2020
4人制審判メカニクス

MLB　UMPIRE　MANUAL抜粋

審判メカニクス
ハンドブック

第５版

四人制フォーメーション

全日本野球会議　抜粋

目　次

まえがき …… iii
一般原則 …… iv
注釈と助言 …… vi

SECTION1　走者なし
1.1　外野の責任分担 …… 1
1.2　二塁塁審Goes　Out …… 2
1.3　一塁塁審Goes　Out …… 3
1.4　三塁塁審Goes　Out …… 4
SECTION2　走者一塁
2.1　外野の責任分担 …… 6
2.2　一塁塁審Goes　Out …… 7
2.3　三塁塁審Goes　Out …… 8
SECTION3　走者二塁
3.1　外野の責任分担 …… 10
3.2　一塁塁審Goes　Out …… 11
3.3　三塁塁審Goes　Out …… 12
3.4　「リミング」と「スライド」 …… 13
SECTION4　走者三塁
4.1　外野の責任分担 …… 14
4.2　二塁塁審Goes　Out …… 15
4.3　一塁塁審Goes　Out …… 16
4.4　三塁塁審Goes　Out …… 17
SECTION5　走者一・二塁
5.1　一塁塁審Goes　Out …… 18
5.2　三塁塁審Goes　Out …… 19

目　次

改訂版（第5版）発行にあたり …… iii
四人制審判の取り決め事項 …… iv
注 …… v

SECTION1　走者なし
1.1　外野の責任分担 …… 1
1.2　二塁塁審Goes　Out …… 2
1.3　一塁塁審Goes　Out …… 3
1.4　三塁塁審Goes　Out …… 4
1.5　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 …… 5
SECTION2　走者一塁
2.1　外野の責任分担 …… 6
2.2　一塁塁審Goes　Out …… 7
2.3　三塁塁審Goes　Out …… 8
SECTION3　走者二塁
3.1　外野の責任分担 …… 10
3.2　一塁塁審Goes　Out …… 11
3.3　三塁塁審Goes　Out …… 12

SECTION4　走者三塁
4.1　外野の責任分担 …… 14
4.2　二塁塁審Goes　Out …… 15
4.3　一塁塁審Goes　Out …… 16
4.4　三塁塁審Goes　Out …… 17
SECTION5　走者一・二塁
5.1　一塁塁審Goes　Out …… 18
5.2　三塁塁審Goes　Out …… 19

目　次

SECTION6　走者一・三塁
6.1　一塁塁審Goes　Out　20
6.2　三塁塁審Goes　Out　21
6.3　前進守備）二塁塁審Goes　Out　22
6.4　前進守備）一塁塁審Goes　Out　23
6.5　前進守備）三塁塁審Goes　Out　24
SECTION7　走者二・三塁
7.1　一塁塁審Goes　Out　26
7.2　三塁塁審Goes　Out　27
7.3　前進守備）二塁塁審Goes　Out　28
7.4　前進守備）一塁塁審Goes　Out　29
7.5　前進守備）三塁塁審Goes　Out　30
SECTION8　走者満塁
8.1　一塁塁審Goes　Out　32
8.2　三塁塁審Goes　Out　33
8.3　前進守備）二塁塁審Goes　Out　34
8.4　前進守備）一塁塁審Goes　Out　35
8.5　前進守備）三塁塁審Goes　Out　36
SECTION9　内野ライナー
9.1　キャッチ／ノーキャッチ　責任分担　38

目　次

SECTION6　走者一・三塁
6.1　一塁塁審Goes　Out　20
6.2　三塁塁審Goes　Out　21
6.3　前進守備）二塁塁審Goes　Out　22
6.4　前進守備）一塁塁審Goes　Out　23
6.5　前進守備）三塁塁審Goes　Out　24
SECTION7　走者二・三塁
7.1　一塁塁審Goes　Out　26
7.2　三塁塁審Goes　Out　27
7.3　前進守備）二塁塁審Goes　Out　28
7.4　前進守備）一塁塁審Goes　Out　29
7.5　前進守備）三塁塁審Goes　Out　30
SECTION8　走者満塁
8.1　一塁塁審Goes　Out　32
8.2　三塁塁審Goes　Out　33
8.3　前進守備）二塁塁審Goes　Out　34
8.4　前進守備）一塁塁審Goes　Out　35
8.5　前進守備）三塁塁審Goes　Out　36
SECTION9　内野ライナー
9.1　キャッチ／ノーキャッチ　責任分担　38

まえがき

このシステムは、MLB/WUAトレーニング合同委員会の骨折りを通して作成されました。目的はメカニックの標準化されたシステムを作成することであり、メジャーリーグ審判員の個性を排除するものではありません。

われわれのガイドラインは、システムをできるだけ整合性をとり単純にしてすべての状況に適応できる責任範囲を提供することです。

MLB審判員は特定の状況をカバーするために最適であると感じても、彼ら自身のポジションに柔軟性と思慮深さがあります。
しかしながら、いつでも、このマニュアルで概説されるように、彼らは責任範囲をカバーすることができなければなりません。

クルーがこれらのメカニックを一時的に変えなければならないとき、時折、独特の状況がありえると、合同委員会とメジャーリーグは認めます。これらの独特の状況は、特定のスタジアム（例えばFenway公園）、ひどい天気状況またはクルーメンバーの一時的な身体的能力の低下を含めます。そのような状況が標準に戻るとき、クルーは標準的なメカニックに戻ることを要求されます。

このシステムが実行されて、更なる改良がなされることが予期されます。それまでの間は、このマニュアルで定めるメカニックは、すべての大リーグのクルーによって使われなければならない。

時々、コミッショナー事務局は、特定のプレイに応じた最適な位置取りを勧めることができる。

トレーニング合同委員会

――――――――――――――――

本資料はMajor League Baseball Umpire Manual 2020 の4人制システムです。日本の4人制メカニクスの原本となっている資料です。
日本版4人制メカニクスと対比しながら考察するとMLB委員会の作成意図を知ることができます。
アマチュアとしても最高のパフォーマンスを発揮するための基本として理解しなければなりません。

2020年　4人制システムに変更はありません。

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k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、2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。

一般原則

（1） 走者が塁上にいない時、一・三塁審判はファウルエリアに位置すること。

（2） 外野へのすべ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エリア、観衆のインターフェアランス等）となる可能性のある打球と同様に、審判員の一人はGO-OUTする。誰が判断しても捕球できないようなライナー性の打球が外野手の間に打たれたときは、（例えば観衆のインターフェアランスまたはエンタイトルツーベースでない）外野へのGO-OUTは必要としない。

（3） 外野への飛球／ライナーを追いかける審判員は、できるだけ打球に近づかなければならないが、コールするときは止まるように注意する。

（4） GO-OUTした審判は、プレイが完了するまで内野に戻ってはいけない。

（5） 走者が塁上にいるときは（走者が三塁のときのみは除く）、二塁審判は二塁の内野内に位置する。二塁手より、遊撃手よりいずれの位置でもよい。要は自分がやりやすいと思う位置である。
（注釈：内野手が前進守備の場合の例外P21-23、27-29、33-35）

（6） 内野内に位置した二塁審判は、外野への飛球／ライナーに関してはGO-OUTしない。

（7） 球審は走者がスコアリングポジションにいるときは、いつでも本塁に留まる。
このメカニクスでは一塁または三塁をカバーするのは走者一塁または走者なしのときである。

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1】 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2】 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。

注釈と助言

（1） 以下のページの図は審判がプレイのための実際の位置取りを示しているものではなく、審判の一般的な動きと責任分担の基本を表しています。これらの図はトレーニング目的とメカニクスの一貫性を表しており、具体的なポジショニングやアングル（角度）を示して評価されるものではない。

（2） クルーのコミュニケーションがすべての状況で最も重要な要素です。

（3）「リミング」（一塁と二塁のベースラインの外側を移動する）として知られている行動はレフトサイドの外野飛球を三塁審判が追いかけたときに、一塁審判が行うことができるメカニクスです。（12ページ参照）
リミングのテクニックはこのマニュアルのすべてのセクションで示されていませんが、以下のいずれのセクションでも行うことができる。
（3.3、4.2、4.4、5.2、6.2、6.3、6.5、7.2、7.3、7.5、8.2、8.3 and 8.5）

（4） 二塁審判の三塁ベースへの「スライド」（直ちに三塁ベースへ移動して三塁ベースでのプレイに対応する）の概念は、レフトサイドの深い外野飛球に対する二塁走者の進塁（二塁走者のタッグアップ等）がはっきりしたときに行うことができるメカニクスです。（12ページ参照）
スライドのテクニックはこのマニュアルのすべてのセクションで示されていませんが、以下のいずれのセクションでも行うことができます。
（3.3、5.2、7.2、7.5、8.2、and 8.5）
もし、クルーが「スライド」テクニックを使うときには、二塁走者のタッグアップは一塁塁審が見ることになります。

（5） 外野飛球を追いかけた審判がプレイ終了後、元の塁に戻り走者に責任を持つまで、カバーした審判はベースを離れてはならない。

（6）三塁走者がいるとき、球審がファウルボール、ワイルドピッチ、パスボールなどで本塁エリアを離れたときには、一塁塁審が本塁のカバーができるよう注意していなければならない。

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）

四人制　審判メカニクス

SECTION 1： 走者なし

1-1： 外野の責任分担

◆　二塁塁審は二塁ベース後方の外野芝生エリアに位置する。(SET　UP)
二塁塁審は一塁側または三塁側のどちらに位置してもよい。二塁塁審は最初にプレイに備える位置は柔軟に対応すればよいが、その位置からすべての指定された責任分担範囲をカバーしなければならない。
◆　二塁塁審は左翼手の真正面(真後ろ)から右翼手の真正面(真後ろ)の範囲のすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。
◆　一塁塁審は右翼手を(一塁塁審から見て)少しでも右方向に動かすすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。
◆　三塁塁審は左翼手を(三塁塁審から見て)少しでも左方向に動かすすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。

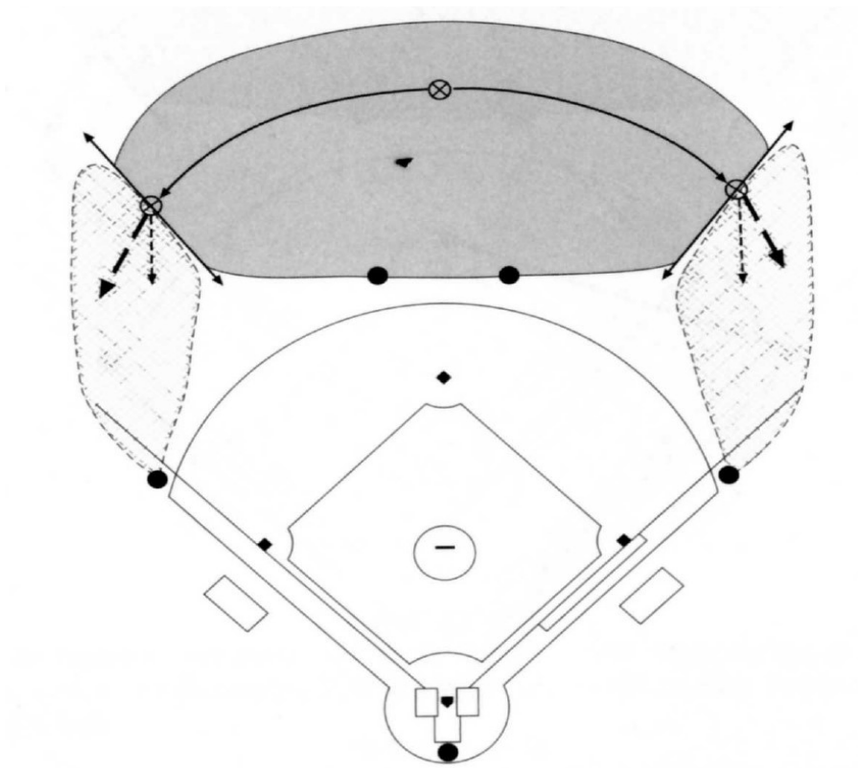
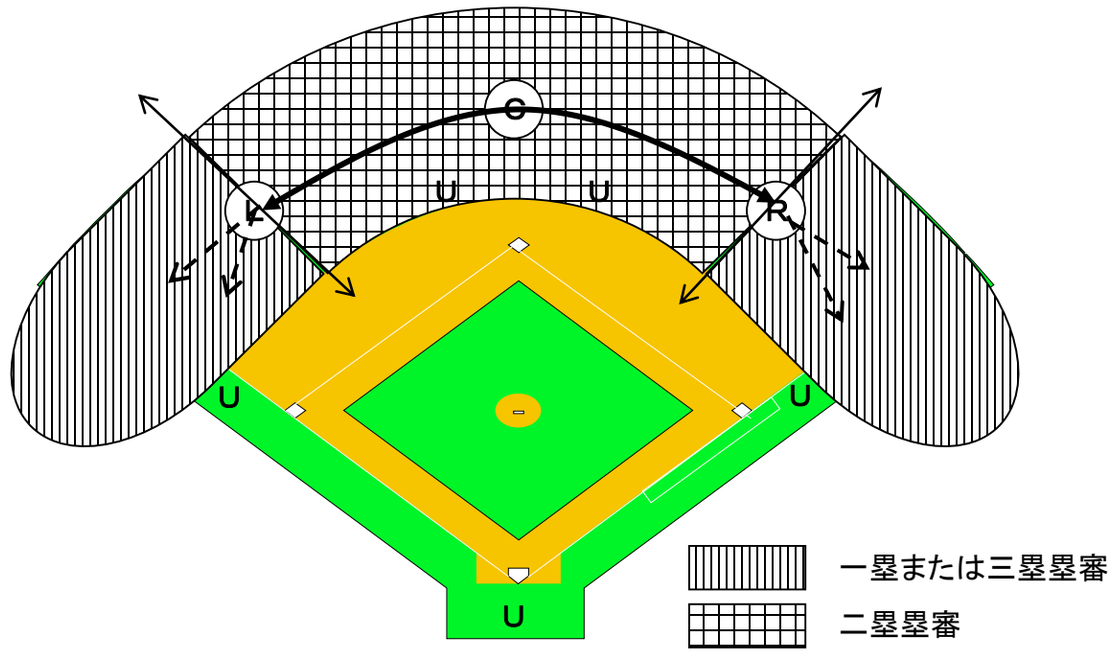


図1-1
走者がいないときの外野飛球に対する責任分担
影付きのエリア＝二塁塁審
パターンのエリア＝一塁および三塁塁審

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　審判メカニクス

SECTION 1： 走者なし

1-2： 二塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：三塁の方向に移動する。打者走者の三塁進塁が明らかであれば、打者走者が二塁に達したときには、三塁でのジャッジポイント（判定位置）に入りプレイに備えなければならない。

