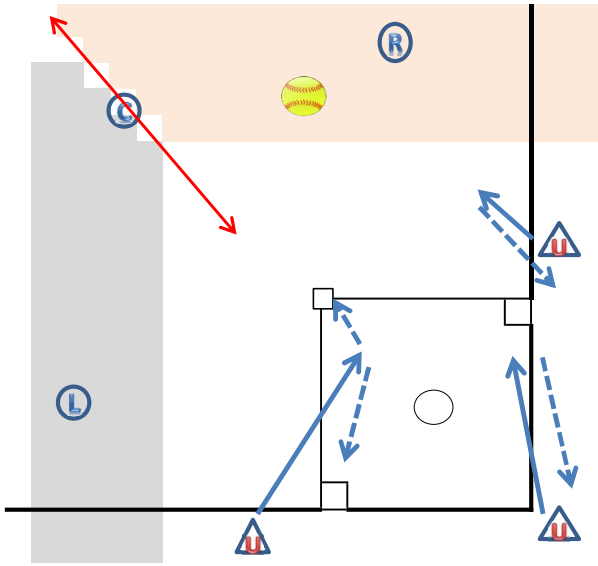


●三人制メカニクス



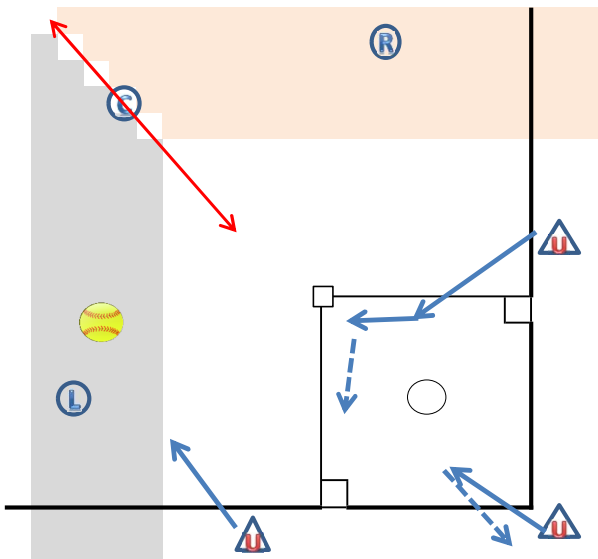
◆無走者

(打球の追い方) 無走者または走者三塁

- ・中堅手が右翼方向にターンしたときは一塁塁審が打球の判定を行う (真直ぐに前進または背走を含む)
 - ・中堅手が左翼方向にターンしたときは三塁塁審が打球の判定を行う (中堅手が真直ぐに前進したときは一塁塁審が判定を行う)
- (中堅手より右側の打球を一塁塁審が、確認・判定した場合)
 PL…打者走者の一塁触塁を確認後、打者走者が三塁に向かったら本塁に戻る。もし、打者走者が一塁で止まった場合は、一塁塁審が戻るまでその場に留まる。

I B…打球の行方を確認・判定後、送球を見ながら塁に戻る。

III B…二塁内野方向へ移動し、打者走者の二塁及び三塁のプレイに備える



(中堅手より左側の打球を三塁塁審が、確認・判定した場合)

PL…打球方向にスタートし、マウンドと本塁の間で止まりプレイの状況を見ながら本塁に戻る。

I B…内野内に移動し、打者走者の一塁触塁を確認後ピットをとり、すべての塁での”プレイに備える”

III B…打球を追い、その行方を確認・判定する。

■本三人制メカニクスは、学童部用に作成した(審判メカニクスとは異なる)

- ・相違点⇒一塁塁審及び三塁塁審が内野内に移動するケースがメカニクスと異なる

★ポイント

- ・球審は外野飛球の場合、打球方向の前に出ていき(走者三塁の場合を除く)塁審の動きを見てその後の行動を!
- ・内野内に入った塁審は外野飛球を追わずに、その場で確認・判定することを基本とする。
- ・球審は塁審のいないファウルライン側の打球に対し、素早く打球判定をできる動きが必要。
- ・捕球ミスや送球ミスを想定し、次のプレーに対する動きに入ることが必要。

