

『都道府県審判指導員マニュアル第1版(2016年改訂版)』修正一覧

※2017年2月修正(下線部が修正部分)

※2019年1月「16 3塁盗塁」を修正(下線部が修正部分)

※2020年2月

- 「12 3塁のフォースプレイ(送りバント)」を新規追加
- 「17 本塁のタッグプレイ」の「(7) 走者3塁、内野ゴロ(またはスクイズ)」を修正
- 「18 投手の投球動作の確認」の「(1) ワインドアップポジション」、「(3) ワインドアップポジションからの投球」、「(4) を修正ワインドアップポジションからの送球(けん制球)」を修正

※2022年2月(下線部が修正部分)

- 「11 1塁のフォースプレイ」の「(10) 悪送球の対処①」を一部修正
- 「12 3塁のフォースプレイ」の「(1) 3塁塁審」を一部修正(修正分部二重下線)
- 「18 投手の投球動作の確認」の「(2) ワインドアップポジション」、「(6) セットポジション」、「(7) セットポジションからの投球」を一部修正
- 「18 投手の投球動作の確認」の「(13) その他 ①投手のグラブに関する規定」を一部修正
- 「19 球審と3塁塁審との内野ゴロの打球判定とランダウン」の「(2) 打球判定の基本的な動作」を一部修正
- 「20 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ」の「(3) 反則投球の投球を打者が空振り」、「(5) 2塁盗塁への捕手の送球動作を打者が妨害」、「(6) 2塁盗塁への捕手の送球動作を三振した打者が妨害」を一部修正
- 「22 1塁塁審と3塁塁審との外野への飛球の判定」の「(4) ポーズ・リード・リアクト」を一部修正

※2024年2月(下線部が修正部分)

- 「球審のもう一方の足」の表記を修正
- 「5 球審の構え方の確認」の「(4) スロットスタンス」、「(6) ゲット・セット(Get set)」を一部修正
- 「11 1塁のフォースプレイ」の「(3) スターティングポジション」を一部修正

- 「11 1 塁のフォースプレイ」の「(4) 打球が打たれてから (Go)」を修正 (修正部分二重下線)
- 「12 3 塁のフォースプレイ (送りバント)」を一部修正 (修正部分波線)
- 「17 3 塁盗塁」の「(1) スタートイングポジション」を一部修正
- 「17 3 塁盗塁」の「(3) ツー・ステップ」、「(4) スリー・ステップ」を一部修正 (修正部分二重下線)
- 「18 本塁のタッグプレイ」の「(6) 走者2 塁、外野へのゴロのヒット」「(7) 走者3 塁、内野ゴロ (またはスクイズ)」を一部修正 (修正部分二重下線)
- 「19 投手の投球動作の確認」の「(2) ワインドアップポジション」の一部を削除
- 「25 4 人制メカニクスの注意点」の「(3) 2アウト、走者1 塁、3 塁塁審が打球を追うケース」、「(4) 2アウト、走者2 塁、3 塁塁審が打球を追うケース」、「(5) 2アウト、走者1 塁・3 塁、3 塁塁審が打球を追うケース」、「(6) 1アウト、走者満塁、3 塁塁審が打球を追うケース」を一部修正

ページ	現 行	修 正
8	<p>2 ジェスチャー (アウト/セーフ) の反復練習 (5) アウトのコール</p> <p>② そして、右ヒジを顔の高さまで上げます。このとき腕の力を抜いて (ヒジは自然と90度程度に曲がります)、手は頭より後ろにある状態となります (手のひらは自然に開いたままです)。 (写真①)</p> <p>■ ヒジが低いと手が顔の前で止まってしまい、キレのあるジェスチャーができません。 (写真②)</p> <p>③ 『ヒー・イズ・アウト』“He is out!” のコールとともに、ヒジを肩の高さに下しながら、ヒジを基点に腕を振り下ろします。このとき手 (軽く握りながら) は頭の上から</p>	<p>2 ジェスチャー (アウト/セーフ) の反復練習 (5) アウトのコール</p> <p>② そして、右ヒジを<u>肩の高さまで</u>上げます。このとき腕の力を抜いて (ヒジは自然と<u>45度程度</u>に曲がります)、手は<u>顔の前にある状態</u>となります (手のひらは自然に開いたままです)。 (写真②)</p> <p>③ 『ヒー・イズ・アウト』“He is out!” のコールとともに、<u>ヒジを基点にして手を握りながら</u>ドアをノックする</p>

	<p>弧を描くように通ってきます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ この「腕を振り下ろす」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。 	<p><u>ようにコブシを前に突き出します。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ この「<u>コブシを前に突き出す</u>」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。
15～ 42		「球審のもう一方の足」の表記を「トレイルフット (Trail foot)」から「 <u>ノンスロットフット (Non-slot foot)</u> 」に修正
19	<p>5 球審の構え方の確認</p> <p>(4) スロットスタンス</p> <p>④ 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。(写真①)</p>	<p>5 球審の構え方の確認</p> <p>(4) スロットスタンス</p> <p>④ このヒール (Heel : かかと)・<u>ト</u>ー (Toe : つま先)・ヒール・<u>ト</u>ーの形が、スロットスタンスです。(写真①)</p> <p>⑤ <u>投手に正対することを重視して、ヒール・ト</u>ー・ヒール・<u>ハーフ (Half : ノンスロットフットのつま先をスロットフットの半分程度のラインに合わせる)でも構いません。</u></p> <p>⑥ <u>スロットポジションに入るために基準とする足は、打者側の足 (スロットフット) を基準とする入り方、もう一方の足 (ノンスロットフット) を基準とする入り方の二通りがあります。どちらの足を基準としても構いません。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>まず、本塁ベースの五角形の頂点五角形の頂点 (Point of plate : ポイント・オブ・プレート) にノン</u>スロットフットのつま先を合わせ、45度程度まで開きます。 ■ <u>次に、ノンスロットフットのつま先にスロットフットのかかとを合わせ、投手にまっすぐ向けます。</u>
24	5 球審の構え方の確認	5 球審の構え方の確認