◆　一塁塁審：一塁ベース付近に移動し、打者走者が二塁に達するまでそこに留まり、それから本塁に向かう。打者走者の一塁でのプレイと本塁でのプレイに責任を持つ。

◆　三塁塁審：二塁の方向に移動して、打者走者の二塁でのプレイを引き受ける。

NOTE:　確実な二塁打の場合でも、フォーメーションは同様です。（三塁塁審は二塁へ行きます）

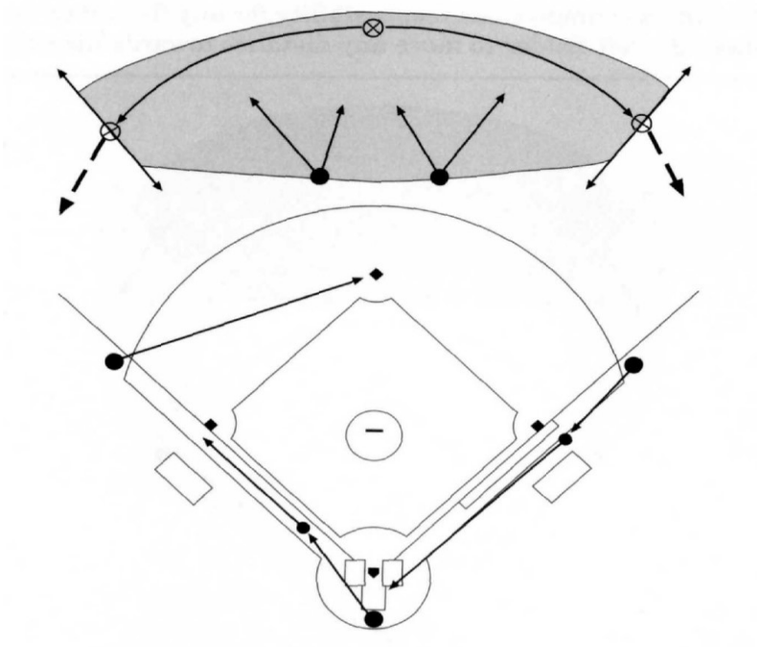
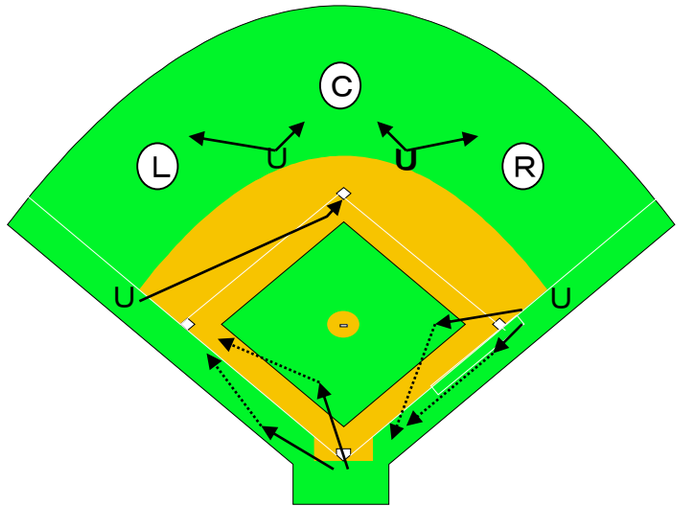


図1-2
走者がいないとき、二塁塁審は左翼手の真正面（真後ろ）から右翼手の真正面（真後ろ）の範囲のすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 1： 走者なし

1-3： 一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：一塁へ移動して、一塁へ戻る打者走者のプレイを引き受ける。打者走者が二塁に到達したら、打者走者の本塁でのプレイに備えるため本塁へ戻る。
◆　二塁塁審：二塁に移動して、打者走者の二塁でのプレイを引き受ける。
◆　三塁塁審：三塁に移動して、打者走者の三塁でのプレイを引き受ける。

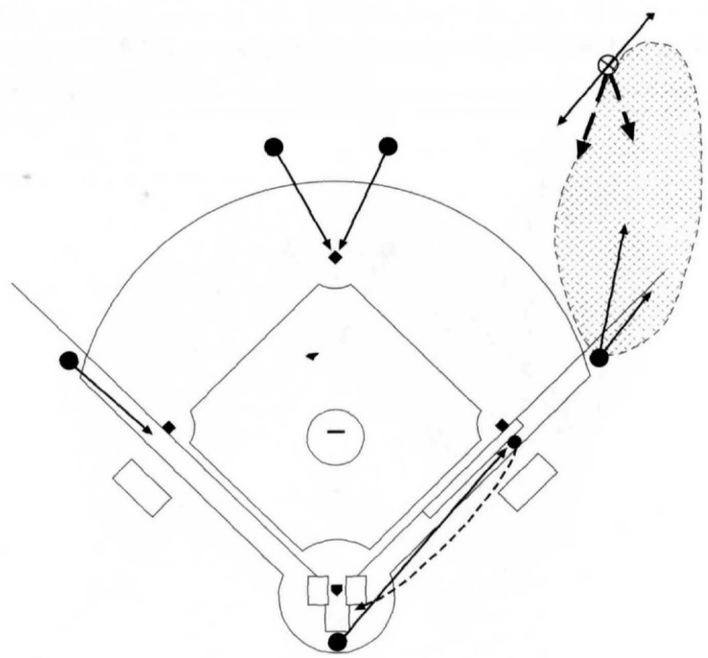
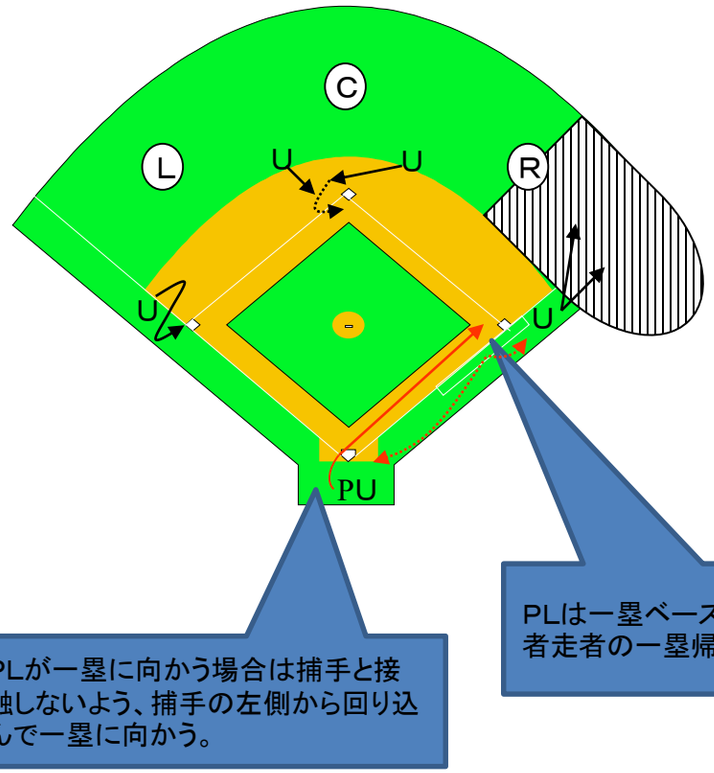


図1-3
走者なしの時、一塁塁審は少しでも右翼手を右へ動かす（一塁審判から見てライト線側）すべての外野飛球／ライナーに責任をもつ。

無　走　者

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 1： 走者なし

1-4： 三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：三塁の方向に移動する。打者走者が三塁に進塁することが明らかになれば、打者走者が二塁に到達したときには三塁のプレイに対応できる位置取りをする。

◆　一塁塁審：一塁ベース付近に移動して、打者走者が二塁に到達したら本塁に向かい本塁でのプレイに備える。一塁に戻る打者走者および本塁での打者走者のプレイを受け持つ。

◆　二塁塁審：二塁に移動して、打者走者の二塁でのプレイを受け持つ。

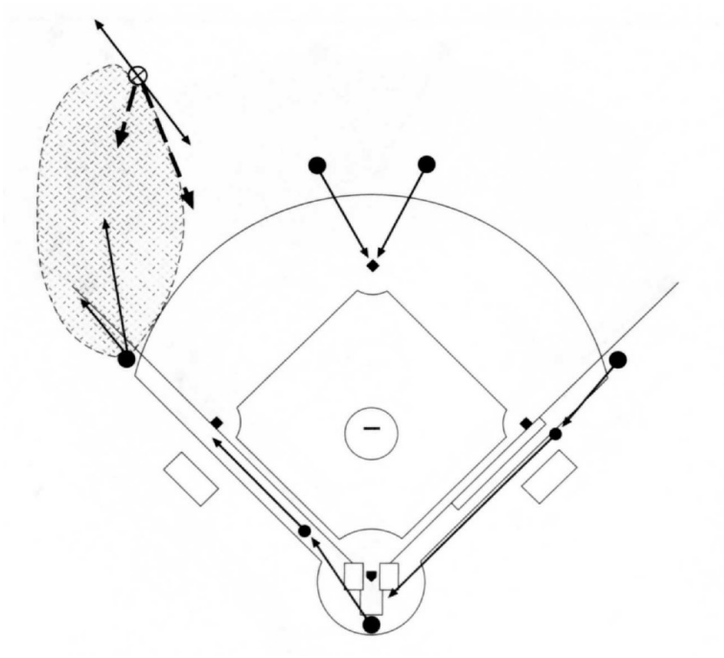
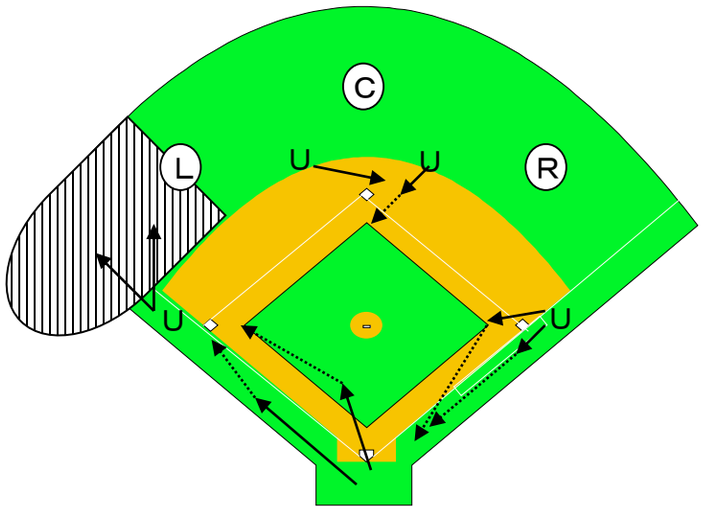


図1-4
走者なしの時、三塁塁審は少しでも左翼手を左へ動かす（三塁審判から見てレフト線側）すべての外野飛球／ライナーに責任をもつ。

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

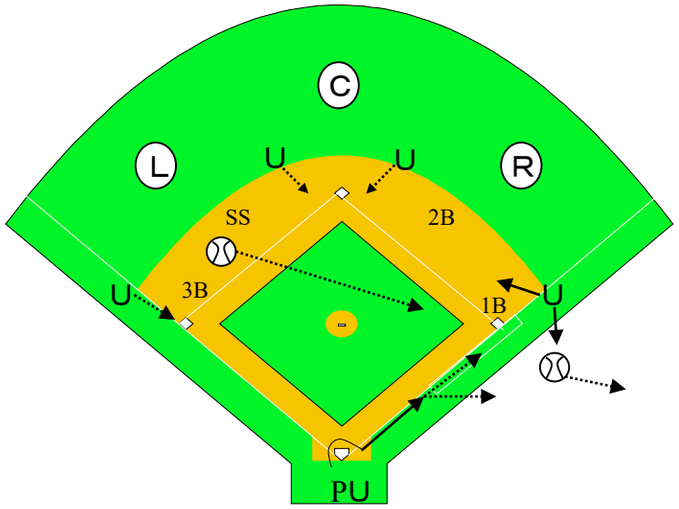
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

四人制　審判メカニクス

解説なし

無　走　者

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”。

【ﾎﾟｲﾝﾄ】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。

四人制　審判メカニクス

SECTION ２： 走者一塁

2-1 :外野の責任分担

◆　二塁塁審は二塁ベース内側に位置する。(SET　UP)
二塁塁審は遊撃手側または一塁側のどちらかに、要はやりやすい方に位置する。この位置から二塁塁審は外野への飛球やライナーの打球は追いかけない。
◆　一塁塁審は中堅手の真正面（真後ろ）からライト線の範囲のすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。
◆　三塁塁審は中堅手を（三塁塁審から見て）少しでも左方向（レフト線方向）に動かすすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。

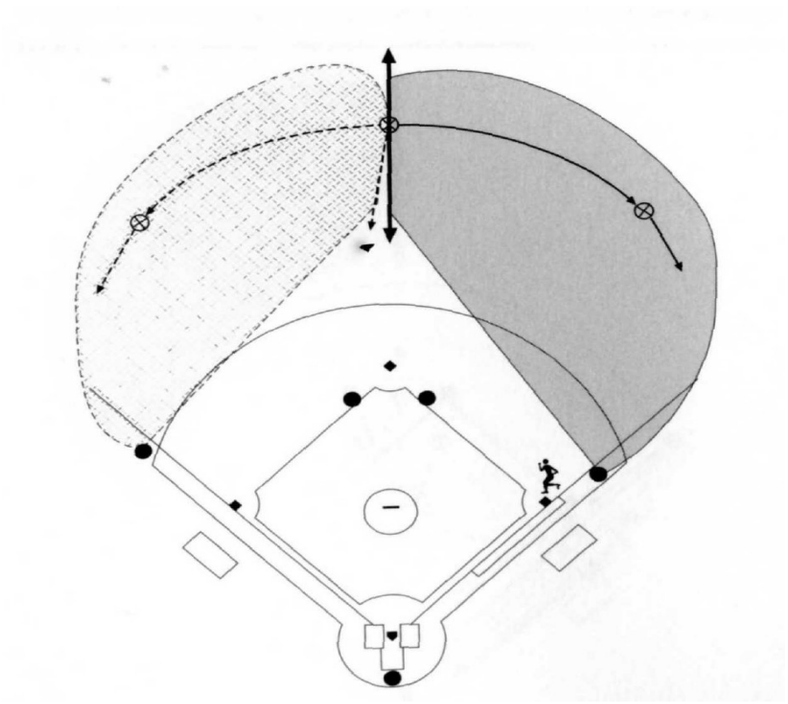
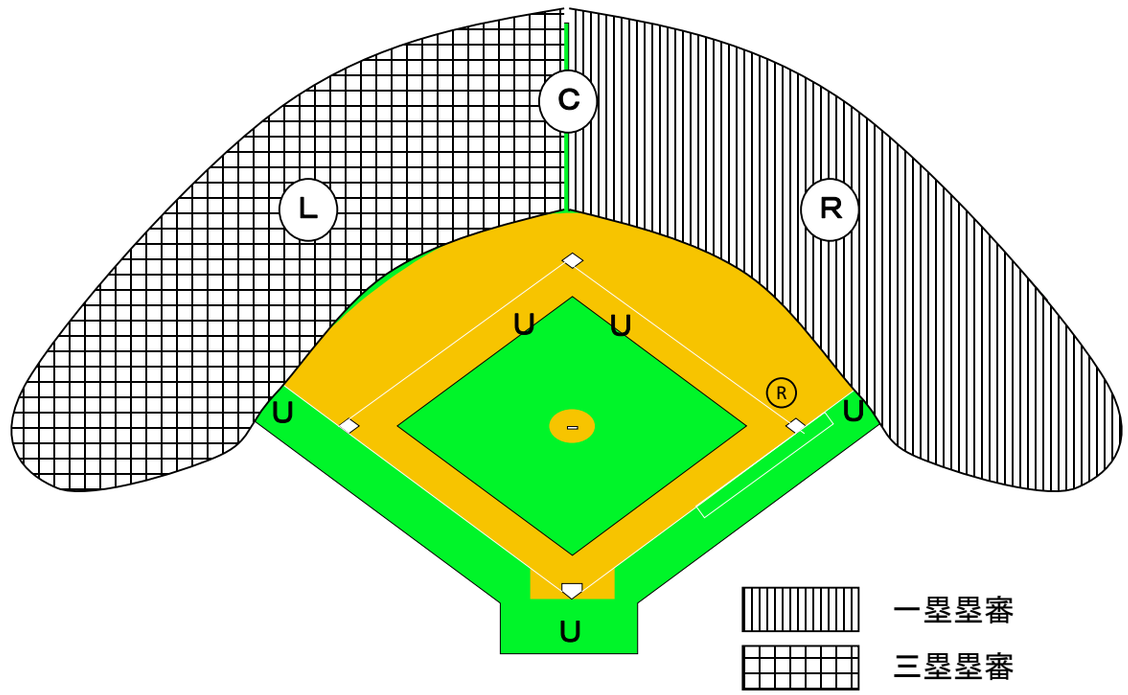


図2-1
走者一塁の外野飛球に対する責任分担
影付きのエリア＝一塁塁審
パターンのエリア＝三塁塁審

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　審判メカニクス

SECTION 2： 走者一塁

2-2： 一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：一塁の方向に移動する。一塁走者のタッグアップおよび一塁走者が一塁へ戻るプレイを受け持つ。もし、一塁走者が三塁へ進塁したら本塁へ戻り、一塁走者の本塁でのプレイおよび打者走者の本塁でのプレイに備える。打者走者の一塁触塁を受け持つ。

◆　二塁塁審：内野内に移動して一塁走者の二塁でのプレイを受け持つ。一塁走者が三塁へ進塁したら、打者走者のプレイに備える。打者走者が一塁へ戻るプレイと二塁へ進塁するプレイを受け持つ。

◆　三塁塁審：三塁に移動して、一塁走者および打者走者の三塁でのプレイを受け持つ。

NOTE:　この状況で一部のクルーでは、二塁塁審が球審の代わりに一塁をカバーする選択をしてもよい。クルーがこの方法を行うときは、コミュニケーション（見える動作／言葉での伝達）が重要となる。

