で宣告する平凡な打球に対するものであれば、塁審はなんら判定結果の宣告も動作もいらない

球審は、三塁のカバーのために三塁コーチャースボックスまで行き、状況进行判断する。その時「アイブ・ゴット・サード・イフ ヒーカムズ」と声で三塁を担当することを伝える。

- ② もし、打球がキャッチされずに一塁ランナーの三塁でのプレーが発生すると感じたら、塁審に「アイブ・ゴット・サード」と大声で連呼しながら三塁のカットアウトに移動する。（図 18）  
もし、打球がキャッチされたり本塁でのプレーが予想されたら、「ゴーイング・ホーム」と連呼し、塁審にホームへ戻ることを声で伝える（図 19）
- ③ 打球が球審の責任範囲に飛んだら、球審は打球が自分の責任であることを塁審に、「アィム オンザ ライン」と声で伝える。これで球審は三塁カバーの責任は消滅し、塁審は二人の走者に対して一塁から三塁まで全てのプレーの責任を持つことになる。（図 20）



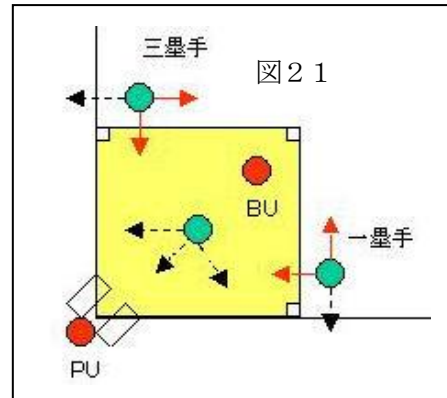
### （上図の補足説明）

- (1) 球審は三塁カットアウトに行ったら適当な距離と角度を速やかに確保し、三塁に正対しプレーに対してあらかじめ待機して構える。ここで留意すべき点は、走球がきてから構えては遅すぎる。ボールに対しては、三塁に正対したまま頭を回転して注視することである。
- (2) もし、三塁でランナーがアウトの宣告をされたら、球審はカットアウトでターンしボールを正面で注視しながらファウルテリトリーを本塁に向って戻る。
- (3) もし、三塁でランナーがセーフになったら、球審はランナーに先行するため本塁方向に2~3歩ステップしておく。そして、ボールに正対しながら、ボールがピッチャーに返球された後に、カットアウトでターンして離れボールからずっと目をはなさずに、三塁ファウルラインを横切りファウルテリトリーに出て本塁に戻る。

もし三塁への送球が暴投になり、ランナーが本塁に向う状況であれば、球審はフェア・テリトリーを本塁カットアウトに向って移動し、そこで留まる。もちろん、ランナーの進塁の邪魔にならないようにファウルラインから離れてフェア・テリトリーを進む。

#### 4. 球審と塁審の責任範囲（内野への飛球）

- ① 球審の責任範囲は、フライまたはライナーがピッチャーに飛んだ場合、キャッチャーよって守備されるフライ、および一塁手と三塁手がファウルラインに向って移動する範囲である。
- ② それ以外は塁審の範囲である（図21）

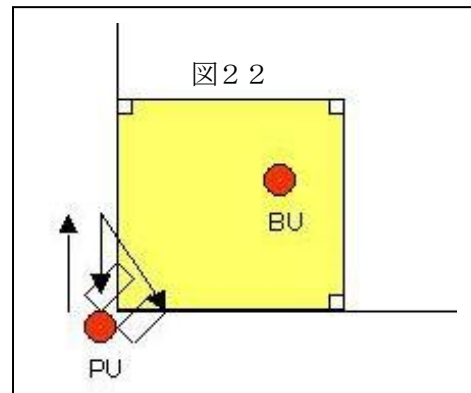


#### 5. 内野ゴロ

##### ① 球審の動き

三塁方向に進み、三塁でプレーがあれば三塁に移動する。ただし、一塁走塁が二塁でアウトを宣告されるとダブルプレーの可能性が出てくる、球審はボールが二塁から一塁へ転送されたら直ちに三塁方向への移動をやめて、走塁なしの場合のように内野ゴロに対する通常の責任を果たすために次の二つの方法のいずれかを急いでとらなければならない

- (1) 一塁で起こるプレーに対処するため、一塁ファウルラインに向って、三塁ファウルラインに沿って本塁にまっすぐ戻る
- (2) 一塁のプレーを見るために一塁ファウルラインに向って内野のフェア地域をまっすぐ横切る（図22）



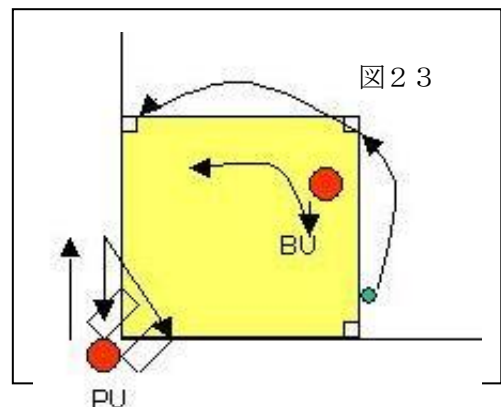
もし、打球が三塁ファウルライン際に転じた場合、球審はまずフェア・ファウルの判定をしボールが一塁に送球されたら、三塁に移動し一塁から三塁に向う走塁の責任を持つ。

もし、ボールが二塁へ送球されたら、封殺されたら、図22に示された二つの方法のうちいずれかをとり本塁へ引き返す。

また、打球が一塁ファウルライン際に転じてら、球審はフェア・ファウルの判定をするために一塁ファウルライン上に出る。

この状況では、球審はファウルライン上に留まり一塁から三塁への走者の責任は負わない。

そして、塁審に次の様に言う「アイム・オン ザ・ライン」この場合、塁審は最初のプレーが直接一塁に送球されてアウトの宣告後一塁走者が三塁に進塁したらその責任を持つ。（図23）



#### （この時の塁審の注意点）

塁審は内野にゴロが転じたら、打球に対してステップ アップ ターンし、打球を処理している内野手に正対する。2アウト以前であればダブルプレーが予想されるが、必ずしもダブルプレーになるとは限らないので次にどのようなプレーが展開されるかを予想してすばやく対応する。

## 6 ランナー一塁でのダブルプレーの塁審のメカニク

- ① 塁審は打球に対して、ステップ アップ ターン をして正対し、ボールが二塁に送球されたらボールと共にターンし、二塁のプレーに正対し構える（スタンディング セット）
- ② 二塁での判定が終わったら。塁審はターンしてアウトまたはセーフの動作をしながら 45フィートラインにむかって2~3歩ステップする。そして、一塁のプレーに角度をとって構え判定・宣告する。（ハンズ オン ニーズ セット）
- ③ 塁審は以上の各プレーに対するときは、必ず止まって構えること。
- ④ さらに重要なことは、塁審は二塁でのプレーから遠くならないように、1~2歩までしか一塁の方向へ行ってはならない。その理由は、二塁における諸問題に対処するためである。つまり、セカンド・ショートの実策、落球、緊迫したプレーおよび妨害に対処するためである。

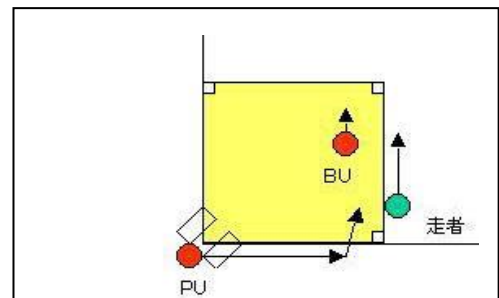
## 7 二塁への盗塁

- ① 一塁ランナーが二塁に盗塁を企てたら、球審はキャッチャーの二塁への送球動作を打者が妨害しないかを注意深く見る。
- ② キャッチャーの二塁への送球の際に、打者が妨害したかどうかきわどく疑わしいプレーが発生したが、妨害がなかったと判断したら、球審は両手を広げてセーフのゼスチャーで、「ザッツ ・ナッシング」と宣告する。
- ③ キャッチャーが二塁に送球したら、球審はプレーを注視するために本塁から 1~2m左に移動する。このことは、もし、二塁への送球がそれで外野に転じた場合、走者が引き続き三塁へ進むときには塁審の責任範囲で、球審は本塁に留まるための位置取りである。  
（視野を広くとるために、球審の移動は打者の反対側でもよい）
- ④ 一塁走者が二塁に向って走り出した場合、塁審は投球がキャッチャーによって正に捕球されようとしたら、盗塁に対する行動を起こす。
  - ・ 塁審は、その投球を打者が打つかまたは、チェックスイングの可能性のあるかを先ず注視する。そのため本塁エリアからすぐに焦点をそらさないこと。
  - ・ 塁審は打者のボールカウントと球審が投球をボールまたはストライクと宣告することにも注意をはらうこと。（特に、ボールカウント 3-1、3-2 のとき）
- ⑤ 塁審は定位置でドロップステップを行う。  
（右足を半歩後ろへ引き、キャッチャーからの送球に身体を平行させる）
- ⑥ キャッチャーからの送球が、どのように二塁に達するかを読み、送球が塁審を通過したら、塁審は二塁に向かってターンし、ボールから目を離さず移動し判定する。このとき必ず静止してハンズオンニーズセットで構え、判定・宣告する。
- ⑦ キャッチャーからの送球がそれで外野に転じ、走者が三塁に向おうとしたら、三塁のプレーに対して移動の準備をする。
- ⑧ 塁審は二塁での最初のプレーから目を離さずオブストラクションの可能性に注意し、ランナーが三塁に向かったら、三塁ファウルラインのイマジナリー45フィートラインに向かって移動する。そのとき大切なことは、ランナーに先行しながら、送球と後走するランナーの位置を確認しながら移動することである。

- ⑨ 塁審は三塁で走者に対するプレーがあるとしたら、素早く三塁カットアウトに向って走り込む。  
決して走者と平行して走ってはいけない、平行して走ると三塁でのプレーを後ろから見ることになり、非常に悪い位置からプレーを見ることになってしまう。
- ⑩ 三塁でのプレーでは塁審は静止して構えハンズ オン ニーズ セットで判定・宣告する。

