

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。

二塁・遊撃手側、前進守備時の外側それぞれにメリット・デメリットあり。いろいろ試してみよう

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地点に近づき、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(引き継ぎをきちんとする)。

3. 球審の動き

- ①無走者の場合は一塁または三塁をカバーする。
- ②走者一塁の場合は、三塁をカバーする。
- ③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. 塁審が打球を追うケース

- ①自分の責任範囲に飛球(ライナー)が打たれたら、必ずゴアアウトして、止まって判定する。
- ②トラブルボールになると判断したときは、いい角度をとりながらできるだけ近づいて、止まって判定する。
- ③ライナー性の打球で、明らかにヒットになると判断したときは、打球の行方を確認し、その後のプレイに備える。
※トラブルボール
イ. 右翼線または左翼線寄りの飛球(ライナー)
ロ. 外野手が前進する地面すれすれの飛球(ライナー)
ハ. 外野手が背走するフェンス際の飛球(ライナー)
ニ. 野手が集まる飛球(ライナー)

5. その他

- ①ボールに正体しながら、走者とベースも自分の前面に置けるポジショニングをとる(リミングの動きなど)。
- ②触塁は首を振ってチラッと確認する。動きながらで構わない。
- ③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ないか、首を振ってチラッと確認する。
【例1】無走者のとき、二塁塁審が打球を追った場合
・三塁塁審は、球審が三塁をカバーする準備をしているかを、二塁に向かう途中でチラッと確認する。
・球審は、一塁塁審が本塁をカバーする準備をしているかを、三塁に向かう途中でチラッと確認する。
【例2】走者二塁のとき、三塁塁審が打球を追った場合
・二塁塁審は、二塁走者の三塁触塁を確認した後、一塁塁審が二塁をカバーする準備をしているかを、チラッと確認する。

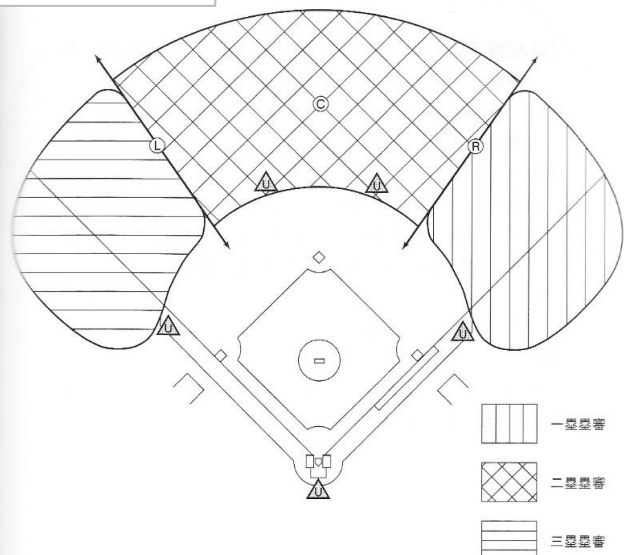
●四人制メカニクス

無走者

風向き、打者の左右・タイプ等によって判断を

外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 二塁塁審は、二塁ベースの後方(芝の部分)に位置し、その位置は一塁側、三塁側どちらでも構わない。
- (2) 二塁塁審は、左翼手定位置(正面または背後の打球を含む)から右翼手定位置(正面または背後の打球を含む)までの打球に責任を持つ。
- (3) 一塁塁審は、右翼手定位置から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 三塁塁審は、左翼手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (5) 球審は、外野への打球に対する責任を持たない。



無走者(a) (b)

(a)左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合

PL

三塁での“プレイに備える”。

IB

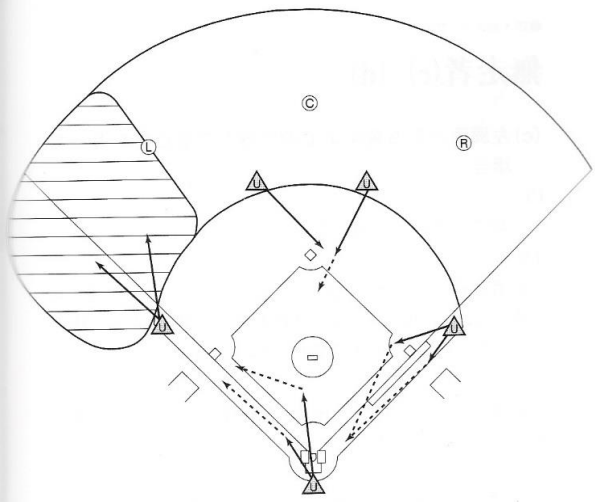
打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者が二塁に到達するまでは、その場に留まる。打者走者が三塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。



(b)右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合

PL

打者走者の一塁触塁を確認し、一塁および本塁での“プレイに備える”。打者走者が三塁に向かったら本塁に戻る。

IB

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

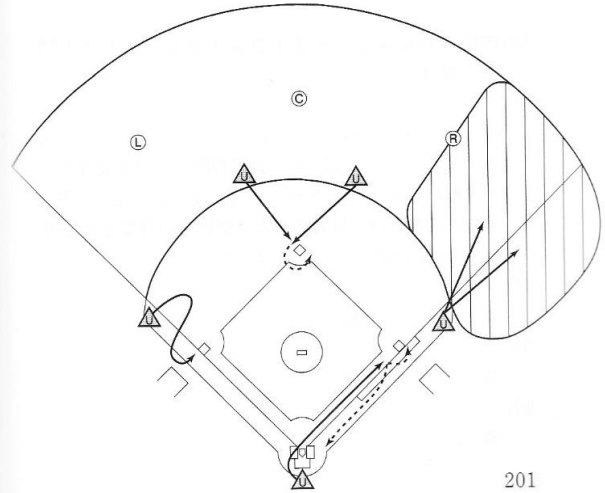
II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁での“プレイに備える”。

200



201

無走者(c) (d)