◆走者一塁

三塁塁審は内野内、二・三塁間に位置する

(打球の追い方) 走者一塁、一・二塁、一・三塁、満塁

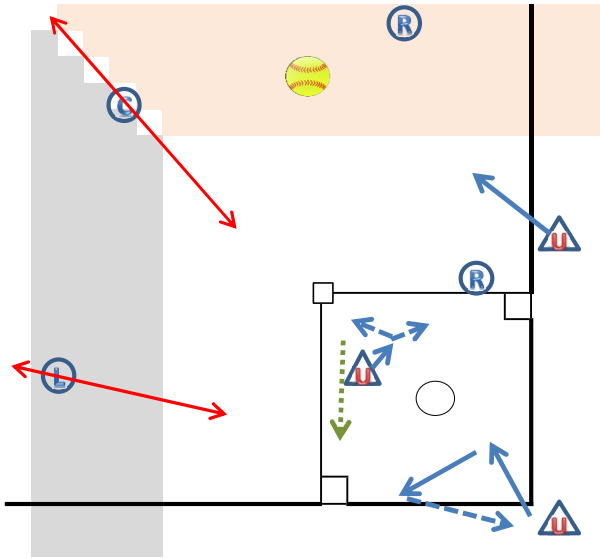
- ・一塁塁審は中堅手(真直ぐに前進または背走を含む)から右翼線寄りの打球に責任を持つ
- ・三塁塁審は、中堅手から左翼手(左翼線の打球を除く)までの打球に責任を持つ
- ・球審は、左翼手から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
※メカニクスより、三塁塁審の責任範囲を広げた

(中堅手より右側の打球を一塁塁審が、確認・判定した場合)

PL・・・本塁前方内野内に入り、一塁走者(一塁走者のタッチアップを見る)の三塁での”プレイに備える。もし本塁でのプレイが生じることになった場合は、本塁に戻る。

I B・・・打球を追い、その行方を確認・判定する。

III B・・・一塁側に移動し、一塁走者の二塁触塁及び打者走者の一塁触塁を確認し、二塁及び一塁での”プレイに備える。”
打者走者が三塁へ進むような状況になった場合は、
三塁でのプレイに備える。



(中堅手より左側の打球責任範囲を三塁塁審が、確認・判定した場合)

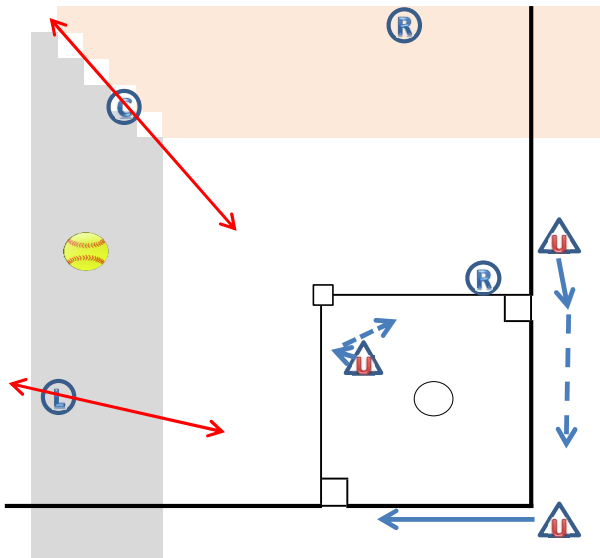
※三塁塁審はダイヤモンドの外へ出ないで判定すること

PL・・・三塁での”プレイに備える”

I B・・・打者走者の一塁触塁を確認後、”本塁での”プレイに備える”
(一塁走者のタッチアップを見る)

※打者走者が二塁へ向かったことを確認してから、本塁へ移動する

III B・・・打球の行方を確認・判定後、一塁走者の二塁での”プレイに備える”
一塁走者が三塁をねらったときは、打者走者の一塁帰塁あるいは二塁での”プレイに備える”



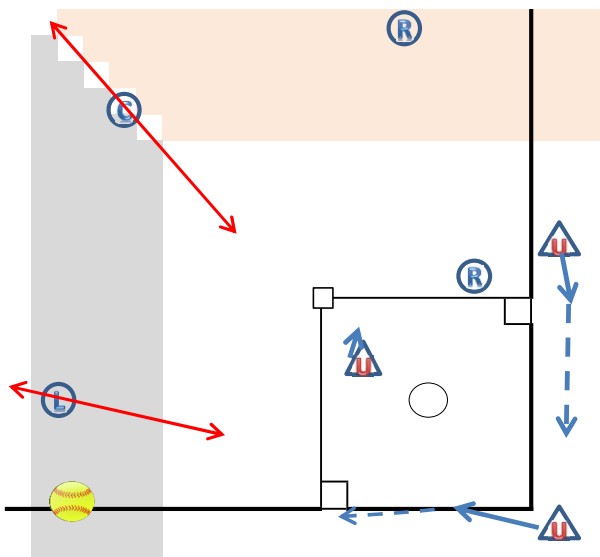
(左翼手より左側に打球が飛んだ場合)

PL・・・三塁ライン上に出て、打球の行方を確認・判定後、三塁での”プレイに備える”

I B・・・打者走者の一塁触塁を確認後、”本塁での”プレイに備える”
(一塁走者のタッチアップを見る)

