



## 競技運営に関する連盟取り決め事項

- 1 その日の第一試合に出場のチームは、試合開始予定時刻の三〇分前までに、大会本部が用意する打順表(登録された者のうち出場予定の全員を記入したもの)を主将が大会本部に提出し、登録原簿との照合を受けた後、球審の立会いのもとに攻守を決定し、主将がベンチに戻り次第、後攻チームより直ちにシートノックに入る。ただし、態勢が整っているときは、試合開始予定時刻前でも試合を開始する。なお、練習は外野に限り行うことを認める(フリーバッティングは禁止する)。その際アップ用の服装(同一が望ましい)でもよいが、打順表の提出時には、全員ユニフォームに着替えシートノックに備えること。
- 2 第二試合以降のチームは、前の試合の七回終了時(少年部、学童部は五回終了時)までに打順表を大会本部に提出し、登録原簿との照合を受けた後、球審の立会いのもとに攻守を決定する。試合開始時刻に関係なく、前の試合が終了次第シートノックを行うので、終了あいさつの間にグラウンドに入り、外野側のベンチ横に用具を置きキャッチボールを行う。また、相手チームのシートノック中に外野のファウルグラウンドでトスバッティングを行ってもよい。
- 3 シートノックは、五分間とする。ただし、大会運営上、シートノックを行わずに試合を開始することもある。この場合は、攻守決定の際に通知する。また、ノッカーは選手と同一のユニフォーム、スパイクでなければならない。なお、捕手はプロテクター、レガース、捕手用ヘルメットを必ず着用すること。
- 4 次の試合のバッテリーが、競技場内のブルペンを使用することは自動的に許されない。
  - ① 試合に出場する捕手、およびブルペンの捕手は、ファウルカップを着用することが望ましい。
  - ② ブルペンの捕手および攻守交代時の準備投球を受ける捕手は、プロテクター、レガース、捕手用ヘルメットを着用することが望ましい。
- 5 ベンチ内での携帯電話、携帯マイクの使用を禁止する。また、メガホンは一個に限り使用を認める。
- 6 攻守の交代時に、最後のボール保持者は、投手板にボールを置いてベンチに戻ることに。
- 7 雨天の場合でも試合を行うことがある。また、午前中見合わせて午後から行うこともあるので、大会本部からの連絡に注意すること。なお、当日試合が不可能な場合には本部から連絡をする。

8 少年部、学童部の試合でも一般と同様に監督に限り、グラウンドに出て指示することはできる。

### 9 試合中の禁止事項

(1) マスコットバットを次打者席に持ち込むことはよいが、プレイの状況に注意し、適切な処置をすること。なお、競技場内での素振り用バンプやリングの使用を禁止する。

(2) 投手が手首にリストバンド、サポーター等を使用することを禁止する。なお、負傷で手首に包帯等を巻く必要があるときは、球審の承認が必要である。

(3) 足を高く上げてスライディングすることは危険防止のために禁止する。審判員がその行為を妨害と判断したときは、守備妨害で走者をアウトにする。

(4) 作爲的な空タッグを禁止する。審判員がその行為を妨害と判断したときは、オブストラクションを適用する。

(5) プレーヤーが塁上に腰を下ろすことを禁止する。

(6) 守備側からのタイムで試合が停止されたときは、投手は捕手を相手に投球練習をしてはならない。

(7) トラブルの際、審判員や相手側プレーヤーに手をかけることを厳禁する。万一このような事態が生じたときは、退場を命ずる。なお、各支部の行うすべての大会を含めて、試合に関連し

て暴力行為を行った選手とそのチームに対して、試合に関連して現実に暴力行為を行った者に対しては、その年度の出場を停止するとともに、所属チームにも何らかのペナルティを課すこととする。このペナルティを最低として処理する。

(8) 相手チームや審判員に対する聞き苦しい野次は厳禁する。また、スタンドからの応援団の野次及び目に余る行為はチームの責任とする。

(9) 競技場内(ベンチを含む)では、喫煙およびガム等を噛むことを禁止する。

### 10 試合のスピード化に関する事項

(1) 試合はスピーディに運ぶよう努め、一試合(九回戦)の競技時間は九〇分以内を目標とする。試合の進行状況によっては、タイムを制限することもある。

(2) 投手(救援投手を含む)の準備投球は初回に限り、八球以内(一分を限度)が許される。次回からは、四球以内とする。なお、季節または状況により考慮する。

(3) 攻守交代は駆け足でスピーディに行うこと。ただし、投手に限り内野地域内は歩いても差支えない。また、監督、コーチが投手のもとへ往き来する場合も、小走りでスピーディに行うこと。

(4) 投手と捕手について

① 投手が捕手のサインを見るときは、必ず投手板について見ることを厳重に実施すること。

- ② 投球を受けた捕手は、速やかに投手に返球すること。
- ③ 捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板を踏んで投球姿勢をとること。
- ④ あまりインターバルが長かったり、無用なけん制が度を過ぎると、反則行為としてペナルティを課すことがある。

(5) 打者について

- ① 投手が投球位置にいるいなしに関係なく、速やかにバッタース・ボックスに入ること。
- ② 次打者は、必ず次打者席へ入り低い姿勢で待つこと。投手も必ず実行すること。
- ③ 思うままにバッタース・ボックスを出入りすることは許されない。

