

審判員講習会マニュアル

第 1 版

日本アマチュア野球規則委員会

- ① 球審は扇のかなめ
 - ② 球審の飛び出し
 - ③ 無走者、1塁塁審が打球を追った場合
 - ④ 走者1塁、3塁塁審が打球を追った場合
(2死、またはヒット・エンド・ラン)
 - ⑤ 走者1塁、1塁塁審が打球を追った場合
 - ⑥ 2塁走者のタッグアップ
(走者2塁または1塁・2塁、3塁塁審が打球を追った場合)
- (3) 1塁塁審のポイント 46
- ① 1塁塁審の“リミング”
(走者2塁、3塁、1塁・2塁、1塁・3塁、2塁・3塁、満塁)
 - ② 1塁触塁を確認する位置
 - ③ 無走者、3塁塁審が打球を追った場合
 - ④ 走者1塁、3塁塁審が打球を追った場合
(2死、またはヒット・エンド・ラン)
 - ⑤ 本塁のカバー (球審がファウルフライを追ったときなど)
- (4) 2塁塁審のポイント 48
- ① 内野内に位置する2塁塁審
 - ② 走者1塁、1塁塁審が打球を追った場合
 - ③ 2塁ベースの後方に位置する2塁塁審 (内野手が前進守備)
 - ④ 3塁でのプレイに備えてファウル地域に出る
- (5) 3塁塁審のポイント 50
- ① 3塁触塁を確認する位置
 - ② 3塁手と2塁走者の接触に注意する

1 Go : Stop : Call

※ この Go : Stop : Call には、審判員として大切な“ジェスチャーの基本の型”と、“止まってプレイを見るための動作”（走り方、足の運び方、止まり方）とを身につけるための練習が凝縮されています。繰り返し行い、しっかり身につけましょう。

(1) Go (スタートする)

- ハンズ・オン・ニーズ・セットポジション（下記（3）①参照）の姿勢をとります。
- “Go”のかけ声でボールが打たれたことを想定して、スタートします。
 - スタートダッシュの練習ではありませんので、ゆっくりスタートします。
 - ボールから目を離さないことをイメージして、スタートするときの下を向かないよう注意します。
- プレイを想定しながら、ジャッジする位置に向かって走ります。
 - 打球の行方、走者の位置、そして他の審判の行動などを確認しながら走るイメージです。背筋を伸ばし、視野を広げて駆け足程度で走ります。

(2) Stop (止まる)

- “Stop”のかけ声により、プレイを判定する位置に達したことを想定します。
- 頭（脳）で身体をコントロールして止まり、スタンディング・セットポジション（下記（3）②参照）の姿勢をとります。
 - 早く止まるための練習（反射神経の訓練）ではありませんので、ゆっくり止まります。
 - スタートからストップまでの自分のリズムを一定にするため、止まるときの基点とする足を、いつも同じ足にします。
- ボールが野手に近づいてきて、送球の軌道（野手がどのタイミングで、どの位置で捕れるかなど）が判断できた状態をイメージして、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションをとります。

(3) セットポジション

① ハンズ・オン・ニーズ・セットポジション

- 両足を肩幅よりやや広く開き、ヒザを軽く曲げ、両手をヒザの上部あたりに置く（軽くロックする）姿勢です。
 - 両手をヒザに置く際は、親指とその他4本の指とを分けて、ヒザをつかむイメージで固定します。
- 視野を広くする（帽子のつばで視野をさえぎらない）ために、頭を上げ、目線を地面と平行にします。
- 肩を落とさず腰を曲げないで、両ヒジをまっすぐにします。カメラの三脚をイメージしてください。
- 機敏に動けるように重心は前に置き、肩の力を抜いてリラックスします。

※ “セットポジション” という用語は、通常このハンズ・オン・ニーズ・セットポジションのことを示し、一部の例外を除いて、審判員がジャッジするときに必ず用いる姿勢です。このマニュアルでは、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションのことを“セットポジション”と表記します。

② スタンディング・セットポジション

- 両足を肩幅よりやや広めにして、ヒザに余裕をもって立った姿勢（いつでも前後左右に動ける姿勢）です。
- 機敏に動けるように重心は前に置き、体の力を抜いてリラックスします。
- 内野や外野への平凡な飛球の判定など、視野を広げてプレイを見る時に用います。
- また、時間的にハンズ・オン・ニーズ・セットポジションへ移行できないプレイのときにも用います。

※ このマニュアルでは、スタンディング・セットポジションのことを“スタンディング”と表記します。

(4) Call (アウト/セーフをコールする)

- “Call” のかけ声により、プレイを見届けたことを想定して、セットポジションの姿勢から、アウト/セーフのコールをします（下記(5)参照）。
- アウト/セーフのコールを終えたら、セットポジションの姿勢に戻り

ます。

- 再び“Go”のかけ声でスタートし、これを繰り返します。
- 最後は、“Last Call”“Go”のかけ声でスタートし、アウト/セーフのコールの後、両腕を上げて『タイム』とします。

