

## 1. ジャッジの基本

[心構え] 自分がジャッジすべき打球やプレーに対して明確なジャッジ

打球の判定が優先

担当外ジャッジはしない。見ていないジャッジを求められたら全審判で協議

[位置取り] 打球やプレーが見やすい位置に素早く動く

[タイミング] コールはよく見て一呼吸おいてかつ止まって行う

[ジャッジ] (微妙なプレー程) 明確なジェスチャと大きな声で、ジャッジの動作は長く

## 2. 位置取り、動き方の基本

### (1) 塁審の投球時の位置

- ・ 1 塁塁審と 3 塁塁審はファウルラインの外側際で塁から 7～8 m 当りに位置するが、必要があれば (塁に走者がいるか、盗塁で来る可能性がある場合) 塁に近づく。

(3 塁走者がいて打者が見にくいときはラインを跨いでよい。: 見やすい位置の確保)

- ・ 2 塁塁審は、無走者か走者 3 塁のみのとき以外は、内野の外側に位置するが、2 塁ベース上で、何らかのプレー (牽制や盗塁) が起こり得るケース (…走者 1 塁単独、2 塁単独、1・2 塁、1・3 塁、2・3 塁、満塁の 6 ケース) では、原則内野の内側 (センカンド前) に入る。(但し、内野手が前進守備をした場合は、外側に出る)

…走者がいなければ 2、3 塁の延長線上よりもセンター寄りが原則。

### (2) 走者への判定

- ・ フォースプレーは少し離れて見る。

…野手のキャッチと野手・走者の触塁の 3 カ所も見る為

- ・ タッグプレーは少し近づき極力プレーそのものとボールの見える位置で判定する。

- ・ 空タッグの場合、「ノータッグ」とコールする。

- ・ タッグアップは、2 つの塁を見る場合があるので極力視野が広く取れるところに移る。

### (3) 打球の判定

- ・ 打球に係る判定 (フェア・ファウルやアウト、インフィールドフライ等々) はベースより手前は球審、ベースを含むそれ以遠は塁審が行うのが原則。

…球審は内野のプレー (触れた、触れない、捕球した、しない) を正面で見られるから。

…1 塁 3 塁のベース付近をゴロで通過する打球のフェア、ファウルの判定を行うのは球審ではなく塁審である (打球がベースのどこを通ったか、球審より近くで判定できる為)。

### (4) 外野飛球の追い方の原則

- ・ 外野まで打球を追うのは判定 (ライン、キャッチ、ボールデッド) が必要な打球のみ (動きながらの判定は避ける。速やかに判定し易い場所へ移動し、早めに動きを止め、静止した状態でジャッジ)

…イージーなヒット打球等は追わなくてよい。1 塁塁審はライトゴロに注意。

- ・ 外野の打球を追った塁審はプレーが一段落する (内野にボールが返る) まで戻らない。

…ステイアウト。走者関係の判定は残った 3 人の審判に任せる。

- ・ 2 塁塁審は内野の内側に入ったら一切の外野飛球を追わない。

- ・ 2 塁塁審が内野の内側に入った時の外野飛球、センター方向は、1 塁塁審が優先する。

(誰も追わないことが無いように)

以上

## 【球 審（PL）】

### 1. 投手が投球する時点での立ち方

- ・立つ位置は打者と捕手の間が原則。この場合、体の中心がベース内側の延長線上とし、投手に正対する。右バッターの時は球審の右足が本塁の中心よりやや右側に、左足はキャッチャーボックス線上より外に置く。（左バッターの時は勿論逆）
- ・顔全体が捕手の頭より上で、必ず本塁ベースの左右前端が必ず見えること。
- ・早めにスクワットの姿勢で腰を落とし、投球を待つ。その際打者側の腕は曲げて腹の前に置く。反対側の手は膝に乗せ姿勢を安定させる（両腕を脚の間に入れても可）。
- ・投球時は、絶対に顔をひねったり動かししたりしない（勿論体も動かさない）で、目だけでボールをミットまで追う。ストライク・ボールのコールは捕手のミットに向かって行う（その方が最後まで見ていた印象を周りに与える）。
- ・ストライクスリーの際はストライクのコールをするが、ノーキャッチの際はセーフのジェスチャーで「ノーキャッチ」と言ってあげると親切。但し、一本指か手を開いてストライクのジェスチャーをする方法がやり易いか（1塁塁審にジャッジがあることを伝えられる）
- ・判定後、ゲットセットから足を外す際は、打者と反対側の足から外す。

