審判メカニクス
ハンドブック
【4人制メカニクス】

高校野球審判の手引き
2019年度

四人制メカニクス

日本高等学校野球連盟

目　次

まえがき ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ iii
基本ポリシー（県） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ iv
審判員への指示事項（県） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ v
一般的な取決事項（県） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ vi
注意事項（県） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ vi
四人制審判の取り決め事項 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ vii

SECTION1　走者なし
1.1　外野の責任分担 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1
1.2　三塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2
1.3　一塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2
1.4　二塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3
1.5　内野ゴロ、球審の動き ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3
SECTION2　走者一塁
2.1　外野の責任分担 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 4
2.2　三塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 5
2.3　一塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6
SECTION3　走者二塁
3.1　外野の責任分担 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 7
3.2　三塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 8
3.3　一塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 9
SECTION4　走者三塁
4.1　外野の責任分担 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 10
4.2　三塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 11
4.3　一塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 12
4.4　二塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 13
SECTION5　走者一･二塁
5.1　三塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14
5.2　一塁塁審Goes　Out ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 15

目　次

SECTION6　走者一・三塁

6.1　三塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　16

6.2　一塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　17

6.3　前進守備）三塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　18

6.4　前進守備）一塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　19

6.5　前進守備）二塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　20

6.6　本塁後方）球審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　20

SECTION7　走者二・三塁

7.1　三塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　21

7.2　一塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　22

7.3　前進守備）三塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　23

7.4　前進守備）一塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　24

7.5　前進守備）二塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　25

SECTION8　走者満塁

8.1　三塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　26

8.2　一塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　27

8.3　前進守備）三塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　28

8.4　前進守備）一塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　29

8.5　前進守備）二塁塁審Goes　Out　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　30

SECTION9　内野ライナー

9.1　キャッチ／ノーキャッチ　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　31
責任分担

はじめに

本資料はすべての野球を行っている県内審判員の皆さんに提供するものです。2017年年2月に改訂された審判メカニクスハンドブック（改訂版第5版）の四人制メカニクスを基に以下の資料も参考としました。各連盟での動きの違いが若干ありますが、本県では統一マニュアルとして活用します。
すべての野球審判が標準的なシステムを活用することで、地域の野球の発展に貢献するとともに、地域、ブロック、全国、世界野球参画への夢が実現できるものと確信します

作成にあたり以下資料を参考にしました。
審判メカニクスハンドブック（第5版）【四人制メカニクス】、
MECHANICS FOR THE FOUR-UMPIRE SYSTEM（2018版）、
高校野球審判の手引き（2019年度）

改訂版（第5版）発行にあたり
【4人制審判メカニクス】

2002年11月に、わが国プロ・アマ統一の審判メカニクスの教本として「審判メカニクスハンドブック」を発行して以来、14年が経過した。
このハンドブックを通して、審判メカニクスは広く浸透してきており、アマチュア野球界においては2010年に始まったインストラクター制度、そして2015年に運用開始となったライセンス制度に基づく、審判員の指導、育成のために大いに役立っているのは間違いのないところだ。
今回第5版の発行にあたり、「より親切に、より分かりやすく、より実践的に」を主眼に置き、関係諸氏のご意見、ご助言を頂戴しながら、常に海外の動向も視野に入れて、内容の充実を図ったものである。
このハンドブックが、わが国プロ・アマ統一の審判マニュアルとして、信頼され、さらに広く活用され、審判技術の向上につながっていくことを期待している。

2017年2月　日本野球協議会　オペレーション委員会　審判部会

変更点（2017.2）　四人制メカニクス
① 四人制メカニクスの取り決め事項に、塁審が打球を追うケースと、その他の注意事項を追加した。
② 走者一塁で一塁塁審が打球を追ったとき、一塁走者の一塁への帰塁プレイは、二塁塁審が担当することに変更した。
③ 走者三塁のケースに、ニアウトの場合の各審判員の動きなどを追加した。
④ 走者一・三塁のケースで、二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合、二塁塁審は一塁走者の盗塁に備え、一塁と二塁を結ぶラインの延長線上に立つこととした。

【メカニクスの要点】

高校野球では、1998年から国際的に採用されている四人制メカニクスを導入し、審判委員のみなさんとともに、研鑽を重ねながらさまざまな工夫を加え、20年間取り組んできました。今後更なる技術の向上を目指すため、これまでの実践での動きを検証した上で、一部の動きを追加、修正することにしました。
つきましては、要点を十分に理解し、自身の動きだけではなく、他の審判委員との連係も視野に入れ、実際の試合において戸惑うことのないよう、自己研鑽に努めてください。

1、メカニクスは国際的な動き、時計回りを原則として動きます。
（1） 球審が三塁でのプレイをカバーする動きをローテーションといいます。
（2） ローテーションの動きに対し、球審が本塁でのプレイに備える場合は、塁審がスライドするといいます。

2、メカニクスの特徴は、以下の二点です。
（1） プレイを待ち構えるシフト(プレイを迎え入れる動き)
（2） 二塁塁審が状況によりダイヤモンド内に位置すること
走者が①単独一塁②単独二塁③一・二塁④一・三塁⑤二・三塁⑥満塁

3、アウトカウントに関係なく、スコアリングポジションに走者がいる場合、球審は本塁から動かないメカニクスです。

4、二塁塁審がダイヤモンド内に位置した場合や、球審が本塁から動かない状況になった場合など、他の審判と合図交換をして意識統一を図ってください。スムーズな連携で確かな判定をするための原則は
Pause(ポウズ=状況の把握)
Read(リード=予測に基づく判断)
React(リアクト=プレイへの対応)
というのが基本です。

5、打球を追った塁審は、プレイが一段落するまでその場に留まること(StayOut)を前提とします。

6、打球を引き受ける審判は、
（1） ファウルライン付近の打球
（2） 地上すれすれの打球
（3） 複数の野手が集まる打球
（4） フェンス際の打球
などのトラブルボールに対しては基本の範囲を問わず、どの審判が打球を引き受けるのがベストなのか、瞬時の判断と連係が求められます。
【イージーボール・トラブルボールの見分けと連係プレイの習熟】
①アイコンタクト(他の審判との目配せ)
②声を出して打球および走者を引き受ける(例、“アイ・ガット・ボール”“走者OK”)
などの実践

【基本（実践）ポリシー（心と行動）】

『審判には5%のチャンスを120%以上に生かす喜びがある』

1、審判活動の趣旨とねらい

（一）プレッシャー（注）やプレイの変化を**判定のチャンス（判断）**ととらえプラス思考、積極的動作を身につける。

（二）自らの審判能力を信じ、自身と勇気をもって**各プレイ（困難）に挑戦し**、やり遂げる行動力を身につける。

（3）「難しい、無理だ、できない」から「やればできる（**ベストポジションに入る）」を共通テーマ**とし、アグレッシブ（積極的・攻撃的）で前向きなフォーメーションを身につける。

（4）自分の役割を把握するとともに、<u>無意識の**自己実現動機（自然に体が動く）**</u>を知ることにより、効率的なフォーメーション能力を身につける。

（注）プレッシャー
他人に圧力をかけるなどの意味があり、塁審において、他の野手などからの圧力があり、自分の仕事（判定）をするのに支障があるような場合を指します。判断するために“リードステップ”（どの位置に移動して判定したらよいかを判断する時間を作るためのステップ）が必要です。

2、審判実践の進め方

UMPIRE人生・試合の結果
＝ 判断 × 技術 × ルールの考え方（適用）
（行動の質）（行動の量）　（行動の方向）

3、審判実践の行動基準（モットー）

（1）リラックスした中での**「楽しい（素直な、ありのままの）」**実践
（2）実践・体験を通じた**「気づき」**の継続
（3）UMPIRE人生・試合に**「役立つ」**実践

【メカニクスの要点】

7、塁審の立つ位置
二塁塁審の立つ位置の基本は、一塁側、三塁側（二塁手側、遊撃手側）どちらでも構わない。（一部除く）
(1) 二塁塁審が外側に位置する場合
①二塁塁審が外側に位置する場合は、三塁から二塁の延長線上（無走者、二死三塁）または一塁から二塁の延長線上からやや中堅よりに位置します。
②一塁塁審および三塁塁審は、ファウルラインの外側で、ライン側の足をラインに沿って置き、低いライナーの捕球の判定に対応でき、野手の守備の妨げなどにならないよう、野手の後方に位置します。（野手から約3m程度後方を目安）
③一塁塁審および三塁塁審は、内野手が前進守備態勢をとった場合、あまりベースに近づかず、打球判定などに対応できるように位置します。（ベースから約6m程度を目安）【二塁塁審が内野内に位置する場合も同じ】
(2) 二塁塁審が内野に位置する場合
①二塁塁審が内野に位置する場合は、本塁と投手板を囲む18フィートの円との延長線上で、一塁と二塁を結ぶ線（遊撃手側の場合は二塁と三塁を結ぶ線）の内側約1mを目安として、野手の位置、投手の投げて、打者の視界なども配慮しながら位置します。
②走者が二塁にいる場合は、遊撃手の守備および走者の走塁の妨げになることを避けるため、二塁塁審は二塁手側に位置します。
③一塁塁審は、一塁に走者がいる場合は、一塁ベースから約3m程度後方のファールラインの外側に位置し、投手に注視する。（一塁手の守備位置により調整する）
④走者一・三塁、二・三塁、満塁および単独三塁（無死または一死）で内野手が前進守備態勢をとった場合は、二塁塁審は、一塁から二塁の延長戦付近に位置します。

8、打球を追う範囲
(1) 二塁塁審が外側に位置した場合（いわゆる三分割）
①二塁塁審は、左翼手の守備位置正面前後から右翼種の守備位置正面前後までの打球を引き受けます。
②一塁塁審は、右翼手の守備位置から向かって右側の打球、三塁塁審は、左翼手の守備位置から向かって左側の打球を引き受けます。
(2) 二塁塁審が内側に位置した場合（いわゆる二分割）
①二塁塁審は、一切の外野への打球は追いません。
②一塁塁審は、中堅手の守備位置正面前後から向かって右側の打球を、三塁塁審は、中堅手の守備位置から向かって左側の打球を引き受けます。

■審判員への指示事項
　審判員は試合時間の5分前にグランドに入り両チームと挨拶をかわし7球～8球の準備投球を実施の後、球審が「プレイ」を宣告し試合を開始する。一塁・二塁・三塁塁審は挨拶の後、駆足で外野方向へ移動しグランドおよび球場の設備状況を確認後、外野内の定位置で待機し、最終準備投球を確認したら正規の位置へすばやく移動して試合を開始する。

・イニング間の適切な位置
　イニング間および投手が交代し準備投球をする間の塁審の適切な位置は一塁二塁間の（二塁三塁間の）外野芝生上へ数歩入った位置です。監督、コーチまたは伝令がマウンドへ行ったときは、走者に基づき、塁審は内野内の中央（塁とマウンドの中央）に位置する。審判はイニング間または投手交代のとき選手、監督、コーチ、伝令の話を伺うような位置に立ってはならない。イニング間における球審の位置は一塁線もしくは三塁線のファールラインで本塁から一塁・三塁の1/4～1/2のところである。監督、コーチまたは伝令がマウンドへ行ったときは、球審は守備側チームのダッグアウトの反対側のファールラインに位置する。これらの位置に立つ目的はイニング間、監督、コーチ、選手の会話や対立を刺激しない「中立の位置」に審判がいることです。もし球審がイニング間に特別の問題を抱えているようであればそのチームのダッグアウトから反対のファールラインに位置しなければならない。同じことは塁審にも該当する。すなわち、イニング間に外野へ向かう選手と問題を刺激するようであれば、そのようなエリアに位置してはならない。

・　馴れ馴れしい態度
　審判員は試合を適切に行うため、試合進行中に選手またはコーチなどおよび他の審判員と不必要な会話をしてはならない。
　審判員は試合のため球場へ向かい、帰宅するまで公式な連盟の代表者であり、ジーンズ、半パンツ、Tシャツ、テニスシューズおよびサンダルなどは着用してはならない。常に、審判にふさわしい服装でなければならず、球場内では決められた審判服を着用する。また、審判員はみな審判をやりやすい容姿とし、短くカットしたヘアスタイルが必要です。
審判員は野球規則のすべての知識を持ち合わせ、優れた常識ある適用を行うためルール・ブックを読み理解する。

・審判員の状況判断と姿勢
　審判員相互の支援と協力を怠ってはならない。特に自らのプレイが見えないようなときには躊躇せず支援を求めなさい。目的はすべての判定（決定）を正確にするためです。
　審判の仕事に誇りを持ちなさい、すべての試合は許すことと忘れることです。試合は常に新鮮な気持ちで臨んでください。
　試合は常に公平で冷静に対応するようこころがけなければならない。
　選手に、批判的なコメントは避けなければならない。選手との話し合いでは語尾を荒げることなく静かに選手が去っていくように導くべきです。
　プレイヤーの抗議を受け付けたときは、指さしや、身振り手振りで説明してはいけない。ましてや、選手を押さえつけるような言葉や、去ろうとしている選手を呼び止める行為はしてはならない。
　もし監督の抗議が規則適用に関する正当なものであればしっかりと受け付けなければならない。審判員としての威厳を保ち公平にかつ冷静に対応しなければならない。
　常にグランドではハッスルし俊敏に動いてください。試合を進めなさい。試合は審判員の一生懸命さと熱心さにより活気付きます。審判は丁寧に、公平にかつ正確にすることで、すべての人々から尊敬されます。

9、塁審が深く大きな打球を追った場合は、打球の落下地点または野手が処理する場所と、塁審の確認地点との距離（ディスタンス）が長くなります。
　したがって、アングル(角度)とルック(止まって見る姿勢)の作り方が大切です。

10、塁審の大切な動き
(1)　ピボットターンとリミング
①ピボットターン
　一塁塁審の場合、一塁走者と打者走者の動向に対して、一塁と二塁を結ぶ線の中間点内側を目標に入る動きをピボットターンといいます。
　一塁と二塁で起こるであろうプレイに備えます。
②リミング
　一塁塁審の場合、一塁走者と打者走者の動向に対して、一塁と二塁を結ぶ線の中間点外側を目標に入る動きをリミングといいます。
　一塁と二塁で起こるであろうプレイに備えます。
　①②ともに、素早い判断力とフットワークが大切です。
(2)　ステップバックとスライド
①ステップバック
　一塁塁審が打球を追った場合、二塁塁審が本塁と投手板を囲む18フィートの円の延長線方向または本塁と一塁の中間点方向（45フィートライン方向）に後ずさりする動きをステップバックといいます。
　一塁走者の二塁触塁と打者走者の一塁触塁を連続的に確認したり、一塁と二塁で起こるであろうプレイに備えます。
②スライド
　三塁塁審が打球を追った場合、二塁塁審が二塁と三塁の中間点を目標に、当該走者とともに次塁への動きを、スライドといいます。
　二塁と三塁で起こるであろうプレイに備えます。
(3)　当該走者の動きに合わせて次塁へ動く場合
　当該走者の動きに合わせて次塁へ動く例は、次のとおりです。
①当該走者がリタッチをして次塁へ向かう場合
②走者が逡巡したあと次塁へ向かう場合
③次塁担当審判が打球を追いかけたため、当該走者の次塁触塁を確認する場合および次塁でのプレイをカバーする場合などになります。
(4)　走者のリタッチを見る角度
　当該走者がリタッチをして次塁への進塁を企てた場合には、次塁での判定に余裕を持って待ち構えられるようにポジションをとります。
　各塁審が、リタッチを確認するポジションへのステップワークは、このメカニクスを習熟する上で大切な動きです。

■一般的な取決め事項
・走者がいないとき、一塁および三塁審判はファールエリアで立つ位置を決める。二塁手、遊撃手のプレイを確認できる位置です。

・審判の一人は外野飛球（全ての飛球とライナー）についてはトラブルボール（アウトオブプレイとなる飛球、観衆の妨害など）と同じように追いかける。外野へのライナー性打球はその場でキャッチかノーキャッチを判断する。また、観衆の妨害やグランドルールについても確認しなければならない。

・審判は、できる限り外野飛球やライナーを追いかける。宣告をするときは必ず止まって行わなければならない。

・外野飛球を追いかけた審判はプレイが終了するまで内野へ戻ってはならない。

・走者がいるとき（走者三塁を除く）は、二塁審判は二塁ベースの内側（内野内）に入る。位置は二塁手側又は遊撃手側のどちらでも的確に（快適に）判定できるところとする。

・内野内に位置した二塁審判は外野飛球／ライナーを追いかけない。

・球審はスコアリングポジションに走者がいる場合は本塁でのプレイに備える。唯一、一塁および三塁をカバーするのは走者一塁および走者なしのときである。

■注意事項
・フォーメーションの図解は、実際のプレイにおける位置取り（ポジショニング）を示すものではありません。しかし審判員の一般的な動作および塁の責任範囲を大まかに示しています。これらの図解は審判講習会での統一的メカニックスの習得のために示しているものであり、適切なポジショニングや角度を示しているものではありません。

・審判員相互のコミュニケーションが全てのプレイ状況での要点です。

・いわゆるリミングの動作（一塁、二塁間の外側を移動する）は、外野手が左翼側の飛球を追いかけたのにともない塁審が外野飛球を追いかけたときの行動メカニックです。

・二塁審判がダイレクトに三塁へ移動する考え方（スライド概念）は、三塁審判が追いかける左翼エリアへの大きな外野飛球のとき、二塁走者が二塁ベース近くで躊躇しているかタッグアップ後に三塁への進塁を試みるプレイに対応するためです。このスライドフォーメーションを使用した場合、二塁走者のタッグアップ確認（補助）は一塁審判が行います。

・飛球を追いかけた審判員はカバーリングした審判員が走者のプレイを完了した後、引継ぎを行う。

・走者が三塁にいるとき、一塁審判は球審がファール飛球、ワイルドピッチ、パスボールなどの確認のため本塁を離れた場合には、迅速に本塁をカバーし本塁のプレイに備えなければならない。

四人制審判の取り決め事項

1、ポジショニング

①無走者・走者三塁のとき・・・・・二塁塁審は、二塁ベースの後方に位置する。

②走者一塁、二塁、一・二塁、一・三塁、二・三塁、満塁のとき・・・・・二塁塁審は、一・二塁間または二・三塁間の内側に位置する。（内野手が前進守備の場合は外側に位置する）。

