

「四人制審判の取り決め事項」→p.193

1. ポジショニング(立ち位置、位置取り)

- ① 無走者・走者3塁:2塁審は、2塁ベース後方に位置する(走者3塁の場合は遊撃手後方2~3m)
- ② ①以外:2塁審は、1・2塁間または2・3塁間の内側に位置する
但し、走者が2塁にいる時は1・2塁間の内側に位置する
また、内野手が前進守備の場合は、外側に位置することもある 例)満塁→試合前のミーディングで確認
- ③ 1塁審、3塁審はいずれの場合もファウルラインの外側に立つ
但し、走者3塁の場合は、ファウルラインを跨いでもよい

2. 外野への打球の責任範囲

外野への打球を追う審判は、角度をとりながら落下点に近づき、必ず止まって判定する

「ポーズ」→「リード」打球方向、他の審判の動き 予測、判断→「リアクト」自分のボールなら行動開始

A. 2塁審が外野に位置した場合

- ① 左翼手より向かって左側の打球:3塁審
- ② 左翼手正面の前後から右翼手正面の前後までの打球:2塁審
- ④ 右翼手から向かって右側の打球:1塁審

B. 2塁審が内野に位置した場合:外野への打球は追わない

- ① 中堅手より向かって左側の打球:3塁審
- ② 中堅手正面の前後より向かって右側の打球:1塁審

C. 外野への打球を追った塁審は、打球を判定した後その場に留まり、担当していた塁は他の審判に任せる
カバーを行った審判は、その塁の審判が戻るまで、その塁を離れてはいけない(引き継ぎを行うこと)

3. 球審の動き

- ① 無走者:1塁または3塁をカバーする
- ② 走者1塁:3塁をカバーする
- ③ 走者が2塁または3塁のスコアリングポジション:本塁に留まる

4. トラブルボール

次のトラブルボールの場合は、審判はいい角度をとりながら、出来るだけ近づいて、止まって判定する

- ① 右翼線または左翼線寄りの飛球(ライナー)
- ② 外野手が前進する地面すれすれの飛球(ライナー)
- ③ 外野手が背走するフェンス際の飛球(ライナー)
- ④ 野手が集まる飛球(ライナー)

「審判の役割」

<ポイント>

- 1) ルールを知ること
- 2) 良いポジション(プレーに対する距離、角度)をとること →最も判定しやすい位置、角度をとること
- 3) 説得力のあるジェスチャーとコールを行うこと

	項目	内容
球審	試合前	<ul style="list-style-type: none"> ・原則試合開始1時間前に監督、キャプテンを招集し、メンバー表交換、先攻、後攻を決める ・責任審判とグラウンドルールを確認する ・4審で外野2、3分割、ライトゴロ(球審 or 1塁審)の対応を確認する ・Look のタイミングを統一 走者なし;スタンディングセット、走者あり;投手の軸足が投手板に触れたら、ハンズオンニーセットポジションへ ・4審同志のサインの確認(予測される動きについてサインを出す) ・各イニングでの選手追い出し、プレート掃きを確認する ・右から一塁審、球審、二塁審、三塁審の順に並び、選手集合をかける
	試合開始	・グラウンド状態に問題がないか、選手、塁審の準備が出来ているか等確認した後、プレーをかける
	ストライクゾーン	ストライクゾーンの上下限、ベースにかかっていることを確認する
	構え方	「スロットスタンス」で行う →p.12 <3大ポイント> ①スロット足のつま先が投手板方向に向いている ②ホームプレートが全部見えている(頭の高さ、位置) ③構えた姿勢が自分にとって快適 なお、打者の左右で球審の構え方は違う、打者側の手を腹部付近へ
	動き	On the rubber - Get set - Call the Pitch - Relax →p.13
	マスク	視界を遮らないように左手で外す
	インジケータ	インジケータの操作で、プレーから目が離れないこと
	一塁、三塁線の打球	<ul style="list-style-type: none"> ・ラインを確保して「フェア」、「ファールボール」を判定する ・原則、ベース前方は球審、後方は塁審が担当する
	打者走者	スリーフットラインを基準に走路確認をする
	ポジショニング	<ul style="list-style-type: none"> ・走者二塁、三塁: タッグアップを確認出来る ・本塁タッグプレイ: 落球も含め、プレイを確認出来る ・キャッチャーフライ: 捕手の邪魔にならない ・タイムプレイ: 全体のプレイを確認出来る
	ベースカバー	<ul style="list-style-type: none"> ・無走者、走者一塁: 一塁または三塁をカバーする 球審が三塁をカバーする場合はローテーションとなり、一塁審は本塁をカバーする ・ライトゴロ: 一塁ベース付近まであがり、一塁手の補球、走者の触塁を確認する 右翼手の守備が浅い場合、一塁審に任せるなど事前に打ち合わせる ・走者がスコアリングポジション: 本塁に留まる