## 8 一塁へのけん制とランダウン

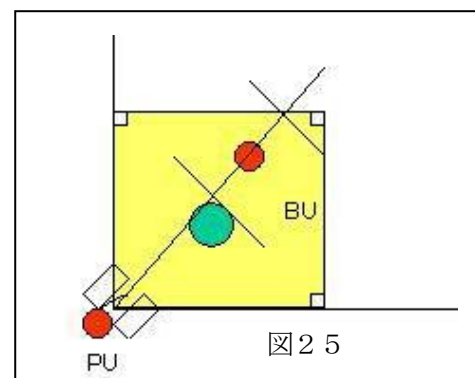
- ① 投手が一塁へけん制したら、塁審は45フィートラインに向って移動しながら、左足を素早くステップし、その左足でピボットしてプレーに正対してハンズオンニーズセットで構える。このとき大切なことはプレーに正対し完全に止まって構えることである
- ② 狭殺プレーが一・二塁間で発生したら、球審はファウルラインに沿って一塁のカットアウトに向かって走る。コーチャーボックスまで来たら止まって状況を読む。  
一塁走者が球審とは反対方向に走ったら、カットアウトに入る。そのとき塁審に「アイブ ゴット ジス ハーフ」または「ハーフアンド ハーフ」と連呼する。  
これによって、球審と塁審は一二塁間の半分づつの責任をもつことになる。  
二三塁間での狭殺プレーも同じ要領で球審は塁審を補助する。



## 3 走者二塁

### 1 塁審のホジヨニング (図 25)

- ① 塁審は内野の三塁寄りピッチャーマウンド後方のエッジと二塁カットアウトの中間に位置する。
- ② 塁審は本塁からピッチャーマウンドの左側エッジを通過して二塁方向に向うイマージラインをまたいで位置する。
- ③ 塁審は本塁に正対する。



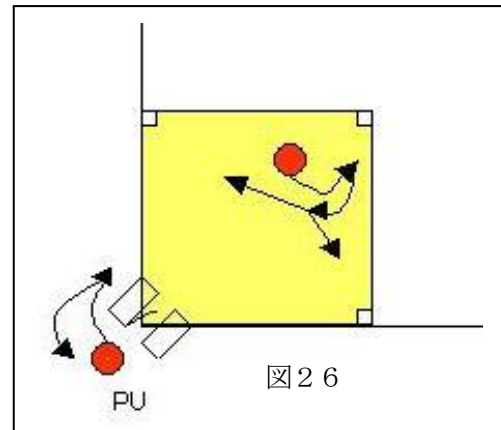
### 2 球審と塁審の責任範囲 (外野への飛球・ライナー)

ランナー一塁とまったく同じである。



### 3 フライまたはライナーが外野にとんだ場合のメカニク

- ① 塁審は打者走者の一塁触塁と同時に二塁走者のタッチアップに対する責任を持つ。  
また、二塁走者のタッチアップ後のプレーにも責任を持つ。
- ② もし、打球が難飛球で塁審の責任範囲に飛んだら、塁審は打球の打たれた方向の内野のベースラインまで移動する。(その際はポーズ・リード・リアクトのテクニックを用いる)  
その位置で塁審は止まって打球を注視し、判定・宣告する。



打球がキャッチされた場合は二塁走者がタッグアップするかどうかをチラリと見る (図 26)

- ③ 打球がノーキャッチの場合は、打球走者の一塁触塁を自分の肩越しにチラリと見る。その後もし、ただちに内野のベースラインから走者をフォローするために急いで戻らなければならない。戻る方向はもし、二塁走者が本塁に達し、打球走者のみが一塁に残った場合には、塁審は一塁方向に打者走者に先行する位置へ角度をとって戻り、ボールに正対して止まる。( 図 26 )
- ④ もし、打球が平凡で塁審の責任範囲に飛んだ場合は、塁審は野手が打球をキャッチするのを注視しながら2~3歩後退し、ワーキングエリアに入って二塁走者のタッグアップを注視する。ノーキャッチの場合は打者走者の一塁を注視する。
- ⑤ もし、打球がヒットになり、複数走者が残ったら、塁審は複数走者の責任を持つことになる。このような場合にはワーキングエリアに留まり、どこでプレーが起きても対処できる態勢をとる。
- ⑥ 平凡な打球を外野手がチャッチしたら、塁審はなんら宣告も動作も行う必要はない。

二人制の欠点として、特に難飛球が飛び、塁審がベースラインまで行って打球を注視している間に打者走者の触塁を見逃しやすい。このことは、打球を最優先することが基本なのでやむを得ないことではあるが、球審がこの触塁チェックを補助することで解決できる。

- ⑦ フライまたはライナーが球審の責任範囲に飛んだら、塁審に「アイム オン ザ ライン」と言いながら一塁または三塁のファウルラインに沿ってプレーを注視・判定するために進む。しかし、本塁で発生するかもしれないプレーに対処できるように本塁に戻れる位置までしか進んではいけない。
- ⑧ そして、その後の打球またはボールがアウト オブプレーの可能性がないと判断したら直ちに本塁の一塁ファウルラインの延長上に戻り、その後のプレーに備える。
- ⑨ 球審は、もし、フライまたはライナーが塁審の責任範囲に飛んだら、プレーを注視するために三塁方向へ本塁から1~2mファウル地域に回りこむ。なぜならば、2塁から3塁に向うランナーとプレーでの反則行為をチェックするためである。(図26)

#### 4 外野へのベースヒット

塁審は、打球が外野へのベースヒットになったら、ステップアップターンをして打球を見ながら2～3歩ワーキングエリアに向かって移動する。  
そして、打者走者の一塁触塁を見る。  
すべての塁でのプレーに対処できるようにしておく。

球審は2塁ランナーの触塁を見るために、三塁方向へ本塁から1～3mファウル地域に回り込む。  
(図27)

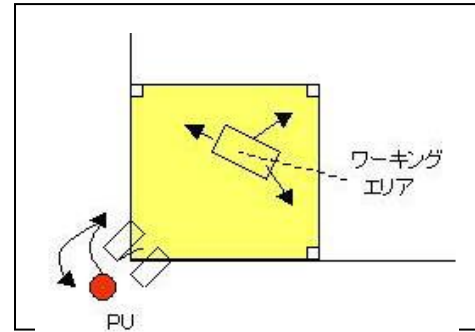


図 2 7

#### 5 フライまたはライナーが内野に飛んだ場合

- ① 走者二塁での球審の責任範囲は、ピッチャーへの全てのフライまたはライナーとピッチャーによって守備される全てのフライ。  
さらに、一塁手及び三塁手がそれぞれのファウルラインに向かって守備するフライまたはライナーである。  
それ以外は塁審の責任範囲である。(図 28)

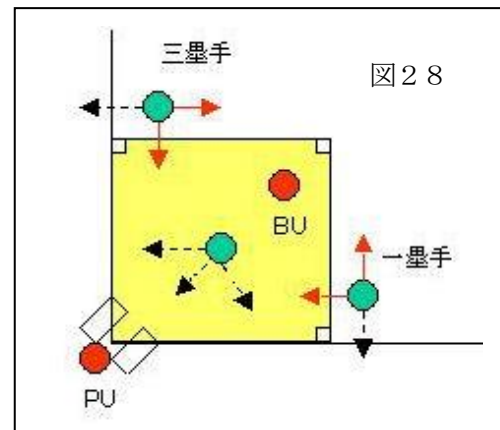


図 2 8

- ② 塁審はフライが打たれたら、本塁の広報より、0.6～1.8m、三塁寄りのファウルテリトリーにプレーを見るために回り込む。  
もし、打球がファウルライン際に飛んだら球審はラインをまたいで判定する。(図 29)

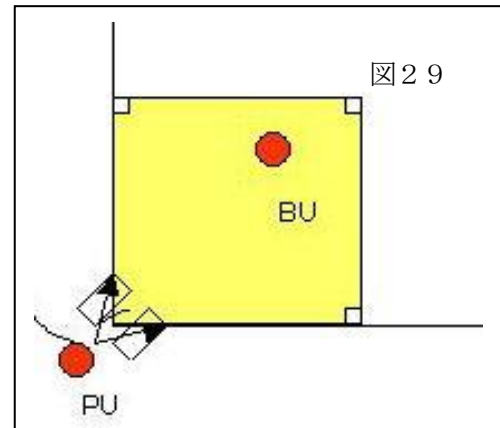


図 2 9

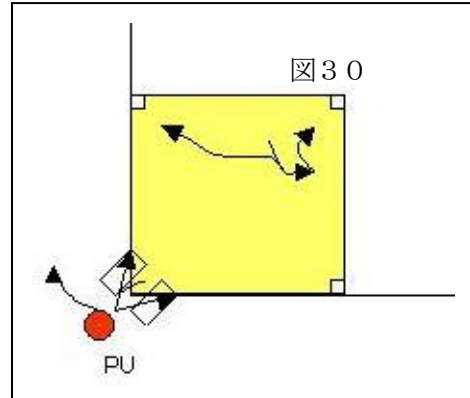
- ③ もし、フライが平凡で難なく内野手によってキャッチされたら審判員はなんら宣告も動作も必要ない

- ④ 塁審は内野手へのフライには、ボールに大してステップ アップ ターンして、打者走者の一塁触塁を自分の肩越しにチラリと見ながら捕球しようとしている内野手(ボール)に正対する。  
そして、フライがキャッチされて、その後何らのプレー もなく、結果として二塁走者が残った場合、直ちに塁審は二塁方向に向かってすばやく移動する。  
この場合には、走者に先行し、角度をとる位置で止まりボールに正対する。

- ⑤ 塁審はフイが打たれたら、プレーの行われているフルドに体を向けるためにマウンドに向かって2～3歩後退しても良い。もし、内野手が守備するために塁審に向かってきたら、塁審はマウンドの両サイド等へ移動して内野手の守備を妨げないようにしなければならない。その後、打球がキャッチされたら、④ の後段と同じ行動をとる。

