

2018/11/25(日)

18:00～

港北区公会堂2F 1号会議室

## 平成30年度 第4回審判部勉強会

### 議 題

1. H30年度公認審判取得者より
  - ① 山内氏(ハマ)、②富吉氏(下田)、③細井氏(小机)、④山崎氏(日吉)、
  - ⑤ 常川氏(新吉田)
  
2. 市学童審判委員会より(11/10 中嶋出席)(資料1)
  - ① 報告
  - ② 2019年審判技術勉強会(2019年3月9日、9:00～12:00 上瀬谷グランド)  
2名参加
  
4. 試合運営要項の再確認(資料2)
  
3. 塁審の構え方&コール&動きの再確認(資料3)
  
5. その他
  - ①YBBL 審判講習会(新横浜 G、2019/1/13(日) 9:00～12:00)
  - ②新年会(日程未定)

以上

2018年11月10日  
横浜市少年野球連盟学童部

## 2018年度第二回審判委員会

### 1.今年度大会(8大会終了時)を振り返って

- ・2018年度(8大会)大会結果
- ・選手・審判の怪我・熱中症の発生
- ・ルール適用問題・ジャッジに関する意見交換
- ・試合会場のベンチ前ライン(ボールデットゾーン)運用について
- ・夏季試合における熱中症対策について  
(審判4人制・守備側の途中給水タイム・試合開始時間の検討等)
- ・大会規定・大会注意事項の遵守状況

### 2.審判員に関して

- ・2018年度各大会審判員派遣見込み
- ・学童部審判委員の推薦について

### 3.審判技術勉強会の要望・意見

※今年度(3月3日(土))は上瀬谷G グランド状態不良につき中止  
・審判技術勉強会実施予定について(日程は2案)

①、12月1日(土) ~~13時~~<sup>14時</sup>～16時(日野中央公園G)

②、12月8日(土)9時～16時(神之木公園G) ~~午前~~<sup>午後</sup>

●実施の可否、実施要領(3人制OR4人制)、実技協力チーム

✦ 来年度審判技術勉強会実施予定 2019年3月9日(土)9時～12時  
場所:瀬谷区の協力のもと 上瀬谷グランドにて

### 4.来年度ルール改正の展望(参考資料:今年度大リーグのルール改正)

✦ 5学童軟式ボール(ナガセケンコーボール)の品質変更について  
・C球...>J球 市大会採用は2019年3月～ 全国共済旗争奪より

### 6.全軟連公認指導者制度について。「公認学童コーチ」の資格取得

### 7.その他

以上

2018年度大会結果(途中経過=8大会)

大会名	出場チーム数	実施時期	成績	
全国共済旗争奪 第10回横浜市少年野球大会	32チーム	3月17日～ 4月8日	優勝	南瀬谷ライオンズ(瀬谷区)
			準優勝	明神台リトルグランパース(保土ヶ谷区)
			3位	汲沢マリナーズ(戸塚区)
			3位	港南台メッツ(港南区)
高円宮賜杯第38回全日本 学童軟式野球大会 横浜市少年野球大会	32チーム	4月14日～ 5月6日	優勝	永田台少年野球部(南区)
			準優勝	ビーバーエコーズ(保土ヶ谷区)
			3位	オール上郷(栄区)
			3位	武蔵ファイターズ(緑区)
第41回関東学童 軟式野球大会 横浜市少年野球大会	32チーム	5月3日～ 6月17日	優勝	富岡オールスターズ(金沢区)
			準優勝	新羽ホークス(港北区)
			3位	横浜球友会(都筑区)
			3位	星川タイガース(保土ヶ谷区)
第20回関東学童秋季 軟式野球大会 横浜市大会(新人戦)	18チーム (5年生以下)	6月9日～ 7月7日	優勝	清水ヶ丘ジャイアンツ(南区)
			準優勝	平戸イーグルス(戸塚区)
			3位	反町ゴールドファイヤー(神奈川区)
			3位	富岡オールスターズ(金沢区)
第39回神奈川新聞社旗争奪 横浜市少年野球大会	18チーム	7月7日～ 8月5日	優勝	ビーバーエコーズ(保土ヶ谷区)
			準優勝	阿久和ファイターズ(瀬谷区)
			3位	反町ゴールドファイヤー(神奈川区)
			3位	駒岡ジュニアーズ(鶴見区)
ワンダーゲート旗争奪 第52回横浜市少年野球大会 (学童)	32チーム	7月29日～ 9月9日	優勝	戸塚アイアンボンドス(戸塚区)
			準優勝	旭北少年野球部(旭区)
			3位	三枚町ファイターズ(神奈川区)
			3位	DMファイターズ(緑区)
東京ガスエコモ旗争奪 第40回横浜市各区対抗親善 少年野球大会	32チーム	9月8日～ 10月28日	優勝	太尾パワーズ(港北区)
			準優勝	都岡今宿ライオンズ(旭区)
			3位	茅ヶ崎エンデバーズ(都筑区)
			3位	港南西洗ヤングスターズ(港南区)
第9回三浦大輔杯 横浜市少年野球大会	18チーム	10月7日～ 11月3日	優勝	鷺竹クラブ少年野球部(中区)
			準優勝	今宿東キングローズ(旭区)
			3位	荏田南イーグルス(都筑区)
			3位	元宮ファイターズ(鶴見区)
全国共済旗争奪 第13回各区選抜大会	18チーム	11月3日～	優勝	
			準優勝	
			3位	
			3位	

●成績別 各区集計 ( )=複数回受賞

○優勝 南区(2)、瀬谷区、金沢区、保土ヶ谷区、戸塚区、港北区、中区

○準優勝 旭区(3)、保土ヶ谷区(2)、港北区、戸塚区、瀬谷区

○3位 都筑区(3)、神奈川区(3)、港南区(2)、緑区(2)、鶴見区(2)、  
戸塚区、栄区、保土ヶ谷区、金沢区

2018年度各大会審判派遣見込み

区	18年度 子-△数	審判派遣数			対前年度差異 18年-17年	備考(分析)
		16年度 実績	17年度 実績	18年度 見込		
青葉区	20	14	17	8	▲9	・2018年度延べ試合数見込(9大会) 223試合  ・2018年度延べ審判配置数見込 798人  1試合平均配置 = 3.5人/試合 (4人制=2大会及び各準決勝以上)
港北区	16	13	15	7	▲8	
戸塚区	24	17	15	11	▲4	
都筑区	16	9	10	3	▲7	
鶴見区	20	15	15	8	▲7	
旭区	17	14	15	12	▲3	
港南区	24	19	14	10	▲4	
金沢区	8	14	13	14	1	
緑区	17	15	9	15	6	
神奈川区	7	16	10	8	▲2	
保土ヶ谷区	18	13	14	10	▲4	
南区	21	16	9	9	-	
泉区	15	14	11	10	▲1	
磯子区	19	13	9	7	▲2	
瀬谷区	13	6	8	8	-	
栄区	10	11	5	6	1	
中区	14	9	9	8	▲1	
西区	6	6	8	6	▲2	
計	285	234	206	160	▲46	

## (MLB) Summary of Rule Changes for 2018

The Official Playing Rules Committee made the following changes that will be in effect for the 2018 season:

※英語で「Comment」とは、日本語版の【原注】を指します。

- Amended Rule 4.08(c) to change the length of time between doubleheaders.  
(ダブルヘッダー間の時間を変更する改正)
- Amended Rule 5.07(b) regarding warm-up pitches that a pitcher may throw.  
(投手の準備投球について改正。「8球」という具体的な数字はなくなっている)
- Amended Rule 5.09(c)(1) Comment regarding a runner who takes a "flying start" from behind a base when tagging up; namely, such violation is now considered an appeal play.  
(【原注】 タグアップ時にベースの後ろから「フライングスタート」する走者に関して。アピールによりアウトとなる)
- Re-titled Rule 5.10(l) and amended Rule 5.10(l) Comment regarding warm-up pitches when a substitute pitcher enters a game in the situation described in the last paragraph of Rule 5.10(l) Comment.  
(見出しの変更と、【原注】最後の段落に記載されている状況で交代投手が試合に入ったときの準備投球に関する改正 ※要注意、「8球」という数字がない)
- Established new Rule 5.10(m) limiting the number of mound visits per game.  
(新規追加。1試合当たりのマウンド訪問数を制限。ただし『メジャーリーグのみ適用』とされる)
- Amended Rule 6.01(a)(5) Comment to clarify that a runner who is returning to his last legally touched base after being put out is considered the same as a runner who continues to advance after being put out relative to interfering with a subsequent play.  
(打者または走者の妨害【原注】書き換え＝「If the batter or a runner continues to advance or returns or attempts to return to his last legally touched base after he has been put out, he shall not by that act alone be considered as confusing, hindering or impeding the fielders.」)
- Amended Rule 8.02(c) to set limits on when a ball/strike count may be corrected.  
(ボールまたはストライクのカウントがいつ修正されるか、制限する改正＝「Notwithstanding the foregoing, correction of a missed ball-strike count shall not be permitted after a pitch is thrown to a subsequent batter, or in the case of the final batter of an inning or game, after all infielders of the defensive team leave fair territory.」)
- Amended Definitions of Terms—Spectator Interference ("Interference," Part (d))—to include additional situations when Spectator Interference may be invoked.  
(定義44 (d) 「インターフェアランス - 観衆の妨害」の改正)

In addition, an Index has been compiled and is located at the end of this book. Minor revisions were made to Diagrams #1, #2, and #3.

(索引の整合および競技場区画線の図を微修正)

※日本野球規則委員会が2019年に上記改正をすべて踏襲するか否かは分かりません。【文責＝塩田】

## 公益財団法人全日本軟式野球連盟 公認指導者制度運営要領 (案)

## 第1章 総則

## (趣旨)

第1条 次世代を担う学童部競技者が、野球に親しみ、安心して競技力向上とスポーツ障害などに影響されることなく、競技にあたることができるよう、公益財団法人全日本軟式野球連盟（以下「全軟連」という）は、公認指導者制度を設ける。

## (目的)

第2条 本制度は、次の事項の達成をはかることを目的とする。

- (1) 多様なニーズに対応できる指導者を一貫カリキュラムにより養成し、その指導力の向上をはかること。
- (2) 軟式野球競技のすそ野を支える学童部の指導者として生涯にわたり競技者の健全な精神と人間力を育むこと。
- (3) 指導者の位置付けと役割に応じた指導者ライセンス認定を行い、社会的信用を確保すること。

## (指導者資格の義務化)

第3条 全軟連、都道府県軟式野球連盟（以下、「都道府県支部」という）及び都道府県末端支部に登録するチームの学童部の監督は、資格保有者であること。ただし、監督が資格を保有していない場合においては、チーム内に保有者が最低1名いること。  
なお、義務付けする資格および講習会は次の通りとする。

- (1) 日本スポーツ協会公認スポーツ指導者制度に規定される資格
- (2) 日本スポーツ少年団認定員および認定育成員
- (3) 「一般財団法人全日本野球協会（以下、BFJという）」・「一般社団法人日本野球機構（以下、NPBという）」が主催する「野球指導者講習会 Baseball Coaching Clinic（以下、BCCという）」のうち、履修証明書保有者
- (4) 日本野球協議会野球指導者資格の基礎Ⅰ（仮称）受講修了者
- (5) 都道府県支部または末端支部が運用する資格
- (6) 全軟連が養成する指導者資格としての公認学童コーチ
- (7) その他、全軟連が認める資格

