

審判員講習会マニュアル

第 4 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

【リトルシニア関西連盟支援審判用 抜粋版】

ver 1.1 (2018.8)

は　じ　め　に

本書『審判員講習会マニュアル』は、審判メカニクスハンドブック第3版（全日本野球会議審判技術委員会発行）に基づき、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が、審判員講習会における説明事項・ポイントなどを簡潔にまとめ、2011年12月に第1版を編纂しました。そして、その後の規則改正により、2013年2月に第2版を、2014年3月に第3版を改訂版として発行し、この度2015年度の規則改正を反映させた第4版を編集しました。

講習会は、講習内容を理解した上で、基本を反復練習して身体で覚えることを目的としています。受講者の方々が講習内容を予習されることにより、限られた講習会の時間の中で、“説明”の時間を短縮し、“実技”の時間を充実させることが可能になると考えますので、このマニュアルがその予習の教材として活用されることを期待するものです。

なお、各種妨害など規則違反のプレイに対する処置方法をまとめた『キャンプゲーム・マニュアル第2版』も作成していますので、このマニュアルとあわせて講習会の事前準備にご活用ください。

2015年3月

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

1 Go : Stop : Call

※ この Go : Stop : Call には、審判員として大切な“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います。繰り返し行い、しっかり身につけましょう。

(1) Go (スタートする)

- ハンズ・オン・ニーズ・セットポジション（下記（3）①参照）の姿勢をとります。
- “Go”のかけ声でボールが打たれたことを想定して、スタートします。
 - スタートダッシュの練習ではありませんので、ゆっくりスタートします。
 - ボールから目を離さないことをイメージして、スタートするときの下を向かないよう注意します。
- プレイを想定しながら、ジャッジする位置に向かって走ります。
 - 打球の行方、走者の位置、そして他の審判の行動などを確認しながら走るイメージです。背筋を伸ばし、視野を広げて駆け足程度で走ります。

(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します。
- 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（下記（3）②参照）の姿勢をとります。
 - 早く止まるための練習（反射神経の訓練）ではありませんので、ゆっくり止まります。
 - スタートからストップまでの自分のリズムを一定にするため、止まるときの基点とする足を、いつも同じ足にします。
- 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て、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションをとります。

(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

- 両足を肩幅よりやや広く開き、ヒザを軽く曲げ、両手をヒザの上部

あたりに置く（軽くロックする）姿勢です。

- 両手をヒザに置く際は、親指とその他4本の指とを分けて、ヒザをつかむイメージで固定します。
- 視野を広くする（帽子のつばで視野をさえぎらない）ために、頭を上げ、視線を地面と平行にします。
- 肩を落とさず腰を曲げないで、両ヒジをまっすぐにします。カメラの三脚をイメージしてください。
- 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します。
- ※ “セットポジション” という用語は、通常このハンズ・オン・ニーズ・セットポジションのことを示し、一部の例外を除いて、審判員がジャッジするときに必ず用いる姿勢です。このマニュアルでは、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションのことを“セットポジション”と表記します。

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にして、ヒザに余裕をもって立った姿勢（いつでも前後左右に動ける姿勢）です。
- 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します。
- 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ます。
- また、時間的にハンズ・オン・ニーズ・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ます。
- ※ このマニュアルでは、スタンディング・セットポジションのことを“スタンディング”と表記します。

(4) Call (アウト/セーフをコールする)

- “Call” のかけ声により、プレイを見届けたことを想定して、セットポジションの姿勢から、アウト/セーフのコールをします（下記(5)参照）。
- 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ります。
- 再び“Go”のかけ声でスタートし、これを繰り返します。