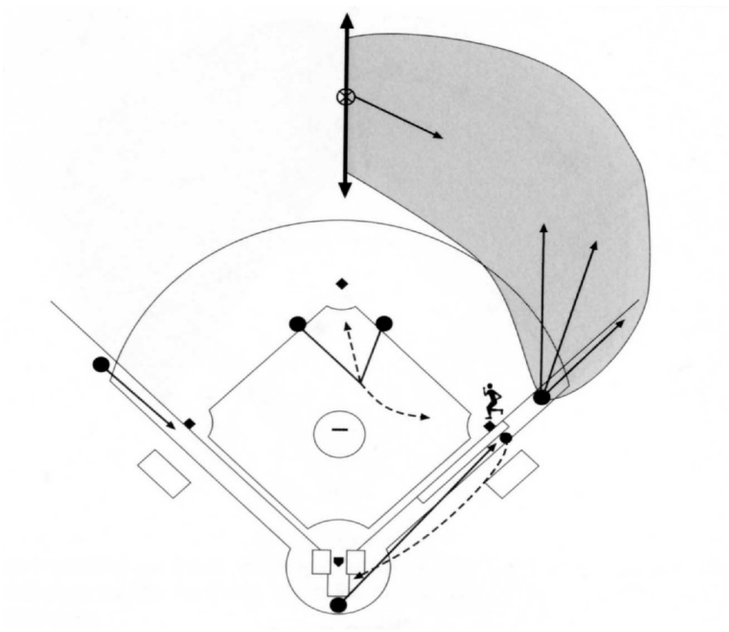
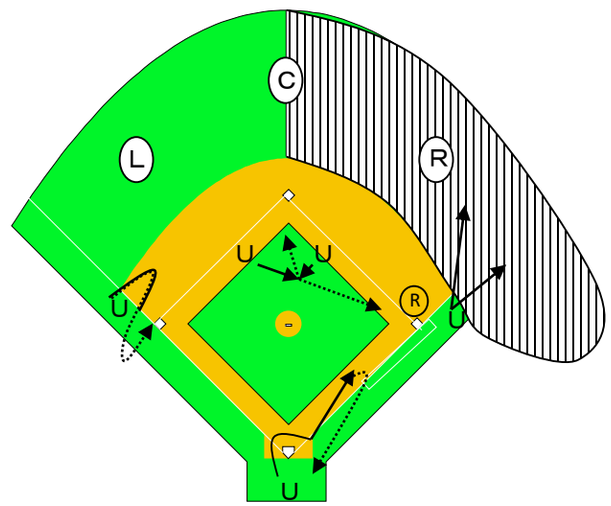


図2-2
走者一塁のとき、二塁塁審は二塁ベースの内側に位置する。
二塁塁審は遊撃手側または一塁側のどちらかに、要はやりやすい方に位置する。
一塁塁審は中堅手の真正面（真後ろ）からライト線の範囲のすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。

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”

四人制　審判メカニクス

SECTION ２： 走者一塁

2-3： 三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：三塁の方向に移動する。一塁走者および打者走者の三塁でのプレイを受け持つ。一塁走者の三塁への進塁がはっきりすれば、一塁走者が二塁を通過するときには、球審は三塁のプレイに対応できる位置取りをしなければならない。

◆　一塁塁審：一塁走者のタッグアップを見る位置取りをする。一塁へ戻る一塁走者、一塁の打者走者に対するすべてのプレイを受け持つ。一塁走者の三塁への進塁がはっきりすれば、本塁に向かい本塁でのプレイに備える。

◆　二塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動して一塁走者を受け持つ。一塁走者の三塁への進塁がはっきりすれば、打者走者（一塁に戻る打者走者または二塁に進塁する打者走者）のプレイを受け持つ。

NOTE:　二死の時、一部のクルーでは、球審を本塁にとどめることがありえる。クルーがこの方法を行うときは、コミュニケーション（見える動作／言葉での伝達）が重要となる。

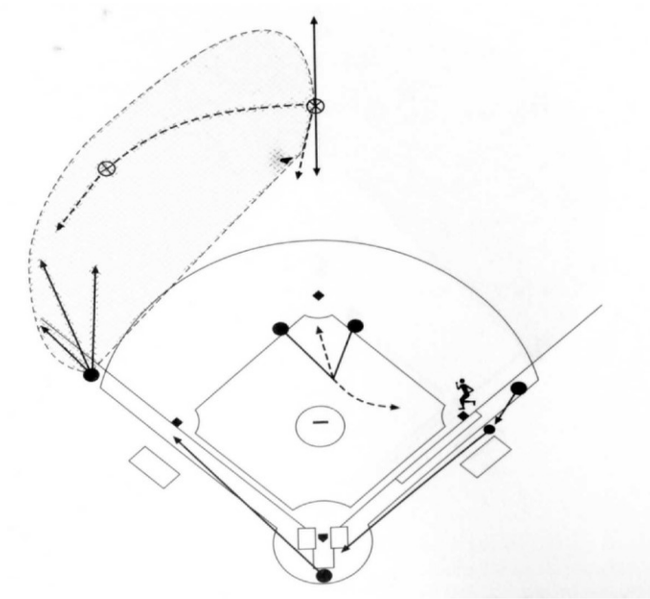
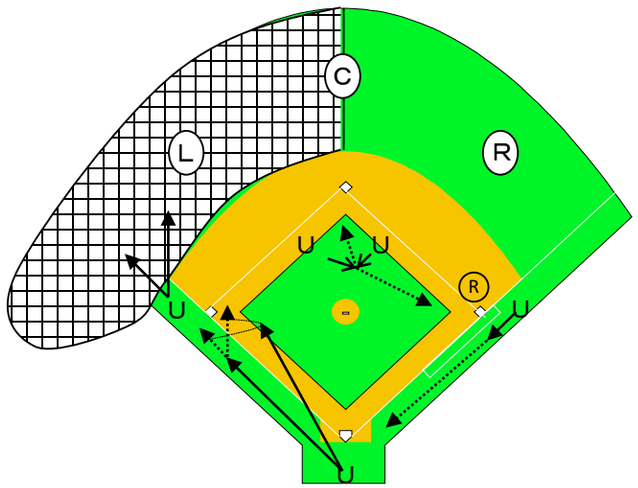


図2-3

走者一塁のとき、
三塁塁審は中堅手を（三塁塁審から見て）少しでも左方向（レフト線方向）に動かすすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。

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（球審が三塁へ向かった場合）



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
2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。

四人制　審判メカニクス

SECTION 3 : 走者二塁

3-1 :外野の責任分担

◆　二塁塁審は二塁ベース内側に位置する。(SET　UP)
二塁塁審は遊撃手側または一塁側のどちらかに、要はやりやすい方に位置する。この位置から二塁塁審は外野への飛球やライナーの打球は追いかけない。
◆　一塁塁審は中堅手の真正面(真後ろ)からライト線の範囲のすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。
◆　三塁塁審は中堅手を(三塁塁審から見て)少しでも左方向(レフト線方向)に動かすすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。
◆この状況における外野の責任分担は走者一塁のときと同様です。

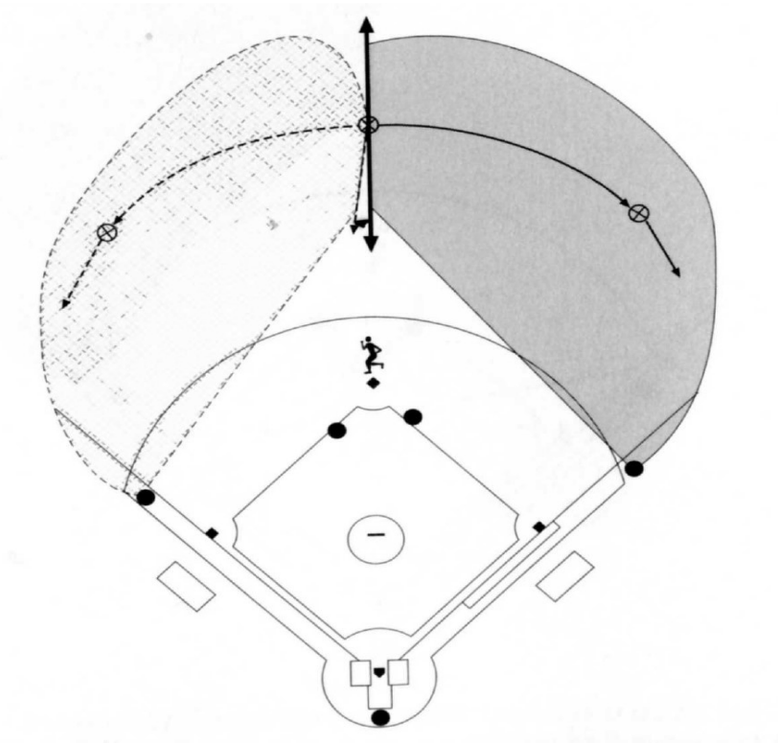
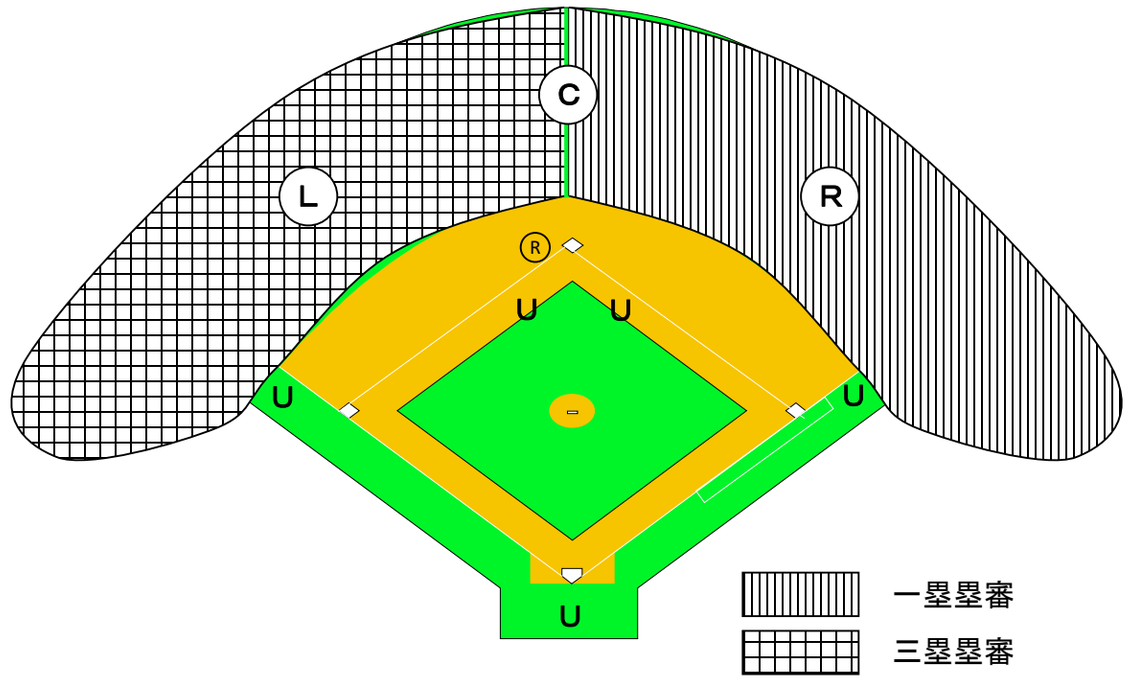


図3-1
走者二塁の外野飛球に対する責任分担
影付きのエリア＝一塁塁審
パターンのエリア＝三塁塁審

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　審判メカニクス

SECTION 3： 走者二塁

3-2： 一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。二塁走者および打者走者の本塁でのプレイを受け持つ。

◆　二塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。二塁走者のタッグアップを受け持つ。二塁に戻る二塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁に進塁する打者走者のすべてのプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁を素早くちらっと見る。二塁走者が三塁へ進塁したならば打者走者のプレイを受け持つ。

◆　三塁塁審：三塁で起こりうるプレイのポジションに移動する。二塁走者および打者走者の三塁でのプレイを受け持つ。

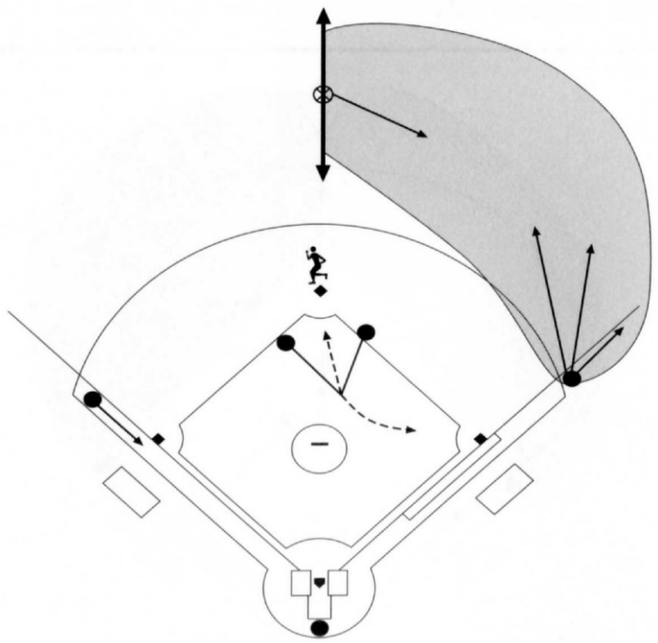


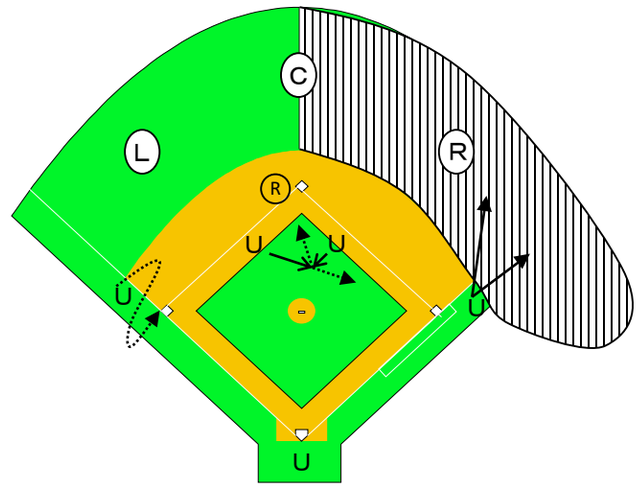
図3-2

走者一塁のとき、一塁塁審は中堅手の真正面（真後ろ）からライト線の範囲のすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。

二塁塁審はこの状況の場合、一塁および二塁におけるすべてのプレイを受け持つ。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 3： 走者二塁

3-3： 三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。二塁走者および打者走者の本塁でのプレイを受け持つ。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内へ移動する。打者走者を引き受け、一塁に戻る打者走者、二塁に進塁する打者走者のプレイを受け持つ。

◆　二塁塁審：二塁と三塁の間のマウンド方向に下がる。二塁走者のタッグアップを見る。二塁に戻る二塁走者、三塁へ進塁する二塁走者、三塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。二塁走者が三塁に進塁したなら、二塁審判は三塁に行き、プレイが継続している間はそこに留まる。

