

- 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

一・ステップ)、身体の全部をベースに正対させながらセットポジションをとります。

- 少なくともボールが自分を通り過ぎる前には、セットポジションをとっているようにします。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。
 - ボールが自分の方にそれてきたら、ボールが通り過ぎるまで目を離さないように注意します。
- 視点を2塁ベースにあわせ、タッグの瞬間に集中します。
 - 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 4 3 塁盗塁

- 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、ツー・ステップ（下記①）、またはスリー・ステップ（下記②）でセットポジションをとります。いずれの場合も、野手が送球を捕るときには、セットポジションをとっているようにします。
- ① 右足を左斜め前に踏み出し（ワン・ステップ）、左足を踏み出しながら（ツー・ステップ）身体の全部をベースに正対させ、セットポジションをとります。
 - ② 左足を左斜め前に踏み出し（ワン・ステップ）、続いて斜め前に右足（ツー・ステップ）、左足の順に踏み出しながら（スリー・ステップ）身体の全部をベースに正対させ、セットポジションをとります。
 - これらのステップは、ベースに近づくことよりも、タッグのポイント（3塁ベースの2塁側の一辺）を見るために、角度をとることを目的としています。
 - 最初の立ち位置からまっすぐ3塁に向かうと、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場合があります。このため、ステップを踏みながらファウルラインより1メートル程度内側に位置するようにします。

- 3塁盗塁は、捕手が投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、最初のステップを踏み出すタイミングが重要です。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。
- スリー・ステップの方がベースに近づくことができますが、素早いステップが必要となります。
- 視点を3塁ベースにあわせ、タッグの瞬間に集中します。
- アウトのときは、セットポジションのまま、野手がボールを確捕していること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 5 投手のけん制球への対応

(1) 1塁塁審・3塁塁審

- 投手がけん制球を投げて動かず、セットポジションのままタッグのポイントに集中します。
 - すでにタッグプレイに適した位置にいて、セットポジションで構えていますので、動かずにジャッジします。
 - けん制球が投げられてからプレイが起こるまで時間が短いので、一歩でも近づこうとすると、動きながらの判定になってしまいます。
- 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。

(2) 2塁塁審（内野内に位置）

- 投手が送球動作に移ったら、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。
 - 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。
- 引き続き踏み出した足を基点にターンして、身体の全部をベースに正対させながらセットポジション（またはスタンディング）をとります。

- けん制球が投げられてからプレイが起こるまで時間が短いので、ベースに近づこうとすると、動きながらの判定になってしまいます。
- 視点を2塁ベースに合わせ、タッグの瞬間に集中します。
- 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。

1.6 球審と1塁塁審・3塁塁審との打球判定

(1) 打球判定の基本的な動作

① フェア

- フェアのときは、フェア地域を指さし（ポイント）、何も発声しません（ノー・ボイス）。
 - 球審が1塁側をポイントするときは、マスクを持ったまま左手で行います。
 - スタンディングでポイントします。ポイントする側に体を傾けると、ジェスチャーが小さくなるので注意します。

② ファウル

- ファウルのときは、両手を上げて『ファウルボール』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。
 - 球審が宣告するときは、マスクをはずします。ただし、時間がないときは、マスクを着けたまま発声しても構いません。

③ キャッチ

- アウトと同じ動作で『キャッチ』“That’s a catch！”と発声します。

④ ノーキャッチ

- セーフと同じ動作で『ノーキャッチ』“No catch！”と発声します。

⑤ 止まって判定する

- フェア／ファウルが決まるときは、必ず止まっているようにします。

- 特にファウルライン際の打球や、野手が地面すれすれで捕る打球などのときに止まっていないと、目線がぶれて焦点が合わなくなる恐れがあります。
- ファウルライン際の打球のときは、“ファウルラインを確保”して判定します。

(2) 球審の動作

- 投球が打たれたら、下を向かないようにして、マスクを左手ではずします。
 - 内野手への低ライナーや本塁周辺の打球のときなど、下を向いてボールから目を離すと、フェア／ファウルが決まる瞬間を見逃す恐れがあります。
- ホームベースより前に出て、“ファウルラインを確保”します。
 - 1 塁側の打球のときは、打者と捕手を先行させ、捕手の左側から回り込むように前へ進みます。
 - ファウルライン際の鋭い打球のときなど、前に出る時間がないときは、素早く斜め後方にステップバックして、ファウル地域で“ファウルラインを確保”します。
 - 走者が3 塁にいるときは、本塁でのプレイの支障にならないよう、ファウル地域で“ファウルラインを確保”します。
- 3 塁側のフェアの打球のとき、打者走者に対して1 塁でのプレイがある場合は、打球の判定をしたらすぐに1 塁側に移動して、“ファウルラインを確保”します。そして、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。
- 送りバントなどを捕手が処理するときは、守備妨害、走塁妨害または“出会い頭の接触”などに注意します。

(3) 打球判定の範囲

- 野手がベースより前で打球に触れたときは、球審が判定します。
- 打球がベースに触れたとき、野手がベースより後ろ（ベースの上を含む）で打球に触れたとき、または打球が野手に触れずに外野に抜けたときは、塁審が判定します。
- 打球判定は、それぞれの審判員が責任をもって行います。一方の審判員の判定に合わせて、他方の審判員が同じジェスチャーをする、いわゆる“同調”はしないこととします。

- ベース近辺の打球のとき、野手の打球に触れた地点がベースの前後どちらかが判断しにくいときは、塁審が判定するようにします。
 - 塁審の方がベースに近く、判定への説得力があります。
 - 球審が“ファウルラインを確保”するには、すばやく数歩移動しなければなりません。これに比べ塁審は、横に一歩ステップするだけでラインをまたぐことができ、打球を待ち受けることができます。
- 内野へのライナーの判定責任については、審判メカニクスハンドブック（第3版）の102・103ページを参照してください。