- 最後は、“Last Call” “Go” のかけ声でスタートし、アウト／セーフのコールの後、両腕を上げて『タイム』とします。

(5) アウト／セーフのコール

① アウトのコール

- セットポジションの姿勢から一連の動作で立ち上がりながら、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。
- 『ヒー・イズ・アウト』“He is out !” のコールとともに、手のひらを握りながらコブシを前に突き出します。 (2017変更)
 - 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。
 - 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。
 - 体はしっかり起こし、背すじやヒザを伸ばして、ジェスチャーを大きく見せましょう。
- コールを終えたら、右腕をそのまま自然に下します。

② セーフのコール

- セットポジションの姿勢から一連の動作で立ち上がりながら、両腕を身体の前部の肩の高さで止めます。
 - 両手をクロスさせない（自分の手でプレイをさえぎらない）ように注意します。
- 『セーフ』“Safe !” のコールとともに、両腕を水平に広げます。
 - 広げる勢いで腕が体より後ろに行かないように注意します。
 - 指先をピンと伸ばすと、きれいなセーフの形になります。
- 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します。

8 塁審の立ち位置と構え方（4人制）

（1） 1 塁塁審と 3 塁塁審の立ち位置

- 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きます。
 - ファウルラインから離れすぎると、ライン際の正確な打球判定ができなくなる恐れがあります。
 - ファウルラインの外側に立つことにより、もしも打球がノーバウンドで審判員に当たった場合、ファウルボールであることがはっきりします。
 - 自分に向かってくるファウルライン際の低い打球に対し、ライン側の足を一步引くことにより、打球をかわすことができます。
 - 後方へのファウルライン際の低いライナーが打たれたとき、外側の足を一步踏み出して反転することにより、ラインをまたぐことができます。
 - 3 塁塁審は、3 塁に走者がいるとき、打者が打つ瞬間を走者にさえぎられないようにするため、ファウルラインをまたいで立っても構いません。
- 1 塁手または 3 塁手からの距離は、3～4メートル後方を目安とします。
 - 野手がファウル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ります。
 - 野手に近づくことにより、低いライナーの捕球の判定に対応しやすくなります。
 - 1 塁手または 3 塁手が前進守備をしても、ベース近辺を横切る鋭い打球の判定に影響を受けないようにするため、ベースから 5～6メートルは離れているようにします。

（2） 2 塁塁審の立ち位置

- 無走者と走者 3 塁のときは、2 塁ベースの後方（芝生の部分）に位置し、その場所は 1 塁側、3 塁側のどちらでも構いません。
- 走者が 1 塁、2 塁、1 塁・2 塁、1 塁・3 塁、そして満塁のときは、内野内に位置します。その場所は 2 塁手側、遊撃手側のどちらでも構いません。

- 走者が2塁にいるときは、遊撃手の前に走者と審判員の二人がいることにより、守備の妨げになることを避けるため、2塁手側に位置します。
- 走者1塁・3塁のときは、ダブルスチールのときの2塁手の動き（2塁ベース前で送球をカットする）に注意します。
- 内野手が前進守備のときは、2塁ベース後方の3塁側に位置し、塁上の走者に対する色々なプレイに対応できる場所に移動します。

(3) 塁審の構え方

- 走者がいないときは、スタンディングで立ち、打者に正対します。
- 走者がいるとき、1塁塁審と3塁塁審は投手に正対し、2塁塁審は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ます。
 - 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です。これは、投手の規則違反（ボーク）を見逃さないためです。

2塁塁審は、「塁線と平行にスタンスを取り、顔を本塁へ向けたセットポジションの姿勢」でも構いません。（2017追加）

- 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 ホームプレート（打者）に視点を移します。

9 1塁のフォースプレイ（走者なし）

(1) 1塁塁審

① 送球に対して90度

- 送球に対して90度の角度の位置で判定します。
 - “走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”の3点が、一番良く見える位置です。
 - “走者の触塁”とは、走者が身体の一部でベースに触れることです。
 - “野手の捕球”とは、野手がボールを手またはグラブでしっかりと受け止め、かつボールを確実につかむことです。
 - ◇ 野手がボールをグラブの中でジャググルしていたり、両腕と胸とでボールを抱きしめている間は、“捕球”しているとは見なされません。