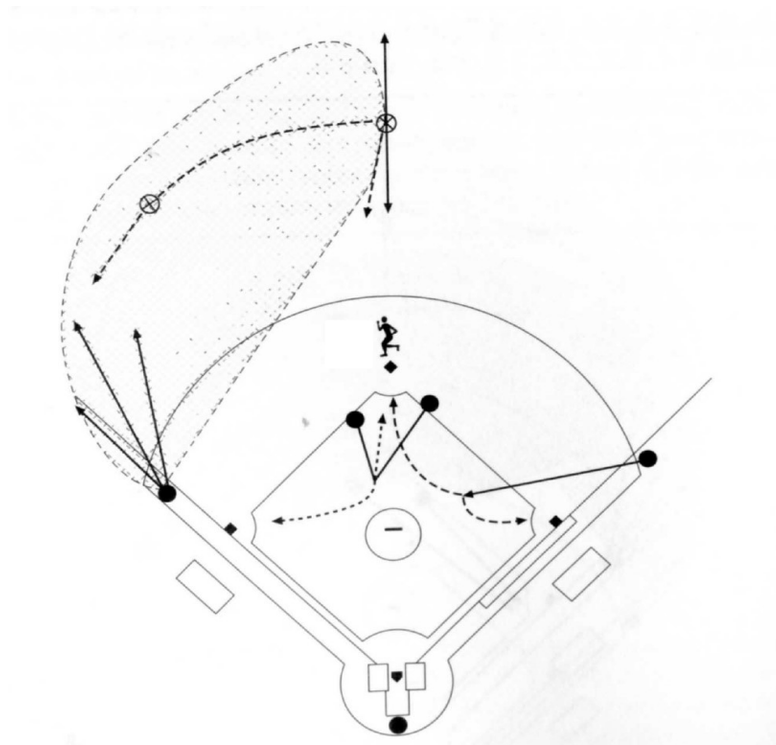
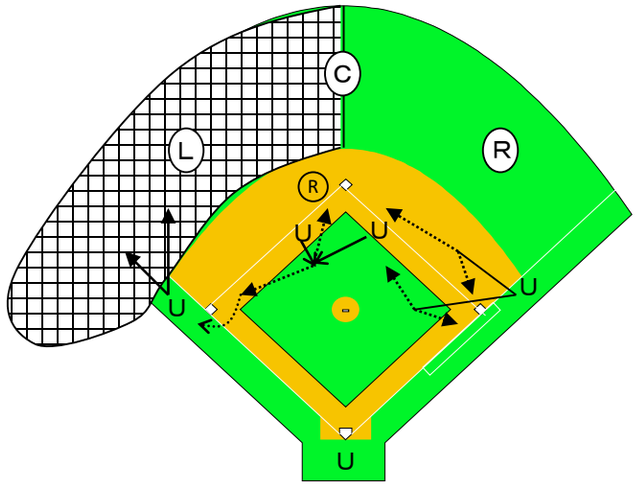


図3-3

走者二塁のとき、三塁塁審は中堅手を（三塁塁審から見て）少しでも左方向（レフト線方向）に動かすすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。二塁塁審はプレイがどのように展開するかを読み、プレイに応じて（二塁へ戻る、または三塁へ進塁する二塁走者）ポジションを取る。一塁塁審は打者走者の一塁および二塁でのプレイを受け持つ。

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。

四人制　審判メカニクス

SECTION ３： 走者二塁

3-4：「リミング」と「スライド」

「リミング」と「スライド」の考えは（page iiiを見る）、審判クルーが求めるならばいくつかの状況で実行することができる。これらのメカニクスは、通常、少なくとも走者二塁で三塁塁審がGO-OUTしたときに使うことができる。
　フォーメーションの一貫性を保つことから、これらのテクニックは審判クルーの技術（クルー全員ができれば使うし、できなければ使ってはいけない）でなければならない。

下図で示すように、二塁走者がタッグアップをして三塁へ進塁するならば、二塁塁審はすぐさま三塁へ移動（スライド）して、プレイが行われている間はそこに留まる。一塁塁審はベースラインの外側から二塁の方に進む（リミング）。

「リミング」はセクション3.3、4.2、4.4、5.2、6.2、6.3、6.5、7.2、7.3、7.5、8.2、8.3、および8.5で行うことができる。
「スライド」は、セクション3.3、5.2、7.2、7.5、8.2、および8.5で行うことができる。

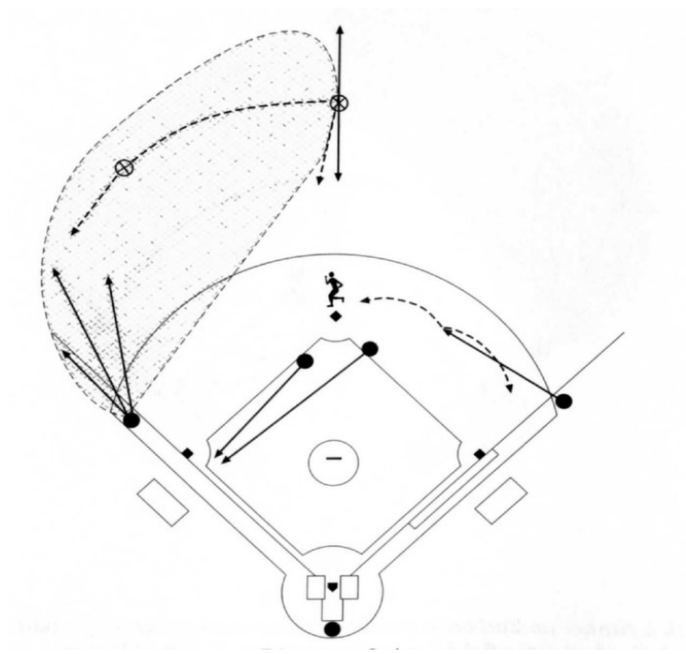


図3-4
走者二塁、三塁塁審がGO-OUT。
審判クルーはSECTION3-3で説明したフォーメーションよりこのやり方をより使うことができる。二塁走者がタッグアップするならば、二塁塁審は三塁へスライドする。一塁塁審は外側（外野側）を移動（リミング）して一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

解説なし

四人制　審判メカニクス

SECTION 4： 走者三塁

4-1： 外野の責任分担

◆　二塁塁審は二塁ベース後方で、通常は遊撃手側に位置する。走者なしのときより位置は浅く（より内野側）三塁ベースよりに位置する。

しかし、MLB審判はすべての責任をカバーできるならば、このポジションにこだわることはなく、最も快適な位置を取ることができる。特に、一塁および三塁塁審がGO-OUTしたら、二塁塁審は、一塁または三塁ベースをカバーする役割を果たす。

一般的に、二塁塁審は左翼手の正面から右翼手の正面までの外野飛球やライナーについて責任を持つ。（走者なしと同様）

二塁塁審は下図の陰のついた最も左の地域で位置した場合、左翼手の外野飛球やライナーについて責任を持つが、左翼手をレフト線（ファウルライン）へ走らせる打球は除く。

◆　一塁塁審は右翼手の真正面（真後ろ）からライト線の範囲のすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。

◆　三塁塁審は左翼手を（三塁塁審から見て）少しでも左方向（レフト線方向）に動かすすべての飛球およびライナーについて責任をもつ。

◆この状況における外野の責任分担は走者なしのときと同様です。

◆二塁塁審は、内野手が前進守備をしていても、外野飛球の範囲、位置決め、動きと責任は同様です。ただし、二塁塁審が内野（ダートエリア）へ移動した場合は除く。（二塁もしくは三塁塁審がツーアウトでGO-OUTしたときの例外はセクション4.2と4.4のメモを参照のこと）

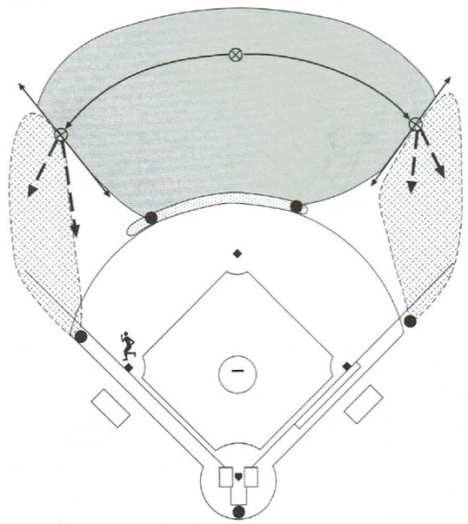
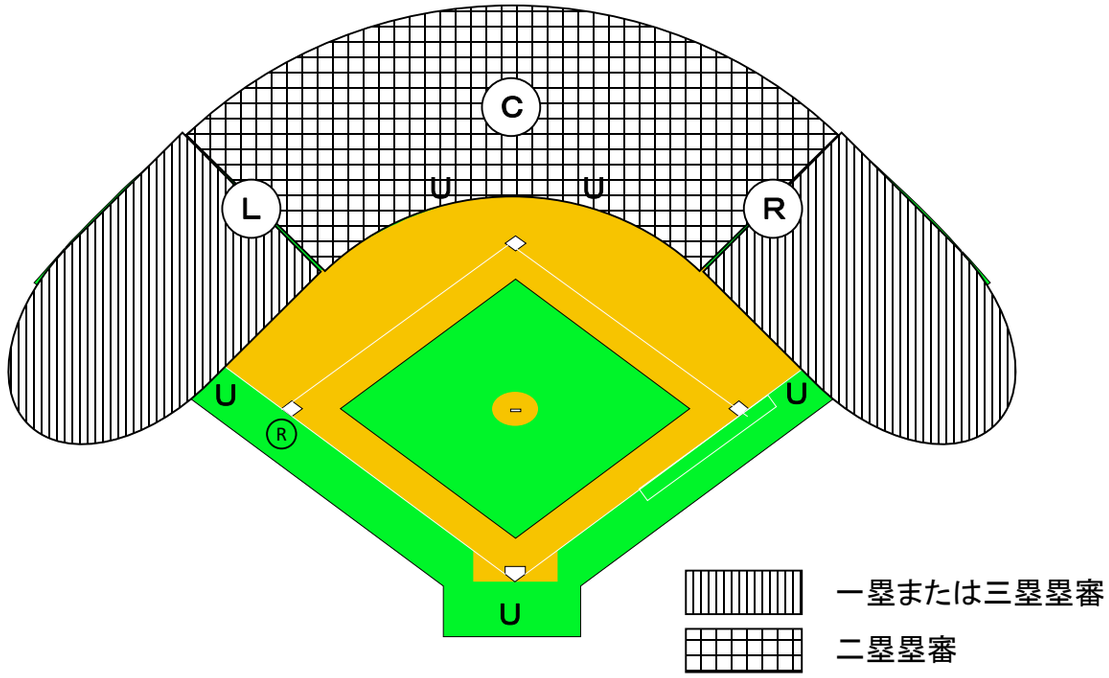


図4-1

走者三塁での外野の責任分担　陰影のついたエリア＝二塁塁審
パターンエリア＝一塁および三塁塁審

注：二塁塁審のための陰影地域の意図は、二塁塁審がどこに位置しても融通性があることを示している。（上図を参照）

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通常は遊撃手の後方に立つが、とくにその位置を限定するものでない。

（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　審判メカニクス

SECTION 4：走者三塁

4-2：二塁塁審がGOES　OUT

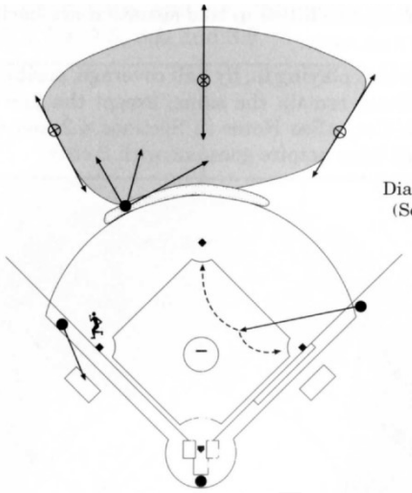
動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。本塁に進塁する三塁走者および打者走者のプレイに備える。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内へ移動する。打者走者を引き受け、一塁に戻る打者走者、二塁に進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁を見る。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。三塁に戻る三塁走者、三塁に来る打者走者を引き受け三塁でのすべてのプレイを受け持つ。

注：2OUTの場合、二塁塁審は走者なしと同様のポジションで引き受けることができる。（1ページ参照）しかしながら、2OUTの場合、三塁塁審は打者走者の二塁および三塁でのプレイに備えるように責任分担と動きを変更することができる。（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る。）一塁塁審は打者走者の一塁でのプレイのみ引き受ける。



左図は2OUTを除く（2OUTの場合は上記、注を参照）

図4-2

走者三塁、二塁塁審は二塁ベース後方で、通常は走者なしのときよりかなり浅く三塁ベースよりに位置する。しかし、すべての責任をカバーすることができるのならば、自分がやりやすい（上図の二塁塁審のエリア）所に位置することができる。外野飛球／ライナーに対する責任は走者なしと基本的に同じです。（1ページ参照）

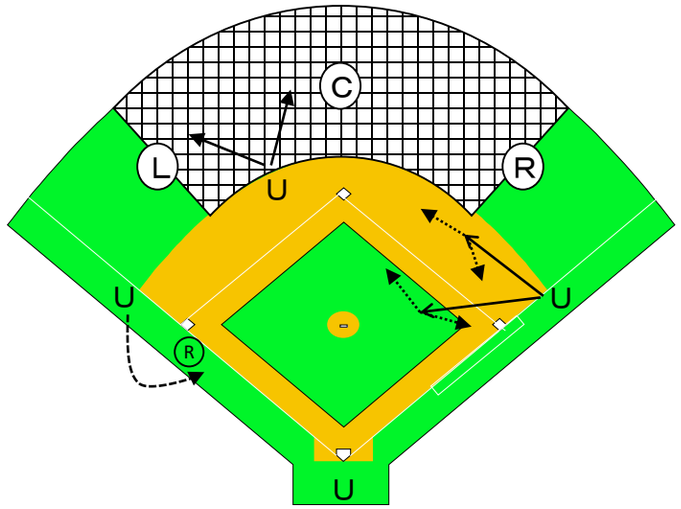
二塁塁審は上図の陰のついた最も左の地域で位置した場合、左翼手をレフト線（ファウルライン）へ走らせる打球を除き、左翼手の外野飛球やライナーについて引き受けることができる。

二塁塁審は内野が前進守備のときでも位置取りと外野飛球範囲は同じであるが、より内野内に入り込んでもよい。

2OUTの状況に関しては、上記、注を参照すること。

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」 2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。

四人制　審判メカニクス

SECTION 4： 走者三塁

4-3： 一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。本塁に進塁する三塁走者および打者走者のプレイに備える。

◆　二塁塁審：一塁ベースの方に移動し打者走者の一塁および二塁におけるすべてのプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。三塁に戻る三塁走者、三塁に来る打者走者を引き受け三塁でのすべてのプレイを受け持つ。

注：2OUTの場合、二塁塁審は走者なしと同様のポジションで引き受けることができる。（1ページ参照）しかしながら、すべての審判員の責任分担と動きはこのセクションで記述されているのと同様です。

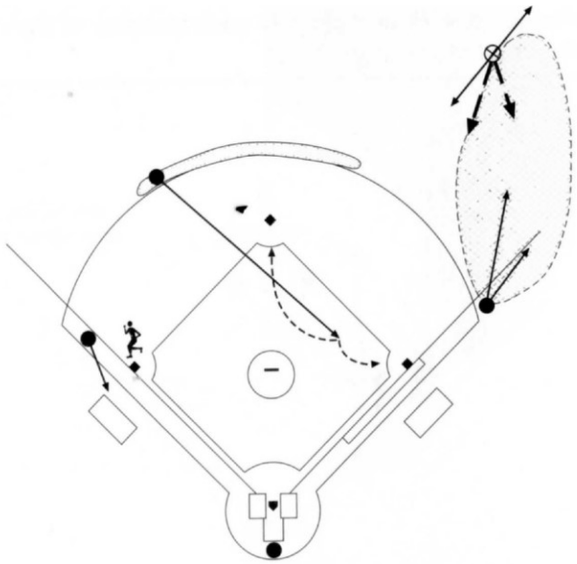


図4-3

走者三塁、二塁塁審は（4-2：前ページ）のとおりに位置する。

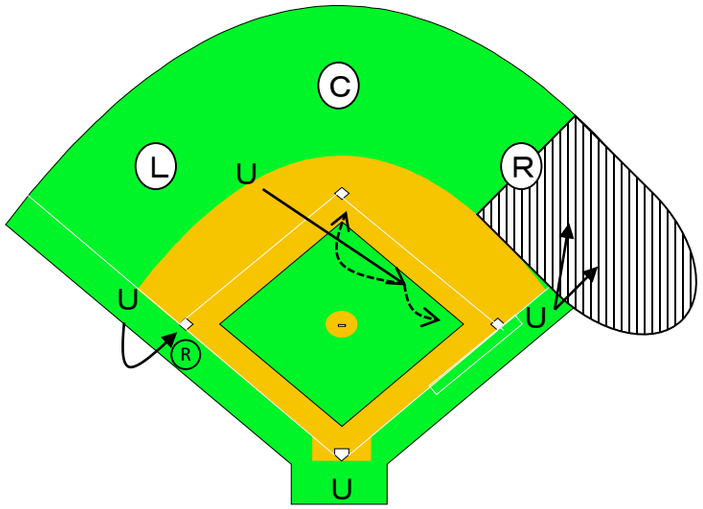
二塁塁審は二塁ベース後方で、通常は走者なしのときよりかなり浅く三塁ベースよりに位置する。しかし、すべての責任をカバーすることができるのならば、自分がやりやすい（上図の二塁塁審のエリア）所に位置することができる。外野飛球／ライナーに対する責任は走者なしと基本的に同じです。（1ページ参照）