	<p>(6) ゲット・セット (Get set)</p> <p>①～④ 省略</p> <p>⑤ 捕手の頭や打者の腕などで視界をさえぎられ、ホームプレート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、少し打者側に移動したり (写真①)、構えを少し高くしたり (写真②)、またはセンターポジションに移動したりして (写真③)、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。</p> <p>⑥～⑨ 省略</p> <p>⑩ 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。(写真⑤)</p>	<p>(6) ゲット・セット (Get set)</p> <p>①～④ 省略</p> <p>⑤ 捕手の頭や打者の腕などで視界をさえぎられ、ホームプレート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、少し打者側に移動したり (写真①)、<u>半歩下がって構え (目線) を高くしたり</u>、(写真②)、またはセンターポジションに移動したりして (写真③)、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。</p> <p>⑥～⑨ 省略</p> <p>⑩ 腕の位置と手については、<u>次のような姿勢でも構いません。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>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 (写真⑤)</u> ■ <u>ハンズ・オン・ニーズ・セットの構えで、両手を膝頭の上部にロックする形 (腕や手 (指) にボールが当たる可能性が高くなる危険があります。)</u> ■ <u>両腕を体側につけながら、腕の内側 (手のひら側) を前に向け、両手はヒザの裏側を親指と親指以外の指とで掴むようにロックする形</u>
28	7 ストライク／ボールのコール (3) ストライクのコール	7 ストライク／ボールのコール (3) ストライクのコール

	<p>② そして、右ヒジを顔の高さまで上げます。このとき腕の力を抜いて（ヒジは自然と90度程度に曲がります）、手は頭より後ろにある状態となります（手のひらは自然に開いたままです）。（同写真③）</p> <p>■ ヒジが低いと手が顔の前で止まってしまい、キレのあるジェスチャーができません。</p> <p>③ 『ストライク』のコールとともに、ヒジを肩の高さに下しながら、ヒジを基点に腕を振り下ろします（写真④）。このとき手（軽く握りながら）は頭の上から弧を描くように通ってきます。</p> <p>A) この「腕を振り下ろす」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。</p>	<p>② そして、右ヒジを<u>肩の高さまで</u>上げます。このとき腕の力を抜いて（ヒジは自然と<u>45度程度</u>に曲がります）、手は<u>顔の前にある状態</u>となります（手のひらは自然に開いたままです）。（同写真③）</p> <p>③ 『ストライク』のコールとともに、<u>ヒジを基点にして手を握りながらドアをノックするようにコブシを前に突き出します</u>。（写真④）。</p> <p>A) この「<u>コブシを前に突き出す</u>」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。</p>
57	<p>1 1 1 塁のフォースプレイ （3）スターティングポジション</p> <p>② 1 塁手からの距離は、3 m～4 m後方を目安とします。（写真②）</p>	<p>1 1 1 塁のフォースプレイ （3）スターティングポジション</p> <p>② 1 塁手からの距離は、<u>2 m～3 m後方（野手の靴紐が見える位置）</u>を目安とします。（写真②）</p>
59	<p>1 1 1 塁のフォースプレイ （4）打球が打たれてから（Go）</p> <p>③ 省略</p> <p>■ 「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</p>	<p>1 1 1 塁のフォースプレイ （4）打球が打たれてから（Go）</p> <p>③ 省略</p> <p>■ 「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<u>右足を一步引き（ドロップ・ステップ）</u>、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</p>

	<p>す。</p> <p>④ 省略</p> <p>B) 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。(次頁の写真①)</p>	<p>ステップを用います。</p> <p>④ 省略</p> <p>B) ファウル地域に出るときは、<u>少なくとも2塁手の手からボールがリリースされる時には止まるようにし、ファウルラインから1～1.5メートル程度の距離で判定します</u>(次頁の写真①)</p> <p>C) <u>2塁手の動きを読む(リード)時間があるので、1～1.5メートル以上動くと、「止まって」判定することが難しくなります。</u></p> <p>D) <u>また、1～1.5メートル程度の距離が1塁手の足がベースに触れているか確認するのに適当な角度となります。</u></p>
69	<p>1 1 1 塁のフォースプレイ</p> <p>(10) 悪送球への対応①</p> <p>④ 走者が野手のタグを避けて、走者のベースパスから3フィート以上離れて走ったときは、</p> <p>A) ラインアウトの地点を左手で指さし『ラインアウト』“Out of the baseline!”と発声したあと(写真③)、</p>	<p>1 1 1 塁のフォースプレイ</p> <p>(10) 悪送球への対応①</p> <p>④ 走者が野手のタグを避けて、走者のベースパスから3フィート以上離れて走ったときは、</p> <p>A) ラインアウトの地点を<u>右手</u>で指さし『ラインアウト』“Out of the <u>basepath</u>!”と発声したあと(写真③)、</p>
71		<p>1 2 3 塁のフォースプレイ (送りバント)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新規追加 ・以降の番号を繰り下げる

	<p>(1) <u>3塁塁審</u></p> <p>① <u>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。</u></p> <ul style="list-style-type: none">■ <u>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。</u>■ <u>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。</u> <p>② <u>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。</u></p> <ul style="list-style-type: none">■ <u>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。</u> <p>③ <u>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</u></p>
--	--

	<p>⑥ セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してか</p>	<p>ます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>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。</u> ■ <u>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。</u> <p>④ <u>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。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>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。</u> ■ <u>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。</u> <p>⑤ <u>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。</u></p> <p>⑥ <u>「アウトかどうか」を考え、「アウトと確信できな</u></p>
--	------------------------------------	--

ら) コールします。

【参考】

WBSC などの国際大会では、3 塁のフォースプレイの際に、3 塁塁審が 3 塁コーチャースボックスの本塁側の角のあたりに移動して、ジャッジしています。この場合のメリットは下記に示しましたが、バントした打球（3 塁ベースより前）の判定に関しては、3 塁塁審は球審の判定のフォロー（例えばゴロを捕ろうとした捕手の身体に球審の視界が遮られた場合など）をしないこととなります。

① 打者がバントしたら、三塁コーチャースボックスの本塁側の角のあたりに移動する。

② その後は、一塁塁審のフォースプレイと同じメカニクスになる。

■ 考え方（メリット）

- 『通常の 1 一塁のフォースプレイの絵』と同じにする。
- アンパイアと 3 塁手との間に走者が入らないようにする。
- 3 塁手の足が離れたかどうかを確認できる。

ければ」セーフのコールをします。（2022 修正）

- 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。

【ファウル地域での判定】（2024 修正）

試合の状況により、送りバントが予想できる場合は、3 塁のフォースプレイの際に、3 塁塁審が 3 塁コーチャースボックスの本塁側の角のあたりに移動して、判定することもあります。この場合のメリットとリスクを下記に示しました。