## 6 内野ゴロ

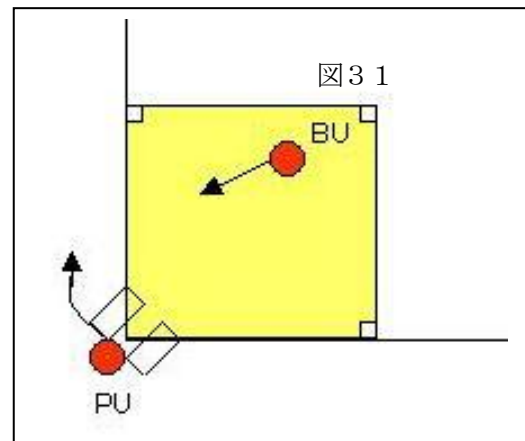
- ① 球審は内野ゴロが打たれたら、本塁に留まる。その時、球審は、プレーを見るために本塁の後方、0.6~1.8m 三塁寄りのファウルテリトリーに回り込む。また、二塁走者の三塁触塁を見る責任を持つ。さらに、本塁に留まり本塁で発生するあらゆるプレー責任を持つ。 図30参照



- ② 塁審は一塁・二塁・三塁の全てのプレーを担当する。(図30)
- ③ 球審は、もし打球が一塁または三塁線近くに転じたら、フェア・ファウルの判定をするために線上、または、その延長線上にすばやく位置してプレーを注視する。その時の留意点として  
(1) 45 フィートライン外の打球走者の妨害 (2) 一塁への暴投に対処するための準備  
(3) 一塁での打球走者へのスワイプタッグの確認の塁審への援助を頭に入れておく
- ④ 塁審は内野ゴロが打たれたら、打球に対してステップ アップ ターンして打球を処理している内野手に正対する。その位置から、プレーがどのように進展するかを見極めて、次の行動を起こす。プレーに対して、適当な距離と角度をとり、完全に静止してプレーに対して構える。打者走者が一塁でアウトになったり、三塁に走者が残ったら、塁審は三塁カットアウトに急いで向かいフォローする。また、二塁にそのまま留まったら二塁に向かって素早く移動する。その場合には、走者に先行し、角度をとる位置で止まりボールに正対する。(図30)

## 7 三塁への盗塁

- ① 球審は二塁走者が盗塁を試みたら、キャッチャーの三塁への送球に対して打者の妨害がないか注視する。その後、プレーを見るために本塁付近を離れないで0.6~1.8m左に回りこみ、プレーの成り行きを見る。
- ② 塁審の特別なメカニックとして、チェックランナーがある。これは、ピッチャーが本塁に投球する一瞬に右肩越しにチラリと走者が三塁に走る状況を見るテクニックである。



- ③ 塁審は二塁走者が盗塁を試みたら行動を起こすが、打者がボールを打つことと、チェックスイングの可能性のあることを忘れてはならない。
- ④ 塁審は、三塁ベースラインに沿ったイマジナリ 45フィートラインに向かってできるだけ可能なだけ近づき、ボールが三塁に届くまでボールから目を離さず、ボールが三塁に届いたら完全に静止しターンしてプレーに正対し、ハンズ オン ニーズセットで構える。この時大切なことは、適当な角度をとることと、完全に静止することである。絶対にベースラインと平行に三塁に向かって走ってはならない。
- ⑤ 球審は、キャッチャーの三塁送球の際に打者の妨害がないか注視する。もし、疑わしい行為があったら(妨害とは判定しないプレー)「ザッツ ナッシング」(セーフのジェスチャー)のメカニックを用いることが

認められている。しかし、これは必須のメカニックではない。

## 8 二塁へのけん制とランダウン

- ① 二塁にピッチャーがけん制を試みようとしたら、塁審は二塁盗塁と同じメカニックでプレーに対処する。  
(ただし、ターンする場合左足でピボットする。)
- ② 二塁にキャッチャーがけん制を試みた場合も塁審の仕事は同じである。  
ただし、送球がそれで外野に転じたら、三塁でのプレーに備える。また、プレーが始まったらボールから目を離さずに、オブストラクション・インターフェアアにも注意する。
- ③ 二・三塁間で挟殺プレーが発生したら、一・二塁間の挟殺プレーのメカニックと同じである ( 図 24 )

## 9 タイムプレー (走者二塁、2アウトの時)

- ① 走者二塁、2アウトでは、タイムプレー発生の可能性はある。二人の審判は打者が打席に入る前に目立たないようにサインを取り交す。2アウトをしめし。本塁に向けて(下を向けて)人差し指をもちいて指差す。
- ② 球審は本塁に留まる。しかし、一塁もしくは三塁のベースライン際の打球には、前に出て判定するがタイムプレーに備えて素早く本塁に戻る。その時球審は、塁審に大声で次のように伝える。「ステイングホーム」または「アイムホーム」
- ③ タイムプレーが発生することが明確になったら、球審は3アウトが発生するであろう塁と、走者が本塁を踏む所とを直線で結び、その延長線上の本塁後方 1.8~2.4mのところに位置する。
- ④ この位置から球審は3アウトになる前に走者が本塁を踏んだかどうかを判断して、以下のメカニックを用いて得点結果を伝える。

### [ 得点が認められる場合 ]

「ザット ラン スコアー・ザット ラン スコアー」(力強く、右腕で、本塁に向って2回ポイントしながら)そして、振り返って記録席に向って「スコアー ザッツ ラン」と言いながら指で得点を示す。

### [ 得点が認められない場合 ]

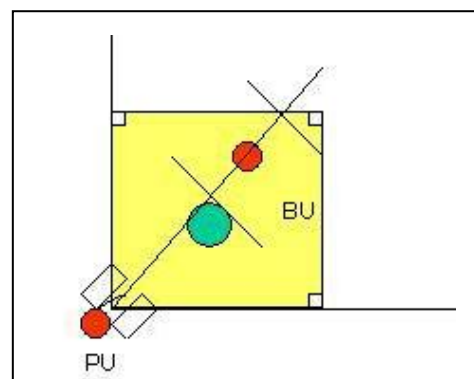
「ノーラン ノーラン」または「ノーラン スコアー ノーラン スコアー」と記録席に向って、頭の高さより上で、両手を交差させながら伝える。

## 4 走者三塁

### 1 塁審のポジショニング

走者二塁と同じ

### 2 フライまたはライナーが外野に飛んだ場合の責任範囲



走者一塁と同じ

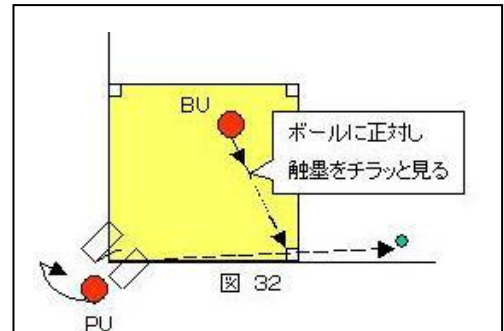
### 3 フライまたはライナーが外野に飛んだ場合の球審と塁審の動きとメカニク

- ① 球審は三塁走者のタッチアップの責任を持つ。
- ② 塁審は打者走者の一・二塁の触塁と、全ての塁のプレーの責任を持つ。
- ③ 塁審の責任範囲に難飛球が飛んだ場合

打球を判定するために打球方向のベースラインまで移動する。その時「ポーズ リード リアクト」のテクニックを用いる。

塁審はそこで判定・宣告し、チラッと右肩越しに打者走者の一塁触塁を見て、直ちに走者をフォローするための位置へ素早く戻る。

複数の走者が残ったら、ワーキングエリアへ行き、ボールに正対して次のプレーに備える。一人のみ走者が残ったら、走者にやや先行する位置に行き角度をとってボールに正対して次のプレーに備える。



#### ④ 塁審の責任範囲に平凡なフライが飛んだ場合

ボールから目を離さずにワーキングエリアに移動し、打球の判定と打者走者の一塁触塁を見る。

平凡なキャッチャーについては何ら宣告も動作も必要ない。

ここで重要なことは、走者の触塁よりも打球判定が優先されることである。この結果打者走者の一塁触塁を見逃すかもしれないが、やむをえない。ここが二人制の欠点である。

#### ⑤ フライまたはライナーが塁審の責任範囲に飛んだ場合の球審の動き

球審は三塁のタッグアップを出来るだけ直線方向に見るために、本塁の左側へ数歩回り込むそして、三塁のタッグアップを確認したら、素早く本塁に引き返す。(図32)

#### ⑥ フライまたはライナーが球審の責任範囲に飛んだ場合の球審の動き

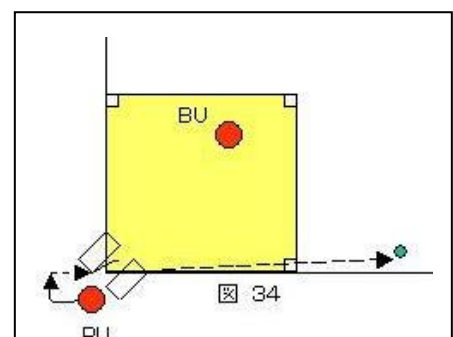
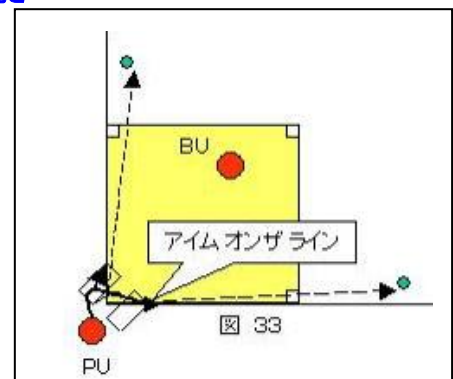
球審は塁審に次のように伝える。「アイム オンザライン」。そして、ファウルラインに沿って打球を追い止まって判定する。その時大切なことは、三塁走者の本塁でのプレーに対処するために本塁に引き返すのに十分な時間がとれると確信できる所までしか前には出てはいけない。