## 第2章 資格

## (公認学童コーチの養成)

第4条 都道府県支部は公認学童コーチの資格取得のため、養成講習会を実施する。

- (1) 公認学童コーチ養成のため、都道府県スポーツ少年団等と調整の上、認定員もしくは認定育成員養成講習会を兼ねて開催することは差し支えない。

## (指導者資格の検定及び審査)

第5条 全軟連は、都道府県支部が主催する講習会を修了し、主催団体において適格と認められた者に対し、資格認定を行う。

## (資格取得に係る免除制度)

第6条 公認学童コーチの取得希望者として、日本スポーツ協会公認スポーツ指導者制度に規定される資格保有者・「BFJ」・「NPB」が主催する「BCC」の全日程を受講した者(履修証明書保有者)に対し、資格取得のための追加講習の受講を免除する。

- 2) 本規定第4条に定める指導者資格の取得希望者として、全軟連が認めた者に対し、資格取得のための追加講習の受講を免除する。

## (養成講習会の受講資格)

第7条 公認学童コーチの講習及び検定、審査を受けるには、以下の要件を満たしていなければならない。

- 1) 受講する年の4月1日現在、満18歳以上の者。
- 2) スポーツクラブ及びスポーツ少年団等において、野球競技の指導にあたっている者、または今後指導者になろうとする者。

## 第3章 指導者の認定、登録及び更新

## (登録及び更新)

第8条 公認学童コーチの認定、登録及び更新は下記のとおりとする。

- (1) 講習及び検定の後、適正と認められた者は、全軟連への登録手続きを行う。全軟連は公認学童コーチとして「登録証」を交付し、登録名簿に登載する。
- (2) 公認学童コーチの有効期限は4年間とし、本資格を更新しようとする者は有効期限が切れる6か月前までに、全軟連または都道府県支部が定めるリフレッシュ研修を受けなければならない。
- (3) BCCの修了者の公認学童コーチの認定、登録は下記のとおりとする。  
①BCC修了者に対して、BFJ及びNPBより交付される「履修証明書」を全軟

連宛に提出し、全軟連が承認することで公認学童コーチとして認定される。

(認定のための講習会および受講料)

第9条 指導者資格取得を希望する者は、次の科目を受講しなければならない。

- (1) 基礎理論 8時間
- (2) 実技 2時間
- (3) 受講料は、主催する支部が定める。

(資格更新のためのリフレッシュ研修)

第10条 指導者資格を更新しようとするものは第8条(2)項に定める研修として、以下の研修会を受講しなければならない。

- (1) 全軟連が主催する成長期のスポーツ障害予防指導者講習会
- (2) 都道府県支部が主催し、全軟連が認めた講習会もしくは研修会
- (3) その他全軟連が認めた講習会もしくは研修会

(登録)

第11条 全軟連がライセンスを認定した指導者は、全軟連に登録しなければならない。

(登録有効期間)

第12条 登録の有効期間は、4年間とする。

(登録料)

第13条 1. 登録料は以下のとおりとする。

- (1) 公認学童コーチ：500円/1年間
2. 登録料の納入方法は、全軟連が別途定めるものとする。

(登録抹消手続き)

第14条 登録を抹消する場合には、本人から所定の退会申請または全軟連が指定する方法によって申し出るものとする。その際、登録料の返金は一切行わない。

#### 第4章 日本スポーツ協会公認スポーツ指導者資格の取得

(日本スポーツ協会公認スポーツ指導者資格の取得)

第15条 公認学童コーチ資格保有者のうち、日本スポーツ協会公認スポーツ指導者制度で定める次の資格取得を希望する者に対し、専門科目カリキュラムの一部を免除する。

- (1) 日本スポーツ協会公認コーチ
- (2) 日本スポーツ協会公認指導員



## 第5章 指導者及び加盟チームの義務

### (公認指導者の遵守義務)

第16条 公認指導者は、次の事項を遵守しなければならない。

- (1) 全軟連の諸規程を遵守すること。
- (2) 選手個々の権利、尊厳及び価値を尊重し、平等に対応すること。
- (3) 選手が自分自身の行動に対し、自らの判断で行動できるよう指導すること。
- (4) 暴力・暴言を用いての指導を行わないこと、また暴力・体罰・ハラスメント根絶の努力を継続すること。

## 第7章 附則

### (要領の改廃)

第17条 この要領は、理事会の議決を経て改廃することができる。

附則 この要領は平成 年 月 日より施行する。

## 全日本軟式野球連盟 公認学童コーチ養成講習会 カリキュラム (案)

区分	カリキュラム内容		時間数
1	基礎理論	① 指導者の役割と勝利至上によらない指導	45分
		② 体罰暴力根絶と人間力向上の指導体制	60分
		③ 育成の全体像 (野球を楽しむ)	45分
		④ 指導者としてのリスクマネジメント	45分
		⑤ 指導者のコーチングスキル	60分
		⑥ 短時間練習のススメ	45分
		⑦ 大人の関わり (教えすぎず見守る) ～実技：ボールゲーム振り返り～	60分
		⑧ 野球障害から子どもを守るには 〔肘肩障害・医学・コンディショニング〕	60分
		⑨ メディカル (AED・心肺蘇生法・RICE)	60分
		小計	
2	実技	① 正しい投動作の習得	90分
		② ボールゲーム (遊ぶ)	30分
	小計		2時間
合計			10時間

※基礎理論⑦と実技②はセットで構築  
基礎理論⑧と実技①はセットで構築

検定課題：内 容：論文提出

テーマ：「人間力向上のための指導方法」

## 港北区少年野球連盟運営要項

## 1. チーム構成

- 〔1〕成人の指導者のもとで運営されている連盟に所属するチーム(会員チーム)であること。
- 〔2〕選手は原則として港北区に在住または所在している小学校の在学者であること。
- 〔3〕会員チームに所属した選手が他の会員チームへ移籍する場合は、当該チームの監督間で話し合いを行い、双方の承諾を得ることとする。
- 〔4〕会員チームが複数に分かれて大会に参加する場合は、必ず1チーム内に大会最上級生を6名以上登録しなければならない。なお ベンチに入る指導者の重複は認めない。

## 2. 選手登録

- 〔1〕大会登録選手は10名以上、25名以内とする。
- 〔2〕登録選手が25名未満のチームに限り、連盟へ追加選手登録書を提出することにより選手を追加で登録することができる。
  - ②追加登録選手の出場可能日は、原則として所定書類受付日を含む7日目以降とする。
- 〔3〕港北区以外に在住且つ所在している小学校に在学の選手を登録する場合は、特別認定選手登録書を連盟に提出しなければならない。
  - ②特別認定選手の出場可能日は、原則として所定書類受付日を含む7日目以降とする。
  - ③特別認定選手は全学年を通じて1チーム5名以内とする。
  - ④特別認定選手登録書の有効期限は次回の港北区春季大会開会式の前日までとする。
- 〔4〕背番号は30番を監督、10番を主将とする。
- 〔5〕春季大会及び秋季大会以外の大会では、主将の背番号の登録は任意とし、選手の背番号の規制を設けない。但し 監督は30番とする。

## 3. 試合運営

- 〔1〕各チームの都合による日程の変更は認められない。
  - ②試合ができない学校行事は、連盟が指定した期日までに予定を書面にて提出するものとする。
  - ③学級閉鎖及び緊急事態等、試合ができない事態が発生した場合は、速やかに事務局長に報告をし、判断を委ねるものとする。
- 〔2〕各チームは試合開始予定時刻の30分前には試合実行可能な状態にすること。
- 〔3〕試合開始予定時刻1時間前までに事務局長及び当該球場責任者に連絡なしに棄権したチームは、大会のすべての成績を無効とし棄権した日から1年間の出場停止処分とする。
- 〔4〕試合中ベンチに入ることができる者は、当期に指導者登録された指導者とし、最大6名までとする。ただし、止むをえない理由があるときは、その限りではない。
- 〔5〕監督及びコーチは選手と同一のユニホームを着用する。
- 〔6〕指導者登録された者に限り代理監督を務めることができる。ただし、試合前にその旨を当該審判員に告げなければならない。
- 〔7〕審判員は定められた服装で行い、事務局あるいは審判員から割り当てられた者が責任を持って遂行する。また指導者登録をしていない者は審判に当たることはできない
- 〔8〕ベンチは抽選番号の若いチームを一塁側とする。
- 〔9〕試合球は公認ケンコーボールC号を使用する。
- 〔10〕ジュニア大会以外の大会の投捕間は16メートル、塁間は23メートルとする。
  - ②ジュニア大会の投捕間は14メートル、塁間は21メートルとする。
- 〔11〕投手は変化球の投球を禁止する。投手が変化球を投げた場合は球審から監督へ注意し、修正出来なかった場合、球審は当該監督に投手交代の指示をする。
- 〔12〕試合時間はジュニア大会以外は1時間30分、ジュニア大会は1時間20分とし、試合時間を超えて新しいイニングには入らない。
  - ②後攻の攻撃が3アウトになった時点で試合時間を超えていなければ新しいイニングに入る。
  - ③試合成立は5回(ジュニア大会は4回)とする。
- 〔13〕試合成立の5回(ジュニア大会は4回)が終了しても、試合時間を優先する。
- 〔14〕試合時間もしくは7回(ジュニア大会は6回)終了時点で同点の場合は、タイブレークを適用する。
  - ②タイブレークは1アウト走者1塁・3塁で、前のイニングの継続打順で攻撃を行う。
  - ③1塁走者は前のイニングの最後の打者で、3塁走者はその前の打者が付く。
  - ④タイブレークは勝敗がつくまで行う。この際の選手交代は認めることとする。
  - ⑤春季大会及び秋季大会のリーグ戦においては、タイブレークは適用されず引き分けとする。
- 〔15〕点差によるコールドゲームは3回以降10点差、5回以降7点差とする。
  - ②各大会決勝戦に限り、点差によるコールドゲームは適用せず、時間制のみを採用する。
- 〔16〕同一イニングに監督が2度タイムを取り、投手に注意した場合、その投手は交代させなければならない。交代した投手は他の守備につくことはできる。また、監督タイム、守備タイム、攻撃タイムは、

それぞれ7回戦の場合は3回以内とする。監督がタイムの指示をした場合は監督タイム、選手間のタイムとして内野手が集まった時は守備タイムとしてカウントする。捕手だけが投手と相談することはタイムとカウントしない。タイブレーク適用の場合は、2イニングに1回タイムを取ることができる。

- [17] 降雨或いは日没等により試合続行不可能と認められた場合、試合成立イニング以降であればコールドゲームとし、試合成立イニング前であればノーゲームとして、後日改めて初回から試合を行う。また、試合成立イニング以降であっても、同点で試合の決着がついていない場合は、後日改めて初回から試合を行う。なお、春季大会及び秋季大会のリーグ戦においては、引き分けとして試合成立とする。
- [18] 打者・次打者・走者及びランナーコーチはヘルメットを必ず着用する。
  - ②捕手はプロテクター・レガース・ヘルメット・捕手マスクを必ず着用する、
  - ③捕手は投球練習時も危険防止の為、プロテクター・レガース・ヘルメット・捕手マスクを着用する。なお、着用しない場合は立って投球練習を行うこと。
  - ④シートノックの際、ノッカーの側でボール渡しを行う者は必ずヘルメットを着用する。
- [19] 攻守交代は駆け足で行い、試合のスピードアップを図ること。
- [20] 試合中における選手、対戦相手のプレーヤー及び審判員に対する暴言は慎む。
- [21] メガホンの使用は監督のみ認める。
- [22] 試合中のタイム時に監督はインフィールド内に入ることができる。なお、その際はグラウンドコート等の上着は脱ぐこととする。
- [23] 抗議は監督及び当該選手のみとする。
- [24] ストライク・ボール、アウト・セーフ等の審判の判定に対する抗議は一切認めない。
- [25] ファールボールは原則として攻撃側が処理をする。
- [26] 試合開始時・終了時に、ベンチ内の指導者はグラウンドコート等の上着を脱ぎ、起立して挨拶を行うこととする。
- [27] 試合終了時の挨拶は整列時に行えば新たに相手チーム、審判へは不要とする。
- [28] ベンチ内及びその周辺での食事・喫煙は禁止とする。
- [29] 抽選会に欠席のチームはその大会を棄権とみなす。
- [30] 次の試合のバッテリー1組のみグラウンド内でウォーミングアップを認める。その際は当該審判員の許可を得ることとする。また、必ず指導者1名がグラウンド内に帯同し、ゲームの進行を見て危険防止に努める。なお、大会・グラウンド等の状況により禁止する場合もある。

#### 4. 球場使用

- [1] 各チームは試合終了後は球場の整備を自ら進んで行うこと。
- [2] 昼食等によるゴミ・空き缶・タバコの吸殻等はきちんと処理し持ち帰ること。
- [3] 球場は球場責任者及び審判員の指示に従いみんなで大切に使用すること。

#### 5. その他

- [1] 反則行為及び連盟の秩序を乱す行為のある時は、連盟規約第9条を適用する。
- [2] 本運営要綱に記載されていない事項は、YBBL大会競技運営細則に準ずる。

昭和58年	3月	一部改定
昭和62年	3月	一部改定
平成 3年	3月	一部改定
平成 8年	3月	一部改定
平成 9年	3月	一部改定
平成12年	3月	一部改定
平成13年	3月	一部改定
平成18年	3月	一部改定
平成22年	3月	一部改定
平成22年	11月	一部改定
平成30年	3月	一部改定



(三塁塁審を指差して)  
"Did he go?"

