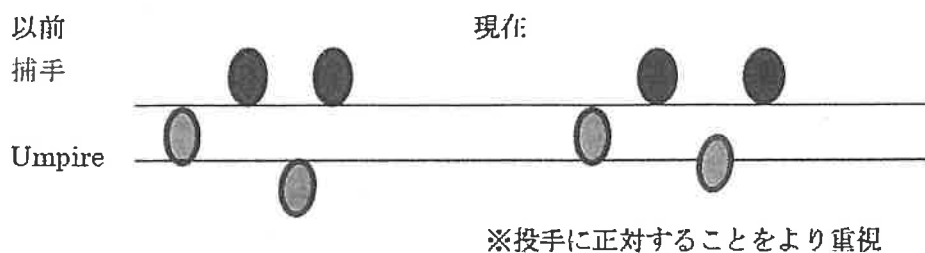


図1：投球判定における球審の足位置（スロットポジション）



・トレイル（フリー）フットは、ポイント・オブ・プレートに置く。

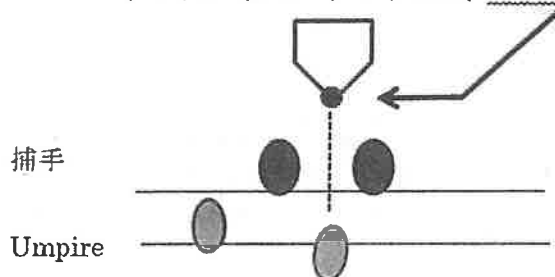


