

1 塁塁審について

1. 1 塁塁審の主な仕事

- 1 塁上のプレイのジャッジ (送球&牽制球等)
- 右打者のハーフ・スイングのジャッジ
- 1 塁より後方のファウル・ラインのジャッジ
- 外野責任範囲へのフライ、ライナーの捕球判定
- 外野へ飛んだ打球の確認
- タッチ・アップ (タッグ・アップ) の離塁の確認
- 他の塁審が外野へ打球を追った場合の、ベース・カバー (右回りの原則により、本塁へのカバー)
- 攻守交代時のピッチャーズ・プレートの清掃ならびに攻守交代の促し

2. 投球時のポジショニング

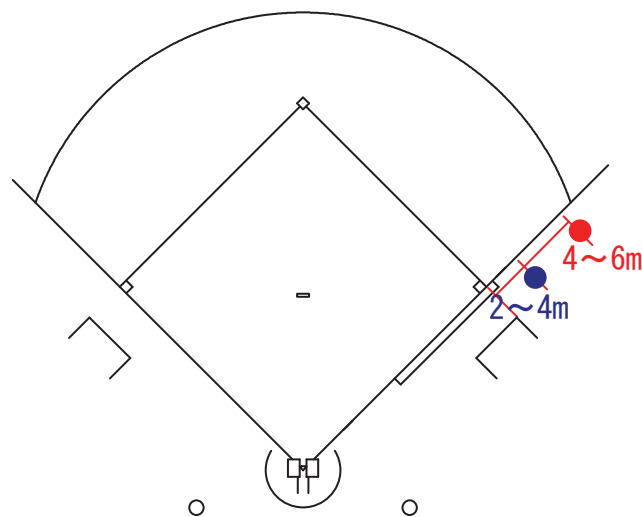
(1) 1 塁走者がいない場合

1 塁ベースからファウル・ラインに沿って後方へ 4 ~ 6 m 程度のファウル・グラウンド側に本塁に正対して構えます。

※以前の名残で、ライン上を跨いで構える方がいらっしゃいますが、現在は完全にファウル・グラウンドに身を置くのが基本となっています。これは、打球が当たった場合にファウル・ボールであることを明確にするためです。

(2) 1 塁に走者がいる場合

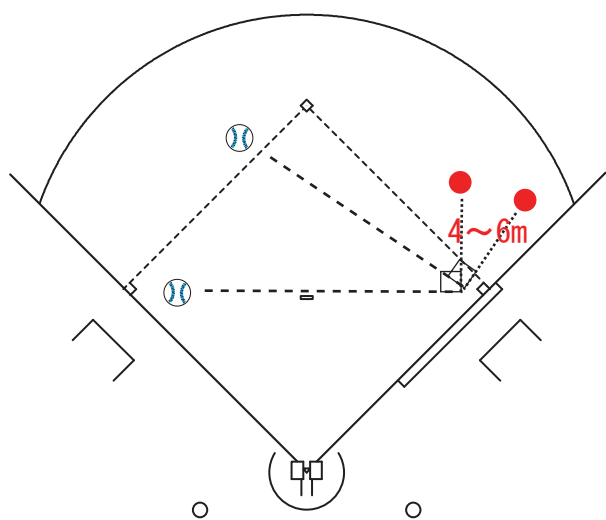
牽制球などのタッチ・プレイや、投手の不正投球を確認するために 1 塁ベース後方 2 ~ 4 m 程度の位置で、投手と捕手の中間あたりに正対するように構えます。