### 2. 内野の打球の動き方

- ・内野ゴロはフェア・ファウルボールの判定の後、打者走者のラインアウトを見る。本塁に来る走者がある場合は、両方を同時に見ることもあるため、本塁の後方に下がる。
- ・フェアかファウルボールの判定は極力ラインを跨いで行う。フェアはコールしない。
- ・インフィールドフライ（3塁に絡めてダブルプレーが可能なケース）、故意落球（振り逃げなしのケース＝2塁に絡めてダブルプレーが可能なケース）は原則として主審が判定する。

### 3. 外野の打球の動き方

- ・無走者で2塁塁審か3塁塁審が打球を追った場合か、走者1塁で3塁塁審が打球を追った場合は（3塁塁審が3塁ベースから離れたら）3塁ベースまで速やかに動く。…ローテーション
- ・球審が3塁走者のタッグアップに責任を持つのは、3塁に走者がいて（走者3塁、走者1・3塁、走者2・3塁、走者満塁）で3塁走者がタッグアップし、3塁審が打球を追った場合のみ。この場合球審はタッグアップを確認するため3塁側に少し移動し、確認後本塁のプレーに備え戻る。
- ・球審が打者走者の1塁触塁及び1塁走者のタッグアップに責任を持つのは、1塁塁審が打球を追った場合で、無走者、走者1塁、走者1・2塁の3パターン（2塁塁審が1塁を見辛いケース）のときのみ。その際は本・1塁の中間点迄行く。この場合の球審は本塁にステイではない。
- ・上記以外の外野への打球に際しては殆ど動かず本塁のプレーに備える（本塁にステイ）。
- ・1死の本塁へのタッグアップと他塁での3死のタイムプレイに注意。（得点か否か。）
- ・タイムプレイにおいて本塁の生還が早かった場合、本塁を指さして「that's score」とコールする。

### 4. その他

- ・捕手のブロックについての注意（捕手の位置取りについて）…本塁の中心線より3塁側を塞いで送球を待ったらオブストラクションになる（送球を取ってからなら勿論正当な守備行為）。
- ・投球した（送球した）ボークは基本的にはインプレーボーク（「that's balk」）である。
- ・マスクは、左手で前方の視野を妨げないように着脱する。

## [ 1 塁塁審 ]

### 1. 投手が投球する時点での立ち方

#### ・立ち位置の原則

[ファウルラインの外側ギリギリに立つ。走者がいなければベースから7～8m後方、1塁に走者がいれば2～3mくらいに近寄る]

[ボークや反則投球も判定するので投球時は投手に正対し、投球後は打者方向に向きを変える]

### 2. 打者に対する判定

#### ・右打者のハーフスイング [右打者の自打球も球審からアドバイスを求められることあり]

### 3. 打球に対する判定

#### ・一塁手に触れていないゴロの打球で1塁ベースを基準とするフェア・ファウル

[ライン際でゴロのフェア打球判定のジェスチャーは、フェアグラウンド側に指をさす。但し「フェア」と言わない]

#### ・ライト線に飛んだ外野飛球のフェア・ファウル及びキャッチ・ノーキャッチ

[飛球がキャッチされた場合は、アウトのジェスチャーで「キャッチ」又は「アウト」とコールし、その後フェアあるいはファウルのどちらかを指す。飛球がキャッチされなかった場合で、フェアの場合は、セーフのジェスチャーで「ノーキャッチ」又は「セーフ」とコールし、ファウルの場合は、極力ラインを跨いで（落下点に向かって）両手を上げ、「ファウルボール」と必ず「ボール」を付けてコールする。]

[外野飛球は最後まで目を切らない。あまり追い過ぎずに早めに動きを止めてジャッジしコールするのがポイント]

#### ・ライト前あるいは右中間に飛んだ打球の処理

[飛球がキャッチされた場合は、アウトのジェスチャーで「キャッチ」又は「アウト」とコールする。キャッチされなかった場合は、セーフのジェスチャーで「ノーキャッチ」又は「セーフ」とコールし、その後の野手の処理を確認する。]

[2塁塁審がダイヤモンドの外に出ているときは、ライトの守備位置から1塁線ファウル方向の打球を判定するだけだが、2塁塁審が内野の内側に入ったときは、センターを境にそれから右への打球は1塁塁審が判定する。(1塁塁審の範囲を広くするほうが、他の審判の動きが簡単。)]

[他の塁審と両方が打球を追わないように、範囲・声かけ・サインについて予め決めておく]

[ライトゴロになりそうなら、ファウルグラウンド側に出て角度を取りつつ直ぐ帰塁する]

### 4. 打者走者に対する判定

#### ・内野ゴロを処理する1塁への送球による打者走者のアウト・セーフ

[内野ゴロが処理され1塁に送球される場合はその送球に対して、極力直角になる位置に速やかに動く。1塁手がボールをキャッチ出来なかった後に起こりうるタッグプレイにも注意。]