球審はキャッチされた後、三塁のタッグアップをチラッと見る。(図33)

ここで重要なことは、走者のタッグアップよりも打球判定が優先されなければならないということである。

また、一塁ファウルライン際に打球があがった場合、球審は、一塁と本塁を結んだ延長線上に位置して、打球判定とタッグアップを確認するための位置取りもある。(図34)

打球判定したら素早く本塁に引き返す。



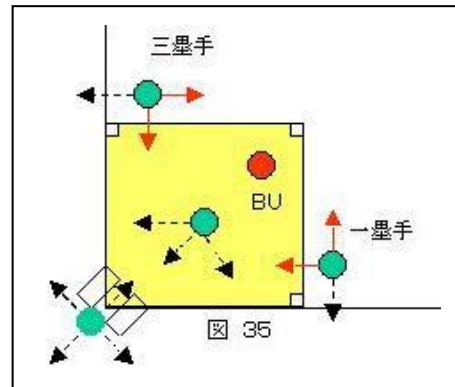
#### 4 外野へのベースヒット

- ① フェア/ファウル キャッチ/ノーキャッチの判定のいらない明らかな外野へのベースヒットの場合、球審は本塁に留まり、本塁の全ての触塁の責任を持つ。
- ② 塁審は、一塁～三塁のあらゆるプレーの責任を持ち、打者走者の一塁～三塁までの触塁の責任を持つ。
- ③ 外野へベースヒットが打たれたら、塁審は、ステップ アップ ターンし、ボールに正対しながら2～3歩ワーキングエリアへ後退し、打者走者の一塁触塁を見る。
- ④ 球審はプレーを見るために、本塁後方の0.6～1.8m三塁よりのファウルテリトリーに回り込む。そして、三塁からの走者の本塁触塁を見る。
- ⑤ 球審は三塁走者がホームインした後に、打者走者の方向に移動する。プレーが発生しないと思われても必ず移動する。もし、一塁に打者走者が残ったら一塁方向に移動し、走者に先行して適当な角度をとってからボールに正対しプレーに備える。二塁もしくは三塁に打者走者が残った場合も同じであるが、三塁の場合は、カットアウトまで移動し、ボールに正対する。以上移動する間もボールから目を離さないことが大切である。

#### 5 フライまたは、ライナーが内野に飛んだ場合の球審と塁審の動きとメカニク

- ① 投手へフライやライナー、キャッチャーフライ、一塁手や三塁手がファウルライン寄り守備する打球は球審の責任範囲である。( 図 35 )

- ② 塁審はその他のフライやライナーに責任を持つ。
- ③ フライが内野に飛んだ場合、球審はプレーを見るために、本塁後方の0.6～1.8m三塁よりのファウルテリトリーに回り込む。  
もし、一塁ファウルライン際で守備されるときは、フェア・ファウルの判定をするために線上、または、その延長線上にすばやく位置してプレーを注視する。  
ライナーが飛んだ場合の球審の位置はフライと同じであるが、より素早く対応する必要がある。



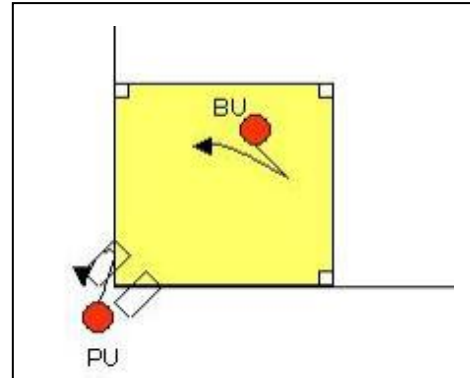
- ④ 塁審は内野フライでは、打球に対してステップ アップ ターンして打球を処理している内野手に正対し必要に応じて肩越しに打者走者の一塁触塁をチラッと見る。もし、内野手のプレーにプレッシャーを感じるようであれば、ワーキングエリアへ後退してもよい。打球がキャッチされたら三塁走者の三塁でのあらゆるプレーに責任を持つ。ノーキャッチの場合は一塁から三塁までのプレーに責任を持つ。

#### 6 内野ゴロの場合

- ① 球審は本塁に留まり、塁審は一塁から三塁までの全てのプレーを担当する。
- ② 内野ゴロが打たれたら、球審はプレーを見るために、本塁後方の0.6～1.8m三塁よりのファウルテリトリーに回り込む。そして、三塁からの走者の本塁上のプレーにも対処できるように一塁線の延長線上に移動できる準備もする。
- ③ 打球が一塁ファウルライン際に転じたら、球審は一塁線の延長線をまたいで、フェア・ファウルの判定をす

る。また、打球が三塁ファウルライン際に転じたら、球審は通常三塁ファウルライン上を1・2歩前に出てラインをまたいで、本塁にただちに引き返す用意をしながら判定をする。しかし、打球が三塁ファウルラインに転じても、球審が三塁ファウルライン上に位置できない場合がある。その場合は三塁線の延長線をまたいでフェア・ファウルの判定する。(例えばスクイズ等)

- ④ 走者三塁におけるどのような場合でも、ゴロが一塁または三塁のファウルラインに転じ、ボールが一塁に送球されたとき、球審は、一塁へのオーバースロー・スリーフィートライン外の妨害・スワイプタッグの補助責任をもつ。(図35)

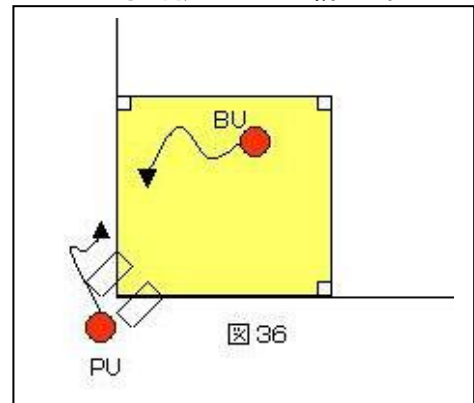


- ⑤ 走者三塁で内野ゴロが打たれたら、塁審は打球に対してステップ アップ ターンし、一塁に送球されると予想したら、2・3歩45フィートラインの方向へ移動してプレーに正対して構え、判定・宣告する。

しかし、一塁のみでプレーが行われるとは限らないので、どこでプレーが行われるのか適切な判断をして行動を起こす。三塁のみに走者が一人残ったら、直ちに三塁カットアウトに向かって移動しボールに正対して次のプレーに備える。もし、一塁・三塁または二塁・三塁に二人の走者が残ったら塁審はワーキングエリアに移動し、ボールに正対して次のプレーに備える。

## 7 三塁へのけん制とランダウン

- ① ピッチャーが三塁にけん制したら、塁審は三塁ファウルラインに沿ったイマージナリー45フィートラインの方向に向きを変えながらすばやく右足を一步前にステップしてプレーに正対し判定のために構える。
- ② けん制に対するポイントは必ず止まってよい角度でハンズオン ニーズセットで構える
- ③ キャッチャーが三塁にけん制したら、ピッチャーのけん制と同じように対処すればよい。
- ③ 三塁送球に対して、挟殺プレーが発生したら、三・本塁間での塁審と球審の持分は塁間の半分ずつである。(図36)



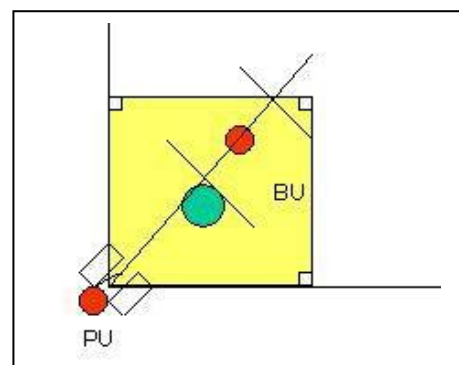
## 5 (走者一・二塁)

### 1 塁審のポジション

走者二塁と同 (右図)

### 2 フライまたはライナーが外野に飛んだ場合の球審と塁審の責任範囲

走者一塁と同じ



### 3 フライまたは、ライナーが外野に飛んだ場合の球審と塁審の動きとメカニク

- ① フライまたはライナーが塁審の責任範囲の外野に飛んだ場合、球審は二塁走者がタッグアップしたら、三塁のプレーの責任を持つ。その時球審は「アイブ ゴット サード イフ ヒー タッグス」と声で塁審に伝える。二塁走者がタッグアップして三塁に走ったら、三塁カットアウトに移動しながら、「アイブ ゴット サード アイブ ゴット サード」と二回繰り返し叫ぶ。この発生により、三塁のプレーの責任が塁審から球審になる。

もし、二塁走者がタッグアップしなかったら、球審は三塁のライブラリーポイントから「ステイン グ ホーム」または「ゴーイング ホーム」と声で塁審に伝えながら本塁に戻る。  
打球がキャッチされなかったら、走者の三塁触塁と本塁触塁、本塁でのプレーの責任を持つ。

- ② フライまたはライナーが球審の責任範囲の外野に飛んだ場合、球審は塁審に対し「アイム オン ザ ライン」と声で打球に責任を持つことを伝える。これにより、三塁のタッグアッププレーの責任が球審から塁審に置き替わる。そしてファウルライン上に出て打球を判定する。この場合アウト オブ プレーの責任をもっている。

打球が一塁線に飛んだ場合、球審の移動は本塁のプレーにも対処できるよう、余裕を持って引き返すことができる距離しか出てはいけない。

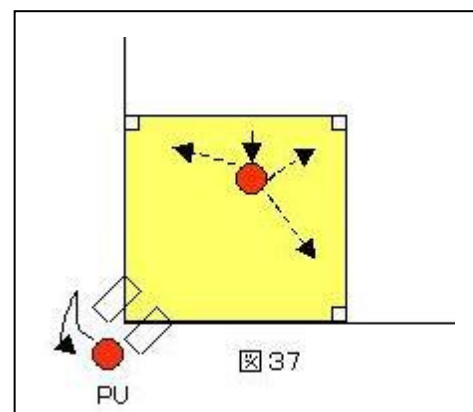
- ③ 塁審の責任範囲は、二塁走者、一塁走者のタッグアップである。もし、打球がキャッチされたら、走者の二塁または一塁への帰塁の責任を持つ、キャッチされなかったら、一塁・二塁の触塁と打者走者の三塁触塁とあわせて、一塁から三塁までのプレーに対する責任を持つ。

