

審判メカニクス ハンドブック

第3版

全日本野球会議
審判技術委員会

1.球審の構え方

スロットスタンス:

1)足

捕手の足のかかと/球審の足のつま先/かかと/つま先
(Heel/Toe/Heel/Toe) (次ページの図)

かかとからつま先まで地面につける。

両足のスタンスは最低肩幅(ほとんどの場合肩幅以上)。

両足に均等に体重をかける。

スロット足を先に決め、後ろ足は45度まで開く。

(両足のスタンスは自分の一番楽な位置がよい)

2) 肩

投手板に正対する。

地面と平行に。

3) あご

地面と平行に。

捕手の頭頂部の高さに合わせる(次ページの図)。

4) 体

やや前方に傾ける。

頭の高さを決めるのにしたがって腰の位置も決まる。

5) 腕と手の位置(①、②のどちらでもよい)

①スロット方向の腕は90度に曲げ、ベルトのあたりに止める。もう一方の腕はひざの上部あたりに軽く添える。

②両前腕を足の内部に入れ、太ももあたりに持ってくる。手は自然に下げるか軽く握る。

球審の構えの3大ポイント:

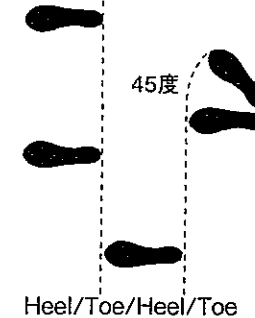
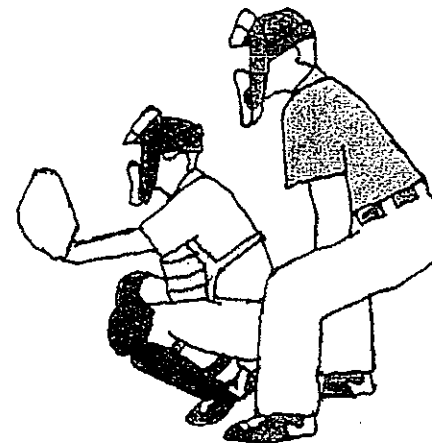
①スロット足のつま先が投手板方向に向いているか。

②ホームプレートが全部見えているか。

(頭の高さ、位置)

③構えた姿勢が自分にとって快適か。

On the rubber - Get set - Call the pitch - Relax



2. プレイ、タイム

「プレイ！」



ステップ1



ステップ2

「タイム！」



打者が打撃姿勢をとるまでに上図のシグナルがしばしば用いられる。その後、左図のステップ2に移る。

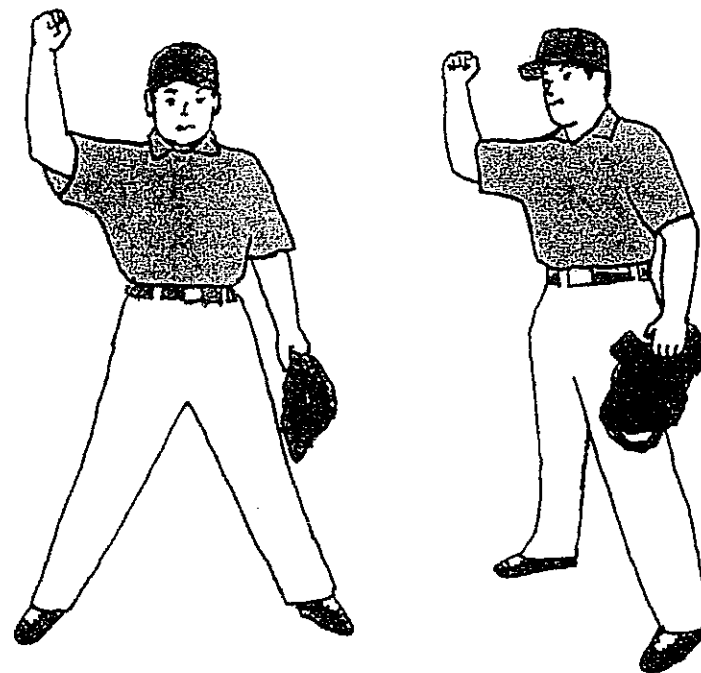
3. ストライク、ボール

*「ストライク」とコールする。ひじは肩より上に上げる。
*ボールは“Get set”の姿勢のままで「ボール」とコールする。ただし動作はない。



4. アウト、セーフ、ボールカウント

「アウト！」



*マスクは常に左手で持つ。
*右手でこぶしをつくって、ひじから先が地面と垂直になるように上げる。



「セーフ！」

- *マスクは常に左手で持つ。
- *広げた両腕は地面と平行に。



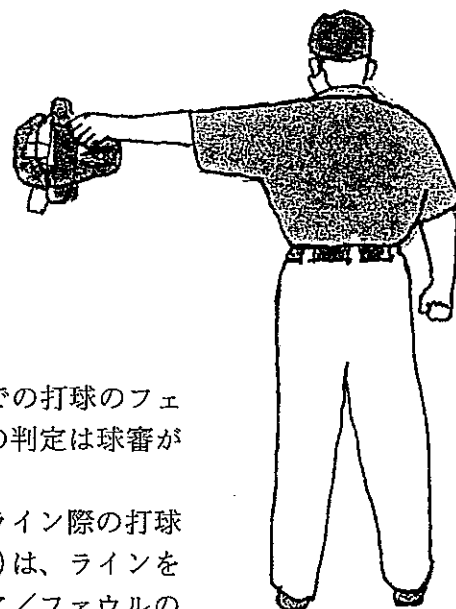
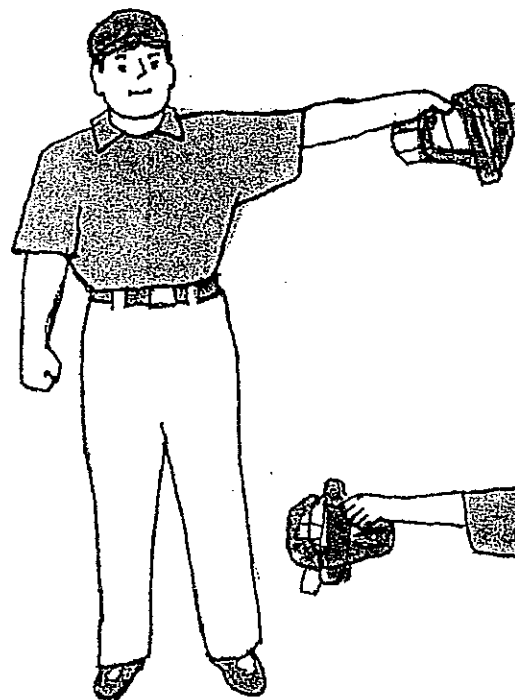
「ボールカウント！」