[1塁駆け抜け後の2塁への走塁意思とは、走者の場所ではなく、動作である。(走者がファウルラインよりも外にあっても、2塁へ進もうとの動作があればタッチされればアウト)]

### 5. 1塁走者に対する判定

#### ・投手の牽制球によるアウト、セーフの判定

[タッグプレイが見やすい方向からのぞき込む。タッグ行為があれば、アウト、セーフをコールする(タッグ行為がなければいちいちコールする必要なし)]

[因みに「アウト」のコールは、最近は「he's out」と言う]

## 6. 2塁塁審か3塁塁審が外野への打球を追った場合の走者（打者走者、1塁走者）に対する判定をする為の動き方

- ・無走者で2塁か3塁の塁審が打球を追った場合か、走者1塁で3塁塁審が打球を追った場合  
〔コーチスボックスのホーム寄り辺りに行き 打者走者の1塁触塁確認後（主審が3塁に行っていたら）本塁に行く。…ローテーション〕
- ・2塁か3塁の塁審が打球を追った上記以外の（殆どの）場合  
〔2塁塁審が打球を追ったら、1、2塁間の外野側を通して1塁走者を追いかけて2塁でのプレイに備え、打者走者の1塁でのプレイも補助的に見る。3塁塁審が打球を追ったら、打者走者を追いかけて2塁迄行く…リミング〕  
〔2塁走者のタッグアップも見るのは2塁塁審が外にいてレフト側に追った場合（1塁走者がいれば1塁も見る。）〕

## 7. その他

- ・走者が1塁にいて、打者走者が最初に1塁でアウトになったら、アウトのコールは2塁塁審に向かって行う（伝達…2塁のアウトがタッグプレイになる為）。
- ・挟殺プレイは深追いせず、塁間の1/4の処までで留める（プレイが行われている場所まで近寄らなくても良い）。（多少遠くてもタッグをした野手側の審判がジャッジをする）。

## [2塁塁審]

### 1. 投手が投球する時点での立ち方

- ・無走者か走者3塁の場合以外（※）は、原則内野の内側（2塁手の前辺り）に入る。  
（※）走者が1塁単独、2塁単独、1塁2塁、1塁3塁、2塁3塁、満塁の6ケース  
〔2塁に走者がいるか、2塁に来る可能性あるケースに原則内側に入ること〕  
〔但し、内野手が前進守備した場合はダイヤモンドの外（この場合ショート後方）に出る。その場合の動き方に注意（後述）〕  
〔内野の内側に入ったときは少し低い姿勢で打者に正対する。半身になったり、座ったり、しゃがんだりはしないこと。また、内側に入ったなら、ハンドオンニーズ（手を膝の上に乗せること）の姿勢を取る〕
- ・上記以外の無走者、3塁単独の2ケースではダイヤモンドの外に出る。  
〔その場合は2～3塁の延長線よりもセンター寄りでベースから7、8m（前進守備で2塁走者がいたら3、4m）離れた位置に立つ〕

### 2. 打球に対する判定

- ・内野の外側に位置取りした場合、ライトの守備位置からレフトの守備位置の間に飛んだ打球を判定する（3分割）。  
〔打球を追ったら、原則そこに留まり、すぐに戻ってこない（ステイアウト）〕
- ・内野の中に位置取りした場合、飛球に対する判定はキャッチが最も近くで見える場合のみ  
〔セカンド、ショート、前進のセンターが飛球を処理しようとして、そのグラブとボールとが両方見える場合〕

### 3. 打球別の走者に対する判定（触塁、タッグプレイ）

- ・内野の打球の動き方  
〔余り大きく動くことはないが、2塁が絡むダブルプレイの場合は投手方向に少し動くことによって、2塁上に送球されたボールのキャッチが見易くなる。但し、1塁への送球に変わる場合もあるので、送球に当たらないようボールから目を離さない〕  
〔打球に当たらないように注意すること（特にダイヤモンドの内側に入っている場合）〕

## ・外野の打球の動き方

[外側に位置していて、打球を1塁塁審が追いかけたら、1、2塁間の内野内へ移動し、1塁と2塁でのプレイに備える(打者走者の1塁触塁も判定する)]

[同じく、3塁塁審が追いかけたら2、3塁間の内野内へ移動し、2塁と3塁のプレイに備える]

[得点圏に走者がいて3塁塁審が打球を追ったら、2塁にいる走者(又は最初に2塁に来た走者)と一緒に3塁に行き3塁のプレイに備える。…スライド]