1 7 外野への打球の判定

(1) 外野への打球の責任範囲

- ① 2塁塁審が2塁ベース後方に位置した場合
 - 左翼手より向かって左側の打球：3塁塁審の責任範囲です。
 - 左翼手正面前後から右翼手正面前後までの打球：2塁塁審の責任範囲です。
 - 右翼手より向かって右側の打球：1塁塁審の責任範囲です。
 - 球審は、外野への打球に対する責任を持ちません。
- ② 2塁塁審が内野内に位置した場合
 - 中堅手より向かって左側の打球：3塁塁審の責任範囲です。
 - 中堅手正面前後より向かって右側の打球：1塁塁審の責任範囲です。
 - 球審と2塁塁審は、外野への打球に対する責任を持ちません。

(2) 基本的事項

- フェア／ファウルが決まるときは（飛球・ライナーが野手、地面またはフェンスに触れるときなど）、必ず止まっているようにします。
 - 打球に一步近づくより、その分早めに止まり、余裕をもってプレイを待ち受けるようにします。
 - 動きながらの判定や止まった直後の判定は、目線がぶれて焦点が合わなくなる恐れがあり、禁物です。
- 適切な角度と距離をとります。
 - 時間的な余裕がないときは、角度をとることを優先します。
- ファウルライン際の打球、または野手への低い打球のときは、セットポジションをとります。

- 平凡な飛球や野手が背走する飛球のときなど、視野を広げてプレイを見る必要があるときは、スタンディングの姿勢をとります。
- 次の“トラブルボール”のときは、適切な角度をとりながら、できるだけプレイに近づくようにします。
 - ファウルライン際の打球
 - 外野手が前進して、地面すれすれで捕るような打球
 - 外野手が背走するフェンス際の打球
 - 複数の野手が追いかける打球

(2) ポーズ (Pause) ・ リード (Read) ・ リアクト (React)

- ボールが外野へ打たれたら、“一瞬” その場にとどまり (ポーズ)、打球の行方を見ながら状況を把握します。
- 自分が追うべき打球か、打球はトラブルボールになるか、プレイはどう進みそうか、そして他の審判員の動きはどうかなどを予測・判断します (リード)。
 - 外野への飛球・ライナーが打たれたら、“リードステップ”をして、打球を追う野手に正対します。
 - ◇ 1 塁塁審は左足を、3 塁塁審は右足をファウルラインと平行になるように踏み出します。2 塁塁審は、打球方向と反対側の足をステップします。
 - 打球が自分の追うべきものか、“トラブルボール”になるかなどは、打球を追う野手を見て判断します。
 - 野手が自分の方向に動いてきたら、自分が追うべき打球です。
 - ◇ 2 塁塁審が 2 塁ベース後方に位置した場合、外野への打球の責任範囲は、三分割されます。
 - ① 左翼手が 3 塁塁審の方向 (向かって左) へ動いたときは、3 塁塁審が追うべき打球です。
 - ② 左翼手が正面前後から 2 塁塁審の方向 (向かって右) へ動いたとき、または右翼手が正面前後から 2 塁塁審の方向 (向かって左) へ動いたときは、2 塁塁審が追うべき打球です。
 - ③ 右翼手が 1 塁塁審の方向 (向かって右) へ動いたときは、1 塁塁審が追うべき打球です。
 - ◇ 2 塁塁審が内野内に位置した場合、外野への打球の責任範囲は、二分割されます。
 - ① 中堅手が 3 塁塁審の方向 (向かって左) へ動いたときは、3 塁塁審が追うべき打球です。

- ② 中堅手が正面前後から1塁塁審の方向（向かって右）へ動いたときは、1塁塁審が追うべき打球です。
- 野手が勢いよく打球を追いかけたときや、複数の野手がボールに向かっていったときは、トラブルボールのサインです。
 - 打球を追わない審判員は、自分がカバーすべき塁を判断するとともに、他の審判員の行動をよく観察します。
- “リード”した結果に基づき、行動を開始します（リアクト）。
- 打球を追うと判断したら『ゴー・アウト』“I am going out!”（あるいは“Going out!”）と発声しながら、もう一方の審判員に手を上げるなどのサインを送ります。
 - 自分が追う打球であることが明らかな場合（例えば、3塁塁審のとき、走者1塁（2塁塁審が内野内に位置している）でレフト正面への飛球の場合）、手を上げるなどのサインは必要ありません。
 - それを受けた審判員は『OK!』と返し、ベースカバーに向かいます。

18 ファウルフライの追い方

(1) 球 審

- 飛球がバックネット方向に打たれたら、打球の行方を見ないで、すぐに捕手を見ます。
 - 打球を見ていると、ボールを追う捕手と接触する恐れがあります。
- 捕手が左後方に動いたら、左足を引いて走路を空け、捕手を先行させます。逆に右後方に動いてきたら、右足を引きます。
- 捕手から5メートル前後離れ、後方を追いかけながらボールの位置を確認します。
 - 捕手に近づき過ぎると、捕手に接触する危険があります。また、風が強い日など、捕手の行動につられて右往左往してしまいます。
 - 捕手が見ている方向にボールがあります。捕手の視線が、打球を見つけるヒントになります。
- 捕手がキャッチするときは、ミットの捕球面（腹側）が確認できるように、捕手の前方または側方から止まって見るようにします。
- ダッグアウト（またはフェンス）前などで、野手が塁審の方を向いて捕ろうとしたときは、野手の正面方向にいる（ミットの捕球面が見える）塁審に判定を任せます。