③一塁塁審、三塁塁審はいずれの場合もファウルラインの外側に立つ。

2、外野への打球の責任範囲

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

A. 二塁塁審が外側に位置した場合

①左翼手より向かって左側の打球・・・・・三塁塁審

②左翼手正面の前後から右翼手正面の前後までの打球・・・・・二塁塁審

③右翼手より向かって右側の打球・・・・・一塁塁審

B. 二塁塁審が内側に位置した場合（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・・・・・三塁塁審

②中堅手正面の前後より向かって右側の打球・・・・・一塁塁審

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。カバーに行った審判は、その塁の審判が戻るまで、その塁を離れてはいけない（引き継ぎをきちんとする）。

3、球審の動き

①無走者の場合は一塁または三塁をカバーする。

②走者一塁の場合は、三塁をカバーする。

③走者が二塁または三塁のスコアリングポジションにいるときは、本塁に留まる。

四人制審判の取り決め事項

4、 塁審が打球を追うケース

① 自分の責任範囲に飛球（ライナー）が打たれたら、必ずゴーアウトして、止まって判定する

② トラブルボールになると判断したときは、いい角度をとりながらできるだけ近づいて、止まって判定する。

③ ライナー性の打球で、明らかにヒットになると判断したときは、打球の行方を確認し、その後のプレイに備える。

※トラブルボール

イ. 右翼線または左翼線寄りの飛球（ライナー）

ロ. 外野手が前進して地面すれすれの飛球（ライナー）

ハ. 外野手が背走するフェンス際の飛球（ライナー）

ニ. 野手が集まる飛球（ライナー）

5、 その他

① ボールに正対しながら、走者とベースも自分の前面に置けるポジショニングをとる（リミングの動きなど）。

② 触塁は首を振ってチラッと確認する。動きながらで構わない。

③ ある塁をカバーに行く場合、打球を見ながら、他の審判員（自分の背後にいる）が、自分の担当していた塁をカバーする準備ができているか、首を振ってテラッと確認する。

【例一】 無走者のとき、二塁塁審が打球を追った場合

・三塁塁審は、球審が三塁をカバーする準備をしているかを、二塁に向かう途中でテラッと確認する。

・球審は、一塁塁審が本塁をカバーする準備をしているかを、三塁に向かう途中でテラッと確認する。

【例二】 走者二塁のとき、三塁塁審が打球を追った場合

・二塁塁審は、二塁走者の三塁触塁を確認した後、一塁塁審が二塁をカバーする準備をしているかを、テラッと確認する。

注

“プレイに備える”

打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで”

打球が処理され、野手から内野方向に返球されるまでをいう。

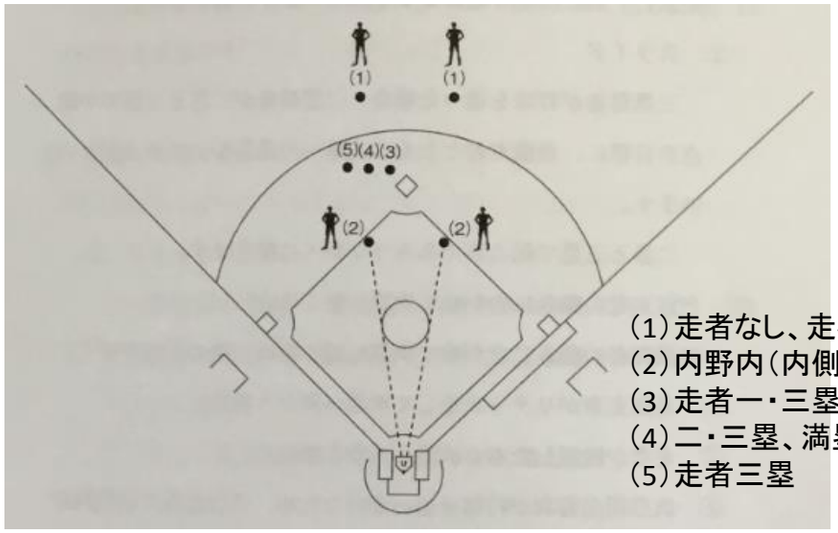
“すべてのプレイ”

触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

“リミング”

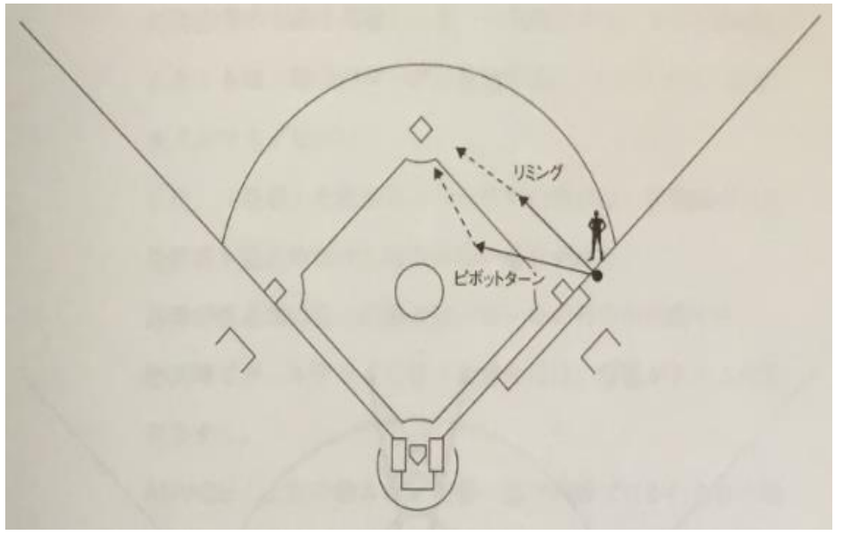
1Bが、一・二塁を結ぶラインの外側から一・二塁のプレイに備える動きをいう（走者二塁、走者三塁、走者一・二塁、走者一・三塁、走者二・三塁、満塁で、中堅手から左側の外野飛球を三塁塁審または二塁塁審が追った場合）

◆二塁塁審のポジショニング

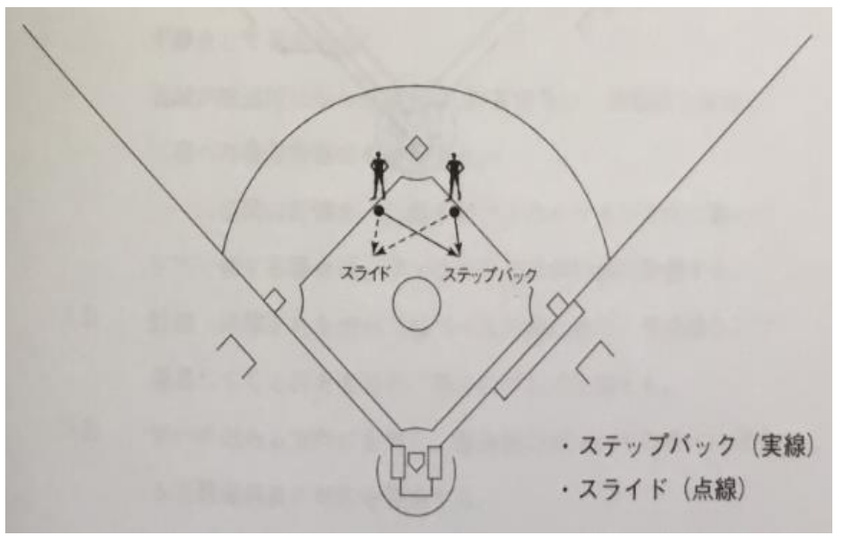


（1）走者なし、走者三塁（二死）
（2）内野内（内側）に位置
（3）走者一・三塁
（4）二・三塁、満塁
（5）走者三塁

◆一塁塁審のピボットターンンとリミング

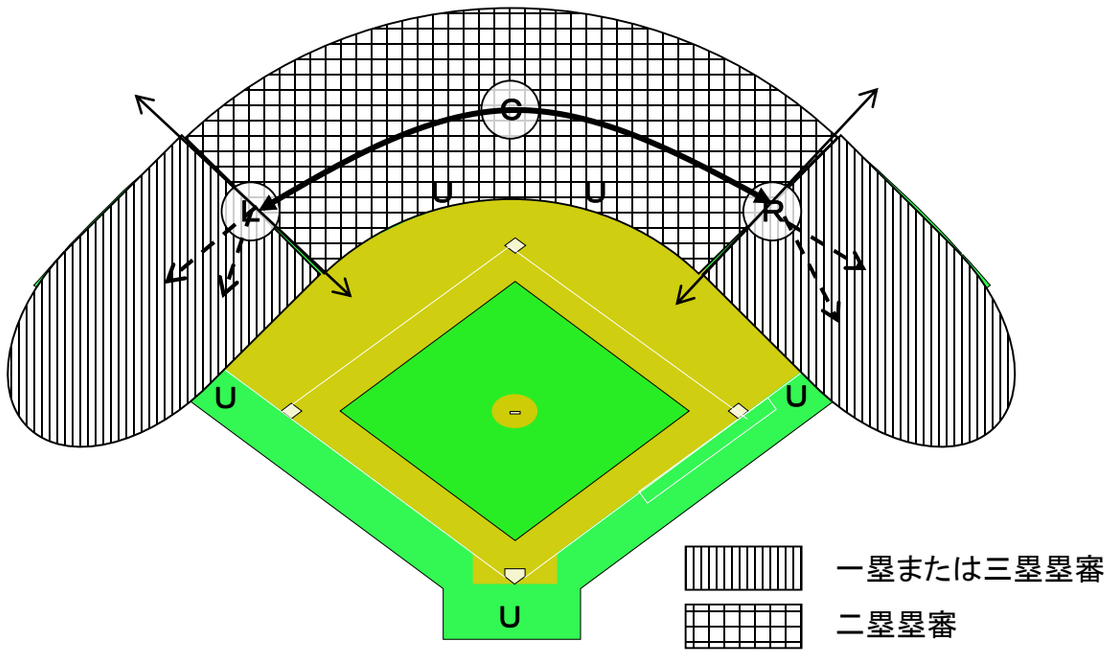


◆二塁塁審のステップバックとスライド



四人制クロックワイズの基本メカニクス

SECTION1　無　走　者



外野への打球の際の各審判の責任

(1)二塁塁審は二塁ベースの後方(芝の部分)に位置し、その位置は一塁側、
　三塁側どちらでも構わない。

(2)二塁塁審は左翼手定位置(正面または背後の打球を含む)から、右翼手
　定位置(正面または背後の打球を含む)までの打球に責任を持つ。

(3)一塁塁審は右翼手定位置から右翼線寄りの打球に責任を持つ。

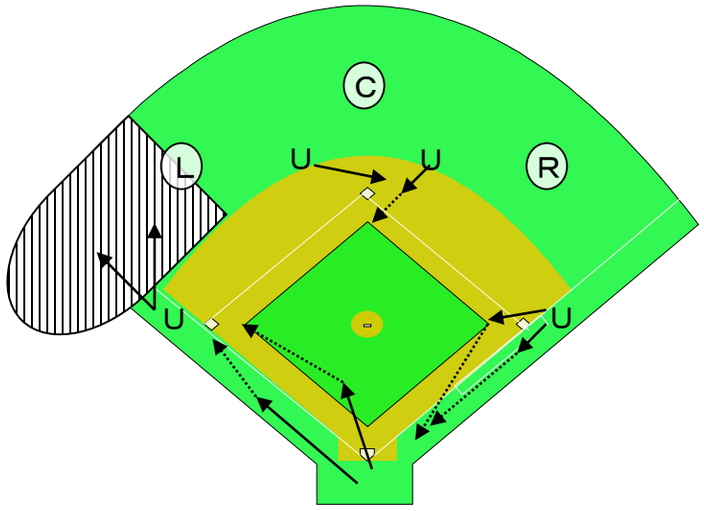
(4)三塁塁審は左翼手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。

(5)球審は外野への打球に対する責任を持たない。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

SECTION1　無　走　者

1.1　左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁での“プレイに備える”。

1B

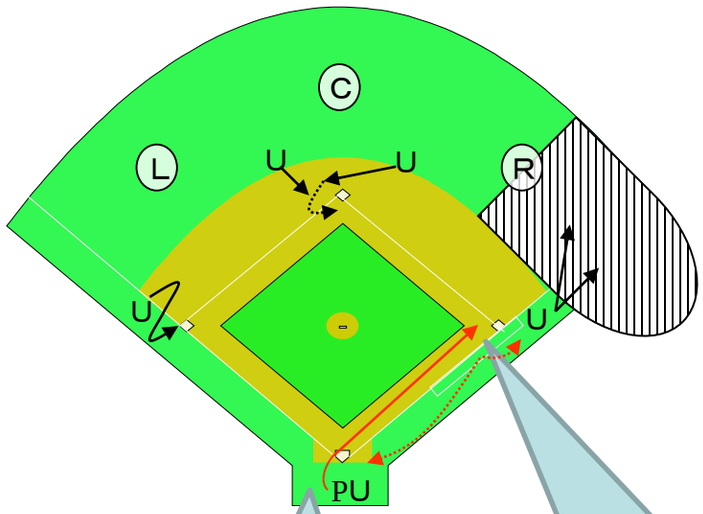
打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者が二塁に到達するまでは、その場に留まる。打者走者が三塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

2B

二塁での“プレイに備える”。

3B　打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

1.2　右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

打者走者の一塁触塁を確認し、一塁および本塁での“プレイに備える”。打者走者が三塁に向かったら本塁に戻る。

1B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

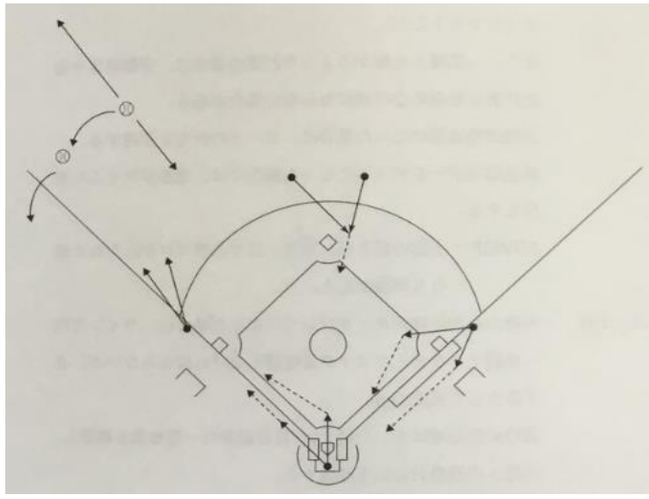
二塁での“プレイに備える”。

3B　三塁での“プレイに備える”。

PLが一塁に向かう場合は捕手と接触しないよう、捕手の左側から回り込んで一塁に向かう。

PLは一塁ベース近くまで上がり、打者走者の一塁帰塁のプレイに備える。

無走者・左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL　打球の行方、三塁塁審の動き、打者走者の進塁動向を見ながら、三塁に向かい、三塁でのプレイに備える。

1B　打者走者の一塁触塁を確認する。打者走者が二塁を回って進塁したら、本塁に向かい、本塁でのプレイに備える。

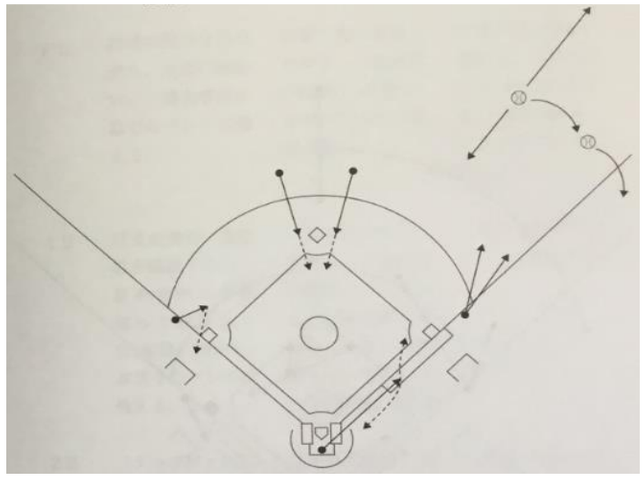
ADVICE:この場合、打球の特性や個人個人のフットワークにより内側から触塁を確認し、打者走者の一・二塁間のプレイに備えたあと、打者走者が二塁を回って進塁したら、本塁に向かい、本塁でのプレイに備える動き方もある。（ピボットターン）

2B　打球・送球を見ながら、二塁でのプレイに備える。

3B　静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。

ADVICE:打球を追う場合は、走りながらボールを目で追い、落下前には必ず静止して見定める事が肝心です。ボールを目で追うことにより、落下点を見定めるに相応しいコースで走れます。

無走者・右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL　打球の行方、一塁塁審の動きを見ながら、打者走者の一塁触塁を確認する。打者走者の一塁でのプレイにも備える。打者走者が二塁を回って進塁したら、本塁に戻り、本塁でのプレイに備える。

1B　静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。

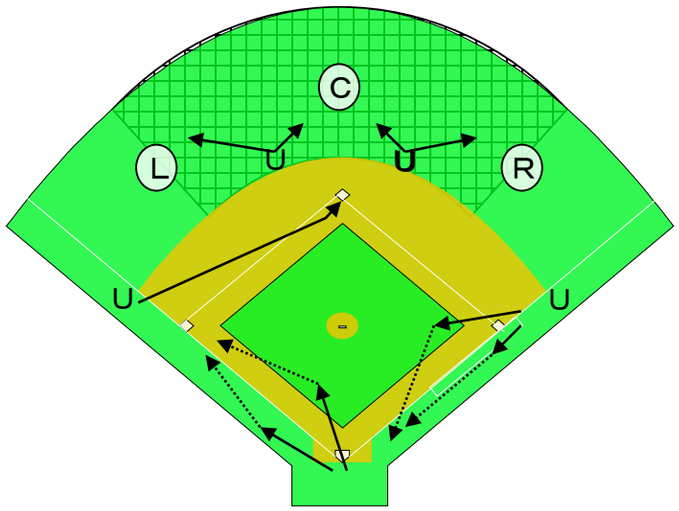
2B　内側ポジション付近を目標に向かい、打者走者の二塁でのプレイに備える。

3B　打球・送球を見ながら、三塁でのプレイに備える。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

SECTION1　無　走　者

1.3　左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

三塁での“プレイに備える”。

1B

打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者が二塁に到達するまでは、その場に留まる。
打者走者が三塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