図2：球審のイニング間における待機位置

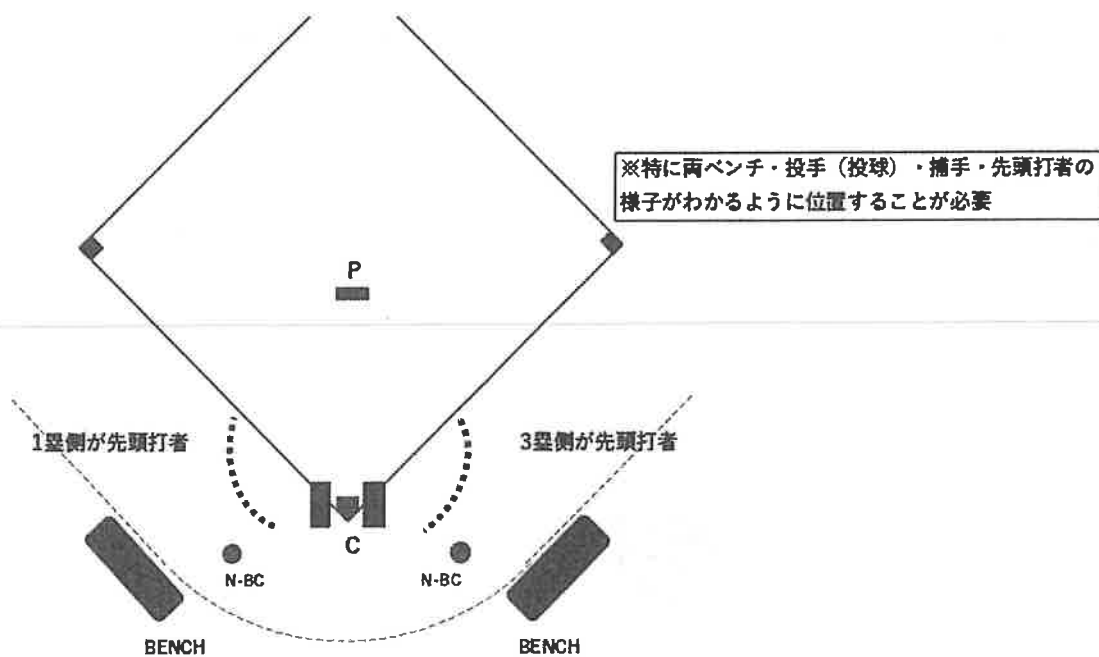


図3： 本塁のタッグプレイ（外野からの返球）

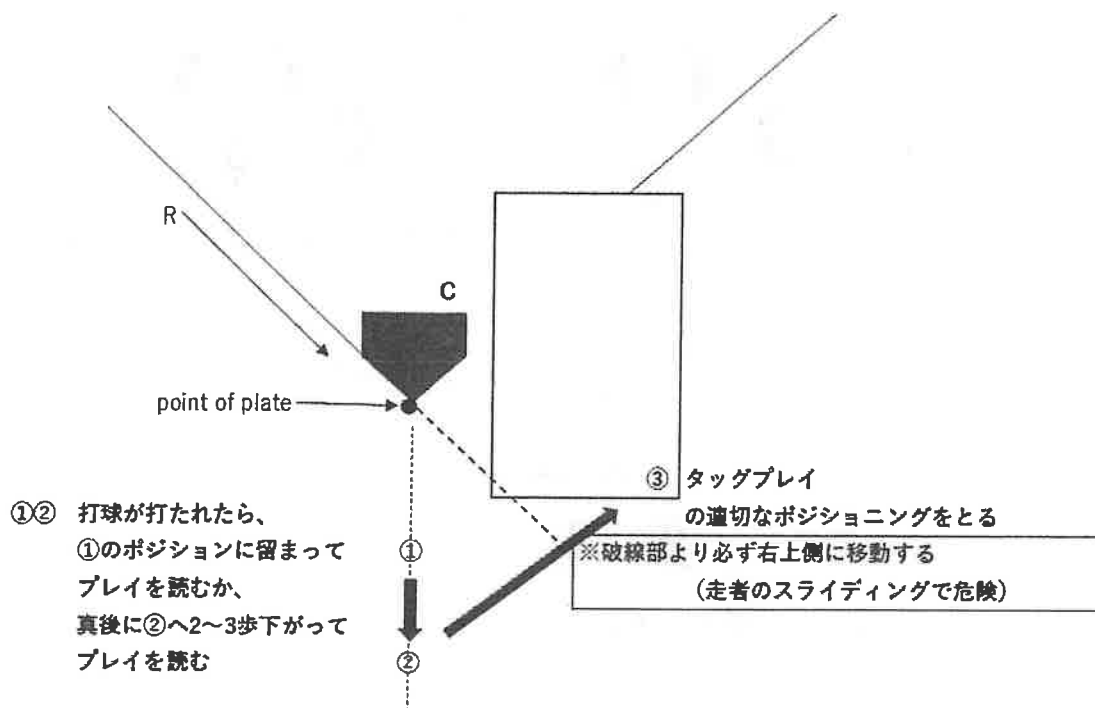