- バックネット際（またはフェンス際）の飛球のときは、できるだけ早くバックネットなどに近づき、野手の側方からボールがネットなどに触れるかどうかを確認します。
- ダッグアウト近辺の飛球のときも、素早くダッグアウトに近づき、野手が捕球するときの足の位置にも注意します。
 - 野手が飛球を捕えるためには、グラウンド（ダッグアウトの縁を含む）の上（または上方）に片足（または両足）を置いていなければなりません。
 - 野手が正規の捕球をした後、ダッグアウトに倒れこまない限り、ボールインプレイです。ダッグアウトに倒れこんだとき、またはスタンドなどのボールデッドの個所に入り込んだときはボールデッドとなり、塁上に走者がいる場合は1個の塁を与えます。

(2) 1 塁塁審・3 塁塁審

- 自分より前方に飛球が打たれたときは、野手の正面に回り込み、グラブの捕球面（腹側）を確認できるようにします。
- 野手に近づきすぎると接触する恐れがあるので、野手から5メートル前後離れているようにします。
- 野手が球審の方を向いて捕ろうとしたときは、グラブの捕球面が見える球審に判定を任せます。
- 自分より後方に飛球が打たれたときは、打球の行方を見ないで、すぐに1 塁塁審のときは1 塁手（3 塁塁審のときは3 塁手）を見ます。
 - 打球を見ていると、ボールを追う野手に追突される恐れがあります。
- 1 塁手（または3 塁手）が飛球を追いかけたら先行させ、後方を追いながらボールの位置を確認します。
 - 野手が向かっている上空にボールがあります。野手の視線が、打球を見つけるヒントになります。
- 野手が捕球するときは、グラブの捕球面（腹側）が確認できるように、野手の前方または側方から止まって見るようにします。
- 野手が向こうむきでボールを捕ったとき、または他の野手に視界をさえぎられたときは、確捕しているかを十分確認してから、アウトのコールをします。
- フェンスまたはダッグアウト近辺の飛球のときの注意点は、球審と同じです。
- 走者がいるときにファウル地域へ飛球が打たれた場合、打球を追わない審判員は、走者のダッグアップにも注意します。

19 ランダウンプレイ

- 塁間の2分の1ずつを担当します（ハーフ・アンド・ハーフ）。
- 塁間の中間地点でタグプレイが起こったときは、タグする野手側（走者の背中側）の審判員が担当します。
- ランダウンプレイが始まったら、ベースから3～4メートル前に出て、塁間を結ぶラインから2メートルほど離れたところに位置します。
 - ベース付近にとどまっていると、中間地点でのタグプレイへの対応が遅れてしまいます。
 - 塁間を結ぶラインの近くに立っていると、走者や野手と接触する危険があります。
 - 一方の審判員がファウル地域に、もう一方の審判員がフェア地域に位置しても構いません。
- ベースから3～4メートル前に出たらその場にとどまり、プレイの成り行きを見ます。
 - 走者の行動によって、行ったり来たりしないようにします。
 - 走者が自分の塁の方向に走ってくることに合わせてステップバックしていくと、タグの瞬間が走者の身体にさえぎられて、見えなくなる恐れがあります。
- 野手がタグしようとしたら踏み込んでいき、タグのポイントを見に行きます。
- アウトのときは、野手のボール確捕を確認してから、コールします。
 - タグのポイントを左手で指さしながら『オン・ザ・タグ』“On the tag！”と発声し、野手のボール確捕を確認した後に、『アウト』“He is out！”をコールします。
 - タグプレイのときは、野手がボールを確捕していることを十分確認することは大切です。しかし、何のジェスチャーもなく、ただ単にボールの確保を確認する“時間（間）”は、プレーヤー、観客あるいは他の審判員に、判定を迷っていると思われかねません。
- ランダウンプレイの場合、ノータグ、ラインアウト、走塁妨害、または守備妨害などに注意します。

20 投球動作の関連事項

(1) 投球姿勢

- 投球姿勢には、windアップポジションとセットポジションがあり、どちらも随時用いることができます。
- どちらかのポジションをとった投手は、軸足を正しく投手板に触れて、捕手からのサインを受けなければなりません。

(2) windアップポジション

- 軸足（右投手の右足、左投手の左足）は、全部投手板の上に置くか、投手板の前縁にピッタリと触れて置きます。いずれの場合も、投手板の側方にはみ出してはいけません。
- ただし、投球動作を始めたときに、軸足の一部が投手板の側方にはみ出すことは許されます。
- 自由な足（右投手の左足、左投手の右足）は、投手板の側方にはみ出さないようにして全部投手板の上に置くか、投手板の後縁およびその延長線上より後方に置きます。投手板の両横に置くことはできません。
- 上記のように投手板に位置した投手は、windアップポジションをとったとみなされます。
- また、上記の姿勢から、“投球に関連する動作”をしないでボールを両手で身体の前方に保持すれば、windアップポジションをとったとみなされます。
 - “投球に関連する動作”とは、両腕を大きく振ること、または腕以外の身体の他の部分が動くことなどです。
- 投手は、windアップポジションから、①打者に投球すること、②塁に送球すること、③軸足を投手板の後方にはずすことができます。

(3) windアップポジションからの投球

- windアップポジションをとった投手は、“投球に関連する動作”を起こしたならば、途中で止めたり、変更したりしないで、投球を完了しなければなりません。

【規則違反の例】

- 振りかぶった両手を頭の上で止める。
- 振りかぶった両腕を何度も上下させる。
- 両手を振って身体の前方で合わせた後に動作が止まる。
- 自由な足を一步後方に引いた後に動作が止まる。
- 自由な足を上げてから一時的に止める。
- 自由な足を上げるとき意図的に段階をつける（2段モーション）。