1~2歩、三塁塁審の方向に踏み出し、左手で三塁塁審を指差して(または手のひらで)、「Did he go?」「振った?」と塁審に聞く。

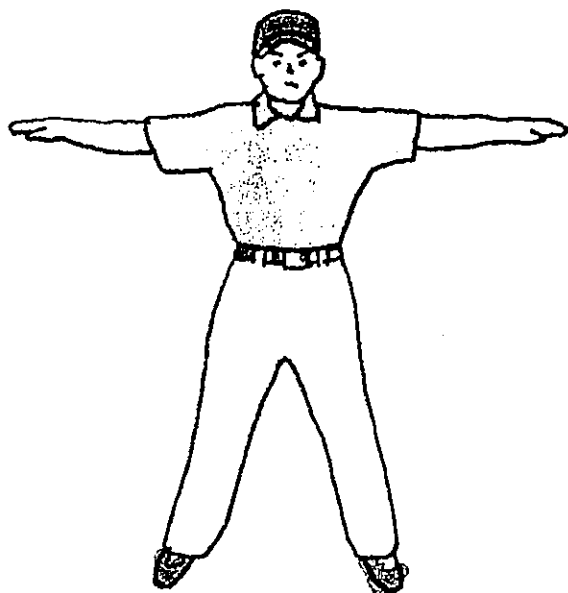
塁審  
振った場合

アウトと同じジェスチャー

「スイング!」  
"Yes, he went."



塁審  
振っていない場合  
セーフと同じジェスチャー

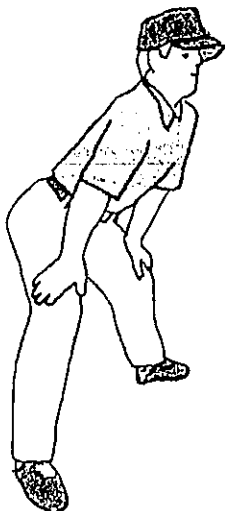


「ノースイング!」  
"No, he didn't go."

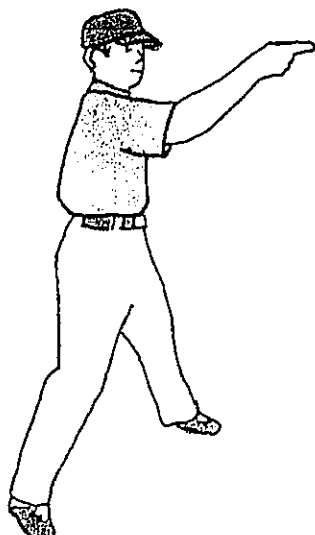
## 9. ボーク

\*球審は「ザッツ・ボーク」と発声するのみで、とくに動作はしない。そして、プレイが一段落してからタイムをかけ、ボークの処置をとる。

\*塁審は、右手で投手を指差しながら、「ザッツ・ボーク」と発声し、そして、プレイが一段落してからタイムをかけ、ボークの処置をとる。

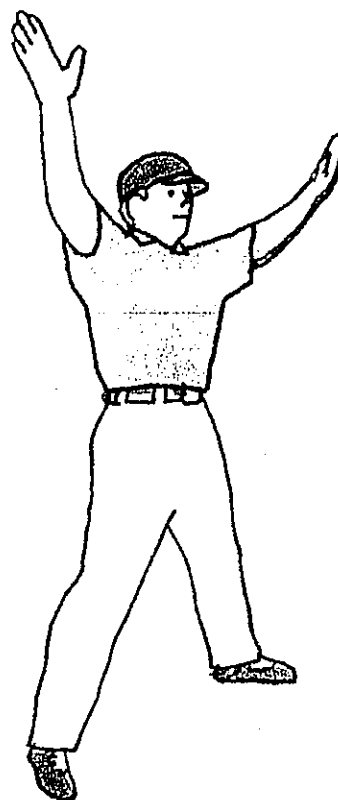


塁審  
「ザッツ・ボーク!」  
"That's a balk."



塁審  
「タイム!」

(プレイが一段落するまでタイムをかけないこと)



# 10. 塁審の構え方

塁審は、

1. 一球ごとにセットポジションで構える。  
\*ただし走者がいないときは、スタンディング・セットポジション(立ったままの姿勢で、ひざを少し曲げて構える)でもよい。
2. プレイの判定のときにはセットポジションで構える。

セットポジションの構え方:

1. ひざを軽く曲げる。腰を曲げない。
2. 両手をひざまたは太ももの上に置く(ハンズ・オン・ニーズ)。両脚の内側に置かない。
3. 頭を上げる。頭を落とさない。
4. ひじをまっすぐに。
5. 肩の力を抜いて。リラックスして。
6. 重心は前に置く。機敏に動けるように。

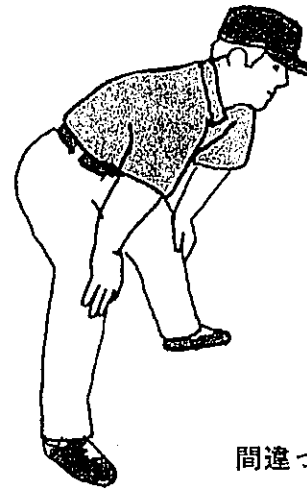
判定の3大ポイント:

- ①判定するときは止まって両ひざに軽く手を置きプレイを見極める。
- ②距離を一步近づくより、一步動いて良い角度をとるように心がける。
- ③いつでも次にどのようなプレイが起きるかを想像しながら行動する。



正しい構え方

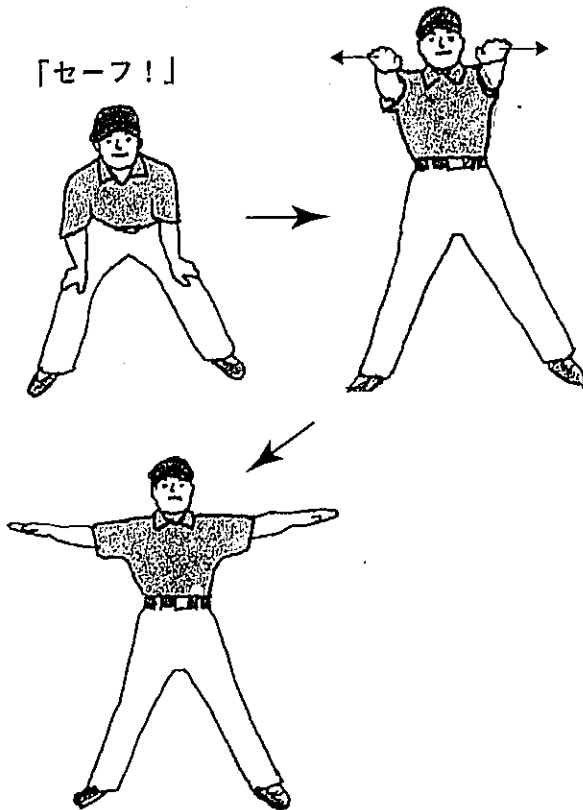
- ・視野を広く。
- ・プレイに正体する。



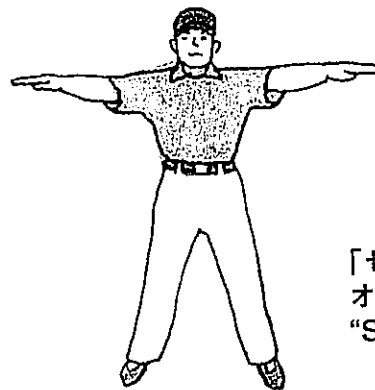
間違った構え方

# 11. セーフ、オフ・ザ・バッグ

「セーフ！」



タイミングはアウトだが、野手の足がベースから離れた場合「オフ・ザ・バッグ！」



「セーフ！  
オフ・ザ・バッグ！」  
“Safe! Off the bag!”

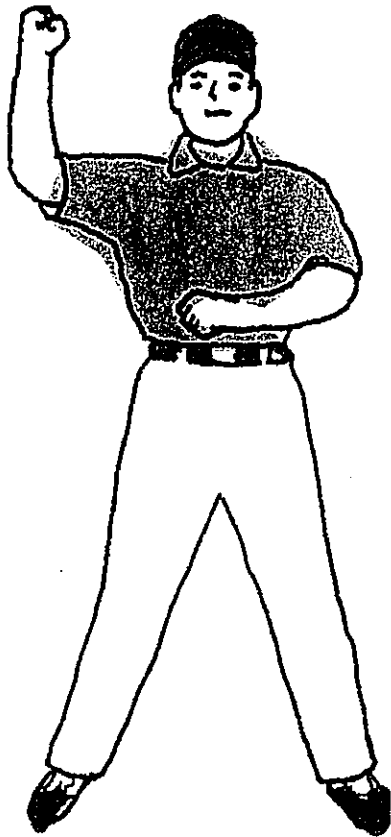
足の離れた方向に  
両腕を振る



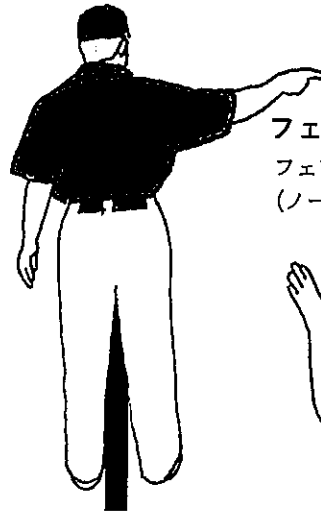
\*野手がボールを落としたとき Safe! Dropped the ball.  
\*野手が“お手玉”したとき Safe! Juggled the ball.  
\*走者がタッチをかいくぐったとき Safe! No tag!

## 12. アウト

「アウト！」 “He's out!”



## 13. フェア、ファウル



フェア

フェアテリトリーを指差す。  
(ノーボイス)



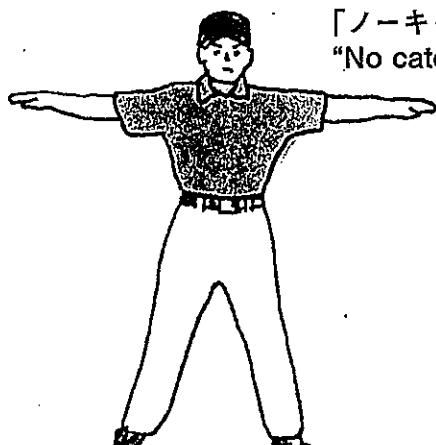
「ファウルボール！」

\*ライン際の打球に対しては、ラインをまたいでフェ

## 14. キャッチ、ノーキャッチ



「キャッチ！」  
“That's a catch!”  
“Catch!”