ア みだりにバッタース・ボックスをはずした時は、球審はタイムをかけずに、投球に対して、正規に「ボール」「ストライク」を宣告する。

イ 打者がバッタース・ボックス内で打撃姿勢をとろうとしなかった場合、球審はストライクを宣告する。この場合はボールデッドとなり、いずれの走者も進塁できない。

ウ バッタース・ボックス内でベンチ等からのサインを見ること。(打者が正規の打撃姿勢をとらないときは、投手は打者に投球をしてはならない)

(6) 内野手間の転送球について

内野手間の転送球は一回りとする(状況によっては中止することもある)。最後にボールを受けた野手は、定位置から速やかに投手に返球すること。

(7) タイムについて

- ① 監督、主将はタイムを要求しないまま、みだりにベンチを出てはならない。
- ② タイムを制限する。

ア 試合中、スパイクの紐を意図的に結び直すなどのタイムは認めない。

イ タイムは一分間を限度とする。ただし審判員が認めた場合はこの限りではない。

ウ タイムは、プレイヤーの要求したときでなく、審判員が宣告したときである。打者がタイムを要求するときは、投手が投球動作に入る前でなければならない。また打者は、投手が投球動作に入ったらバッタース・ボックスを出てはならない。

(8) 本塁打の走者を迎える場合は、ベンチの前のみとする。

(9) 代打または代走の通告は氏名とともに、「代打者」または「代走者」の背番号を球審に見せその旨を告げることとし、球審も放送席に向かって選手の背番号を見せて、「代打または代走」と告げる。

アビール、選手交代などをするときには、その身分を明らかにする（背番号の確認）ために、コートを脱いで申し出ること。

## 12 ダブルヘッターに関する事項

一日二試合まで行うことができる。継続して行う場合は、試合終了後三〇分を目安に開始する。

## 13 試合中雷が発生した場合

状況を判断し、試合を中断して全員安全な場所に避難させ、气象台等の状況を掌握し、その後の処置を行う。

## 14 突発事故の際のタイムについて（五・一〇〇、h関連）

試合中、「プレーヤーの人命にかかわるような事態が発生した場合、人命尊重を第一に、プレイの進行中であっても、審判員の判断でタイムを宣告することができる」。この際、その宣告によってボールデッドとならなかつたらプレイはどのようになつたかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。

# 競技に関する連盟特別規則

## 一、正式試合

### 1 「一般」 九回戦

- (1) 正式試合（ゴールドゲーム）になる回数を七回とする。
- (2) 試合によっては七回戦とすることがあるが、この場合の正式試合（ゴールドゲーム）になる回数は五回とする。
- (3) 国民体育大会の順位決定戦は七回戦とする。なお、七回で勝敗が決しない場合には八回から特別延長戦とする。

### 2 少年部・学童部 七回戦

学童部三年生以下 五回戦

### 3 コールドゲームの得点の扱い

連盟では、すべて均等回の得点とする。

例えば、両チームが、七回（五回）の攻撃を均等に完了し、八回（六回）の表に先攻チームが得点したが、後攻チームはその裏、同点もしくはリードしないままに、暗黒・降雨などにより試合中

をせよとするチームプレイを指す術語である。

二・七三 STRIKE 「ストライク」——次のような、投手の正規な投球で、審判員によって「ストライク」と宣告されたものをいう。

- (a) 打者が打った(バントの場合も含む)が、投球がバットに当たらなかったもの。
- (b) 打者が打たなかった投球のうち、ボールの一部分がストライクゾーンのどの部分でもインフラインの状態を通過したもの。
- (c) ノーストライクまたは一ストライク<sup>の</sup>のとき、打者がファウルしたもの。
- (d) バントして、ファウルボールとなったもの。

【注】 普通のファウルは、二ストライクの後はストライクとして数えられないが、バントのファウルに限って、ボールカウントには関係なく常にストライクとして数えられるから、二ストライク後にバントしたものがファウルボールとなれば、打者は三振となる。ただし、バントがフライとして捕らえられた場合は、フライアウトとなる。

- (e) 打者が打った(バントした場合も含む)が、投球がバットには触れないで打者の身体または着衣に触れたもの。
- (f) バウンドしない投球がストライクゾーンで打者に触れたもの。

- (g) ファウルチップになったもの。

二・七四 STRIKE ZONE 「ストライクゾーン」——打者の肩の上部とユニフォームのスポンの上部との中間点に引いた水平のラインを上限とし、ひざ頭の下部のラインを下限とする本塁上の空間をいう。

このストライクゾーンは打者が投球を打つための姿勢で決定されるべきである。

【注】 投球を待つ打者が、いつもと異なった打撃姿勢をとってストライクゾーンを小さく見せるためにかがんだりしても、球審は、これを無視してその打者が投球を打つための姿勢に従って、ストライクゾーンを決定する。

二・七五 SUSPENDED GAME 「サスペンデッドゲーム」(一時停止試合)——後日、その続きを行なうこととして、一時停止された試合をいう。(四・二二)

二・七六 TAG 「タッグ」(触球)——野手が、手またはクラブに確実にボールを保持して、その身体を塁に触れる行為、あるいは確実に保持したボールを走者に触れるか、手またはクラブに確実にボールを保持して、その手またはクラブを走者に触れる行為をいう。

