

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

タッグアップ確認の相違（四か所）

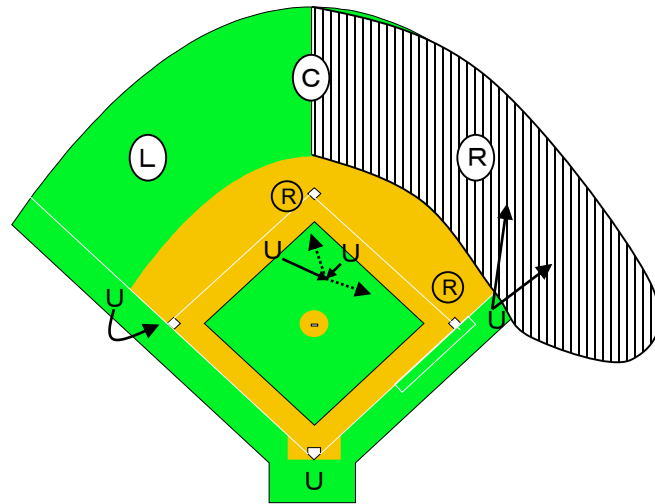
- 1、走者一・二塁 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合
- 2、走者満塁 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合
- 3、走者満塁 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合  
（内野手が前進守備の場合）
- 4、走者満塁 左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合  
（内野手が前進守備の場合）

日本高等学校野球連盟

# 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”。

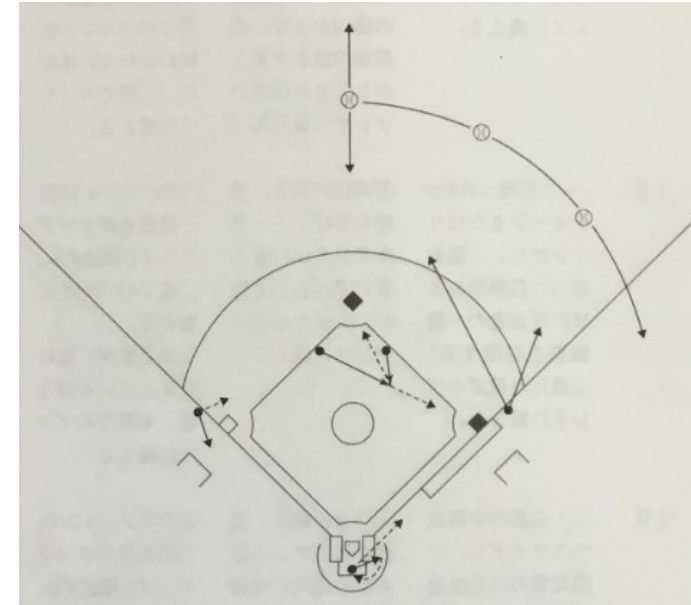
1B  
打球を追い、その行方を確認・判定後、“**プレイが一段落するまで**”その場に留まる

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

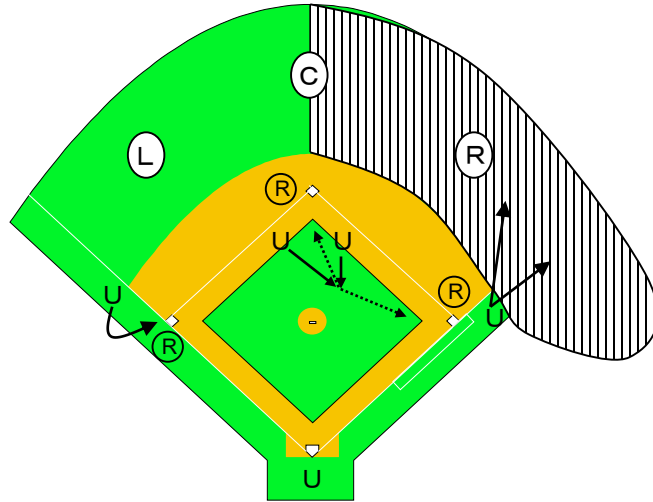


	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
PL	打球の行方・送球を見ながら、本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、視野を広げて、一塁走者の帰塁するプレイおよび打者走者の追い越しなどに注視する。	打球の行方を見ながら、 <b>一塁走者のタッグアップを確認する。</b>
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同 左	同 左
2B	ステップバックし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、二塁走者および一塁走者、打者走者の動向に注視し、各走者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