(c)左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合

PL

三塁での“プレイに備える”。

IB

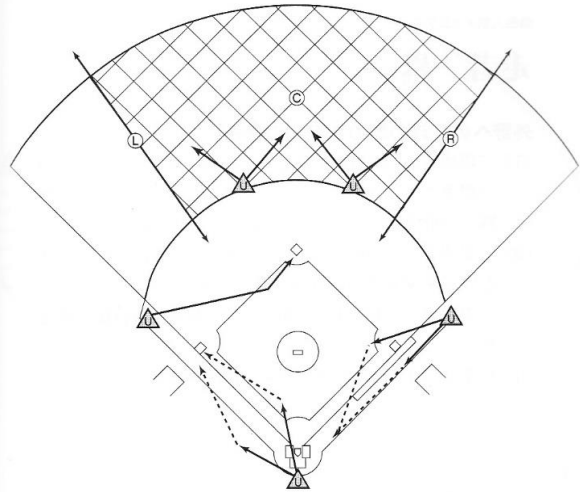
打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者が二塁に到達するまでは、その場に留まる。打者走者が三塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

III B

二塁ベース内野内へ移動し、二塁での“プレイに備える”。



(d)内野ゴロによって一塁でプレイが生じるときの球審の動き

PL

打者走者の後方を45フィート地点までついていき、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、スワイブタグ(追いタグ)、ダッグアウト方向への悪送球、打者走者の守備妨害の確認などIBを補佐するため45フィートラインまで走る)。

IB

一塁での“プレイに備える”。

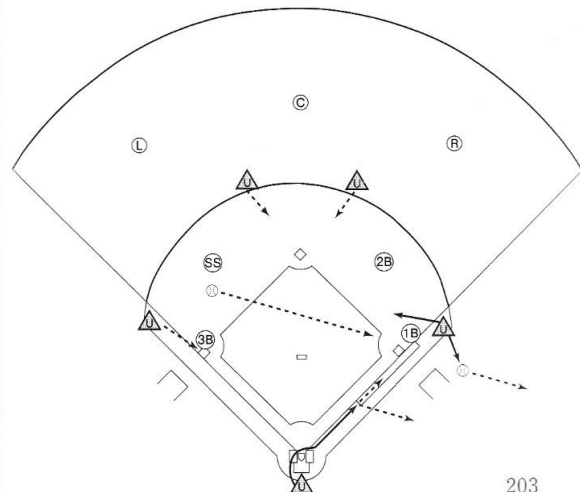
II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁での“プレイに備える”。

202

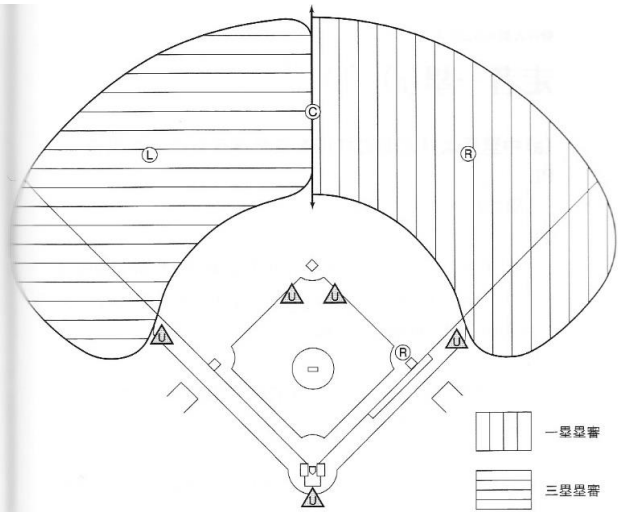


203

走者一塁

外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 二塁塁審は、内野内に位置し、その位置は二塁ベースの一塁寄り、三塁寄りどちらでも構わない。この場合、外野への飛球(ライナー)に対する責任は持たない。
- (2) 一塁塁審は、中堅手定位置(正面または背後の打球を含む)から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (3) 三塁塁審は、中堅手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 球審は、外野への打球に対する責任を持たない。



走者一塁(a) (b)

(a) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合

PL

三塁での“プレイに備える”。(※)

IB

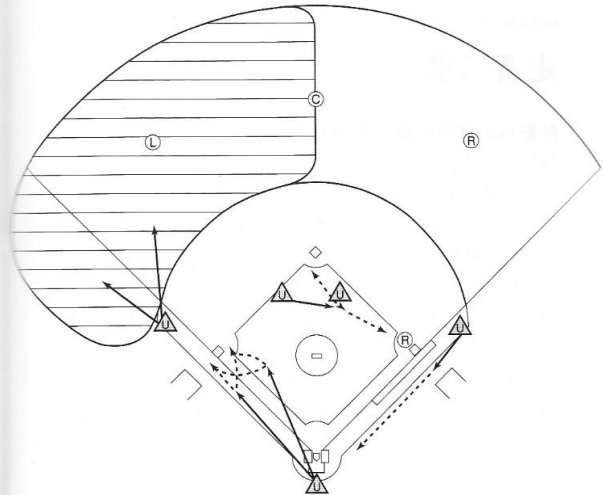
一塁走者のタグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一塁での“プレイに備える”。一塁走者が三塁に向かい、球審が三塁へ移動したら本塁へ向かう。

II B

一・二塁間に移動して、一塁走者の二塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。



(b) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

PL

一塁走者のタグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、プレイの状況を見ながら本塁での“プレイに備える”。

IB

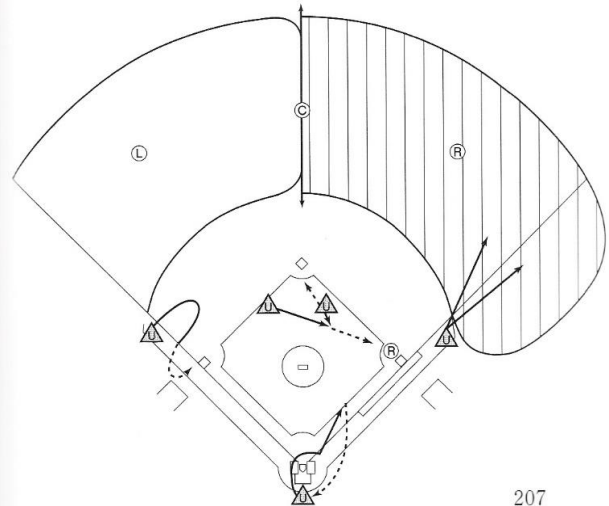
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