(4)

- 投手は、windアップポジションから走者をアウトにしようとして、自由な足を正しく踏み出して、塁に送球することができます。
 - 自由な足の踏み出しについては、【(8) セットポジションからの塁への送球】を参照してください。
- 日本のアマチュア野球では、windアップポジションをとった右投手が3塁（または3塁方向から回転して2塁）へ、あるいは左投手が1塁（または1塁方向から回転して2塁）へ踏み出して送球することは、投球に関連した足の動きをして送球したとみなされ、ボークとなります。

(5) windアップポジションのとき軸足を投手板からはずす

- 軸足を投手板からはずすときは、投手板の後縁線より後方にはずさなければなりません。投手板の側方や前方にはずすことは、規則違反となります。
- ボールを両手で保持している場合は、投手板から軸足をはずすにあたって、ボールを両手で保持したままはずさなければなりません。
- 軸足を投手板からはずした後は、両手を離して身体の両側に下ろし、改めて軸足を投手板に触れなければなりません。

【例】投手が両足を投手板の上に置いていたとき、3塁走者が本塁に盗塁した場合。

- 先に自由な足を投手板より後ろにはずし、それから軸足を投手板からはずせば、投球動作の中断でボークとなります。
 - 先に軸足を投手板から正しくはずせば、投手は内野手となるため、本塁に送球することができます。
- 投手がwindアップポジションから上記の(3)・(4)・(5)以外のこと（セットポジションに移ること、またはストレッチをすることなど）をすると、規則違反（走者がいればボーク）になります。

(6) セットポジション

- 軸足は、全部投手板の上に置くか、投手板の前縁にピッタリと触れて置きます。いずれの場合も、投手板の側方にはみ出してはいけません。

- 自由な足は、投手板の前縁およびその延長線より前方に置きます。
- ボールを左右どちらの手で持っても構いませんが、両手を離し、片方の手を下ろして、身体の横につけていなければなりません。
 - 投手は、この姿勢から塁に送球すること、または軸足を投手板の後方にはずすことができます。しかし、打者に投球するときには、必ずセットポジションをとらなければなりません。
- 上記のように投手板に位置した投手が、中断することなく、一連の動作で、ボールを両手で身体の前方に保持して、完全に動作を静止したとき、セットポジションをとったとみなされます。
- セットポジションをとるに際して、“ストレッチ”という準備動作（腕を頭上または身体の前方に伸ばす行為）を行うことができます。
- “ストレッチ”の途中で、投手板から軸足をはずしたり、または塁にけん制のため送球することができます。
- 投手は、セットポジションから、①打者に投球すること、②塁に送球すること、③軸足を投手板の後方にはずすことができます。

(7) セットポジションからの投球

- ストレッチに続き打者に投球する前には、走者の有無にかかわらず、次の二つのことを守らなければなりません。
 - ① ボールを両手で身体の前方で保持すること
 - ボールを両手で保持する位置は、身体の前方であればどこでも構いません。
 - グラブをお腹のあたりに置いたまま動かさず、身体の横につけている投げ手をグラブに入れてボールを保持する投手がいます。このとき、打者、走者、そして審判員にボールを保持したことが分かりにくい場合は、少し動作をつけさせるなど、保持したことが分かるように指導します。
 - ② 完全に動作を静止すること
 - ボールを身体の前方で保持して止めたら、その保持した位置を移動させてはならず、完全に身体の動作を静止します。
 - 身体の動作を静止したら、首以外はどこも動かしてはいけません。首以外が動いたときは、投球動作、送球動作、または軸足をはずす動作を開始したものとみなされます。

(8) セットポジションからの塁への送球（けん制球）

① 投手板上から塁へ送球する場合

- 投手板上から塁へ送球する場合、自由な足は、“送球する前”に、送球しようとする“塁の方向”へ、“直接”、“踏み出す”ことが必要です。
 - “送球する前”とは、肩、腕の動作よりも、自由な足の踏みだしが先行することです。
 - “塁の方向”とは、送球しようとする塁に自由な足が向かうことです。
 - “直接”とは、自由な足がセットポジションをとったときに置かれた位置から、寄り道することなく、送球する塁の方向にまっすぐ向かうことです。
 - “踏み出す”とは、自由な足のつま先、かかとが地面から浮き上がり、送球しようとする塁の方向へ身体全体で踏み込むことです。正しい“踏み出し”には、“方向と距離”が必要です。
 - 要約すると、立っている状態（セットポジション）から、送球する塁の方向の少し先の地面に落ちている物を拾う足の動作のイメージです。
- 投手板上から右投手が1塁（左投手が3塁）、または2塁へ送球する場合、投手板上で軸足が踏みかわっても、その動作が“一挙動”であれば、さしつかえありません。
 - “一挙動”とは、連続かつ中断しない動作のことです。

② 軸足を投手板からはずして塁へ送球する場合

- 軸足を正しく投手板からはずせば、投手は内野手とみなされます。このため、自由な足を踏みださずにスナップだけで塁へ送球することも、また送球のまねをすることもできます。
- ボールを両手で身体の前方で保持している場合は、軸足を正しく投手板からはずしてから、両手を離さなければなりません。違反すればボークとなります。
- 投手板に位置した投手が、軸足をはずしながら1塁（左投手）、または3塁（右投手）への送球動作（自由な足をステップせずに送球する）を開始することは、規則違反となります。投手板からはずした軸足が地面に着いてから、送球動作を始めなければなりません。