図4： 本塁のタッグプレイ（1塁ファールライン際の打球の対応）

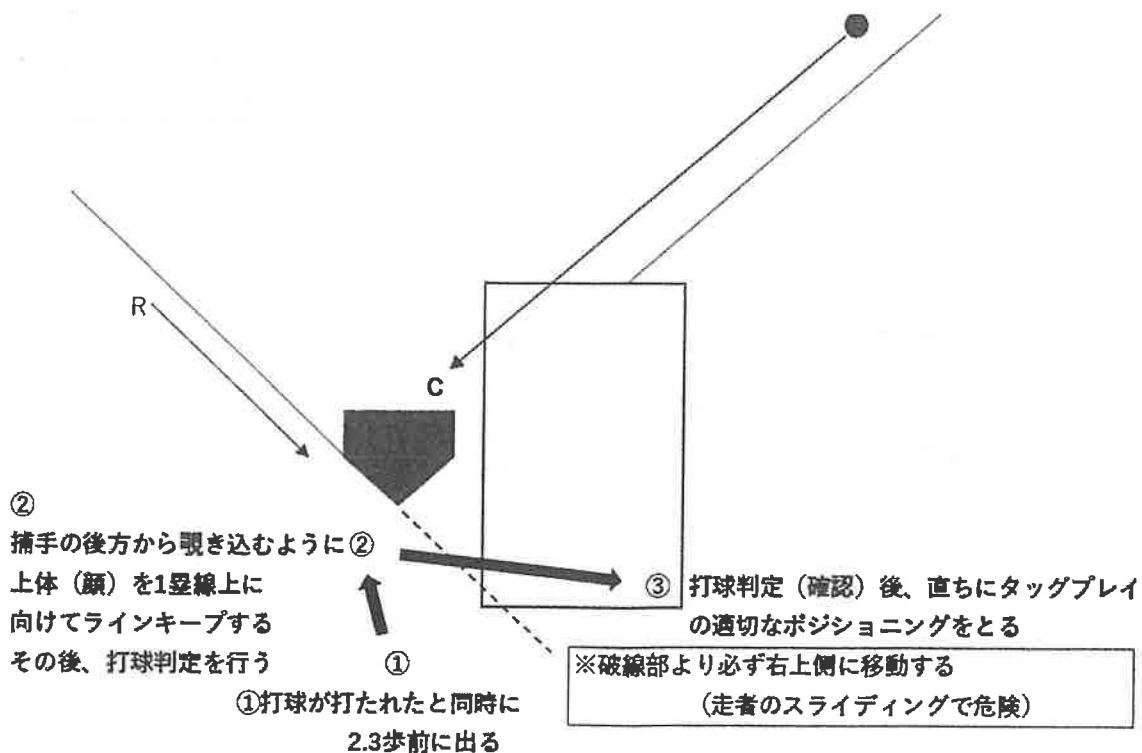
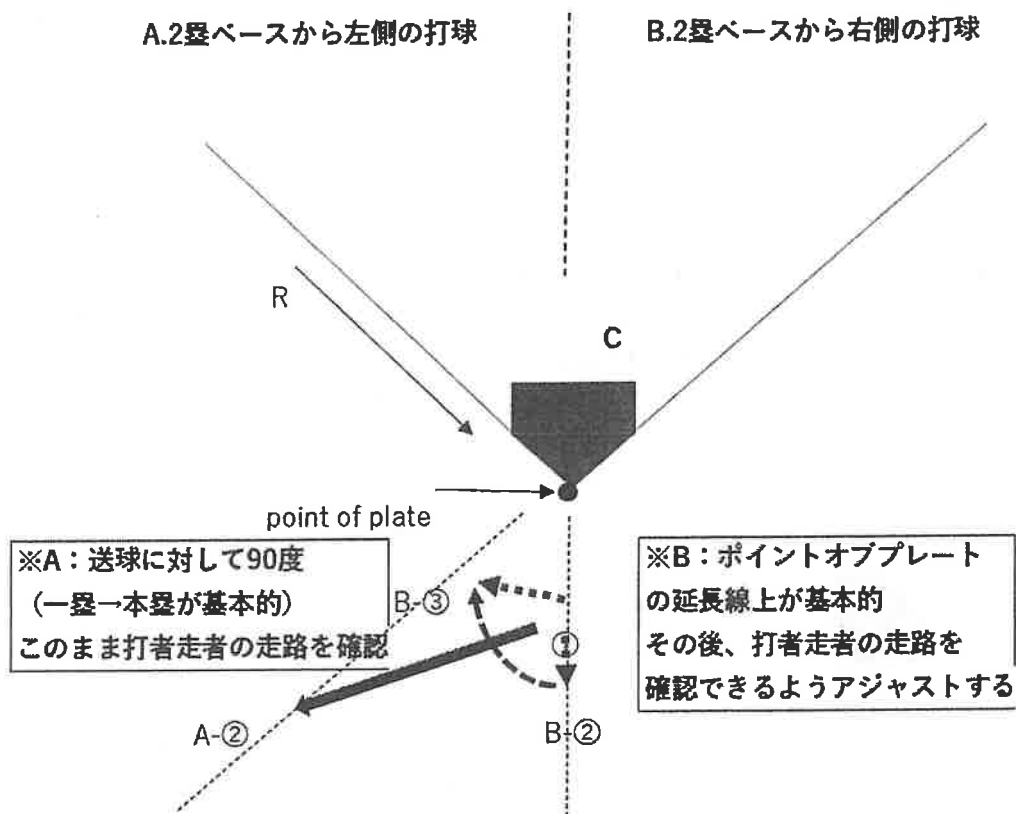