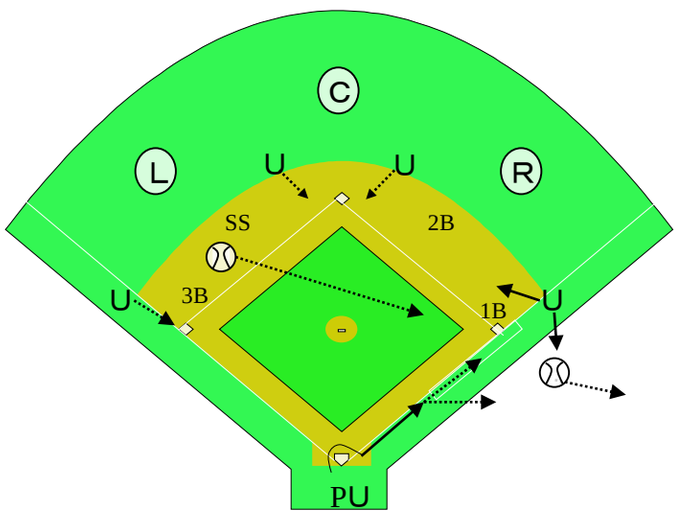
2B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

3B

二塁ベース内野内に移動し、二塁での“プレイに備える”。

1.4　内野ゴロによって一塁でプレイが生じるときの球審の動き



PL

打者走者の後方を45フィート地点までついていき、その後の一塁での“プレイに備える”。

（捕球の際、一塁手の足がベースから離れたり、スワイプタッグ（追いタッグ）、ダッグアウト方向への悪送球、打者走者の守備妨害の確認など1Bを補佐するため45フィートラインまで走る）

1B

一塁での“プレイに備える”。

2B

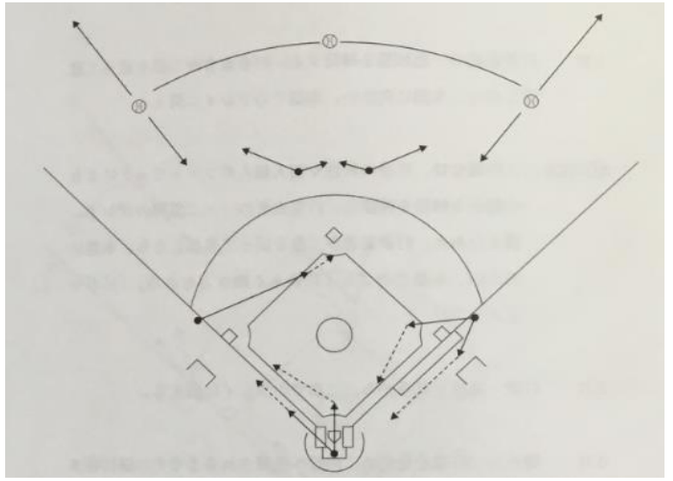
二塁での“プレイに備える”。

3B

三塁での“プレイに備える”。

【ポイント】内野手の一塁への悪送球は45フィート前進したPUがインプレイまたはボールデッドを確認する。1Uはフォースプレイに備え内野内に入ったところ（ポイント）で打者走者の一塁に戻るのか二塁へ行こうとするのか行動を確認したのちボールの所在およびその後のプレイに備える。

無走者・左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



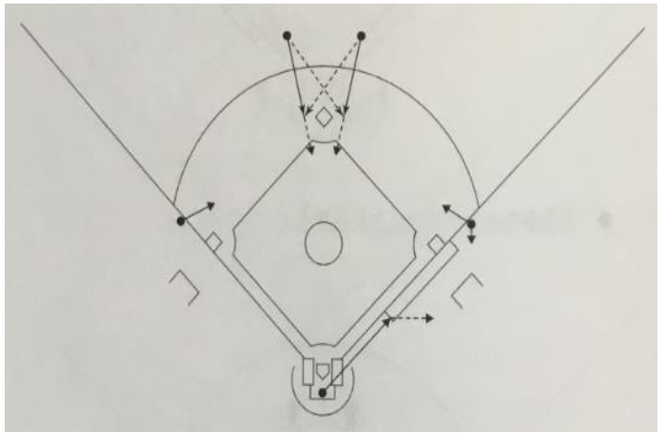
PL　打球の行方、三塁塁審の動き、打者走者の進塁動向を見ながら、三塁に向かい、三塁でのプレイに備える。

1B　打者走者の一塁触塁を確認する。打者走者が二塁を回って進塁したら、本塁に向かい、本塁でのプレイに備える。

2B　静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。

3B　打球の行方を見ながら、内側遊撃手側ポジションを目標に二塁に向かい、二塁でのプレイに備える。

基本の動き　無走者・内野ゴロの場合



PL　打球を見ながら一塁方向へ走る。（この動きは「45フィート前進」と審判用語を使います）
打者走者の走路を確認し、本・一塁間でタッグプレイが行われたときは、野手のタッグに注視する。（ノータッグ、落球、ラインアウトなど）
また、一塁線上を転がるような打球の場合は、守備妨害や走塁妨害を見定めなければならない場合がある。送球が悪送球になった場合は、ボールの行方を注視する。
悪送球でボールデッドとなった場合には、球審がタイムの宣告をする。
ADVICE:上記の動きは、走者一塁で内野ゴロが打たれた場合も同様である。

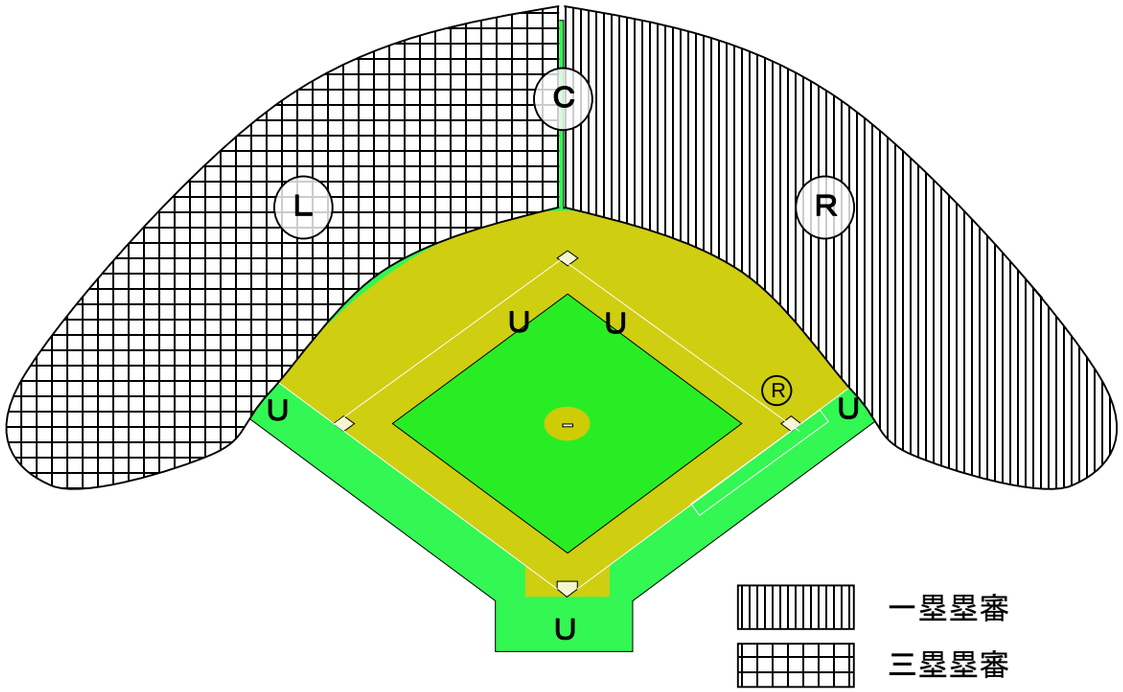
1B　内野からの送球がタッグプレイになった場合は、ライン方向へ移動するなどしてタッグを確認しなければならないが、必ず静止して見定める。送球が悪送球になった場合は、打者走者の一塁触塁を確認し、二塁への進塁行為にも注視する。一・二塁間の打球を、二塁手がファウルライン方向に動いてきて守備する場合は、ファウルラインの外側に位置する。

2B　打球・送球を見ながら二塁ベース方向に走り、悪送球などで進塁してくる打者走者の二塁でのプレイに備える。

3B　ボールのある方向に正対し、悪送球などプレイの変化に対する当該審判の対応を注視する。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走 者 一 塁



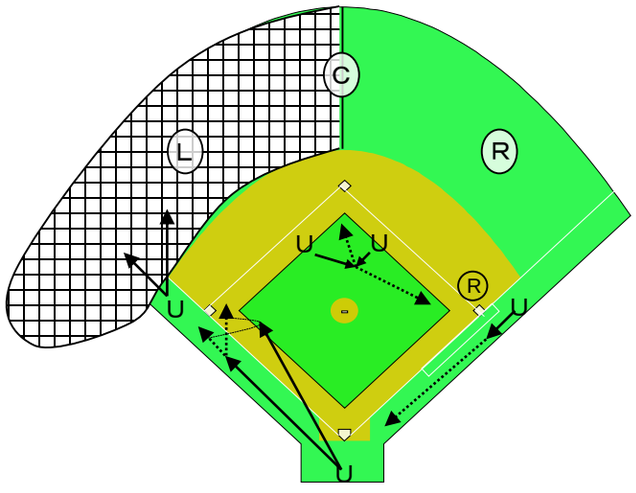
外野への打球の際の各審判の責任

（1）二塁塁審は内野内に位置し、その位置は二塁ベースの一塁寄り、三塁寄りどちらでも構わない。この場合外野への飛球（ライナー）に対する責任は持たない。
（2）一塁塁審は中堅手定位置（正面または背後の打球を含む）から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
（3）三塁塁審は中堅手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
（4）球審は外野への打球に対する責任を持たない。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一　塁

a.　中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁での“プレイに備える”。

1B

一塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一塁での“プレイに備える”。一塁走者が三塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁へ向かう。

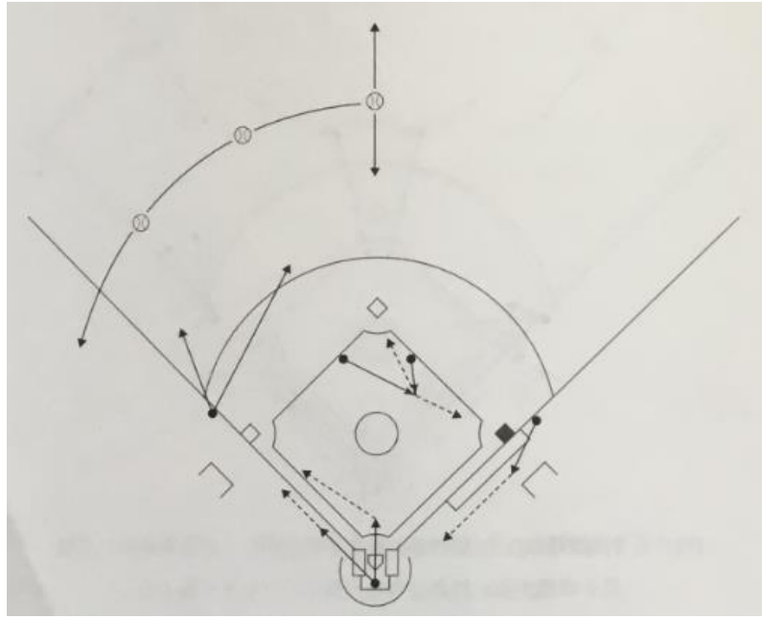
2B

一・二塁間に移動して、一塁走者の二塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

3B　打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

付記
二アウトの場合、球審が本塁での“プレイに備える”とすること ができる。その場合、一塁塁審の動きは、内野 内に移動また はリミングによって、打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者 の一・二塁での“プレイに備える” と変わる。また、二塁塁審 の動きは、二・三塁間に移動して一塁走者の二塁触塁を確認し、 一塁走者の二・三 塁および打者走者の三塁での“プレイに備え る”と変わる。

基本の動き
走者一塁・中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



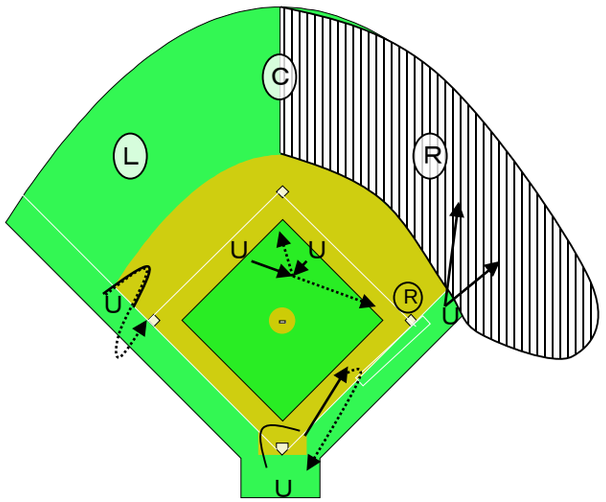
（GUIDE・二死の場合、球審はステイ、2BUは一塁走者の二塁触塁を確認しながら、三塁でのプレイに備える動きもある）

	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁に向かい、一塁走者の三塁でのプレイに備える。	打球方向に前進しながら、一塁走者の動向に注視し、安打になれば①同様に動く。	打球方向に向かいながら、二塁でのプレイに注視する。三塁に向かい、三塁でのプレイに備える。
1B	打者走者の一塁触塁を確認する。一塁走者が二塁を回って進塁したら、本塁に向かい、本塁でのプレイに備える。	一塁走者の動向に注視し、一塁走者の帰塁のプレイおよび打者走者の追い越しなどにも注視する。安打になれば①同様に動く。	一塁走者のタッグアップを確認する。
2B	ステップバックし、一塁走者の二塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、一塁走者および打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで、一塁走者の二塁でのプレイに備える。
3B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一　塁

b.　中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



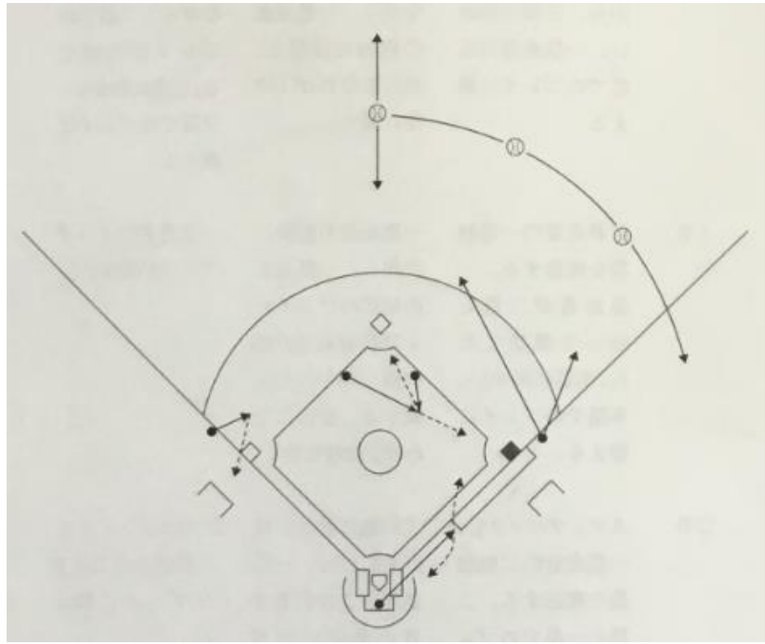
PL
　一塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、プレイの状況を見ながら本塁での“プレイに備える”。

1B
　打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる

2B
　一・二塁間に移動して、一塁走者の二塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”（一塁走者および打者走者の一塁への帰塁プレイを含む）。

3B　三塁での“プレイに備える”

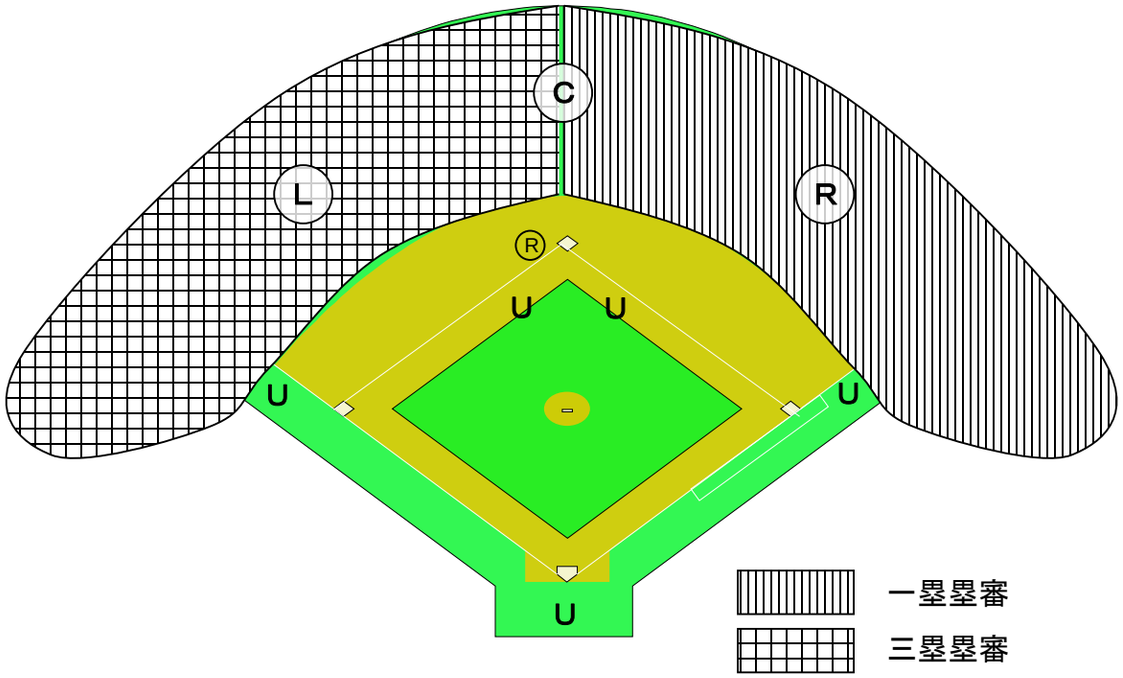
基本の動き
走者一塁・中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、打者走者の一塁触塁を確認する。一塁走者が二塁を回って進塁したら、本塁に戻り、本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、一塁走者の動向を注視し、一塁走者の帰塁するプレイおよび打者走者の追い越しなどにも注視する。	打球の行方を見ながら、一塁走者のタッグアップを確認する。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同左	同左
2B	ステップバックし、一塁走者の二塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、一塁走者の動向に注視し、一塁走者の帰塁するプレイなど、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで、一塁走者の二塁でのプレイに備える。
3B	打球の方向に正対し、送球線などを考えながら、三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、一塁走者の動向に注視し、①同様に動く。	②同様に動く。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走 者 二 塁