(9) 走者のいる塁への偽投

- 「腕を振って送球する動作や両手を開く動作をしたが、実際に送球し

なかった投手の行為」のことを、偽投といいます。

- 軸足を投手板に触れている投手が、1塁に偽投をした場合は（正しく踏み出しても）、ボークとなります。
- 軸足を投手板に触れている投手が、正しく踏み出せば、2塁または3塁に偽投をすることは許されています。
 - 偽投をしたときに、投げ手にボールを持っていなければ、ボーク（遅延行為）となります。
- 投手板から軸足はずした投手（内野手とみなされる）は、走者のいるどの塁にも、ステップをせずに送球や偽投（投げ手にボールを持っていなくても構いません）をすることができます。

(10) 偽投に引き続いての送球

① 塁上に複数の走者がいる場合

- 塁上に複数の走者がいるときに、ある塁へ正しく踏み出して偽投をした後、引き続き軸足が投手板に触れたまま他の塁（他の走者）にプレイ（送球または偽投）をする場合は、軸足を投手板から正しくはずさなければなりません。
- これに対して、ある塁へ正しく踏み出して腕を振った勢いで、軸足が投手板からはずれた場合、投手はその時点で内野手とみなされます。このため、軸足が再び投手板の上に落ちても、そのまま振り向いて他の塁（他の走者）へプレイ（送球または偽投）をすることができます。

【例1】 走者1塁・3塁の場合

- 投手板に触れている投手が、3塁へ正しく踏み出して偽投をした後（軸足は投手板に触れたまま）、引き続き1塁へ送球する場合は、軸足を投手板から正しくはずさなければなりません。
 - ◇ 軸足を正しくはずせば、1塁へ送球しなくても構いません。
 - ◇ 1塁走者が2塁に向かって走ったときは、投手板から軸足をはずさずに、1塁へ正しく踏み出せば送球することができます。
- これに対して、3塁へ正しく踏み出して腕を振った勢いで、軸足が投手板からはずれた場合は、再び投手板の上に軸足が落ちても、そのまま振り向いて1塁へ送球することができます（送球しなくても構いません）。

【例2】 走者2塁・3塁の場合

- 投手板に触れている投手が、2塁へ正しく踏み出して、両手を開いた動作をしたあと（軸足が投手板に触れたまま）、引き続き3塁へ踏み出して送球または偽投したときは、ボークとなります。3塁へ送球または偽投する前に、軸足を正しく投手板からはずさなければなりません。
- これに対して、2塁へ正しく踏み出して腕を振った勢いで、軸足が投手板からはずれた場合は、再び投手板の上に軸足が落ちても、そのまま3塁にプレイ（送球または偽投）をすることができます。

② 走者がひとりの場合

- 塁上に走者がひとりの場合、その塁に正しく偽投をしたときに、その走者が次塁へ走ったときは、投手板に触れている投手は、正しく踏み出せば、走者が向かった塁にプレイ（送球または偽投）をすることができます。

【例】 走者2塁の場合

- 投手が2塁へ正しく踏み出して偽投をしたところ（軸足が投手板からはずれていない）、走者が3塁へ走ったため、投手板に触れている投手が、3塁へ正しく踏み出して投げる（または偽投する）ことは、必要なプレイであるため許されます。
- 投手がセットポジションをとっているとき、2塁走者が3塁に走ったので、投手板に触れている投手が、第一動作で正しく踏み出して3塁へ投げる（または偽投する）ことは、必要なプレイであるため許されます。

(11) セットポジションのとき軸足を投手板からはずす

- 軸足を投手板からはずすときは、投手板の後縁線より後方にはずさなければなりません。投手板の側方や前方にはずすことは、規則違反となります。
- ボールを両手で保持している場合は、投手板から軸足をはずすにあたって、ボールを両手で保持したまま、はずさなければなりません。
- 軸足を投手板からはずした後は、両手を離して身体の両側に下ろし、改めて軸足を投手板に触れなければなりません。
- 軸足を正しく投手板からはずせば、投手は内野手とみなされます。このため、自由な足を踏みださずにスナップだけで塁へ送球することや、

偽投をすることもできます。

(12) ボーク

- ボークルールの目的は、投手が走者を意図的にだまそうとするのを防ぐことです。審判員は、投手の“意図”に疑いを抱いたら、厳重に規則を適用しなければなりません。

【よくあるボークの例】

- ① 投手板に触れている投手が、投球に関連する動作を起こしながら、投球を中止する。
 - 捕手のサインを見ながらストレッチを開始したが、途中でやめる。
☆ ワインドアップポジションとセットポジションの区別なく、投手板に触れてサインを見ている投手が、手を動かして顔の汗をふくなどの動作をすると、投球動作またはストレッチの中断とみなされます。
 - 軸足の膝を折った後に、反動をつけて塁に送球する。
 - けん制しようとする塁と反対方向に肩を動かし、投球動作に入ったように見せかけて塁へ送球する。
 - 自由な足をゆっくり上げながら一瞬止めた後に、投球（または送球）する。
 - 自由な足を振って投手板の後縁線を越えた後に、1 塁または3 塁へ送球する。
- ② 投手板に触れている投手が、塁へ送球する前に、足を直接その方向に踏み出さない。
 - 自由な足を本塁方向に踏み出して、塁に送球する。
 - 自由な足を上げたが、そのままもとの位置に下ろして塁へ送球する。
 - 自由な足のつま先は塁に向いているが、かかととはほとんど地面から離れず足を回転させて、塁へ送球する。
- ③ 投手がセットポジションから投球するとき、完全に動作を静止しないで投球する。
 - 両手を顔の前で接触させながらベルトのあたりまで下したが、動作を静止しないで投球する。