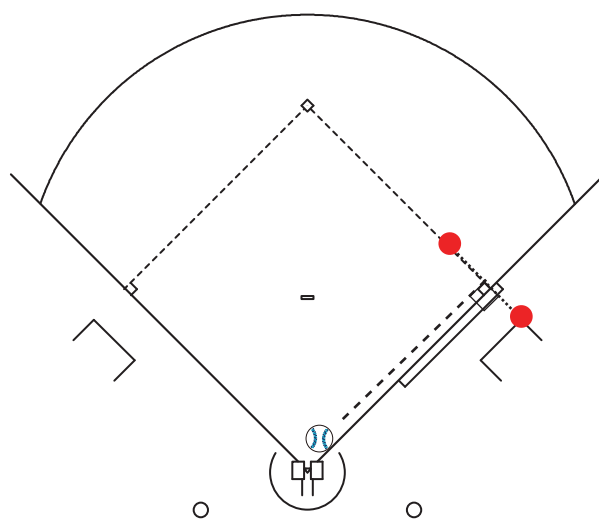
3. ジャッジのポイント

- (1) フォース・プレイは遠くから、タッチ・プレイは近くでジャッジするほうが分り易い。
- (2) 原則として、送球方向に対して垂直（90度）の角度でプレイを見る。
 - 投手、三塁手、遊撃手方向からの送球はフェアグラウンドに入ってジャッジ。
 - 捕手方向からの送球に対しては、ダイヤモンドの中もしくはファウル・グラウンドのベース横まで移動してジャッジ。
 - 二塁手、右翼手方向からの送球は、ファウル・グラウンドのベース横まで移動してジャッジ。
- (3) 投手が一塁ベースカバーに入るケースは、ファウル・ライン上で見る。
- (4) 同時の場合、一塁でのフォース・プレイは野球規則上『セーフ』という事になります。

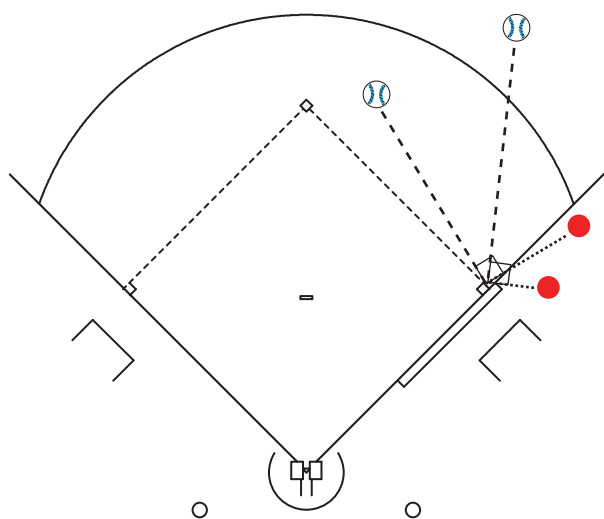
三塁手、遊撃手、投手方向のゴロの場合



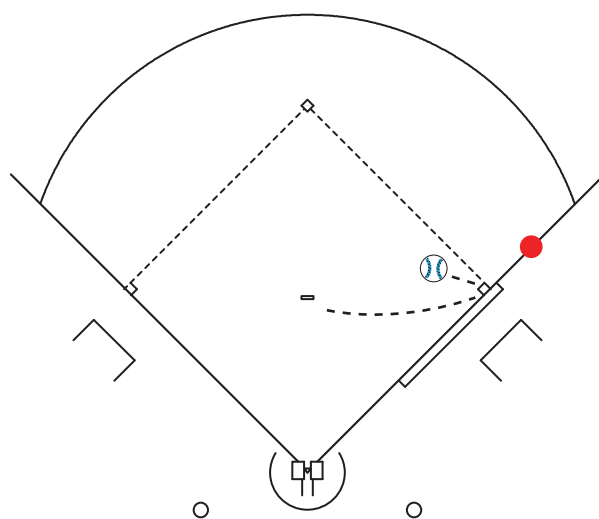
捕手方向のゴロの場合



二塁手、右翼手方向のゴロの場合



投手による一塁ベース・カバーの場合



3 塁塁審について

1. 3 塁塁審の主な仕事

- 3 塁上のプレイのジャッジ (送球&盗塁&牽制球等)
- 左打者のハーフ・スイングのジャッジ
- 3 塁より後方のファウル・ラインのジャッジ
- 外野責任範囲へのフライ、ライナーの捕球判定
- 外野へ飛んだ打球の確認
- タッチ・アップ (タッグ・アップ) の離塁の確認
- 他の塁審が外野へ打球を追った場合の、ベース・カバー (右回りの原則により、2 塁へのカバー)
- 攻守交代時の攻守交代の促し

2. 投球時のポジショニング

(1) 3 塁走者がいない場合

2 塁ベースからファウル・ラインに沿って後方へ 4 ~ 6 m 程度のファウル・グラウンド側に本塁に正対して構えます。

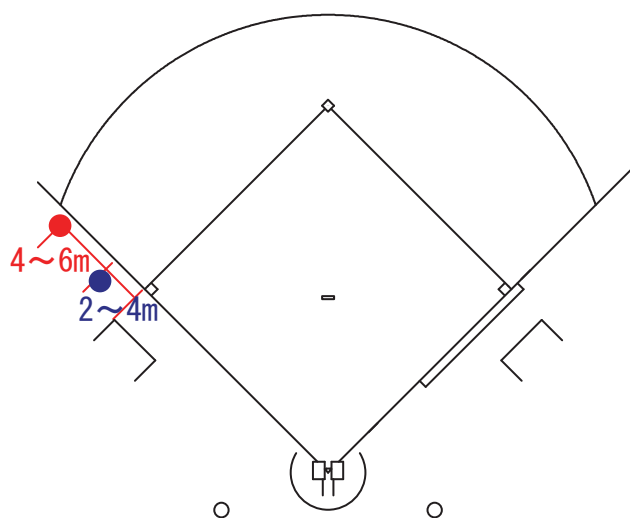
※以前の名残で、ライン上を跨いで構える方がいらっしゃいますが、現在は完全にファウルグラウンドに身を置くのが基本となっています。これは、打球が当たった場合にファウル・ボールであることを明確にするためです。