① 打者がバントの構えをして、バスターがないと判断したら、3 塁ベースに近づきます。この動きが、判定位置まで速く移動し、プレイを待ち受けるようにするための重要なポイントになる。打者がバントしたら、三塁コーチャースボックスの本塁側の角のあたりに移動する。

② 打者がバントしたら、三塁コーチャースボックスの本塁側の角のあたりに移動する。

③ その後は、一塁塁審のフォースプレイと同じメカニクスになる。

■ メリット

- 『通常の 1 一塁のフォースプレイの絵』と同じにする。

	<p><u>(通常は1塁手、投手、捕手からの送球であり、3塁手はその方向に伸びて捕球する。)</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • アンパイアと3塁手との間に走者が入らないようにする。 • 3塁手の足が離れたかどうかを確認できる。 (通常は1塁手、投手、捕手からの送球であり、3塁手はその方向に伸びて捕球する。) <p>■ <u>リスク</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>プレイを予測して早く動き始めるため、左打者のチェックスイングへの対応やフェア・ファウルの判定における球審の補佐が不十分になることがあります。</u> <p>(2) <u>球 審</u></p> <ol style="list-style-type: none"> ① <u>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。</u> ② <u>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。</u>
77	<p>1 2 2塁を起点としたダブルプレイ (2塁塁審) (e) 2塁から1塁への転送のときの注意点 (2塁手側に位置した場合)</p> <p>③ そこで、投手、捕手、または1塁手が2塁へ投げたボールを、大きく右足を踏み出しながら右手でつかみにいくようなイメージでやり過ごし (次頁の写真①)、その右足を基点にターンして2塁ベースに正対します (ス</p>	<p>1 3 2塁を起点としたダブルプレイ (2塁塁審) (e) 2塁から1塁への転送のときの注意点 (2塁手側に位置した場合)</p> <p>③ そこで、<u>まず打球が投手より1塁側に打たれたら (投手ゴロ、送りバント)、</u></p> <ol style="list-style-type: none"> A) <u>まっすぐ前に右足を踏み出し、</u> B) <u>次に、身体が投手板と2塁を結ぶ直線と平行にな</u>

	<p>タンディング) (次頁の写真②)。</p>	<p><u>るよう左足を踏み出します。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。</u></p> <p>C) <u>投手、捕手、または1塁手が2塁へ投げると同時に、右足を一步引いて(ドロップ・ステップ)、身体の全部をベースに正対させて、スタンディングでプレイを待ち受けます。</u></p>
93	<p>1 4 2塁盗塁のビュー・トレーニング</p> <p>(b) 実施方法</p> <p>① 受講者は、本塁に向かって(顔は送球者の方を向いて)セットポジションの姿勢で正対しています。(写真①)</p> <p>②～⑤省略</p> <p>⑥ 受講者は、送球者がテイクバックしたときに、2塁ベース側の足(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、斜め後ろに(ベースに向かって)一步踏み出します(ワン・ステップ)。しかし、まだ顔は送球者の方を向いています。(次頁の写真①)</p>	<p>1 5 2塁盗塁のビュー・トレーニング</p> <p>(b) 実施方法</p> <p>① 受講者は、本塁に向かって(顔は送球者の方を向いて)セットポジションの姿勢で正対しています。(写真①)</p> <p><u>また、2塁手側に立った場合は1塁と2塁を結ぶ直線と、遊撃手側に立った場合は2塁と3塁を結ぶ直線と、それぞれ平行にスタンスをとり、顔を本塁に向けたセットポジションの姿勢でも構いません。</u></p> <p>②～⑤省略</p> <p>⑥ 受講者は、送球者がテイクバックしたときに、2塁ベース側の足(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、斜め後ろに(ベースに向かって)一步踏み出します(ワン・ステップ)。しかし、まだ顔は送球者の方を向いています。(次頁の写真①)</p> <p><u>塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとった場合、捕手が</u></p>

	<p>⑦ 次に、送球者がボールをリリースするのと同時に、ボールの軌道が判断できたものとして、⑥で踏み出した足を基点にターンして（ツー・ステップ）、身体全部を2塁ベースに正対させながら、セットポジションをとってプレイを待ち受けます。（写真②）</p>	<p><u>投球を捕ったときに、右足を（遊撃手側の場合は左足を）ベースに向けて踏みかえ、送球の軌道が判断できたらターンしてセットポジションをとることになります。</u></p> <p>⑦ 省略</p>
99	<p>1 5 2塁盗塁 （2）2塁塁審の姿勢 ① スタンディングの姿勢で、打者に正対します。（写真①）</p>	<p>1 6 2塁盗塁 （2）2塁塁審の姿勢 ① スタンディングの姿勢で、打者に正対します。（写真①） <u>このとき、2塁手側に立った場合は1塁と2塁を結ぶ直線と、遊撃手側に立った場合は2塁と3塁を結ぶ直線と、それぞれ平行にスタンスをとっても構いません。</u></p>
99	<p>1 5 2塁盗塁 （3）ツー・ステップ ① 捕手が投球を捕ったらすぐに（捕ると同時に）、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、捕手から目を離さずに、斜め後ろに（ベースに向かって）一歩踏み出します（ワン・ステップ）。</p>	<p>1 6 2塁盗塁 （3）ツー・ステップ ① 捕手が投球を捕ったらすぐに（捕ると同時に）、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、捕手から目を離さずに、斜め後ろに（ベースに向かって）一歩踏み出します（ワン・ステップ）。</p>

	(次頁の写真①)	(次頁の写真①) <u>塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとった場合、捕手が投球を捕ったときに、右足を(遊撃手側の場合は左足を)ベースに向けて踏みかえ、送球の軌道が判断できたらターンしてセットポジションをとることになります。</u>
104	1 6 3 塁盗塁 (1) スターティングポジション ② 3 塁手からの距離は、3 m～4 m後方を目安とします。 (同写真③)	1 7 3 塁盗塁 (1) スターティングポジション ② 3 塁手からの距離は、 <u>2 m～3 m後方(野手の靴紐が見える位置)</u> を目安とします。(同写真③)
107	1 6 3 塁盗塁 (3) ツー・ステップ ① 省略 ② 省略	1 7 3 塁盗塁 (3) ツー・ステップ ① 省略 ② 省略 ③ <u>3 塁盗塁の際に、内野内に入らず、ファウルテリトリで判定しても構いません。この場合、スターティングポジションからファウルラインに平行に3～4歩前進して、最後に右足を右斜め前方に踏み出し(3 塁ベースに正対)、セットポジションをとります。このステップは、<u>タグ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(グラブ：アンパイア：ランナー・コンセプト)、捕手からの送球線上を避けることを目的としています。</u></u>