図5： 本塁のフォースプレイ



(2) 4人制審判での確認事項① 1塁塁審  
 スタートポジション、1塁牽制 (ポストピッチステップ含む)、1塁フォース  
 プレイおよびダブルプレイのメカニック等

○スタートポジション

- ・ 1塁手を基準とし、低いライナーの打球処理を覗き見ることができる位置  
 →1塁手の靴紐が見える位置

○フォースプレイ

- ・ ポーズ・リード・リアクトが重要
- ・ 送球に対し 90 度、距離はベースから 5~6 m (距離よりも角度が重要)
- ・ 距離は近すぎると全体像が掴めない、遠すぎるとプレイが崩れた際のアジャストができない
- ・ 内野ゴロが打たれたら、最初にベースに正対、野手のリリースまでは必ず見る  
 アウト or セーフは音または全体像で判断。捕球の確認はセットの状態で行う

○1・2 塁間のゴロ(プレッシャーボール)

- ・ リードステップ (プレイを読む)
- ・ フェア地域もしくはファウル地域のどちらで判定するかを決めて移動する  
 特にファウル地域で判定する場合は、ファウルラインから 1~1.5m程度、走路を空けていればよい=ファウルラインから離れすぎると、1塁手がベースを踏んでいるか確認しづらくなる

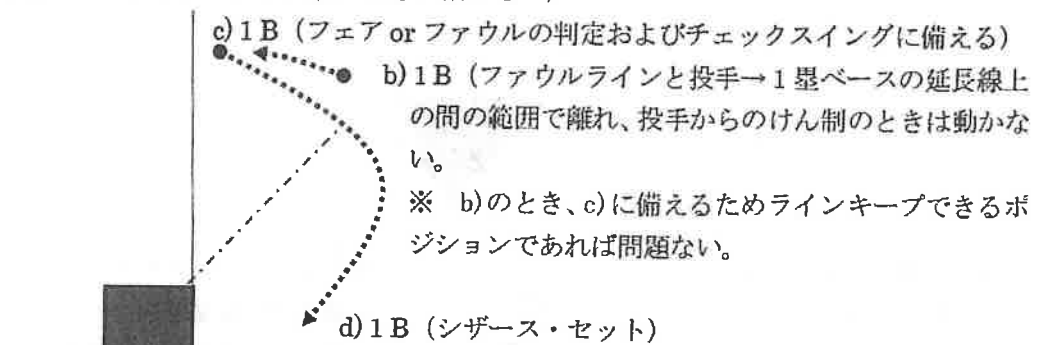
## 2024 各地区講習会 別冊資料

### ○ダブルプレイ

- ・牽制球の対応でベース近くにいるので、まずは距離をとる（ベースから5～6m）
- ・基本的な動きはセカンドゴロの対応と同じ、ファウルラインからフェア地域に1～1.5m入り、送球に対して90度のイメージ（つまり、スターティングポジションからライト方向へ斜めに下がる）

図6：ポストピッチステップ

a) 1B（通常のポジションで、けん制のときは動かない）



※スターティングポジションが a) の場合：a) → c) → d)

※スターティングポジションが b) の場合：b) → c) → d)

### (3) 4人制審判での確認事項② 2塁塁審

スターティングポジション、2塁フォースプレイ（ステップワーク含む）、2塁牽制、2塁盗塁（ダイヤモンド内・外それぞれ）のメカニック等

#### ○スターティングポジション（走者なし：ダイヤモンド外）

- ・2塁手（遊撃手）を基準とし、低いライナーの処理が覗き見れる位置（野手の靴紐が見える位置）

#### ○2塁フォースプレイ

- ・『ステップアップ / ターン / フェイス・ザ・ボール』が基本
- ・距離（2塁ベースから5～6m）をとることが重要
- ・特に2塁手がピボットマンとなるケースは、捕球（グラブの腹）が確認できるように本塁・2塁の中心線方向に移動する