二・七七 THROW 「スロー」(送球)——ある目標に向かって、手および腕でボールを送る行為をいい、常に投手の打者への投球(ピッチ)と区別される。

二・七八 THE GAME 「タイゲーム」——球審によって終了を命じられた正式試合で、両チームの得点が

10. セットポジション  
(塁際の構え方)

- 塁際は、
1. 一塁に二塁にセーフティランで構える。
  2. フレッシュランのときはセーフティランで構える。
- セーフティランの構え方:
1. 足を軽く曲げ、手を曲げない。
  2. 両手をひざまたは太ももの上に置く、両脚の間隔は肩幅より広い。
  3. 顔を上げ、正面を向き、目を見ない。
  4. 目を上げて、
  5. 両手を曲げて、フラッシュランで構える。
  6. 両脚の間隔は肩幅より広い、両手に肘を置くように。

守定の姿勢:

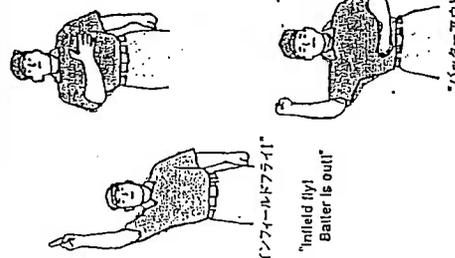
守備の姿勢は、両足を肩幅より広く、両手を腰の高さに置く。両手を肩幅より広く、両手を腰の高さに置く。両手を肩幅より広く、両手を腰の高さに置く。

「正しい構え方」

- ・両足を広く、
- ・フレッシュランで構える。

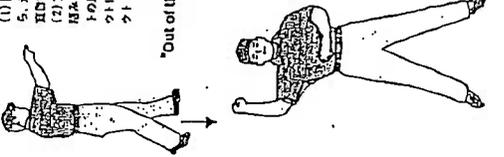
24. インフィールドフライ

「インフィールドフライ」の構え方

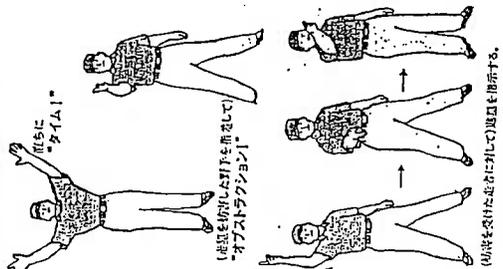


25. ラインアウト

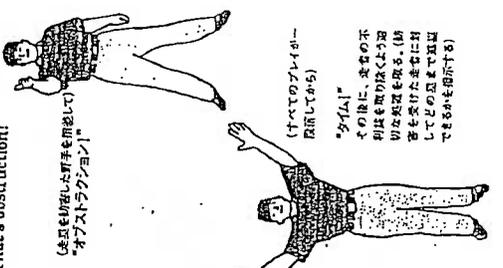
- (1) ラインアウトの構え方
- (2) 塁際は、両足を肩幅より広く、両手を腰の高さに置く。
- (3) 両手をひざまたは太ももの上に置く、両脚の間隔は肩幅より広い。
- (4) 顔を上げ、正面を向き、目を見ない。
- (5) 目を上げて、
- (6) 両手を曲げて、フラッシュランで構える。
- (7) 両脚の間隔は肩幅より広い、両手に肘を置くように。



27. オブストラクション(a)項  
"That's obstruction!"

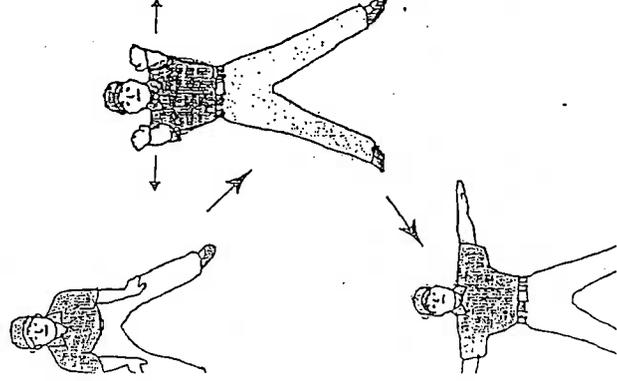


23. オブストラクション(b)項  
"That's obstruction!"



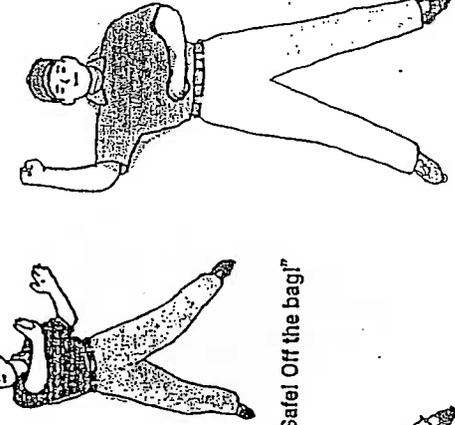
11. セーフ、オフ、ザ・バッグ

セーフ!