「ノーキャッチ！」  
“No catch!”

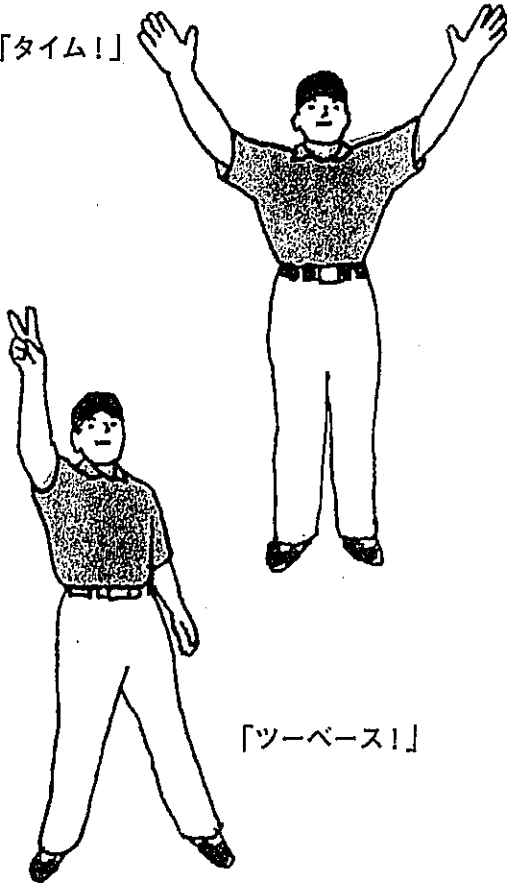
## 15. ライン付近の打球

ライン付近の飛球で、野手はその打球に触れた場合には、まず先にフェア地域またはファウル地域のどちらで触れたのかを指差して明示する(地面と平行に出す)。その後、プレイの状況を確認して、キャッチ(“That's a catch!”)、ノーキャッチ(“No catch!”)または“ファウルボール!”の判定をする。

## 16. エンタイトル・ツーベース、ホームラン

エンタイトル・ツーベース

「タイム！」

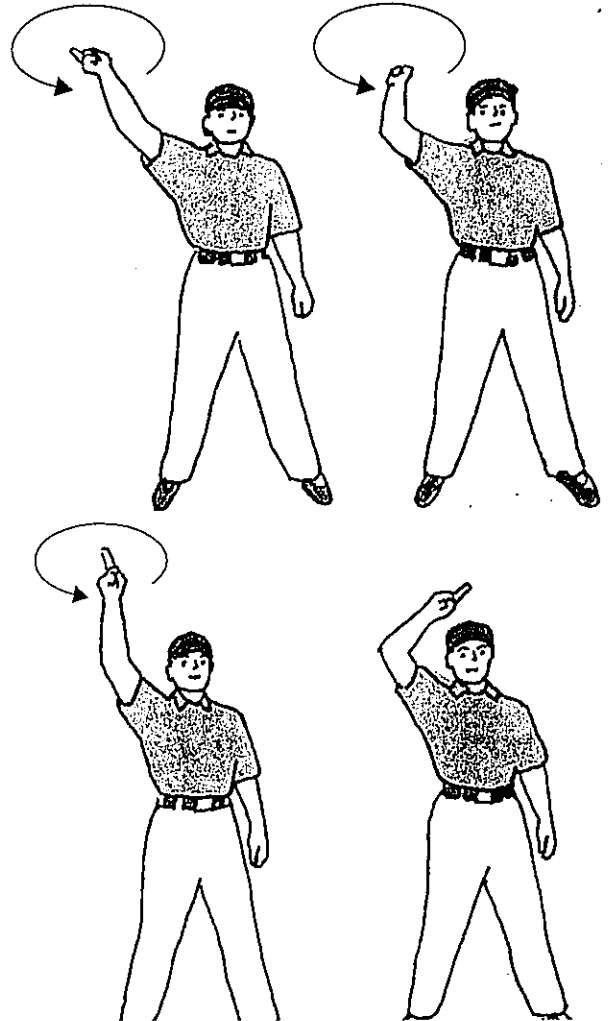


「ツーベース！」

## 17. 打撃妨害

- (1) 球審は左手で捕手を指差し「インターフェア」(That's interference!)と発声し、プレイを見守る。
- (2) 妨害にかかわらずプレイが続けられた場合は、プレイの進行をよく見極め、プレイが一段落した後に「タイム」をかけ、ダイヤモンド内に踏み込んで右手で捕手を指差し「インターフェア」を宣告し、規則に則った適切な処置をとる。  
\*「規則に則った適切な処置をとる」とは、「打撃妨害の措置を適用したうえで、攻撃側の監督の選択権を待つ」ということである。
- (3) 処置後、球審は公式記録員に向かって左手甲を右手でたたき、「インターフェア」があったことを知らせる。
- (4) そして攻撃側の監督に、プレイを生かすかあるいは妨害によるペナルティの適用を望むかをただちに選択させる。
- (5) 選択の申し出がない場合は、打撃妨害の処置にてプレイを再開する。

「ホームラン！」



## 18. 故意落球

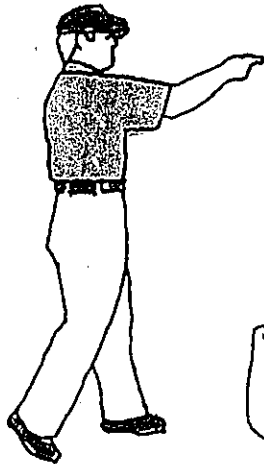
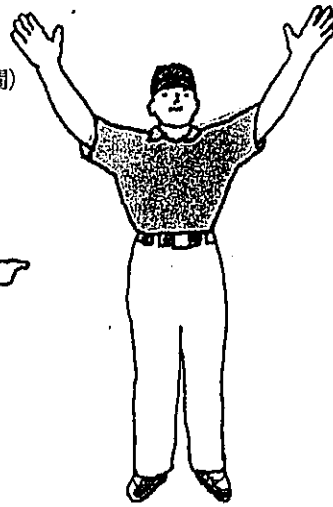
- (1) インフィールドフライの判定と同様、原則として一番よく見える位置にいる審判員が「故意落球」を宣告する。
- (2) まず、「タイム!」、野手に向かって右手をポイントして「故意落球!」を宣告し、そして打者に「バッターアウト!」を宣告する。



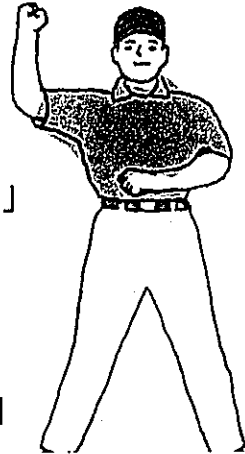


## 22. 走者の守備妨害 “That's interference!”

「タイム！」  
(妨害発生の瞬間)



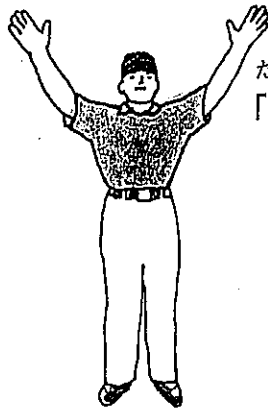
(走者を指差して)  
「インターフェア！」



「ランナーアウト！」

●ジェスチャーの基本

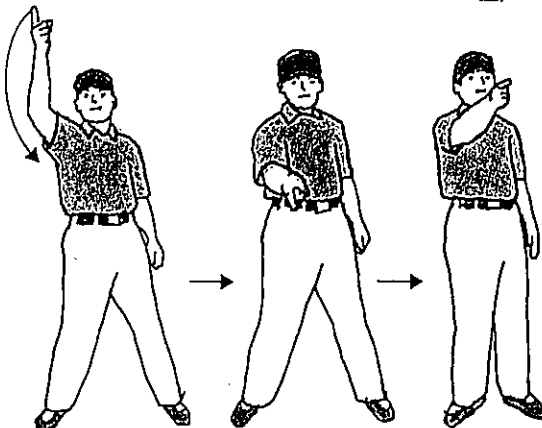
## 24. オブストラクション(a)項 “That's obstruction!”



ただちに  
「タイム！」



(走塁を妨害した野手を指差して)  
「オブストラクション！」



## 23. 走者の追い越し “That's Passing! He's Out!”

走者の追い越しがあったら、ただちに当該審判員は追い越した走者を左手でポイントし(指差し)、右手で“That's Passing! He's Out!” (「追い越し! 走者アウト!」)を宣告する。

\*ボールインプレイ中に起きた行為(たとえば、悪送球、ホームランまたは柵外に出たフェアヒットなど)の結果、走者に安全進塁権が認められた場合にも、本項は適用される。

## 25. オブストラクション(b)項 “That's obstruction!”

(走塁を妨害した野手を指差して)  
「オブストラクション！」



(すべてのプレイが一段落してから)  
「タイム！」

その後に、走者の不利益を取り除くよう適切な処置をとる(妨害を受けた走者に対してどの塁まで進塁できるかを指示する)。

## 26. インフィールドフライ

### シグナル

インフィールドフライのケースであることを確認しあう。



「インフィールドフライ!」

“Infield fly!  
Batter is out!”

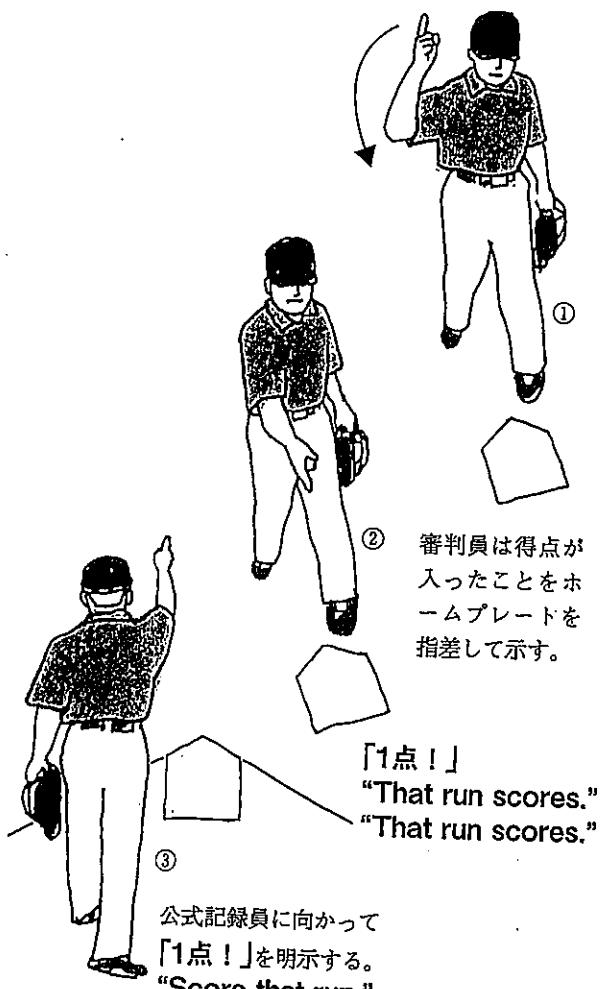
※ファウルライン上の  
飛球の場合、  
“Infield fly,  
if fair!”