### (4) 4人制審判での確認事項③ 3塁塁審

スターティングポジション、3塁牽制（ポストピッチステップ含む）、3塁牽制、送りバント3塁フォースプレイおよびタッグプレイのメカニック等

#### ○スターティングポジション

- ・3塁手を基準とし、低いライナーの打球処理を覗き見ることができる位置  
→3塁手の靴紐が見える位置

図8：3塁のタッグプレイ（3塁盗塁）

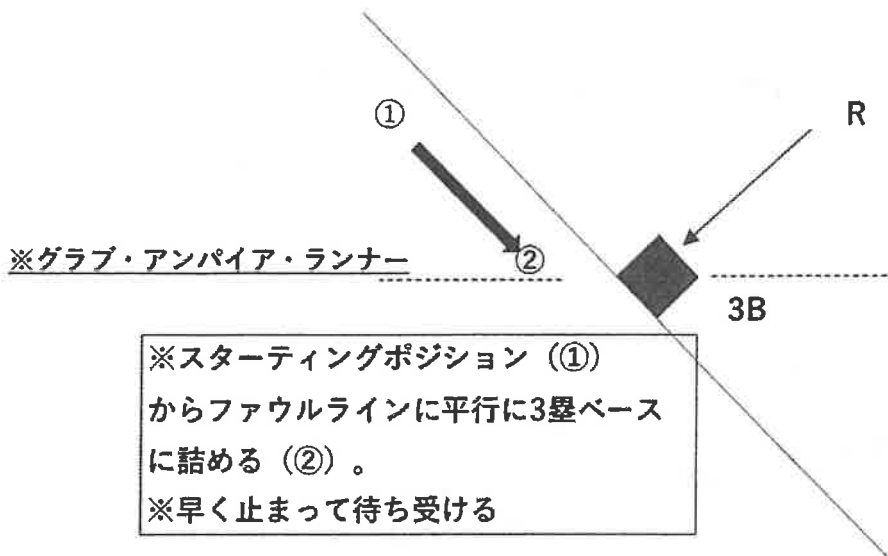
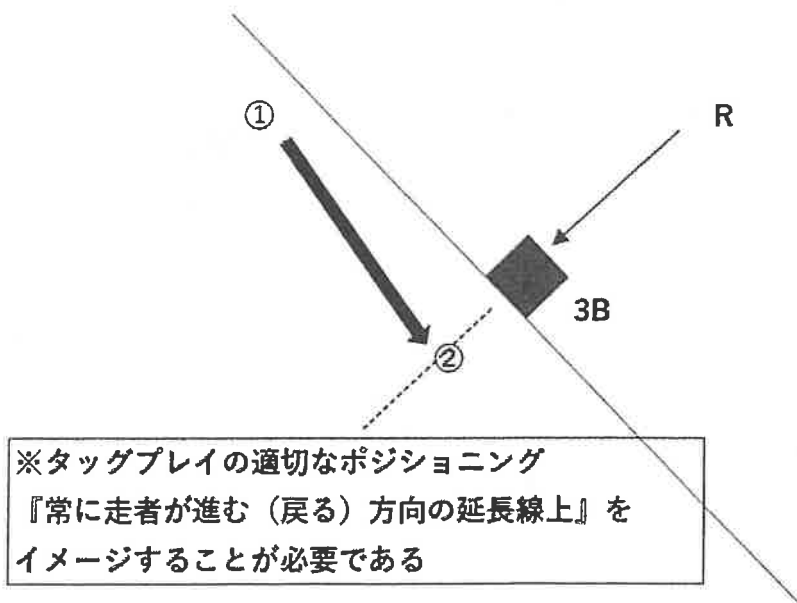


図9： 3塁タッグプレイ（2塁から来る走者で時間的に余裕がある場合）



(5) 4人制審判での確認事項④ 基本メカニクス

ポジショニングおよび動きのポイントとなる内容の説明（ポーズ・リード・リアクト、無走者：打者走者の2塁打における2塁でのプレイ、走者二塁（走者一・二塁）：二塁走者タッグアップの際等のメカニクス等）→説明後に実践