外野への打球の際の各審判の責任

（1）二塁塁審は内野内に位置し、その位置は二塁ベースの一塁寄り、三塁寄りどちらでも構わない。この場合外野への飛球（ライナー）に対する責任は持たない。

（2）一塁塁審は中堅手定位置（**正面または背後の打球を含む**）から右翼線寄りの打球に責任を持つ。

（3）三塁塁審は中堅手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。

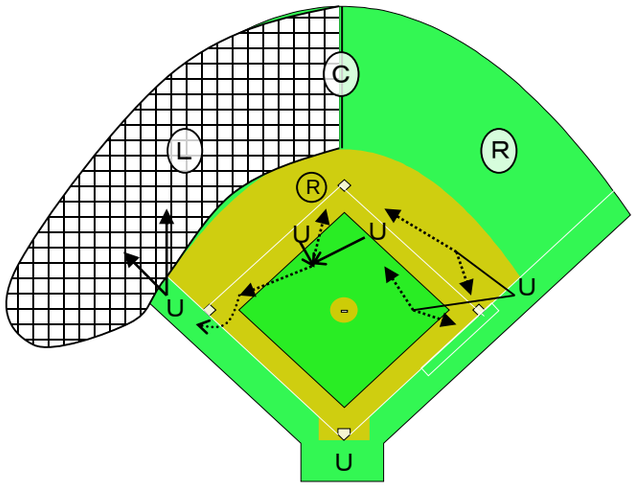
（4）球審は外野への打球に対する責任を持たない。

（5）外野への打球の際の各審判の責任は走者一塁の場合と同じである。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　二　塁

a.　中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

2B

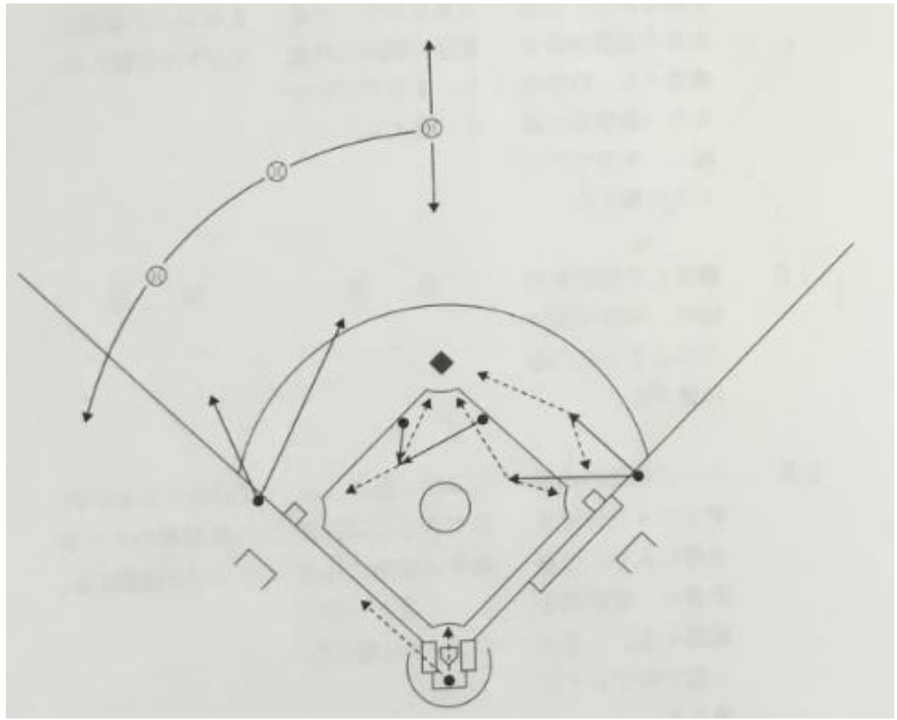
二・三塁間寄りのマウンド方向に移動し、二塁走者のタッグアップまたは三塁触塁を確認し、二塁走者の二・三塁および打者走者の三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 二塁走者が三塁へ向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

基本の動き
走者二塁・中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合

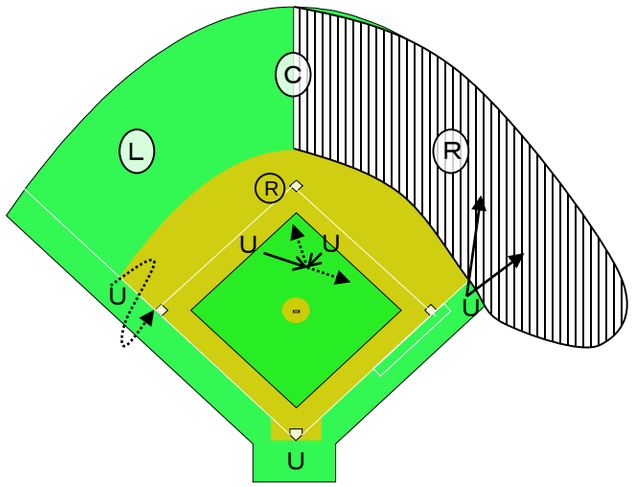


	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、本塁でのプレイに備える。	三塁方向に前進しながら、二塁走者の動向および二塁塁審の動きに注視し、①または③のプレイに備える。	三塁方向に向かいながら、二塁塁審が三塁のジヤツジに間に合わない場合は、三塁でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピポットターンまたはリミングし、打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、打者走者および二塁走者の動向に注視し、①または③のプレイに備える。	②のポジションで二塁走者の動向に注視する。二塁塁審が二塁に留まっている場合は、本塁でのプレイに備える。
2B	二・三塁間の中間点へスライドし、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁と二塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて二塁走者の動向に注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	②のポジションで、二塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。
3B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　二　塁

b.　中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



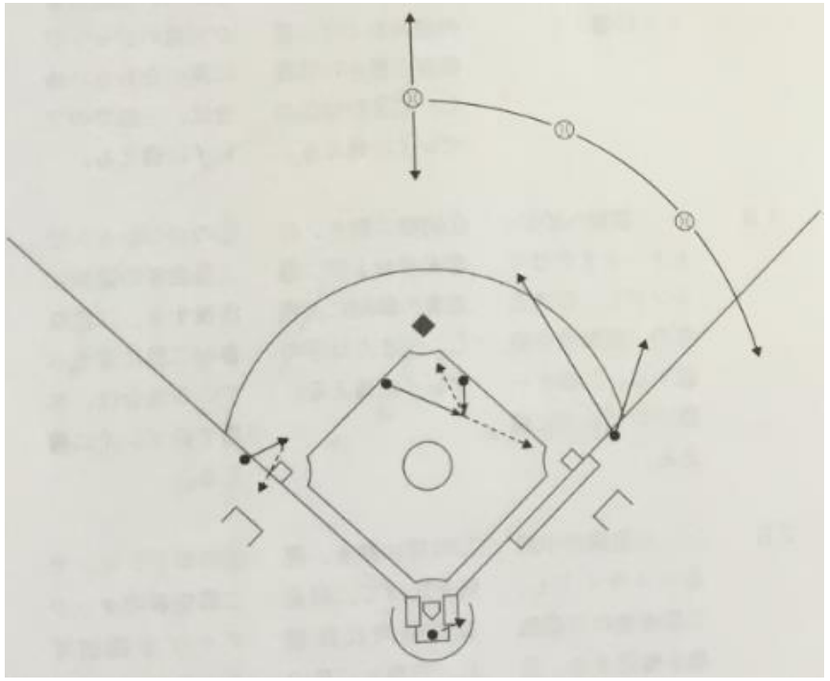
PL
本塁での“プレイに備える”。

1B
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B
視野を広げながら（ステップバック）二塁走者のタッグアップと打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイ に備える”。

3B
三塁での“プレイに備える”。

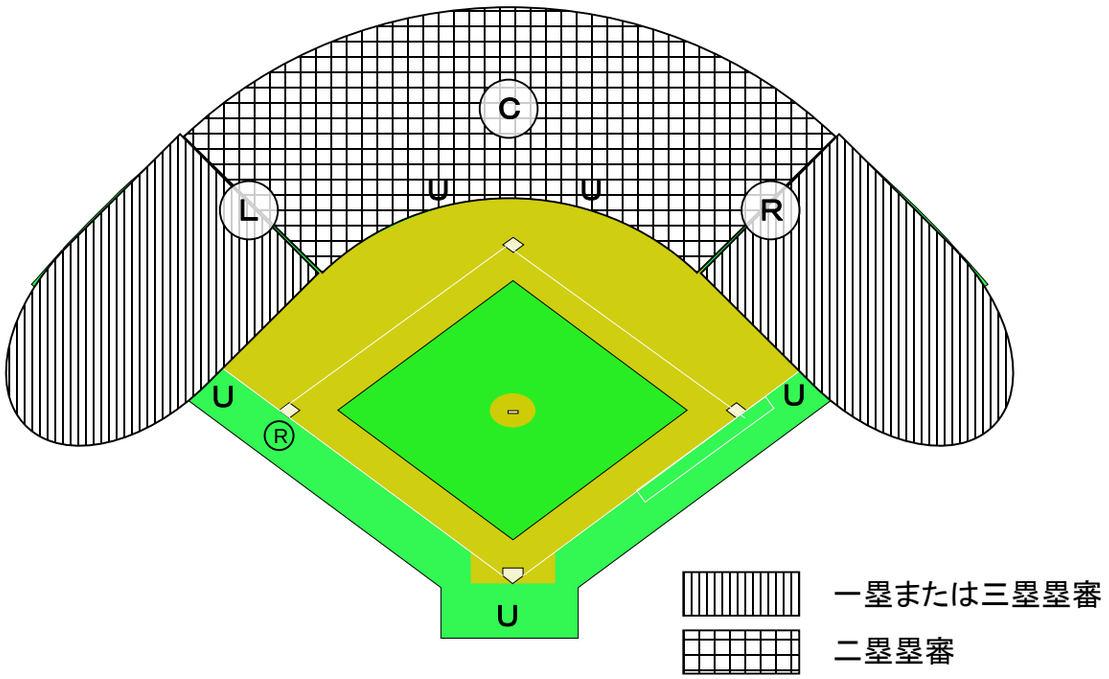
基本の動き
走者二塁・中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方・送球を見ながら、本塁でのプレイに備える。	①と同様に動く。	②と同様に動く。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
2B	ステップバックし、打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、二塁走者および打者走者の動向に注視し、一塁走者の帰塁するプレイなど、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで二塁走者のタッグアップを確認する。
3B	打球の方向に正対し、送球線などを考えながら、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、二塁走者の動向に注視し、三塁でのプレイに備える。	②同様に動き、三塁でのプレイに備える。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走 者 三 塁



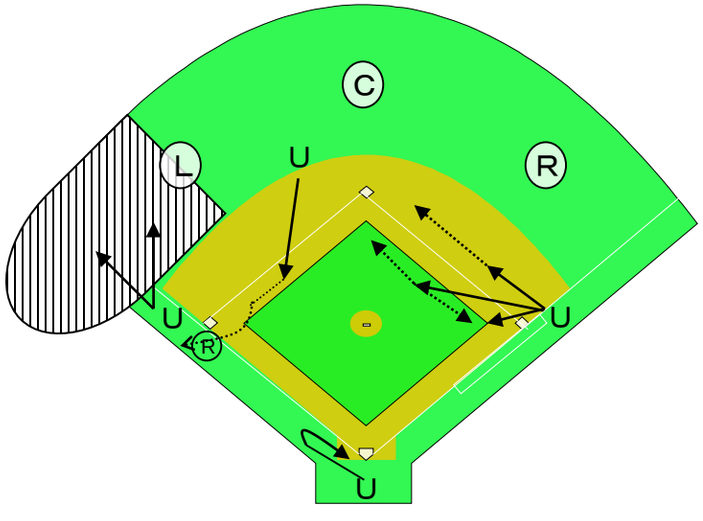
外野への打球の際の各審判の責任

（1）二塁塁審は、二塁ベースの後方、遊撃手の後方に立つ。
　二アウトのときは、無走者のときと同じ位置に立つことができる。
（2）二塁塁審は左翼手定位置（正面または背後の打球を含む）から、右翼手定位置（正面または背後の打球を含む）までの打球に責任を持つが、左翼手よりに位置したときは左翼線寄りの打球以外の左翼手への打球にも責任を持つ。
（3）一塁塁審は右翼手定位置から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
（4）三塁塁審は左翼手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
（5）球審は外野への打球に対する責任を持たない。
（6）原則として外野への打球の際の各審判の責任は、無走者の場合と同じである。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　三　塁

a.　左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

2B

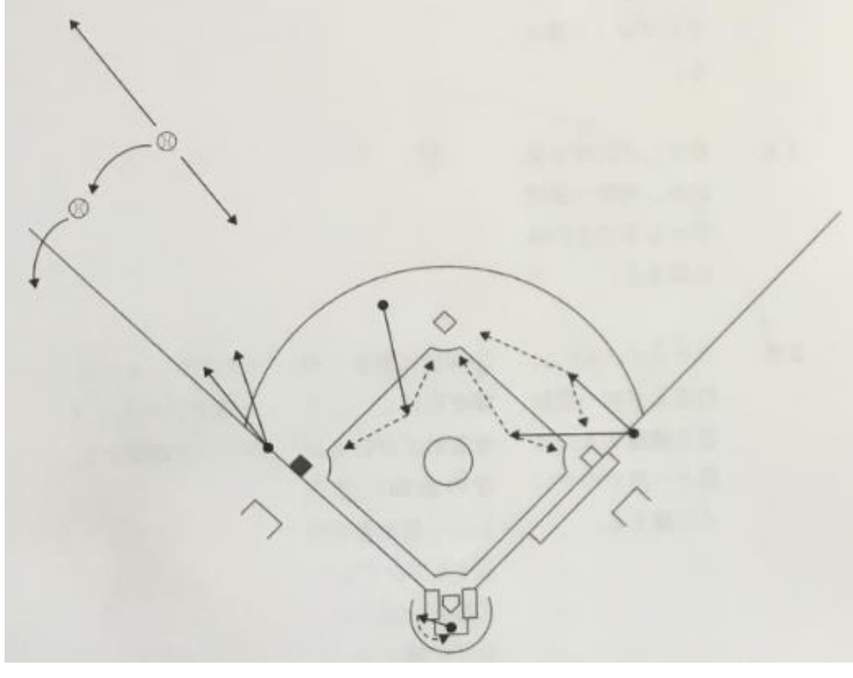
三塁方向の内野内に移動し、三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 ニアウトの場合、二塁塁審は無走者のときと同じポジションをとることができる。その場合は、二塁塁審の責任および動きは打者走者の二・三塁でのプレイに備えるというふうに変わる。球審は走者がスコアリングポジションにいるので本塁に留まり、一塁塁審は打者走者の一塁でのプレイだけに責任を持つことになる。

基本の動き
走者三塁・左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



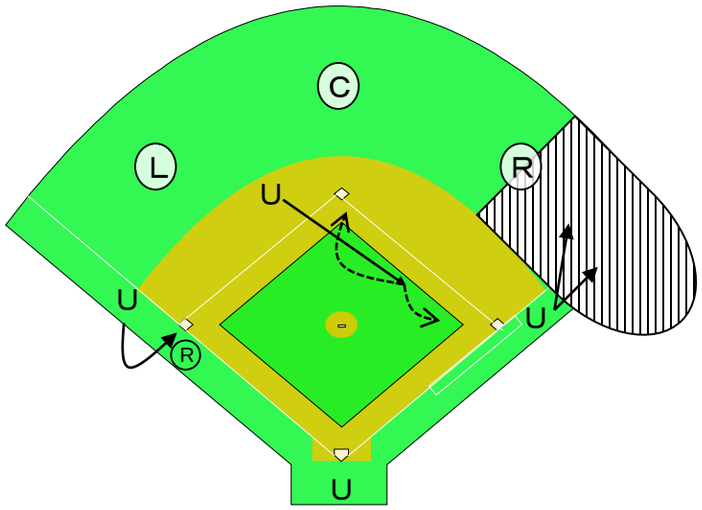
(GUIDE・球審がファウルフライを追った場合、一塁塁審は本塁をカバーしなければならない。)

	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、三塁走者のタッグアップを確認する。、本塁でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピポットターンまたはリミングし、打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②同様に動く。
2B	二・三塁間の内側に入り、三塁と二塁でのプレイに備える。	①同様に動き、三塁走者の動向に注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	②同様に動く。
3B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　三　塁

b.　右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B

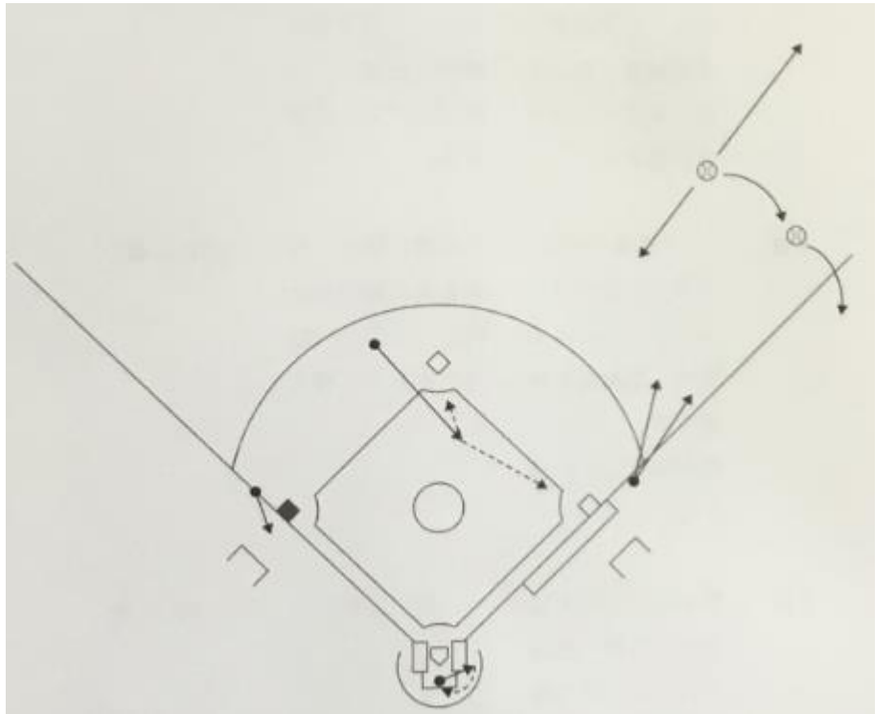
一塁方向の内野内に移動し、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での　“プレイ”に備える。