ボールカウントの示し方：常に指を使う。フルカウントを示すのに、こぶしは使わない。

5. フェア、ファウル

フェア

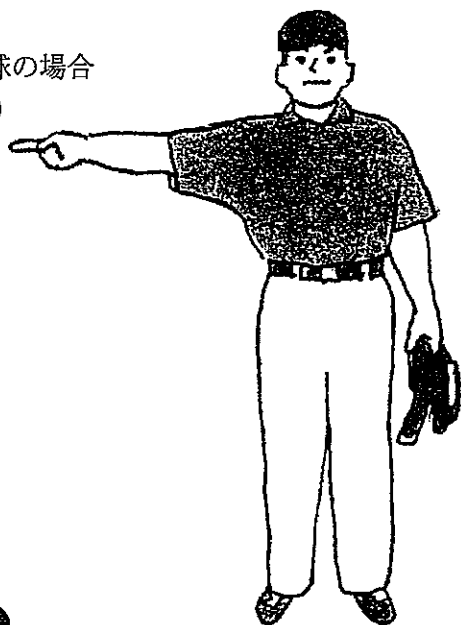
一塁線の打球の場合
(ノーボイス)



- *一塁ベースまでの打球のフェア/ファウルの判定は球審が行なう。
- *一塁ファウルライン際の打球(フライを含む)は、ラインをまたいでフェア/ファウルの判定を行なう。

フェア

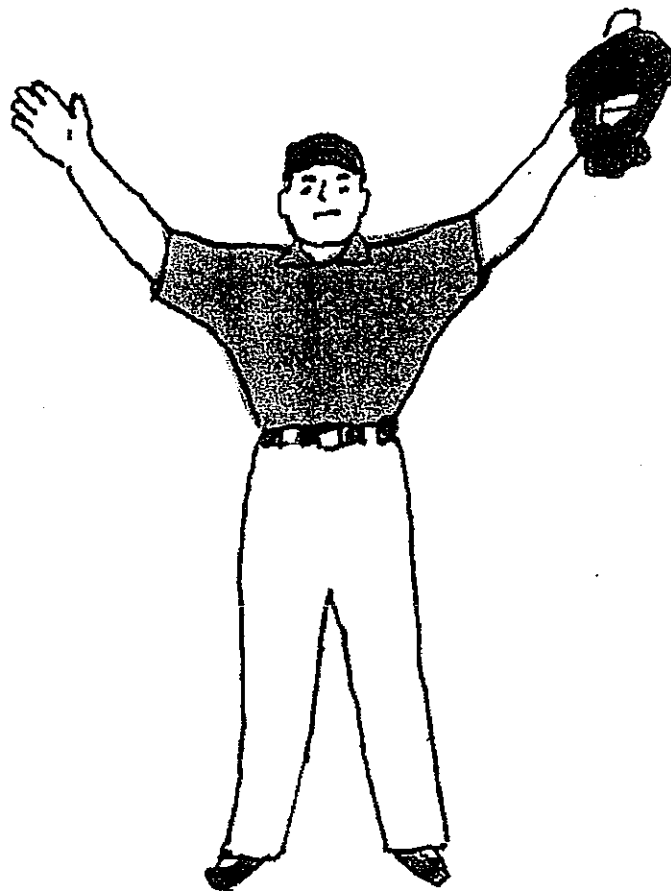
三塁線の打球の場合
(ノーボイス)



- *三塁ベースまでの打球のフェア/ファウルの判定は球審が行なう。
- *三塁ファウルライン際の打球(フライを含む)は、ラインをまたいでフェア/ファウルの判定を行なう。

「ファウルボール！」

マスクを外してコールすることが望ましい。
フェアかファウルか際どい場合はジェスチャーを大きく。



6. マスクの外し方、 インジケータの持ち方

ステップ1



ステップ2

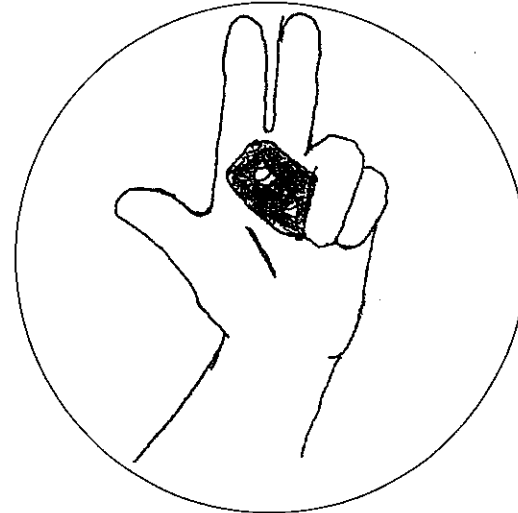


左手でマスクの
下部を前に引き、
押し上げるよう
にして外す。

間違ったやり方



マスクを外すときのインジケータの持ち方



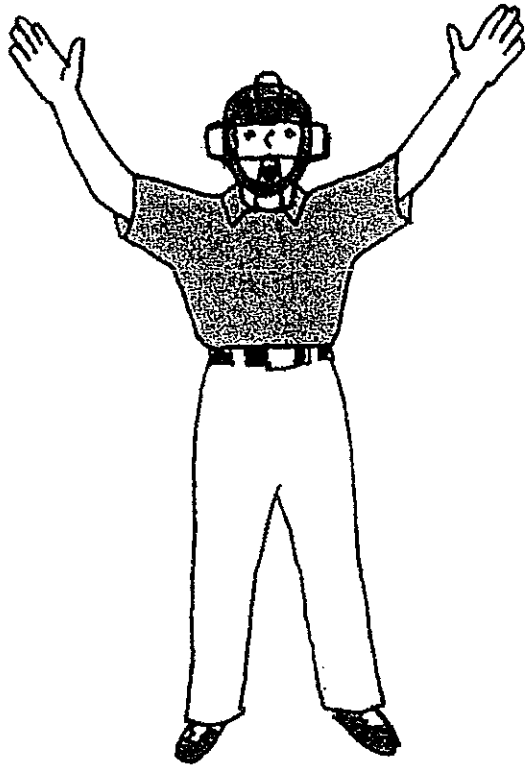
7. 四死球

四球の場合

ことさら動作はしない(従来の「フォアボール」と左手で一塁ベースを指差す動作を変更する)。

死球(ヒット・バイ・ピッチ)の場合

まず、ボールデッドのジェスチャー(両手を上げる)をして、ヒット・バイ・ピッチを確認して打者を一塁へ。明らかに死球の場合はボールデッドのジェスチャーを省いてもよい(グリップエンドに当たったような場合は、両手を上げた後ファウルボールを宣告する)。