(5) アウト/セーフのコール

① アウトのコール

- セットポジションの姿勢から一連の動作で立ち上がりながら、右ヒジを肩の高さまで上げます。このとき腕の力を抜き、手のひらは自然に開いた状態にします。
- 『ヒー・イズ・アウト』“He is out!”のコールとともに、手のひらを軽くにぎりながら、ヒジを基点に腕を振り下ろします。このとき、ヒジから先が地面と90度になるようにします。
 - 右ななめ前にあるドアを“トン”とノックするイメージです。
 - 左手は自然に下げるか、または軽くにぎってベルトのあたりにつけます。
 - 体はしっかり起こし、背すじやヒザを伸ばして、ジェスチャーを大きく見せましょう。
- コールを終えたら、右腕をそのまま自然に下します。

② セーフのコール

- セットポジションの姿勢から一連の動作で立ち上がりながら、両腕を身体の前面の肩の高さで止めます。
 - 両手をクロスさせない（自分の手でプレイをさえぎらない）ように注意します。
- 『セーフ』“Safe!”のコールとともに、両腕を水平に広げます。
 - 広げる勢いで腕が体より後ろに行かないように注意します。
 - 指先をピンと伸ばすと、きれいなセーフの形になります。
- コールを終えたら、両腕を閉じて肩の高さの位置に戻し、そのまま自然に下ろします。

2 球審の用具の装着

(1) マスクの着脱

- マスクの着脱は、左手で行います。

- 判定に使う右手は、いつでも空けておくようにします。
- マスクを右手ではずした場合、左手に持ち替えなければならない、とっさのジャッジに支障をきたします。
- マスクの中央部に目の位置が合うように、縦と横のベルトを調節します。
 - マスクの中央部は、視界をさえぎらない形になっています。このスペースに目を合わせないと、顔が上向きや下向きになってしまいます。
- マスクをはずすときは、左手の指三本（親指、人差し指、中指）でマスクの左側の下部を握り、前に引いてから押し上げるようにします。
 - 左手の薬指と小指でインジケーターを持ちます。
 - 前に引かずにマスクを上にあげると、帽子も一緒に脱げてしまいます。
- 打球から目を離さないようにするため、マスクをはずすときに下を向かないよう注意します。
 - ファウルライン際の打球や、投手や内野手への低いライナーのときなど、打球から目を離して下を向いてしまうと、正しい判定ができなくなります。

(2) チェストプロテクター

- 垂れ下がった状態では危険です。鎖骨をしっかりとガードできるように、背中側にある上下のベルトを調節します。
- 試合中にプロテクターがずれないように、左右のベルトを調節して、身体にフィットさせます。

(3) レガース

- すねをガードするためまっすぐに装着します。ベルトを調節して、試合中にずれないように注意します。
 - 特にスロットフット（打者側の足）のレガースを正しく装着しないと、ボールが当たったときに負傷する危険があります。

3 ストライクゾーン

- ストライクゾーンとは、“打者の肩の上部とユニフォームのズボンの上部との中間点（ミッド・ポイント）に引いた水平のライン”を上限とし、“ひざ頭の下部のライン”を下限とする“本塁上の空間”です。
- ストライクゾーンは、打者が投球を打つための姿勢で決められます。
- 打者が、いつもと異なった打撃姿勢をとって、ストライクゾーンを小さく見せるためにかかんだりしても、これを無視して、その打者が投球を打つための姿勢に従って、ストライクゾーンを決めます。

4 球審の構え方

(1) ポジション

※ 球審のポジションには、スロットポジションとセンターポジションの二つがあります。アマチュア野球では、スロットポジションを基本としています。

① スロットポジション

- スロットとは、“何かと何かの間”という意味です。スロットポジションは、“打者と捕手の間”に位置するポジションです。
- 一つの目安として、ホームプレートの内角のエッジに、体の中心を置くようにします。
- また、捕手の左肩に自分の右耳を合わせる（右打者の場合）ことも、スロットの位置取りに役立ちます。
 - ストライクゾーンの“高め／低め”と“内角／外角”の両方を見ることができる位置として、考えられたポジションです。
 - 捕手に視界をさえぎられることなく、ホームプレート全体（特にアウトコース低め）を見ることができます。
 - 打者の体側に近づくので、ファウルチップが当たりにくくなります。

② センターポジション

- ホームプレートの直後に位置します。
- ホームプレートの中心線に、身体を中心を合わせるようにします。
 - 捕手が極端にインコースに寄り、ホームプレートが見えなくなったときなどに用います。

(2) スロットスタンス

※ 球審のスタンスには、スロット、スクエア（両足を並行にする）、シザース（両足を前後に開く）、そしてニーズ（片ヒザをつく）の四つの形があります。アマチュア野球では、スロットスタンスを基本としています。

- まず、捕手のかかとのラインに、球審の打者側の足（Slot foot：スロットフット）のつま先を合わせ、投手にまっすぐ向けます。
- 次に、スロットフットのかかとのラインに、球審のもう一方の足（Trail foot：トレルフット）のつま先を合わせ、45度程度まで開きます。
- このヒール（Heel：かかと）・トゥー（Toe：つま先）・ヒール・トゥーの形が、スロットスタンスです。
 - 捕手になるべく近づくためのスタンスです。捕手に近づくことにより、捕手の身体やミットで、ホームプレートが見えなくなることを防ぎます。
 - 投手に正体するために、スロットフットのつま先をまっすぐ投手に向けます。投手に正対しないと、“投球を受ける面の形”が変わってしまいます。
 - 捕手のかかとよりスロットフットを前に出すと、捕手が動いたときに接触してしまいます。
 - トレルフットを引き過ぎると、投手に正体したとき、下半身に負担がかかります。
 - かかとかつま先までの全部を地面につけ、両足に体重を均等にかけます。
 - 両足は肩幅以上に開き、一番楽な広さにします。