108	<p>1 6 3塁盗塁</p> <p>(4) スリー・ステップ</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p>	<p>1 7 3塁盗塁</p> <p>(4) スリー・ステップ</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ <u>3塁盗塁の際に、内野内に入らず、ファウルテリトリで判定しても構いません。この場合、スターティングポジションからファウルラインに平行に3～4歩前進して、最後に右足を右斜め前方に踏み出し（3塁ベースに正対）、セットポジションをとります。このステップは、タグ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（グラブ：アンパイア：ランナー・コンセプト）、捕手からの送球線上を避けることを目的としています。</u></p>
119	<p>1 7 本塁のタグプレイ</p> <p>(6) 走者2塁、外野へのゴロのヒット</p> <p>④ 省略</p> <p>【検討】</p> <p><u>2016年のシーズンから、ほとんどの捕手は本塁の前に立ち、片手（右手を添えない）でタグする（他の内野手と同じタグの方法）ようになりました。他方、走者は、以前から3塁側に回り込みながら左手で本塁に触れるスライディングが多く、ほとんどのケースで捕手がスワイプタグをするようになりました。（114頁写真②を参照）。</u></p>	<p>1 8 本塁のタグプレイ</p> <p>(6) 走者2塁、外野へのゴロのヒット</p> <p>④ 省略</p> <p>【スワイプタグへの対応】（2024タイトル修正）</p> <p><u>2016年のシーズンから、ほとんどの捕手は本塁の前に立ち、片手（右手を添えない）でタグする（他の内野手と同じタグの方法）ようになりました。他方、走者は、以前から3塁側に回り込みながら左手で本塁に触れるスライディングが多く、ほとんどのケースで捕手がスワイプタグをするようになりました。（114頁写真②を参照）。</u></p>

この場合、タッグポイントは写真のコマ送りのように変わり、「グラブ・アンパイア・ランナー・コンセプト」(110頁を参照)により、球審もタッグポイントを読みながら右側(内野内)に回り込む必要があります、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションをとる時間はありません。そこで、「左足を前・右足を後」と足を前後に開いたやや中腰の姿勢(スタンディング・シザース)でジャッジしても構わないこととします。

スターティングポジション(投球を判定する位置)からジャッジするまでの動き方は、次のようになります。

- A) 本塁への送球が近づいてきて、その軌道がほぼ捕手に向かっている(捕手が移動しなくてもボールを捕れる)と判断できたら、スターティングポジションから、3塁→本塁の延長線上で本塁から2～3mの位置に移動して(これ以上離れると、その後のタッグポイントの変化に対応できなくなります)、スタンディング・シザースの構えをとり、素早く動ける態勢でプレイを待ち受けます。
- B) このとき、左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置かないと、スライディングした走者と接触する危険があります。
- C) また、送球が3塁側にそれた場合、走者が3塁ダッグアウト側に大きく回り込んだり、または内野内に切れ

この場合、タッグポイントは写真のコマ送りのように変わり、「グラブ・アンパイア・ランナー・コンセプト」(110頁を参照)により、球審もタッグポイントを読みながら右側(内野内)に回り込む必要があります、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションをとる時間はありません。そこで、「左足を前・右足を後」と足を前後に開いたやや中腰の姿勢(スタンディング・シザース)でジャッジしても構わないこととします。

スターティングポジション(投球を判定する位置)からジャッジするまでの動き方は、次のようになります。

- A) 本塁への送球が近づいてきて、その軌道がほぼ捕手に向かっている(捕手が移動しなくてもボールを捕れる)と判断できたら、スターティングポジションから、3塁→本塁の延長線上で本塁から2～3mの位置に移動して(これ以上離れると、その後のタッグポイントの変化に対応できなくなります)、スタンディング・シザースの構えをとり、素早く動ける態勢でプレイを待ち受けます。
- B) このとき、左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置かないと、スライディングした走者と接触する危険があります。
- C) また、送球が3塁側にそれた場合、走者が3塁ダッグアウト側に大きく回り込んだり、または内野内に切

	<u>込んでくることがあり、タグポイントが瞬時に変化するため、スターティングポジションからタグポイントが確認できる位置に移動します。</u>	<u>れ込んでくることがあり、タグポイントが瞬時に変化するため、スターティングポジションからタグポイントが確認できる位置に移動します。</u>
120	<p>1 7 本塁のタグプレイ</p> <p>(7) 走者 3 塁、内野ゴロ (またはスクイズ)</p> <p>(a) 打球判定の必要のない打球省</p> <p>① 省略</p> <p>② フェア/ファウルの判定の必要のない内野ゴロの場合、投球判定の位置にとどまり (動かない)、スタンディングで本塁に正対し、顔は打球 (打球を処理する野手) に向けています。(写真①)</p> <p>③ 野手がボールをリリースして、悪送球にならないと判断したら (瞬時の判断が必要です)、セットポジションをとります (写真②)。</p> <p>■ 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、焦点がぶれてしまいます。</p>	<p>1 8 本塁のタグプレイ</p> <p>(7) 走者 3 塁、内野ゴロ (またはスクイズ)</p> <p>(a) 打球判定の必要のない打球</p> <p>① 省略</p> <p>② フェア/ファウルの判定の必要のない内野ゴロの場合、<u>3 塁→本塁の延長線上で本塁から 2～3 m の位置に移動して (これ以上離れると、その後のタグポイントの変化に対応できなくなります)、スタンディング・シザースの構えをとり、素早く動ける態勢でプレイを待ち受けます。このとき、スライディングする走者と接触しないため、左足を 3 塁→本塁の延長線より 1 塁側に置きます。</u></p> <p>③ 削除</p>
121	<p>1 7 本塁のタグプレイ</p> <p>(b) 1 塁線のゴロ (フェア)</p>	<p>1 8 本塁のタグプレイ</p> <p>(b) 1 塁線のゴロ (フェア)</p>