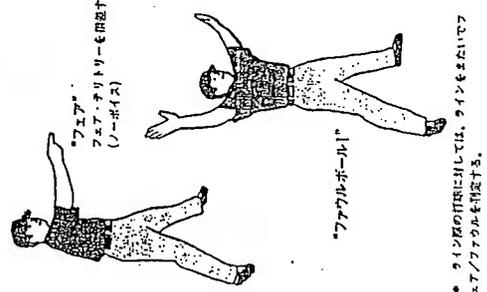
12. アウト

"アウト!"



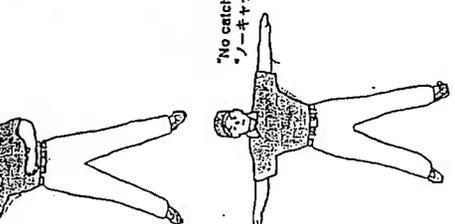
13. フェア、フェアウル

"フェア、フェアトリート (ノーボール)"



14. キャッチ、ノーキャッチ

"That's a catch!"  
"catch!"  
"キャッチ"



15. 内野へのライン・ドライブ

- ・ 内野へのライン・ドライブは、一塁と二塁の間にある塁際 (グラブの位置) が加算ポイント・ノー・キャッチを判定する。(ノー・ドライブ、ノー・キャッチの期間)
- (二塁塁際が内野にいる場合)
- PL 投手への打球および塁際の位置を判定する。
- LB 投手への打球および一塁手からラインアウトの打球を判定する。
- RB 二塁手または三塁手の打球を判定する。
- RD 三塁手または二塁手の打球を判定する。

(二塁塁際が内野にいる場合)

ノー・ドライブ、ノー・キャッチ (グラブの位置の位置を判定する) の原則に従う。

両塁間の塁際の位置を判定する。両塁間の塁際の位置を判定する。

\* 野手がボールを落したとき Safe! Drop the ball!

# 1. 球審の構え方

On the rubber-Get set-Call the pitch-Relax  
スロットスタンス:

1) 足

捕手の足の踵/球審の足のつま先/踵/つま先  
(Heel/Toe/Heel/Toe) (次ページの図)  
踵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(殆どの場合肩幅以上)  
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良い)

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

捕手の頸上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

頸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のどちらでも良い

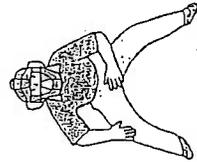
① スロット方向の腕は90度に曲げ、肩に近いあたりに止める; もう一方の腕はひざの上部あたりに軽く添える。  
② 両前腕を足の内部に入れ、太ももあたりに持つ。くらは自然に下げるか軽く握る。

球審の構えの3大ポイント:

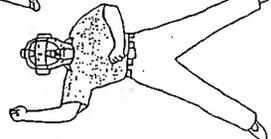
- ① スロット足のつま先が投手板方向に向いているか
  - ② ホームプレートが全部見えているか
  - ③ 頸の高さ、位置
- ① 構えた姿勢が自分にとって快適か

## 3. ストライク、ボール

\* ストライクは肘より高く、肩は肘より上には上げる。  
ボールは "Get set" の決められた高さでボールにコントロールする。  
ただし、判断は良い。



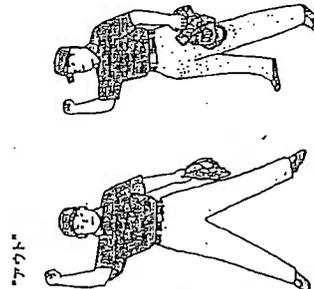
"Get set"の姿勢



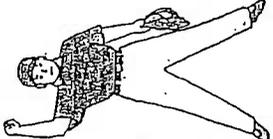
"ストライク"の姿勢

\* アスは前に両手で持つ。  
\* 両手で肘を持って肘から先に肘と並列になるように上げる。

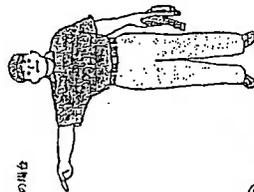
## 4. 球審 (アウト、セーブ、ボールカウント)



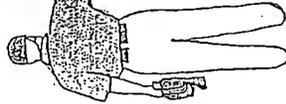
"アウト"



"フェア"  
一塁の打席の場合  
(ノーボール)

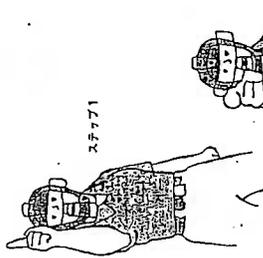


\* 三塁ベースまでの打席のフェア/アウトの判定は捕審が行う。  
\* 三塁フェア/アウトの判定は打席 (アライズ) はラインを引いてフェア/アウトの判定を行う。



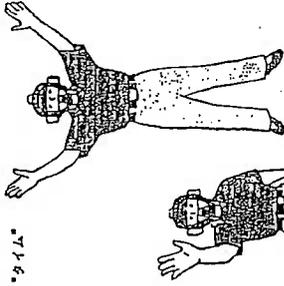
## 2. プレイ、タイム

"プレイ"

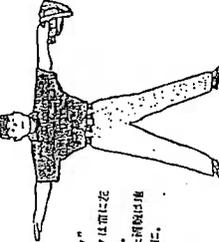


ストップ

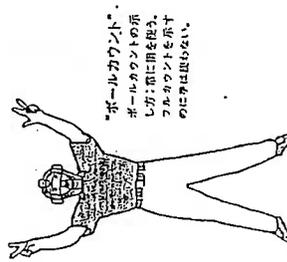
"タイム"