- ④ 塁審の責任範囲に難飛球が飛んだ場合、塁審は打球方向のベースラインまで移動する。その時「ポーズ リード リアクト」のテクニックを用いる。  
打球がキャッチされた場合、塁審はそこで判定・宣告し、二塁・一塁走者のタッグアップをチラッと見る。その後、次のプレーに対応できるように素早く戻る。

- ⑤ 塁審の責任範囲に平凡な飛球が飛んだ場合、ボールから目を切らないでワーキングエリアに後退し、打球判定と二塁・一塁走者のタッグアップをチラッと見る打球が難なくキャッチされた場合、何ら宣告も動作も必要ない。その後発生するプレーに責任を持てばよい。  
ここで重要なことは、走者の触塁よりも打球判定が優先されることである。この結果打者走者の一塁触塁を見逃すかもしれないが、やむを得ない

### 4 外野へのベースヒット

- ① 外野へのベースヒットが打たれたら球審は本塁に留まる。
- ② 塁審は、一塁から三塁までの全ての責任を持つ。  
外野へヒットが打たれたら、塁審はボールに対してステップアップターンし、2~3歩ワーキングエリアに向って後退する。  
そしてどの塁でプレーがあっても対応できるようにする。プレーに対しては、適当な距離と角度をとった後、止まって構えて判定する。（図 37）



- ③ 球審は全ての走者の本塁触塁と打球走者を除く三塁触塁に注視するために、本塁より後方0.6~1.8m



三塁寄りファウルテリトリーに回り込む。( 図37)

### 塁審のテクニック

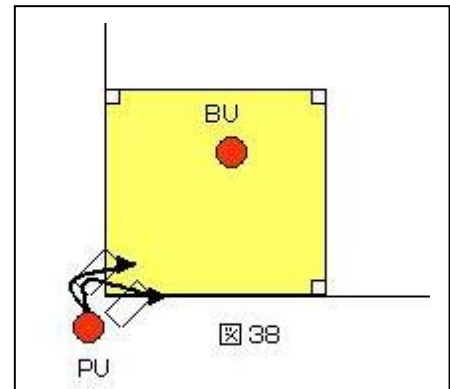
プレーが終了し、複数走者が塁に残り、ボールが内野に返球されたら、塁審は塁に向かって移動する必要はない。プレーがないと予想したら、基本的にはワーキングエリアに留まる。プレーがあると予想したときのみ、ワーキングエリアから移動してプレーに対して位置取りをする。

## 5 フライまたはライナーが内野に飛んだ場合

走者二塁と同じである。

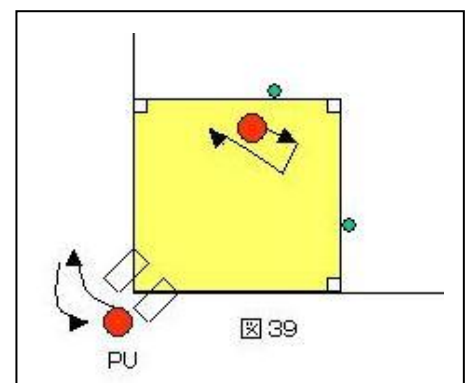
## 6 インフィールドフライ

- ① 無死、一死で走者一・二塁の状況でインフィールドフライのルールが適用される。
- ② 審判員はインフィールドフライが適用される状況では、各打者ごとにお互いにサインを取り交わす。
- ③ ファウルライン際にフライがあがったら、球審が最初に宣告する。その他の打球はどちらの審判員が先に宣告してもよい。一人の審判員が宣告したらもう一人の審判員も続けて言葉と動作で宣告する
- ④ 宣告は人差し指を上空に突き上げ、人差し指を真っ直ぐに挙げて大声で明確に宣言する。
- ⑤ 宣告はファウルライン際であれば「インフィールドフライ フェア」、そうでなければ、「インフィールドフライ バッター イズ アウト」である。
- ⑥ 宣告する位置は、通常の内野フライと同じであるが、球審は本塁より 0.6~1.8m前に出て宣告してもよいしかし、ライン際の打球であればラインをまたいで宣告する。( 図 38 )
- ⑦ インフィールドフライを宣告するときは、は、内野手が打球の下に位置し捕球態勢に入った時である。  
(多くの場合、打球が頂点に達したときに宣告する)



## 7 内野ゴロ

- ① 走者一・二塁で内野ゴロが打たれたら、球審は本塁後方 0.6~1.8m三塁寄りのファウルテリトリーに回り込むそして、走者の三塁触塁の確認と本塁での全テノプレーに対して責任をもつ。
- ② 打球が両ファウルラインに転じたら、球審はファウルラインをまたいで打球を判定する。フェアの判定をしたときは素早く本塁へ戻り次のプレー対処する。  
このとき、次の三つの責任をもつ。
  - (1) 45フィートレーン外の打者走者の妨害
  - (2) 一塁悪送球のアウト オブ プレー



### (3) 一塁での打者走者へのスワイプタッグ確認の援助

- ③ どんな内野ゴロでも、塁審はボールに対してステップ アップ ターンし、ボールを処理しようとしている内野手に正対する。無死、一死であれば、ダブルプレーへの対応がある。塁審はプレーがどのように進展するかをよく読んで対処しなければならない。
- ④ 塁審は二塁から一塁へのダブルプレーの他に以下のようなプレーの発生に注意する。
  - (1) 三塁から一塁へのダブルプレー
  - (2) 三塁と二塁とのダブルプレー
  - (3) 一塁だけのプレー
  - (4) 打球が内野を通過して外野に転じたプレー
  - (5) 三塁のみのプレー
  - (6) 犠牲バントの後キャッチャーから三塁へ送球されるプレーこのような状況下で塁審は早まった行動を起こしてはならない

### (走者二塁一塁のダブルプレーのメカニク 図 39 )

- ① 塁審はボールに対してステップ アップ ターンし、走者一塁の場合のポジションに向って移動を開始する。このときボールから目を離さず二塁で起こるプレーを見逃さないよう二塁からあまり遠ざからないこと。
- ② 二塁にボールが送球されたら塁審はプレーに正対し、完全に止まって判定するための位置どりをする。
- ③ 二塁での判定を行ったら、45フィートラインの方向に2・3歩ステップし。一塁のプレー に対してターンして角度をとって構える。

塁審は各くプレーに対し完全に静止して構えなければならない。

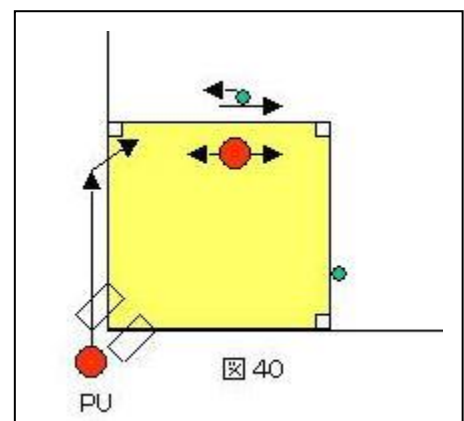
- ⑤ ボールが投手の背後に打たれたら、塁審は送球の直前を横切らないよう気をつけること。余裕があれば送球より前に反対に位置するとよい。不可能であれば、送球が過ぎるま待たなくてはならない。

## 8 二塁・三塁への盗塁

- ① 走者一・二塁では、重盗と三塁のみの盗塁の二つある。
- ② 多くの場合キャッチャーは三塁へ送球するが、二塁へ送球することもある。塁審はこれから起きるプレーを見極めて行動すること。
- ③ 盗塁に関するプレーが三塁で発生したら、走者二塁と同じように対応する。
- ③ 盗塁に関するプレーが三塁で発生したら、走者二塁と同じように対応する。ただし、塁審はショート前に位置しているので最初に左足をドロップステップさせる。つまり、左足を半歩後ろへ引き、キャッチャーからの二塁送球に対して身体を平行にする。

## 9 二塁へのけん制とランダウン

- ① 走者一・二塁のとき、二塁走者に対して二・三塁で挟殺プレーが始まったら、球審は三塁カットアウトに来て塁審を援助する。この時一塁走者が二塁に進塁を試みる場合もあるので対処できるようにしておく。



- ② 一塁走者に対して一・二塁間で挟殺プレーが始まる場合もある。この場合は塁審一人で対応する。二塁走者が三塁に向かうこともあるので塁審は対処できるように留意する。

## 10 タイムプレー

- ① 走者一・二塁、二死の時は、タイムプレーが発生する可能性がある。  
(走者二塁のタイムプレーを参照)

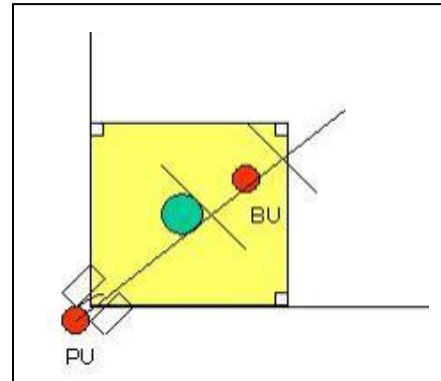
### 6 走者一塁・三塁

#### 1 ポジショニング

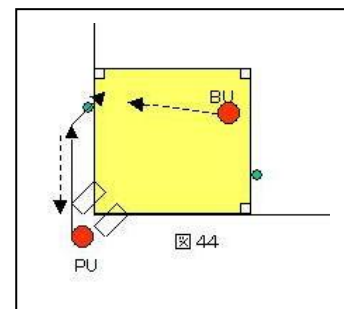
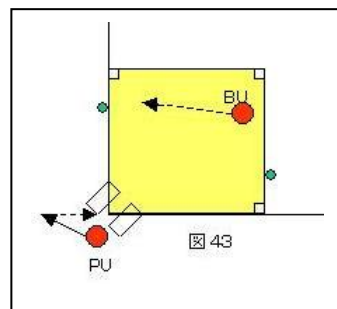
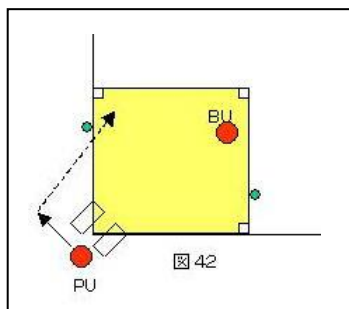
走者一塁と同じ。(右図)