	<p>① 省略 ② 省略 ③ 省略</p> <p>【参考】</p> <p><u>1 塁線の打球の場合、上記①～③の行動をとる時間が限られているため、タッグプレイのポジショニングを優先する（スワイプタッグに対応する）考え方から、次のような動きでも構いません。</u></p> <p>① <u>ゴロが打たれたら、ボールから目を離さない（下を向かない）ようにしてマスクを外し、捕手をかかわしながら1、2歩前方に出ます。</u></p> <p>② <u>捕手の背後から自身の上体（顔）を1塁線に向けることにより、ラインを確保します。</u></p> <p>③ <u>1塁手が打球に触れたら、その姿勢のままフェアのシグナルを出します。</u></p> <p>④ <u>その後、すばやく3塁→本塁の延長線上に移動し、スタンディング・シザースの構えでプレイを待ち受けます。このとき、スライディングする走者と接触しないため、左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置きます。</u></p>	<p>① 省略 ② 省略 ③ 省略</p> <p>【参考】</p> <p><u>1 塁線の打球の場合、上記①～③の行動をとる時間が限られているため、タッグプレイのポジショニングを優先する（スワイプタッグに対応する）考え方から、次のような動きでも構いません。</u></p> <p>① <u>ゴロが打たれたら、ボールから目を離さない（下を向かない）ようにしてマスクを外します。</u></p> <p>② <u>1塁線側の右足を軸として、左足を1歩踏み出し、投球判定の位置から左斜め前に出て、捕手の後方からのぞき込むように顔を塁線上に向けて捕手の背後から自身の上体（顔）を1塁線に向けることにより、ラインを確保します。（2024 修正）</u></p> <p>③ <u>1塁手が打球に触れたら、その姿勢のままフェアのシグナルを出します。</u></p> <p>④ <u>その後、すばやく3塁→本塁の延長線上に移動し、スタンディング・シザースの構えでプレイを待ち受けます。このとき、スライディングする走者と接触しないため、左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置きます。</u></p>
122	17 本塁のタッグプレイ	18 本塁のタッグプレイ

	<p>(c) 3塁線のゴロ (フェア)</p> <p>① 省略</p> <p>A) 省略</p> <p>B) 本塁から2 m～3 m後方に位置しますが、まっすぐスライディングしてきた走者に足をすくわれないよう注意します。</p> <p>② 野手が打球に触れたら、フェアのシグナルを出します。(写真③)</p> <p>③ 3塁→本塁の延長線上の位置は、捕手が塁線をまたいでタッグしたとき、捕手の背中でタッグのポイントが見えなくなってしまうので、1歩でも2歩でも左に移動して(投球判定の位置に近づきます)、野手が送球したらセットポジションをとります。(写真④)</p> <p>A) 1歩移動する場合は、右足を左斜め前に大きく交差して踏み出し、その右足を起点にターンします。</p> <p>B) 時間がないときは、その場にとどまります。</p>	<p>(c) 3塁線のゴロ (フェア)</p> <p>① 省略</p> <p>A) 省略</p> <p>B) <u>削除</u></p> <p>② 省略</p> <p>③ <u>その後、スライディングする走者と接触しないため、すばやく左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置き、スタンディング・シザースの構えでプレイを待ち受けます。</u></p>
128	<p>1 8 投手の投球関連動作の確認</p> <p>(1) ワインドアップポジション (規則 5.07(a)(1))</p> <p>① 省略</p> <p>② 自由な足(右投手の左足、左投手の右足)の置き場所には制限がありません(写真①)。ただし、自由な足</p>	<p>1 9 投手の投球動作の確認</p> <p>(1) ワインドアップポジション (規則 5.07(a)(1))</p> <p>① 省略</p> <p>② 自由な足(右投手の左足、左投手の右足)の置き場所には制限がありません(写真①、②)。ただし、</p>

	<p>を投手板から離して置くときは、自由な足全部を投手板の前縁およびその延長線より前に置くことはできません。(写真②) (規則 5.07(a)(1) 【注 1】)</p> <p>③ 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、windupポジションをとったとみなされます。(写真③) (規則 5.07(a)(1) 【注 1】 ②)</p> <p>■ 「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他の部分が動くことなどです。</p> <p>④ 投手は、windup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。(規則 5.07(a)(1) 【原注 2】)</p>	<p><u>写真②のような姿勢で走者がいるときは、軸足が投手板に並行に触れていないため、windupポジションで投球するものとみなされます。</u></p> <p>③ 削除</p> <p>③ 投手は、windup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。(規則 5.07(a)(1) 【原注 2】)</p>
128	<p>1 8 投手の投球関連動作の確認</p> <p>(3) windupポジションからの投球</p> <p>① windup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 5.07(a)(1)①, 5.07(a)(2) 【注 2】)</p>	<p>1 9 投手の<u>投球動作</u>の確認</p> <p>(3) windupポジションからの投球</p> <p>① windupポジションをとった投手は、<u>「投球動作」</u>を起こしたならば、<u>中断したり、変更したりしないで、投球を完了しなければなりません。</u>(規則 5.07(a)(1)①, 5.07(a)(2) 【注 2】)</p> <p>■ <u>「中断」とは、投手が投球動作を起こしてから途中でやめてしまったり、投球動作中に一時停止したりすることです。</u></p>

	<p>【規則違反の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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）。 ● ボールを投げる直前に、離れた投げ手を再びグラブに合わせる。 	<p>■ <u>「変更」とは、ワインドアップポジションからセットポジション（または、その逆）に移行したり、投球動作から塁への送球（けん制）動作に変更することです。</u></p> <p>【規則違反の例】（2024 削除）</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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。
128	<p>1 8 投手の投球関連動作の確認</p> <p>(4) ワインドアップポジションからの塁への送球（けん制球）</p> <p>② 日本のアマチュア野球では、ワインド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</p>	<p>1 9 投手の投球動作の確認</p> <p>(4) ワインドアップポジションからの塁への送球（けん制球）</p> <p>② 日本のアマチュア野球では、ワインド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、投球動作を変更して送球したとみなされ、ボークとなり</p>