「バッターアウト!」



## 28. タイムプレイ

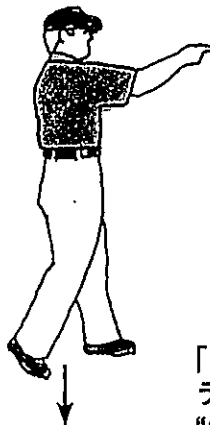


「1点!」  
“That run scores.”  
“That run scores.”

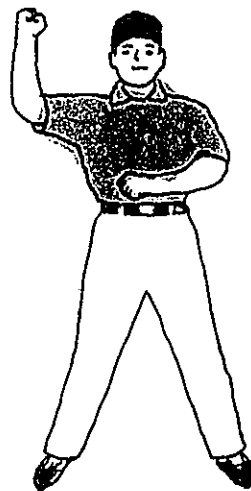
公式記録員に向かって  
「1点!」を明示する。  
“Score that run.”

## 27. ラインアウト

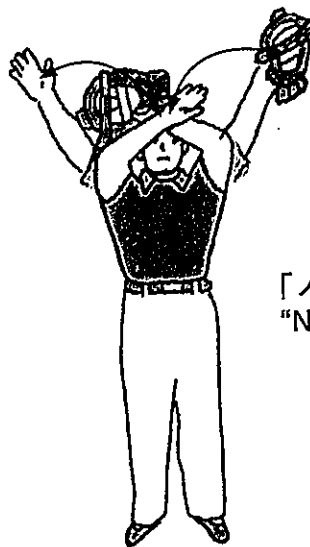
- (1) ラインアウトが発生したら、走者に近い塁審がすばやく宣告する。
- (2) 宣告は、走者のほうに一歩踏み込んで右手でラインアウトの地点を指差して「ラインアウト!」、そして「ランナーアウト!」を宣告する。



「ラインアウト!  
ランナーアウト!」  
“Out of the baseline.  
He is out.”



得点が認められない場合



「ノーランスコア!」  
“No run scores.”

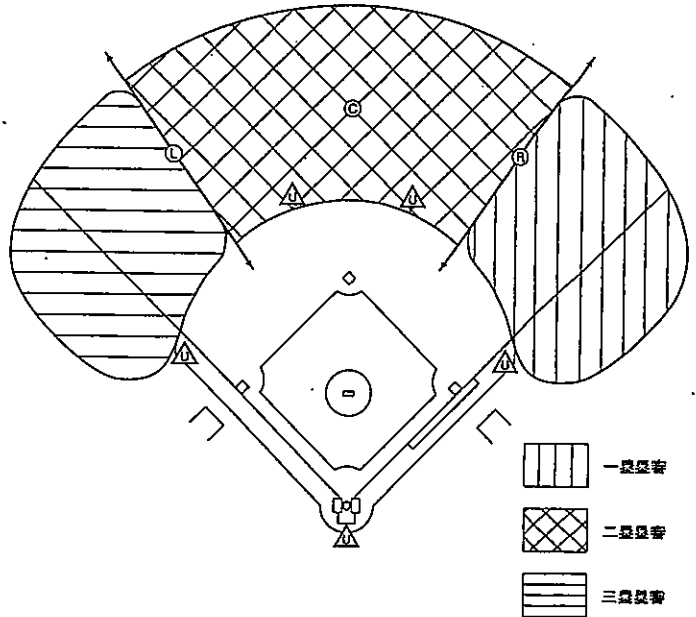
記録員に向かって両手を振り、  
得点が認められないことを明示  
する。

●四人制メカニクス

## 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。



●四人制メカニクス

## 無走者(a) (b)

(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

三塁での“プレイに備える”。

IB

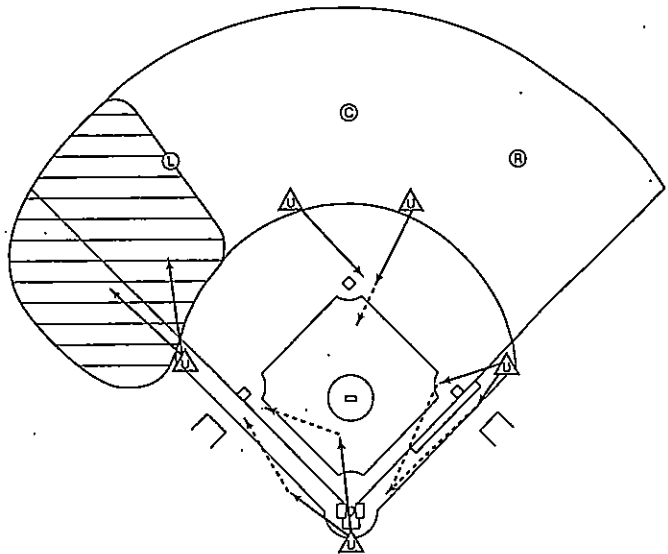
打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者が二塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。



(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

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”。打者走者が二塁に向かったら本塁に戻る。

IB

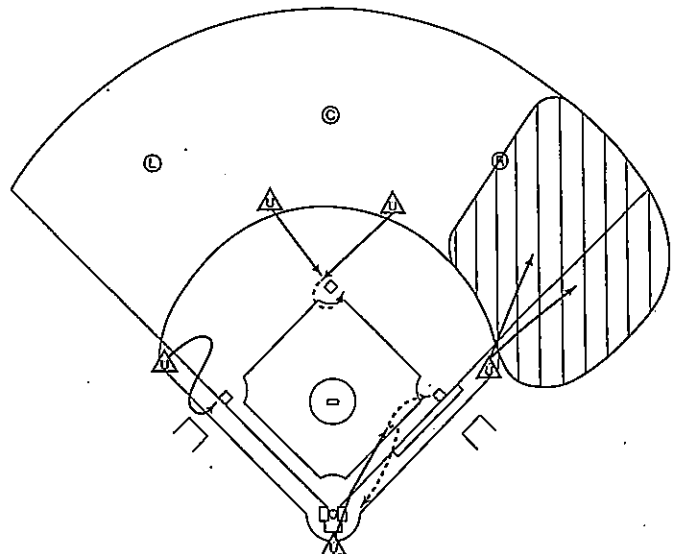
打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁での“プレイに備える”。



## 無走者(c) (d)

(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(二塁でのプレイが生じるとされる場合)

PL

三塁での“プレイに備える”。

IB

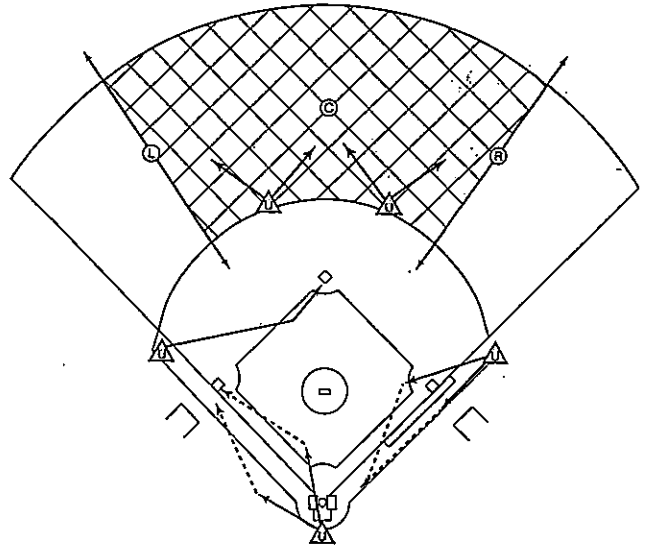
打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者が二塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

III B

二塁ベース内野内へ移動し、二塁での“プレイに備える”。



(d) 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“プレイに備える”。

IB

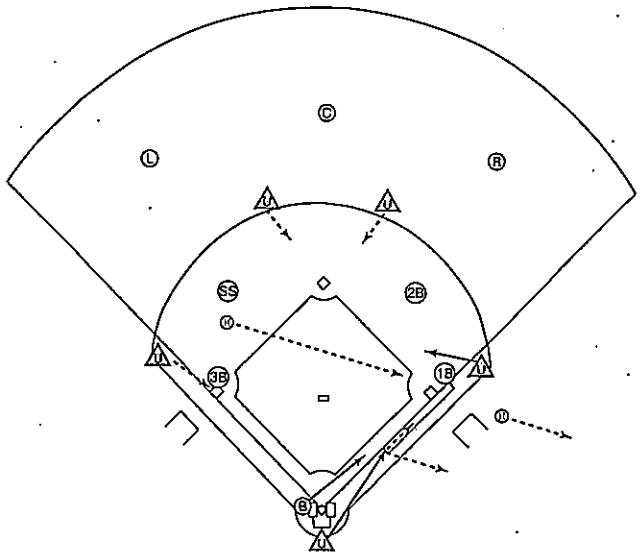
一塁での“プレイに備える”。

II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

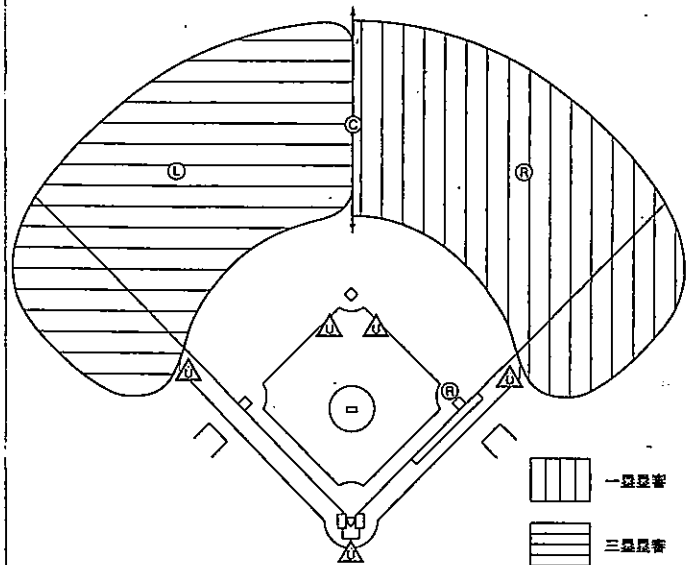
三塁での“プレイに備える”。



## 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)に対する責任を持たない。
- (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。



## 走者一塁(a) (b)

(a) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合  
(球審が三塁に向かった場合)

PL

三塁での“プレイに備える”。

IB

一塁走者の行動(“タッグアップなど”を含む)および打者走者の一塁触塁を確認し、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。

II B

視野を広げながら(ステップバック)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”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

(b) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

PL

一塁走者の行動(“タッグアップなど”を含む)および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”(一塁走者の一塁への帰塁プレイを含む)。一塁走者の動きを見て本塁に戻る。

IB

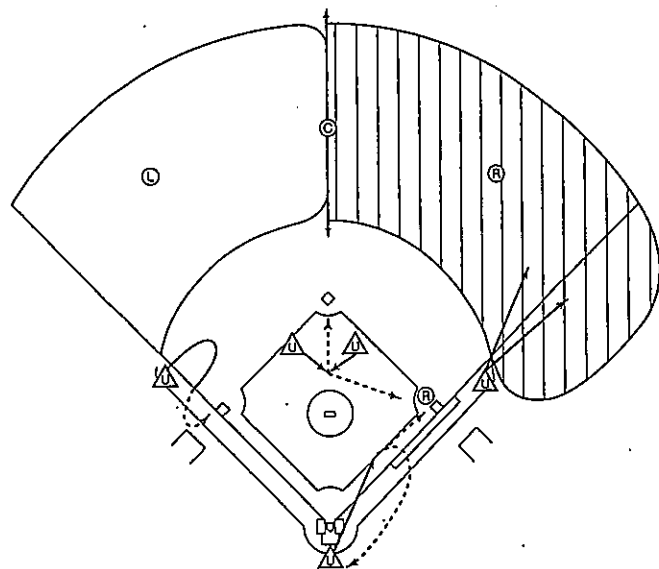
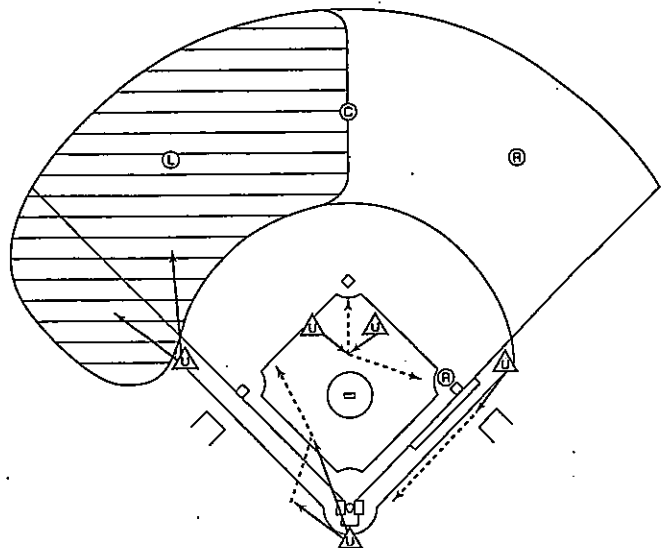
打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