一塁審	右翼線の打球	ラインを確保して「フェア」、「ファール・ボール」を判定する
	外野への打球の責任範囲	→p.194「四人制審判の取り決め事項」
	ポジショニング	<ul style="list-style-type: none"> ・一塁走者の有、無：ポジションを確認する ・内野ゴロの際の判定：送球に対し、角度はおよそ 90° をとる 送球と打者走者が視野に入るよう広い視野をとる ・ライトゴロ：判定は球審と事前に打ち合わせる
	ベースカバー	本塁、二塁のベースカバー：打者走者の一塁触塁も確認すること なお、二塁のベースカバーの場合、内野内に移動、またはリミングによって打者走者の触塁を確認する
二塁審	外野への打球の責任範囲	→p.194「四人制審判の取り決め事項」
	ポジショニング	<ul style="list-style-type: none"> ・野手のプレイの邪魔にならないようにすること ・一塁走者の二塁盗塁：野手のタッグ、走者の触塁を確認出来るポジションをとる ・塁間の内側に位置：内野手が前進守備の場合は、ステップバックで外側に位置することもある →試合前の4審でのミーティングで確認する ・単独走者三塁の時のポジションとその理由を説明する
	ベースカバー	一塁、三塁のベースカバー
三塁審	左翼線の打球	ラインを確保して「フェア」、「ファール・ボール」を判定する
	外野への打球の責任範囲	→p.194「四人制審判の取り決め事項」
	ポジショニング	<ul style="list-style-type: none"> ・走者二塁、走者三塁：盗塁、牽制球に備える ・走者三塁または走者二塁・三塁：タッグアップに備えたポジションをとる
	ベースカバー	・二塁ベースのカバー
各塁共通	Look の姿勢	Look の姿勢、4審でタイミングの統一を確認する
	待機位置	姿勢：走者なし；スタンディングセット、走者あり；ハンズオンニーセット 攻守交代時、一、三塁審は外野手の前方、ファールラインより2～3m 内側 二塁審は二塁ベース、センターの中間付近とする 手は体側へ
	トラブルボール	→p.195「四人制審判の取り決め事項」4. 塁審が打球を追うケース
	ランダウンプレイ	<ul style="list-style-type: none"> ・審判は塁間の1/2づつ担当する(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の審判が担当する) ・ランダウンプレイが始まったらベースから3～4m 前に出て、塁間を結ぶラインから2m離れたところに位置する ・ベースから3～4m前に出たらその場にとどまりプレイの成り行きを見る ・野手がタッグしようとしたら踏み込んでゆきタッグのポイントを見る ・アウトのときは野手のボール確保を確認してからコールする (審判員講習会マニュアル 第5版より) 【追補】ベースから塁間1/4に位置する 走者と一緒に動かない タッグは踏み込んで、角度付け確認する
	タイムプレイ	タイムプレイが発生するタイミングでは走者の位置を確認しておく

* 講習内容の補則と触れていただきたいこと

- 1塁審: フェア／ファール判定のポジション、内野ゴロ判定のポジション; 送球に対し90度、長打の際、触塁が確認出来るポジション; 1塁コーチャースボックス付近で触塁確認後、本塁カバーに備える
- 2塁審: 内野内でのポジション; 遊撃手、2塁手寄りの2種類あり(目安: 2塁ベースから5歩、1塁または3塁方向へ 1歩ダイヤモンド内へ または3塁または1塁コーチャースボックス・ラインの本塁側の延長線上へ)
盗塁時の動き; キャッチャー2塁送球時のボールの追い方とステップ(2ステップ)
ノーアウト、1アウト単独3塁の際のポジション; 2塁ベース後方、通常は3塁カバーなどに備え、遊撃手の後 2~3m
- 3塁審: フェア／ファール判定のポジション、3塁ゴロの際のフェアの球審同調(1塁審への伝達)、 2→3塁盗塁時の立ち位置
- 球審: 打者走者の走路確認、ライトゴロの処理、3塁のカバー(ローテーション) ヒットバイ・ピッチ、インフィールド・フライ(+イフ・フェア)、
ハーフ・スイング、振逃、インターフェアランス(例: 打者のキャッチャーへの妨害、打撃妨害、審判の妨害)、オブストラクション、ボーク