- “野手の触塁”とは、野手がボールを“捕球”しているときに、身体の一部をベースに触れることです。
- 90度の角度を取れないときは、“野手の触塁”が見える位置を最優先とします。
 - “走者が塁に触れないで走り抜ける”ことや、“野手が落球やジャグリングする”ことよりも、送球がそれる（または野手が送球の方向に伸びる）ことにより“野手の足がベースから離れる”ことが多いからです。

② 1塁からの距離

- 1塁ベースからの距離は、4～6メートルとします。
 - ベースからの距離が遠いと、野手の足が離れたときや、スワイプタグ（追いタグ）への対応が遅れてしまいます。
 - ベースに近すぎると、送球がそれたときに野手の妨げになったり、プレイ全体が見えにくくなったりします。

③ スタート（Go）

- ボールが2塁ベースよりも3塁側に打たれたときは、ベースから4～6メートルの距離で、送球に対して90度の角度の位置を目指して、左足からスタートします。
- ボールが2塁ベースよりも1塁側に打たれたときは、“リード・ステップ”をして2塁手の動きを見てから、フェア地域にとどまるべきか、またはファウル地域に出るべきかを判断した後に、スタートします。なお、ファウル地域に出るときは、右足からスタートします。
 - “リード・ステップ”とは、両足がファウルラインと平行になるように左足を~~一歩踏みだし~~、打球を処理する野手に正対するステップです。外野への打球判定のときにも、このステップを用います。 右足を一歩引き（2017変更）
 - 基本的にはフェア地域で判定するようにします。このとき90度の角度を取れない場合もありますが、“野手の触塁”が見える位置を優先します。
- 2塁手がファウルライン側に走って打球を捕った後に1塁へ送球する場合、1塁に正対するために顔を激しく動かさなければならないと判断した場合は、ファウル地域に出ます。
 - ボールが打たれたときの2塁手の動きで判断します。2塁手が

勢いよくファウルライン側にスタートしたときは、ファウル地域に出るサインとなります。

- ファウル地域に出たときは、打者走者の走塁線上に位置しないよう注意します。
- スタートした後も、打球から目を離さないよう注意します。

④ ストップ

- ベースに正対するように、左足（ファウル地域に出たときは右足）を基点としてゆっくり止まります。このときはスタンディングで、顔は打球（打球を処理した野手）に向けています。
 - 打球の強弱などによりますが、少なくとも野手がボールをリリースするときには、止まっているようにします。
 - 本来であれば、打球を処理する野手に正対して止まり、続いて野手が送球するときにステップを踏んでベースに正対するという手順が適切であると思われます。しかし、内野ゴロの場合、ゴロが打たれてから1塁でのプレイまでに、この作業をする十分な時間がないので、ベースに正対して止まります。

⑤ コール

- ボールが1塁に近づいてきて、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、やおら目をボールからベースに移し（身体の一部をベースに正対させて）セットポジションをとります。
 - ボールがマウンド付近を通り過ぎるころには、目をボールからベースに移すようにします。タイミングが遅いと、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ります。
- 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”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- 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、コールします。

- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。
- タイミングはアウトだが、野手のエラーでセーフになったときは、次のジェスチャーをします。

(ア) 野手の足がベースから離れたとき：『セーフ、オフ・ザ・バッグ』(または『セーフ・オフ・ザ・ベース』) “Safe, off the bag !”
 (“Safe, off the base !”)

- セーフのジェスチャーに続いて、野手の足が離れた方向に両腕を振ります。

(イ) 野手がボールを落としたとき：『セーフ、ドロップ・ザ・ボール』 “Safe, drop the ball !”

- セーフのジェスチャーに続いて、落球した地面を指差します。

(ウ) 野手がボールを“お手玉”したとき：『セーフ、ジャググル・ザ・ボール』 “Safe, juggle the ball !”