3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

「付記」 ニアウトの場合、二塁塁審は無走者のときと同じポジションをとることができる。しかし、すべての審判員の責任および動きは変わらない。

基本の動き
走者三塁・右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合

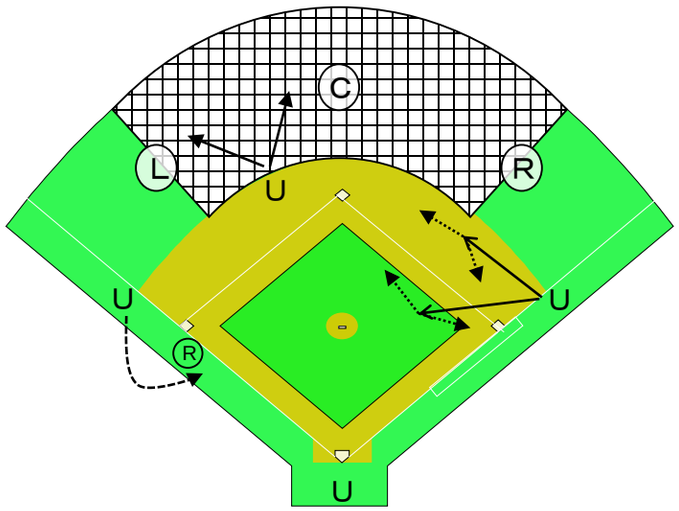


	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。打者走者の一塁触塁に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、本塁でのプレイに備える。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
2B	一・二塁間の内側ポジション付近を目標に入り、打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②同様に動く。
3B	打球方向に正対し、送球線などを考えながら、三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向を注視し、三塁でのプレイに備える。	三塁走者のタッグアップを確認する。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　三　塁

c.　左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

2B

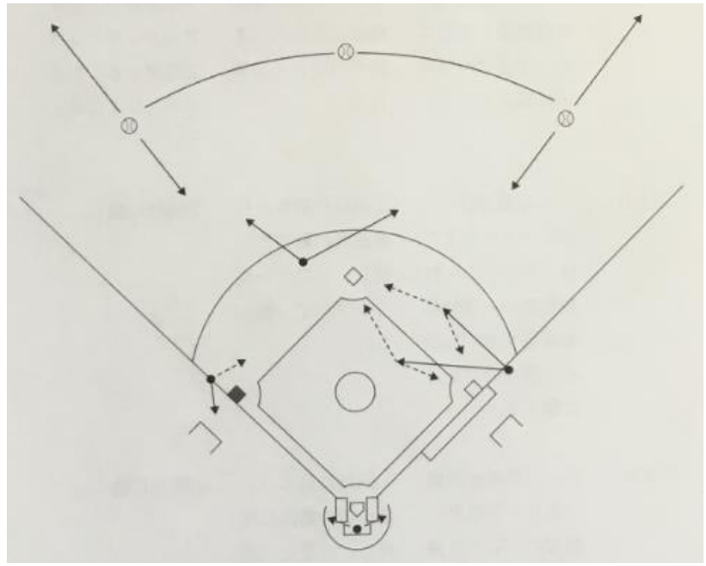
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

「付記」 ニアウトの場合、二塁塁審は無走者のときと同じポジションをとることができる。その場合は、三塁塁審の責任および動きは打者走者の二・三塁でのプレイに備えるというふうに変わる。球審は走者がスコアリングポジションにいるので本塁に留まり、一塁塁審は打者走者の一塁でのプレイだけに責任を持つことになる。

基本の動き
走者三塁・左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



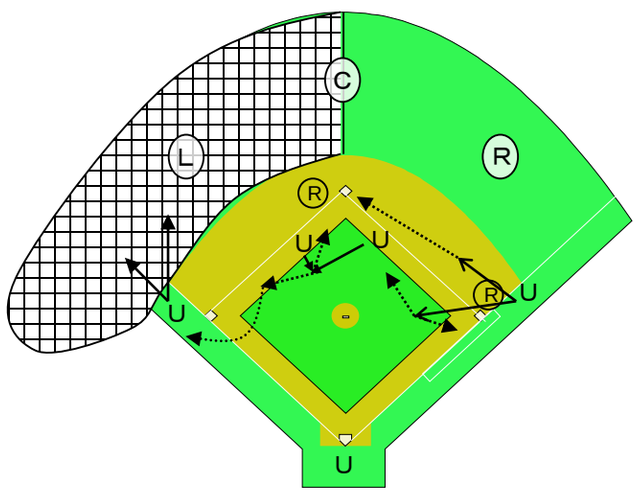
(GUIDE・二死の場合、球審はステイ、3BUは二・三塁間の内側に入り、二塁と三塁のプレイに備える動きもある)

	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	②同様に動く。
1B	一・二塁間へピポットターンまたはリミングし、打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②同様に動く。
2B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
3B	打球方向に正対し、送球線などを考えながら、三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向に注視し、三塁でのプレイに備える。	三塁走者のタッグアップを確認する。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一･二　塁

a.　中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップまたは二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

2B

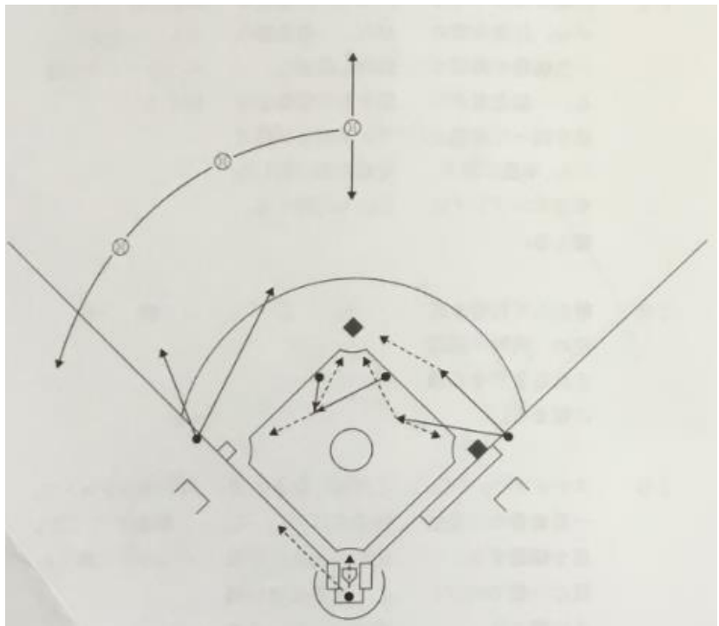
二･三塁間寄りマウンド方向に移動し、二塁走者のタッグアップまたは三塁触塁を確認し、二･三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 二塁塁審が三塁へ向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

基本の動き
走者一、二塁･中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



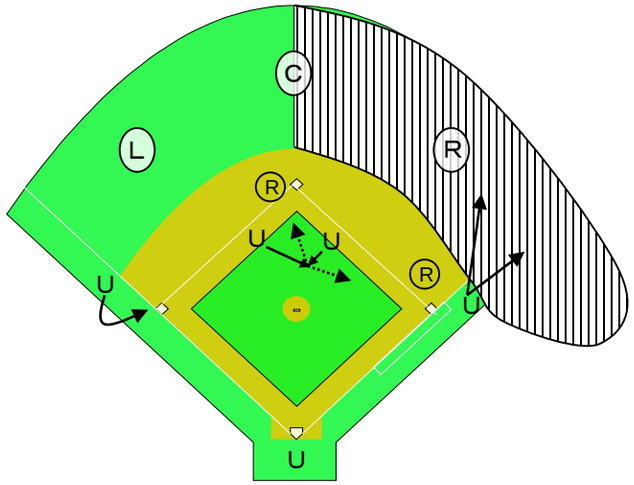
（GUIDE･球審はタイムプレイを意識する）。走者の状況、アウトカウントなどによりタイムプレイを意識しなければならない。

	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、本塁でのプレイに備える。	三塁方向に前進しながら、二塁走者の動向および二塁塁審の動きを見ながら①または③のプレイに備える。	三塁方向に向かい、二塁塁審が三塁でのジャッジに間に合わない場合は、三塁でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピポットターンまたはリミングし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、一塁走者および打者走者の動向に注視し、①または②のプレイに備える。	②のポジションで、一塁走者のタッグアップを確認する。二塁でのプレイに備える。 二塁塁審が二塁に留まっている場合は、本塁でのプレイに備える。
2B	二・三塁の中間点へスライドし、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁と二塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、二塁走者の動向に注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	②のポジションで、二塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。
3B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一･二　塁

b.　中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



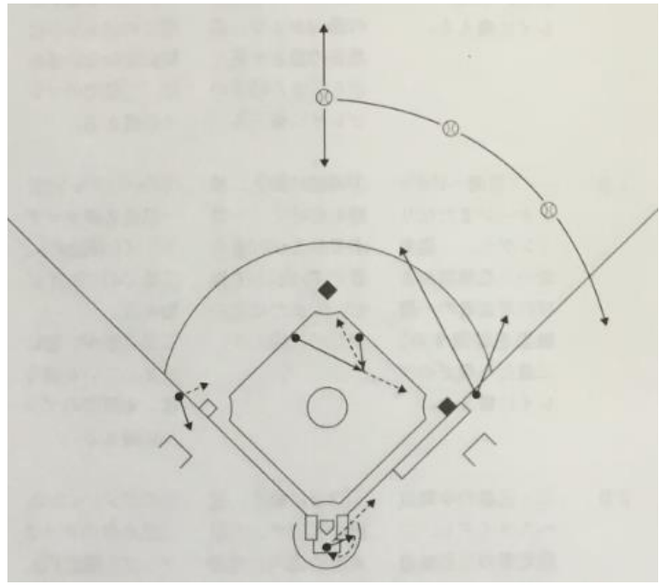
PL
本塁での“プレイに備える”。

1B
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる

2B
視野を広げながら（ステップバック）、一塁走者および二塁走者のタッグアップ、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、すべての走者の一・二塁での“プレイに備える”。

3B
三塁での“プレイに備える”。

基本の動き
走者一、二塁・中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

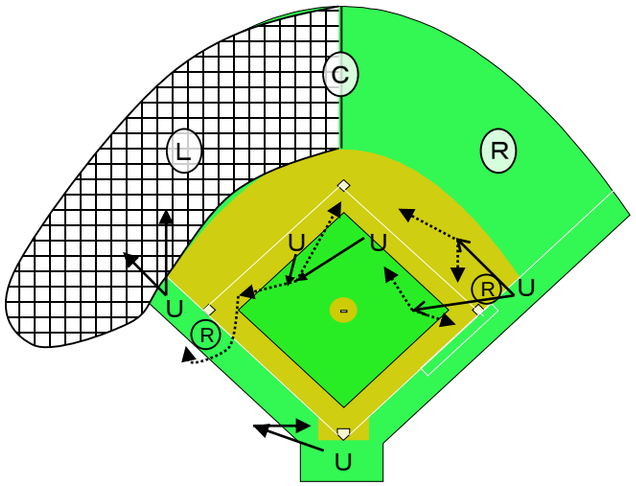


	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方・送球を見ながら、本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、視野を広げて、一塁走者の帰塁するプレイおよび打者走者の追い越しなどに注視する。	打球の行方を見ながら、一塁走者のタッグアップを確認する。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
2B	ステップバックし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、二塁走者および一塁走者、打者走者の動向に注視し、各走者の帰塁するプレイなど、二塁と一塁でのプレイに備える。	二塁走者のタッグアップを確認する。一塁走者の二塁でのプレイに備える。
3B	打球の方向に正対し、送球線などを考えながら、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、二塁走者の動向に注視し、①同様に動く。	②同様に動く。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一・三　塁
（二塁塁審が内野に位置した場合）

a.　中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

2B

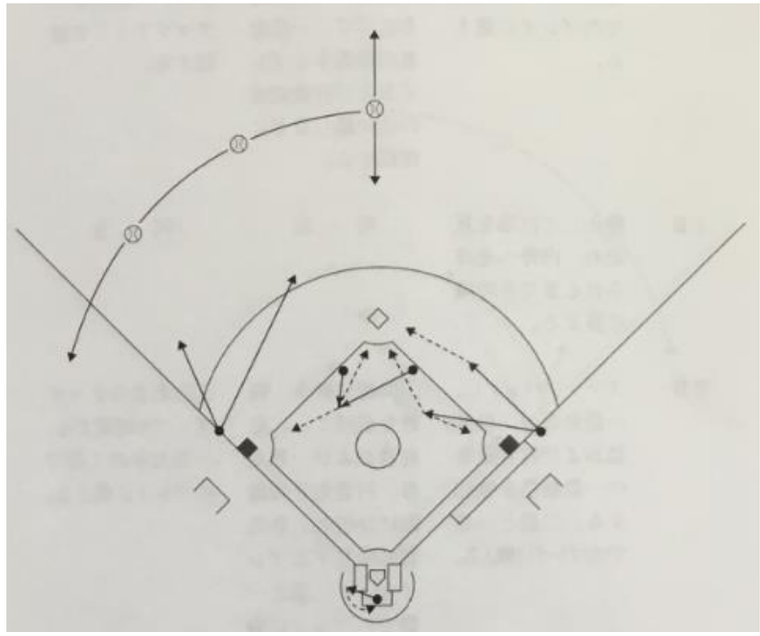
二・三塁間に移動して、一塁走者の二塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および一塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

基本の動き
走者一、三塁・中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



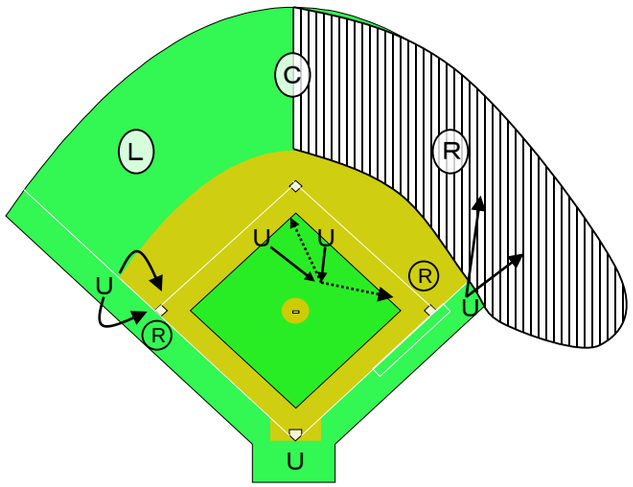
（GUIDE・球審はタイムプレイを意識する。）

	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら視野を広げて、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、三塁走者のタッグアップを確認する。本塁でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピポットターンまたはリミングし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、一塁走者および打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで、一塁走者のタッグアップを確認する。二塁でのプレイに備える。
2B	二・三塁の中間地点へスライドし、一塁走者の二塁触塁を注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	①同様に動き、三塁走者および一塁走者の動向に注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	②のポジションで、一塁走者の動向および一塁塁審の動きに注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。
3B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一･三　塁
（二塁塁審が内野に位置した場合）

b.　中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



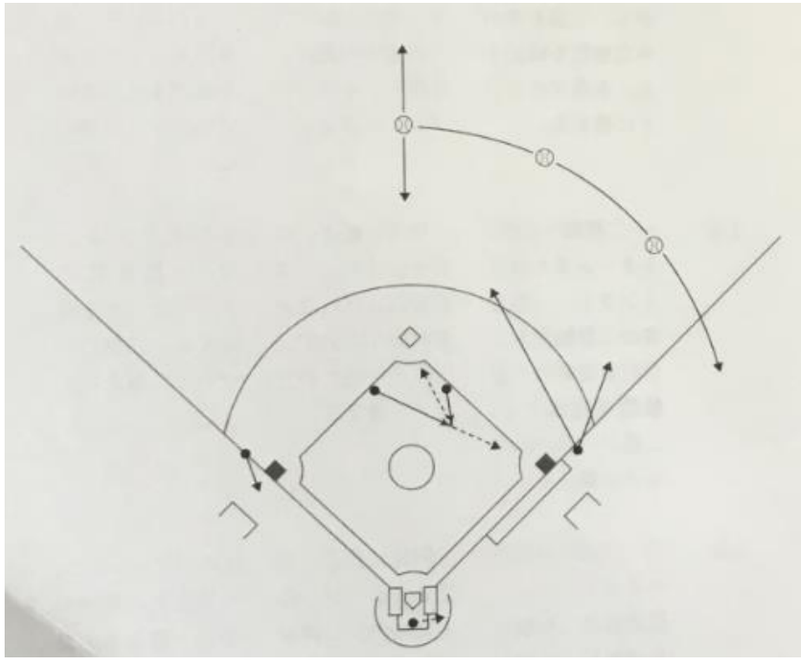
PL
本塁での“プレイに備える”。

1B
打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2B
視野を広げながら（ステップバック）、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁を確認し、一塁走者および打者走者の一･二塁での“プレイ に備える”。