(13) その他

- 投手用のグラブは、縫い目、しめひも、網（ウェブ）を含む全体が一色であることが必要で、しかもその色は、白色、灰色以外のものでなければなりません。
 - 球審は、自らの判断または他の審判員の助言があれば、あるいは相手チームの監督からの異議に球審が同意すれば、違反しているグラブを取り替えさせます。
- 投手は、投手板を囲む18フィートの丸い場所の中で、投球する手を口または唇につけること禁止されています。
 - ただし、投球する手を口または唇につけても、投手板に触れる前に、その手をきれいに拭きとれば、問題ありません。
 - 投手が違反した場合、日本のアマチュア野球では、警告をして、ボールを交換します。
 - 天候が寒い日には、投げ手に息を吹きかけることを認めることがあります。
- 投手は、ボールに唾液やロジンバッグなどの異物をつけること、また、ボールをグラブ、身体、着衣で摩擦することを禁止されています。
 - ただし、ボールを素手で摩擦することは許されています。
- 投手は、いかなる異物でも、身体につけたり、所持することを禁止されています。
 - 投手が違反した場合、日本のアマチュア野球では、警告をして、異物を取りはずさせます。
- 試合のスピードアップのため、捕手からのボールを受けた投手は、ただちに投手板を踏んで、投球位置につくことが必要です。
 - 投球を受けた捕手には、速やかに投手に返球するよう指導します。

2 1 4人制メカニクスのポイント

(1) 基本的なポイント

① 試合開始前のミーティング

- 試合開始前に、4人の審判員で風の方向や強弱、太陽の位置、打球判定の責任範囲（1塁ベースおよび3塁ベース近辺の内野ゴロ、内野手への低いライナー、外野への飛球など）、インフィールドフライなどのサイン、そして基本的なメカニクスなどを確認しておきます。

② プレイの予測

- 投手が投手板につくまでに、そのときの状況のもとで起こる可能性の高いいくつかのプレイを予測し、それに対応する自分の行動を確認しておきます。

【例】 1死、走者2塁のときの2塁塁審（2塁手側に位置）

- ゴロが自分の正面に打たれる ⇒ 右側に動いて打球をかわす（2塁手の視界をさえぎらないため）。
- 内野手への低いライナーが打たれる ⇒ 野手の捕球面が確認できる打球を判定する。
- 3塁塁審が打球を追う ⇒ 遊撃手側に移動し、2塁走者（タッグアップするかどうか）の行動をよく見る。2塁走者の3塁と2塁でのプレイを受け持つ。
- 1塁塁審が打球を追う ⇒ 2塁走者の行動（タッグアップするかどうか）をよく見る。ヒットになったら打者走者の1塁と2塁でのプレイを受け持つ。
- 飛球が中堅手の正面に打たれる ⇒ 3塁塁審と1塁塁審の行動（どちらが打球を追ったか）をよく見て、2塁走者の行動に対応する。

③ ポーズ・リード・リアクトの実践

- 打球が打たれたら“一瞬”その場にとどまり（ポーズ）、自分が追うべき打球か、プレイはどう進みそうか、そして他の審判員の動きはどうかなどを、予測・確認します（リード）。
- 自分にとるべき対応（打球を追うのか、どの塁をカバーするのかなど）が判断できたら、行動を開始します（リアクト）。

④ コミュニケーション（『ゴー・アウト』と『OK』）

- 外野への飛球が打たれたら、打球を見ながら“リードステップ” → 打球方向の野手を見る → 打球を追うかどうかを判断する、という手順をふみます。
- 打球を追うと判断したら『ゴー・アウト』“I am going out!”と発声しながら、もう一方の審判員に手を上げるなどのサインを送ります。
 - 自分が追う打球であることが明らかな場合（例えば、3塁塁審のとき、走者1塁（2塁塁審が内野内に位置している）で左翼

手の正面への飛球の場合)、手を上げるなどのサインは必要ありません。

- それを受けた審判員は『OK!』と返し、ベースカバーに向かいます。

⑤ 飛球は必ず追う

- 打球判定を最優先します。4人制の場合、外野への飛球（内野手が処理する場合も含む）は、塁審が必ず追うようにします。
- 平凡な飛球の場合は、打球を追いながら、適切な角度をとります。
- “トラブルボール”の場合は、適切な角度をとりながら、できるだけプレイに近づくようにします。

⑥ 打球を追ったら戻らない

- 外野への打球を追った審判員は、打球を判定した後プレイが一段落するまで、その場にとどまります。

⑦ 自分の前面にボール・ベース・走者を置く

- プレイの状況を見ながら、常に自分の前面にボール、ベース、そして走者を置ける場所に位置します。

⑧ タッグプレイの位置取り

- タッグプレイの場合、まずは送球とベースを結ぶ線の延長上に立ち、送球や走者の状況を見ながら、タッグプレイのポイントが見える適切な位置に移動し、プレイを待ち受けます。

⑨ ベースカバーに行くとき

- 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を確認します。

【例】無走者のとき、2塁塁審が打球を追った場合

- 3塁塁審は、球審が3塁をカバーする準備をしているかを確認しながら、2塁に向かいます。
- 球審は、1塁塁審が本塁をカバーする準備をしているかを確認しながら、3塁に向かいます。

⑩ 塁が空いたらカバーする

- 自分の担当塁にとどまる場合、他の審判員がカバーすべき塁に向かっているかを確認し、もしもその塁が空くような状況になったら、その塁をカバーします。

【例】 走者1塁のとき、3塁塁審が打球を追った場合

- 2塁塁審は、打球と1塁走者を見ながら、球審が3塁をカバーする準備ができているかを確認します。
- もしも球審が3塁でのプレイに間に合わないと判断したら、球審に声とジェスチャーで知らせながら3塁に向かいます。
- その際、1塁塁審が球審と2塁塁審の行動に気づいているか(2塁をカバーする準備ができているか)も確認します。