(3) オン・ザ・ラバー（On the rubber）

※ 投球を判定する際には、球審は On the rubber→Get set→Call the pitch→Relax までの一定した自分のリズムを作り上げることが大切です。

- 投手がボールを持って投手板についたら、スロットポジションに位置してスロットスタンスをとり、投球への準備を開始します。この状態を“オン・ザ・ラバー”とといいます。
 - スロットの位置にいること、捕手との距離が適正（スロットスタンス）であること、そして身体が投手に正対していることなどを確認します。

- “オン・ザ・ラバー” についたら、投手から目を離さないように注意します。

(4) ゲット・セット (Get set)

- 投手が投球動作を開始したら、姿勢を低くして、投球を判定する体勢を作ります。これを“ゲット・セット”といいます。
- 投手の投球動作に合わせ、エレベーターが降りるようにスーッと下がって、ピタッと止まるようにします。
- 投球に立ち遅れないようにするため、投手がボールをリリースするときには、“ゲット・セット”の体勢を整えます。ただし、“ゲット・セット”が早すぎると、体が硬くなり集中力を維持できなくなる恐れがあります。投球動作のどの時点で“ゲット・セット”に入るか、自分のリズムを確立しましょう。
- 投手がボールをリリースした後、頭が“ゲット・セット”の位置から下がらない（ぐっと沈み込まない）ように注意します。ストライクゾーンの高低が、微妙に動いてしまいます。
- 捕手の頭や打者の腕などで視界をさえぎられ、ホームベース全体や投手のリリースポイントが見えなくなったときは、スロットフットを一步引いたり、構えを少し高くしたり、またはセンターポジションに移動したりして、視界を確保します。ただし、打球に当たりやすくなるなど危険なため、センターポジションを越えないようにします。
- 肩は投手に正対させ、地面と平行にします。
 - 投手に正対しないと、“投球を受ける面の形”が変わってしまいます。
- あごは捕手の頭頂部に合わせます。
 - あごが捕手の頭頂部より低くなると、捕手の頭に視界をさえぎられてしまいます。
- 体はやや前方に傾け、リラックスします。
- 目線は地面と平行にします。
 - 目線が下を向いていると高め（上を向いていると低め）の判定に影響します。
- 打者側の腕は90度に曲げ、ベルトのあたりに止めます。そして、もう一方の腕はヒザの上部をつかむように置きます（軽くロックします）。
 - 打者側の腕は、投球がチェストプロテクターで保護されない腹部に当たるのを防ぐため、ベルトあたりに止めます。
 - 打者側の腕は体につけます。これにより、投球が腕に当たったとき

の衝撃を、体全体で吸収できるとされています。

- 打者側の手の甲は、けがの防止のため投手に向けます。
- もう一方の腕は、カメラの三脚をイメージします。
- 腕の位置と手については、〔両前腕を足の内部に入れ、太もものあたりに持っていき、両手は自然に下げる（または軽く握る）形〕でも構いません。

※ 球審の構えのポイントは、次の三つです。

- ① スロットフットつま先が投手板方向を向いていますか。
- ② ホームプレートが全部見えていますか。
- ③ 構えた姿勢が自分にとって快適ですか。

5 トラッキング

- ※ 投手が投げてから捕手が捕るまでボールを目で追い、投球を判定することを“トラッキング”(Tracking)といいます。投球を正確に判定するための大事な作業です。
- 投手が投げたボールを捕手が捕るまで、顔を動かさずに目だけで追います。
- 捕手のミット（ボールが入っている）を見たまま、イメージとして頭の中でボールをホームプレートまで押しもどし、投球の軌跡（ボールがストライクゾーン内外のどこを通過してきたか）を確認します。
 - ボールがホームプレートを通過した後、捕手の打撃妨害、ーフスイング、または死球などの可能性があるため、捕手がキャッチするまでしっかり目で追います。
- 投球の軌跡をもとにストライク／ボールを判断し、コールします。
 - 捕手のミットを見たまま投球の軌跡を確認するという“作業”をして、ストライク／ボールを判断します。この“作業”をすることにより、一定のタイミングを確立することができます。
 - 捕手が落球することもあるので、コールするときも捕手のミットから目を離さないようにします。
 - 球審の投球判定で最も大事なことは、一定のタイミングで安定したジャッジをすることです。このために、トラッキングという“作業”を身につけることが大切です。

6 ストライク／ボールのコール (Call the pitch)

(1) プレイ、タイム

- “オン・ザ・ラバー”の姿勢から、投手を力強く指さしながら『プレイ』と発声します。
- タイムをかけるときは、両腕を上げて『タイム』と発声します。
 - 両ヒジを肩より上にあげ、両手は自然に開きます。
 - 球審はマスクをしたままでも構いません。