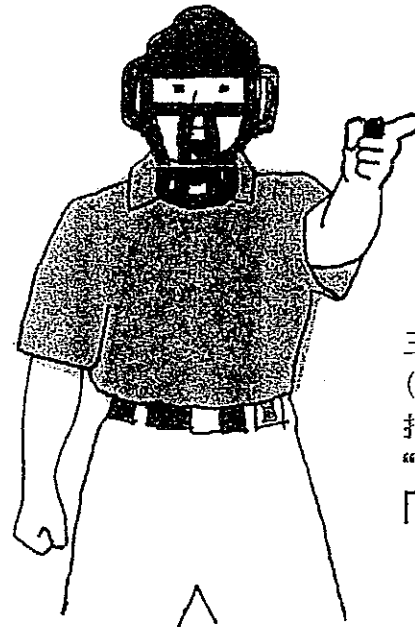


8. ハーフスイング

(一塁塁審を指差して)

“Did he go?”

1~2歩、一塁塁審の方向に踏み出し、左手で一塁塁審を指差して(または手のひらで)、“Did he go?” 「振った?」と塁審に聞く。



三人制のとき
(中にいる塁審を指差して)
“Did he go?”
「振った?」

●ジェスチャーの基本



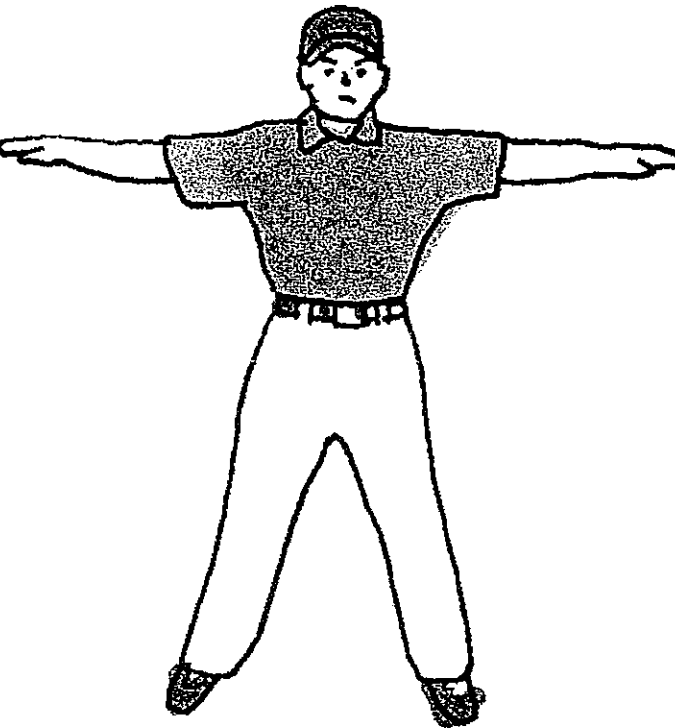
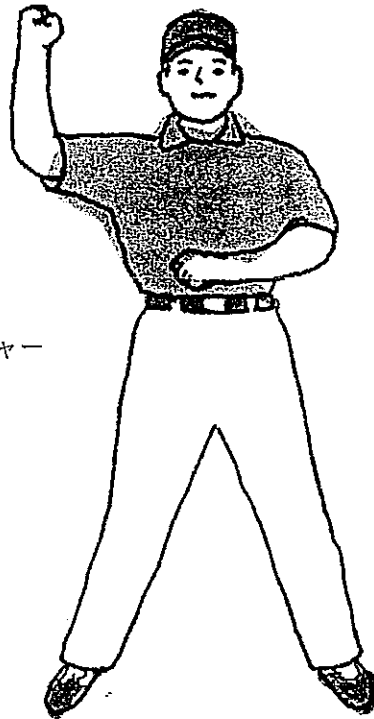
(三塁塁審を指差して)
“Did he go?”

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.”



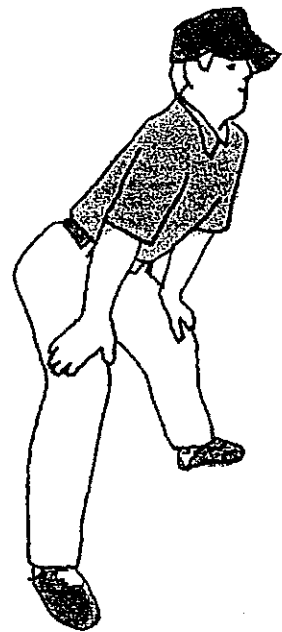
塁審
振っていない場合
セーフと同じジェスチャー

「ノーイング！」
“No, he didn't go.”

9. ボーク

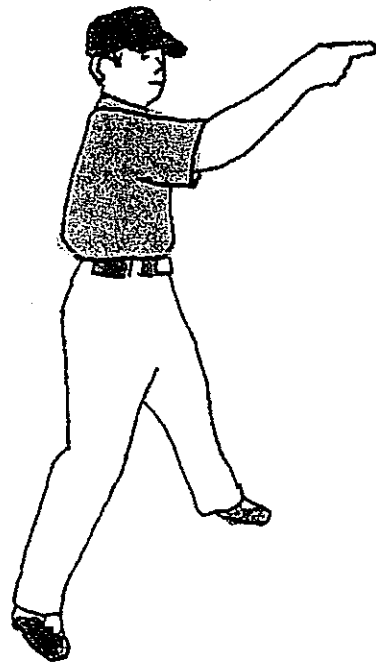
*球審は「ザッツ・ボーク」と発声するのみで、とくに動作はしない。そして、プレイが一段落してからタイムをかけ、ボークの処置をとる。