⑪ カバーする塁でプレイを待ち受ける

- ある塁をカバーする場合、その塁に向かってくる走者が前の塁に到達するときには、カバーする塁でジャッジする適切な位置にいて、プレイを待ち受けるようにします。

【例】 走者1塁のとき、3塁塁審が打球を追った場合

- 球審は、1塁走者が2塁に到達するときには、3塁で自分の前面にボール、ベース、そして走者を置けるところに位置するようにします。そして、送球と走者を見ながら、ジャッジする位置に移動していきます。
- 1塁塁審は、1塁走者が3塁に到達するときには、本塁で自分の前面にボール、ベース、そして走者を置けるところに位置するようにします。そして、送球と走者を見ながら、ジャッジする位置に移動していきます。

⑫ 塁の引き継ぎ

- カバーに行った審判員は、その塁の審判員が戻るまで、その場を離れないようにします。
- 引き継ぎを終えて自分の塁に戻るときは、ボールと走者から目を離さないようにします。

⑬ 走者と一緒に塁に戻らない

- “リミング”（下記（3）①参照）や走者のハーフウェイに備えて塁間に位置していたとき、走者がリタッチのために塁に戻っても、その場にとどまっています。
- 走者と一緒に塁の方向に戻ってしまうと、走者がリタッチして次の塁へ走ったとき、プレイに間に合わなくなります。

【例】 1死、走者1塁・2塁のとき、3塁塁審が打球を追った。2塁走者、1塁走者ともにハーフウェイの位置にいた場合

- 2塁塁審は、マウンドの3塁方向にステップバックして、2塁走者の3塁進塁に備えます。飛球が捕球されて走者がリタッチのために2塁に戻っても、その場で走者の行動を見ているようにします。ただし、ジャッジの必要があれば2塁に近づいていきます。
- 1塁塁審は、“リミング”（または内野内に移動）して、1塁走者の2塁進塁に備えます。飛球が捕球されて走者がリタッチのために1塁に戻っても、その場で走者の行動を見ているようにします。ただし、ジャッジの必要があれば1塁に近づいていきます。

⑭ 3塁コーチの肉体的援助に注意する

- 走者の3塁触塁を確認した審判員は、3塁コーチの走者に対する肉体的援助に注意します。
- 球審または本塁をカバーした1塁塁審は、本塁でのプレイに備えながら、3塁周辺の状況を見ているようにします。そして、当該審判員が肉体的援助に気づかないときは、その審判員に代わって規則を適用します。
 - コーチと走者が接触しないように避けても、結果として両者が接触すれば、コーチの肉体的援助を適用します。

（2）球審のポイント

① 球審は扇のかなめ

- 球審は、打球の行方、走者の動き、そして他の審判員の位置取りのすべてを見ることができる、唯一の審判員です。常に全体を見渡し、想定外の状況にも対応できるように準備しています。

② 球審の飛び出し

- 球審は、外野への飛球が打たれたらその方向に飛び出し、打球、走者、そして各塁審の動きを見ながら、空いた塁のカバーに備えます。

③ 無走者、1塁塁審が打球を追った場合

- 球審は、打者走者の1塁でのプレイに対応できるよう、十分な距離まで近づきます。
- 打者走者が2塁に達するまではその場にとどまり、1塁でのプレイに備えます。

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）

- 球審は、すみやかに3塁へ向かい、1塁走者の3塁でのプレイに立ち遅れないようにします。
- このとき、1塁塁審が本塁をカバーする準備をしているかを確認します。

⑤ 走者1塁、1塁塁審が打球を追った場合

- 球審は、45フィート地点まで上がって、打者走者の1塁触塁を確認します。そして、1塁走者の動きを見ながら、1塁または本塁のどちらでプレイが起こるかを予測します。
- 1塁走者の帰塁のプレイを受け持つときは、2塁塁審に声とジェスチャーで伝えます。
- 本塁に戻る場合は、送球から目を離さないよう注意します。

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）

- 球審は、2塁走者がタッグアップしようとしたとき、2塁塁審が3塁でのジャッジの準備ができているかを確認します。
- 2塁塁審が3塁でのプレイに間に合わない判断したら、2塁塁審に声とジェスチャーで知らせながら3塁に向かいます。
- その際、1塁塁審が球審と2塁塁審の行動に気づいているか（本塁をカバーする準備ができているか）も確認します。

(3) 1塁塁審のポイント

- 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）

- “リミング”とは、1塁塁審が1塁・2塁を結ぶ線の外側に位置して、1塁と2塁のプレイに備えることです。
- “自分の前面にボール・ベース・走者を置く”の原則に基づき、打球が1塁塁審と左中間フェンスを結ぶ直線（ファウルラインと垂直）よりも向かって左側（左翼手側）に打たれたときは“リミング”をして、その線よりも向かって右側（中堅手側）の打球のときは内野内に移動（ピボットターン）します。この位置取りは、ボール、ベース、走者の“全体”を自分の前面に置くためのものです。

② 1塁触塁を確認する位置

- “リミング”または内野内に移動して、打者走者の1塁触塁を見る位置は、打球の方向によって変わります。
 - 右翼手方向への打球のときは、1塁でプレイが起こる可能性が高いので、1塁の近くで触塁を確認します。
 - 左翼手方向への打球のときは、1塁よりも2塁でプレイが起こる可能性が高いので、右翼手方向への打球のときよりは2塁に近い位置で、打者走者の触塁を確認します。
- 1塁走者の2塁触塁を確認するケース（走者1塁・2塁または満塁で、3塁塁審が打球を追った場合）のときは、1塁よりも2塁でプレイが起こる可能性が高いので、2塁に近づきながら1塁走者の2塁触塁、打者走者の1塁触塁を確認します。