【経験者グループ Cコース】

守備妨害等の説明、処置について講習する

■守備妨害(インターフェア) 「 」:コール(発声)する

1. 攻撃側の妨害

1) 打者の妨害

① 捕手に対する妨害

走者1塁 バッターが空振りした際にキャッチャーの2塁送球の妨げになる

→左手で「インターフェア」とコール、ポインティング その後、2塁上のプレイを見る

走者アウト:そのまま流す(インプレイ)

走者セーフ:「タイム」 ホームベース前に出て、バッターを右手でポインティング「インターフェア」(「インターフェアランス フォー キャッチャー」) 「バッターアウト」とコール 走者を1塁へ戻す

→3振直後のバッターの場合は、「3振直後のバッターのキャッチャーに対する守備妨害のため、ランナーアウト」とコールする

② 打撃後の打球への接触

③ 一塁手への妨害

本塁-塁間の後半はスリーフットライン内を走らなければならない

→「タイム」「1塁手への守備妨害で打者走者アウト」とコールする

2) 走者の妨害

内野ゴロ 守備機会のある内野手への走者の接触

→「タイム」「走者アウト」とコール 打者走者は1塁へ

2. 審判員の妨害

球審がキャッチャーの送球を妨害

→「タイム」 各走者を投球当時の占有塁へ戻す

■走塁妨害(オブストラクション)

(1) 守備の対象となっている走者に対する妨害 例)ランダウンプレイ中にボールを持たない野手が妨害
→すぐ「タイム」 進塁、帰塁中に関わらず、1つの進塁が与えられる

(2) 守備の対象となっていない走者に対する妨害 例)長打を放ち、1塁を回ったところで1塁手と交錯
→プレイ続行 「走塁妨害」とコールし、ポインティング 段落したところで「タイム」 審判団で協議 妨害がなければ達したであろう塁まで進塁させる

■打撃妨害

(キャッチャーが打者または打者のバットに触れた ボールを持たずに本塁上または本塁より前に出た)

1. プレイの続行なし

球審は頭上で左手の甲を右手で叩くジェスチャー 「タイム」「打撃妨害」 打者1塁へ

2. プレイの続行あり

1) 打者が1塁へ行け、他の走者も1個以上の進塁が出来たときは、妨害と関係なく、続行となる

2) 1)以外 「タイム」「打撃妨害」 打者1塁へ 走者を占有塁へ戻す

同時にベンチに対し、再度「打撃妨害」があったことをジェスチャーで伝える 攻撃側の監督はプレイの結果を活かしたい旨、球審に通告することが出来る

→例)走者3塁 レフトフライ タッチアップ 本塁生還

■ヒットバイピッチ

ヒットバイピッチ→「タイム」 ボールが当たった部位をポインティングし、「ヒットバイピッチ」左手で1塁を指す
球審は死球を受けた部位(頭部、胸、背中等)がプレイ続行を辞めた方がよいと判断→「タイム」「ヒットバイピッチ」「臨時代走」を出して欲しい旨、攻撃側、守備側ベンチへ伝える

■ボーク

13項目あるが、代表的なものを紹介する

- ・プレート板での投球と送球の違い(暴投時のテイク1/テイク2)
- ・投球が一連の動作でない(止っている)
- ・牽制球の踏み出しが十分でないまたは回転となっていないか