	ークとなります。(アマチュア内規③)	ます。(アマチュア内規③)
130	<p>1 8 投手の投球動作の確認 (6) セットポジション</p> <p>① 軸足は、投手板に触れて置きます。このとき、軸足が投手板の側方にはみ出しても構いません。(①・②共通：前頁の写真⑤・写真①・②)</p>	<p>1 9 投手の投球動作の確認 (6) セットポジション</p> <p>① 軸足は、投手板に触れて置きます。<u>(走者が塁にいるときは、軸足は投手板に並行に触れて置きます。)</u>このとき、軸足が投手板の側方にはみ出しても構いません。(①・②共通：前頁の写真⑤・写真①・②)</p>
131	<p>1 8 投手の投球動作の確認 (7) セットポジションからの投球</p> <p>※ 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。</p>	<p>1 9 投手の投球動作の確認 (7) セットポジションからの投球</p> <p>※ ストレッチに続き打者に投球する前には、<u>走者がいるときには、次の二つのことを守らなければなりません。</u></p>
137	<p>1 8 投手の投球動作の確認 (1 3) その他</p> <p>① 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。</p>	<p>1 9 投手の投球動作の確認 (1 3) その他</p> <p>① 投手用のグラブは、<u>縁取り、しめひも、縫い糸を除くグラブ本体(捕球面、背面、網(ウェブ))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。</u></p>
139	<p>1 9 球審と3塁塁審との内野ゴロの打球判定とランダウン (2) 打球判定の基本的な動作</p> <p>② ファウル</p> <p>■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。</p>	<p>2 0 球審と3塁塁審との内野ゴロの打球判定とランダウン (2) 打球判定の基本的な動作</p> <p>② ファウル</p> <p>■ファウルのときは、両手を上げて『<u>ファウル</u>』と発声します。</p>

150	<p>2 0 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ</p> <p>(3) 反則投球の投球を打者が空振り</p> <p>◎1アウト、走者なし、ボールカウント1B-1S。投手に反則投球を宣告したが、投手はかまわず投球した。これを打者が空振りし、捕手がキャッチした。</p> <p>① 相手役(または審判指導員)が反則投球(自由な足が止まる、または二段モーションなど)のシャドウピッチング</p>	<p>2 1 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ</p> <p>(3) 反則投球の投球を打者が空振り</p> <p>◎1アウト、走者なし、ボールカウント1B-1S。投手に反則投球を宣告したが、投手はかまわず投球した。これを打者が空振りし、捕手がキャッチした。</p> <p>① 相手役(または審判指導員)が反則投球(<u>軸足が投手板に触れずに投球、クイックリターンピッチなど</u>)のシャドウピッチング</p>
153	<p>2 0 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ</p> <p>(5) 2塁盗塁への捕手の送球動作を打者が妨害</p> <p>◎1アウト、走者1塁、ボールカウント1B-1S。次の投球のとき1塁走者が盗塁し、空振りをした打者が捕手の送球を妨害した。1塁走者は2塁でセーフとなった。</p> <p>⑤球審はマスクをしたまま、打者を左手で打者を指さして(長くポイントします)『インターフェアランス』</p>	<p>2 1 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ</p> <p>(5) 2塁盗塁への捕手の送球動作を打者が妨害</p> <p>◎1アウト、走者1塁、ボールカウント1B-1S。次の投球のとき1塁走者が盗塁し、空振りをした打者が捕手の送球を妨害した。1塁走者は2塁でセーフとなった。</p> <p>⑤球審はマスクをしたまま、打者を<u>右手</u>で打者を指さして(長くポイントします)『インターフェアランス』</p>
155	<p>2 0 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ</p> <p>(6) 2塁盗塁への捕手の送球動作を三振した打者が妨害</p> <p>◎1アウト、走者1塁、ボールカウント1B-2S。次の投球を打者が空振りした。このとき1塁走者が盗塁し、すでにアウトになった打者が捕手の送球を妨害した。1塁走者は2塁でセーフとなった。</p>	<p>2 1 規則違反の投球および本塁周辺のプレイ</p> <p>(6) 2塁盗塁への捕手の送球動作を三振した打者が妨害</p> <p>◎1アウト、走者1塁、ボールカウント1B-2S。次の投球を打者が空振りした。このとき1塁走者が盗塁し、すでにアウトになった打者が捕手の送球を妨害した。1塁走者は2塁でセーフとなった。</p>

	<p>⑤球審はマスクをしたまま、打者を左手で打者を指さして（長くポイントします）『インターフェアランス』</p>	<p>⑤球審はマスクをしたまま、打者を右手で打者を指さして（長くポイントします）『インターフェアランス』</p>
164	<p>2 2 1 塁塁審と 3 塁塁審との外野への飛球の判定 (4) ポーズ・リード・リアクト ①ボールが中堅手方向へ打たれたら、打球を見ながら「リード・ステップ」をして「一瞬」その場にとどまり（ポーズ）、中堅手の動きを見ます。（写真①） A)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。これを「リード・ステップ」といいます。</p>	<p>2 3 1 塁塁審と 3 塁塁審との外野への飛球の判定 (4) ポーズ・リード・リアクト ①ボールが中堅手方向へ打たれたら、打球を見ながら「リード・ステップ」をして「一瞬」その場にとどまり（ポーズ）、中堅手の動きを見ます。（写真①） A)1 塁塁審は右足を、3 塁塁審は左足をファウルラインと平行になるように1歩引きます。これを「リード・ステップ」といいます。</p>
173	<p>2 4 4人制メカニクスの注意点 (3) 2アウト、走者1塁、3 塁塁審が打球を追うケース (a) 審判員が位置すべきポイントのマーク（187 頁参照） ① 省略 ② 球審が1 塁走者に対する3 塁のプレイをジャッジするために送球を待つポイント（1 塁走者に対する3 塁のプレイがある場合）。3 塁ベースから2 m程度本塁寄り、ファウルラインから1 m程度内野内の位置。 ③ 球審が1 塁走者の3 塁触塁を確認し（1 塁走者に対する3 塁のプレイがない場合）、外野手からの送球による打者走者への3 塁のプレイに備えて待つポイント。2 塁→3 塁の延長線上で、3 塁から3 m程度の位置。</p>	<p>2 5 4人制メカニクスの注意点 (3) 2アウト、走者1塁、3 塁塁審が打球を追うケース (a) 審判員が位置すべきポイントのマーク（187 頁参照） ① 省略 ② 削除 ③ 球審が1 塁走者の<u>3 塁でのプレイをジャッジするために送球を待つ、または、1 塁走者の3 塁触塁を確認し、打者走者の3 塁でのプレイに備えて待つポイント。2 塁→3 塁の延長線上で、3 塁から1 m程度の位置。</u> ■ <u>走者がスライディングしてくるベースの反対側である2 塁→3 塁の延長線上でプレイを待ち受けま</u> <u>す。</u></p>