- セーフのジェスチャーに続いて、“お手玉”のように両腕のヒジから先を交互に上下させます。

(エ) 走者がタッグをかいくぐったとき：『セーフ、ノー・タッグ』 “Safe, no tag !”

- セーフのジェスチャーに続いて、もう一度セーフのシグナルを出します。

⑥ 悪送球への対処

- 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します。

- 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に、野手と走者の間に位置することです（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さえぎられ、タッグの瞬間が見えなくなる恐れがあります。

- 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します。

- 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！”と発声したあと、走者にアウトを宣告します。
 - 野手のタッグが走者に届かなかったときは（ラインアウトでないとき）、セーフと同じジェスチャーで『ノータッグ』“No tag！”と発声します。
- 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”を確認します。また、悪送球になったときは、ボールの行方（ボールデッドの個所に入るかどうか）と、打者走者の行動（2塁へ向かうそぶりを見せるかどうか）を見ます。
 - 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、打者走者の行動の確認を球審に任せても構いません。
 - ダッグアウト方向への悪送球になったときは、自分の正面にボールと打者走者を置ける位置に移動し、ボールの行方と打者走者の行動に注意します。
 - 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ます。

10 3塁のフォースプレイ（送りバント）

(1) 3塁塁審

- 打者がバントしたら、ベースから4～6メートルの距離で、送球に対してフェア地域内の90度の角度の位置を目指して、右足からスタートします。
 - 本塁周辺、またはマウンドよりも3塁側で野手がボールを処理した場合、送球に対して90度の位置は、2塁走者の走塁の妨げになる恐れがあります。このときは、走者の妨げにならない場所に位置するようにします。
 - 打球が3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”します。このためスタートが遅れるので、90度の位置取りができなくてもやむを得ません。
- ベースに正対するように、右足を基点としてゆっくり止まります。こ

のときはスタンディングで、顔は打球（打球を処理した野手）に向けています。

- 3塁でのフォースプレイは、野手が投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、少なくとも野手がボールを捕ったときには、止まっているようにします。
- 野手が送球したら、顔もベースに向けて（身体の全部をベースに正対させて）セットポジションをとります。
 - 野手がボールをリリースしたら、すぐにセットポジションをとるようにします。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、焦点が定まらなくなる恐れがあります。
 - 野手がマウンドの近くで打球を処理したときは、スタンディングのまま判定します。セットポジションをとると、逆に焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 視点を3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”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、セットポジション（またはスタンディング）のまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。
 - アウト／セーフにかかわらず、他の塁へ転送しようとする3塁手への走者の守備妨害に注意します。

1 1 2 塁を起点としたダブルプレイ

(1) 2 塁塁審

- 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します。
 - ピボットマンが1塁に転送する際に、その送球線上に位置しないよ

う注意します。

- 野手が前進して打球を処理したときなどは、2 塁への送球を妨げない位置に素早く移動します。
- 野手が打球を捕り、2 塁への送球動作に移ったら、ベース側に足を一歩引いて、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ようにします。
- 野手が送球したら、顔もベースに向けて（身体の全部をベースに正対させて）、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”に集中します。
 - 走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります
 - 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、スタンディングとします。セットポジションをとると、逆に焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 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します。
- 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（引き続き2 塁でプレイが起こる可能性があるか）を確認します。
- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。
- 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（1 塁の方を見ない）ようにします。
 - アウト／セーフにかかわらず、走者のピボットマンへの守備妨害に注意します。
 - 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ます。ボールが直接1 塁に投げられたときに（1 塁走者が盗塁したときや、遊撃手がジャググルしたときなど）、送球線上に位置しないよう注意します。
- ☆ “ピボットマン”とは、ダブルプレイのときにボールを中継するプレーヤーのことです。例えば、3 塁手→2 塁手→1 塁手とボールが転送されるダブルプレイの場合、2 塁手が“ピボットマン”となります。