■ランダムプレイ:位置取

■タイムプレイ

ジェスチャーの基本

項目	説明
1. 球審の構え方	<p>スロットスタンス(足、肩、あご、体、腕と手の位置)</p> <p>On the rubber - Get set - Call the Pitch - Relax →p.13</p> <p><3大ポイント></p> <p>①スロット足つま先が投手板方向に向いている</p> <p>②ホームプレートが全部見えている(頭の高さ、位置)</p> <p>③構えた姿勢が自分にとって快適</p> <p>なお、打者の左右で球審の構え方は違う、打者側の手を腹部付近へ</p>
2. プレイ、タイム	試合開始(再開)、中断(止める)とき
3. ストライク、ボール	<p>・「ストライク」:ひじは肩より上にあげ、コールする</p> <p>・「ボール」:Get set の姿勢のままコールする 動作はない</p>
4. アウト、セーフ、ボールカウント	<p>・「ヒズアウト」:マスクは常に左手で持つ 右手で拳を作って、肘から先が地面と垂直になるように上げる</p> <p>・「セーフ」:マスクは常に左手で持つ 広げた両腕は地面と平行に</p> <p>・「ボールカウント」:クルー等への確認 ファールボール、盗塁の後に必要に応じ行う</p>
5. フェア、ファウル	<p>・「フェア」:ノーボイスとする</p> <p>・一塁(三塁)ベースまでの打球の判定は球審が行う</p> <p>・一塁(三塁)ファウルライン際の打球(フライを含む)は、ラインを跨いで判定する</p> <p>・「ファウルボール」:マスクを外してコールすることが望ましい 際どい場合はジェスチャーを大きく</p> <p>・ライン付近の打球:フェア(ファウル)の判定を出す(シグナル(ポイント)入れる)</p> <p>ファウルであれば、その後「ファウルボール」と宣言</p> <p>「キャッチ」(「ノーキャッチ」)の打球はフェア、ファウルのシグナル(ポイント)を出した後、「キャッチ」(「ノーキャッチ」)を宣告</p>
6. マスクの外し方 インジケータの持ち方	球審 左手でマスクの下部を前に引き、押し上げるようにして外す →p.22
7. 四死球	<p>球審 四球:動作は無し</p> <p>球審 死球:「ヒット・バイ・ピッチ」;まず、ボールデッドのジェスチャー(両手を上げる)をし、ヒット・バイ・ピッチを確認し打者を一塁へ(グリップエンドに当たったような場合は、両手を上げた後、「ファウルボール」を宣告する)</p>
8. チェックスイング	<p>球審 1~2歩、一塁(三塁)審の方へ踏み出し、左手で塁審を指差し(または手のひらで)、「Did he go?(振った?)」と塁審に確認する</p> <p>塁審 「スイング」(Yes,he went)とコールする(アウトと同じジェスチャー)</p> <p>「ノースイング」(No,he didn't)とコールする(セーフと同じジェスチャー)</p>
9. ボーク	<p>球審 「ザッツ・ボーク」とコールするのみ 動作はなし</p> <p>プレイが一段落してから「タイム」をかけ、ボークの処置をとる</p> <p>塁審 右手で投手を指差しながら「ザッツ・ボーク」とコールする</p> <p>プレイが一段落してから「タイム」をかけ、ボークの処置をとる</p>

10. 塁審の構え方	<p><3大ポイント> →p.30</p> <p>① 判定するときは止まって、両ひざに軽く手を置きプレイを見極める</p> <p>② 距離を一步近づくより、一步動いて良い角度をとるように心がける</p> <p>③ いつでも次にどのようなプレイが起こるか想像しながら行動する</p>
11. セーフ、オフ・ザ・バッグ	<p>タイミングはアウトだが、野手の足がベースから離れた場合足の離れた方向に両腕を振る</p> <p><その他></p> <ul style="list-style-type: none"> ・野手がボールを落とした……「セーフ！ ドロップ・ザ・ボール」 ・ // 「お手玉」をした……「セーフ！ ジャッグル・ザ・ボール」 ・走者がタッチをかいぐった……「セーフ！ ノー・タッグ」
12. アウト	「ヒズアウト！」(He's out!)
13. フェア、ファウル	<p>フェア:ノーボイス ファウルボール:「ファウルボール」</p> <p>ライン際の打球に対しては、ラインをまたいで判定する</p>
14. キャッチ、ノーキャッチ	<p>「キャッチ」(That's a catch!、Catch!)</p> <p>「ノーキャッチ」(No catch!)</p>
15. ライン付近の打球	<p>野手がその打球に触れた場合は、まずは先にフェア地域またはファウル地域のどちらかで触れたのかを指差して明示する(地面と平行に出す)</p> <p>後プレイの状況を確認し、「キャッチ」、「ノーキャッチ」、「ファウルボール」の判定をする</p>
16. エンタイトル・ツーベース、ホームラン	<p>「タイム」をかけ、右手を上げ人差し指と中指で「ツーベース」</p> <p>右手を上げ人差し指で数回、円を描きながら「ホームラン」</p>
17. 打撃妨害	<ul style="list-style-type: none"> ・球審 左手で捕手を指差し、「インターフェア」プレイを見守る ・妨害に関わらず、プレイが続けられた場合は、プレイの進行をよく見極め、プレイが一段落した後に「タイム」をかけ、ダイヤモンド内に踏み込んで、右手で捕手を指差し、「インターフェア」を宣告し、処置をとる(打撃妨害の措置を適用した上で、攻撃側の監督の選択権を待つ)
18. 故意落球	<p>インフィールドフライの判定と同様、原則として一番良く見える位置にいる審判員が宣告する</p> <p>①「タイム」をかける</p> <p>野手に向かって右手でポイントし、「故意落球」を宣告する</p> <p>② 打者に「バッターアウト」を宣告する</p>
19. 打者の守備妨害(盗塁のとき)	<ul style="list-style-type: none"> ・球審 左手で打者を指差し、「インターフェア」と宣告し、プレイを見守る ・走者がアウトになった……妨害はなかったものとみなされる ・走者がセーフ、ランダウンプレイになった…… <p>① ただちに「タイム」をかける</p> <p>② 右手で打者を指差し、「インターフェア」、「バッターアウト」と宣告する</p> <p>③ 走者を妨害発生時の瞬間すでに占有していた塁に戻らせる</p> <p>・すでに三振でアウトになった打者が守備妨害をしたときは、走者もアウトにする</p>
20. 反則打球	<p>打者が片足または両足を完全にバッターボックスの外に置いてバットにボールを当てた(フェアかファウルを問わない)場合、球審はただちに打者に対して「反則打球」。「打者アウト」を宣告する</p> <p>スクイズのケースで、反則打球があった場合、球審は打者にアウトを宣告した後、本塁に向かって三塁走者を三塁に戻す</p>