#### 2 フライまたはライナーが外野に飛んだ場合の球審と塁審の責任範囲

走者一塁と同じ。



#### 3 フライまたはライナーが塁審の責任範囲の外野に飛んだ場合の球審と塁審の動き。



- ① 球審は三塁走者の本塁におけるあらゆるプレーと三塁でのタッグアップの確認の責任持つ。また、一塁走者の三塁でのプレーに責任を持つ。
- ② 塁審は三塁走者が三塁に戻ったときのプレーに責任を持つ。また、一塁走者がタッグアップしたらそのプレーに責任を持つ。  
打球がキャッチされなかったら、一塁・二塁の触塁と打者走者の三塁触塁の責任を持つ。
- ③ 塁審の責任範囲の外野に難飛球が打たれたら、塁審は打球の方向に向かって内野のグラスラインの端まで移動する。この時塁審はポーズ リード リアクトのテクニクを用いる。(図 44)
- ④ 平凡な打球であれば、塁審は2~3歩ワーキングエリアに後退し打球判定をする。
- ⑤ 塁審の責任範囲にフライまたはライナーが飛んだ場合、球審はタッグアップを三塁走者と打球を直線で見通して確認するのが一番良い。球審は走者がタッグアップしたら、三塁ダッグアウトの方へ数歩回り込む。そして、タッグアップを確認後、本塁のプレーに対処するために素早く本塁へ引き返す。タッグアップがないと予想されたら、一塁走者の三塁でのプレーに備えて、ライブラリーポイントま

で進む。その時三塁走塁の本塁触塁を右肩越しにチラリと確認する。

球審は塁審に次のように伝える、「アイブ ゴット サード イフ ヒー カムズ」、一塁走塁が三塁に向かったら三塁カットアウトに移動しながら「アイブ ゴット サード、アイブ ゴット サード」と二回繰り返し叫ぶ。これにより、三塁のプレーの責任が塁審から球審に置き替わる。

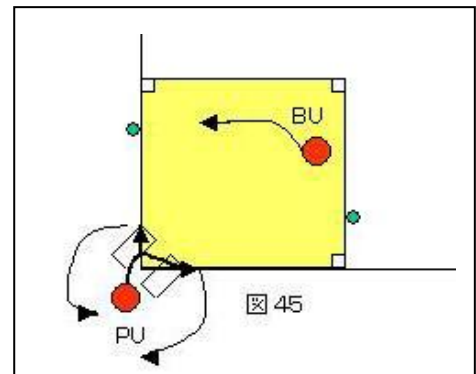
一塁走塁が二塁に留まるようなら、球審は「ステイング ホーム (ゴイング ホーム)」と塁審に伝えながら本塁に戻る。塁審は「オーケー」と返事し、三塁から一塁までの責任を持つことをはっきり球審に伝える。

この状態でもボールがアウト オブ プレーになるかどうかの責任は球審に残っているので、ボールから目を離してはならない。

- ⑥ フライまたはライナーに対する最も重要なことは、走塁の触塁の確認より常に打球が優先する いうことである
- ⑦ 塁審は打球から目を離さないでいるから打者走塁の一塁触塁を見逃すことがある。また、塁審は外野手の難飛球のキャッチを注視するため、タッグアップを見るのに良い角度が取れない時がある。これが二人制の欠点であるが、それでも打球が優先されるべきである。

#### 4 フライまたはライナーが球審の責任範囲の外野に飛んだ場合の球審と塁審の動き

- ① 打球がファウルライン際に打たれたら、球審は「アイム オン ザ ライン」と声で打球は自分の責任であることを伝える。
- ② これにより、球審は三塁のカバーに行かないことになる。つまり、責任分担が逆転する。このため、大声ではっきり塁審に伝えることが大切である。塁審は「オーケー」と返事することにより自分が責任をもつことをはっきり伝えなければならない。
- ③ 球審はファウルラインに沿って移動し、打球を判定する。球審は三塁走塁の本塁でのプレーに対処できるように本塁に引き返すことができるのに十分な時間が確保できる所までしかいってはいけない。



- ④ 打球がキャッチされたら球審は三塁走塁のタッグアップを見る。ライトのファウルフライをまたいでいる場合は、難しいが左肩越しにチラリと三塁走者のタッグアップを見る
- ⑤ 球審は三塁走塁のタッグアップを確認したら直ちに本塁へ引き返し本塁のプレーに備える。しかし、球審には アウト オブ プレーに対する責任は残っている。

#### 5 外野へのベスヒット

- ① 球審は一塁走塁の三塁でのプレー、三塁(打者走塁を除く)と本塁の全ての触塁と本塁のプレーに責任を持つ。

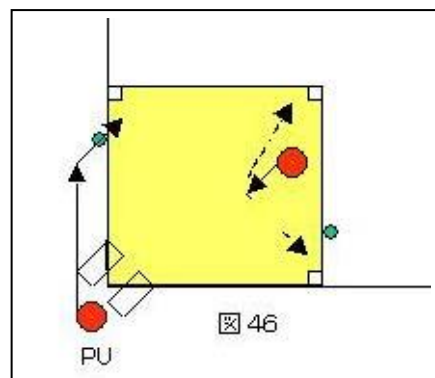
塁審は一・二塁及び打者走者の三塁の全てのプレーと一・二塁の触塁及び打者走者の三塁触塁を見る。

- ③ 外野やにヒットが打たれたら、塁審はボールに対してステップ アップ ターンしてからプレーイングフィールドに体を向けるためワーキングエリアの方向に2・3歩後退する。そして、一塁走者の二塁触塁と打者走者の一塁触塁を注視する。

- ④ 球審は本塁後方より三塁方向に出て、三塁ファウルラインに沿ってラインより0.9～1.8m離れて移動しながら右肩越しにチラリと三塁走者の本塁触塁を見る。

球審は塁審に次のように伝える、「アイブ ゴット サード イブ ヒーカムズ」、一塁走塁が三塁に向かったら、三塁カットアウトに移動しながら「アイブゴット サード、アイブ ゴット サード」と二回繰り返し叫ぶ。これにより、三塁のプレーの責任が塁審から球審に置き換わる。

一塁走塁が二塁に留まるようなら、球審は「ゴーイング ホーム」と塁審に伝えながら本塁に戻る。塁審は「オーケー」と返事し、三塁から一塁までの責任を持つことを球審に伝える。



## 6 フライまたはライナーが内野に飛んだ場合

- ① 走者一・三塁で打球が内野に飛んだ場合の球審と塁審の責任範囲は、走者三塁と同じである。また、球審と塁審の動きは、走者三塁と同じである。しかし、打球が落ちた時、状況によっては、球審が三塁に向かって移動する場合がある。

## 7 内野ゴロ

- ① 球審は本塁での全てのプレーの責任を持つと共に、三塁走者の本塁でのプレーがないと判断したら、一塁走者の三塁でのプレーに責任を持つ。
- ② 球審が三塁のプレーを担当する場合を除いて、塁審は一塁・二塁・三塁のプレーの責任を持つ。
- ③ 球審は一塁・三塁ファウルライン際の際のゴロを除いて、他の内野ゴロに対しては、本塁後方より三塁寄り0.6～1.8mファウルテリトリーに回り込む。
- ⑤ 球審は、本塁で三塁からの走者に対するプレーを予想しておかなければならない。しかし、三塁走者の本塁のプレーがないと判断したら、一塁走者の三塁でのプレーに責任を持つ、その場合、球審は三塁ファウルラインに沿って三塁に移動しながら、右肩越しに三塁走者の本塁 触塁をチラリと見る。
- ⑤ 一塁走者が二塁で封殺されたら、球審は本塁に引き返す。
- ⑥ 内野ゴロが一塁ファウルライン際に転がった場合、球審は本塁後方より一塁と本塁を結んだ延長線上に移動して、フェアかファウルの判定をする。この時「アイム オンザ ライン」と塁審に伝える。これで三塁のプレーの責任が塁審に置き替わる。
- ⑦ 内野ゴロが三塁ファウルライン際に転がった場合、球審は三塁ファウルライン上に1～2歩前へ出るか、三塁と本塁を結んだ延長線上に移動して、フェアかファウルの判定をする。この時も「アイム オンザ ライン」と塁審に伝える。これで三塁のプレーの責任が塁審に置き替わる。
- ⑧ 塁審は内野ゴロが打たれたら、ステップ タップ ターンをして、野手に正対しプレーを読む。球審が本塁に留まるか、または、引き返した場合に、複数の走者が残っていたら、塁審はワーキングエリアに行きボールに正対し、次のプレーに備える。同じ状況で走者が一人残ったら、その走者に先行した位置に近づき角度をとってボールに正対して次のプレーに備える。

三塁のみに走者が残ったら、三塁カットアウトに行って、ボール に正対し次のプレーに備える。

## 8 走者一塁・三塁の盗塁

- ① 一塁走者が盗塁を試みたとき、キャッチャーが二塁に送球したら「走者一塁、二塁への盗塁」のメカニックを用いる。
- ② しかし、走者一塁・三塁でのケースは注意深く対応する必要がある。
- ③ 一塁走者が盗塁しようとした時、三塁へのカットプレーがあるかもしれない。また、二塁に走球すると見せかけて三塁に送球するかもしれない。その時塁審は三塁のプレーの判定をしなければならないからである。
- ④ 二塁でプレーが行われた後、すぐ三塁に送球され次のプレーが起きることもある。その場合も塁審には素早い対応が要求される。
- ⑤ 二塁への送球が悪送球になれば、塁審はショートよりに移動し次のプレーに対応できるよう準備する。