一・二塁間に移動して、一塁走者の二塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える” (一塁走者および打者走者の一塁への帰塁プレイを含む)。

III B

三塁での“プレイに備える”。



(※) 2アウト一塁の場合、球審はステイしても良い。

(走者は打った瞬間、3B-2Sであれば投球動作開始と同時にスタートを切るのので、球審の三塁への移動が間に合わない可能性が高いため)

この場合、一塁塁審は、内野内に移動またはリングによって、打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者の一・二塁でのプレイに備える。

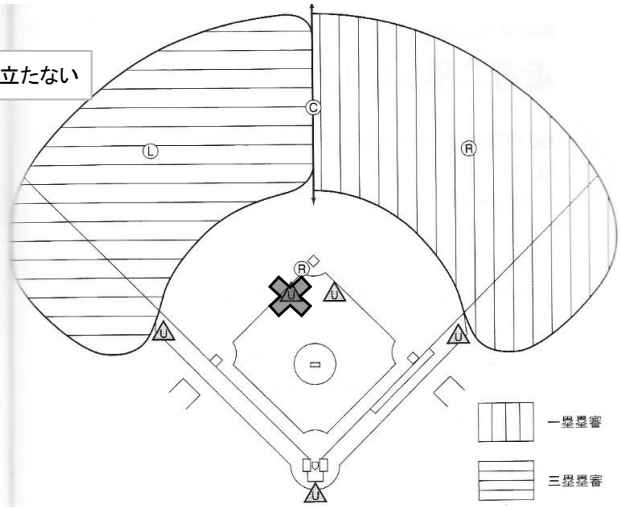
また、二塁塁審は、二・三塁間に移動して一塁走者の二塁触塁を確認し、一塁走者の二・三塁および打者走者の三塁でのプレイに備える。

走者二塁

二塁走者がいる時は、遊撃手側には立たない

外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 二塁塁審は、内野内に位置し、その位置は二塁ベースの一塁寄り を基本とする。この場合、外野への飛球(ライナー)に対する責任は持たない。
- (2) 一塁塁審は、中堅手定位置(正面または背後の打球を含む)から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (3) 三塁塁審は、中堅手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 球審は、外野への打球に対する責任を持たない。
- (5) 外野への打球の際の各審判の責任は、走者一塁の場合と同じである。



走者二塁(a) (b)

(a) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

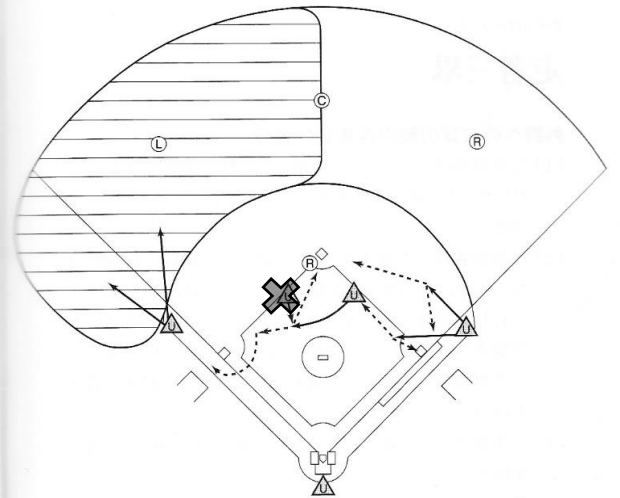
II B

二・三塁間寄りのマウンド方向に移動し、二塁走者のタグアップまたは三塁触塁を確認し、二塁走者の二・三塁および打者走者の三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

付記 二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。



(b) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

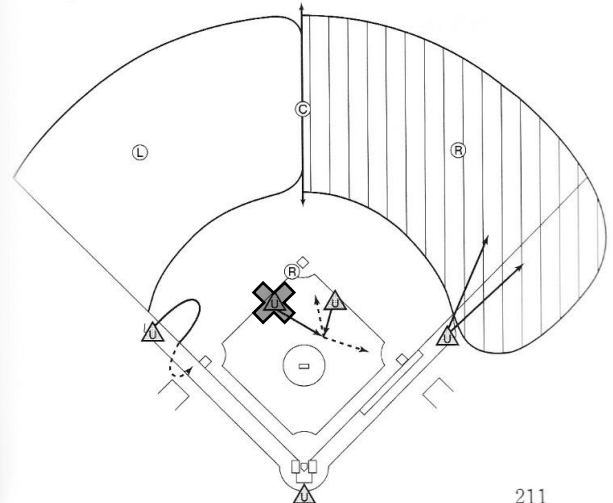
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

視野を広げながら(ステップバック)二塁走者のタグアップと打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁での“プレイに備える”。