(2) 2 塁に走者がいる場合

2 塁走者の 3 塁への盗塁に備え、牽制球などのタッチ・プレイや、3 塁ベース後方 2 ~ 4 m 程度の位置で、本塁に正対するように構えます。

(3) 3 塁に走者がいる場合

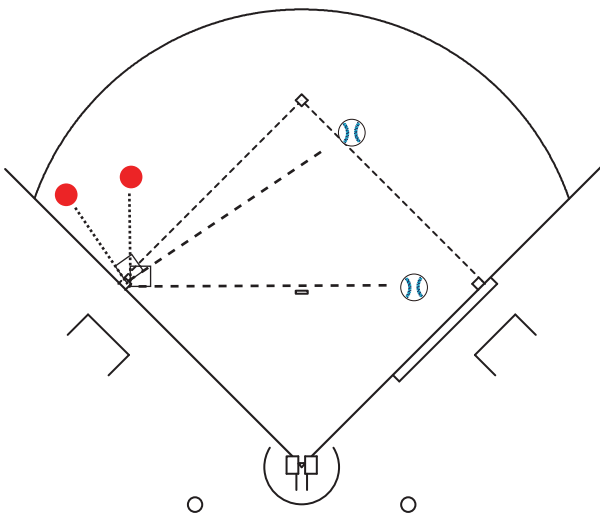
牽制球などのタッチ・プレイや、投手のボーク (不正投球) を確認するために、3 塁ベース後方 2 ~ 4 m 程度の位置で投手と捕手の中間辺りに正対するように構えます。また、3 塁走者は少しファウル・グラウンドに出てリードします。ハーフ・スイングの判定もありますので、走者と重なって見えにくい場合は、見えやすい位置に移動しましょう。



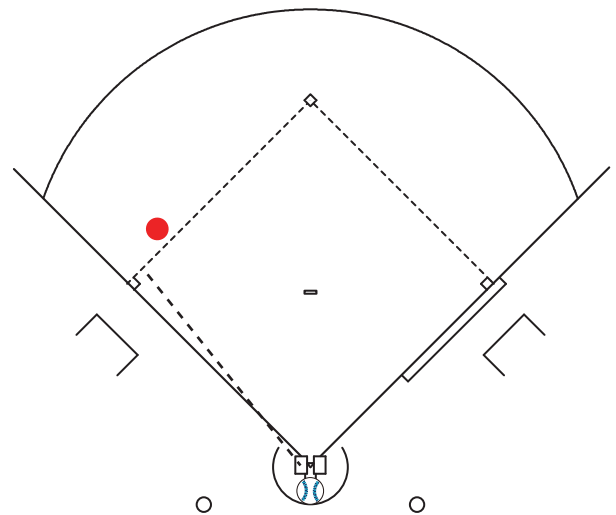
3. ジャッジのポイント

- (1) フォース・プレイは遠くから、タッチ・プレイは近くでジャッジするほうが分かり易いので、アウト・カウントや走者の状況を見て3塁が『フォース・プレイ』になるのか？『タッチ・プレイ』になるのかは、常に意識しておく必要があります。
- (2) 原則として、送球方向に対して垂直（90度）の角度でプレイを見る。
○ 3塁の場合は、タッチ・プレイも多いのでタッチがよく見える位置取りを意識しましょう。また、タッチ後にしっかりとボールを保持しているか？の確認も必要です。
- (3) 投手が一塁ベースカバーに入るケースは、ファウル・ライン上で見ます。
- (4) フォース・プレイにおいて、同時の場合、3塁であっても野球規則上『セーフ』という事になります。