	<p>④ 球審が、送球が本塁から3塁に転送され、打者走者に対する3塁のプレイをジャッジするために送球を待つポイント。本塁→3塁の延長線上で、ベースから2m程度の位置</p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p> <p>⑦ 2塁塁審が打者走者のプレイに備えて、打者走者の行動を確認するポイント。1塁・2塁間の中間点付近。</p> <p>⑧ 2塁塁審が2塁で判定するポイント。2塁側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。</p>	<p>■ <u>実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との間に位置する(グラブ:アンパイア:ランナー・コンセプト)に基づき、適切な位置にアジャストします。</u></p> <p>④ 削除</p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p> <p>⑦ 削除</p> <p>⑧ <u>2塁塁審が、打者走者のプレイに備えて打者走者の行動を確認し、外野手からの送球による2塁でのタッグプレイに備えて待つポイント。</u></p> <p>■ <u>実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との間に位置する(グラブ:アンパイア:ランナー・コンセプト)に基づき、適切な位置にアジャストします。</u></p>
174	<p>2 4 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(3) 2アウト、走者1塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(c) 球審の動き</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ ボールが左翼手の定位置よりファウルライン側から来</p>	<p>2 5 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(3) 2アウト、走者1塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(c) 球審の動き</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 削除</p>

	<p>るときは、フェアテリトリーのタッグポイントの見える位置で止まり、スタンディングで待ち構えます。</p> <p>④ ボールが左翼手の定位置より左中間側から来るときは、2塁→3塁の延長線上（ベースから1m程度の距離）で止まり、スタンディングで待ち構えます。</p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p> <p>⑦ 省略</p> <p>⑧ ボールが3塁ではなく本塁に送られた場合、打者走者に対する3塁のプレイに備え、本塁→3塁の延長線上に位置して、スタンディングで待ち構えます。</p>	<p>④ <u>3塁でのプレイに備えて、2塁→3塁の延長線上（ベースから1m程度の距離）で止まり、スタンディングで待ち構えます。</u></p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p> <p>⑦ 省略</p> <p>⑧ ボールが3塁ではなく本塁に送られた場合も、<u>打者走者に対する3塁のプレイに備え、2塁→3塁の延長線上（ベースから1m程度の距離）に留まります。</u></p>
175	<p>24 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(3) 2アウト、走者1塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(e) 2塁塁審の動き</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 1塁走者の2塁触塁を「チラッ」と確認し、1塁走者が3塁に向かったら、ボールを見ながら1塁・2塁間のベースラインと平行に1塁・2塁間の中間点付近に行き、打者走者の行動を確認します。</p> <p>④ 打者走者が2塁に向かうことが明らかと判断したら、ボールから目を離さず、打者走者に先行して2塁ベースに近づいていき、盗塁を判定するポイントで待ち構えま</p>	<p>25 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(3) 2アウト、走者1塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(e) 2塁塁審の動き</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 1塁走者の2塁触塁を「チラッ」と確認します。<u>打者走者の2塁でのプレイに備えて、あまり1塁ベースに近づかないようにします。</u></p> <p>④ 打者走者が2塁に向かうことが明らかと判断したら、ボールから目を離さず、打者走者に先行して2塁ベースに近づいていき、<u>タッグプレイに備えます。</u></p> <p>⑤ 省略</p>

	<p>す。</p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p>	<p>⑥ 省略</p>
176	<p>2 4 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(4) 2アウト、走者2塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(a) 審判員が位置すべきポイントのマーク (188 頁参照)</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 1塁塁審が2塁で判定するポイント(内野内と内野外の2箇所)。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3塁→2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから2 m程度の位置</p> <p>④ 省略</p> <p>⑤ 省略</p>	<p>2 5 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(4) 2アウト、走者2塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(a) 審判員が位置すべきポイントのマーク (188 頁参照)</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 1塁塁審が2塁での判定に備えて待つポイント(内野内と内野外の2箇所)。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3塁→2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから<u>1 m</u>程度の位置</p> <p>■ <u>実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との間に位置する(グラブ:アンパイア:ランナー・コンセプト)に基づき、適切な位置にアジャストします。</u></p> <p>④ 省略</p> <p>⑤ 省略</p>
179	<p>2 4 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(5) 2アウト、走者1塁・3塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(a) 審判員が位置すべきポイントのマーク (189 頁参照)</p>	<p>2 5 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(5) 2アウト、走者1塁・3塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(a) 審判員が位置すべきポイントのマーク (189 頁参照)</p>

<p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 1 塁塁審が 2 塁で判定するポイント (内野内と内野外の 2 個所)。内野内は、2 塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3 塁→2 塁のベースラインの延長線上で、2 塁ベースから 2 m 程度の位置。</p> <p>④ 省略</p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 2 塁塁審がファウル地域に出て、プレイの成り行きを見るポイント。2 塁→3 塁の延長線上で、3 塁ベースから 2 m 程度の位置。</p> <p>⑦ 2 塁塁審が打者走者に対する 3 塁のプレイ (送球が 3 塁に転送される) を判定するポイント。本塁→3 塁の延長線上でベースから 2 m 程度の位置。)</p>	<p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 1 塁塁審が 2 塁での判定に備えて待つポイント (内野内と内野外の 2 個所)。内野内は、2 塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3 塁→2 塁のベースラインの延長線上で、2 塁ベースから <u>1 m</u> 程度の位置</p> <p>■ <u>実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との間に位置する (グラブ : アンパイア : ランナー・コンセプト) に基づき、適切な位置にアジャストします。</u></p> <p>④ 省略</p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 2 塁塁審がファウル地域に出て、プレイの成り行きを見るポイント。2 塁→3 塁の延長線上で、3 塁ベースから <u>1 m</u> 程度の位置。<u>打者走者の 3 塁でのプレイもこの位置で待ち構えます。</u></p> <p>■ <u>走者がスライディングしてくるベースの反対側である 2 塁→3 塁の延長線上でプレイを待ち受けま</u> <u>す。</u></p> <p>■ <u>実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との</u></p>
--	--