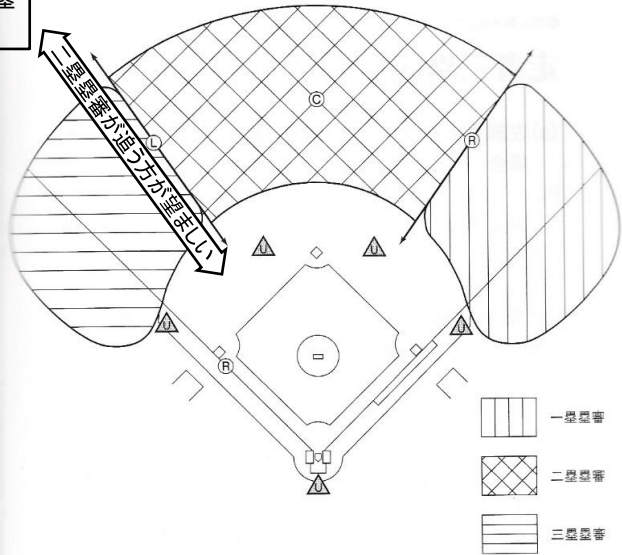
●四人制メカニクス

無死・1死の時は、ライン際の打球以外は三塁塁審を動かさない(タッグアップ確認優先)。

走者三塁

外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 二塁塁審は、二塁ベースの後方、遊撃手側の後方に立つ。
2アウトのときは、無走者のときと同じ位置に立つことができる。
- (2) 二塁塁審は、左翼手定位置(正面または背後の打球を含む)から右翼手定位置(正面または背後の打球を含む)までの打球に責任を持つが、左翼手寄りに位置したときは左翼線寄りの打球以外の左翼手への打球にも責任を持つ。
- (3) 一塁塁審は、右翼手定位置から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 三塁塁審は、左翼手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (5) 球審は、外野への打球に対する責任を持たない。
- (6) 原則として外野への打球の際の各審判の責任は、無走者の場合と同じである。



●四人制メカニクス

走者三塁(a)

(a) 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合

PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

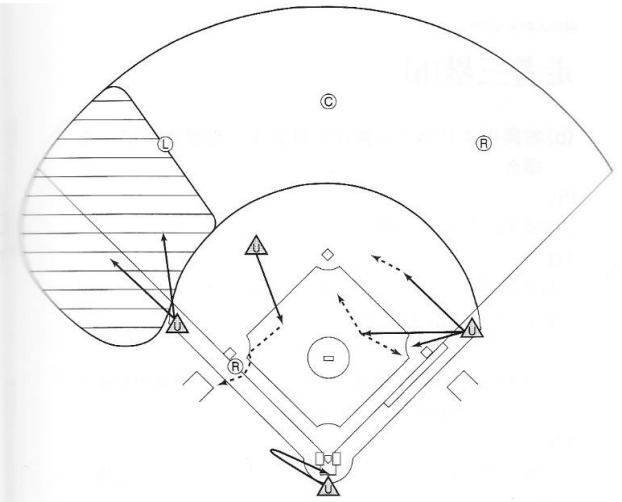
II B

三塁方向の内野内に移動し、三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

付記 2アウトの場合、二塁塁審は無走者のときと同じポジションをとることができる。その場合は、二塁塁審の責任および動きは、打者走者の二・三塁でのプレイに備えるというふうになる。また、球審は走者がスコアリングポジションにいるので本塁に留まり、一塁塁審は打者走者の一塁でのプレイだけに備えることになる。



●四人制メカニクス

走者三塁(b)

(b) 右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

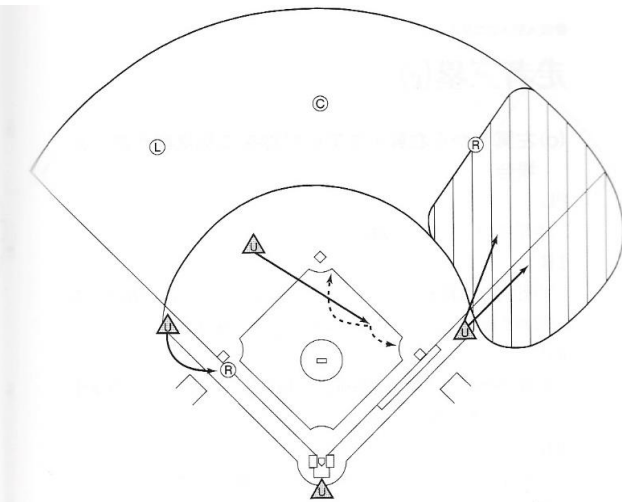
II B

一塁方向の内野内に移動して、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

付記 2アウトの場合、二塁塁審は無走者のときと同じポジションをとることができる。しかし、すべての審判員の責任および動きは変わらない。



走者三塁(c)

(c) 左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

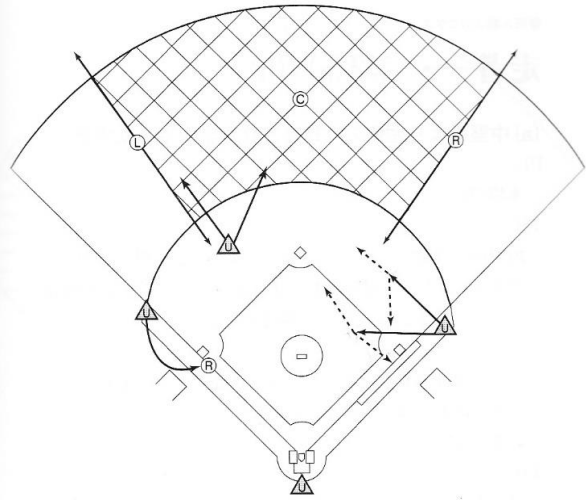
II B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

III B

三塁走者のタグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

付記 2アウトの場合、二塁塁審は無走者のときと同じポジションをとることができる。その場合は、三塁塁審の責任および動きは、打者走者の二・三塁でのプレイに備えるというふうに変わる。球審は走者がスコアリングポジションにいるので本塁に留まり、一塁塁審は打者走者の一塁でのプレイだけに責任を持つことになる。



走者一・二塁(a) (b)

(a) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタグアップまたは二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

二・三塁間寄りのマウンド方向に移動し、二塁走者のタグアップまたは三塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