II B

視野を広げながら(ステップバック)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”(打者走者の一塁への帰塁プレイを含む)。

III B

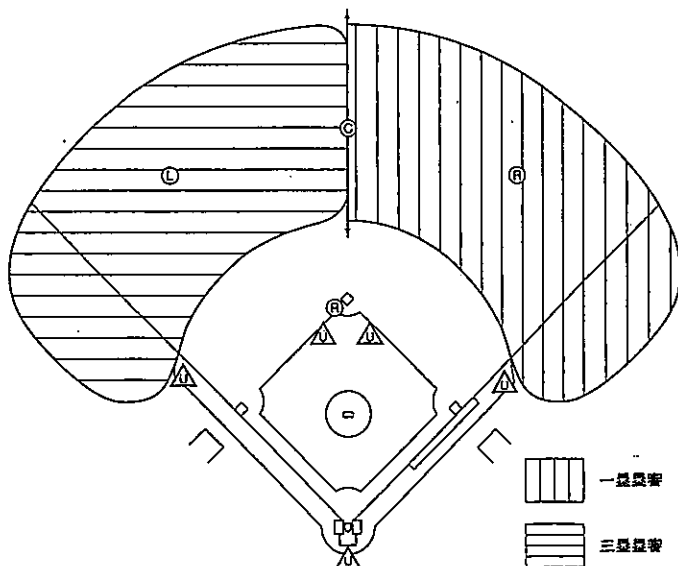
三塁での“プレイに備える”。



## 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。



●四人制メカニクス

## 走者二塁(a) (b)

(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”。

IB  
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”。

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

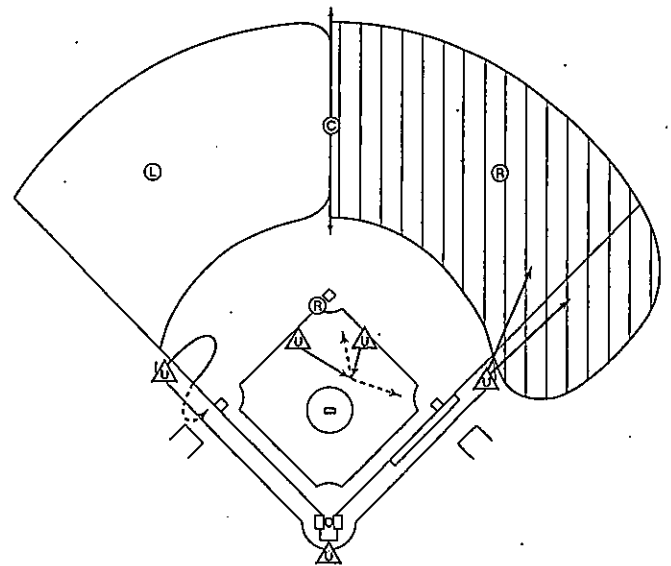
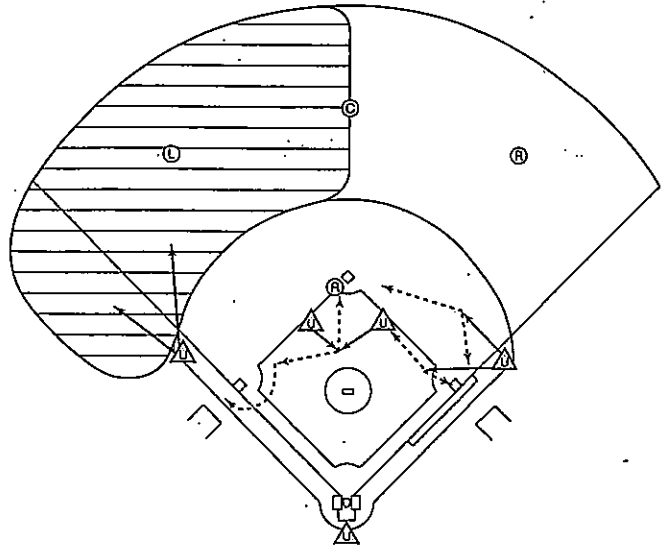
III B  
打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

(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”。

IB  
打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B  
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を確認し、一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B  
三塁での“プレイに備える”。

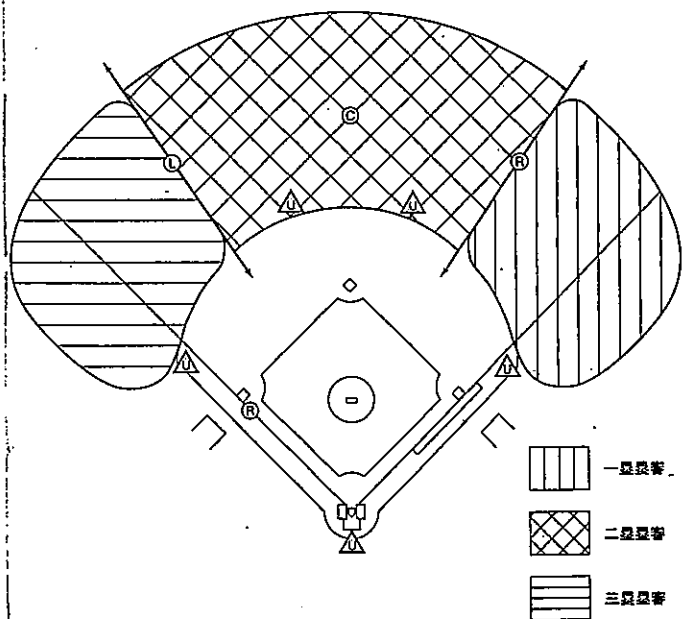


●四人制メカニクス

## 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、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はない。
- (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、左翼手寄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。



●四人制メカニクス

## 走者三塁(a) (b)

(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”。

IB

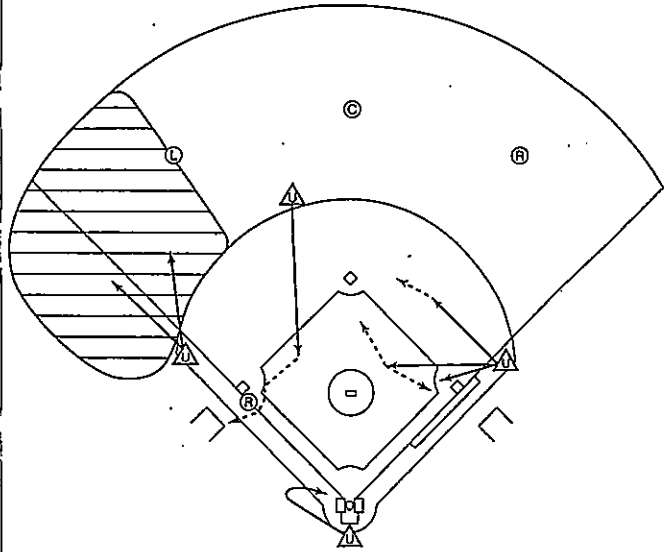
内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

II B

三塁方向に移動し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。



(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”。

IB

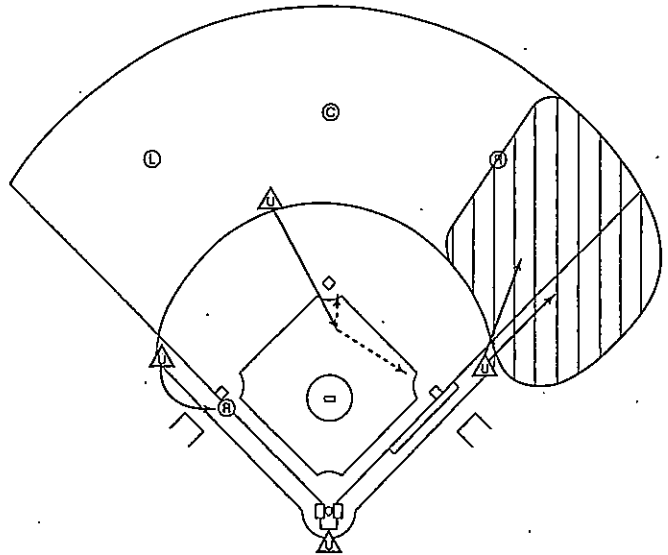
打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

内野内に移動し、打者走者の一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

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”。



●四人制メカニクス

## 走者三塁(c)

(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”。

IB

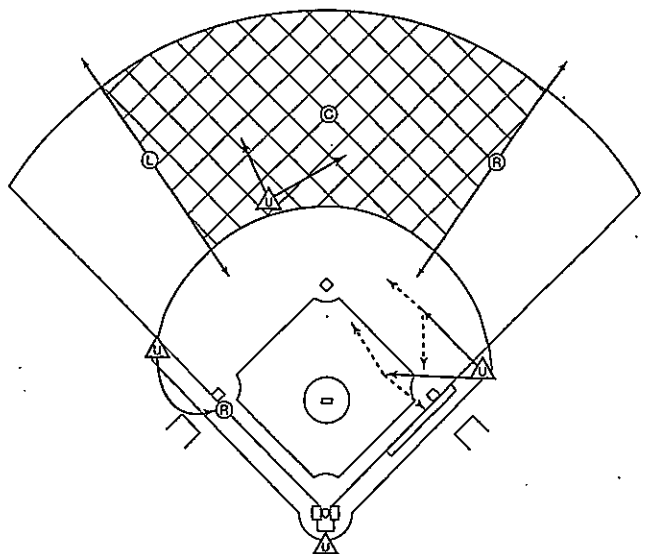
内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

III B

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”。



(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”。

IB

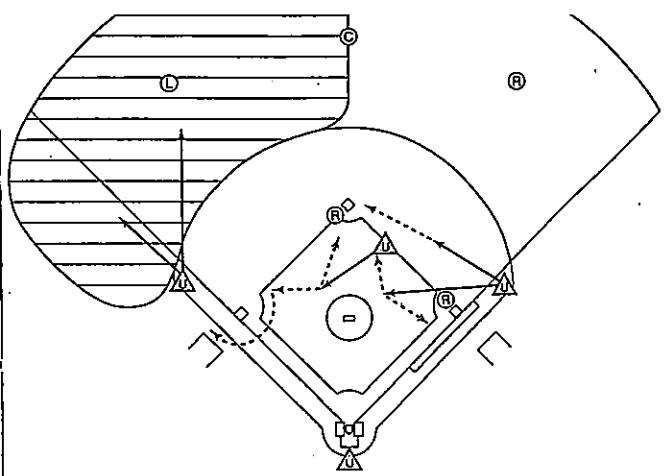
内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップまたは二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