任意が打球がボールと見なされるまでに上級のシグナルがほしい場合は、その場合は、捕手のストップに付き、



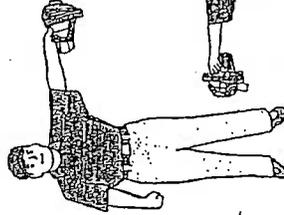
"セーブ"  
\* アスは肘に花  
\* 花を両手で持つ。  
\* 花を両手に持つ。  
\* 花を両手に持つ。



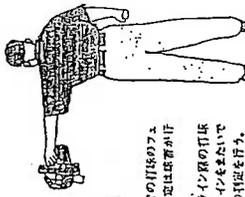
"ボールカウント"  
ボールカウントの指示が、肘に手を置く。ボールカウントを指示する際に手を置く。

## 5. 球審 (フェア、アウト)

"フェア"  
一塁の打席の場合  
(ノーボール)



\* 三塁ベースまでの打席のフェア/アウトの判定は捕審が行う。  
\* 三塁フェア/アウトの判定は打席 (アライズ) はラインを引いてフェア/アウトの判定を行う。



## 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

## 四人制審判の取決め事項

### 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。

注

#### ④ “プレイに備える”

打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上のプレイに備えること。

#### ⑤ “プレイが一段落するまで”

打球が処理され、野手から内野方向に返球されるまでをいう。

#### ⑥ “タッグアップなど”

走者のタッグアップ、追越し、オブストラクションの確認などをいう。

#### ⑦ “すべてのプレイ”

触塁、タッグアップ、ランダウンプレイなどをいう。

- 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。

### 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 (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

## 無走者

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(二塁でのプレイが生じるとされる場合)

PL

三塁での“プレイに備える”。

I B

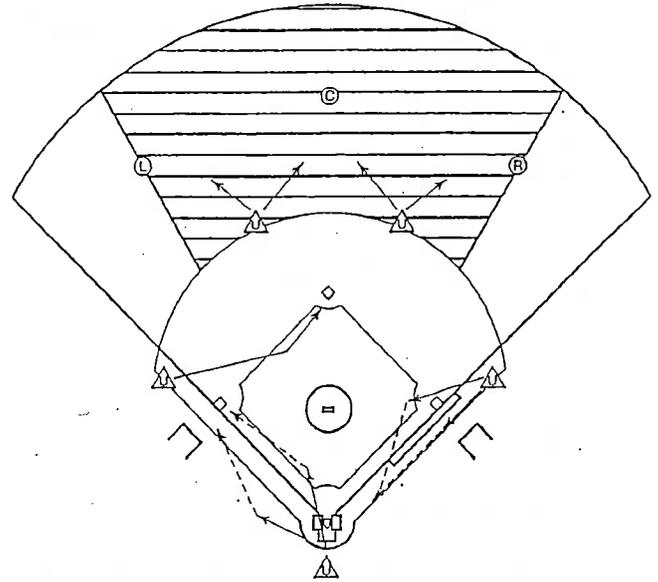
打者走者の一塁触塁を確認し、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