付記 二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

(b) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

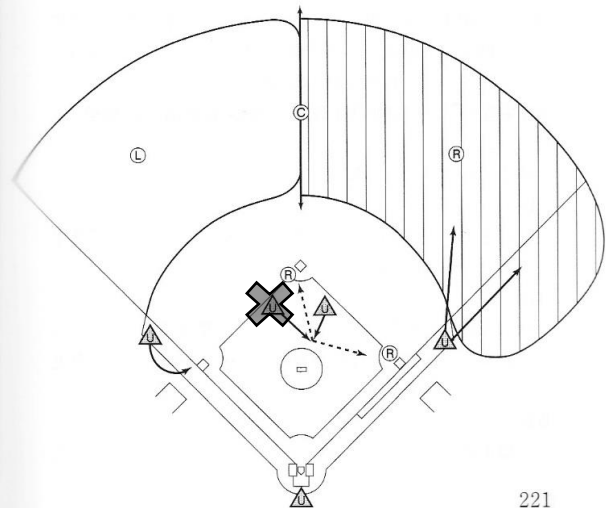
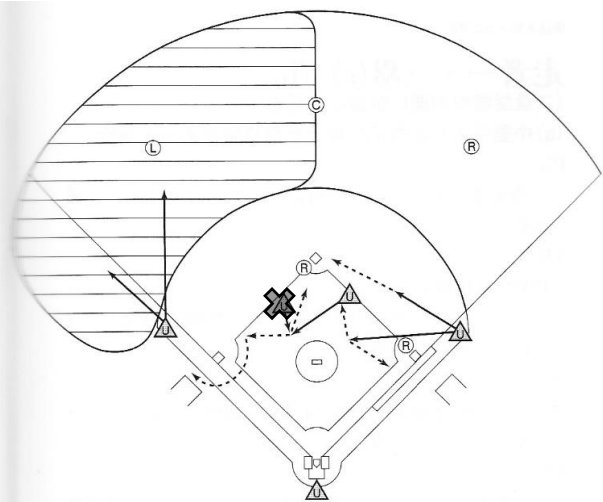
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

視野を広げながら(ステップバック)、一塁走者および二塁走者のタグアップ、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、すべての走者の一・二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁での“プレイに備える”。



走者一・三塁(a) (b)

(二塁塁審が内側に位置した場合)

(a) 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合
PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

二・三塁間に移動して、一塁走者の二塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

付記 三塁走者が三塁に戻った場合および一塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

(b) 中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

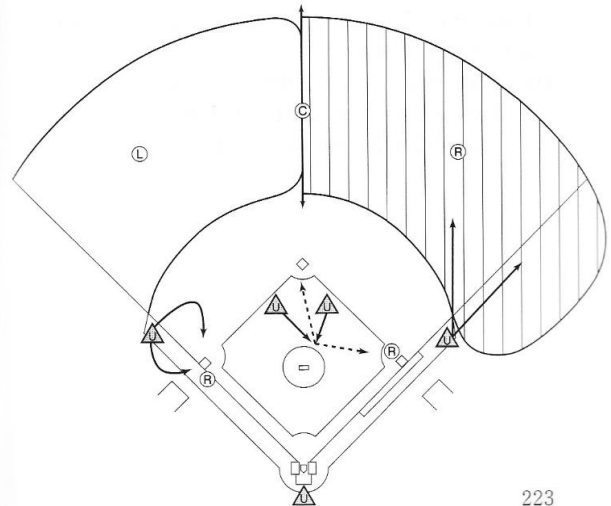
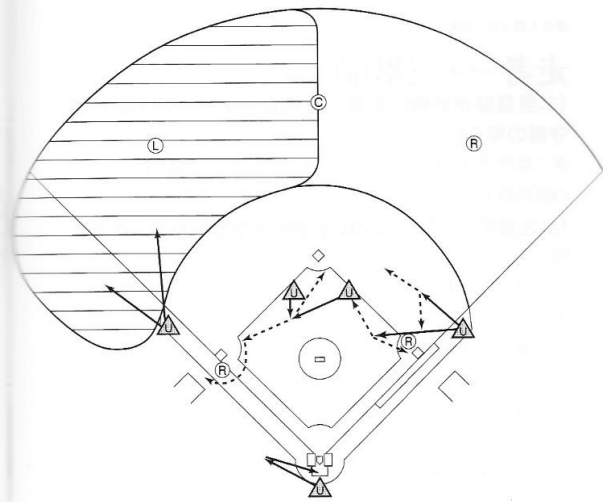
II B

視野を広げながら(ステップバック)、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁と打者走者の一塁触塁を確認し、一塁走者および打者走者の一・二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

222



223

走者一・三塁(a)

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

※二塁塁審は一塁走者の盗塁に備え、一塁と二塁を結ぶラインの延長線上に立つ。

(a) 左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合
PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

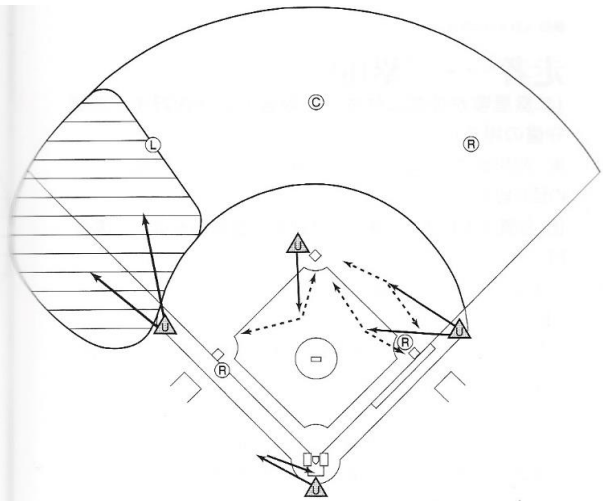
II B

三塁方向の内野内に移動して、一塁走者の二塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

付記 三塁走者が三塁に戻った場合および一塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。



●四人制メカニクス

走者一・三塁(b)

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

※二塁塁審は一塁走者の盗塁に備え、一塁と二塁を結ぶラインの延長線上に立つ。

(b)右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合
PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

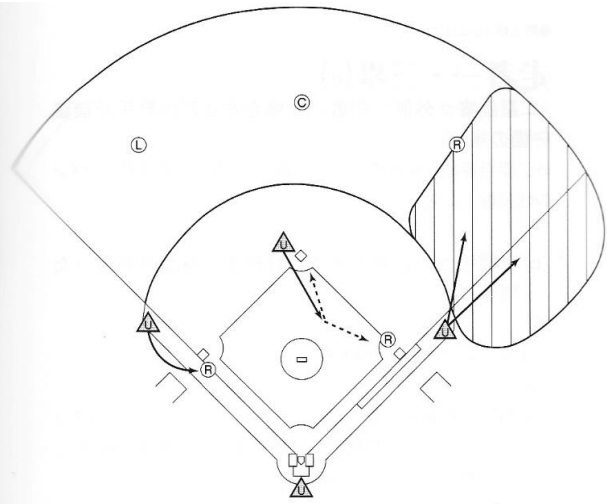
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