一塁塁審は打者走者の一塁および二塁におけるカバーは引き受けなくともよい。

前進守備の場合の位置取り／飛球の責任範囲は同じですが、二塁塁審は内野内に数歩入ることができる。

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」 2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。

四人制　審判メカニクス

SECTION 4：走者三塁

4-4：三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。本塁に進塁する三塁走者および打者走者のプレイを受け持つ。
◆一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内へ移動する。打者走者を引き受ける。一塁へ戻る打者走者と二塁へ進塁する打者走者を受け持つ。打者走者の一塁触塁を見る。
◆　二塁塁審：三塁ベースの方に移動し三塁に戻る三塁走者と三塁に進塁してくる打者走者を受け持つ。

注：2OUTの場合、二塁塁審は走者なしと同様のポジションで引き受けることができる。（1ページ参照）二塁塁審がそうするならば、二塁塁審は打者走者の二塁および三塁でのプレイを引き受ける責任分担と動きに変更となる。（球審は得点圏に走者がいるため本塁に留まる）一塁塁審は打者走者の一塁でのプレイのみ引き受ける。（このやり方は、クルーが試合開始前に協議・確認して明らかにしなければならない。）

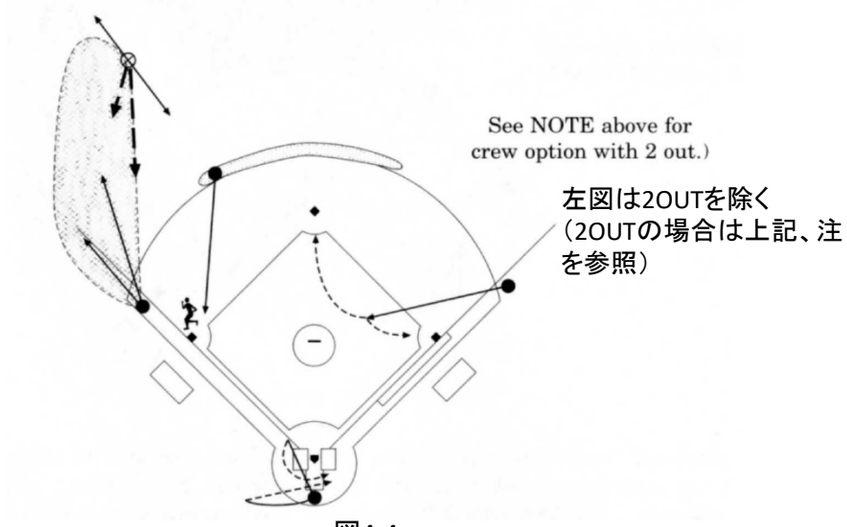


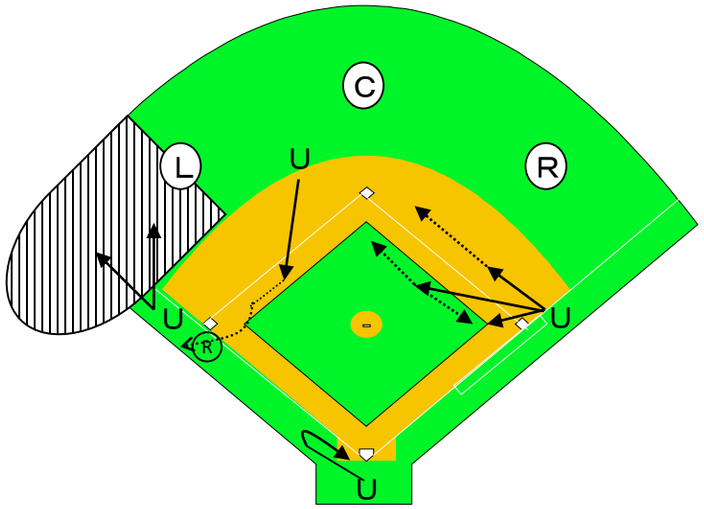
図4-4

二塁塁審は（4-3：前ページ）のとおりに位置する。

二塁塁審は二塁ベース後方で、通常は走者なしのときよりかなり浅く三塁ベースよりに位置する。しかし、すべての責任をカバーすることができるのならば、自分がやりやすい（上図の二塁塁審のエリア）所に位置することができる。外野飛球／ライナーに対する責任は走者なしと基本的に同じです。（1ページ参照）二塁塁審は上図の陰のついた最も左の地域で位置した場合、左翼手をレフト線（ファウルライン）へ走らせる打球を除き、左翼手の外野飛球やライナーについて引き受けることができる。前進守備の場合の位置取り／飛球の責任範囲は同じですが、二塁塁審は内野内に数歩入ることができる。2OUTの状況に関しては、上記、注を参照すること。

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」 2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。

四人制　審判メカニクス

SECTION 5： 走者一・二塁

5-1： 一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　二塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。一塁および二塁走者のタッグアップを見る。二塁に戻る二塁走者、一塁に戻る一塁走者、二塁へ進塁する一塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　三塁塁審：三塁の方に移動して打者走者を含むすべての走者の三塁でのプレイを受け持つ。

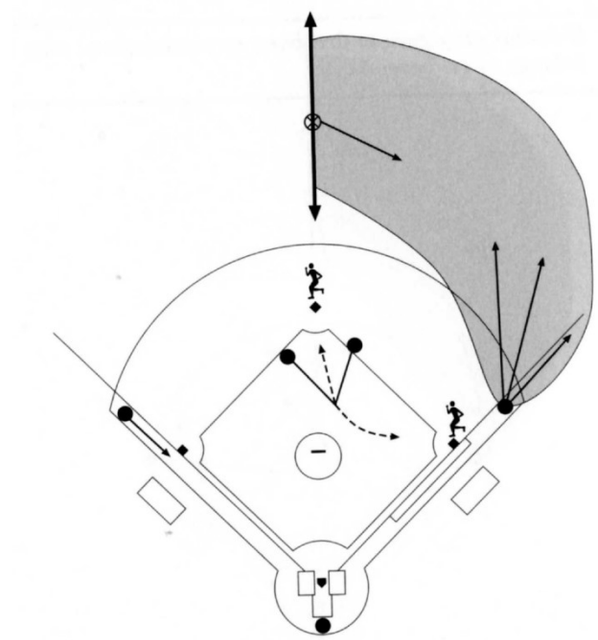


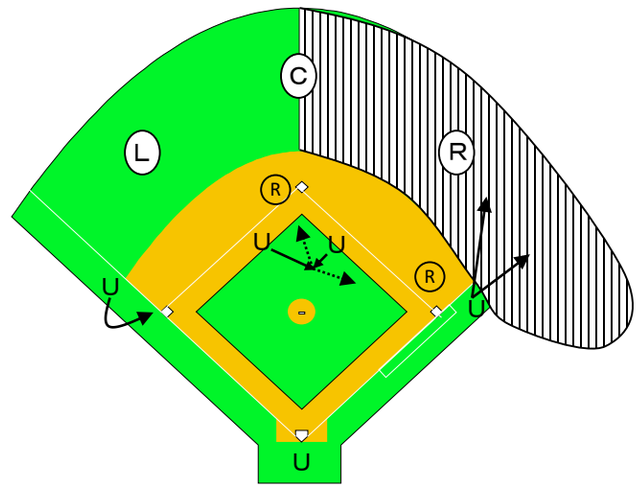
図5-1

走者一・二塁、一塁塁審がGOES　OUT

二塁塁審の位置取りと飛球に対する範囲は走者一塁のケースと同様である。（5ページ参照）二塁塁審は、この状況では一塁および二塁走者のタッグアップならびに一塁、二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 5： 走者一・二塁

5-2： 三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動し、打球が捕えられない場合は打者走者を受け持つ。一塁走者のタッグアップを見る。一塁に戻る一塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　二塁塁審：二塁と三塁の間のマウンド方向に移動する。二塁塁審のプレイはボールがどこにあるかによって決定する。二塁走者のタッグアップを見る。二塁に戻る二塁走者、二塁に進塁する一塁走者、三塁に進塁する二塁走者、三塁に進塁する一塁走者および打者走者を受け持つ。一塁走者が躊躇なく三塁へ進塁する場合は、三塁に行きプレイが継続している間そこに留まる。

注：最初のプレイが三塁で行われたならば、それ以降に二塁で行われるプレイは一塁塁審が受け持つ。

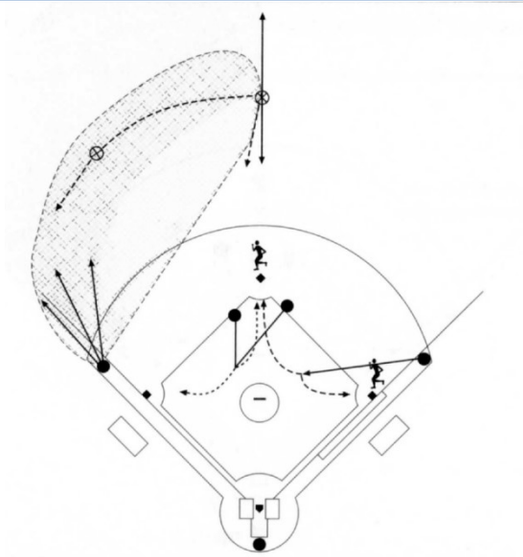


図5-2

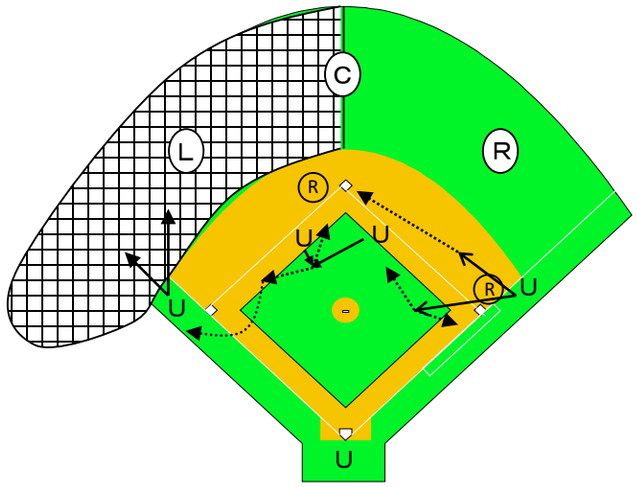
走者一・二塁、三塁塁審がGOES　OUT

二塁塁審はプレイがどのように展開するかを読み、プレイに応じてポジションを取る。（二塁に戻る二塁走者、二塁に進塁する一塁走者、三塁に進塁する二塁走者）二塁塁審は内野内に移動して二塁または三塁の最初のプレイを受け持つ。（二塁へ進塁する打者走者のプレイは除く）

一塁塁審は打者走者の一塁および二塁でのプレイを引き受ける。一塁塁審は最初のプレイが三塁で行われたならば二塁ベースでのどのようなプレイも引き受ける。

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。

四人制　審判メカニクス

SECTION 6： 走者一・三塁

6-1： 一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　二塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。一塁走者のタッグアップを見る。一塁に戻る一塁走者、二塁へ進塁する一塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。三塁に戻る三塁走者、三塁に進塁する一塁走者および打者走者を引き受け三塁でのすべてのプレイを受け持つ。

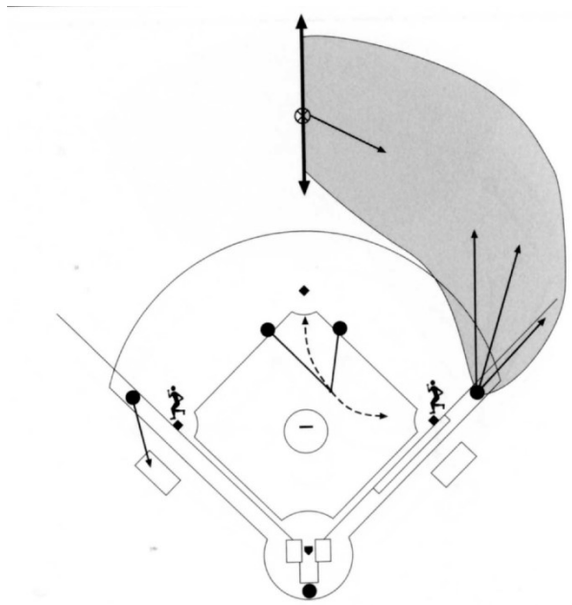
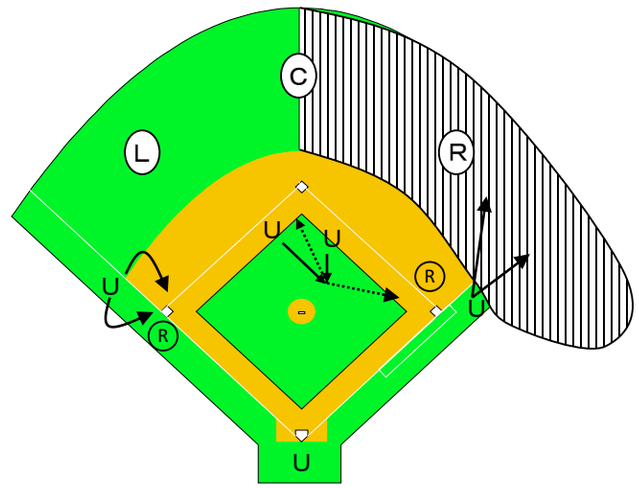


図6-1
走者一・三塁、一塁塁審がGOES　OUT
二塁塁審の位置取りと飛球に対する範囲は走者一塁のケースと同様である。（5ページ参照）二塁塁審は、この状況では一塁走者のタッグアップならびに一塁、二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

走　者　一・三　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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 6： 走者一・三塁

6-2： 三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。三塁走者のタッグアップを見る。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動し、打球が捕えられない場合は打者走者を受け持つ。一塁に戻る一塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。一塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　二塁塁審：二塁と三塁の間のマウンド方向に移動し、二塁塁審のプレイはボールがどこにあるかによって決定する。三塁に戻る三塁走者、二塁に進塁する一塁走者、三塁に進塁する一塁走者および三塁に進塁する打者走者を受け持つ。

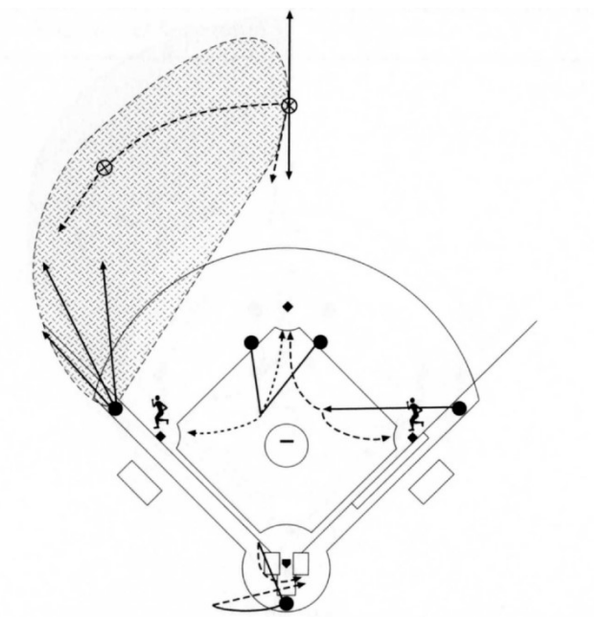


図6-2

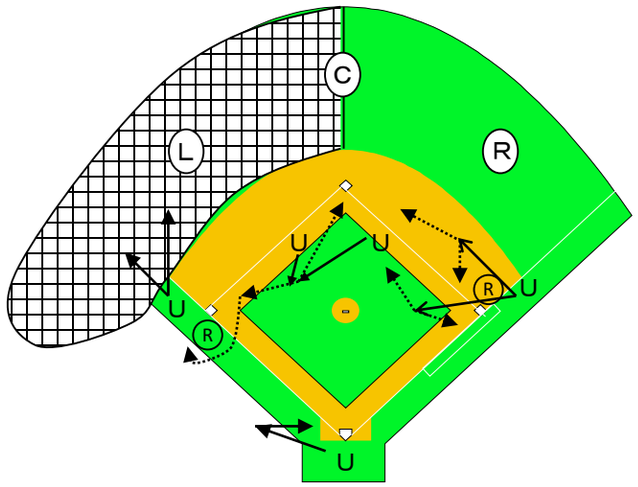
走者一・三塁、三塁塁審がGOES　OUT

二塁塁審の位置取りと飛球／ライナーに対する範囲は走者一塁のケースと同様である。（5ページ参照）

二塁塁審はマウンドの方向に移動して、ボールに応じて審判員はどこでプレイが行われるかを決定する。二塁塁審は外野からの送球で最初に二塁もしくは三塁で行われるプレイを受け持つ。（二塁に進塁する打者走者のプレイは除く）