		<p><u>間に位置する(グラブ:アンパイア:ランナー・コンセプト)に基づき、適切な位置にアジャストします。</u></p> <p>⑦ <u>削除</u></p>
181	<p>2 4 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(5) 2アウト、走者1塁・3塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(e) 2塁塁審の動き</p> <p>①～⑦ 省略</p> <p>⑧ そして、打者走者が3塁に向かってくると判断したら、ボールを見ながら3塁→本塁の延長線上のポイント(本塁からの送球を待ち受けるポイント)に移動します。</p>	<p>2 5 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(5) 2アウト、走者1塁・3塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(e) 2塁塁審の動き</p> <p>①～⑦ 省略</p> <p>⑧ <u>削除</u></p>
183	<p>2 4 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(6) 1アウト、走者満塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(a) 審判員が位置すべきポイントのマーク(190頁参照)</p> <p>①～③ 省略</p> <p>④ 1塁塁審が2塁で判定するポイント(内野内と内野外の2箇所)。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3塁→2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから2m程度の位置。</p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p>	<p>2 5 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(6) 1アウト、走者満塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(a) 審判員が位置すべきポイントのマーク(190頁参照)</p> <p>①～③ 省略</p> <p>④ 1塁塁審が2塁での判定に備えて待つポイント(内野内と内野外の2箇所)。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3塁→2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから<u>1m</u>程度の位置</p> <p>■ <u>実際にタッグプレイが起きたときは、タッグプレイの基本である審判員が野手のグラブと走者との間に位置する(グラブ:アンパイア:ランナー・コ</u></p>

		<p><u>ンセプト)に基づき、適切な位置にアジャストします。</u></p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p>
184	<p>2 4 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(6) 1アウト、走者満塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(c) 球審の動き</p> <p>① 省略</p> <p>② 3塁走者がタッグアしたら、ボールから目を離さないようにしながら、本塁のプレイを待ち構えるポイントにすばやく移動します。</p>	<p>2 5 4人制メカニクスの注意点</p> <p>(6) 1アウト、走者満塁、3塁塁審が打球を追うケース</p> <p>(c) 球審の動き</p> <p>① 省略</p> <p>② 3塁走者が<u>タッグアップ</u>したら、ボールから目を離さないようにしながら、本塁のプレイを待ち構えるポイントにすばやく移動します。</p>
187	<p>① 省略</p> <p>② 球審が1塁走者に対する3塁のプレイをジャッジするために送球を待つポイント(1塁走者に対する3塁のプレイがある場合)。3塁ベースから2m程度本塁寄り、ファウルラインから1m程度内野内の位置。</p> <p>③ 球審が1塁走者の3塁触塁を確認し(1塁走者に対する3塁のプレイがない場合)、外野手からの送球による打者走者への3塁のプレイに備えて待つポイント。2塁→3塁の延長線上で、3塁から3m程度の位置。</p> <p>④ 球審が、送球が本塁から3塁に転送され、打者走者に対する3塁のプレイをジャッジするために送球を待つポイント。本塁→3塁の延長線上で、ベースから2m程度</p>	<p>① 省略</p> <p>② <u>削除</u></p> <p>③ <u>球審が1塁走者の3塁でのプレイをジャッジするために送球を待つ、または、1塁走者の3塁触塁を確認し、打者走者の3塁でのプレイに備えて待つポイント。2塁→3塁の延長線上で、3塁から1m程度の位置。</u></p> <p>④ <u>削除</u></p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p> <p>⑦ <u>削除</u></p> <p>⑧ <u>2塁塁審が、打者走者のプレイに備えて打者走者の行動を確認し、外野手からの送球による2塁でのタッグプレ</u></p>

	<p>の位置</p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p> <p>⑦ 2 塁塁審が打者走者のプレイに備えて、打者走者の行動を確認するポイント。1 塁・2 塁間の中間点付近。</p> <p>⑧ 2 塁塁審が2 塁で判定するポイント。2 塁側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。</p>	<p><u>イに備えて待つポイント。</u></p>
188	<p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 1 塁塁審が2 塁で判定するポイント(内野内と内野外の2 箇所)。内野内は、2 塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3 塁→2 塁のベースラインの延長線上で、2 塁ベースから2 m程度の位置</p> <p>④ 省略</p> <p>⑤ 省略</p>	<p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 1 塁塁審が2 塁での判定に備えて待つポイント(内野内と内野外の2 箇所)。内野内は、2 塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3 塁→2 塁のベースラインの延長線上で、2 塁ベースから<u>1 m</u>程度の位置</p> <p>④ 省略</p> <p>⑤ 省略</p>
189	<p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 1 塁塁審が2 塁で判定するポイント(内野内と内野外の2 箇所)。内野内は、2 塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3 塁→2 塁のベースラインの延長線上で、2 塁ベースから2 m程度の位置。</p> <p>④ 省略</p>	<p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 1 塁塁審が2 塁での判定に備えて待つポイント(内野内と内野外の2 箇所)。内野内は、2 塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3 塁→2 塁のベースラインの延長線上で、2 塁ベースから<u>1 m</u>程度の位置</p>

	<p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 2塁塁審がファウル地域に出て、プレイの成り行きを見るポイント。2塁→3塁の延長線上で、3塁ベースから2 m程度の位置。</p> <p>⑦ 2塁塁審が打者走者に対する3塁のプレイ(送球が3塁に転送される)を判定するポイント。本塁→3塁の延長線上でベースから2 m程度の位置。)</p>	<p>④ 省略</p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 2塁塁審がファウル地域に出て、プレイの成り行きを見るポイント。2塁→3塁の延長線上で、3塁ベースから<u>1 m程度の位置。打者走者の3塁でのプレイもこの位置で待ち構えます。</u></p> <p>⑦ <u>削除</u></p>
190	<p>①～③ 省略</p> <p>④ 1塁塁審が2塁で判定するポイント(内野内と内野外の2個所)。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3塁→2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから2 m程度の位置。</p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p>	<p>①～③ 省略</p> <p>④ 1塁塁審が2塁での判定に<u>備えて待つ</u>ポイント(内野内と内野外の2個所)。内野内は、2塁手側に位置した審判員が盗塁を判定する位置。内野外は、3塁→2塁のベースラインの延長線上で、2塁ベースから<u>1 m程度の位置</u></p> <p>⑤ 省略</p> <p>⑥ 省略</p>