一塁方向の内野内に移動して、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。



●四人制メカニクス

走者一・三塁(c)

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

※二塁塁審は一塁走者の盗塁に備え、一塁と二塁を結ぶラインの延長線上に立つ。

(c)左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合
PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

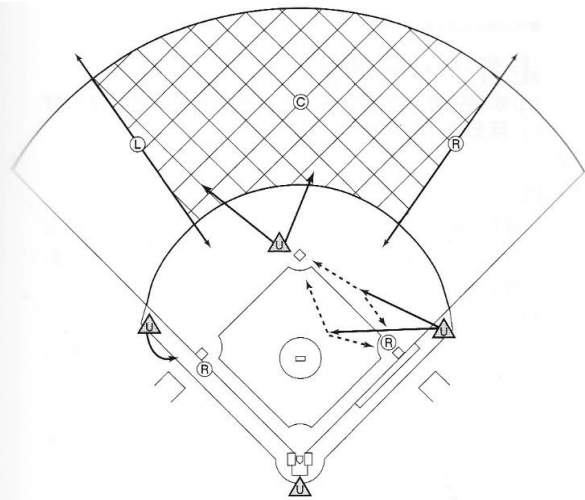
内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。



●四人制メカニクス

走者一・三塁(d)

(d)本塁後方にファウルフライが飛んで球審がその打球を追った場合
PL

捕手を避け、捕手の動きを見ながら(打球を見るのではなく)、角度をとって早くバックストップにつき、打球の行方を確認・判定する。

IB

三塁走者がタッグアップした場合、素早く本塁に移動し、本塁での“プレイに備える”。

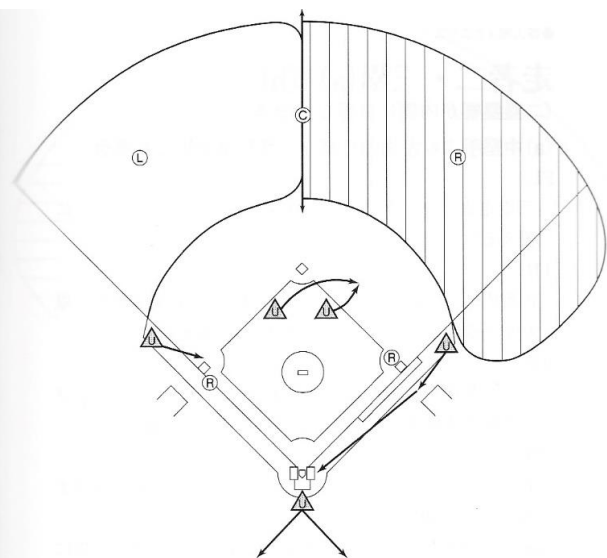
II B

ダイヤモンドの外に出て、角度をとって一塁走者のタッグアップに備える。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

付記 走者二・三塁、満塁の場合も同様に、二塁塁審はダイヤモンドの外に出て、角度をとって一・二塁にいる走者のタッグアップに備える。



走者二・三塁(a) (b)

(二塁塁審が内側に位置した場合)

(a)中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合

PL

三塁走者のタグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

二・三塁間に移動して、二塁走者のタグアップおよび三塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

付記 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

(b)中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

視野を広げながら(ステップバック)、二塁走者のタグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁走者のタグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

232

走者二・三塁(a) (b)

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

(a)左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合

PL

三塁走者のタグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

二・三塁間の内野内に移動し、二塁走者のタグアップまたは三塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

付記 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

(b)右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

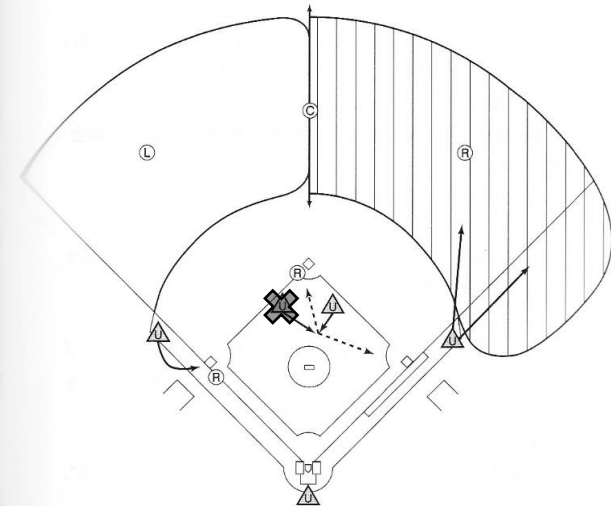
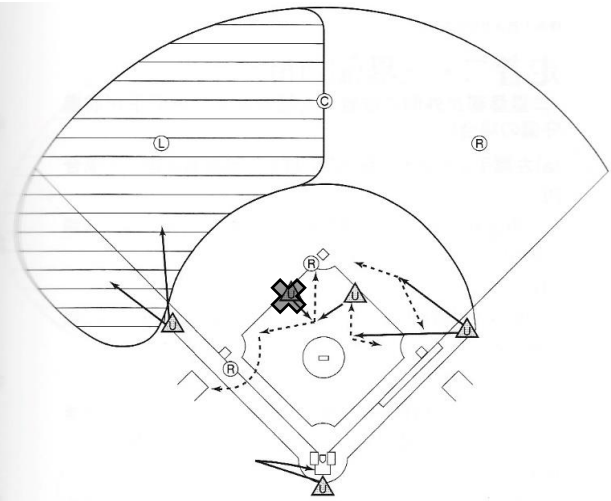
II B