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。

四人制　審判メカニクス

SECTION 6： 走者一・三塁（内野手前進守備）

6-3：（前進守備）二塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内へ移動する。一塁走者のタッグアップを受け持つ。一塁に戻る一塁走者、二塁に進塁する一塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁に進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁をちらっと見る。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。三塁に戻る三塁走者、三塁に進塁する一塁走者および打者走者のプレイを受け持つ。

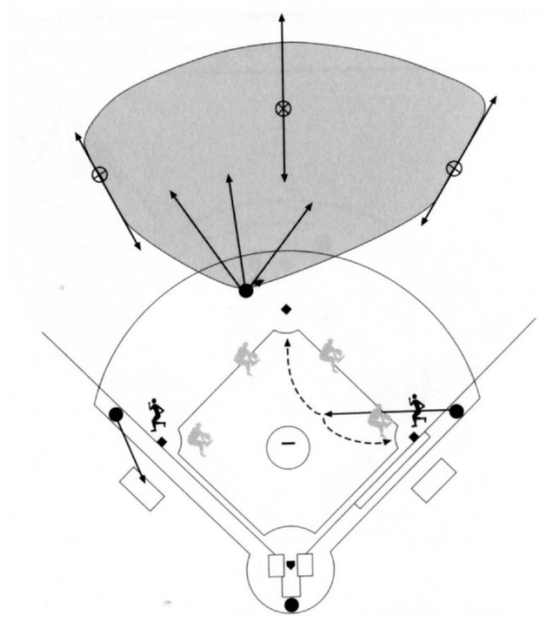


図6-3

走者一・三塁、内野手が前進守備、二塁塁審がGOES　OUT

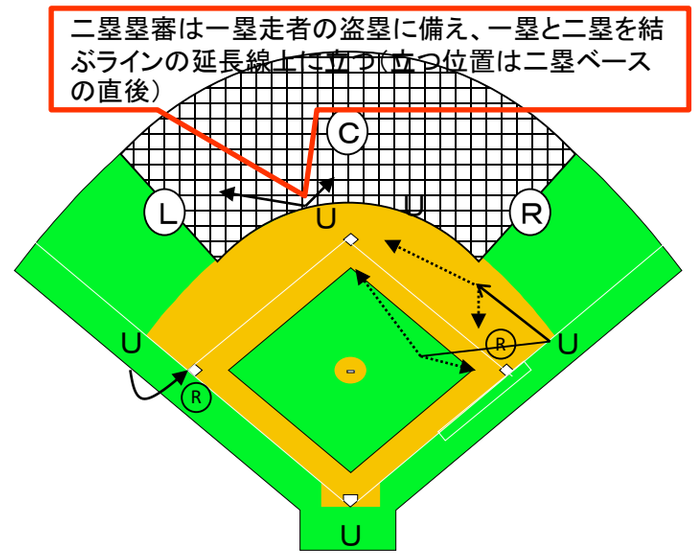
二塁塁審は二塁ベース外側の遊撃手側で内野手に邪魔にならない十分に距離を取ったところに位置する。飛球／ライナーに対する範囲は基本的に走者なしのケースと同様である。（1ページ参照）しかしながら、左翼手をレフト線（ファールライン）へ走らせる打球を除き、左翼手の外野飛球やライナーを引き受けることができる。

一塁塁審は一塁走者のタッグアップを見て、一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 6： 走者一・三塁（内野手前進守備）

6-4：（前進守備）一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　二塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。一塁走者のタッグアップを見る。一塁に戻る一塁走者、二塁へ進塁する一塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。三塁に戻る三塁走者、三塁に進塁する一塁走者および打者走者を引き受け三塁でのすべてのプレイを受け持つ。

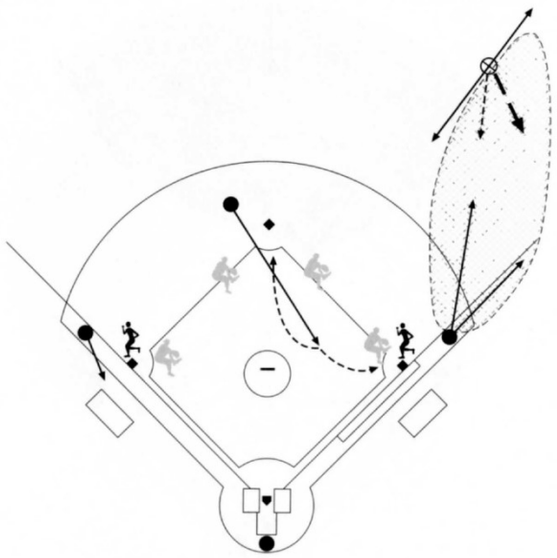


図6-4

走者一・三塁、内野手が前進守備、一塁塁審がGOES　OUT

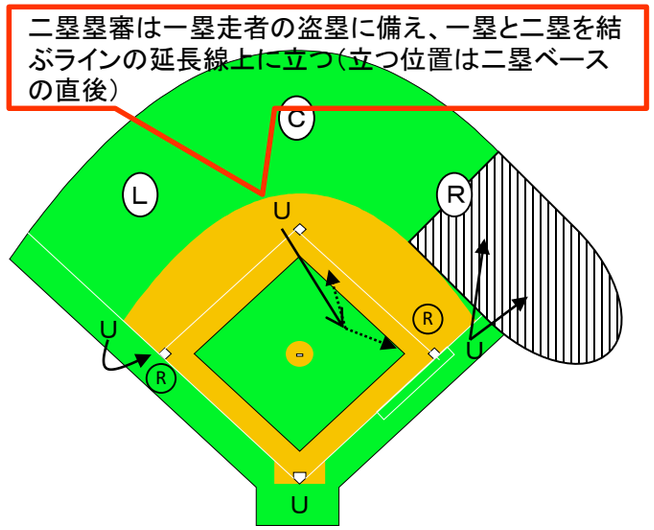
二塁塁審は二塁ベース外側の遊撃手側で内野手に邪魔にならない十分に距離を取ったところに位置する。飛球／ライナーに対する範囲は基本的に走者なしのケースと同様である。（1ページ参照）

二塁塁審は一塁走者のタッグアップおよび一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 6： 走者一・三塁（内野手前進守備）

6-5：（前進守備）三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。三塁走者のタッグアップを見る。本塁に進塁する三塁走者、一塁走者および打者走者のプレイを受け持つ。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。一塁に戻る一塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。一塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　二塁塁審：二塁と三塁の間のマウンド方向に移動し、二塁塁審のプレイはボールがどこにあるかによって決定する。三塁に戻る三塁走者、二塁に進塁する一塁走者、三塁に進塁する一塁走者および三塁に進塁する打者走者を受け持つ。

注：最初のプレイが三塁で行われた場合、それ以降の二塁でのプレイは一塁塁審が引き受ける。

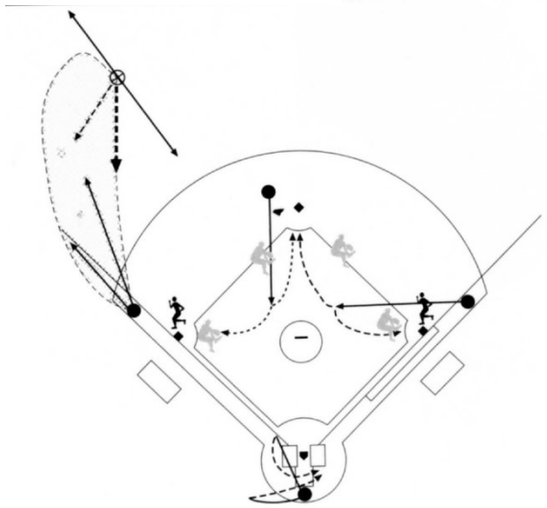


図6-5

走者一・三塁、内野手が前進守備、三塁塁審がGOES　OUT

二塁塁審は二塁ベース外側の遊撃手側で内野手に邪魔にならない十分に距離を取ったところに位置する。飛球／ライナーに対する範囲は基本的に走者なしのケースと同様である。（1ページ参照）しかしながら、左翼手をレフト線（ファールライン）へ走らせる打球を除き、左翼手の外野飛球やライナーを引き受けることができる。

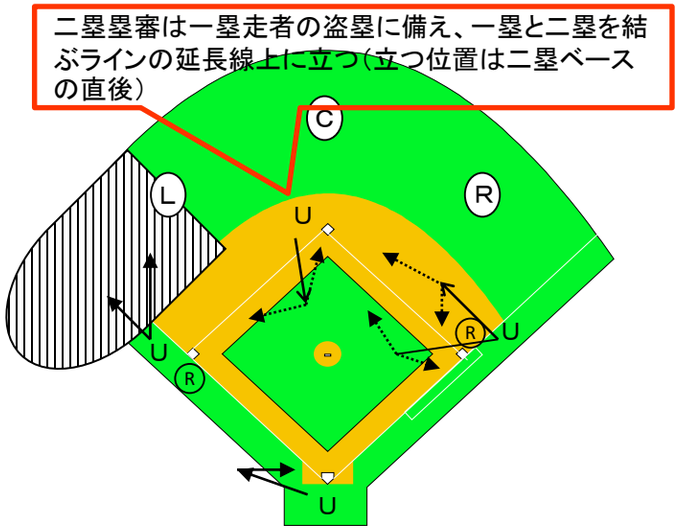
二塁塁審はマウンド方向へ移動してボール（外野からの返球）に応じてプレイを決定する。二塁塁審は外野からの送球で最初に二塁もしくは三塁で行われるプレイを受け持つ。（二塁に進塁する打者走者のプレイは除く）

一塁塁審は打者走者の一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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。

四人制　審判メカニクス

SECTION 7： 走者二・三塁

7-1： 一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　二塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。二塁走者のタッグアップ、二塁に戻る二塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。三塁に戻る三塁走者、三塁に進塁する二塁走者および打者走者のプレイを受け持つ。

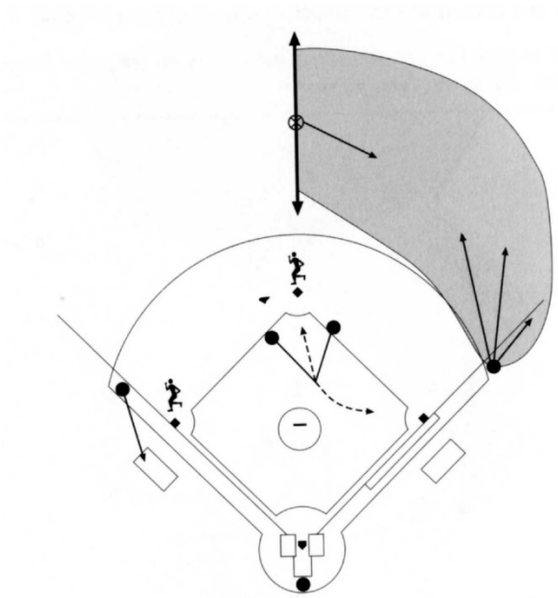


図7-1

走者二・三塁、一塁塁審がGOES　OUT

二塁塁審は二塁ベースの内側に位置する。二塁塁審は遊撃手側または一塁側のどちらか、要はやりやすい方に位置する。飛球／ラインドライブに対する範囲は走者一塁のケースと同様である。（5ページ参照）

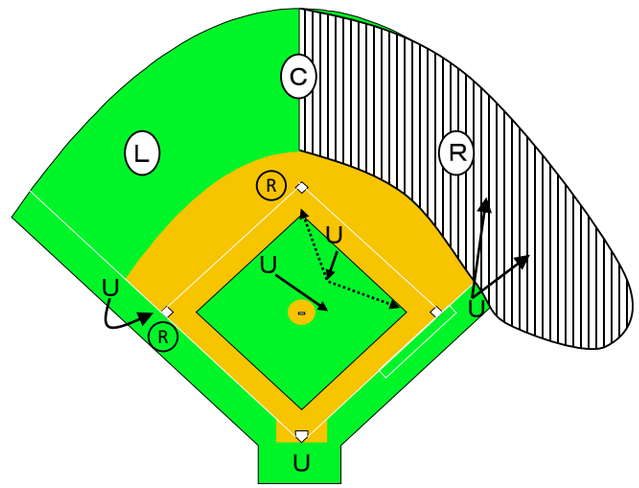
一塁塁審は中堅手の真正面（真後ろ）からライト線のすべての打球を受け持つ。

二塁塁審は一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 7： 走者二・三塁

7-2： 三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。三塁走者のタッグアップを見る。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動し、打者走者を受け持つ。打者走者の一塁および二塁でのプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　二塁塁審：二塁と三塁の間のマウンド方向に移動し、二塁塁審のプレイはボールがどこにあるかによって決定する。二塁走者のタッグアップを見る。三塁に戻る三塁走者、二塁に戻る二塁走者、三塁に進塁する二塁走者、三塁に進塁する打者走者を受け持つ。二塁走者が三塁へ進塁したときは三塁ベースに行きプレイが継続している間そこに残る。

注：最初のプレイが三塁で行われた場合、それ以降の二塁におけるどんなプレイでも一塁塁審が引き受ける。

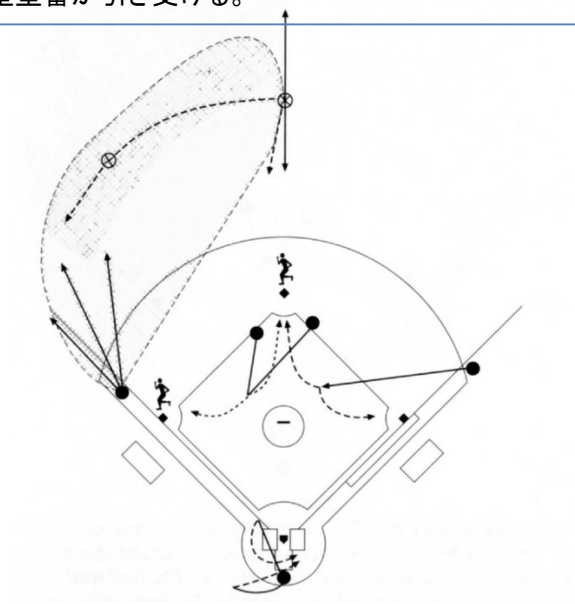


図7-2

走者二・三塁、三塁塁審がGOES　OUT

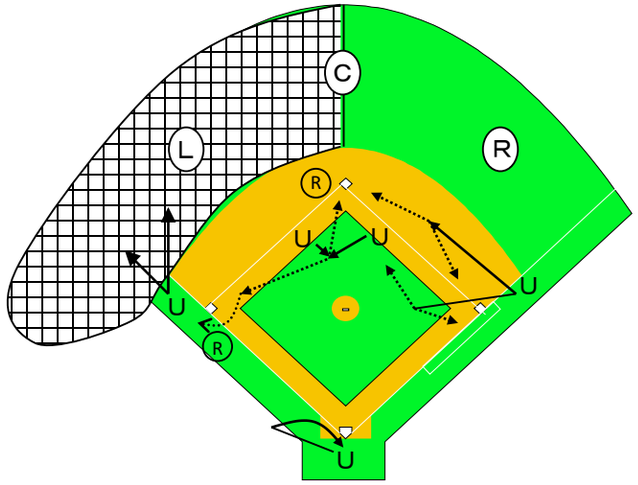
二塁塁審は二塁ベースの内側に位置する。飛球／ライナーに対する範囲は走者一塁のケースと同様である。（5ページ参照）