## 2024 各地区講習会 別冊資料

図 11： 4人制メカニクス（走者なし、1塁塁審が打球を追った場合）

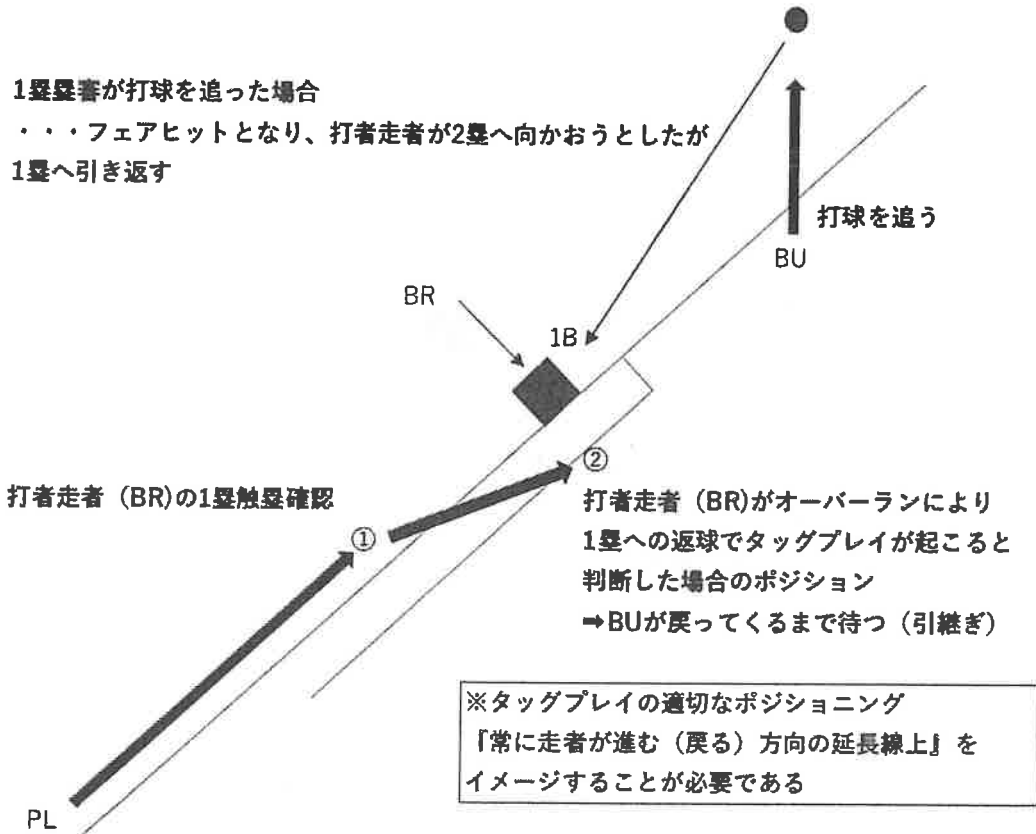


図 12： 4人制メカニクス（走者なし、球審が3塁にローテーション）

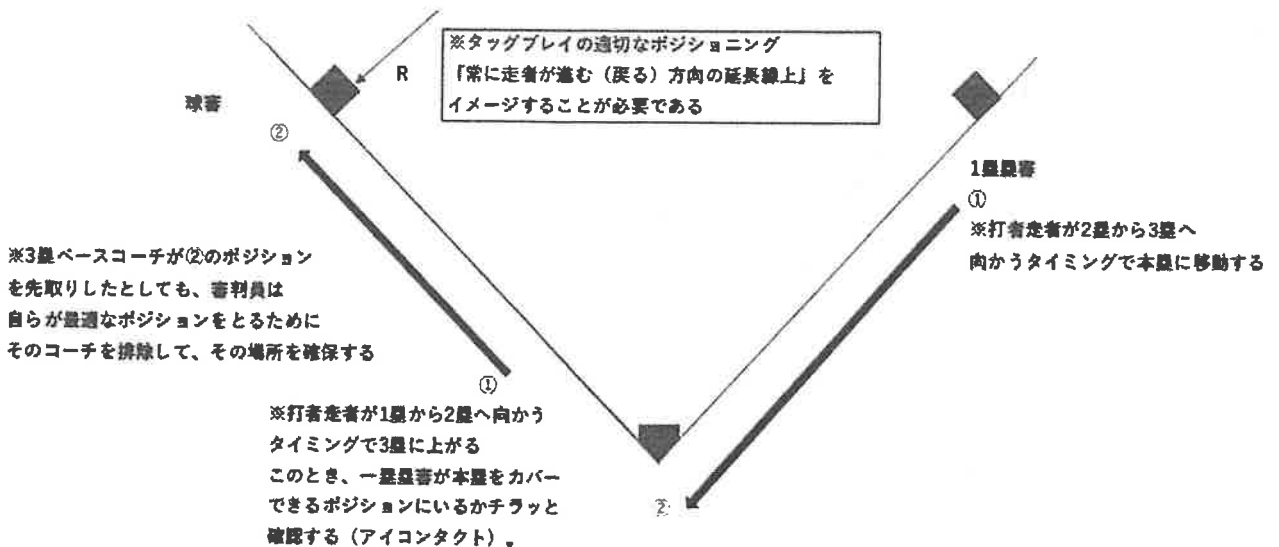