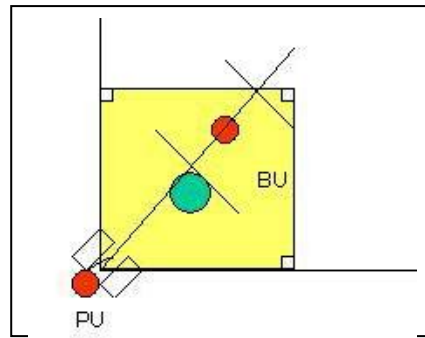
## 9 けん制とランダウン

- ① 一塁へけん制が行われたら、「走者一塁 一塁へのけん制とランダウン」のメカニックを用いる。  
  
ピッチャーが一塁にけん制したら、塁審は45フィートラインに向かって移動しながら、左足をすばやくステップし、その足でピボットしてプレーに正対してハンズ オン ニーズ セットで構える。
- ② 三塁へけん制が行われたら、「走者三塁へのけん制とランダウン」のメカニックを用いる。  
  
ピッチャーが三塁にけん制したら、塁審は三塁ファウルラインに沿ったイメージ45フィートラインの方向に向きを変えながらすばやく右足を一步前にステップし、その右足でピボットしてプレーにハンズ オン ニーズ セットで構える。  
キャッチャーが三塁にけん制したら、投手のけん制と同じように対処すればよい。
- ③ 挟殺プレーが三塁・本塁かで発生したら、球審がそのプレーに一人で対応できる所へ位置するまで塁審が責任を持つ。
- ④ 球審がひとりで対応できるところに位置したら、球審は塁審に「アイブ ゴット イット オール」と伝え、三塁・本塁間の挟殺プレーの責任を一人で担当する。
- ⑤ この時点で、塁審は一塁走者の方へ引き返し、一塁走者に対する責任を持つ。
- ⑥ もし、三塁・本塁間の挟殺プレーの間に、一塁走者が三塁にきてしまった場合、塁審は三塁・本塁間の挟殺プレーを援助する。その時塁審は球審に「アイブ ゴット ジス ハーフ」と伝えて三塁・本塁間の挟殺プレーの責任を半分ずつ担当する。
- ⑦ 挟殺プレーが一塁・二塁間で発生したら、塁審は一人で対応する。三塁走者が本塁に向う可能性があるため、球審は本塁に留まる。
- ⑧ 一塁・二塁間で挟殺プレーが発生した直後に、突然、三塁走者に対するプレーが三塁付近で発生することがあるので塁審は注意する。この三塁のプレーは塁審が担当する。

## 7 走者二塁・三塁

### 1 ポジショニング

走者二塁と同じ。（右図）



### 2 フライまたはライナーが外野に飛んだ場合の球審と塁審の責任範囲。

- ① 球審と塁審の責任範囲は、走者一塁の場合と同じ。
- ② ここで重要なことは、二人の審判員のコミュニケーションが大切である。特に打球がレフトまたはライトの守備位置よりライン寄りに飛んだ場合誰が打球に対して責任を持つか明確にしなければならない。

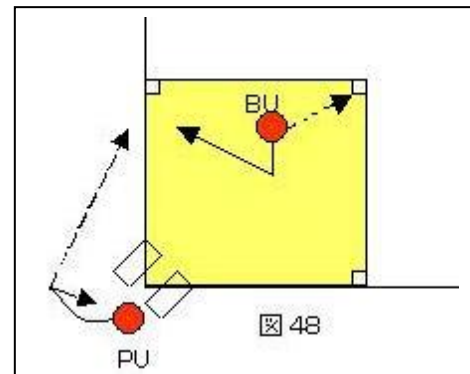
### 3 フライまたは、ライナーが外野に飛んだ場合の球審と塁審の動き

- ① 球審は三塁走者のタッグアップの確認と本塁のプレーに責任をもつ。

- ② 塁審は二塁走者のタッグアップの確認と二塁走者が三塁に進塁した時の三塁でのプレーおよび打者走者の一塁触塁を確認する。

打球がキャッチャーされ走者が二塁・三塁へ帰塁した場合それらのプレーに責任を持つ。

打球がキャッチャーされなかったら、一・二・三塁の全てのプレーに責任を持つ。

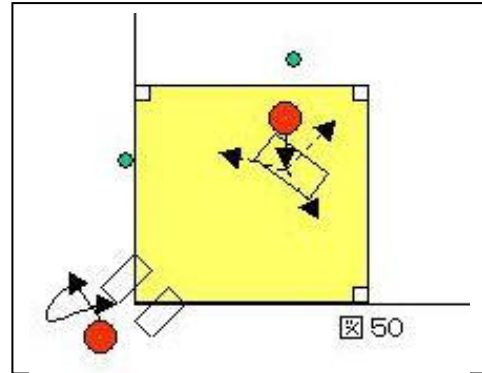


- ③ 難飛球が外野に飛んでそれが塁審の責任範囲であれば審判のメカニクは走者二塁の場合と同じ。
- ④ 平凡な飛球が外野に飛んでそれが塁審の責任範囲であれば、審判のメカニクは走者二塁の場合と同じ。塁審は野手が打球をキャッチするのを注視しながら 2～3歩後退し、ワーキングエリアに入って二塁走者のタッグアップを注視する。ノーキャッチの場合は、打者走者の一塁触塁を注視する。
- ⑤ 飛球が塁審の責任範囲に飛んだとき、球審は三塁走者のタッグアップを見るために三塁ダッグアウト方向に数歩回り込む。タッグアップを確認したらただちに本塁へ引き返す。
- ⑥ 球審がダッグアウト方向に回り込む実際の距離と方向は、飛球が打たれた方向により変化するが、タッグアップを見るには三塁ダッグアウト方向に回り込むと良い角度がとれる。
- ⑦ 飛球が球審の責任範囲に飛んだら、球審は「アイム オンザ ライン」と声で打球判定は球審であることを塁審に伝える。  
球審は打球がキャッチされた後、三塁のタッグアップをチラッと見る。ここで重要なことは、走者のタッグアップより打球判定が優先されなければならないことである。  
また、一塁ファウルライン際に打球があがった場合、球審は、一塁と本塁を結んだ延長線上に位置して打球判定とタッグアップを確認するための位置取りもある。

そして、打球を判定したら、素早く本塁に引き返す。

#### 4 外野へのベースヒット

- ① 球審は明らかな外野へのベースヒットでは本塁に留まる。
- ② 塁審は一・二・三塁のプレーの責任を持つ。
- ③ 球審は三塁と本塁の触塁の責任を持つ。  
(打者走者の三塁触塁は除く)
- ④ 塁審は一塁・二塁の触塁と打者走者の三塁触塁の責任を持つ。



- ⑤ 塁審は、外野へのベースヒットが打たれたら、打球に対してステップ アップ ターン して、2~3歩ワーキングエリアの方へボールに体を向けながら移動する。一塁・二塁および三塁の全てのプレーと一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁の責任を持つ。プレーへの対応は、適当な距離と角度をとること、止まって構えて判定することが大切である。  
ただし、この時一つの塁に向かって移動し過ぎてはいけない。塁上に一人の走者が残った状況の時は、プレーが発生しないと思われても残った走者の方向へ移動し走者に先行して、適当な距離と角度をとってらボールに正対しつぎのプレーに備える。
- ⑥ 球審は本塁後方から 0.6~1.8メートル三塁方向のファウルテリトリーに回りこみ二塁からの走者の三塁触塁と三塁からの走者の本塁触塁を注視し、そして、プレー全体を見る。

#### 5 フライまたはライナーが内野に飛んだ場合

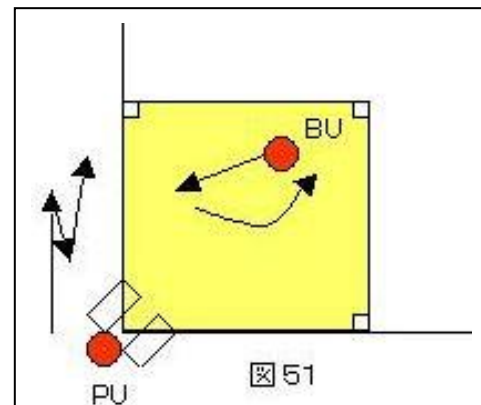
- ① 走者三塁のメカニックと同じである。

#### 6 内野ゴロ

- ① 走者三塁のメカニックと同じである。

#### 7 走者二・三塁でのけん制とランダウンス

- ① 二塁または三塁いずれもけん制プレーの可能性のあることを忘れないこと。



- ② けん制プレーが二塁で発生したら、走者二塁でのけん制プレーと同様に対処すればよい。
- ③ けん制プレーが三塁で発生したら、走者三塁でのけん制プレーと同様に対処すればよい。
- ④ 三塁・本塁間または二塁・三塁間でのランダウンプレー発生の可能性もある。
- ⑥ 三塁・本塁間でランダウンプレー発生したら、球審がプレーに対して対応できる位置どりができるまでの間、塁審は三塁走者にていして対応しなければならない。( 図 51 )
- ⑥ 球審がプレーに対して対応できる位置取りができたならランダウンプレーの責任は球審一人になる。



- ⑦ そのとき、球審は塁審に「アイブ ゴット イット オール」と伝える。( 図 51 )
- ⑧ この時点で塁審は二塁走者を担当するため二塁走者の方向へ急いで引き返す。( 図 51 )  
三塁走者のプレーが決着した後も、もし、二塁走者が三塁に進塁してきたら、塁審は本来の三塁・本塁間のランダウンプレーを援助する。  
その時、塁審は球審に次のように伝える。「アイブ ゴット ジス ハーフ アイブ ゴット ジス ハーフ」と伝えて三塁・本塁の挟殺プレーの責任を半分ずつ担当する。

## 8 タイムプレー(走者二・三塁 2アウトの時)

- ① 走者二塁の時と同じ。

### 8 走者満塁

#### 1 ポジショニング

- ① 走者二塁の場合と同じである。(図52)