(2) 1 塁塁審

- 内野ゴロが打たれたら、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ります。
 - 打者走者の触塁（ヘッドスライディングのときなど）と野手の触塁の両方をよく見るために、ファウルラインから45度くらいの位置（フェア地域内）にステップバックしても構いません。
- 1 塁ベースに正対し、顔だけをボールの方向に向け、スタンディングでプレイの成り行きを見ます。
- 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（身体の全部をベースに正対させて）セットポジションをとります。
 - ピボットマンがボールをリリースしたら、すぐにセットポジションをとるようにします。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ります。
- 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”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- 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、コールします。
- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。

1 4 3 塁盗塁

- 投手が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、前後左右のどちらでも機敏に動ける体勢をとります。
- 捕手が投球を捕ったら、ツー・ステップ（下記①）、またはスリー・ステップ（下記②）でセットポジションをとります。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っているようにします。

- ① 右足を左斜め前に踏み出し（ワン・ステップ）、左足を踏み出しながら（ツー・ステップ）身体の全部をベースに正対させ、セットポジションをとります。
- ② 左足を左斜め前に踏み出し（ワン・ステップ）、続いて斜め前に右足（ツー・ステップ）、左足の順に踏み出しながら（スリー・ステップ）身体の全部をベースに正対させ、セットポジションをとります。
 - これらのステップは、ベースに近づくことよりも、タッグのポイント（3塁ベースの2塁側の一边）を見るために、角度をとることを目的としています。
 - 最初の立ち位置からまっすぐ3塁に向かうと、野手の身体に視界をさえぎられ、タッグの瞬間が見えなくなる場合があります。このため、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ようにします。
 - 3塁盗塁は、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す。タイミングが遅いと、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ります。
 - スリー・ステップの方がベースに近づくことができますが、素早いステップが必要となります。

以上はフェア地域側で判定するためのステップ方法ですが、ファウル地域側で判定しても構いません。その場合は、上記の「右足」「左足」を逆に読み替えてください。（2017追加）

- 視点を3塁ベースにあわせ、タッグの瞬間に集中します。
- アウトのときは、セットポジションのまま、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します。
- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。

- 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に、野手と走者の間に位置することです（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さえぎられ、タッグの瞬間が見えなくなる恐れがあります。

1 5 投手のけん制球への対応

(1) 1 塁塁審・3 塁塁審

- 投手がけん制球を投げても動かず、セットポジションのままタッグのポイントに集中します。
 - すでにタッグプレイに適した位置にいて、セットポジションで構えていますので、動かずにジャッジします。
 - けん制球が投げられてからプレイが起こるまで時間が短いので、一歩でも近づこうとすると、動きながらの判定になってしまいます。
- 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、コールします。
- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。

(2) 2 塁塁審（内野内に位置）

- 投手が送球動作に移ったら、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）に一歩踏み出します。
 - 最初からタッグプレイのときの適切な距離に位置しているので、角度をとるためのステップです。
- 引き続き踏み出した足を基点にターンして、身体の全部をベースに正対させながらセットポジション（またはスタンディング）をとります。
 - けん制球が投げられてからプレイが起こるまで時間が短いので、ベースに近づこうとすると、動きながらの判定になってしまいます。
- 視点を2 塁ベースに合わせ、タッグの瞬間に集中します。
- アウトのときは、セットポジション（またはスタンディング）のまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。

16 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。

- 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。
 - 塁審の方がベースに近く、判定への説得力があります。
 - 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、横に一步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。

1 7 外野への打球の判定

(1) 外野への打球の責任範囲

① 2塁塁審が2塁ベース後方に位置した場合

- 左翼手より向かって左側の打球：3塁塁審の責任範囲です。
- 左翼手正面前後から右翼手正面前後までの打球：2塁塁審の責任範囲です。
- 右翼手より向かって右側の打球：1塁塁審の責任範囲です。
- 球審は、外野への打球に対する責任を持ちません。