二塁塁審は二塁でのタッグアップ、二塁に戻る二塁走者、三塁で行われるすべてのプレイを受け持つ。一塁塁審は打者走者の一塁および二塁でのプレイを受け持つ。

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。

四人制　審判メカニクス

SECTION 7： 走者二・三塁（内野手前進守備）

7-3：（前進守備）二塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内へ移動する。二塁走者のタッグアップを受け持つ。二塁に戻る二塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁に進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁をちらっと見る。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。三塁に戻る三塁走者、三塁に進塁する二塁走者および打者走者のプレイを受け持つ。

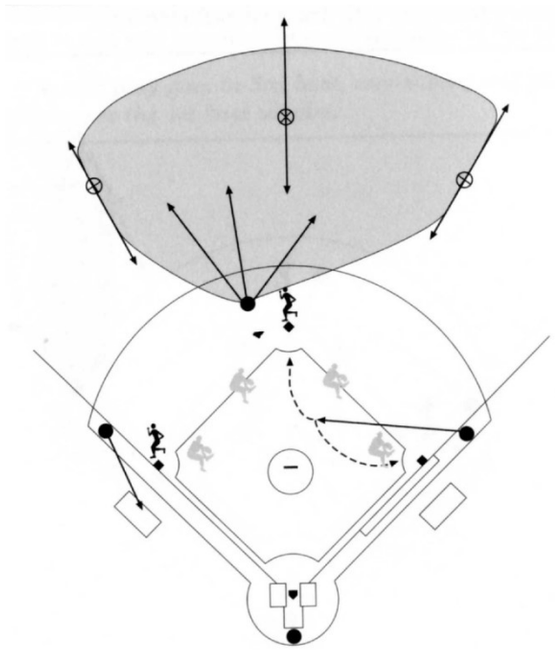


図7-3

走者二・三塁、内野手が前進守備、二塁塁審がGOES　OUT

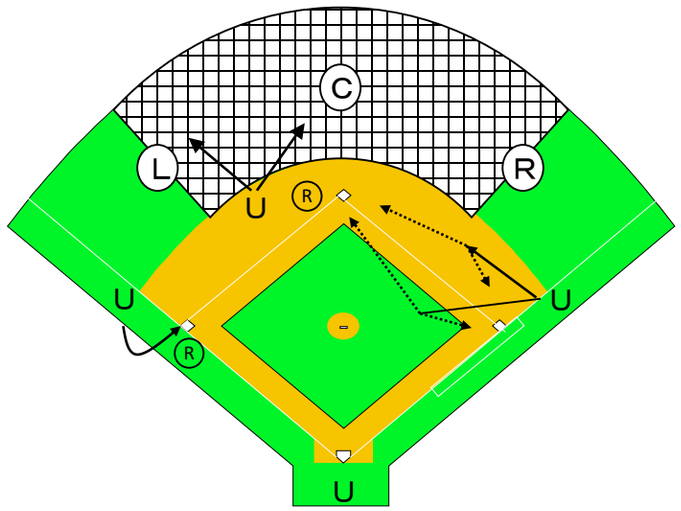
二塁塁審は二塁ベース外側の遊撃手側で内野手に邪魔にならない十分に距離を取ったところに位置する。飛球／ライナーに対する範囲は基本的に走者なしのケースと同様である。（1ページ参照）しかしながら、左翼手をレフト線（ファールライン）へ走らせる打球を除き、左翼手の外野飛球やライナーを引き受けることができる。

一塁塁審は二塁走者のタッグアップを見て、二塁に戻る二塁走者と一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 7： 走者二・三塁（内野手前進守備）

7-4：（前進守備）一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　二塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。二塁走者のタッグアップを見る。二塁に戻る二塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。三塁に戻る三塁走者、三塁に進塁する二塁走者および打者走者を引き受け三塁でのすべてのプレイを受け持つ。

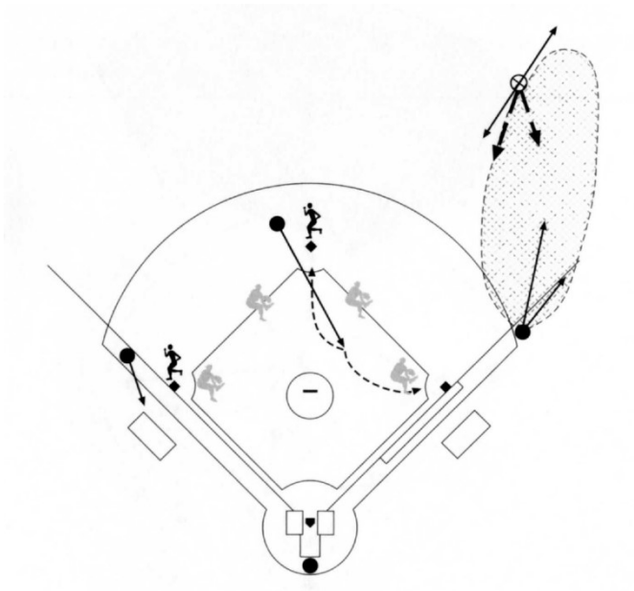


図7-4

走者二・三塁、内野手が前進守備、一塁塁審がGOES　OUT

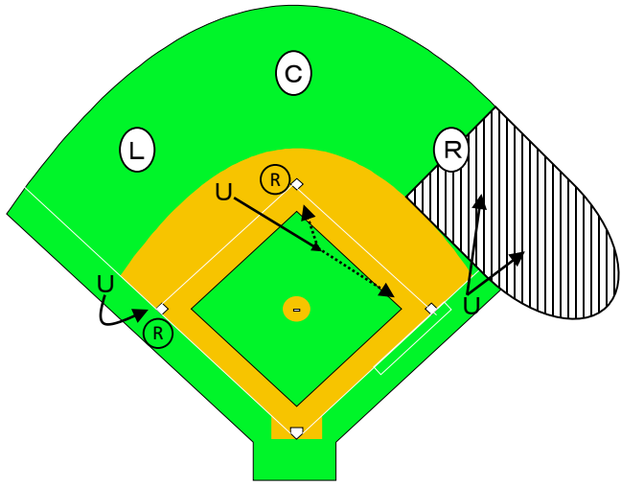
二塁塁審は二塁ベース外側の遊撃手側で内野手に邪魔にならない十分に距離を取ったところに位置する。飛球／ライナーに対する範囲は基本的に走者なしのケースと同様である。（1ページ参照）

二塁塁審はこの状況においては一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 7： 走者二・三塁（内野手前進守備）

7-5：（前進守備）三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。三塁走者のタッグアップを見る。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。打者走者を引き受け、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　二塁塁審：二塁と三塁の間のマウンド方向に移動し、二塁塁審のプレイはボールがどこにあるかによって決定する。二塁走者のタッグアップを見る。三塁に戻る三塁走者、二塁に戻る二塁走者、三塁に進塁する二塁走者、三塁に進塁する打者走者を受け持つ。二塁走者が三塁へ進塁したときは三塁ベースに行きプレイが継続している間そこに残る。

注：最初のプレイが三塁で行われた場合、それ以降の二塁でのプレイは一塁塁審が引き受ける。

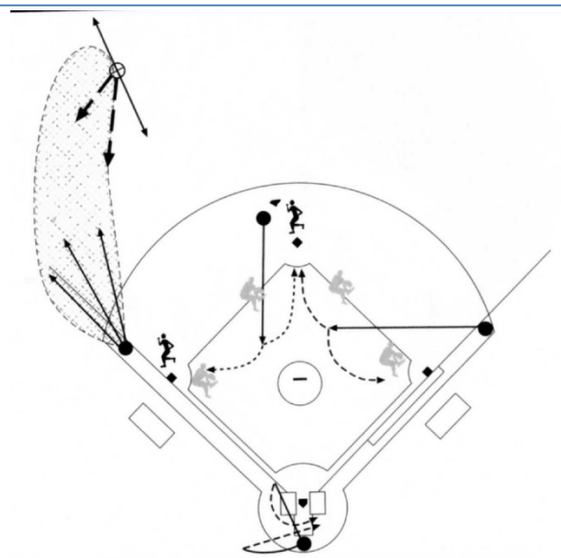


図7-5

走者二・三塁、内野手が前進守備、三塁塁審がGOES　OUT

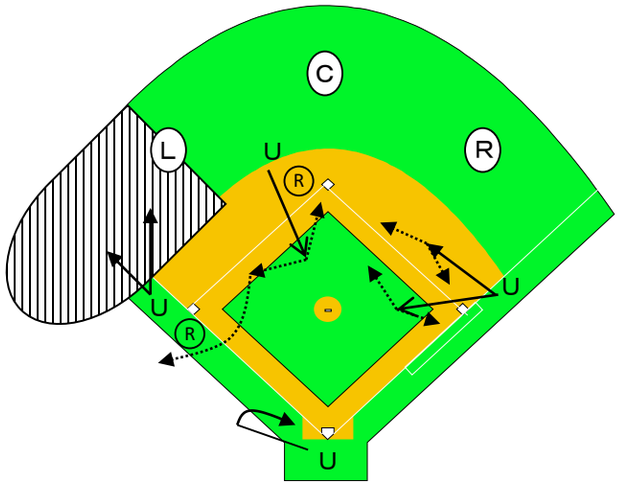
二塁塁審は二塁ベース外側の遊撃手側で内野手に邪魔にならない十分に距離を取ったところに位置する。飛球／ライナーに対する範囲は基本的に走者なしのケースと同様である。（1ページ参照）しかしながら、左翼手をレフト線（ファールライン）へ走らせる打球を除き、左翼手の外野飛球やライナーを引き受けることができる。

二塁塁審はプレイが二塁もしくは三塁のどちらで行われるかを読む。 一塁塁審は打者走者の一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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。

四人制　審判メカニクス

SECTION8：走者満塁

8-1：一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　二塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。二塁走者と一塁走者両方のタッグアップを見る。二塁に戻る二塁走者、一塁に戻る一塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する一塁走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。打者走者を含めて三塁でのすべてのプレイを受け持つ。

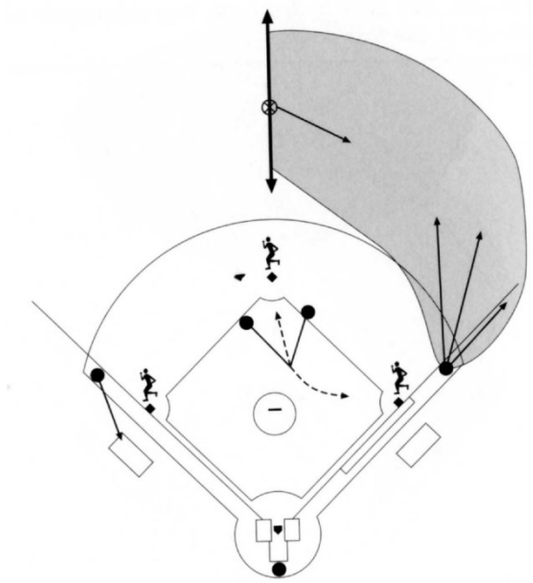


図8-1

走者満塁、一塁塁審がGOES　OUT

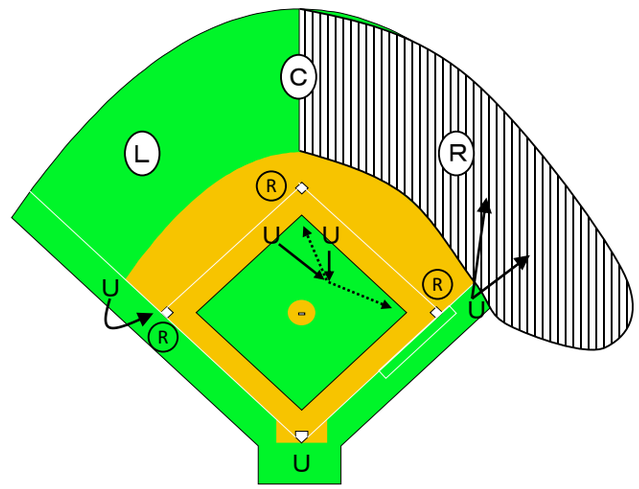
二塁塁審の位置と飛球に対する範囲は走者一塁のケースと同様である。（5ページ参照）

二塁塁審はプレイがどう展開するかを読み、一塁および二塁でのすべてのプレイに対応できる位置取りをする。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION 8： 走者満塁

8-2： 三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。三塁走者のタッグアップを見る。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。一塁走者のタッグアップと打者走者の一塁触塁を受け持つ。一塁に戻る一塁走者、一塁に戻る打者走者および二塁へ進塁する打者走者を受け持つ。

◆　二塁塁審：二塁と三塁の間のマウンド方向に移動する。二塁走者のタッグアップを見る。二塁塁審のプレイはボールがどこにあるかによって決定し、二塁および三塁でのプレイに適宜対応する。三塁に戻る三塁走者、二塁に戻る二塁走者、二塁に進塁する一塁走者、三塁に進塁する二塁走者、三塁に進塁する一塁走者および打者走者を受け持つ。

注：最初のプレイが三塁で行われた場合、それ以降の二塁におけるどんなプレイでも一塁塁審が引き受ける。

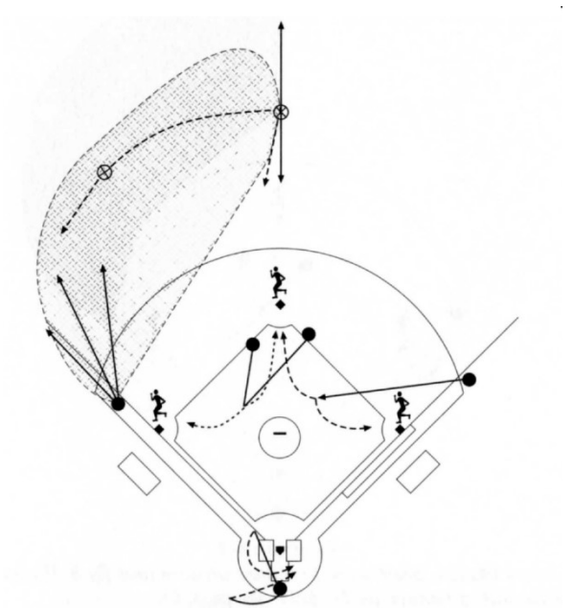


図8-2

走者満塁、三塁塁審がGOES　OUT

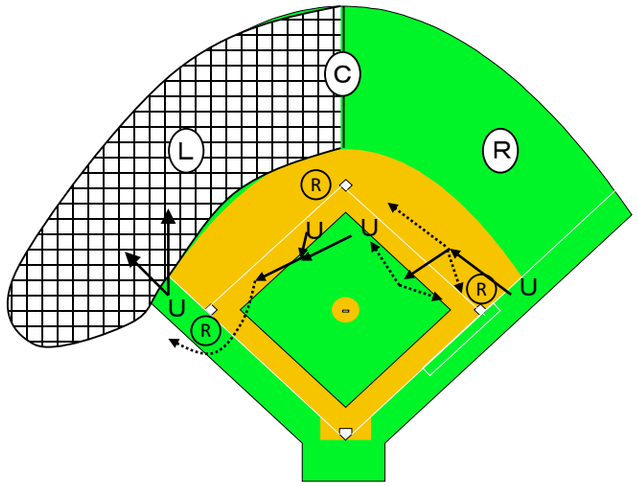
二塁塁審は二塁ベースの内側に位置し飛球／ライナーに対する範囲は走者一塁のケースと同様である。（5ページ参照）

二塁塁審はマウンド方向に移動し（下がり）、二塁塁審のプレイはボールがどこにあるかによって決定する。二塁塁審はボールが内野内に戻り二塁もしくは三塁で行われる最初のプレイを受け持つ。（二塁に進塁する打者走者のプレイは除く）

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。

四人制　審判メカニクス

SECTION８：走者満塁（内野手前進守備）

8-3：（前進守備）二塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内へ移動する。一塁走者および二塁走者のタッグアップを受け持つ。二塁に戻る二塁走者、一塁に戻る一塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁に進塁する一塁走者、二塁に進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁をちらっと見る。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。三塁に戻る三塁走者、三塁に進塁する二塁走者、三塁に進塁する一塁走者および打者走者のプレイを受け持つ。