*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。



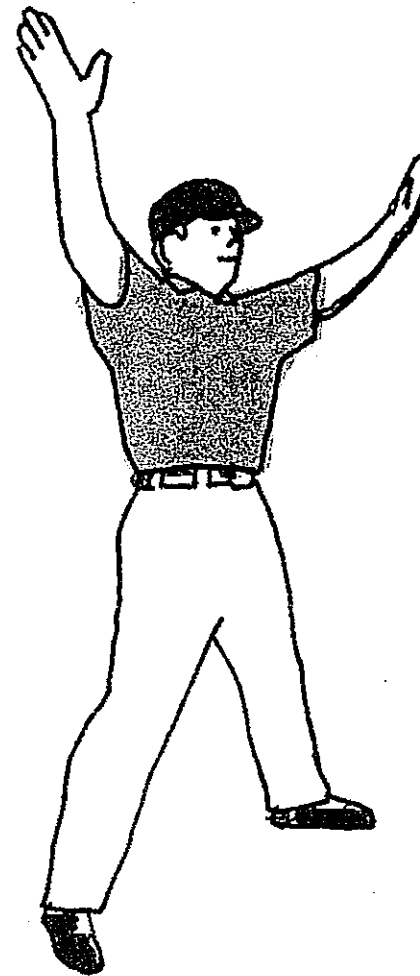
塁審

「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、

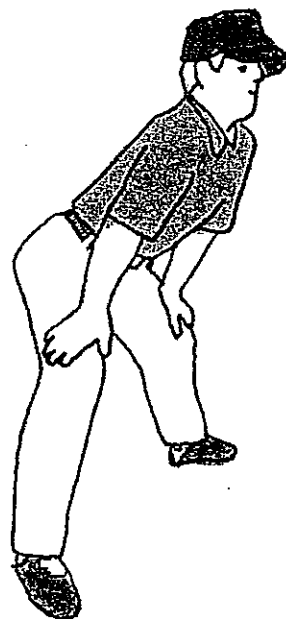
1. 一球ごとにセットポジションで構える。
*ただし走者がいないときは、スタンディング・セットポジション(立ったままの姿勢で、ひざを少し曲げて構える)でもよい。
2. プレイの判定のときにはセットポジションで構える。

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。

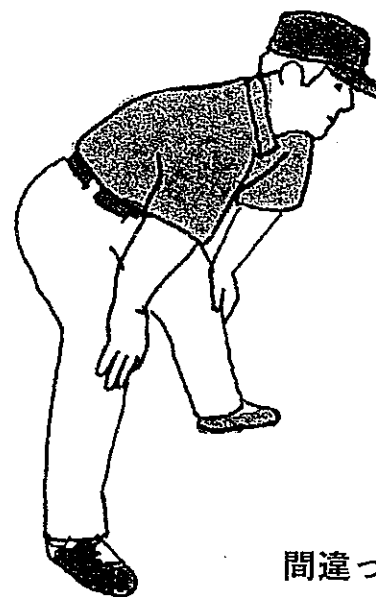
判定の3大ポイント：

- 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

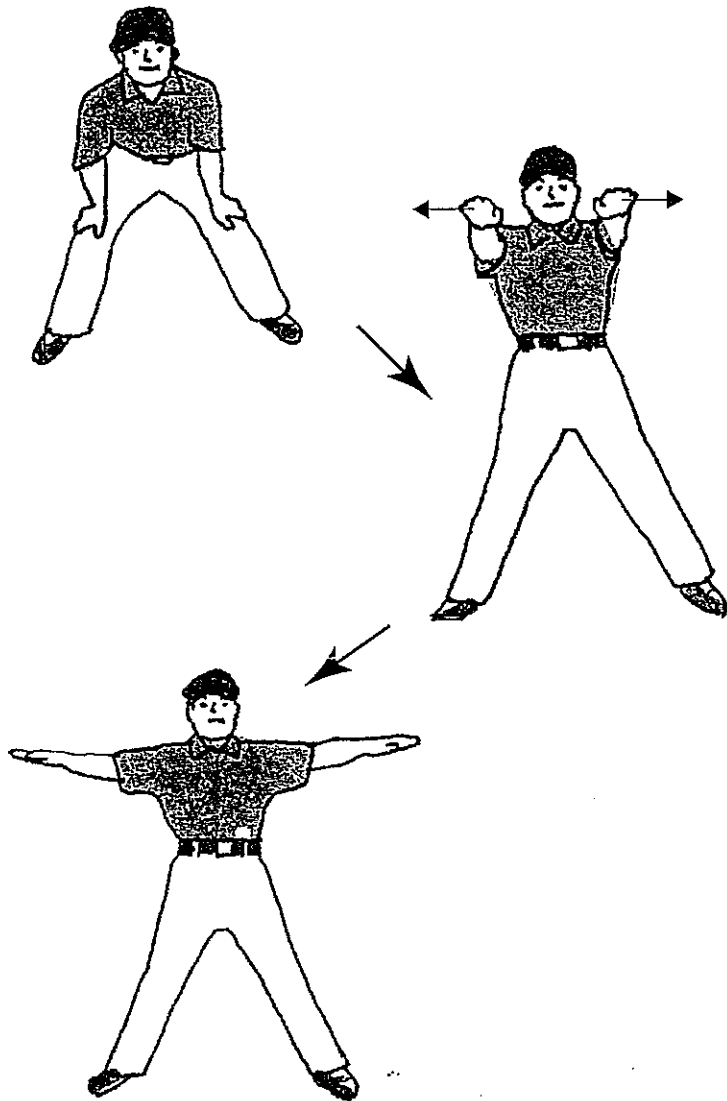
- ・視野を広く。
- ・プレイに正対する。



間違った構え方

11. セーフ、オフ・ザ・バッグ

「セーフ！」



「オフ・ザ・バッグ！」



タイミングはアウトだが、
野手の足が離れた場合

「セーフ！
オフ・ザ・バッグ！」
“Safe! Off the bag!”