II B

打球を追い、“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時の球審の動き

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“プレイに備える”。

I B

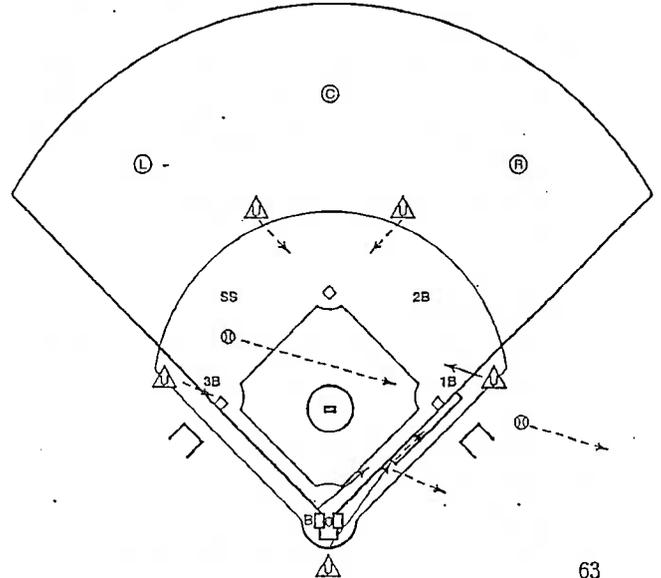
一塁での“プレイに備える”。

II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

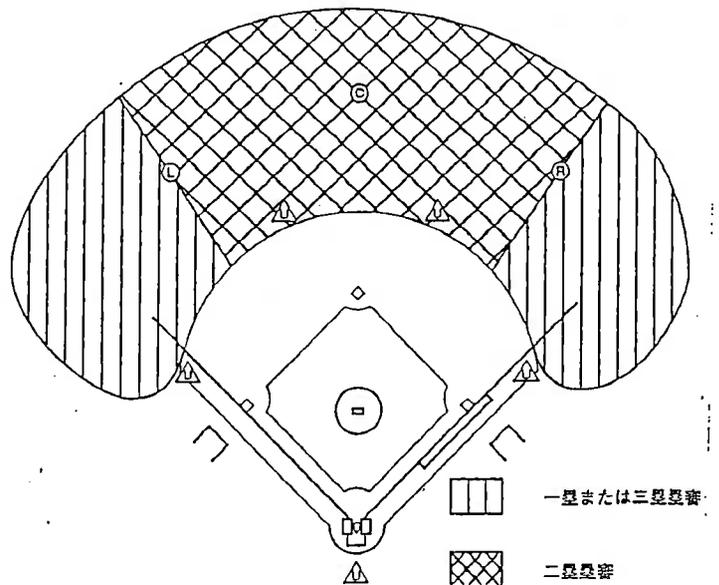
三塁での“プレイに備える”。



# 無走者

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から、右翼手定位置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 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

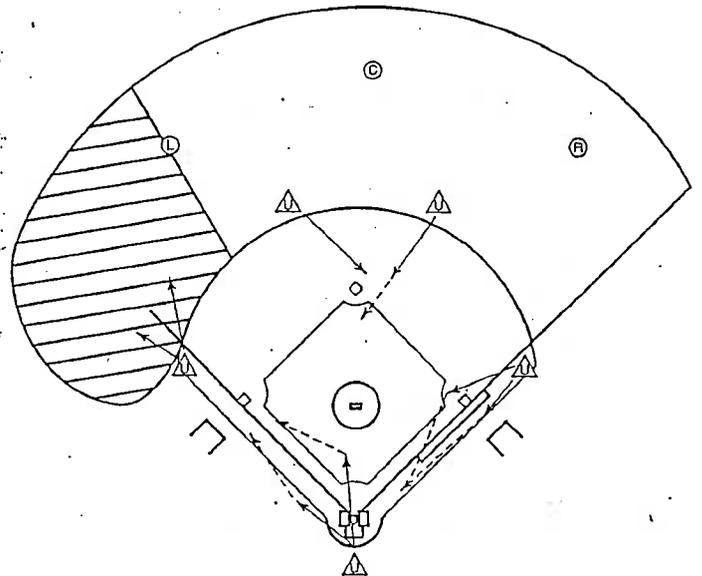
打者走者の一塁触塁を確認し、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“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”。

IB

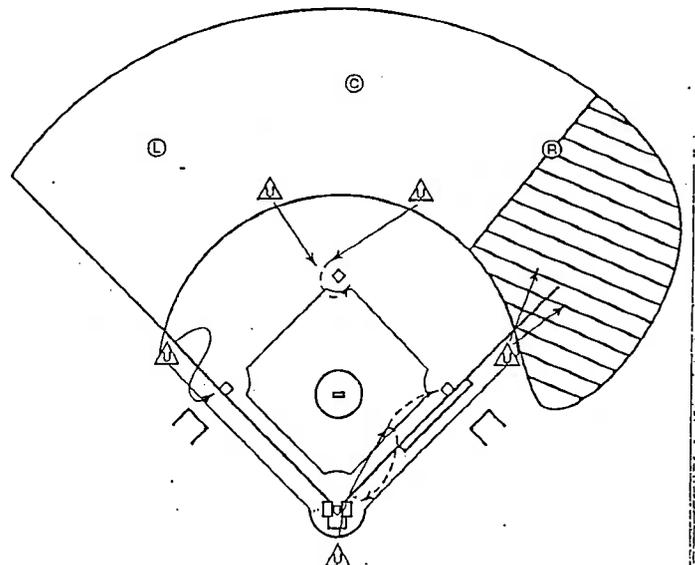
打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

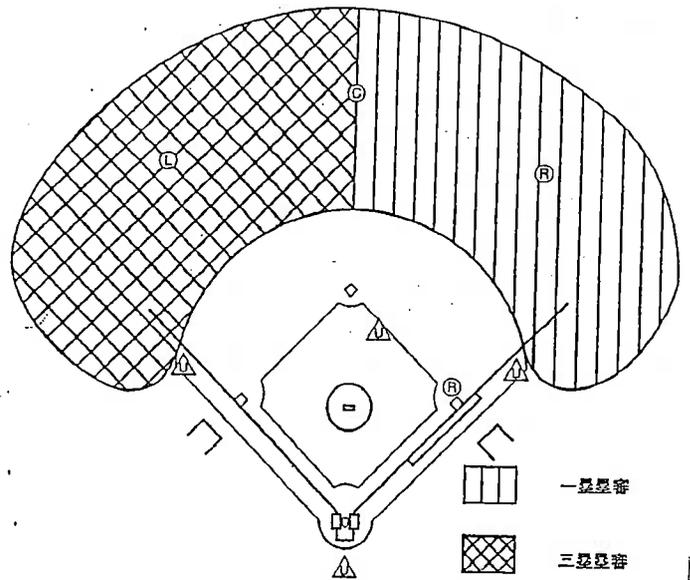
三塁での“プレイに備える”。



## 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 中堅手より左側の打球を三塁塁審が追った場合(球審が三塁に向かった場合)

PL

三塁での“プレイに備える”。

IB

一塁走者の行動(“タッグアップなど”を含む)および打者走者の一塁触塁を確認し、球審が三塁へ移動したら本塁へ向かう。

II B

視野を広げながら(ステップバック)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、“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