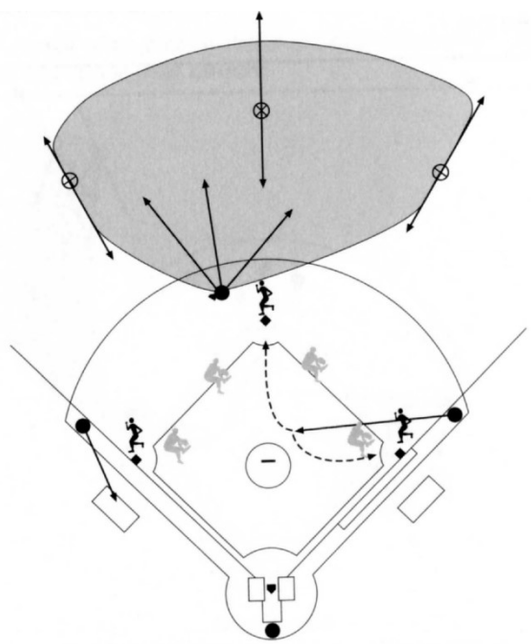


図8-3

走者満塁、内野手が前進守備、二塁塁審がGOES　OUT

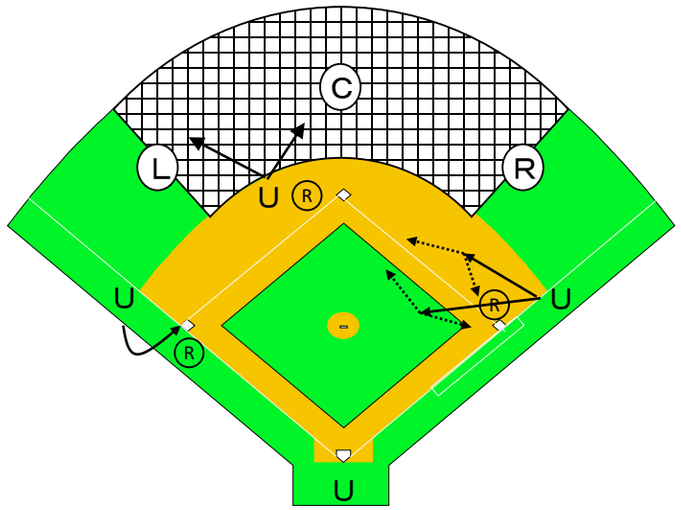
二塁塁審は二塁ベース外側の遊撃手側で内野手に邪魔にならない十分に距離を取ったところに位置する。飛球／ライナーに対する範囲は基本的に走者なしのケースと同様である。（1ページ参照）しかしながら、左翼手をレフト線（ファールライン）へ走らせる打球を除き、左翼手の外野飛球やライナーを引き受けることができる。

一塁塁審は一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION８：走者満塁（内野手前進守備）

8-4：（前進守備）一塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　二塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動する。一塁走者および二塁走者のタッグアップを見る。二塁に戻る二塁走者、一塁に戻る一塁走者、一塁に戻る打者走者、二塁へ進塁する一塁走者、二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　三塁塁審：三塁走者のタッグアップを見るラインに入る。三塁に戻る三塁走者、三塁に進塁する二塁走者、三塁に進塁する一塁走者および打者走者を引き受け三塁でのすべてのプレイを受け持つ。

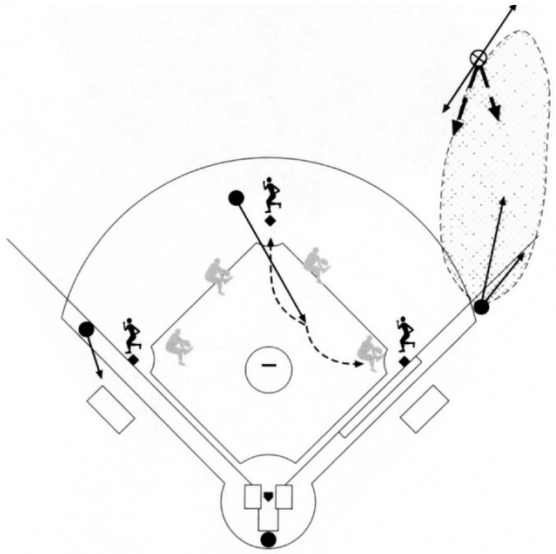


図8-4

走者満塁、内野手が前進守備、一塁塁審がGOES　OUT

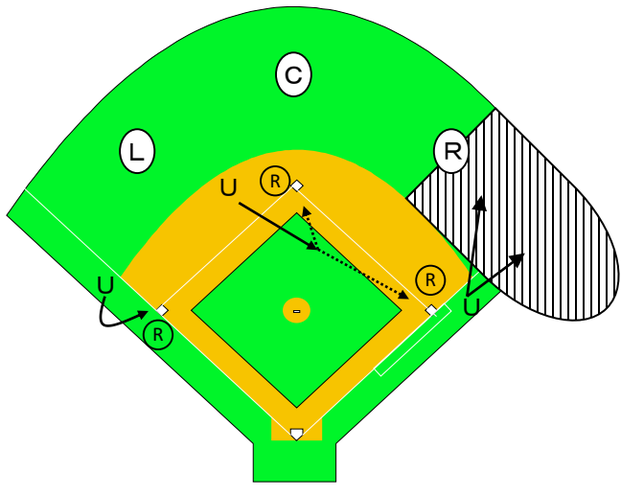
二塁塁審は二塁ベース外側の遊撃手側に位置する。飛球／ライナーに対する範囲は基本的に走者なしのケースと同様である。（1ページ参照）

二塁塁審はこの状況においては一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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”。

四人制　審判メカニクス

SECTION８：走者満塁（内野手前進守備）

8-5：（前進守備）三塁塁審がGOES　OUT

動き／責任

◆　球審：本塁に留まる。三塁走者のタッグアップを見るラインに入り打者走者を含めて本塁に進塁するすべての走者のプレイを受け持つ。

◆　一塁塁審：一塁と二塁の間の内野内に移動し打者走者を引き受ける。一塁走者のタッグアップを見る。一塁に戻る一塁走者、一塁に戻る打者走者および二塁へ進塁する打者走者のプレイを受け持つ。打者走者の一塁触塁はすばやく見る。

◆　二塁塁審：二塁と三塁の間のマウンド方向に移動する。二塁走者のタッグアップを見る。二塁塁審はボールに応じて、二塁および三塁のプレイを適宜引き受ける。三塁に戻る三塁走者、二塁に戻る二塁走者、二塁に進塁する一塁走者、三塁に進塁する二塁走者、三塁に進塁する一塁走者および打者走者を受け持つ。

注：最初のプレイが三塁で行われた場合、それ以降の二塁でのプレイは一塁塁審が引き受ける。

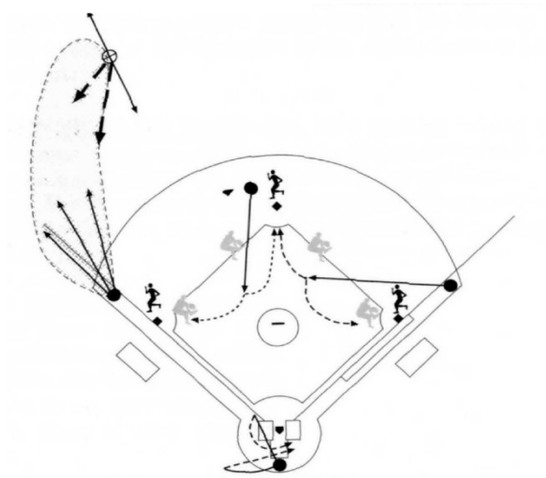


図8-5

走者満塁、内野手が前進守備、三塁塁審がGOES　OUT

二塁塁審は二塁ベース外側の遊撃手側に位置する。飛球／ライナーに対する範囲は基本的に走者なしのケースと同様である。（1ページ参照）しかしながら、左翼手をレフト線（ファールライン）へ走らせる打球を除き、左翼手の外野飛球やライナーを引き受けることができる。

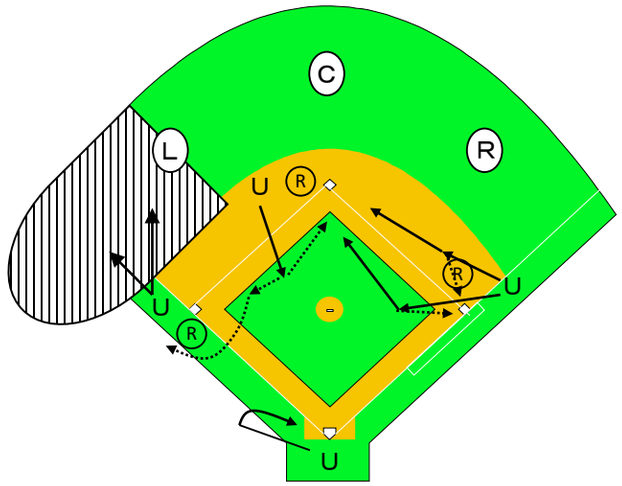
二塁塁審はマウンド方向に移動し（下がり）、二塁塁審のプレイはボールがどこにあるかによって決定する。二塁塁審はボールが内野内に戻り二塁もしくは三塁で行われる最初のプレイを受け持つ。（二塁に進塁する打者走者のプレイは除く）

一塁塁審は一塁に戻る一塁走者および打者走者の一塁および二塁でのすべてのプレイを受け持つ。

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。

四人制　審判メカニクス

SECTION 9： 内野ライナー

9-1： キャッチ／ノーキャッチの役割分担

内野内のキャッチ／ノーキャッチに対する責任は、どのような打球が打たれるか、内野手／審判員がどこにポジションをとるか、その他打球に関する複雑さのために、明示することは難しい。

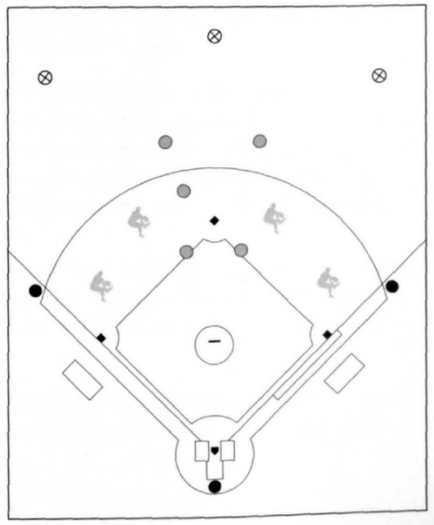
審判員の一般的な規定はグラブでボールを捕ろうとするところが審判員から開いて見えることである。（オープングラブポリシー）

塁上に走者がいる時（二塁塁審が内野内）：この観点では以下の責任分担となる。
■球審　投手に打たれたすべての打球ならびに内野手が内野内に突っ込んでくるすべての打球を引き受ける。
■一塁塁審　一塁手正面に打たれたすべての打球、一塁手を右に（ファウルライン側）動かすようなすべての打球、二塁手を右に（一塁方向）動かすようなすべての打球を引き受ける。
■二塁塁審　一般的に遊撃手正面または二塁手正面に打たれたすべての打球、一塁手または二塁手を左に（二塁ベース方向に）飛び込ませるすべての打球、遊撃手または三塁手を右に（二塁ベース方向に）飛び込ませるすべての打球を引き受ける。
■三塁塁審　三塁手正面に打たれたすべての打球、三塁手を左に（ファウルライン側）動かすようなすべての打球、遊撃手を左に（三塁方向に）動かすようなすべての打球を引き受ける。

塁上に走者がいない時（二塁塁審は二塁ベース後方）：責任分担範囲はさらに複雑になり、関連するいろいろな可能性が発生する。先のオープングラブポリシーを活用できるが、塁上に走者がいるときほど明確ではない。これらの理由から試合前のクルーの打合せとプレイ中のクルー間のコミュニケーション（例えば、アイコンタクト）が特に重要となる。

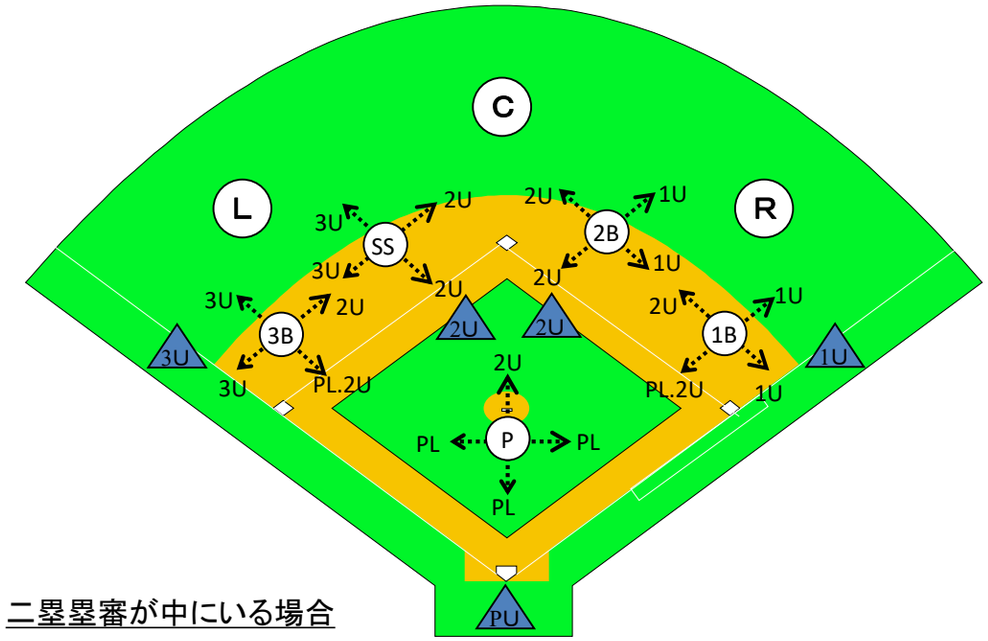
各クルー・チーフ（責任審判員）はクルーがどのようにすべての起こりうるキャッチ／ノーキャッチを取り扱うかを議論しなければならないし、新しい審判員がクルーに加わるたびに、このメカニクスを検討するようにする。

右図9−1
右図の陰影のついた二塁塁審のスターティングポジション（二塁塁審の5カ所）はいろいろあるが、内野でのライナーと飛球の対応範囲を複雑にしている。
各クルーはこれらの複雑な状況に気づいていなければならず、起こり得る可能性を十分にカバーしなければならない。メンバーは（クルーに参加する審判員を含め）完全に精通しているべきです。



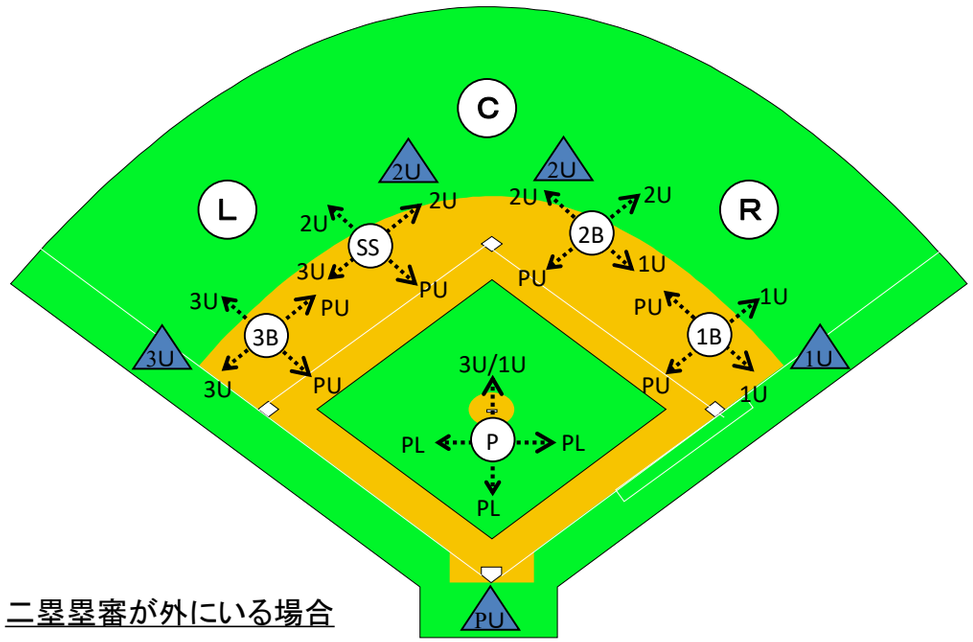
内野へのラインドライブ

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。