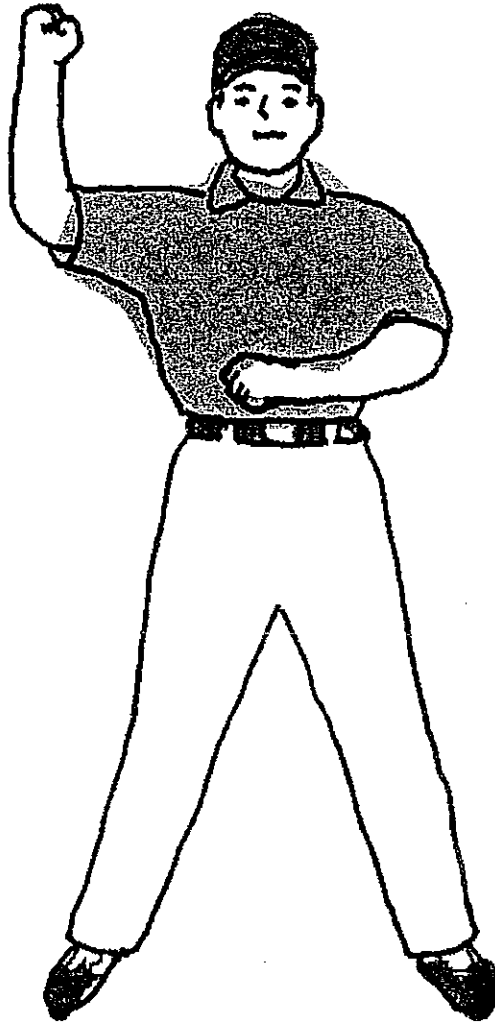
足の離れた
方向に
両腕を振る



- *野手がボールを落としたとき Safe! Drop the ball.
- *野手が“お手玉”したとき Safe! Juggle 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

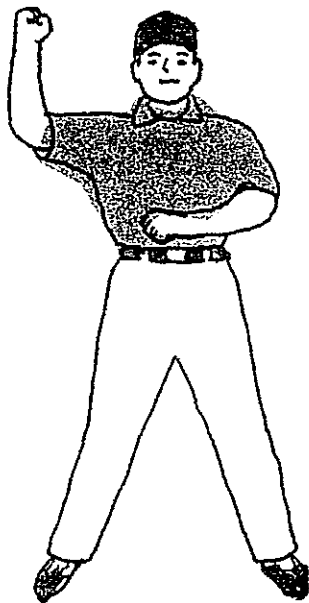
フェアテリトリーを指差す。
(ノーボイス)



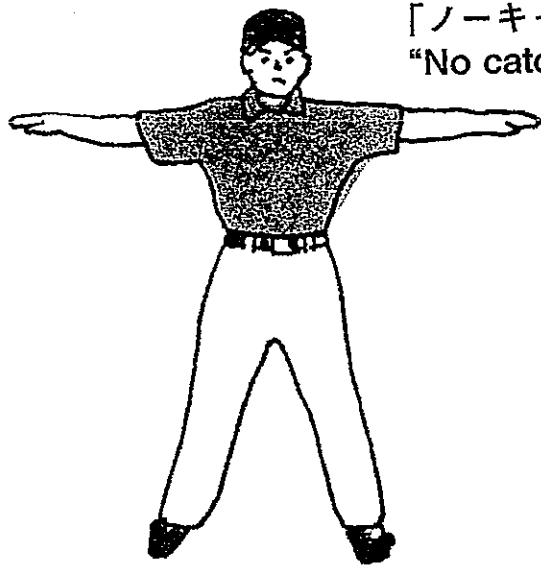
「ファウルボール！」

*ライン際の打球に対しては、ラインをまたいでフェア/ファウルを判定する。

14. キャッチ、ノーキャッチ



「キャッチ！」
“That's a catch!”
“Catch!”

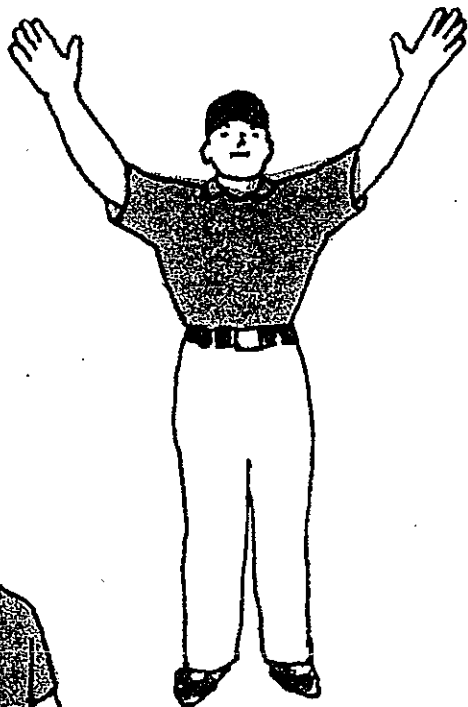


「ノーキャッチ！」
“No catch!”

15. エンタイトル・ツーベース、ホームラン

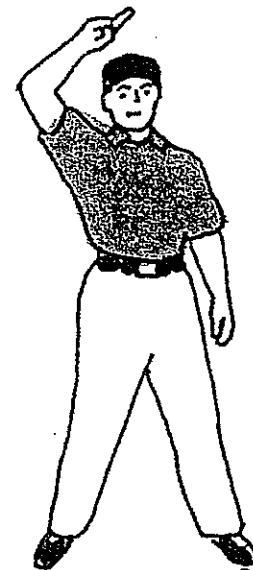
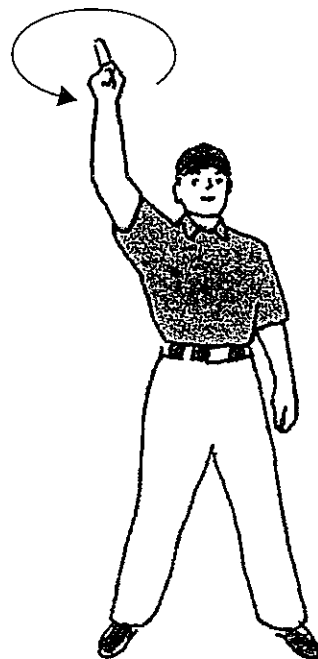
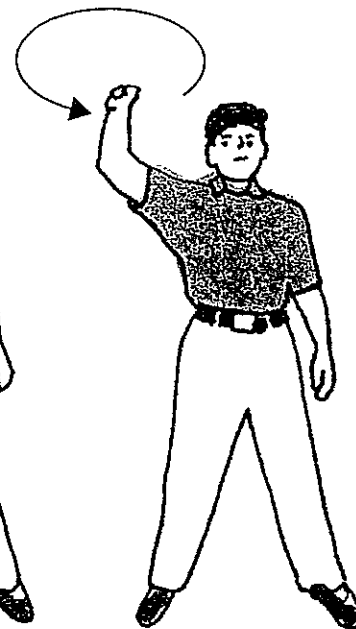
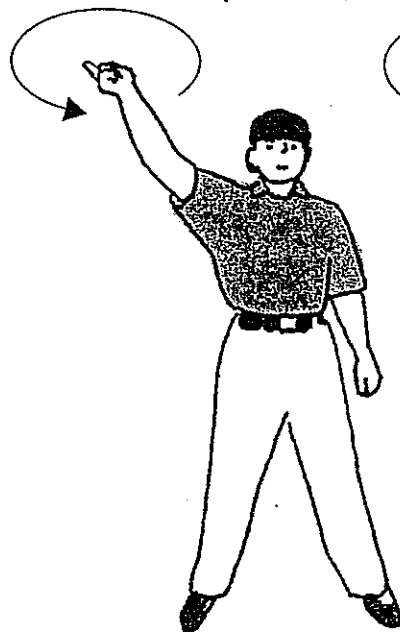
エンタイトル・ツーベース