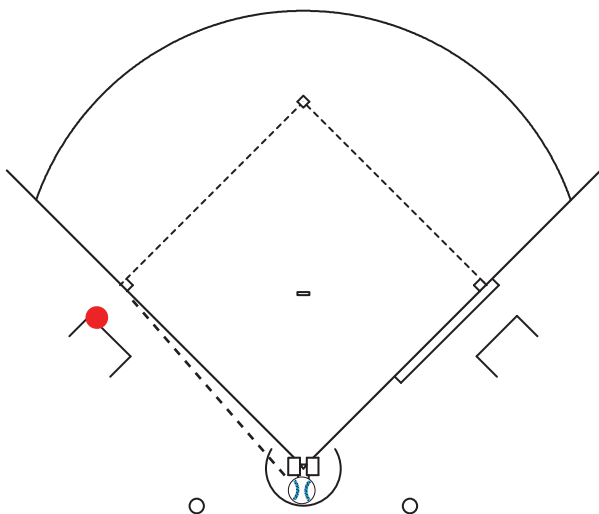
内野ゴロの場合



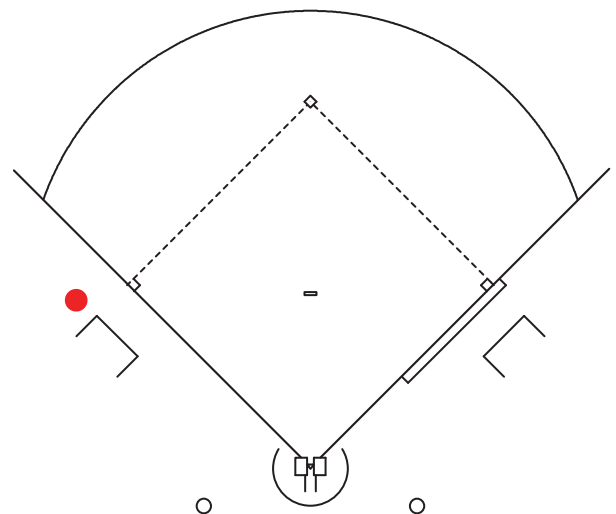
3塁盗塁の場合



捕手からの牽制球の場合



タッチ・アップの場合



タッチ・アップはアピール・プレイとなりますので離塁をしっかりと確認しましょう。



2 塁塁審について

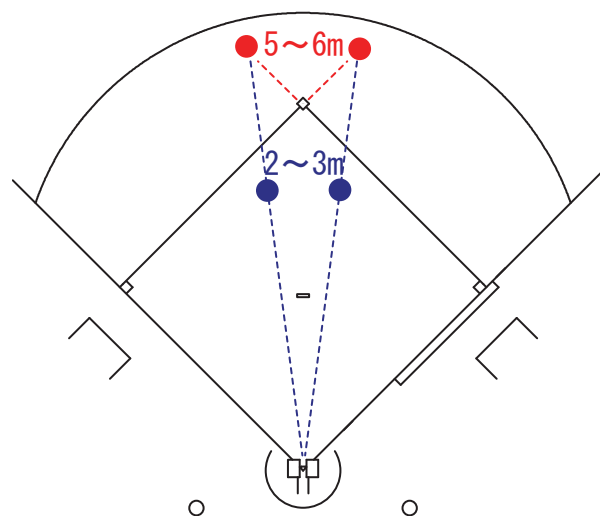
1. 2 塁塁審の主な仕事

- 2 塁上のプレイのジャッジ (送球&盗塁&牽制球等)
- 外野責任範囲へのフライ、ライナーの捕球判定
- 外野へ飛んだ打球の確認
- タッチ・アップ (タッグ・アップ) の離塁の確認
- 他の塁審が外野へ打球を追った場合のベース・カバー (右回りの原則により、1 塁へのカバー)