21. 打者走者の守備妨害	<ul style="list-style-type: none"> ・球審「タイム」をかける 左手で打者走者を指差し、「インターフェア」、「バッターアウト」と宣告する ・打者走者と捕手が接触したが、妨害がないことを知らせるときは、「ザッツ・ナッシング」と発声し、「セーフ」の形をとる
22. 走者の守備妨害	<ul style="list-style-type: none"> ・妨害の発生の瞬間、「タイム」、「インターフェア」、「ランナーアウト」
23. 走者の追い越し	<ul style="list-style-type: none"> ・走者の追い越しがあったら、ただちに当該審判員は<u>追い越した走者を左手でポイントし</u>、右手で「追い越し」、「走者アウト」(That's Passing! He's Out!)と宣告する ・悪送球、ホームラン、柵外に出たフェアヒットなどの結果、走者に安全進塁権が認められた場合にも適用される
24. オブストラクション(1)	<ol style="list-style-type: none"> ① ただちに「タイム」 ② 走者を妨害した野手を指差し「オブストラクション」 ③ 妨害を受けた走者に対して進塁を指示する
25. オブストラクション(2)	<ol style="list-style-type: none"> ① 走者を妨害した野手を指差し「オブストラクション」 ② プレイが一段落してから「タイム」 ③ 妨害を受けた走者に対してどの塁まで進塁出来るかを指示する
26. インフィールドフライ	<ul style="list-style-type: none"> ・インフィールドフライのケースであることを審判同士確認しあう(左胸に右手をあてる) ・インフィールドのフライ:「インフィールドフライ」、「バッターアウト」 ・ファウルライン上のフライ:「インフィールドフライ・イフ・フェア」
27. ラインアウト	<ul style="list-style-type: none"> ・ラインアウトが発生したら、走者に近い塁審がすばやく宣告する ・宣告は走者の方に一歩踏み込んで右手でラインアウトの地点を指差して「ラインアウト」、そして「ランナーアウト」を宣告する
28. タイムプレイ	<ul style="list-style-type: none"> ・得点が入った場合:ホームプレート指差し「1点」(That run scores) ・得点が入らなかった場合:両手を振り、「ノーランスコア」 <p><得点が認められないケース></p> <p>第三アウトが次の場合、そのアウトに至るプレイ中に、走者(①、②:全走者 ③:後位の走者)が本塁に進んでも、得点は記録されない→野球規則 4.09(a)</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 打者走者が一塁に触れる前にアウトにされたとき ② 走者がフォースアウトされたとき ③ 前位の走者が塁に触れ損ねてアウトにされたとき
29. 観衆の妨害	<ul style="list-style-type: none"> ・「タイム！」右手で左手首を握って観衆の妨害があったことを示す(ノーボイス) ・球審は妨害がなかったらどうなったのかを判断して、その後の措置をとる