一・二塁間の内野内に移動して、二塁走者のタグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

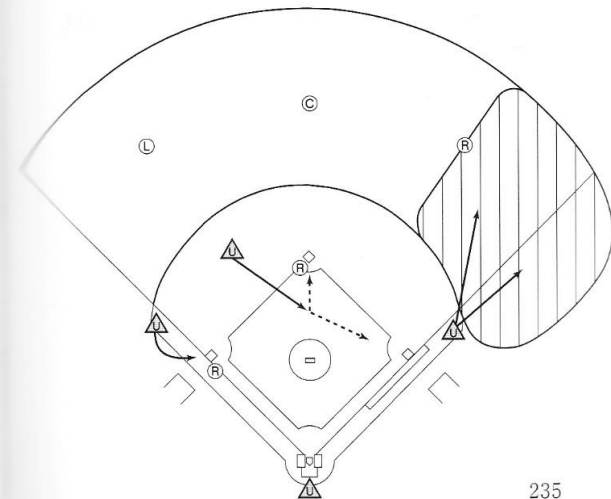
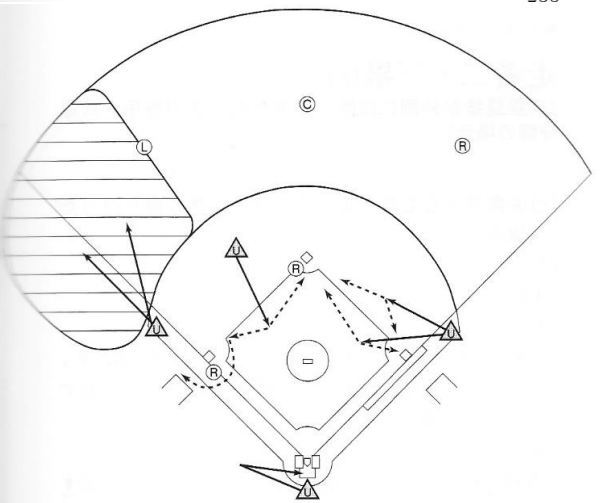
III B

三塁走者のタグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。

234



233



235

●四人制メカニクス

走者二・三塁(c)

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

(c)左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

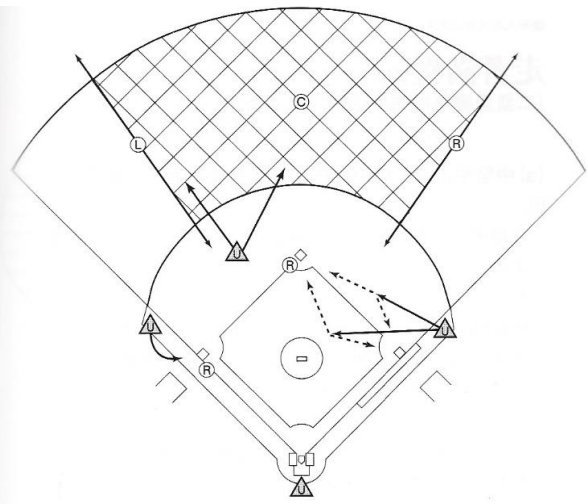
内野内に移動または“リミング”によって、二塁走者のタッグアップおよび打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。



●四人制メカニクス

走者満塁(a)

(二塁塁審が内側に位置した場合)

(a)中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合

PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁、打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

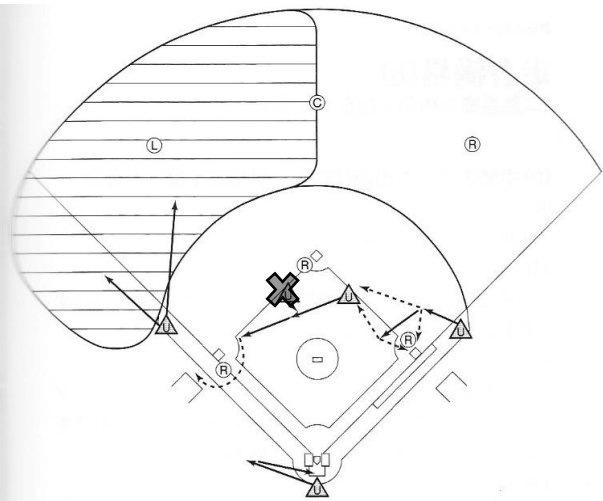
II B

二・三塁間寄りのマウンド方向に移動し、二塁走者のタッグアップおよび三塁触塁を確認して、二・三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

付記 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。



●四人制メカニクス

走者満塁(b)

(二塁塁審が内側に位置した場合)

(b)中堅手より右側の打球を一塁塁審が追った場合

PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

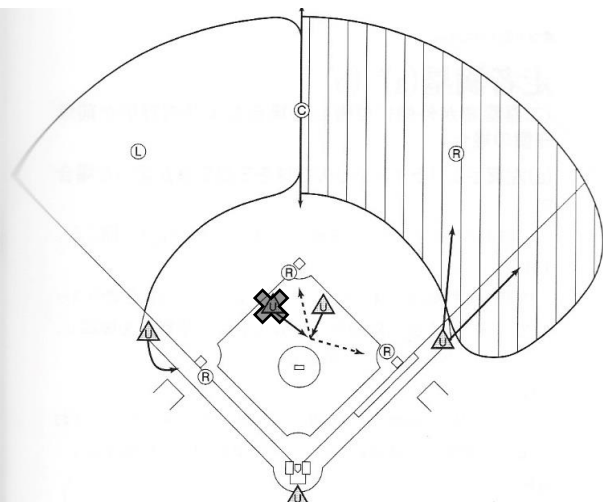
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

視野を広げながら(ステップバック)、一・二塁走者のタッグアップ、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。



走者満塁(a) (b)

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

(a)左翼手よりライン寄りの打球を三塁塁審が追った場合
PL

三塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

IB

内野内に移動または“リミング”によって、一塁走者のタッグアップおよび二塁触塁と打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

二・三塁間の内野内に移動し、二塁走者のタッグアップおよび三塁触塁を確認し、二・三塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