図 13：4人制メカニクス（打者走者が2塁へ向かったタッグプレイ）

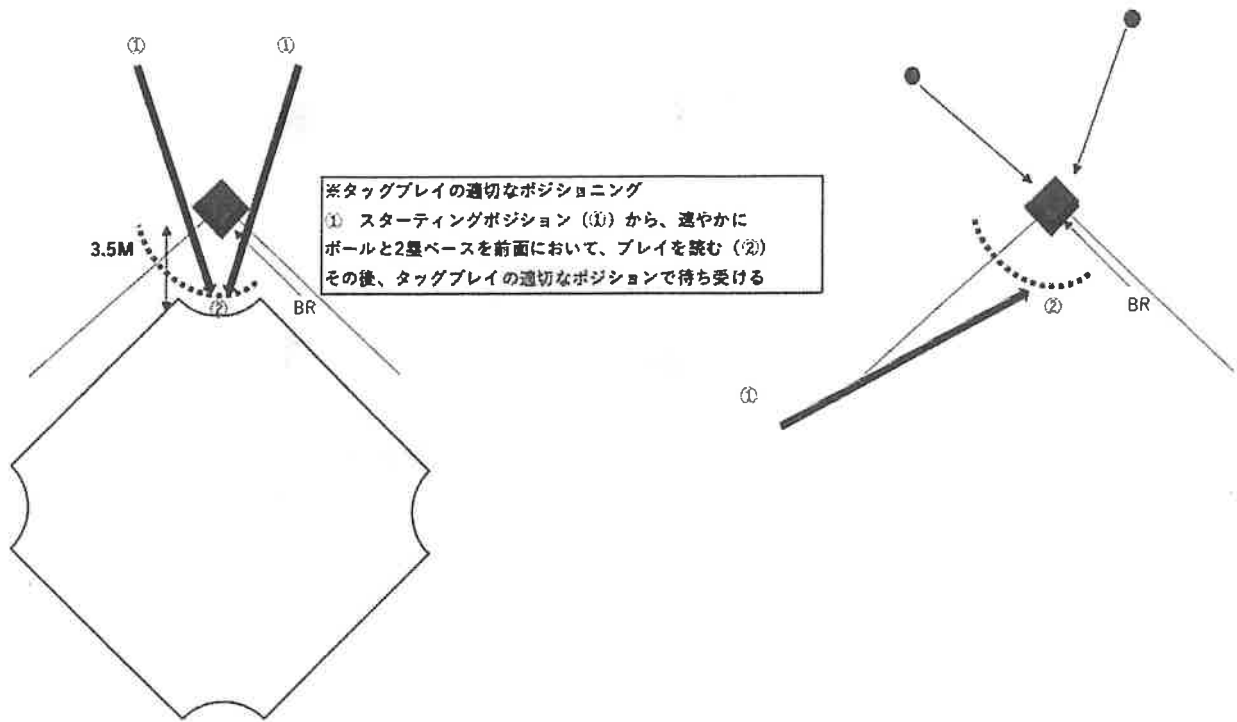
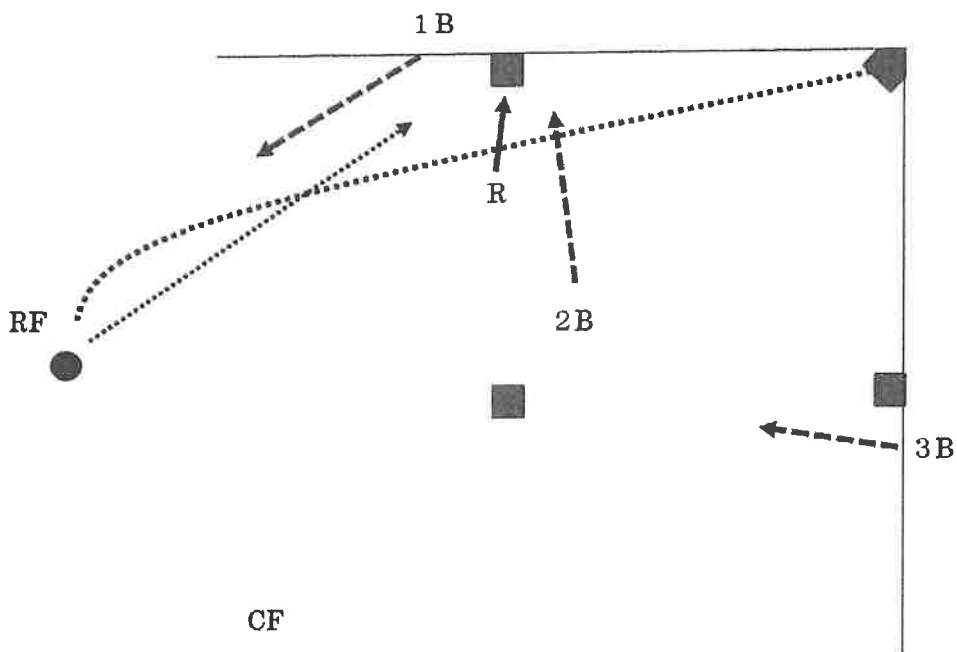
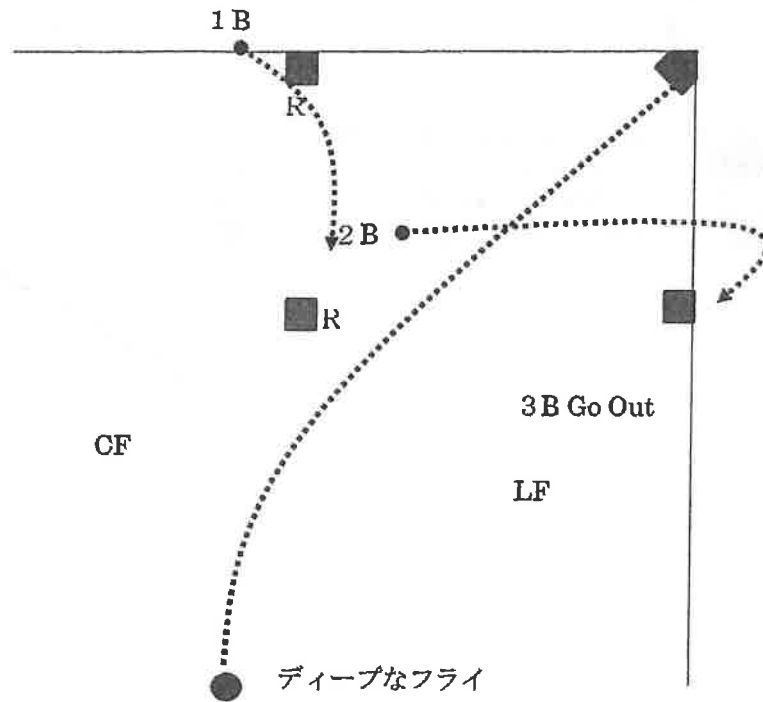


図 14：4人制メカニクス（走者1塁、1塁塁審が打球を追い、ライトへの飛球を捕って一塁へ返球される場合）



## 2024 各地区講習会 別冊資料

図15:4人制メカニクス(走者2塁<1・2塁>、センターから左側の飛球で2塁走者がタッグアップできるような深い打球の場合)



(以上)