③ 無走者、3塁塁審が打球を追った場合

- 打者走者の1塁触塁を確認した後、すぐに本塁へ向かわず、打者走者が2塁に達するまでは1塁にとどまり、打者走者が1塁に帰塁したときのプレイに備えます。

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）

- 打者走者の1塁触塁を確認後すみやかに本塁へ向かい、1塁走者の本塁でのプレイを待ち受けるようにします。このとき、止まらずに触塁を確認することもやむを得ません。
- 飛球がキャッチされたときは（無死または1死）、1塁でのプレイを受け持ちます。

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）

- 球審が、バックネット方向の飛球を追ったとき、または投球・送球がダッグアウトなどに入るかどうかを見るためボールを追ったとき、走者が得点しようとした場合、1塁塁審は本塁に向かい、本塁でのプレイを引き受けます。このとき、球審に本塁のカバーへ向かうことを、声とジェスチャーで伝えます。

(4) 2塁塁審のポイント

① 内野内に位置する2塁塁審

- 内野内に位置した2塁塁審は、外野への打球に対する責任を持ちません。
- 外野への打球のとき、むやみにマウンド方向へステップバックせずに、その場にとどまります(ポーズ)。そして、走者と他の審判員の動きをよく見て、自分がとるべき行動を判断します(リード)。
- センター方向への飛球のときは、3塁塁審の行動をよく見るようにします。3塁塁審が打球を追ったとき、2塁塁審は3塁をカバーすることになり、位置取りが大事になります。
- 2塁走者がタッグアップしようとしたときは、マウンドの3塁方向に素早くステップバックし、止まってタッグアップを見ます。2塁走者がスタートしたら(3塁塁審が打球を追ったとき)、3塁でのタッグポイントが見える位置(内野内)に移動し、止まってプレイを待ち受けます。

② 走者1塁、1塁塁審が打球を追った場合

- 2塁塁審は、球審が1塁でのプレイに準備できているかを確認し、1塁または2塁のどちらのプレイにも対応できるようにします。
- 球審が1塁でのプレイに間に合わない判断したら、球審に声とジェスチャーで知らせながら1塁に向かいます。

③ 2塁ベース後方に位置する2塁塁審(内野手が前進守備)

- 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。
 - 内野内に移動するとき、2塁走者の帰塁または進塁を妨げないように注意します。

- 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。

④ 3塁でのプレイに備えてファウル地域に出る

- 2塁塁審は、3塁塁審が打球を追ったとき（無走者または走者1塁のときを除きます）、2塁走者（または3塁に向かった1塁走者）の3塁触塁を見た後、1塁塁審が2塁をカバーしていることの確認ができれば、ファウル地域に出て、自分の前面にボール、ベース、そして走者を置きます。
- ファウル地域に出るときは、外野手からの本塁への送球や、2塁走者の走塁を妨げないように十分注意します。もしもそれらを妨げる恐れがあるときは、フェア地域にとどまり、状況を見ながらファウル地域に出るようにします。

【例1】 走者2塁、レフト方向の安打を3塁塁審が追った場合

- 2塁塁審は、2塁走者の3塁触塁を見た後、1塁塁審が2塁をカバーしていることを確認して、ファウル地域に出ます。
- 左翼手が本塁に送球したとき、ファウル地域に出る時間がない場合は、フェア地域内にとどまります。このとき、送球のコースに入らないよう注意します。
- 送球をやり過ぎたらファウル地域に出て、次の3塁でのプレイに備えます。

【例2】 走者1塁・3塁、レフト方向の安打を3塁塁審が追った場合

- 2塁塁審は、2塁・3塁間で1塁走者の2塁触塁を確認した後、2塁または3塁でのプレイに備えます。
- 1塁走者が3塁に走ったら、走者に先行して3塁に向かい（このとき1塁塁審が2塁をカバーしていることを確認します）、タッグポイントが見える位置（フェア地域内）で止まり、プレイを待ち受けます。
- 1塁走者が3塁を越えたらファウル地域に出て、次の3塁でのプレイに備えます。

※ 走者がスコアリングポジションにいるときの2塁塁審の動きが、4人制メカニクスのキーポイントとなります。上記の【例

1】と【例2】の2塁塁審の動きの違いを、よく理解してください。

(5) 3塁塁審のポイント

① 3塁触塁を確認する位置

- 走者の3塁触塁を確認する位置は、走者がベースに触れるポイント（3塁ベースの2塁側の一辺）が確認できる場所です。コーチスボックスあたりの位置では、走者が触塁したかどうかを確認できない恐れがあるので注意します。

② 3塁手と2塁走者の接触に注意する

- 3塁手・遊撃手間のゴロのとき、打球を処理する3塁手と、3塁に向かう2塁走者が接触しないか注意します。
- 3塁手が守備行為をしているとき（守備しはじめてから打球をつかんで送球し終えるまで）に両者が接触した場合、（接触しなくとも走者が3塁手の守備に影響を与えた場合）、走者の守備妨害が適用されます。
- 他方、3塁手が守備行為をしていないとき（例えば、ゴロの打球がレフトに抜けたとき）に、両者が接触した場合（接触しなくとも3塁手が走者の走塁に影響を与えた場合）、3塁手の走塁妨害（オブストラクションb項）が適用されます。

5つのキーポイント

- ① 止まって見る
- ② 角度をとる
- ③ ボール、プレイを常に自分の正面に
- ④ 判定を急がない
- ⑤ 待ち受ける