付記 三塁走者が三塁に戻った場合および二塁走者が三塁に向かった場合、二塁塁審は三塁に移動し、その後の二塁でのプレイは一塁塁審が責任を持つ。

(b)右翼手よりライン寄りの打球を一塁塁審が追った場合
PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

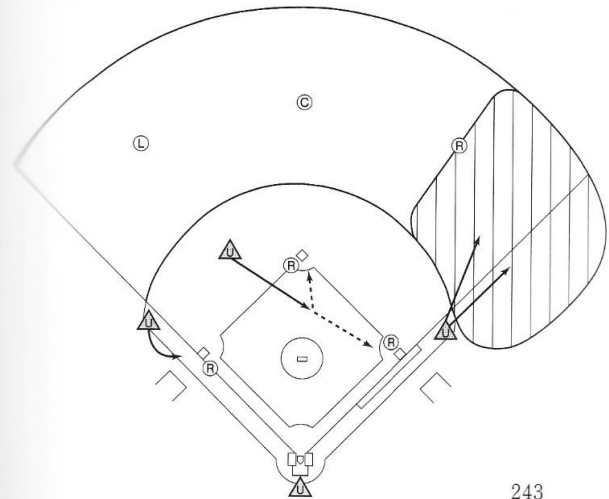
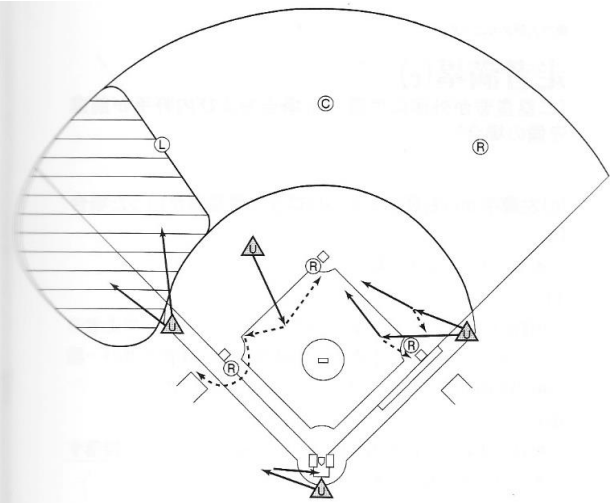
打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

一・二塁間の内野内に移動して、一・二塁走者のタッグアップ、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。



走者満塁(c)

(二塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

(c)左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合
PL

本塁での“プレイに備える”。

IB

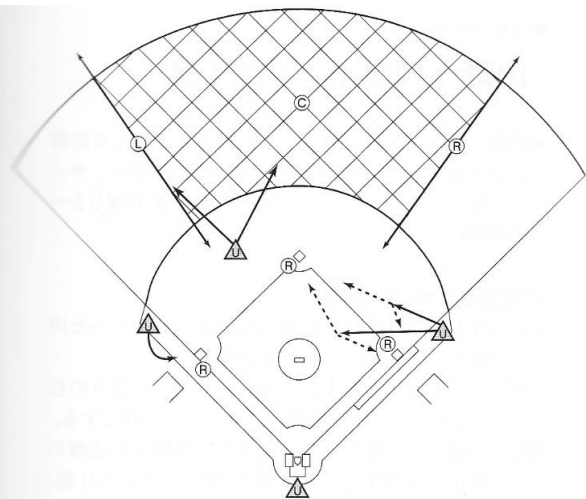
内野内に移動または“リミング”によって、一・二塁走者のタッグアップ、一塁走者の二塁触塁および打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、その行方を確認・判定後、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

III B

三塁走者のタッグアップを確認し、三塁での“プレイに備える”。



内野へのラインドライブ

*内野へのライナーに対しては、一番よく見える位置にいる塁審(グラブの腹側の塁審)が原則キャッチ/ノーキャッチを判定する。(オープン・グラブ・ポリシーの原則)

(二塁塁審が中にある場合)

PL 投手への打球および極端な前進準備をとった内野手への正面の打球を判定する。

IB 一塁手の正面および一塁手からライン寄りの打球ならびに二塁手の左の打球について判定する。

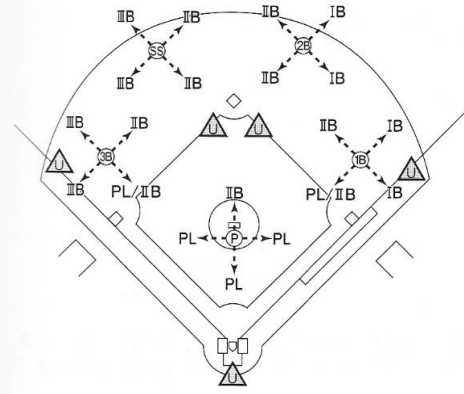
II B 一塁手、二塁手、三塁手または遊撃手の正面の打球、一塁手または二塁手の右に飛んだ打球、投手の後方に飛んだ打球ならびに三塁手または遊撃手の左に飛んだ打球について判定する。

III B 三塁手の正面および三塁手からライン寄りの打球ならびに遊撃手の右に飛んだ打球について判定する。

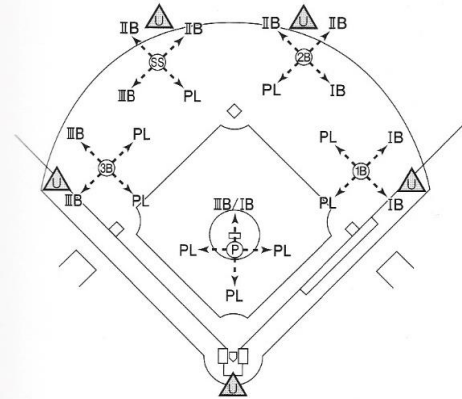
(二塁塁審が外にいる場合)

オープン・グラブ・ポリシー (グラブの腹側の塁審が判定する)の原則に従う。

審判員間の試合前の打ち合わせ、試合中のコミュニケーション (アイコンタクトなど) が重要である。



(二塁塁審が中にある場合)



(二塁塁審が外にいる場合)