一塁走者の行動(“タッグアップなど”を含む)および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”。

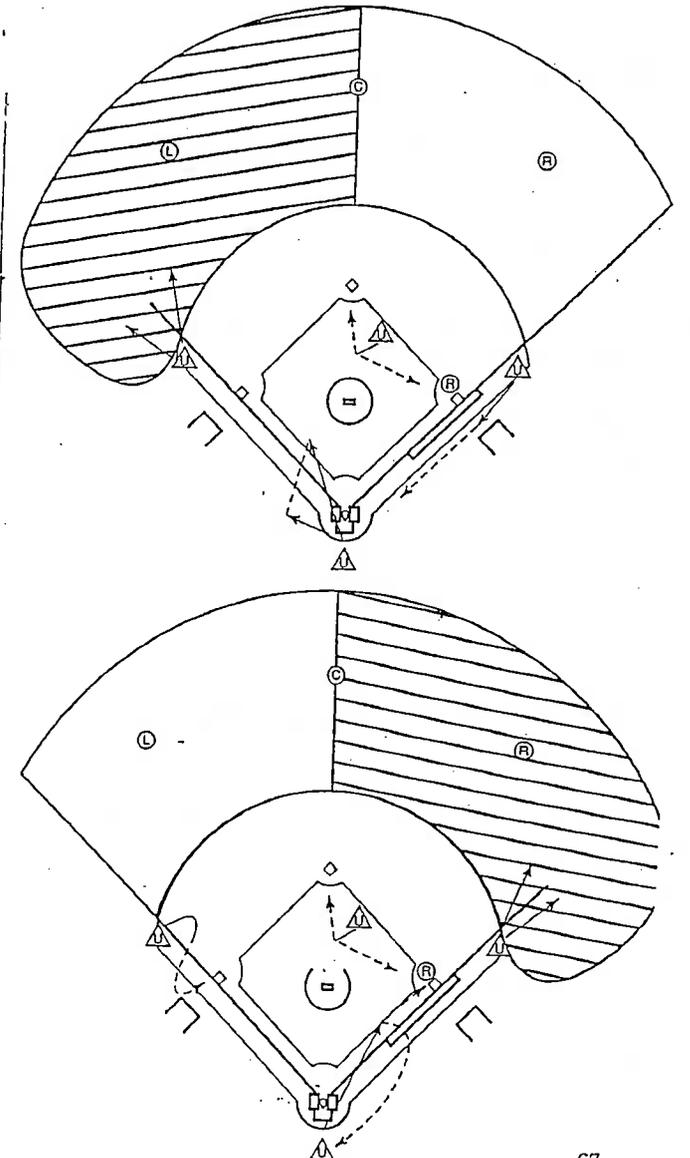
IB

打球を追い、“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)一塁走者の二塁触塁を確認し、一・二塁での“プレイに備える”。

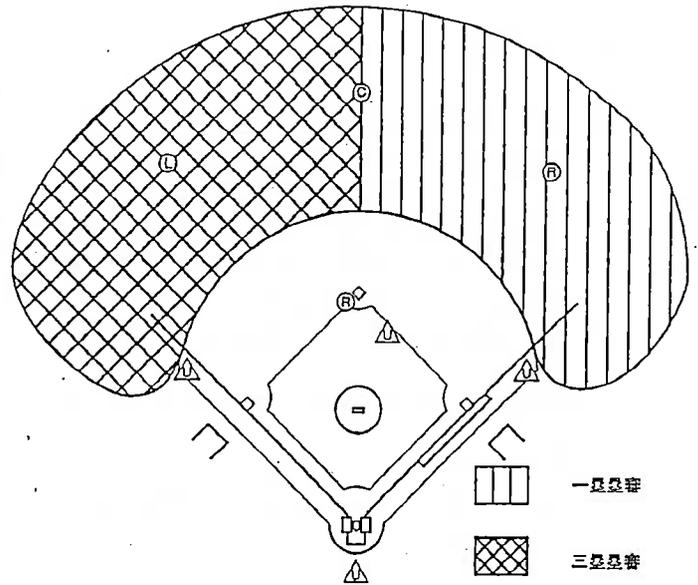
III B 三塁での“プレイに備える”。



## 走者二塁

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 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”。