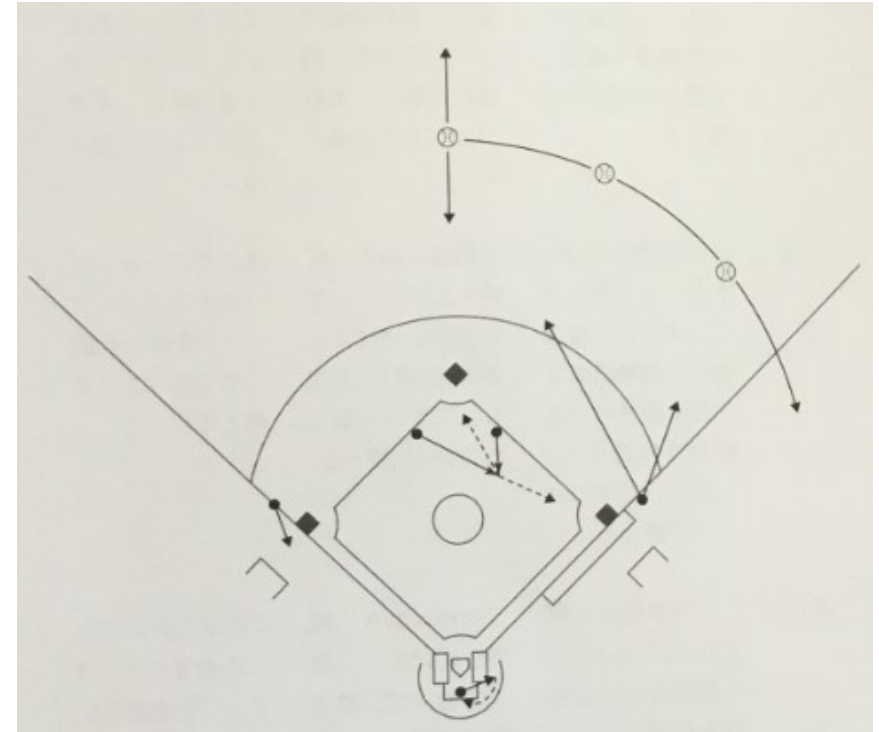
2B

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



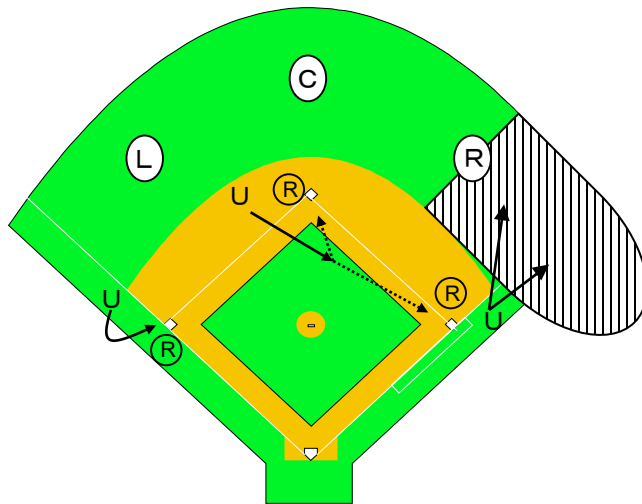
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
PL	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、視野を広げて、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、 <b>一塁走者のタッグアップを確認する</b> 。本塁でのプレイに備える。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同 左	同 左
2B	ステップバックし、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプレイに備える。	①同様に動き、視野を広げて、二塁走者お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

## 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

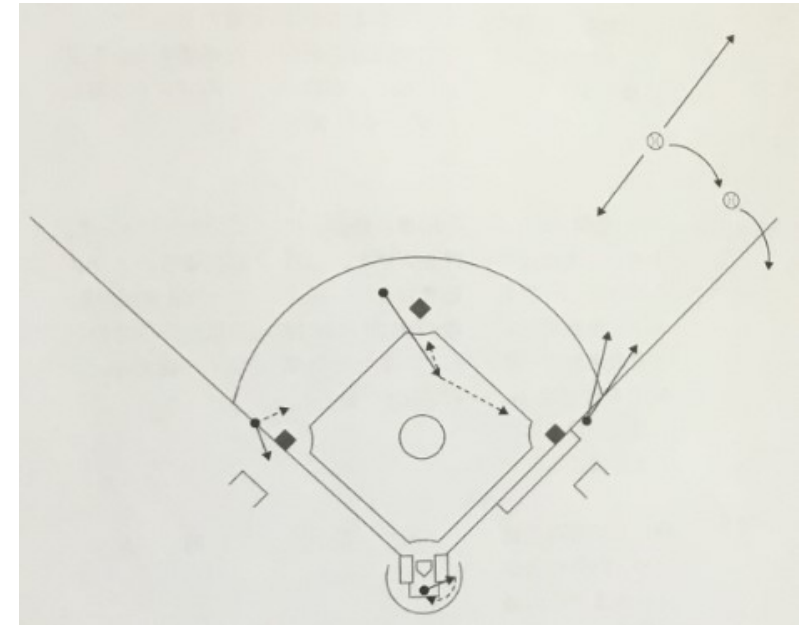
一・二塁間の内野内に移動して、**一・二塁走者のタッグアップ**、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