② 2塁塁審が内野内に位置した場合

- 中堅手より向かって左側の打球：3塁塁審の責任範囲です。
- 中堅手正面前後より向かって右側の打球：1塁塁審の責任範囲です。
- 球審と 2塁塁審は、外野への打球に対する責任を持ちません。

(2) 基本的事項

- フェア／ファウルが決まるときは（飛球・ライナーが野手、地面またはフェンスに触れるときなど）、必ず止まっているようにします。
 - 打球に一步近づくより、その分早めに止まり、余裕をもってプレイを待ち受けるようにします。
 - 動きながらの判定や止まった直後の判定は、目線がぶれて焦点が合わなくなる恐れがあり、禁物です。
- 適切な角度と距離をとります。
 - 時間的な余裕がないときは、角度をとることを優先します。

- ファウルライン際の打球、または野手への低い打球のときは、セットポジションをとります。
- 平凡な飛球や野手が背走する飛球のときなど、視野を広げてプレイを見る必要があるときは、スタンディングの姿勢をとります。
- 次の“トラブルボール”のときは、適切な角度をとりながら、できるだけプレイに近づくようにします。
 - ファウルライン際の打球
 - 外野手が前進して、地面すれすれで捕るような打球
 - 外野手が背走するフェンス際の打球
 - 複数の野手が追いかける打球

(3) ポーズ (Pause) ・ リード (Read) ・ リアクト (React)

- ボールが外野へ打たれたら、“一瞬” その場にとどまり (ポーズ)、打球の行方を見ながら状況を把握します。
- 自分が追うべき打球か、打球はトラブルボールになるか、プレイはどう進むそうか、そして他の審判員の動きはどうかなどを予測・判断します (リード)。

- 打球が自分の追うべきものか、“トラブルボール”になるかなどは、打球を追う野手を見て判断します。
- 野手が自分の方向に動いてきたら、自分が追うべき打球です。

- ◇ 2 塁塁審が 2 塁ベース後方に位置した場合、外野への打球の責任範囲は、三分割されます。
 - ① 左翼手が 3 塁塁審の方向 (向かって左) へ動いたときは、3 塁塁審が追うべき打球です。
 - ② 左翼手が正面前後から 2 塁塁審の方向 (向かって右) へ動いたとき、または右翼手が正面前後から 2 塁塁審の方向 (向かって左) へ動いたときは、2 塁塁審が追うべき打球です。
 - ③ 右翼手が 1 塁塁審の方向 (向かって右) へ動いたときは、1 塁塁審が追うべき打球です。
- ◇ 2 塁塁審が内野内に位置した場合、外野への打球の責任範囲は、二分割されます。
 - ① 中堅手が 3 塁塁審の方向 (向かって左) へ動いたときは、3 塁塁審が追うべき打球です。
 - ② 中堅手が正面前後から 1 塁塁審の方向 (向かって右) へ動いたときは、1 塁塁審が追うべき打球です。

- 野手が勢いよく打球を追いかけたときや、複数の野手がボールに向かっていったときは、トラブルボールのサインです。
- 打球を追わない審判員は、自分がカバーすべき塁を判断するとともに、他の審判員の行動をよく観察します。
- “リード”した結果に基づき、行動を開始します（リアクト）。
 - 打球を追うと判断したら『ゴー・アウト』“I am going out！”（あるいは“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。
 - 自分が追う打球であることが明らかな場合（例えば、3塁塁審のとき、走者1塁（2塁塁審が内野内に位置している）でレフト正面への飛球の場合）、手を上げるなどのサインは必要ありません。
 - 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。