3B
三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

基本の動き
走者一、三塁･中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

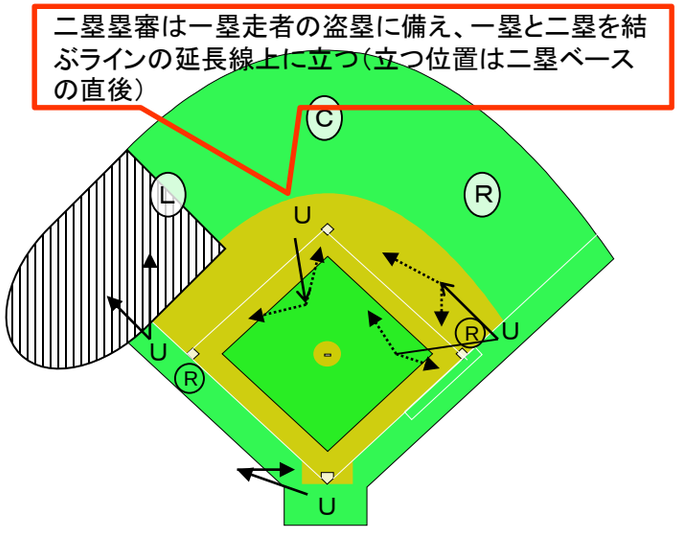


	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、本塁でのプレイに備える。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
2B	ステップバックし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁のプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、一塁走者および打者走者の動向に注視し、一塁走者の帰塁するプレイなど、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで、一塁走者のタッグアップを確認する。二塁でのプレイに備える。
3B	打球の方向に正対し、送球線などを考えながら、三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向に注視し、①または③同様に動く。	三塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一・三　塁
（二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合）

a.　左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

2B

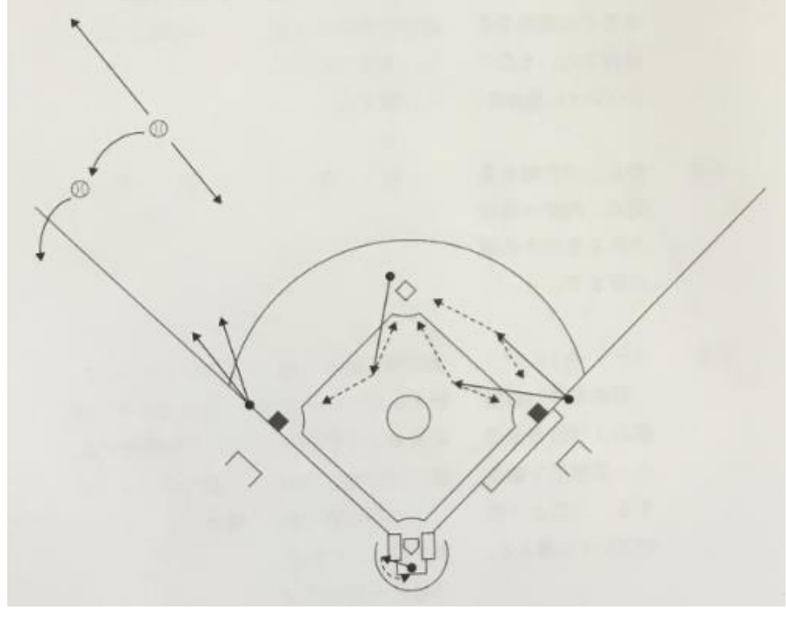
三塁方向の内野内に移動し、一塁走者の二塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および一塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

基本の動き
走者一、三塁・左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合（内野手が前進守備の場合）



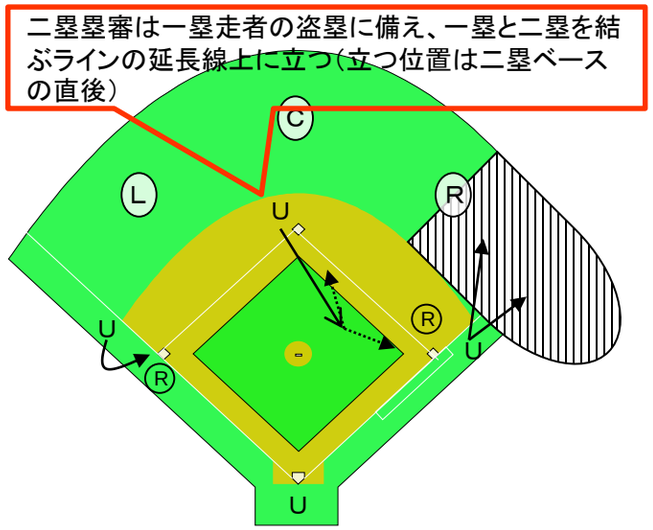
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、視野を広げて、三塁走者の動向を注視し、①または③のプレイに備える。	打球と送球線を考えながら三塁走者のタッグアップを確認する。本塁でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピポットターンまたはリミングし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、一塁走者および打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで一塁走者のタッグアップを確認する。二塁でのプレイに備える。
2B	二・三塁間の内側に入り、一塁走者の二塁触塁を注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	①同様に動き、三塁走者および一塁走者の動向に注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	②のポジションで、一塁走者の動向および一塁塁審の動きに注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。
3B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一・三　塁

（二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合）

b.　右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

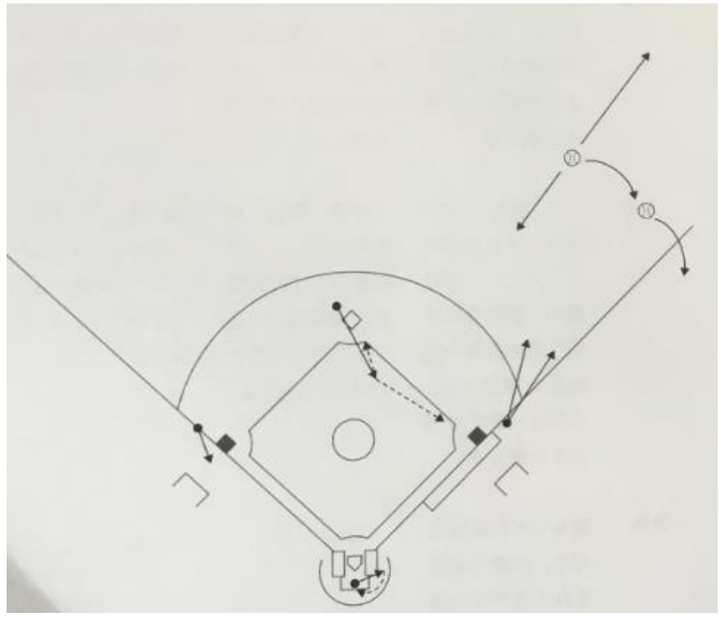
2B

一塁方向の内野内に移動して、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

基本の動き
走者一、三塁・右翼手からライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合（内野手が前進守備の場合）



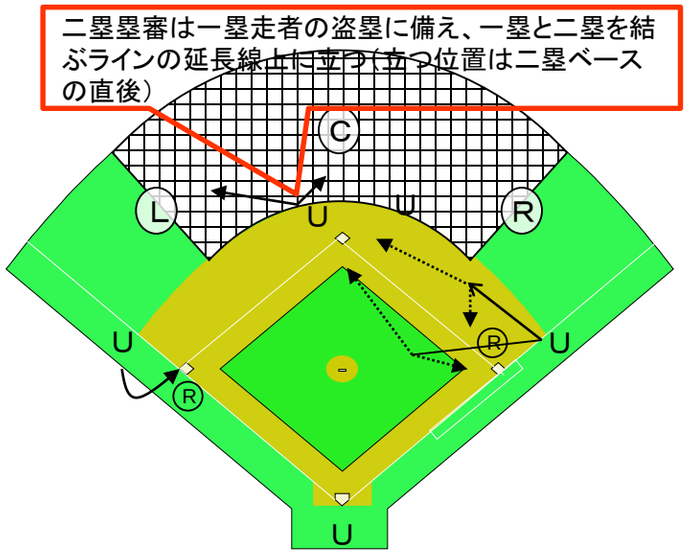
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。打者走者の一塁触塁に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、視野を広げて、三塁走者および一塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら本塁でのプレイに備える。一塁走者のタッグアップを注視する。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
2B	一・二塁間の内側ポジション付近を目標に入り、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁のプレイに備える。	①同様に動き、一塁走者および打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで、一塁走者のタッグアップを確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。
3B	打球の方向に正対し、送球線などを考えながら、三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向に注視し、三塁でのプレイに備える。	三塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一･三　塁

（二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合）

c.　左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

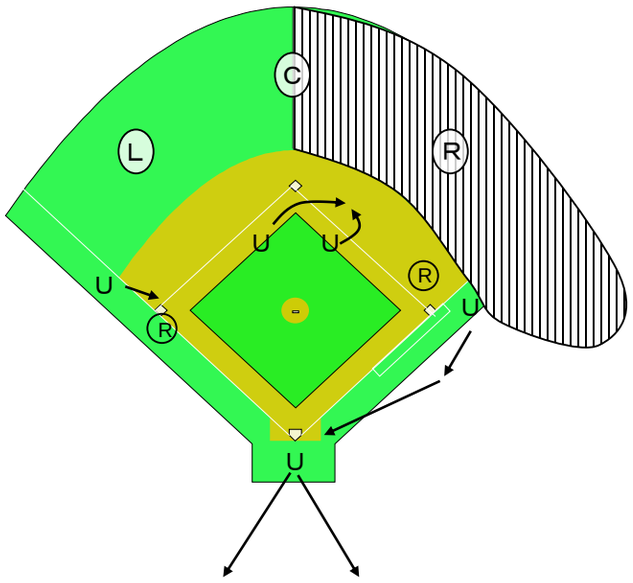
2B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

d.　本塁後方にファウルフライが飛んで球審がその打球を追った場合



PL

捕手を避け、捕手の動きを見ながら（打球を見るのではなく）、角度をとって早くバックストップにつき、打球の行方を確認･判定する。

1B

三塁走者がタッグアップした場合、すばやく本塁に移動し、本塁での“プレイに備える”。

2B

ダイヤモンドの外に出て、角度をとって一塁走者のタッグアップに備える 。

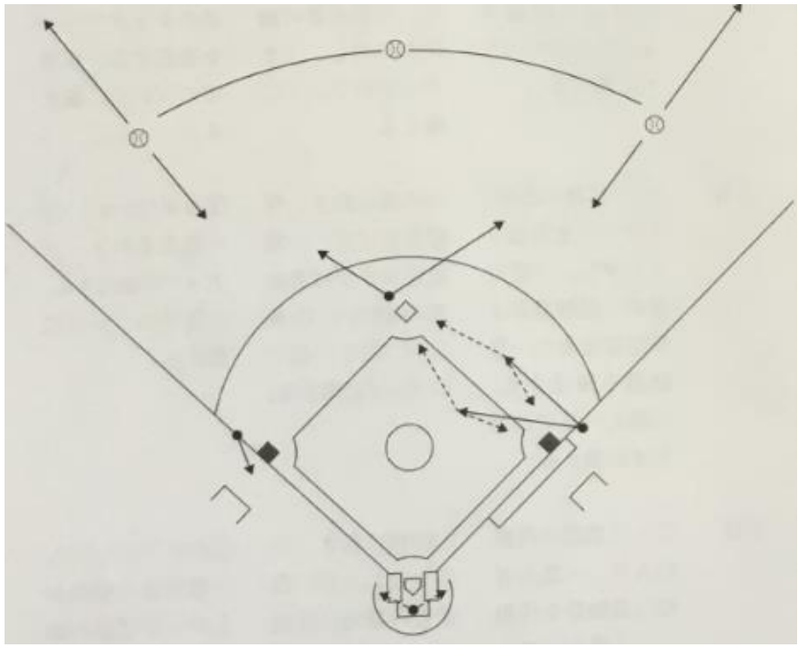
3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

「付記」 走者二･三塁、満塁の場合も同様に、二塁塁審はダイヤモンドの外に出て、角度をとって一･二塁にいる走者のタッグアップに備える。

基本の動き

走者一、三塁･左翼手より右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合（内野手が前進守備の場合）



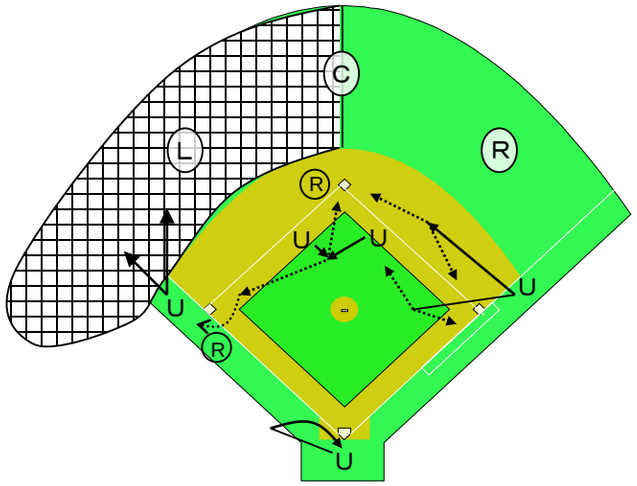
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向に注視し、①又は③のプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、本塁でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピポットターンまたはリミングし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、一塁走者および打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで一塁走者のタッグアップを確認する。二塁でのプレイに備える。
2B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
3B	打球の方向に正対し、送球線などを考えながら、三塁でのプレイに備える。	打球の方向を見ながら、三塁走者の動向に注視し、三塁でのプレイに備える。	三塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　二･三　塁

（二塁塁審が内側に位置した場合）

a.　中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

2B

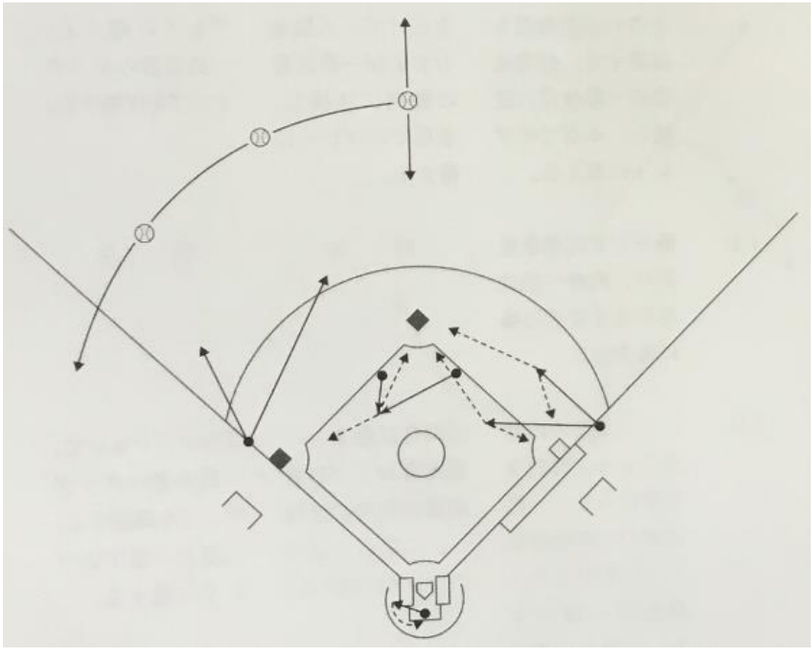
二･三塁間に移動して、二塁走者のタッグアップおよび三塁触塁を確認し、二･三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

基本の動き
走者二、三塁･中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



(GUDE･球審はタイムプレイを意識する。)

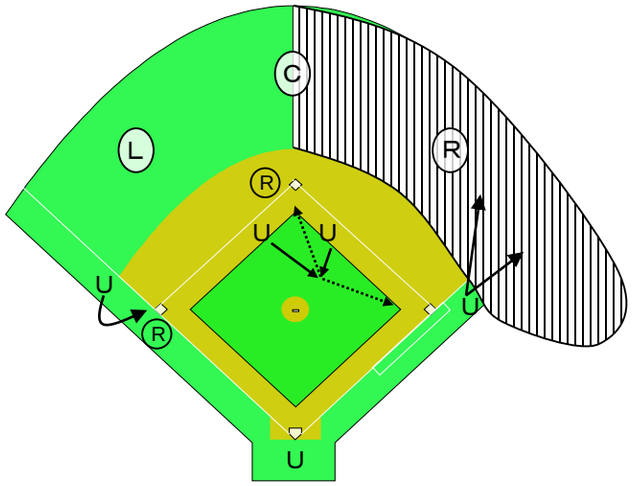
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球を考えながら、三塁走者のタッグアップを確認する。本塁でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピポットターンまたはリミングし、打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、二塁走者および打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②同様に動く
2B	二・三塁の中間地点へスライドし、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁と二塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、三塁走者および二塁走者の動向に注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	②のポジションで、二塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。
3B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　二･三　塁

（二塁塁審が内側に位置した場合）

b.　中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

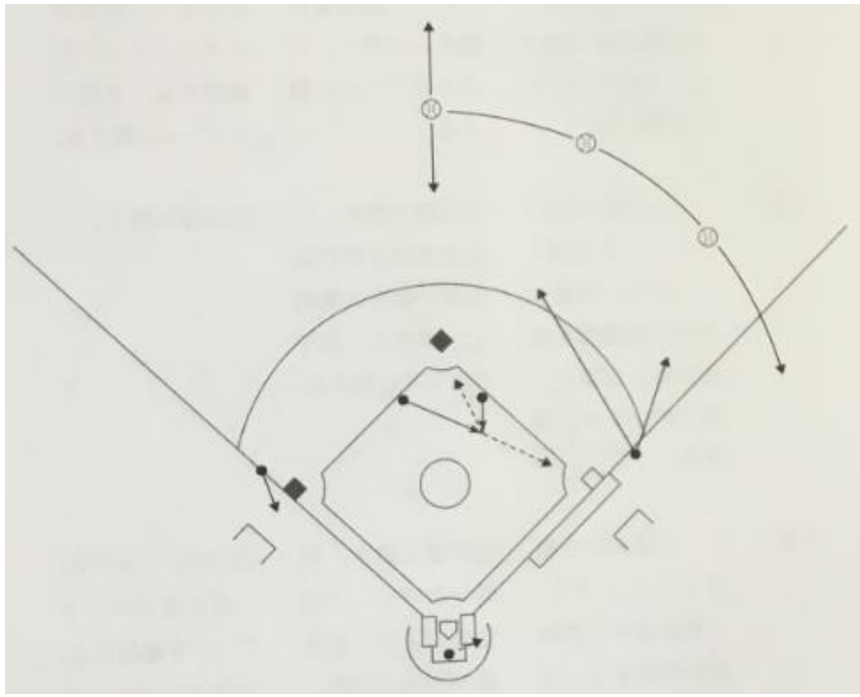
2B

視野を広げながら（ステップバック）、二塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁　での“プレイに備える”。