## 4. 盗塁や牽制球に対する走者への判定

### ・2塁への盗塁の判定

[キャッチャーからの送球に目を離さず(走者が走ってくる場所を見なくてよい。)、塁上でのタグを確認する]

[アウトの場合、2、3歩ランナーに近づいてからコールすると見栄えが良い。タグした位置にも注意。タイミングアウトでも走者の体の上部にしたタグ(所謂「追いタッチ」)は先に足がベースに着いているケースが多い]

### ・2塁への牽制球

[投手に牽制の動きがあるからといって、すぐ2塁走者に目を移さない(ボールから目を離さない。)]

## [3塁塁審]

### 1. 投手が投球する時点での立ち方

#### ・立ち位置の原則

[ファウルラインの外側ギリギリに立つ。走者がいなければベースから7~8m後方、2塁あるいは3塁に走者がいれば2~3mくらいに近寄る]

[ボークも判定するので投球時は投手を正対して見る。左打者のハーフスイング、右投手のボークにも注意。[3塁走者がいるボークは即得点なのでよく見ること]

### 2. 打者に対する判定

・左打者のハーフスイング [左打者の自打球も球審からアドバイスを求められることあり]

### 3. 打球に対する判定

・三塁手に触れていないゴロの打球で3塁ベースを基準とするフェア・ファウル

[ライン際でゴロのフェア打球判定のジェスチャーは、フェアグラウンド側に指をさす。但し「フェア」と言わない]

[ライン際のフェア打球を判定した後の3塁ベース上でのオブストラクションに注意(起こる確率が高い)]

・レフト線に飛んだ外野飛球のフェア・ファウル及びキャッチ・ノーキャッチ

[飛球がキャッチされた場合は、アウトのジェスチャーで「キャッチ」又は「アウト」とコールし、その後フェアあるいはファウルのどちらかを指す。飛球がキャッチされなかった場合で、フェアの場合は、セーフのジェスチャーで「ノーキャッチ」又は「セーフ」とコールし、ファウルの場合は、極力ラインを跨いで(落下点に向かって)両手を上げ、「ファウルボール」と必ず「ボール」を付けてコールする。]

[外野飛球は最後まで目を切らない。あまり追い過ぎずに早めに動きを止めてジャッジしコールするのがポイント]

・レフト前あるいは左中間に飛んだ打球の処理

[飛球がキャッチされた場合は、アウトのジェスチャーで「キャッチ」又は「アウト」とコールする。キャッチされなかった場合は、セーフのジェスチャーで「ノーキャッチ」又は「セーフ」とコールし、その後の野手の処理を確認する。]

[2塁塁審がダイヤモンドの外に出ているときは、レフトの守備位置から3塁線ファウル方向の打球を判定するだけだが、2塁塁審が内野の内側に入ったときは、センターを境にそれから左への打球は3塁塁審が判定する。(但し、1塁塁審の範囲を広くするほうが、他の審判の動きが簡単。)]

[他の塁審と両方が打球を追わないように、範囲・声かけ・サインについて予め決めておく]

#### 4. 3塁走者に対する判定

##### ・投手の牽制球によるアウト、セーフの判定

[タッグプレイが見やすい方向からのぞき込む。タッグ行為があれば、アウト、セーフをコールする(タッグ行為がなければいちいちコールする必要なし)]

[困みに「アウト」のコールは、最近「he's out」と言う]

#### 5. 1塁塁審か2塁塁審が外野への打球を追った場合の走者(打者走者を含む)に対する判定をする為の動き方

##### ・無走者で2塁塁審が打球を追った場合

[2塁塁審が追い始めた時点で、直ちに2塁ベースの1塁寄りに移動し、打者走者の2塁触塁を確認する。…ローテーション]

##### ・1塁塁審が打球を追った場合及び上記以外(走者がいて)2塁塁審が打球を追った(殆どの)場合

[3塁近くに留まり、3塁上でのプレイ(触塁、タッグプレイ、タッグアップ)を判定する]

[2塁走者のタッグアップを見るのは2塁塁審が外にいてライト側に追ったケース(2塁塁審は見られない為、2、3塁共見る必要がある。)]

#### 6. その他

・挟殺プレイは深追いせず、塁間の1/4の処までで留める(プレイが行われている場所まで近寄らなくても良い)。多少遠くてもタッグをした野手側の審判がジャッジをする。

・2塁からの盗塁の際のタッグプレイは野手と走者の間に入るとタッグが見易い。但し大切なことは近寄ることではなく、角度を付けた見易い位置取りをすること。万一、見にくかったら、覗き込むジェスチャーをすると周りに信頼感を与える。

以上