※打者走者が二塁へ向かったことを確認してから、本塁へ移動する

III B・・・一塁走者の二塁触塁を確認後、二塁での”プレイに備える”
一塁走者が三塁に向かったら、打者走者の一・二塁でのプレイに備える。



◆走者二塁

一塁塁審は内野内、一・二塁間に位置する

(打球の追い方) 走者二塁、二・三塁、一・三塁、満塁

- ・一塁塁審は中堅手(真直ぐに前進または背走を含む)から右翼手迄の打球に責任を持つ
- ※メカニクスより、一塁塁審の責任範囲を広げた
- ・三塁塁審は、中堅手から左翼線寄りの打球に責任を持つ
- ・球審は、右翼線よりの打球に責任を持つ

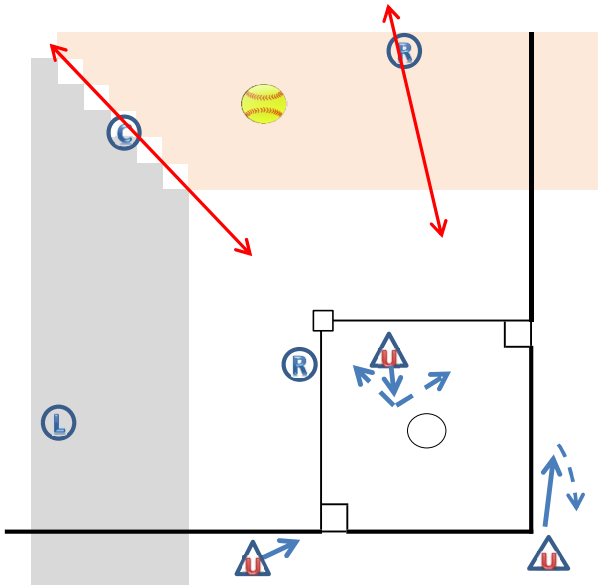
(中堅手より右側の打球責任範囲を一塁塁審が、確認・判定した場合)

PL・・・打者走者の一塁触塁をカバーしてから、本塁のプレーに備える。

I B・・・打球の行方を確認・判定後、ステップバックしながら打者走者の一塁触塁を確認し、二塁走者の二塁および打者走者の一・二塁での

“プレイに備える。”
(二塁走者の二塁帰塁およびタッグアップを見る)

III B・・・二塁走者の三塁触塁を確認し、その後の三塁での
“すべてのプレイに備える”

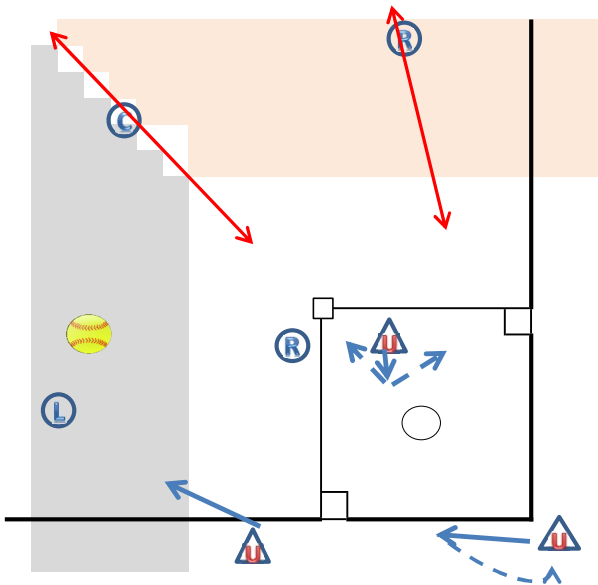


(中堅手より左側の打球責任範囲を三塁塁審が、確認・判定した場合)

PL・・・二塁走者の三塁触塁を確認後、本塁での“プレイに備える”

I B・・・ステップバックし、打者走者の一塁触塁を確認後、
二塁走者の二・三塁および打者走者の一・二・三塁での
“プレイに備える。”
(二塁走者の二塁帰塁およびタッグアップを見る)

III B・・・打球の行方を確認・判定する。



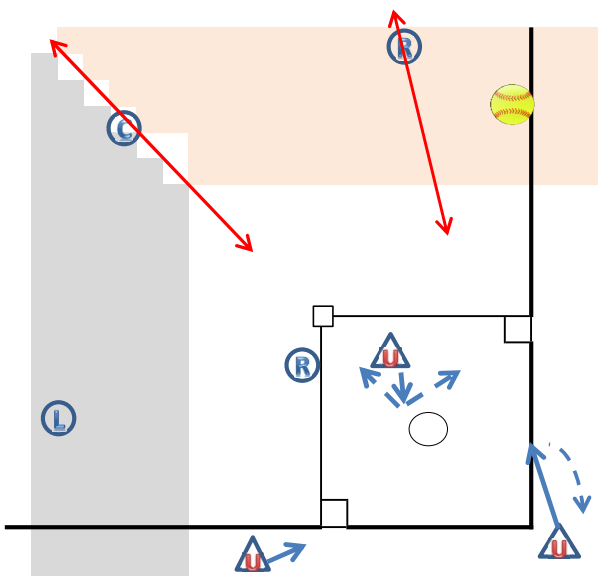
(右翼手より右側に打球が飛んだ場合)