3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

基本の動き
走者二、三塁･中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



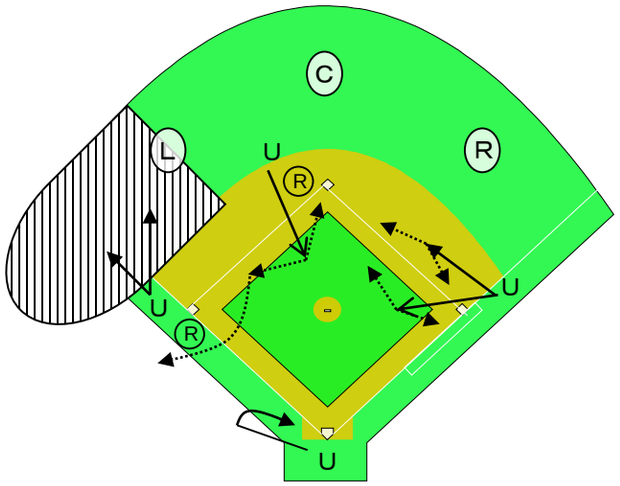
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、視野を広げて三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	②同様に動き、本塁でのプレイに備える。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
2B	ステップバックし打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁のプレイに備える。	①同様に動き、二塁走者および打者走者の動向に注視し、二塁走者の帰塁するプレイなど、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで、二塁走者のタッグアップを確認する。
3B	打球の方向に正対し、送球線などを考えながら、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者および二塁走者の動向に注視し、三塁でのプレイに備える。	三塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　二･三　塁

（二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合）

a.　左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL
三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

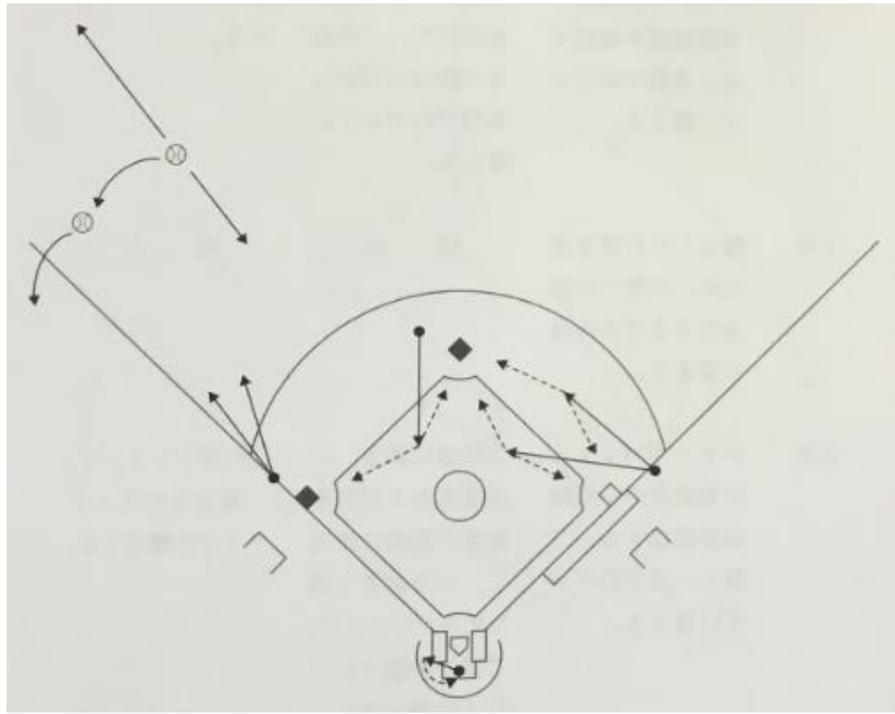
1B
内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

2B
二･三塁間の内野内に移動し、二塁走者のタッグアップまたは三塁触塁を確認し、二･三塁での“プレイに備える”。

3B
打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

基本の動き
走者二、三塁･左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合（内野手が前進守備の場合）



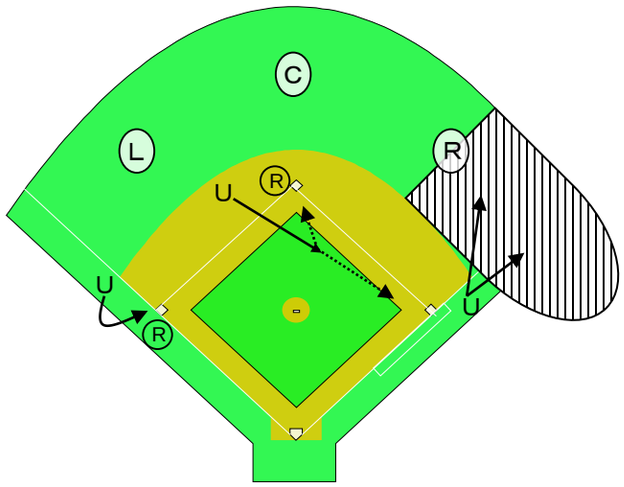
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、視野を広げて、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球を考えながら、三塁走者のタッグアップを確認する。本塁でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピポットターンまたはリミングし、打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②同様に動き、二塁走者のタッグアップを注視する。
2B	二・三塁間の内側に入り、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁と二塁でのプレイに備える。	①同様に動き、三塁走者および二塁走者の動向に注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	②のポジションで、二塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。
3B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　二･三　塁

（二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合）

b.　右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

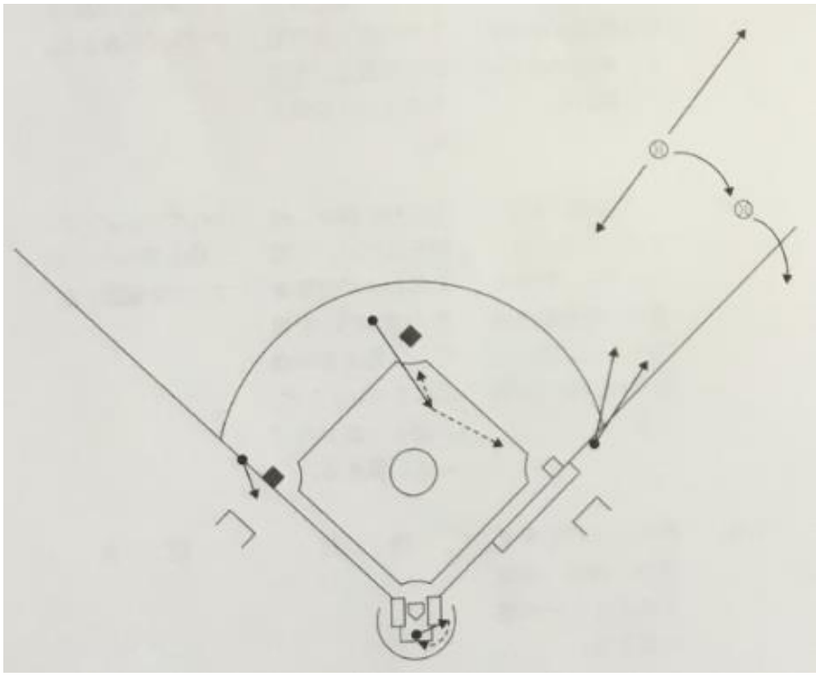
2B

一･二塁間の内野内に移動して、二塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

基本の動き
走者二、三塁･右翼手からライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合（内野手が前進守備の場合）



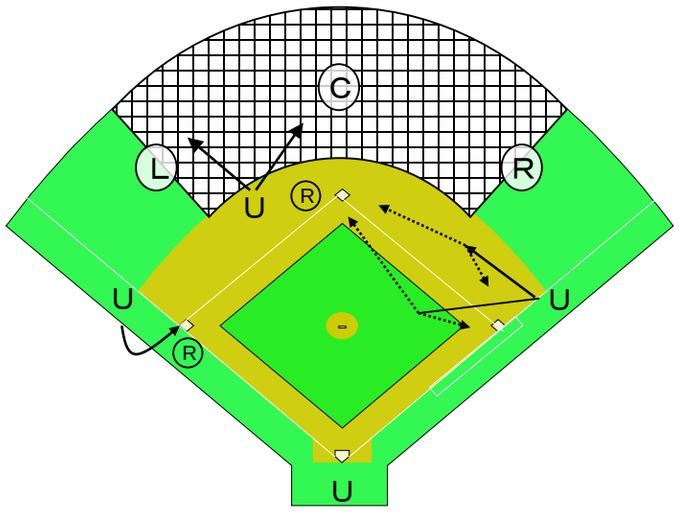
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。打者走者の一塁触塁に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球を考えながら、本塁でのプレイに備える。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
2B	一・二塁間の内側ポジション付近を目標に入り、打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、二塁走者および打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで、二塁走者のタッグアップを確認する。
3B	打球方向に正対し、送球線などを考えながら、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者および二塁走者の動向に注視し、三塁でのプレイに備える。	三塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　二･三　塁

（二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合）

c.　左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、二塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

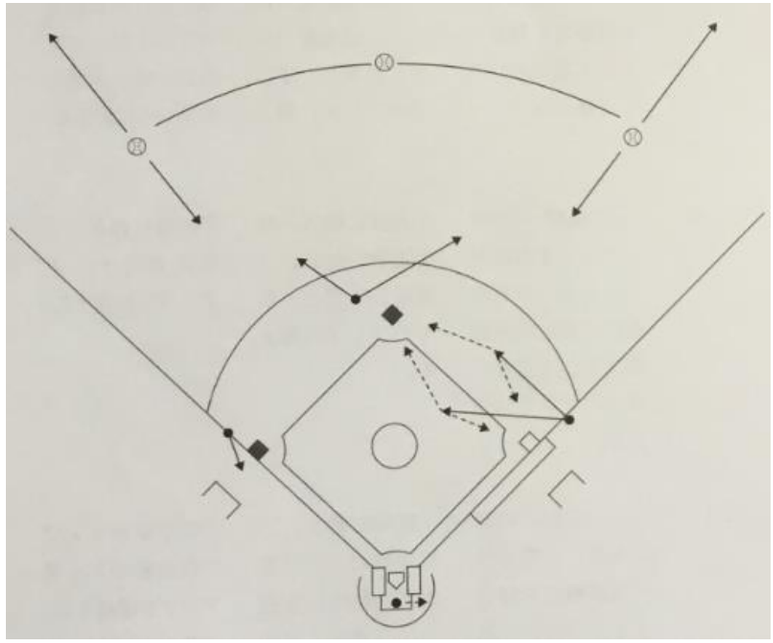
2B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

基本の動き
走者二、三塁･左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合（内野手が前進守備の場合）



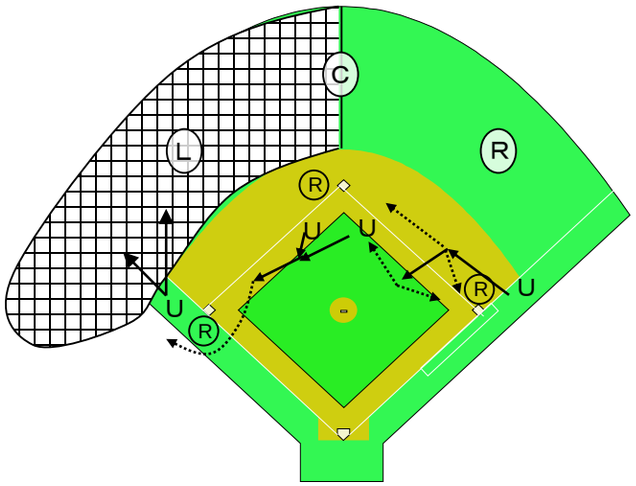
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者および打者走者の動向を注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、本塁でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピボットターンまたはリミングし、打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、二塁走者および打者走者の動向に注視し、二塁走者の帰塁するプレイなど、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで、二塁走者のタッグアップを確認する。
2B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
3B	打球方向に正対し、送球線などを考えながら、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁でのプレイに備える。	打球の方向を見ながら、三塁走者および二塁走者の動向に注視し、三塁でのプレイに備える。	三塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一･二･三　塁

（二塁塁審が内側に位置した場合）

a.　中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

2B

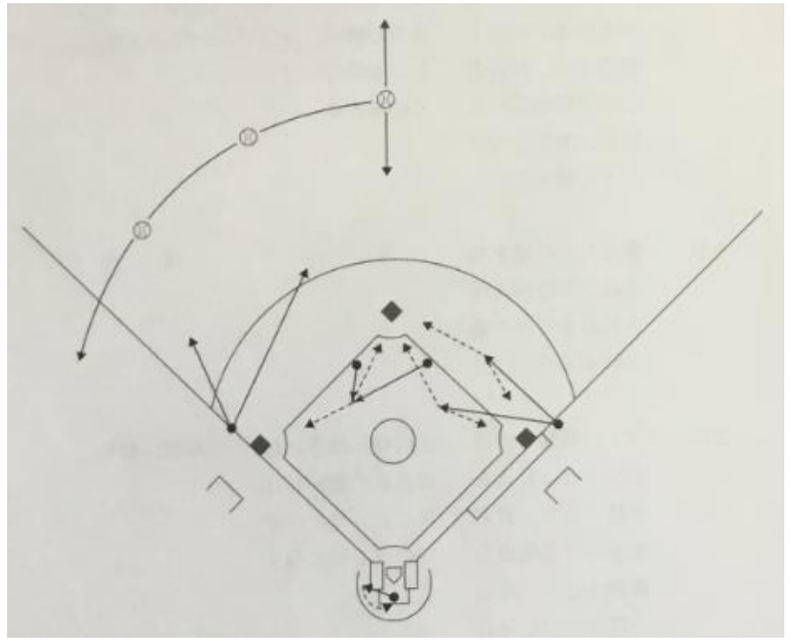
二･三塁間寄りのマウンド方向に移動し、二塁走者のタッグアップおよび三塁触塁を確認して、二･三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

基本の動き
走者満塁･中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合



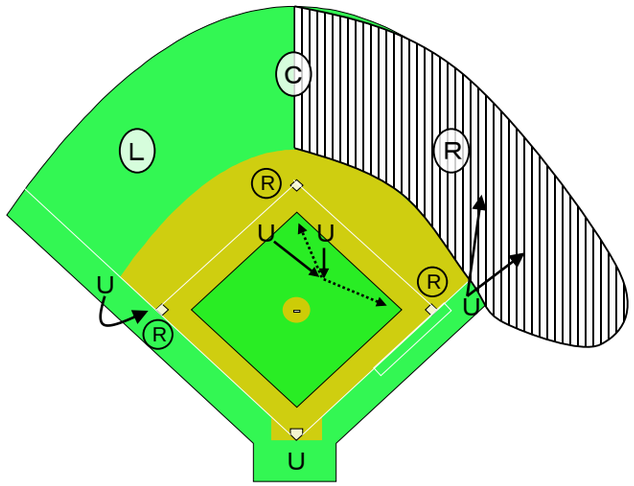
(GUIDE･球審が二つの触塁を見る場合は走者の走塁状況や打球の特性を見極め位置をとる。)(GUIDE･球審はタイムプレイを意識する。)

	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認し本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、視野を広げて、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、三塁走者のタッグアップを確認する。本塁上でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピボットターンまたはリミングし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、一塁走者および打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで一塁走者のタッグアップを確認する。二塁でのプレイに備える。
2B	二・三塁の中間点へスライドし二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁と二塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、三塁走者および二塁走者の動向に注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	②のポジションで、二塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。
3B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一･二･三　塁
（二塁塁審が内側に位置した場合）

b.　中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

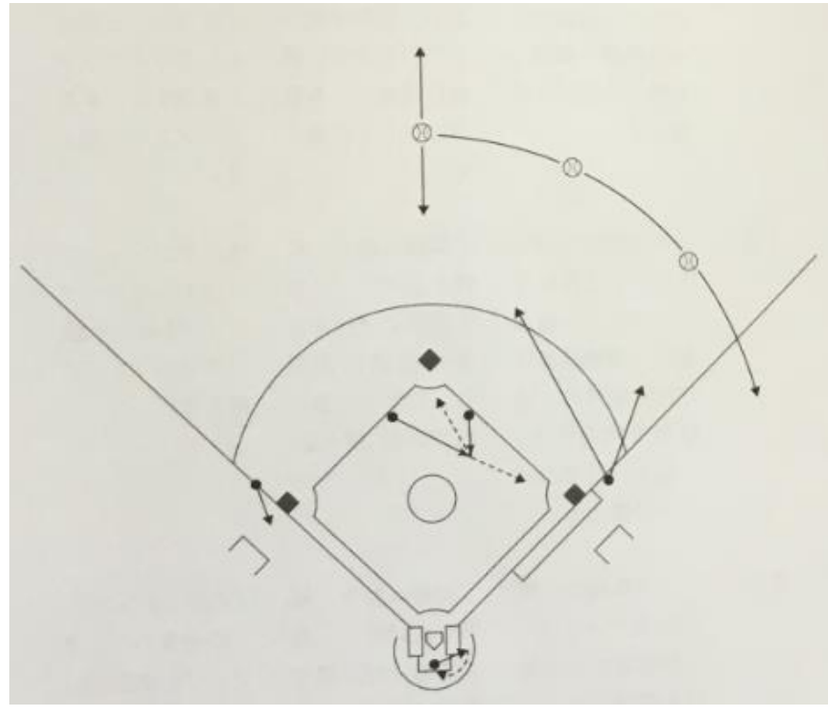
2B

視野を広げながら（ステップバック）、一･二塁走者のタッグアップ、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

基本の動き
走者満塁･中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合



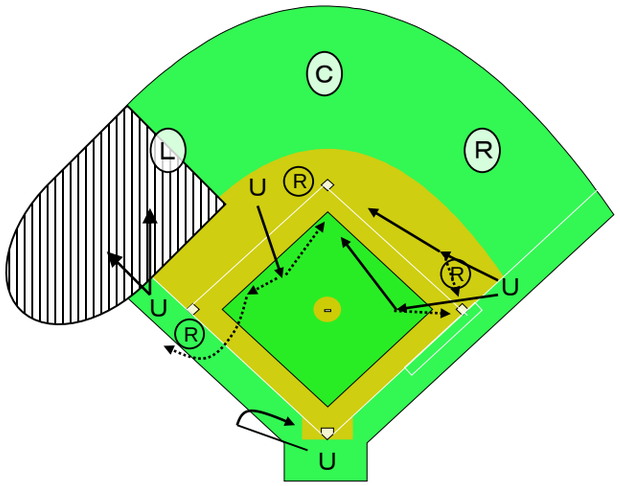
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、視野を広げて、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、一塁走者のタッグアップを確認する。本塁でのプレイに備える。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
2B	ステップバックし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、二塁走者および一塁走者、打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで二塁走者のタッグアップを確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。
3B	打球の方向に正対し、送球線などを考えながら、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向に注視し、三塁でのプレイに備える。	三塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一･二･三　塁