「タイム！」



「ツーベース！」

「ホームラン！」



16. 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。

17. 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) 宣告は、まず右腕をしっかり上方へ突き上げ「バッターアウト!」、続いて「タイム」を宣告する。



18. 打者の守備妨害(盗塁のとき)

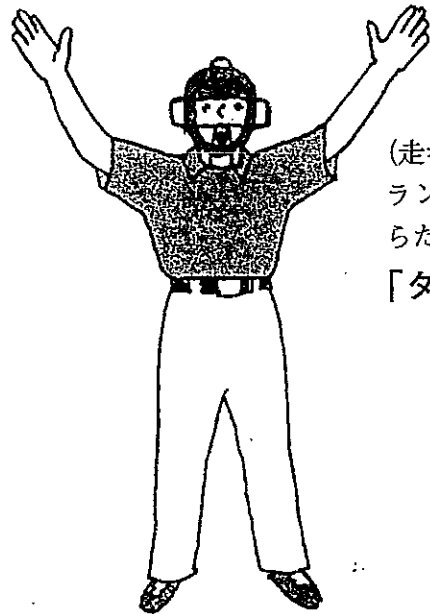
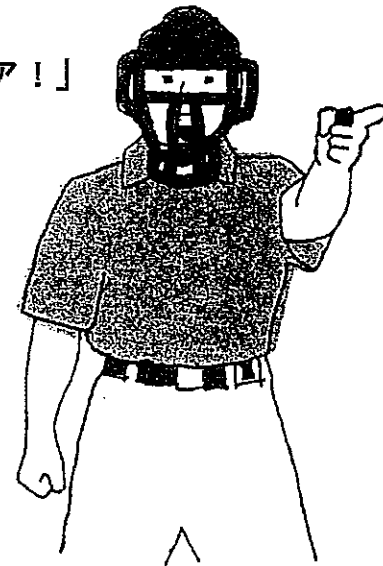
“That's interference!”

「インターフェア！」

(走者がアウトになった場合は妨害はなかったものとみなされる)



(打者を指差して)
「インターフェア！」



(走者がセーフまたはランダウンになったらただちに)
「タイム！」



「バッターアウト！」

(アウトを宣告した後、走者を投球当時に占有していた塁に戻らせる)

19. 打者走者の守備妨害

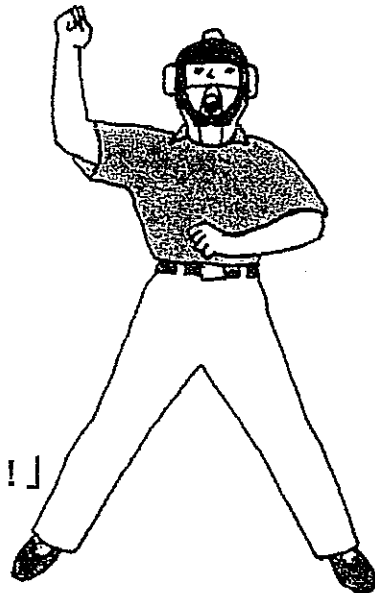
“That's interference!”

打者走者と捕手が接触したが、妨害がないことを知らせるときは、“That's nothing.”
「ザッツ・ナッシング」と発声し、セーフの形をとる。



「インターフェア！」

「バッターアウト！」

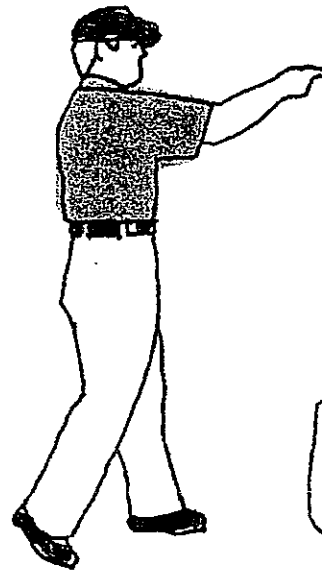
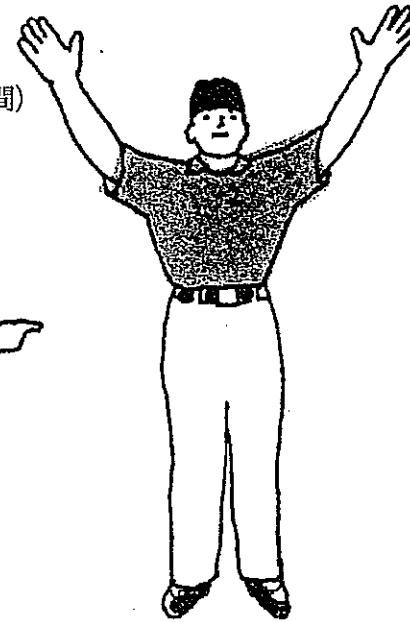


20. 走者の守備妨害

“That's interference!”