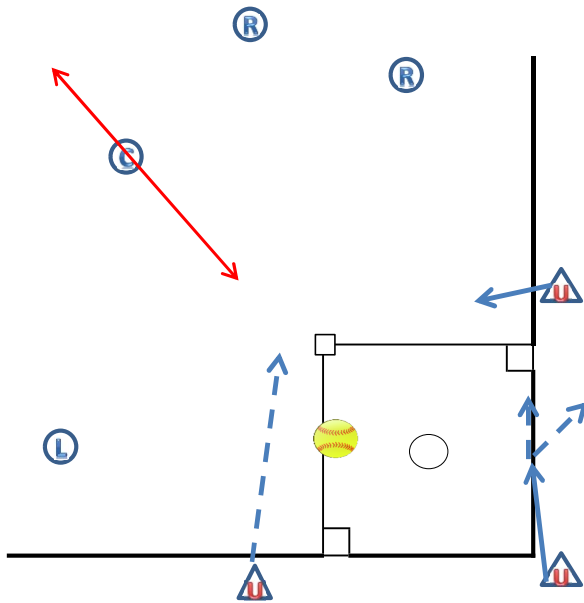
PL・・・一塁ライン上に出て、打球の行方を確認・判定後、
本塁での“プレイに備える”

I B・・・ステップバックし、打者走者の一塁触塁を確認後、
二塁走者の二塁および打者走者の一・二塁での
“プレイに備える。”
(二塁走者の二塁帰塁およびタッグアップを見る)

III B・・・三塁での“プレイに備える”

(二塁走者のタッチアップをフォローし三塁のプレイに備える。)



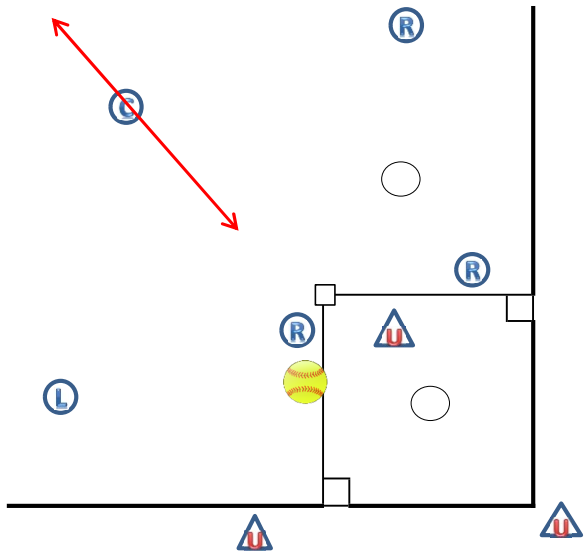


(無死で内野ゴロ、一塁へ送球された場合)

PL・・・一塁への送球を確認しながら、打者走者の後方を45フィート地点までついてゆき、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、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など
 IBを補佐する為45フィートラインまで走る)

IB・・・送球の位置に合わせ、判定ポイントに移動し、判定する。

ⅢB・・・一塁での送球ミス等で打者走者が二塁へ進塁することを予想し
 一・二塁の延長位置へ移動し”プレイに備える。”



(無死一・二塁、内野ゴロでダブルプレイの場合)

※一塁塁審の判定テクニック

- ①打球が塁審の右側(三塁手、遊撃手へのゴロなど)に打たれた場合には、右足を、左側(二塁手へのゴロなど)に打たれた場合には、左足を前方に一步ステップする。
- ②ステップした足を軸にして、反対の足をそろえるようにステップし、打球に対して正対する(スタンディング・セットの姿勢で、打球を処理する野手に正対する)
- ③野手が二塁に送球したら、その送球に合わせて右足(左足)を一步引いて(ドロップ・ステップ)プレイがある二塁ベースに正対する。(スタンディング・セットで二塁でのプレイを判定する)
- ④二塁で判定したジャッジのコールをしながら、右足を一塁と45フィートラインの中間点の方向へ一步引く(ドロップ・ステップ)
- ⑤一塁ベースに正対し(ハンズ・オン・ニーズ・セットの姿勢)一塁のプレイを判定する(全部で6ステップ)。スタンディング・セットの姿勢でもよい。または、左足を一塁方向にステップし、そのままの姿勢(スタンディング・シザーズ)でもよい(全部で5ステップ)