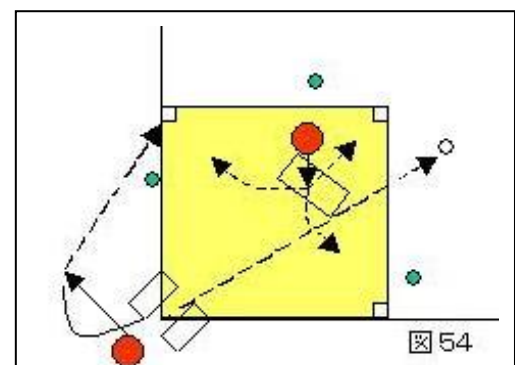
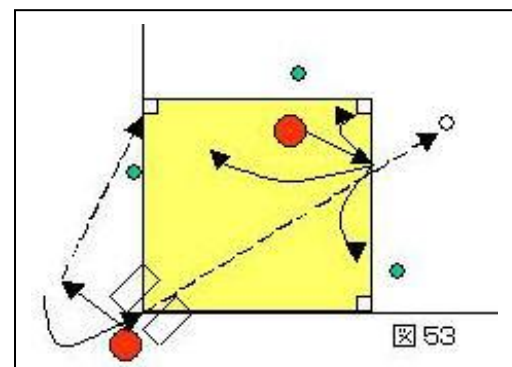
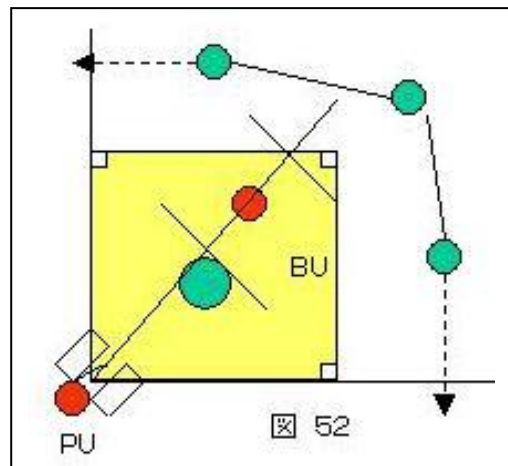
#### 2 フライまたはライナーが外野に飛んだ場合の球審と塁審の責任範囲

- ① 走者一塁の場合と同じである。

#### 3 フライまたはライナーが塁審の責任範囲の外野に飛んだ場合の球審と塁審のメカニク

- ① 球審は三塁走者のタッグアップと本塁のプレーに責任を持つ。三塁タッグアップを見るために三塁ダッグアウト方向へ数歩回り込む。この時の距離と方向は飛球が打たれた方向により変化する。タッグアップと捕球を直線的に見られれば理想的である。タッグアップ確認後、球審は三塁走者の本塁のプレーに備えるため本塁へ引き返す。通常は一塁と本塁を結んだ延長線上である。(図53)

- ② 塁審は打球判定と一・二塁の走者のタッグアップと一塁から三塁までのプレーの責任を持つ。  
打球がキャッチされなかったら、打球判定をした後、ボールに正対しながら、一塁走者の二塁触塁と打者走者の一塁触塁を首を振って確認する。  
難飛球が飛んだ場合は、ベースラインまで行って打球判定する。(図53)  
平凡な飛球が飛んだ場合は、その場でステップ アップターンして、2~3歩ワーキングエリアの方へボールに体を向けながら移動する。  
一塁・二塁および三塁のすべてのプレーに責任を持つ。



(図54)

#### 4 フライまたはライナーが球審の責任範囲の外野に飛んだ場合の球審と塁審のメカニク。

- ① 球審は「アイム オンザ ライン」と発声し、自分が打球判定することを塁審に伝える。そして、ファウルラインに沿って打球を追い、止まって打球を判定する。その時大切なことは、三塁走者の本塁でのプレーに対処するために本塁に引き返すのに十分な時間がとれると確信できる所までしか、前には出ない。

球審は打球がキャッチされた後、三塁走者のタッグアップをチラリと見る。ここで重要なことは、走者のタッグアップよりも打球判定が優先されなければならないということである。

球審は一塁と本塁を結んだ延長戦上に位置して、打球判定とタッグアップを確認するための位置取りである。そして、打球判定したら、素早く本塁に引き返す。

#### 5 外野へのベースヒット

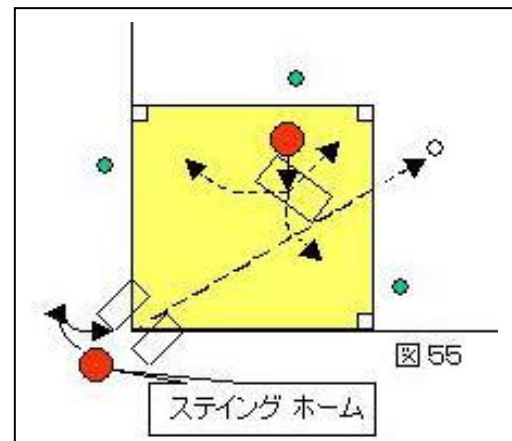
- ① フェア・ファウル、キャッチ・ノーキャッチの判定がいないヒットが外野に飛んだら球審は本塁に留まり(本塁後方より、0.6~1.8mファウルテリトリーの本塁よりの位置で)打者走者を除く三塁と本塁の触塁の責任を持つ。その時塁審に対して塁審が全ての塁を担当することを再認識させるために自分が本塁に留まることを伝えることもある。その時は「ステイイング ホーム」と塁審に声をかける。

- ② 塁審は、一塁・二塁および打者走者の三塁触塁の責任を持つと共に、一塁~三塁までのあらゆるプレーの責任を持つ。

外野へベースヒットが打たれたら、塁審はステップ アップターンして、2~3歩ワーキングエリアに後退する。

この時大切なことは、ボールに正対し触塁確認は首を振って行うことである。

そして、どこでプレーで起こりうるのかを読むことである。プレーが起きたなら、適当な距離と角度をとるだけでなく、プレーを止まって注視し判定することである。(図 55)



#### 6 フライまたはライナーが内野に飛んだ場合

- ① 打球判定のテリトリーは、右図

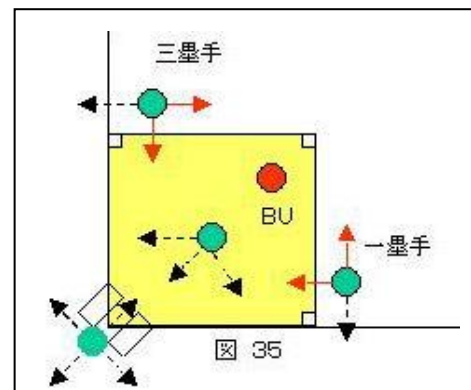
#### 7 インフィールドフライ

- ① 2アウト以外であればインフィールドフライが適用される。

- ② 球審と塁審はあらかじめ打者ごとにサインをとり交わす。

- ② インフィールドフライの宣告はどちらがだしてもよい。ただしライン際は球審が先に宣告すべきである。

その時の用語は「インフィールドフライ イフ フェア」である。



## 8 内野ゴロ

- ① 球審は本塁に留まる。塁審は一塁から三塁までのすべてのプレーを担当する。
- ② 一塁・三塁のファウルライン際に打球が転がったら、球審はプレーを注視するため、本塁後方より0.6~1.8mファウルテリトリー内の三塁寄りの位置に回り込む。
- ③ 一塁・三塁のファウルライン際に打球が転がったら、球審は本塁後方の一塁・三塁それぞれの延長線をまたいでフェア/ファウルの判定をする。この時、球審は本塁でのプレーに備える必要がある。
- ④ 一塁へ送球されれば球審は一塁と本塁の延長線に位置して3フィートライン外での妨害がないか注視する。また、スワイブタッグの援助や悪送球への責任を持つ。
- ⑤ 内野ゴロが打たれたら、塁審は打球に対してステップ アップ ターン して打球を処理しようとしている内野手に正対する。
- ⑦ ノーアウトまたは1アウトであれば、ダブルプレーが予想される。もし、二塁・一塁でのダブルプレーが予想されたら、走者二塁・一塁の場合のダブルプレーのメカニクによって対応する。
- ⑧ その他にもいくつかのダブルプレーが予想される。例えば三塁・一塁、本塁・一塁、三塁・二塁ど、この状況で塁審にとって大切なことは、早まった行動をしてはならないということである。プレーの状況に機敏に正確に対応し、次のプレーに更に対応できることが必要である。そのためには、一つのプレーが終わった後、塁に残った走者に向かって素早く引き返ることが重要です。

( リバース・フォース・ダブルプレー の時 )

リバース・フォース・ダブルプレーが起こりうる場合、塁審は最初のプレーの判定の宣言は大声ではっきりと行うこと。なぜならば、二番目のプレーがタッグプレーに変わるからである。

## 9 けん制とランダウン

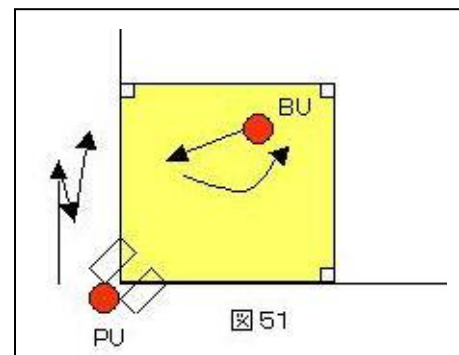
- ① 走者満塁でけん制プレーの可能性が高いのは三塁と一塁である。

- ② もし、三塁でけん制プレーが発生したら、走者二・三塁でのけん制とランダウンを参照三塁・本塁間でランダウンプレー発生したら、球審がプレーに対して対応できる位置どりができるまでの間、塁審は三塁走者に対して対応しなければならない。

球審がプレーに対して対応できる位置取りができたら、ランダウンプレーの責任は球審一人になる。

そのとき、球審は塁審に「アイブ ゴット イット オール」と伝える。

( こっちは 全て 俺にまかせろ )



この時点で塁審は二塁走者を担当するため二塁走者の方向へ急いで引き返す。( 図51)