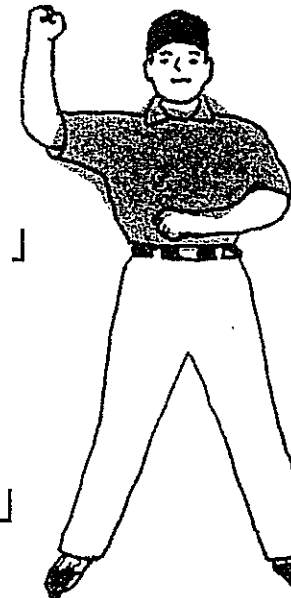
「タイム！」

（妨害発生の瞬間）



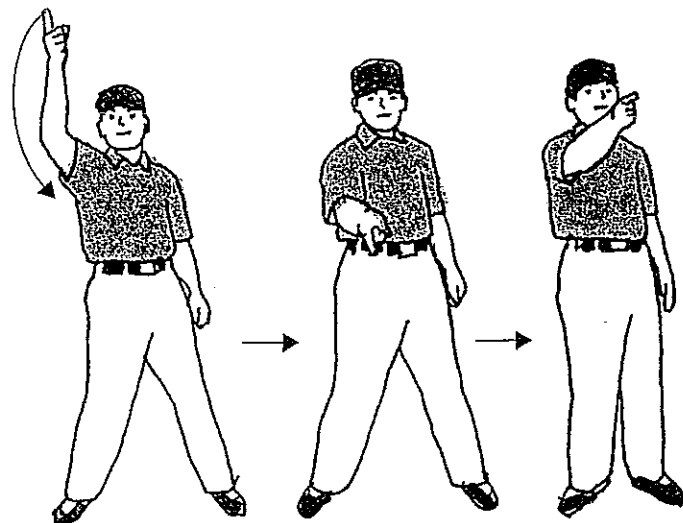
（走者を指差して）

「インターフェア！」



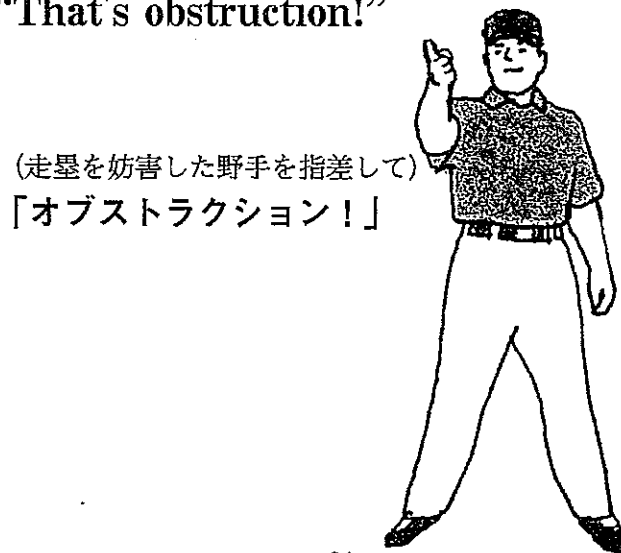
「ランナーアウト！」

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



(妨害を受けた走者に対して)進塁を指示する。

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



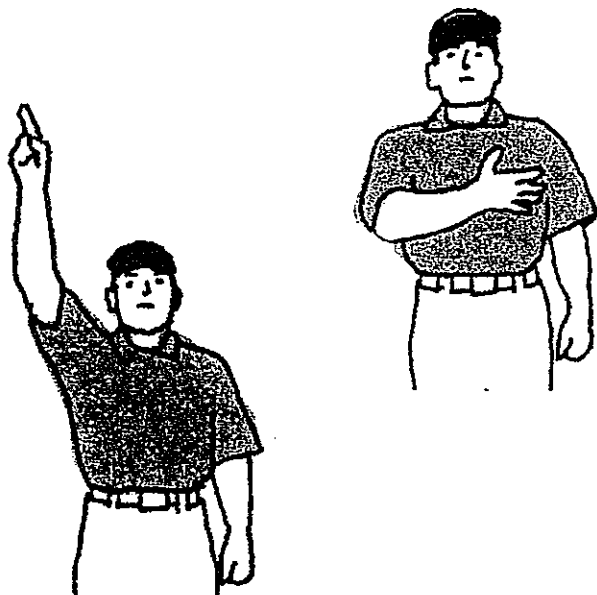
(すべてのプレイが一段落してから)
「タイム！」

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)。

23. 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。

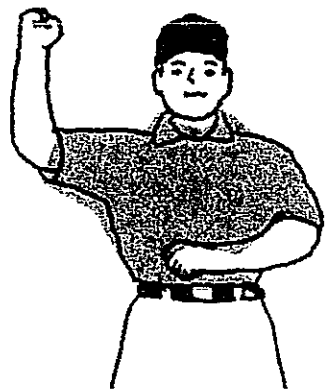


「インフィールドフライ！」

“Infield fly!
Batter is out!”

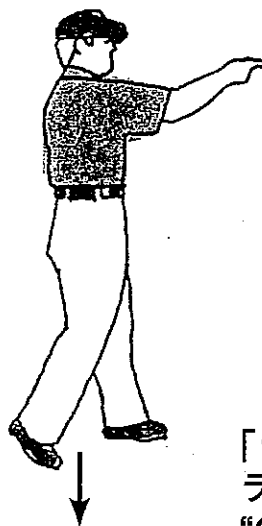
※ファウルライン上の
飛球の場合、

“Infield fly,
if fair!”



「バッターアウト！」

24. ラインアウト



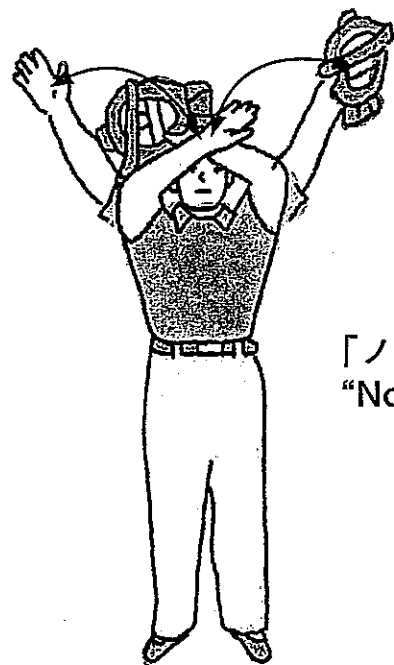
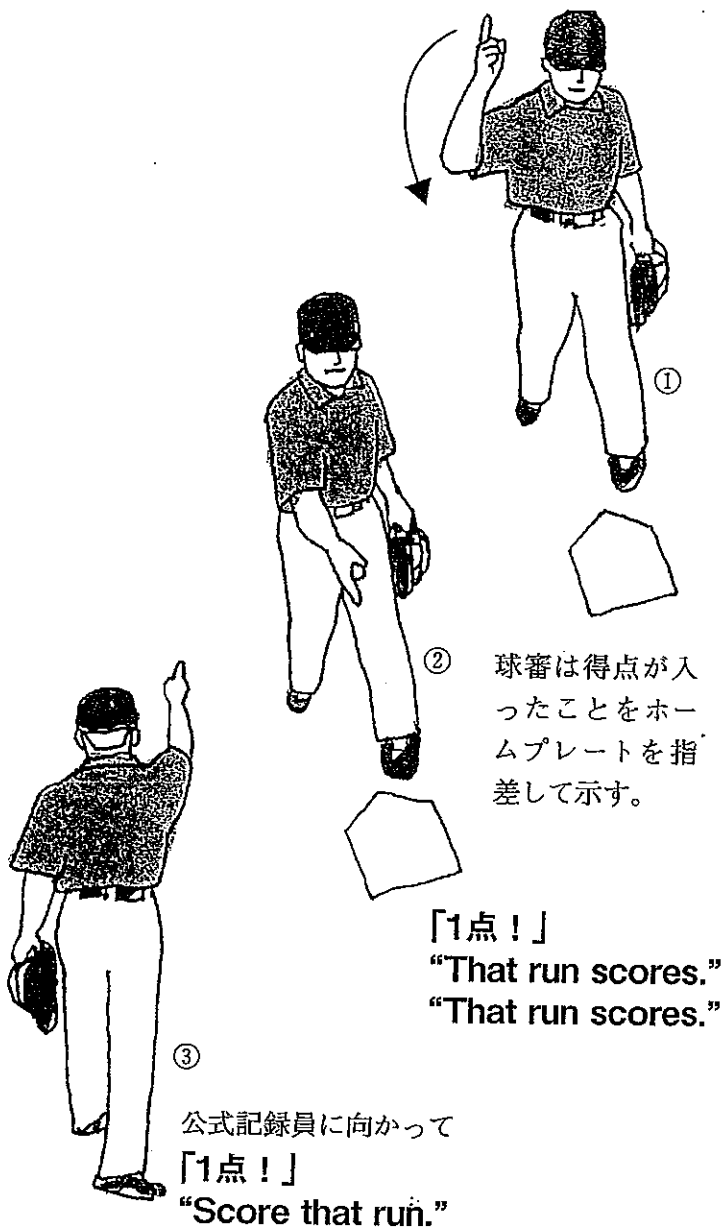
- (1) ラインアウトが発生したら、走者に近い塁審がすばやく宣告する。
- (2) 宣告は、走者のほうに一歩踏み込んで右手でラインアウトの地点を指差して「ラインアウト!」、そして「ランナーアウト!」を宣告する。