(2) ストライク

- “ゲット・セット”の姿勢から一連の動作で立ち上がり、右ヒジを肩の高さまで上げます。このとき腕の力を抜き、手のひらは自然に開いた状態にします。
- ストライクのコールとともに、手のひらを軽くにぎりながら、ヒジを基点に腕を振り下ろします。このとき、ヒジから先が地面と90度になるようにします。
 - アウトのジェスチャーと同じように、右ななめ前にあるドアを“トン”とノックするイメージです。
- 発声は『ストライク・ワン』、『ストライク・ツー』、『ストライク・スリー』とするか、または『ストライク』のみのどちらでも構いません。
- 左手は自然に下げるか、または軽くにぎってベルトのあたりにつけます。
- コールを終えたら右腕を自然におろした後、スロットポジションをキープしたまま数歩下がり、リラックスします。

(3) ボール

- ゲット・セットの姿勢のまま、顔を動かさずにコールします。
- 発声は『ボール・ワン』、『ボール・ツー』、『ボール・スリー』、『ボール・フォア』とするか、または『ボール』のみのどちらでも構いません。
- コールを終えたらゆっくり立ち上がり、スロットポジションをキープしたまま数歩下がり、リラックスします。

※ On the rubber → Get set → Call the pitch → Relax までの一定した自分のリズムを作り上げることが大事です。

(4) ボールカウント

- 左手の指でボールの数を、右手の指でストライクの数を示します。
- ボール、ストライクの順でコールします。このとき、両腕を頭の高さ程度に上げます。
 - 例：『ワンボール、ツーストライク』

7 四死球・ハーフスイング

(1) ベース・オン・ボールズ (Base on balls : 四球)

- 『ボール・フォア』または『ボール』の発声のみで、ことさら動作はしません。
- 打者が1塁に進まなかったときは、打者に四球であることを声で知らせます。
 - 左手で打者に1塁への進塁をうながす動作は、ハーフスイングのリクエストと紛らわしくなります。

(2) ヒット・バイ・ピッチ (Hit by pitch : 死球)

- 打者が打とうとしなかった投球に触れたとき(規則6.08(b)の条件を満たしたとき)、両手を上げてボールデッドのジェスチャーをして、死球であることを知らせます。特に発声はしません。
- ボールの当たった個所が両チームや観客に分かりにくいときは、両手を上げた後、球審の身体を使って二度・三度と当たった個所をたたいても構いません。
 - 打者が投球を避けようとしたかどうかは、球審の判断によります。投球の性質上避けることができなかったと判断したときは、避けたときと同様の扱いをします。
 - 近年、エルボーガードをつけている打者が増え、投球を避けない傾向にあるので注意します。
 - 走者がいないとき、誰が見ても明らかに死球であることが分かる場合は、ボールデッドのジェスチャーを省いても構いません。

(3) ハーフスイング (ストライク)

- 右打者の場合は左手で、左打者の場合は右手で打者を指さし、続いてストライクのジェスチャーとともに、『ストライク』“Yes, he went!”と発声します。

- または、ストライクのジェスチャーと発声に続いて、打者に向かって右腕を回します（振ったことを示す動作です）。

(4) ハーフスイングのリクエスト（球審・塁審）

① 球 審

- ボールの判定をしたとき、捕手または守備側の監督からハーフスイングのリクエストがあった場合、右打者のときは1塁塁審に、左打者のときは3塁塁審に、いずれも左手でリクエストします。
 - 右手でリクエストすると、ストライクのジェスチャーと紛らわしいので、左手を用います。
- 塁審にリクエストするときは、それぞれの塁の方向に1歩踏み出し、人差し指、または手のひらを塁審に向け『振った？』“Did he go?”と発声します。
- 塁審がスイングと判定したときは、ボールカウント（投球をストライクに変更する）を示します。

② 塁 審

- 球審がリクエストをしたときに、判定します。
 - 捕手が塁審に向かってリクエストの動作をすることがありますが、これには反応しません。
- 打者が振ったと判断したときは、アウトと同じジェスチャーとともに『スイング』“Yes, he went!”と発声します。
- 打者は振っていないと判断したときは、セーフと同じジェスチャーで『ノー・スイング』“No, he didn't go!”と発声します。

(5) 振り逃げ

- 振り逃げの状態にあるときは、次のようなジェスチャーが用いられています。
 - ① ストライクのコールをした後、左手で打者を小さくポイントする。
 - ② 右打者の場合は左手で、左打者の場合は右手で打者を指さし、『スイング』“Yes, he went!”と発声する（打者が空振りした場合）。
 - ③ 打者に向かって右腕を回す（打者が空振りした場合）。
- 打者の空振りした投球を捕手がショートバウンドで捕った場合、またはストライクの投球（打者は振らずに見逃した）を捕手が確捕できなかった場合など、上記のジェスチャーに続いて、セーフのジェスチャー