19 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。
 - ベース付近にとどまっていると、中間地点でのタッグプレイへの対応が遅れてしまいます。
 - 塁間を結ぶラインの近くに立っていると、走者や野手と接触する危険があります。
- 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。
 - 走者の行動によって、行ったり来たりしないようにします。
 - 走者が自分の塁の方向に走ってくることに合わせてステップバックしていくと、タッグの瞬間が走者の身体にさえぎられて、見えなくなる恐れがあります。
- 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。
- 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、または守備妨害などに注意します。

2 1 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。

⑦ 自分の前面にボール・ベース・走者を置く

- プレイの状況を見ながら、常に自分の前面にボール、ベース、そして走者を置けるところに位置します。

⑧ 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。

⑩ 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。

⑫ 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。

⑬ 走者と一緒に塁に戻らない

- “リミランダ”（下記(8)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。
- 走者と一緒に塁の方向に戻ってしまうと、走者がリタッチして次の塁へ走ったとき、プレイに間に合わなくなります。

(3) 1 塁塁審のポイント

③ 無走者、3 塁塁審が打球を追った場合

- 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 塁にとどまり、打者走者が1 塁に帰塁したときのプレイに備えます。

④ 走者1 塁、3 塁塁審が打球を追った場合（2 死、またはヒット・エンド・ラン）

- 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 塁走者の本塁でのプレイを待ち受けるようにします。このとき、止まらずに触塁を確認することもやむを得ません。
- 飛球がキャッチされたときは（無死または1 死）、1 塁でのプレイを受け持ちます。

(4) 2 塁塁審のポイント

① 内野内に位置する2 塁塁審

- 内野内に位置した2 塁塁審は、外野への打球に対する責任を持ちません。
- 外野への打球のとき、むやみにマウンド方向へステップバックせずに、その場にとどまります（ポーズ）。そして、走者と他の審判員の動きをよく見て、自分がとるべき行動を判断します（リード）。

③ 2塁ベース後方に位置する2塁塁審（内野手が前進守備）

- 走者が3塁（無死または1死のとき）、2塁・3塁または満塁の場合、1塁・2塁の延長線上よりも遊撃手側に位置します。そして、3塁塁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ます。
- 走者が1塁・3塁のときは、1塁・2塁の延長線上に位置して、1塁走者の2塁盗塁にも備えます。

（5） 3塁塁審のポイント

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（3塁ベースの2塁側の一边）が確認できることです。コーチスボックスあたりの位置では、走者が触塁したかどうかを確認できない恐れがあるので注意します。

② 3塁手と2塁走者の接触に注意する

- 3塁手・遊撃手間のゴロのとき、打球を処理する3塁手と、3塁に向かう2塁走者が接触しないか注意します。
- 3塁手が守備行為をしているとき（守備しはじめてから打球をつかんで送球し終えるまで）に両者が接触した場合、（接触しなくとも走者が3塁手の守備に影響を与えた場合）、走者の守備妨害が適用されます。
- 他方、3塁手が守備行為をしていないとき（例えば、ゴロの打球がレフトに抜けたとき）に、両者が接触した場合（接触しなくとも3塁手が走者の走塁に影響を与えた場合）、3塁手の走塁妨害（オブストラクション~~※~~項）が適用されます。

お知らせ

このマニュアル冊子は、全日本野球協会（ＢＦＪ）アマチュア野球規則委員会が公式ホームページにて公開している『審判員講習会マニュアル（第４版）』の中から、リトルシニア関西連盟審判部が、支援審判員の皆さんのために、主に１塁塁審と３塁塁審に関する部分を抜粋したものです。

（抜粋版のため、項目の番号は飛び飛びになっています。）

なお、ＢＦＪのホームページには、このマニュアルの全文のほか、他のマニュアルや通達等も一般公開されており、これらが現在の日本のアマチュア野球審判員の“基本”ですから、興味のある方はぜひご覧ください。

ＢＦＪアマ規則委 <http://www.baseballjapan.org/jpn/umpire/>

日本リトルシニア中学硬式野球協会 関西連盟 審判部