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

He is out.”



25. タイムプレイ

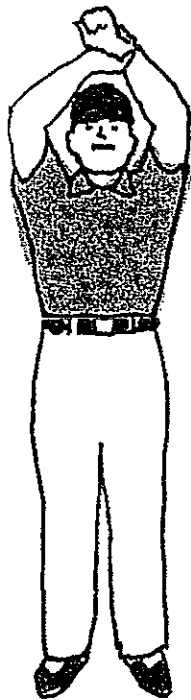
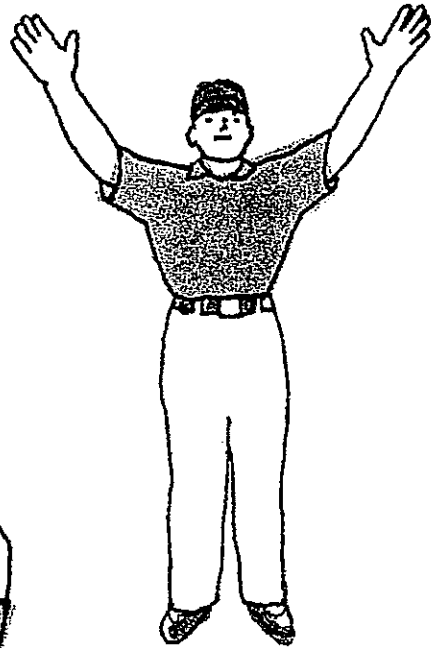


「ノーランスコア！」
“No run scores.”

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示す。

26. 観衆の妨害

「タイム！」



右手で左手首を握って観衆の妨害があったことを示す。
(ノーボイス)
球審は妨害がなかったらどうなったかを判断して、その後の処置をとる。

四人制審判の取り決め事項

1. ポジショニング

- ①無走者・走者三塁のとき……二塁塁審は、二塁ベースの後方に位置する。
- ②走者一塁、二塁、一・二塁、一・三塁、二・三塁、満塁のとき……二塁塁審は、一・二塁間または二・三塁間の内側に位置する(内野手が前進守備の場合は外側に位置する)。
- ③一塁塁審、三塁塁審はいずれの場合もファウルラインの外側に立つ。

2. 外野への打球の責任範囲

外野への打球を追う審判は、角度をとりながら落下点に近づき、必ず止まって判定する。

A. 二塁塁審が外側に位置した場合

- ①左翼手より向かって左側の打球……………三塁塁審。
- ②左翼手正面の前後から右翼手正面の前後までの打球……………二塁塁審。
- ③右翼手から向かって右側の打球……………一塁塁審。

B. 二塁塁審が内側に位置した場合…………… 外野への打球は追わない。

- ①中堅手より向かって左側の打球……………三塁塁審。
- ②中堅手正面の前後より向かって右側の打球……………一塁塁審。

- C. 外野への打球を追った塁審は打球を判定した後その場に留まり、担当していた塁は他の審判に任せる。カバーに行なった審判は、その塁の審判が戻るまで、その塁を離れてはいけない。

3. 球審の動き

- ①無走者、走者一塁の場合は一塁または三塁をカバーする。
- ②走者が二塁または三塁のスコアリングポジションにいるときは本塁に留まる。

4. トラブルボール

次のトラブルボールの場合、審判はいい角度をとりながらできるだけ近づいて判定する。

- ①右翼線または左翼線寄りの打球。
- ②外野手が前進して地面すれすれで捕る打球。
- ③外野手が背走するフェンス際の打球。
- ④野手が集まる打球。

変更点 (2009.11)

1. リミングの動きを追加
2. 走者三塁でⅢBが打球を追った場合のメカニクスの変更
3. 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合の一塁走者のタッグアップを球審の責任に変更
4. 二人制メカニクスのほぼ全面改正
5. 六人制メカニクスを追加
6. ライナーの打球判定の責任を図示

変更点 (2005.11)

1. 走者二塁および走者一・二塁で三塁塁審が打球を追った場合のタッグアップの見方
2. 打撃妨害の処置
3. 故意落球の処置
4. 内野へのラインドライブ

変更点 (2002.11)

1. 一塁塁審、三塁塁審の立つ位置
2. 二塁塁審が中に入るケース
3. 走者がスコアリングポジションにいる場合、球審は本塁ステイを原則とする（アウトカウントに関係なく）
4. タッグアップの見方
5. 内野手が前進守備のケースを追加
6. リミングの動きを追加
7. ハーフスイングのチェックの方法
8. 四死球のジェスチャーの変更