2. 投球時のポジショニング

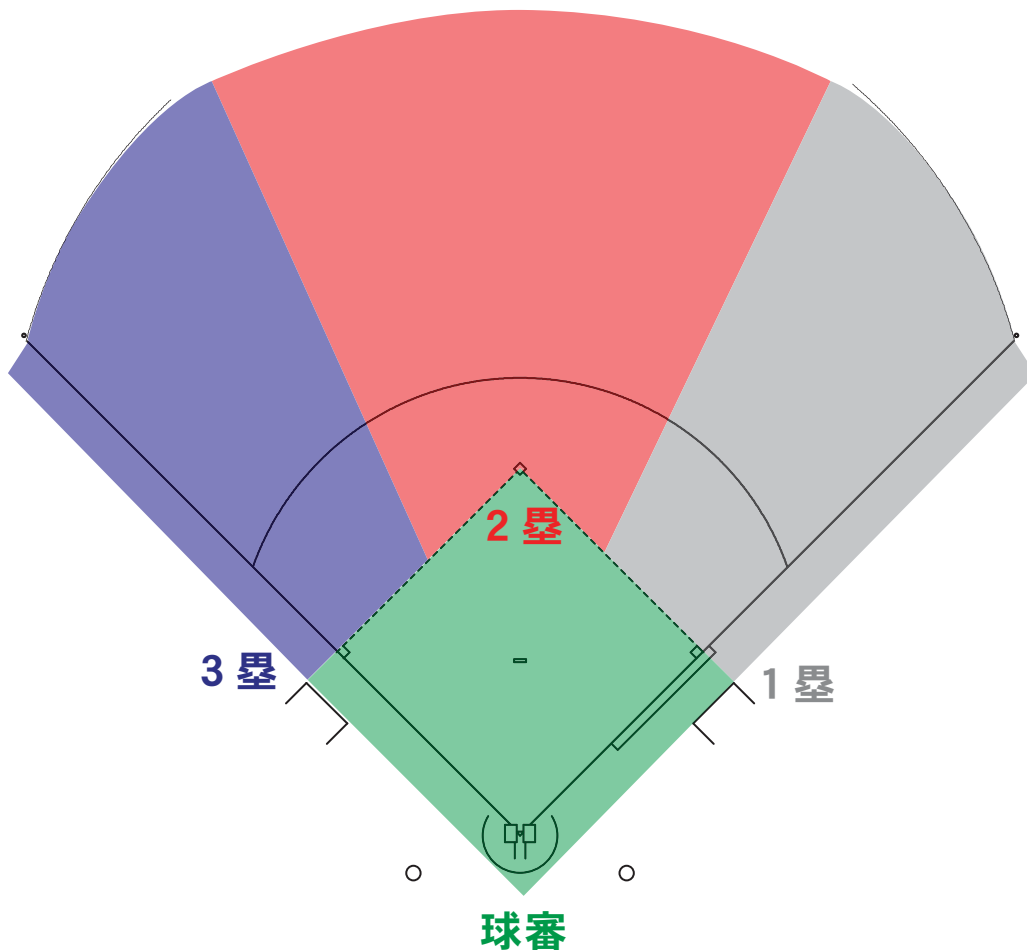
- (1) 1・2 塁に走者がいない場合 (走者無し、走者 3 塁)
1 塁と 2 塁 (2 塁と 3 塁) を結んだ線の延長上で、2 塁ベースから 5～6 m 後方の離れた場所に位置を取り、本塁に正対して構えます。
- (2) 1・2 塁に走者がいる場合 (走者 1 塁、2 塁、1・2 塁、1・3 塁、2・3 塁、満塁)
1 塁走者の 2 塁への盗塁に備え、上記 (1) の走者無しの位置から本塁方向へ前進し、2 塁と 3 塁 (1 塁と 2 塁) を結んだ線から 2～3 m 本塁側へ進んだ位置で、本塁に正対して構えます。
※走者が 2 塁にいる場合に限っては、遊撃手側に位置すると、遊撃手の前に 2 塁走者と審判員の 2 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、二塁手側に位置するようにします。
- (3) 3 塁に走者がいる場合で、内野が前進守備体形の場合
走者 3 塁のみの場合は、ダイヤモンドの『外』に位置を取りますが、走者 1・3 塁又は、走者 2・3 塁や満塁の状況で、内野が前進守備体形の場合、本来ならばダイヤモンド内に位置するべきですが、『中』で構えると二塁手や遊撃手の守備の邪魔になりますので、(1) の場合と同じ位置を取ります。

☆走者 1・3 塁の場合で、1 塁走者が盗塁する際は二塁手もしくは遊撃手が送球カットをする場合がありますので、選手の動きに充分気をつけましょう。



3. ジャッジのポイント

- (1) フォース・プレイは遠くから、タッチ・プレイは近くでジャッジするほうが分かり易いので、アウトカウントや走者の状況を見て2塁が『フォース・プレイ』になるのか？『タッチ・プレイ』になるのかは、常に意識しておく必要があります。
- (2) 2塁ベース上のジャッジは、基本的にダイヤモンドの『中』に入っていきます。
 - フォース・プレイは、原則として送球方向に対して垂直（90度）の角度で見ます。
 - 2塁の場合は、タッチ・プレイも多いのでタッチがよく見える位置取りを意識しましょう。また、タッチ後にしっかりとボールを保持しているか？の確認も必要です。
- (3) フォース・プレイにおいて、同時の場合、2塁であっても野球規則上『セーフ』という事になります。



それぞれの審判員の、打球に対する責任範囲

※基本的に内野の打球に関しては球審が責任を持って判定します。ベースより後方に対してのみ塁審が責任を持ちます。それぞれの責任範囲を明確にすることで、『一つのプレイに対して複数の審判員が判定する』という事を防ぐことができます。