二・三塁間寄りのマウンド方向に移動し、二塁走者の二塁への帰塁、タッグアップまたは二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。



(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または打者走者の一塁触塁を確認し、その後、二塁走者が本塁に向かえば本塁に戻り、本塁での“プレイに備える”。

IB

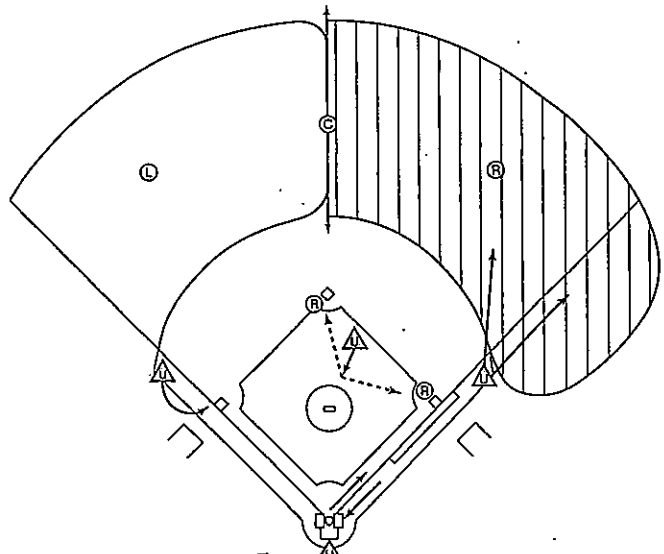
打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

II B

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または一塁走者の二塁触塁を確認し、一塁走者および打者走者の一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁での“プレイに備える”。



●西人制メカニクス

## 走者一・三塁(a) (b)

(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”。

IB

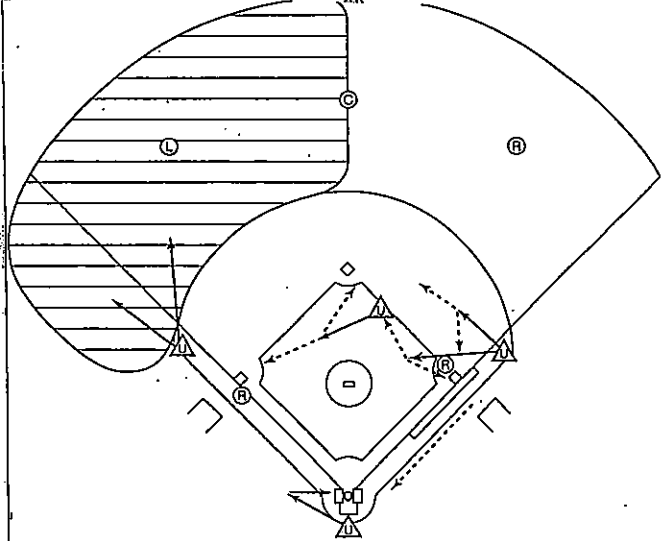
内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者の行動(“タッグアップなど”を含む)および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

三塁走者の帰塁および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”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。



(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”。

IB

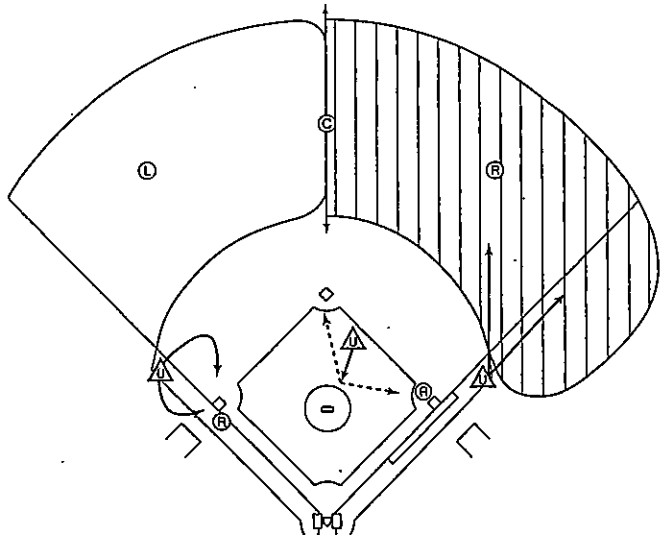
打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

II B

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を確認し、一塁走者および打者走者の一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁での“プレイに備える”。





●四人制メカニクス

### 走者一・三塁(a) (b)

(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”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者の行動(“タッグアップなど”を含む)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”。

II B

内野内に移動し、三塁走者の帰塁および一塁走者の二塁触塁を確認し、一塁走者の二・三塁でのプレイおよび打者走者の三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

(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”。

IB

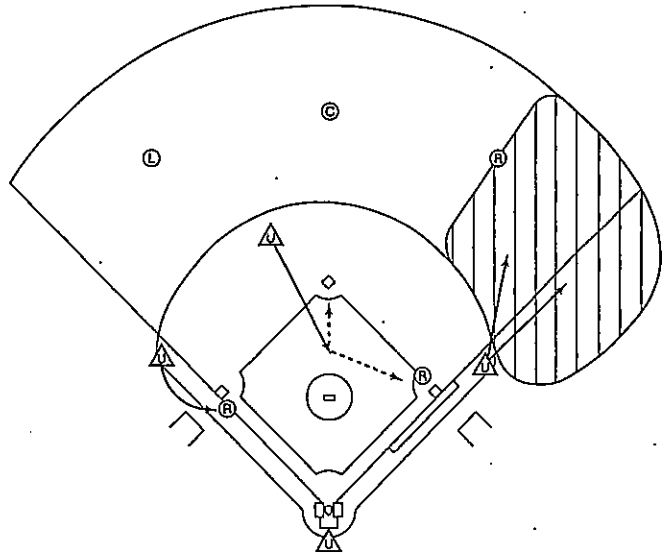
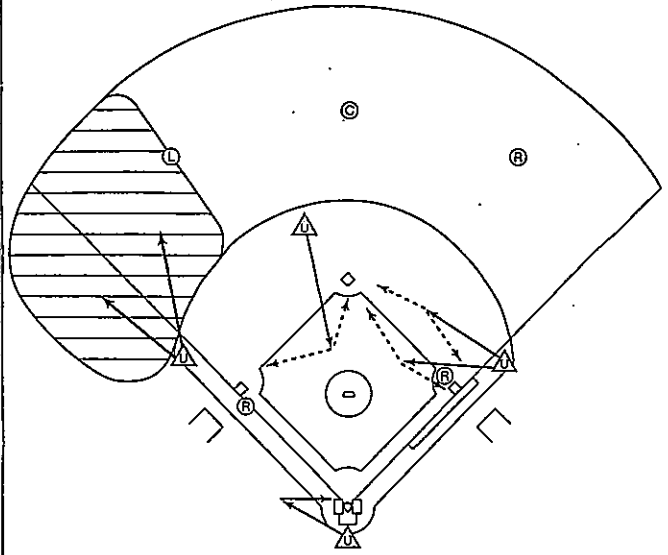
打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

内野内に移動し、一塁走者(タッグアップを含む)および打者走者の一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

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”。



●四人制メカニクス

### 走者一・三塁(c)

(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”。

IB

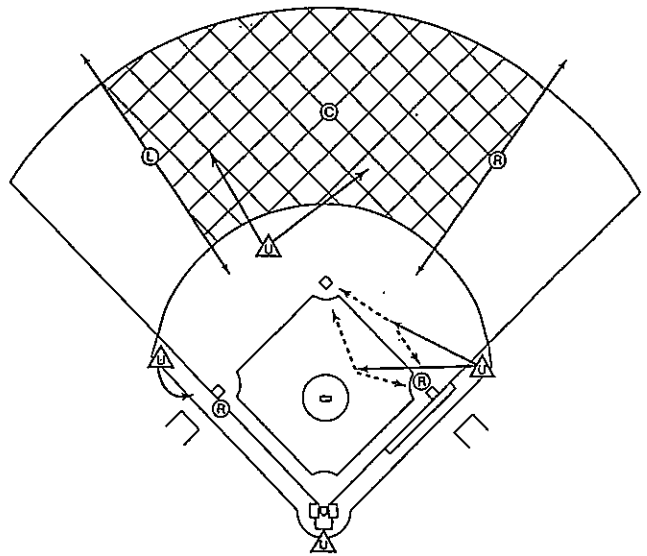
内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者の行動(“タッグアップなど”を含む)および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

III B

三塁での“プレイに備える” (三塁走者のタッグアップを含む)。



●四人制メカニクス

## 走者二・三塁(a)

(二塁塁審が内側に位置した場合)

(a-1) 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”。

IB

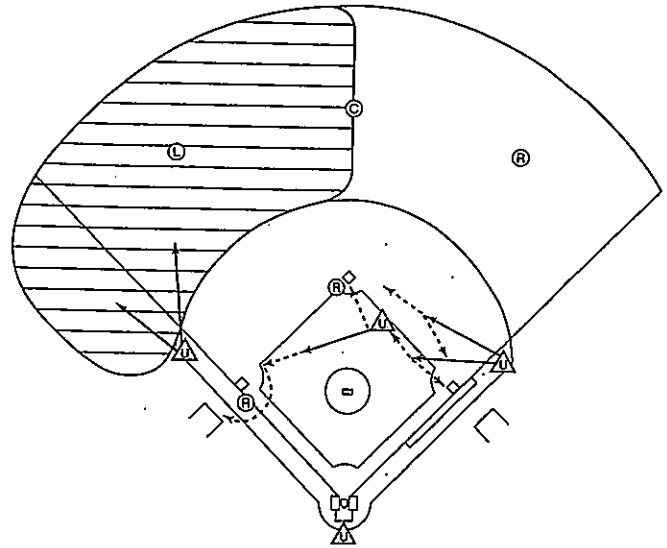
内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。



(a-2) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合  
(走者がタッグアップした場合)

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”。

IB

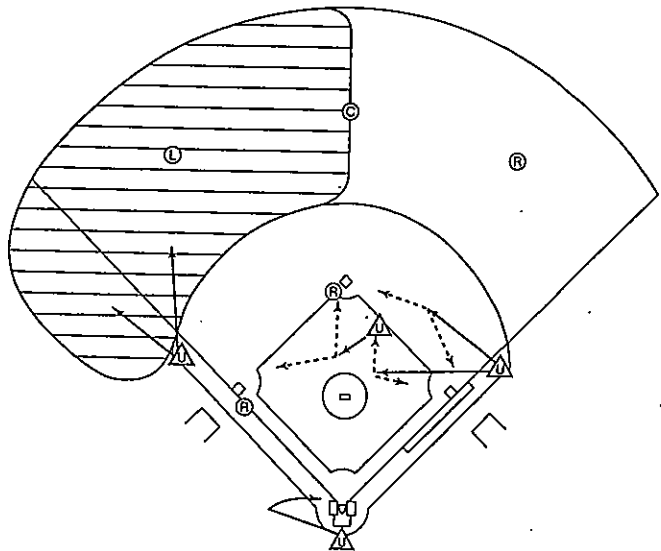
内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

二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”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。



●四人制メカニクス

## 走者二・三塁(b)

(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”。

IB

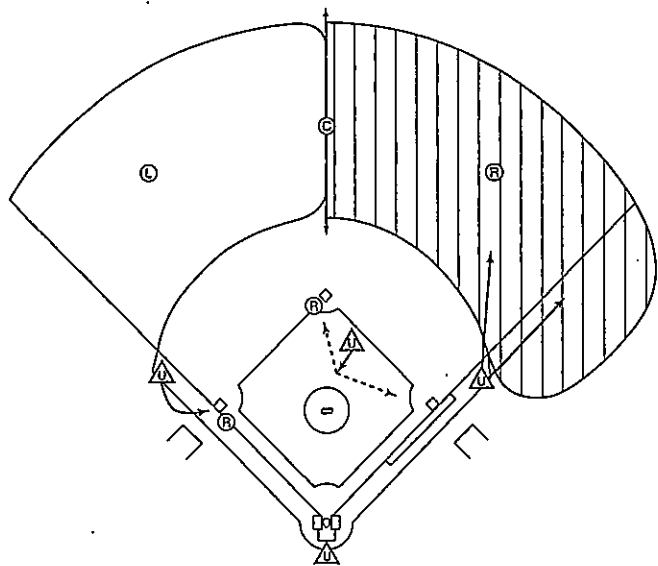
打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