一をしながら『ノーキャッチ』“No catch!”と発声する方法もあります。

- 無死または1死で1塁に走者がいるとき、打者が、第3ストライクを宣告されてアウトになったにもかかわらず（振り逃げのケースではない）、捕手が投球を直接捕球しなかったのを見て勘違いして1塁に走ったときは、アウトのジェスチャーと発声を繰り返し、打者がアウトであることをプレーヤーに知らせます。
- 第3ストライクが宣告されただけで、まだアウトになっていない打者走者が（振り逃げのケース）、気づかずに、1塁に向かおうとしないで“ホームプレートを囲む土の部分（ダートサークル）”を出たら、ただちにアウトを宣告します。

8 塁審の立ち位置と構え方（4人制）

(1) 1塁塁審と3塁塁審の立ち位置

- ファウルラインの外側に立ち、ライン側の足をラインに沿って置きます。
 - ファウルラインから離れすぎると、ライン際の正確な打球判定ができなくなる恐れがあります。
 - ファウルラインの外側に立つことにより、もしも打球がノーバウンドで審判員に当たった場合、ファウルボールであることがはっきりします。
 - 自分に向かってくるファウルライン際の低い打球に対し、ライン側の足を一步引くことにより、打球をかわすことができます。
 - 後方へのファウルライン際の低いライナーが打たれたとき、外側の足を一步踏み出して反転することにより、ラインをまたぐことができます。
 - 3塁塁審は、3塁に走者がいるとき、打者が打つ瞬間を走者にさえぎられないようにするため、ファウルラインをまたいで立つても構いません。
- 1塁手または3塁手からの距離は、3～4メートル後方を目安とします。
 - 野手がファウルライン側に飛び込んできても、判定に影響を受けない距離をとります。

- 野手に近づくことにより、低いライナーの捕球の判定に対応しやすくなります。
- 1塁手または3塁手が前進守備をしても、ベース近辺を横切る鋭い打球の判定に影響を受けないようにするため、ベースから5～6メートルは離れているようにします。

(2) 2塁塁審の立ち位置

- 無走者と走者3塁のときは、2塁ベースの後方（芝生の部分）に位置し、その場所は1塁側、3塁側のどちらでも構いません。
- 走者が1塁、2塁、1塁・2塁、1塁・3塁、そして満塁のときは、内野内に位置します。その場所は2塁手側、遊撃手側のどちらでも構いません。
 - 内野内の基本的な立ち位置は、本塁と“投手板を囲む18フィートの円の外周”を結ぶ線の延長線上で、1塁と2塁を結ぶ線（遊撃手側の場合は2塁と3塁を結ぶ線）から1メートルほど前（走者の走塁を妨げないところ）の地点です。
 - しかし、盗塁のときに移動する距離を短くするため、2塁ベースから4～5メートルの場所に位置することとします。
 - 内野内に位置したら、2塁手（または遊撃手）の視界をさえぎっていないかを確認します。野手からの要請があったら、左右どちらかに移動します。
 - 走者が2塁にいるときは、遊撃手の前に走者と審判員の二人がいることにより、守備の妨げになることを避けるため、2塁手側に位置します。
 - 走者1塁・3塁のときは、ダブルスチールのときの2塁手の動き（2塁ベース前で送球をカットする）に注意します。
 - 内野手が前進守備のときは、2塁ベース後方の3塁側に位置し、塁上の走者に対する色々なプレイに対応できる場所に移動します。
 - ◇ 走者が3塁（無死または1死のとき）、2塁・3塁または満塁の場合、1塁・2塁の延長線上よりも遊撃手側に位置します。そして、3塁塁審が打球を追ったときは内野内に移動し、3塁または2塁でのプレイに備えます。
 - ◇ 走者が1塁・3塁のときは、1塁・2塁の延長線上に位置して、1塁走者の2塁盗塁にも備えます。

(3) 塁審の構え方

- 走者がいないときは、スタンディングで立ち、打者に正対します。
- 走者がいるとき、1 塁塁審と 3 塁塁審は投手に正対し、2 塁塁審は打者に正対して顔を投手に向け、セットポジションで構えます。
 - 構えるタイミングは、投手がボールを持って、投手板に位置したときです。これは、投手の規則違反(ボーク)を見逃さないためです。
- いずれの場合もボールを持った投手から目を離さず、ボールがリリースされたら身体(胸を)打者に向け、ホームプレート(打者)に視点を移します。

9 1 塁のフォースプレイ(走者なし)

(1) 1 塁塁審

① 送球に対して90度

- 送球に対して90度の角度の位置で判定します。
 - “走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”の3点が、一番良く見える位置です。
 - “走者の触塁”とは、走者が身体の一部でベースに触れることです。
 - “野手の捕球”とは、野手がボールを手またはグラブでしっかりと受け止め、かつボールを確実につかむことです。
 - ◇ 野手がボールをグラブの中でジャググルしていたり、両腕と胸とでボールを抱きしめている間は、“捕球”しているとは見なされません。
 - ◇ 野手が身体に手またはグラブをかぶせるようにしてボールを捕ったときは、“捕球”と見なされます。
 - “野手の触塁”とは、野手がボールを“捕球”しているときに、身体の一部をベースに触れることです。
- 90度の角度を取れないときは、“野手の触塁”が見える位置を最優先とします。
 - “走者が塁に触れないで走り抜ける”ことや、“野手が落球やジャググルする”ことよりも、送球がそれる(または野手が送球の方向に伸びる)ことにより“野手の足がベースから離れる”ことが多いからです。