（二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合）

a.　左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合



PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁と打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

2B

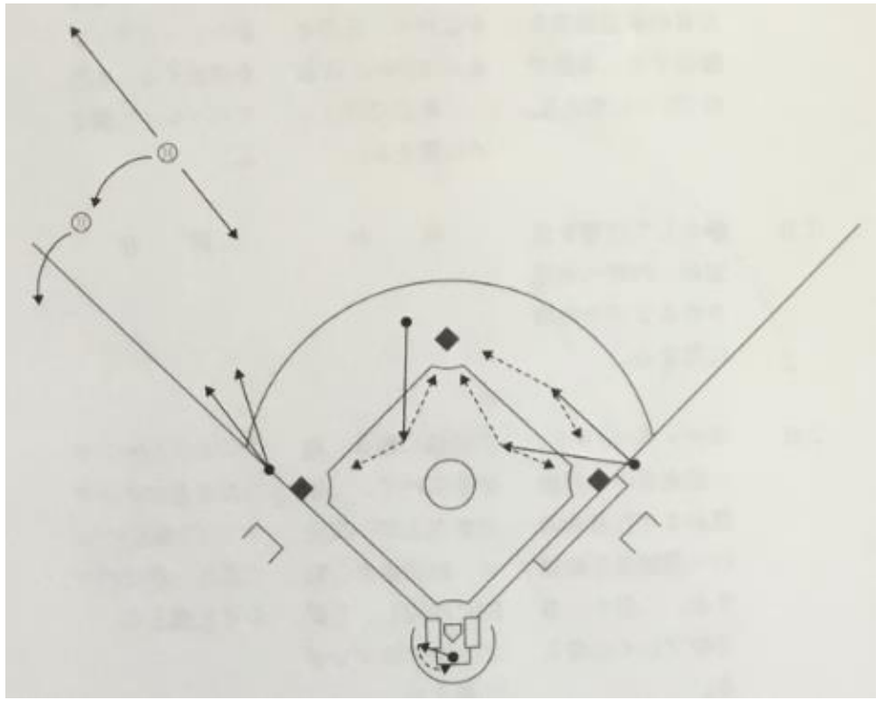
二･三塁間の内野内に移動し、二塁走者のタッグアップおよび三塁触塁を確認し、二･三塁での“プレイに備える”。

3B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

「付記」 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

基本の動き
走者満塁･左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合（内野手が前進守備の場合）



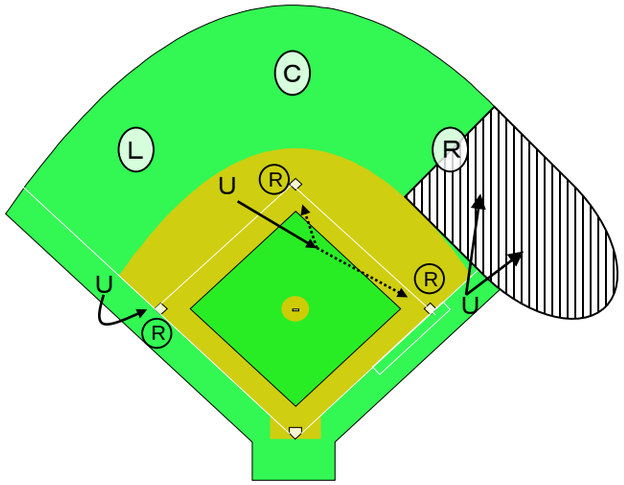
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。二塁走者の三塁触塁に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、三塁走者のタッグアップを確認する。本塁上でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピボットターンまたはリミングし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、二塁走者および一塁走者、打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで、一塁走者のタッグアップを確認する。二塁でのプレイに備える。
2B	二・三塁間の内側に入り、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁と二塁でのプレイに備える。	①同様に動き、三塁走者および二塁走者の動向に注視し、三塁と二塁でのプレイに備える。	②のポジションで、二塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。
3B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一･二･三　塁

（二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合）

b.　右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

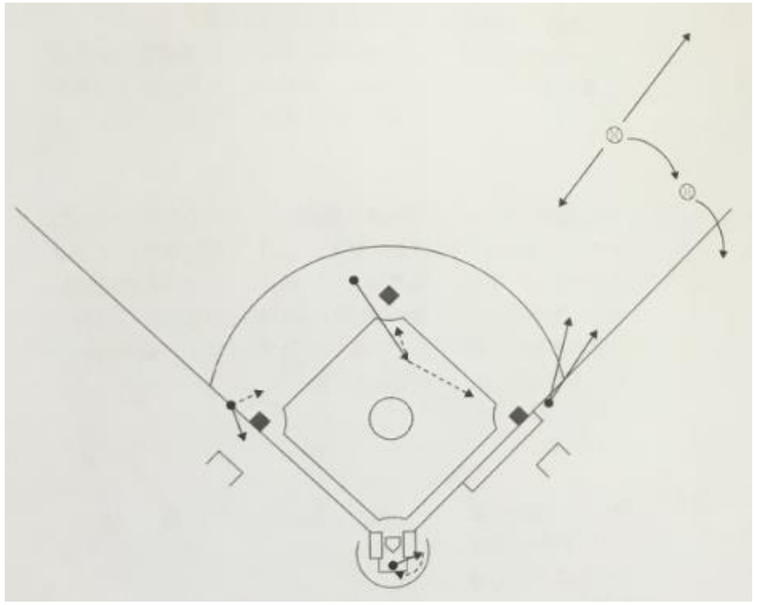
2B

一･二塁間の内野内に移動して、一･二塁走者のタッグアップ、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

基本の動き
走者満塁･右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合（内野手が前進守備の場合）



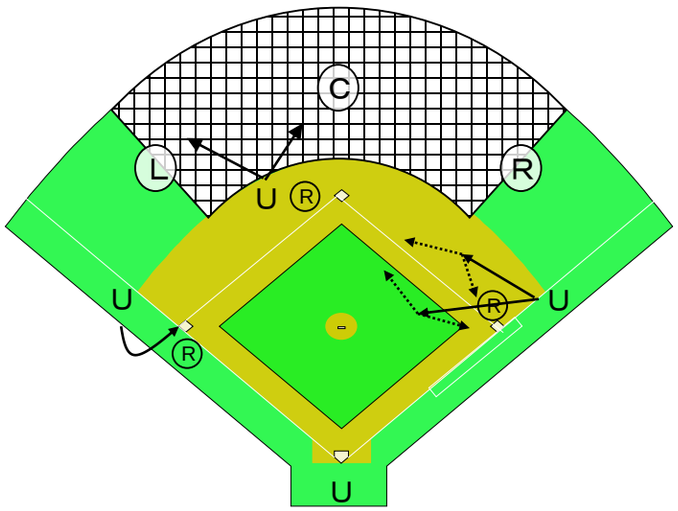
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。打者走者の一塁触塁に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、視野を広げて、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、一塁走者のタッグアップも確認する。本塁でのプレイに備える。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
2B	一・二塁間の内側ポジション付近を目標に入り、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、二塁走者および一塁走者、打者走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで、二塁走者のタッグアップを確認する。二・一塁でのプレイに備える。
3B	打球の方向に正対し、送球線などを考えながら、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者の動向に注視し、三塁でのプレイに備える。	三塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。

四人制クロックワイズの基本メカニクス

走　者　一･二･三　塁

（二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合）

c.　左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合



PL

本塁での“プレイに備える”。

1B

内野内に移動または“リミング”によって、一･二塁走者のタッグアップ、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一･二塁での“プレイに備える”。

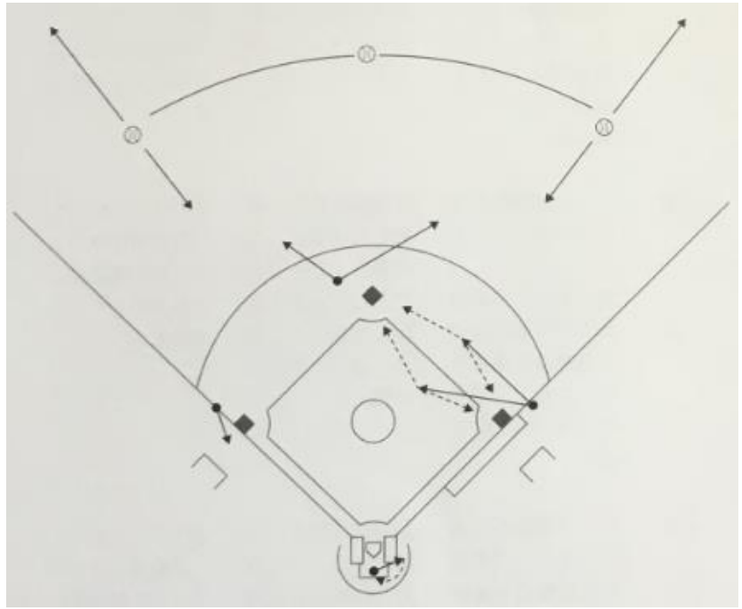
2B

打球を追い、その行方を確認･判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

3B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

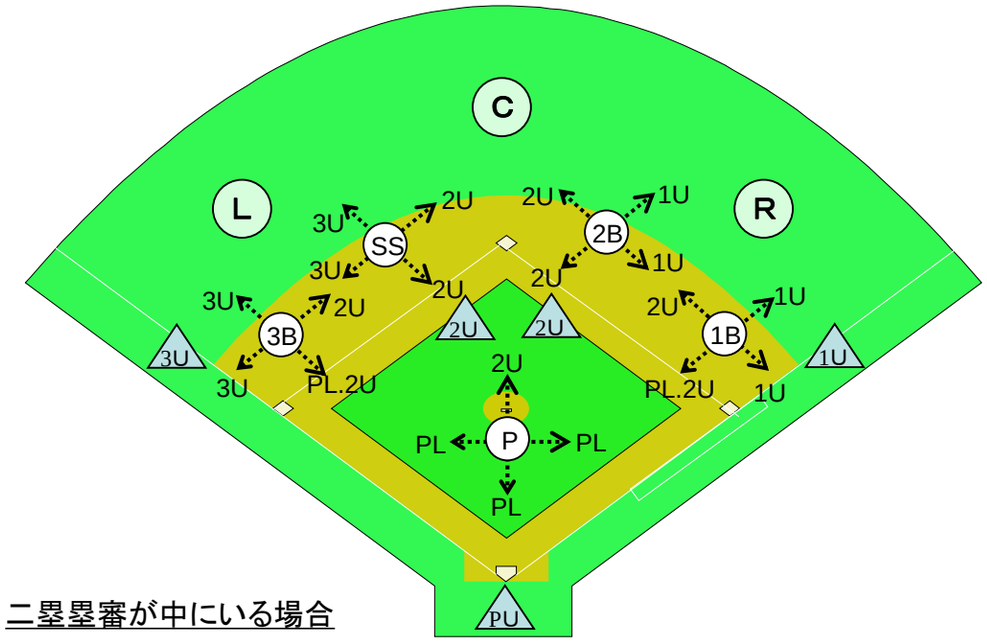
基本の動き
走者満塁･左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合（内野手が前進守備の場合）



	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
ＰＬ	打球の行方を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、視野を広げて、三塁走者および打者走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、一塁走者のタッグアップを確認する。本塁でのプレイに備える。
1B	一・二塁間へピボットターンまたはリミングし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、二塁走者および一塁走者の動向に注視し、二塁と一塁でのプレイに備える。	②のポジションで二塁走者のタッグアップを確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。
2B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同　左	同　左
3B	打球方向に正対し、送球線などを考えながら、二塁走者の三塁触塁を確認する。三塁でのプレイに備える。	打球の行方を見ながら、三塁走者および二塁走者の動向に注視し、三塁でのプレイに備える。	三塁走者のタッグアップを確認する。三塁でのプレイに備える。

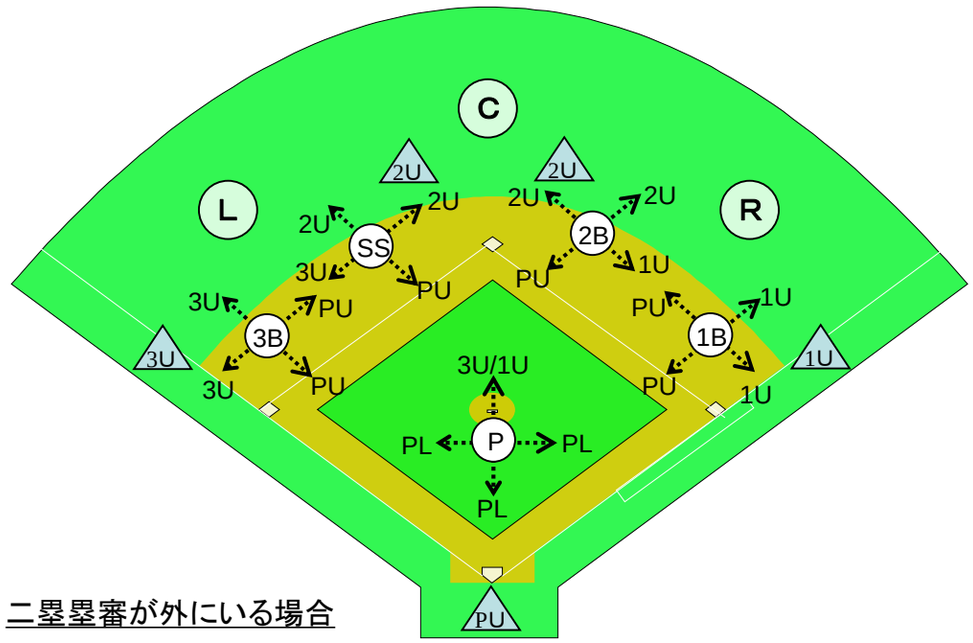
内野へのラインドライブ

内野へのライナーに対しては、一番よく見える位置にいる塁審（グラブの腹側の塁審）が原則キャッチ／ノーキャッチを判定する。（**オープン・グラブ・ポリシーの原則**）



二塁塁審が中にいる場合

PU　投手への打球および極端な前進守備をとった内野手への正面の打球を判定する。
1U　一塁手の正面および一塁手からラインよりの打球ならびに二塁手の左の打球について判定する。
2U　一塁手、二塁手、三塁手または遊撃手の正面の打球、一塁手または二塁手の右に飛んだ打球、投手の後方に飛んだ打球ならびに三塁手または遊撃手の左に飛んだ打球について判定する。
3U　三塁手の正面および三塁手からラインよりの打球ならびに遊撃手の右の打球について判定する。



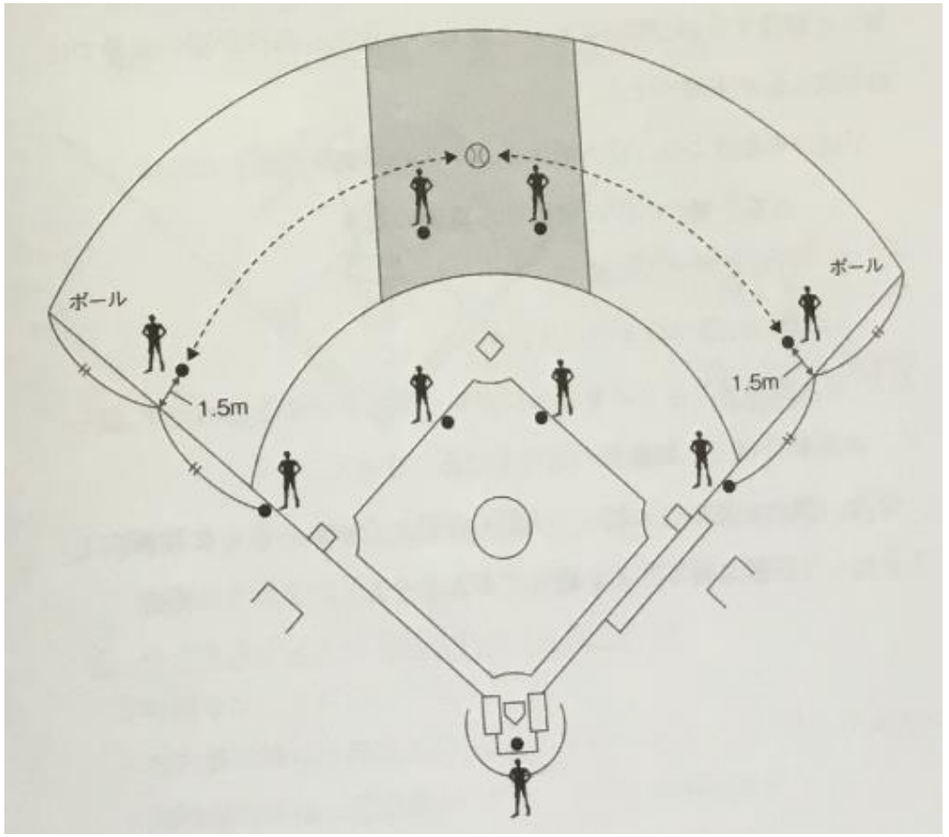
二塁塁審が外にいる場合

オープン・グラブ・ポリシー（グラブの腹側の塁審が判定する）の原則に従う。

審判員間の試合前の打ち合わせ、試合中のコミュニケーション（アイコンタクトなど）が重要である。

外審の定位置および動き方

1.　定位置　野手および前方の審判員に視界を遮られないようラインから約1.5m内側で、ポールと塁審との中間に位置する。



2.　担当範囲
(1)　打球に対するフェア、ファウルの判定は、一・三塁塁審を越えてくる打球のすべてとする。
(2)　中堅手が定位置の前後に動く打球を含め左側の打球をレフト側の外審が、中堅手が右側に動く打球をライト側の外審が担当する。
(3)　無走者又は、二死走者三塁で二塁塁審が外野に位置している時は、図で示した範囲の打球を担当する。
(4)　二塁塁審と外野審判が共に打球を追った場合は、二塁塁審が優先する。

3.　動き方
打球がライン際へ飛んだ場合
(1)　野手の動きに注意して前後に移動し、打球を避けながらファウルラインをまたいでフェア、ファウルの判定をする。
(2)　ポール際の飛球は速やかに打球を追い、ポールの正面でファウルラインをまたいで静止し、ポールとの関係を良く見極めて判定する。