視野を広げながら(ステップバック)一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。(二塁走者のタッグアップを含む)

III B

三塁走者のタッグアップおよび二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。



●四人制メカニクス

### 走者二・三塁(a) (b)

(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”。

IB

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”。

II B

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、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

(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”。

IB

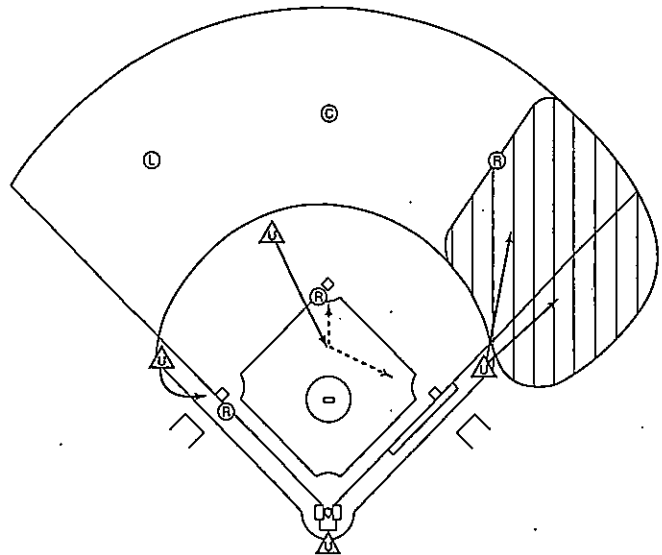
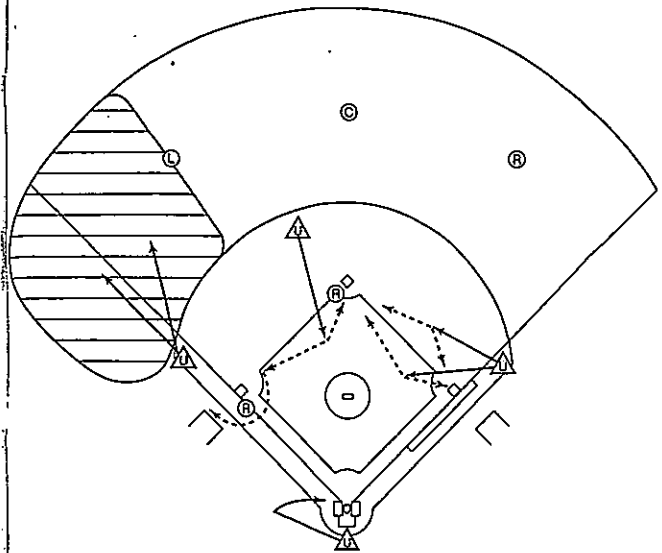
打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

内野内に移動し、一・二塁での“すべてのプレイ”に備える(二塁走者のタッグアップを含む)。

III B

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”。



●四人制メカニクス

### 走者二・三塁(c)

(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”。

IB

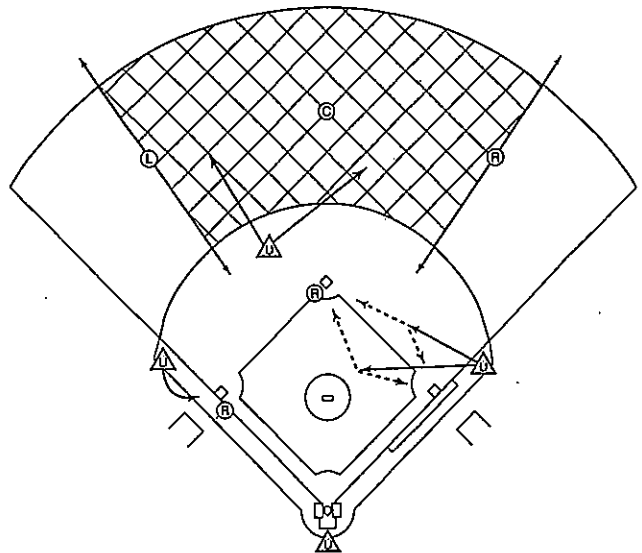
内野内に移動または“リミング”によって、二塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

III B

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”。



### 走者満塁(a)

(二塁塁審が内側に位置した場合)

(a-1) 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”。

IB

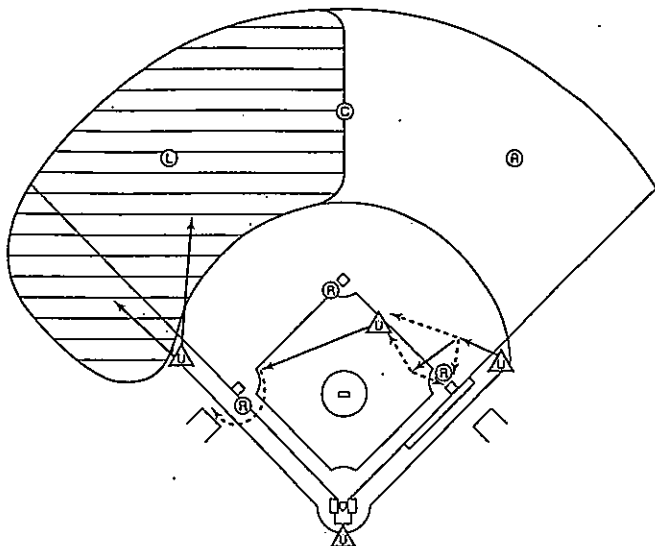
内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一二塁での“プレイに備える”。

II B

二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。



(a-2) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合  
(走者がタッグアップした場合)

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”。

IB

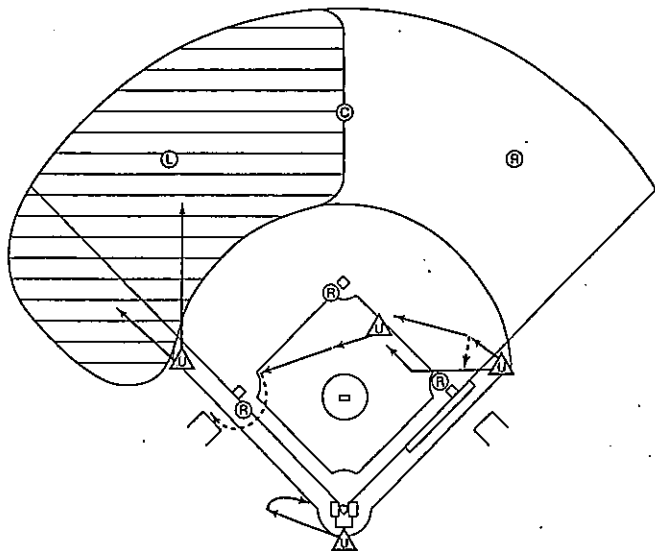
内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップを確認し、二塁での“プレイに備える”。

II B

二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”。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。



### 走者満塁(b)

(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”。

IB

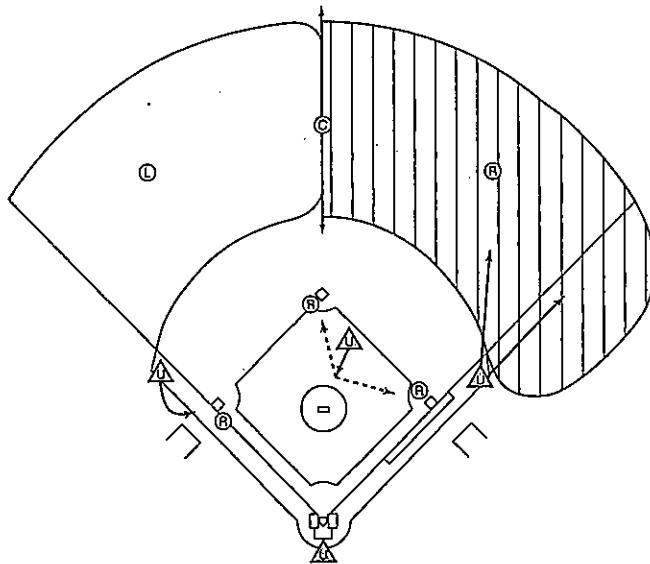
打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

II B

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を確認し、一二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁走者のタッグアップおよび二塁走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。



## 走者満塁(a) (b)

(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”。

IB

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と打者走者の一塁触塁を確認し、一塁走者の帰塁および打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

II B

内野内に移動し、二塁走者のタッグアップ(帰塁を含む)または三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”(三塁走者の帰塁を含む)。

III B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

(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”。

IB

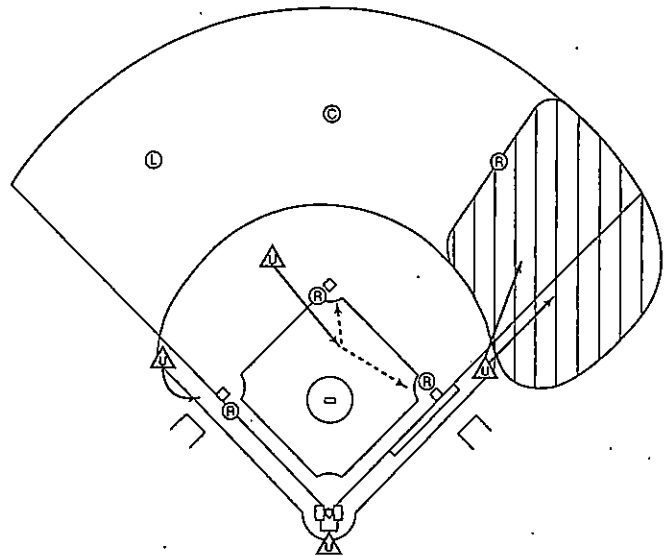
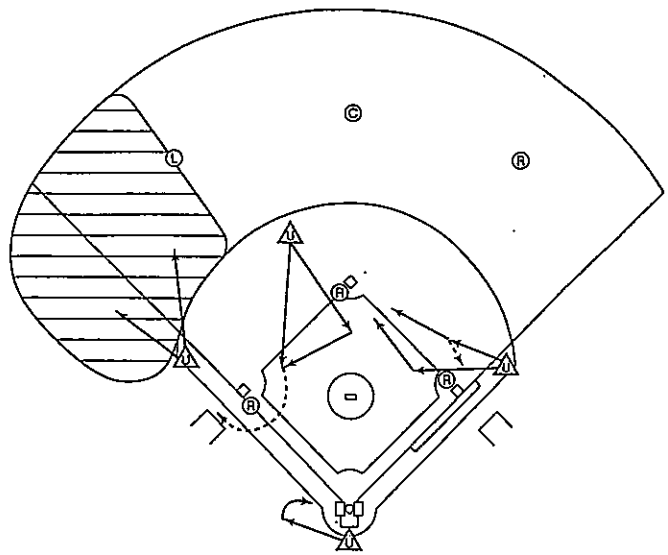
打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

すばやく一・二塁間の内側に移動して一・二塁走者のタッグアップを確認し、一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

III B

三塁走者のタッグアップおよび各走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。



## 走者満塁(c)

(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”。

IB

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を確認し、一・二塁での“すべてのプレイ”に備える。

II B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

III B

三塁走者のタッグアップおよび各走者の三塁触塁を確認し、三塁での“プレイに備える”。