② 1 塁からの距離

- 1 塁ベースからの距離は、4～6メートルとします。
 - ベースからの距離が遠いと、野手の足が離れたときや、スワイプタッグ（追いタッグ）への対応が遅れてしまいます。
 - ベースに近すぎると、送球がそれたときに野手の妨げになったり、プレイ全体が見えにくくなったりします。

③ スタート（Go）

- ボールが2 塁ベースよりも3 塁側に打たれたときは、ベースから4～6メートルの距離で、送球に対して90度の角度の位置を目指して、左足からスタートします。
- ボールが2 塁ベースよりも1 塁側に打たれたときは、“リード・ステップ”をして2 塁手の動きを見てから、フェア地域にとどまるべきか、またはファウル地域に出るべきかを判断した後に、スタートします。なお、ファウル地域に出るときは、右足からスタートします。
 - “リード・ステップ”とは、両足がファウルラインと平行になるように左足を一步踏みだし、打球を処理する野手に正対するステップです。外野への打球判定のときにも、このステップを用います。
 - 基本的にはフェア地域で判定するようにします。このとき90度の角度を取れない場合もありますが、“野手の触塁”が見える位置を優先します。
- 2 塁手がファウルライン側に走って打球を捕った後に1 塁へ送球する場合、1 塁に正対するために顔を激しく動かさなければならないと判断した場合は、ファウル地域に出ます。
 - ボールが打たれたときの2 塁手の動きで判断します。2 塁手が勢いよくファウルライン側にスタートしたときは、ファウル地域に出るサインとなります。
 - ファウル地域に出たときは、打者走者の走塁線上に位置しないよう注意します。
- スタートした後も、打球から目を離さないよう注意します。

④ ストップ

- ベースに正対するように、左足（ファウル地域に出たときは右足）を基点としてゆっくり止まります。このときはスタンディングで、顔は打球（打球を処理した野手）に向けています。

- 打球の強弱などによりますが、少なくとも野手がボールをリリースするときには、止まっているようにします。
- 本来であれば、打球を処理する野手に正対して止まり、続いて野手が送球するときにステップを踏んでベースに正対するという手順が適切であると思われます。しかし、内野ゴロの場合、ゴロが打たれてから1塁でのプレイまでに、この作業をする十分な時間がないので、ベースに正対して止まります。

⑤ コール

- ボールが1塁に近づいてきて、その軌道(野手がどのタイミングで、どの位置で捕れるかなど)が判断できたら、やおら目をボールからベースに移し(身体の全部をベースに正対させて)セットポジションをとります。
 - ボールがマウンド付近を通り過ぎるころには、目をボールからベースに移すようにします。タイミングが遅いと、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 視点を1塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて(セットポジション)、走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- セーフのときは、ただちに(セーフの写真を確認してから)コールします。
- タイミングはアウトだが、野手のエラーでセーフになったときは、次のジェスチャーを用います。

(ア) 野手の足がベースから離れたとき：『セーフ、オフ・ザ・バッグ』(または『セーフ・オフ・ザ・ベース』) “Safe, off the bag!” (“Safe, off the base!”)

- セーフのジェスチャーに続いて、野手の足が離れた方向に両腕を振ります。

- (イ) 野手がボールを落としたとき：『セーフ、ドロップ・ザ・ボール』“Safe, drop the ball！”
- セーフのジェスチャーに続いて、落球した地面を指差します。
- (ウ) 野手がボールを“お手玉”したとき：『セーフ、ジャググル・ザ・ボール』“Safe, juggle the ball！”
- セーフのジェスチャーに続いて、“お手玉”のように両腕のヒジから先を交互に上下させます。
- (エ) 走者がタッグをかいくぐったとき：『セーフ、ノー・タッグ』“Safe, no tag！”
- セーフのジェスチャーに続いて、もう一度セーフのシグナルを出します。

⑥ 悪送球への対処

- 送球が本塁側にそれてスワイプ・タッグ（追いタッグ）になったときは、ファウルライン側に踏み込んでタッグを確認します。
 - タッグプレイの基本は、タッグしたポイントが確認できるように、野手と走者の間に位置することです（クラブ：アンパイアー：ランナー・コンセプト）。野手：走者：審判員（または走者：野手：審判員）の形になると、走者や野手の身体に視界をさえぎられ、タッグの瞬間が見えなくなる恐れがあります。
 - もしもタッグの瞬間がよく見えず判断に迷ったときは、45フィートラインの近くまで前進してきた球審に、野手がタッグしたかどうかを確認してから（試合開始前に簡単なサインを決めておきます）、ジャッジすることも選択肢の一つです。
 - 野手が走者にタッグしたときは、タッグのポイントを左手で指さしながら『オン・ザ・タッグ』“On the tag！”と発声し、野手がボールを確捕しているのを確認してから、走者にアウトを宣告します。
 - 走者が野手のタッグを避けて、走者のベースラインから3フィート以上離れて走ったときは、ラインアウトの地点を指さし『ラインアウト』“Out of the baseline！”と発声したあと、走者にアウトを宣告します。
 - 野手のタッグが走者に届かなかったときは（ラインアウトでないとき）、セーフと同じジェスチャーで『ノータッグ』“No tag！”と発声します。