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)



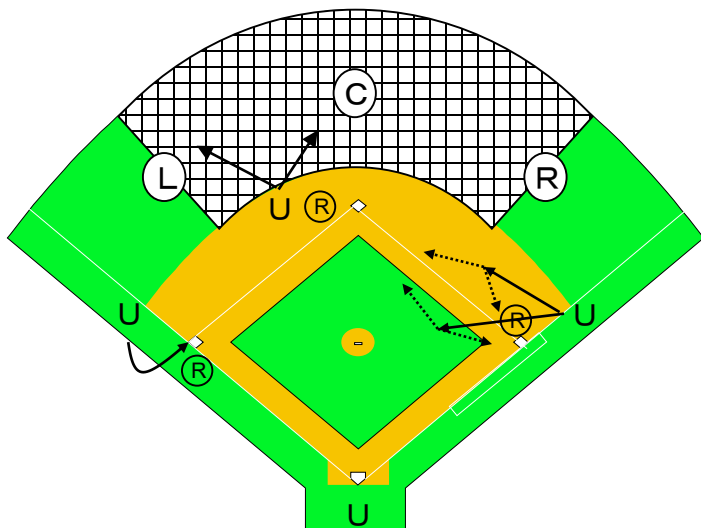
	①走者が次塁へ進塁した場合	②走者が逡巡している場合	③走者がタッグアップした場合
PL	打球の行方・送球を見ながら、三塁走者の本塁触塁を確認する。打者走者の一塁触塁に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球の行方・送球を見ながら、視野を広げて、三塁走者の動向に注視し、本塁でのプレイに備える。	打球と送球線を考えながら、 <b>一塁走者のタッグアップも確認する</b> 。本塁でのプレイに備える。
1B	静止して打球を見定め、内野へ送球されるまでその場に留まる。	同 左	同 左
2B	一・二塁間の内側ポジション付近を目標に入り、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認する。二塁と一塁でのプ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

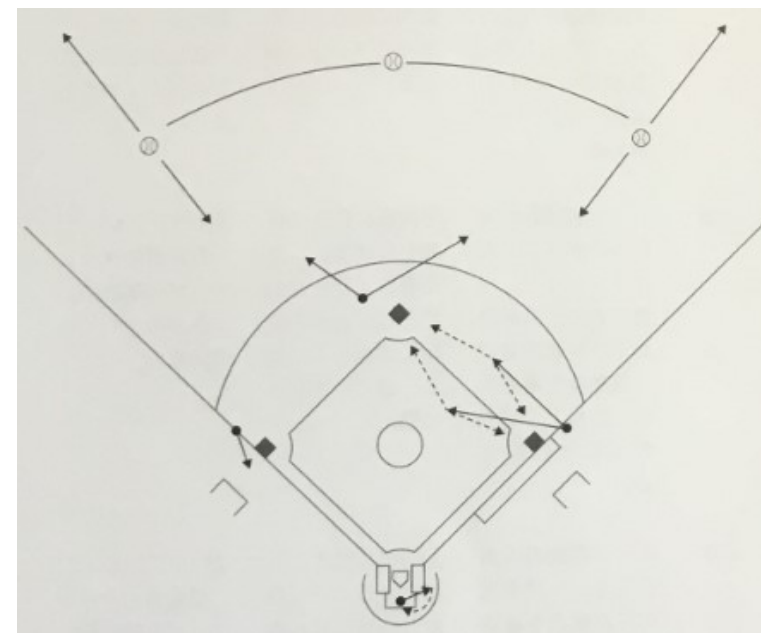
打球を追い、その行方を確認・判定後、“**プレイが一段落するまで**”その場に留まる。

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、 <b>一塁走者のタッグアップを確認する</b> 。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、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 <b>二塁走者のタッグアップを確認する</b> 。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。