I B

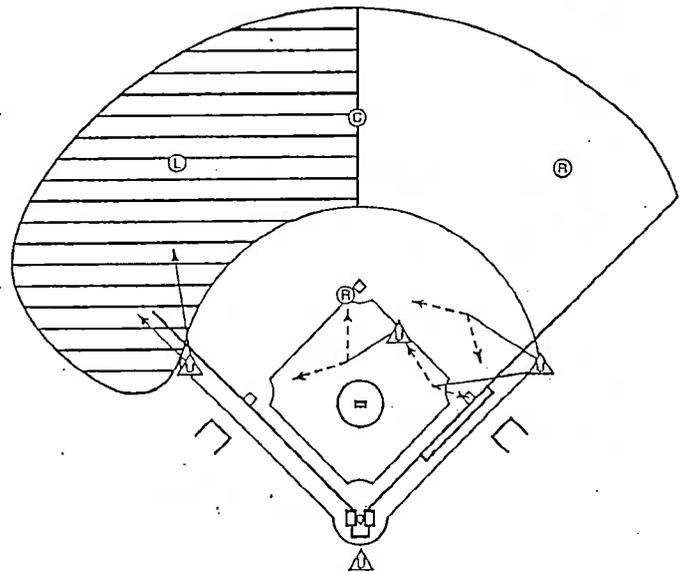
打者走者の一塁触塁を確認し、一・二塁での “プレイに備える”。

II B

二塁走者のタッグアップまたは三塁触塁を確認し、三塁での “プレイに備える”。

III B

打球を追い、“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

本塁での “プレイに備える”。

I B

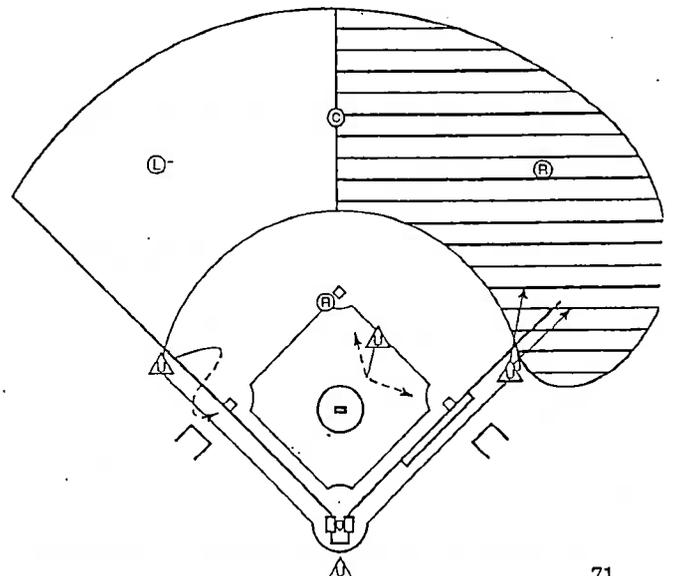
打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

視野を広げながら(ステップバック)一・二塁での “すべてのプレイ” に備える。

III B

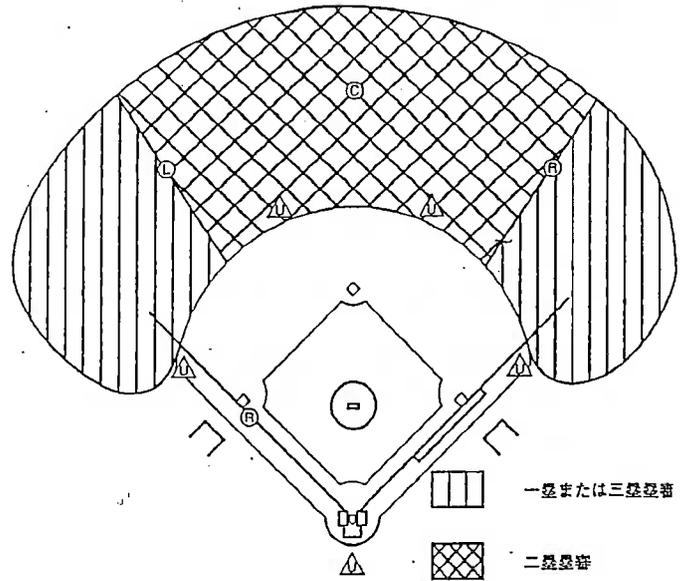
三塁での “プレイに備える”。



## 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通常は遊撃手の後方に立つが、とくにその位置を限定するものではない。
- (2) 二塁塁審は左翼手定位置から右翼手定位置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。



## 走者三塁

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”。打球がフェアヒットになった場合は、三塁走者の本塁触塁を確認しながら三塁での“プレイに備える”。

I B

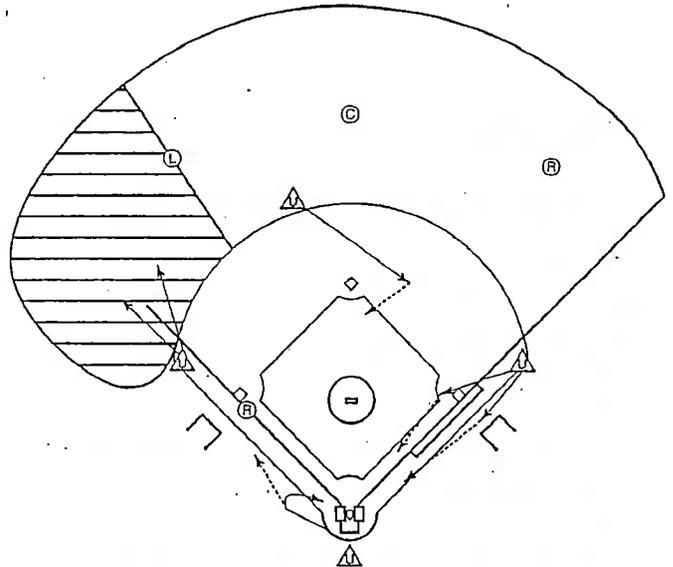
打者走者の一塁触塁を確認し、球審が三塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

II B

二塁での“プレイに備える”。

III B

打球を追い、“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

本塁での“プレイに備える”。

I B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

II B

一・二塁での“すべてのプレイ”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”。