- 送球がライト方向へそれたときは、右側にステップして“野手の触塁”を確認します。また、悪送球になったときは、ボールの行方（ボールデッドの個所に入るかどうか）と、打者走者の行動（2塁へ向かうそぶりを見せるかどうか）を見ます。
 - 球審が45フィートラインの近くまで前進してきたときは、打者走者の行動の確認を球審に任せなくても構いません。
- ダッグアウト方向への悪送球になったときは、自分の正面にボールと打者走者を置ける位置に移動し、ボールの行方と打者走者の行動に注意します。
 - 球審が45フィートラインの近くまで前進してきたときは、ボールの行方を球審に任せます。

(2) 球 審

- 内野ゴロが打たれたら、1塁への悪送球、打者走者の守備妨害、そしてスワイプ・タッグ（追いタッグ）の1塁塁審からのリクエストなどに対応するため、打球を見ながら45フィートライン近くまで走ります。
- 3塁線のゴロでフェアの判定をしたときは、45フィートライン近くまで走ることができませんが、打者走者がスリーフットレーン内を走っているかを確認するため、“ファウルラインを確保”します。
 - ※ このマニュアルでは、審判員が打球の判定や走者の走塁を確認するために、スタンディングでファウルライン、またはファウルラインの想像上の延長線（ファウル地域）を中心にまたぐことを、“ファウルラインを確保”するといいます。
- ダッグアウト方向への悪送球になったときは、ボールがボールデッドの個所に入るかどうかを見に行きます。
- ライト方向への悪送球になったとき、1塁塁審がボールの行方を確認した場合、打者走者の行動（2塁へ向かうそぶりを見せるかどうか）に注意します。

10 3塁のフォースプレイ（送りバント）

(1) 3塁塁審

- 打者がバントしたら、ベースから4～6メートルの距離で、送球に対してフェア地域内の90度の角度の位置を目指して、右足からスタートします。
 - 本塁周辺、またはマウンドよりも3塁側で野手がボールを処理した場合、送球に対して90度の位置は、2塁走者の走塁の妨げになる恐れがあります。このときは、走者の妨げにならない場所に位置するようにします。
 - 打球が3塁線付近を転がったときは、球審の打球判定を補助するため、フェア/ファウルが決まるまで、“ファウルラインを確保”します。このためスタートが遅れるので、90度の位置取りができなくてもやむを得ません。
- ベースに正対するように、右足を基点としてゆっくり止まります。このときはスタンディングで、顔は打球（打球を処理した野手）に向けています。
 - 3塁でのフォースプレイは、野手が投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、少なくとも野手がボールを捕ったときには、止まっているようにします。
- 野手が送球したら、顔もベースに向けて（身体の全部をベースに正対させて）セットポジションをとります。
 - 野手がボールをリリースしたら、すぐにセットポジションをとるようにします。タイミングが遅れると、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点が定まらなくなる恐れがあります。
 - 野手がマウンドの近くで打球を処理したときは、スタンディングのまま判定します。セットポジションをとると、逆に焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 視点を3塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、セットポジション（またはスタンディング）のまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。

- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。
- アウト/セーフにかかわらず、他の塁へ転送しようとする3塁手への走者の守備妨害に注意します。

(2) 球 審

- 送りバントを捕手が処理するときは、守備妨害、走塁妨害、そして“出会い頭の接触”などに注意します。
- ボールが1塁に転送されたときは、打者走者がスリーフットレイン内を走っているかを確認するため、“ファウルラインを確保”します。

1 1 2 塁を起点としたダブルプレイ

(1) 2 塁塁審

- 内野ゴロが打たれたら、マウンド方向に数歩ステップバックしながら、ピポットマンのグラブの捕球面が確認できる位置に移動し、スタンディングで捕球する野手に正対します。
 - ピポットマンが1塁に転送する際に、その送球線上に位置しないよう注意します。
 - 野手が前進して打球を処理したときなどは、2塁への送球を妨げない位置に素早く移動します。
- 野手が打球を捕り、2塁への送球動作に移ったら、ベース側に足を一步引いて、ベースに正対します。このとき、顔は野手に向けたままで、ボールから目を離さないようにします。
- 野手が送球したら、顔もベースに向けて（身体の全部をベースに正対させて）、スタンディングのまま視点を2塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - 走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります
 - 2塁でのフォースプレイは、野手がボールを投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、スタンディングとします。セットポジションをとると、逆に焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- アウトのときは、ピポットマンが投げ終わってからコールします。

- ピボットマンがボールを確実に受け止めた後、これに続く送球動作に移ってから（投げ手でボールを握ってから）ボールを落としたときは、捕球と判定します（ボランタリー・リリース）。
- アウトのときは、2塁でのプレイが一段落したら（ピボットマンが投げ終わり、走者の妨害もない）、右腕を下して1塁への悪送球などがなかったか（引き続き2塁でプレイが起こる可能性があるか）を確認します。
- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。
- セーフのときは、その後の守備妨害や走塁妨害などに注意するため、2塁から目を離さない（1塁の方を見ない）ようにします。
 - アウト/セーフにかかわらず、走者のピボットマンへの守備妨害に注意します。
 - 遊撃手へのゴロが打たれたとき、初めから2塁へ送球すると決めつけず、遊撃手の行動をよく見るようにします。ボールが直接1塁に投げられたときに（1塁走者が盗塁したときや、遊撃手がジャググルしたときなど）、送球線上に位置しないよう注意します。
- ◇ “ピボットマン”とは、ダブルプレイのときにボールを中継するプレーヤーのことです。例えば、3塁手→2塁手→1塁手とボールが転送されるダブルプレイの場合、2塁手が“ピボットマン”となります。

(2) 1塁塁審

- 内野ゴロが打たれたら、打球を見ながらファウルラインの内側に沿ってステップバックして、フォースプレイのときの距離をとります。
 - 打者走者の触塁（ヘッドスライディングのときなど）と野手の触塁の両方をよく見るために、ファウルラインから45度くらいの位置（フェア地域内）にステップバックしても構いません。
- 1塁ベースに正対し、顔だけをボールの方向に向け、スタンディングでプレイの成り行きを見ます。
- ピボットマンがボールをリリースしたら、顔もベースに向けて（身体の全部をベースに正対させて）セットポジションをとります。
 - ピボットマンがボールをリリースしたら、すぐにセットポジションをとるようにします。タイミングが遅れると、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまう恐れがあります。

- 視点を1塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。

(3) 球 審

- 走者がスコアリングポジションにいないとき（走者なしまたは走者1塁のとき）は、1塁のフォースプレイと同じように、45フィートライン近くまで走ります。
 - 2塁がセーフになったときは、本塁でのプレイの可能性があるので注意します。
- 走者がスコアリングポジションにいるときは、本塁でのプレイに備えるため、本塁周辺にとどまります。
 - 打者走者がスリーフットライン内を走っているかを見るため、“ファウルラインを確保”します。
 - 走者が3塁にいるときは、1塁・本塁の延長線上（ファウル地域）で“ファウルラインを確保”して、3塁走者の本塁触塁と、打者走者の走塁の両方を見ます。

1 2 本塁を起点としたダブルプレイ

(1) 球 審

- 内野ゴロが打たれたら、打球を見ながら素早くステップバックして、できるだけ角度と距離をとります。
 - 本塁でのフォースプレイは、ボールが打たれてからプレイが起こるまでの時間が短いので、通常の方法と距離がとれなくてもやむを得ません。また、少なくとも野手が打球を捕ったときは、止まっているようにします。

- ボールがファウルライン際に打たれたら、本塁の後方で必ず止まって“ファウルラインを確保”して、打球の判定を行います。
 - 打球判定のケースでは、野手が捕る前に止まっていなければなりません。
 - 打球の判定を最優先します。このため、打球判定後の本塁でのプレイでは、不十分な角度と距離であってもやむを得ません。
- ホームプレートに正対し、顔だけをボールの方向に向け、スタンディングでプレイを待ち受けます。
- 野手が送球したら、スタンディングのまま、顔もベースに向けます（身体の一部をベースに正対させます）。
 - セットポジションをとると、逆に焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 視点をホームプレートに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - 走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、スタンディングのまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。
 - 捕手が1塁に転送したときは、打者走者がスリーフットレイン内を走っているかを確認します。また、3塁走者の捕手への守備妨害にも注意します。

(2) 1 塁塁審

- 内野ゴロが打たれたら、打球を見ながらフェア地域に入り、フォースプレイのときの角度と距離をとります。
 - 送球がフェア地域側にそれたとき、送球に対して90度の角度の位置（1塁と2塁を結ぶライン上）では、野手の触塁が見えにくくなる場合があります。このため、ファウルラインから45度くらいの位置（3塁手の正面へのゴロのときのフォースプレイの位置）でも構いません。

- 打球が1塁線付近を転がったときは、球審の打球判定を補助するため、フェア/ファウルが決まるまで“ファウルラインを確保”します。
- 1塁ベースに正対し、顔だけをボールの方向に向け、スタンディングでプレイの成り行きを見ます。
- 捕手がボールをリリースして、打者走者の送球への妨害がないと判断したら、顔もベースに向けて（身体の全部をベースに正対させて）セットポジションをとります。
 - 打者走者の送球への妨害がないと判断したら、すぐにセットポジションをとるようにします。タイミングが遅れると、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまう恐れがあります。
- 視点を1塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。
 - カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にすえた1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。
 - 目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
- セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。

1.3 2塁盗塁（ツー・ステップ）

- 投手が投球動作を始めたら、セットポジションから上体をやや起こし、前後左右のどちらにでも機敏に動ける体勢をとります。
- 捕手が投球を捕ったら、2塁手側に位置したときは右足（遊撃手側に位置したときは左足）を横（または斜め後ろ）に一歩踏み出します（ワン・ステップ）。
 - 最初からタッグプレイのときの適切な距離に位置しているので、角度をとるためのステップです。
- ボールが近づいてきて、その軌道（野手がどのタイミングで、どの位置で捕れるかなど）が判断できたら、踏み出した足を基点にターンして（ツ