
第1章

ジェスチャーの基本

ジェスチャーの基本

1. 球審の構え方
2. プレイ、タイム
3. ストライク、ボール
4. アウト、セーフ、ボールカウント
5. フェア、ファウル
6. マスクの外し方、インジケータの持ち方
7. 四死球
8. チェックスイング
9. 塁審の構え方
10. セーフ、オフ・ザ・バッグ
11. アウト
12. フェア、ファウル
13. キャッチ、ノーキャッチ
14. ライン付近の打球
15. ボーク

-
16. エンタイトル・ツーベース、ホームラン
 17. 打撃妨害
 18. 故意落球
 19. 打者の守備妨害(盗塁のとき)
 20. 反則打球
 21. 打者走者の守備妨害
 22. 走者の守備妨害
 23. 走者の追い越し
 24. オブストラクション(1)項
 25. オブストラクション(2)項
 26. インフィールドフライ
 27. ラインアウト
 28. タイムプレイ
 29. 観衆の妨害

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)

かかとかかと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。

(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だけで腰の位置も決まる。

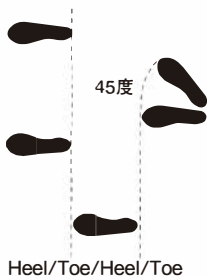
5) 腕と手の位置

スロット方向の腕は90度に曲げ、ベルトの上部あたりに止め、軽くにぎる。もう一方の腕は脇も閉め、できるだけ身体に近づけ、手はひざの上部あたりに軽く添える(打球やファウル等に当たらないようにする)。

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！」

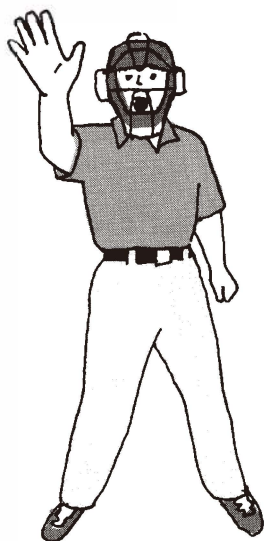


ダーツを投げるように投手の足元(投手板)に向かって指す。

「タイム！」



両ひじを肩より上げ、
両腕も上げる。
両手は自然に開く。



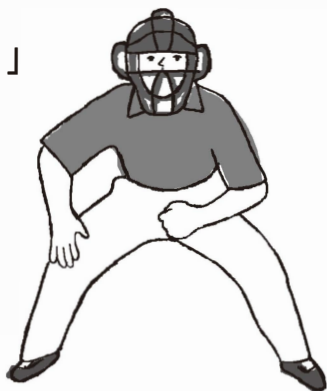
打者が打撃姿勢をとるまでに上図の
シグナルがしばしば用いられる。そ
の後、左図に移る。

3. ストライク、ボール

*「ストライク」とコールする。ひじは肩の高さまで上げる。

*ボールは“Get set”の姿勢のままで「ボール」とコールする。

「ボール！」



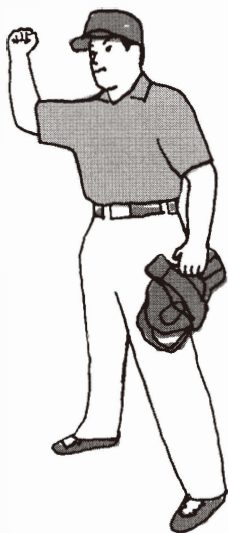
“Get set” の姿勢



「ストライク！」

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。

「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。



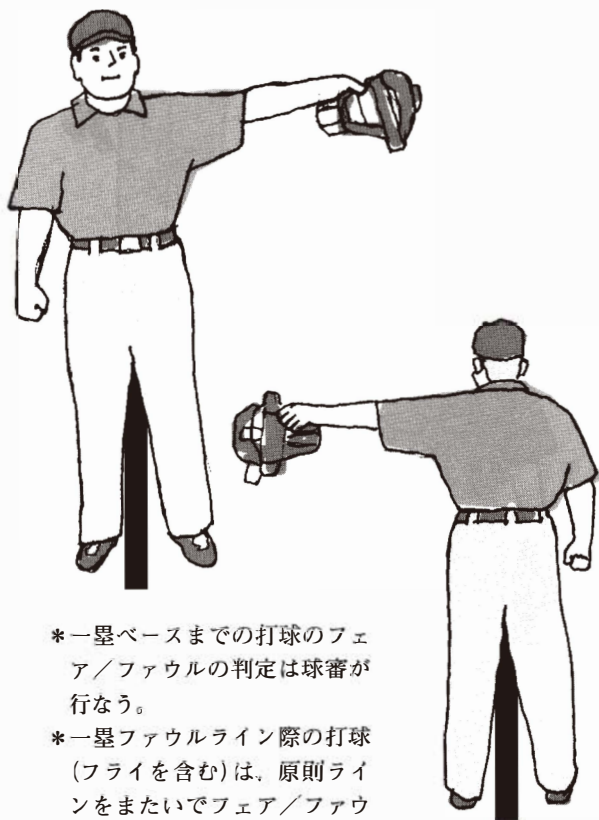
ボールカウント

ボールカウントの示し方：左手の指でボールの数を、右手の指でストライクの数を示す。

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)

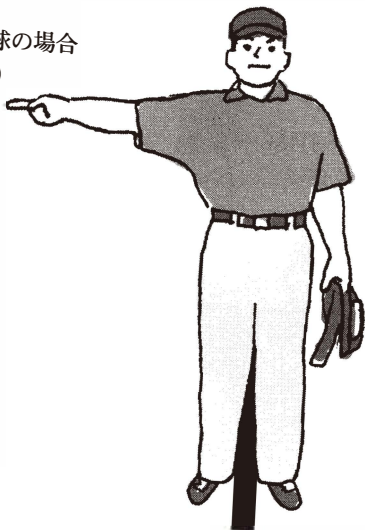


*一塁ベースまでの打球のフェア／ファウルの判定は球審が行なう。

*一塁ファウルライン際の打球(フライを含む)は、原則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、原則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！」

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。



ライン付近の打球

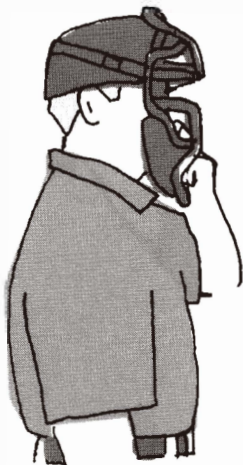
*まずフェアかファウルかの判定を出す。ポイントする。

*ファウルであれば、その後に「ファウル！」を宣告する。

*「キャッチ！」か「ノーキャッチ！」かの打球の場合は、フェアかファウルかのシグナル(ポイント)を出した後、キャッチであれば「キャッチ!」、ノーキャッチであれば「ノーキャッチ!」の宣告をする。

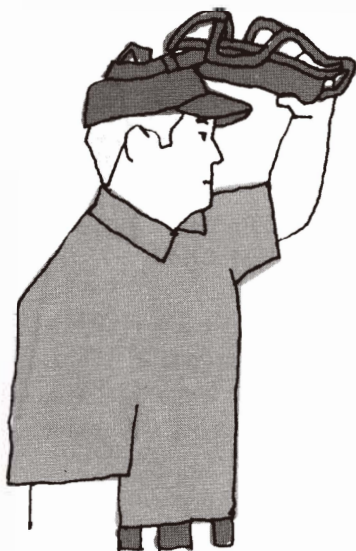
6. マスクの外し方、 インジケータの持ち方

ステップ1



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。
マスクを外すと
きに下を向かな
い。

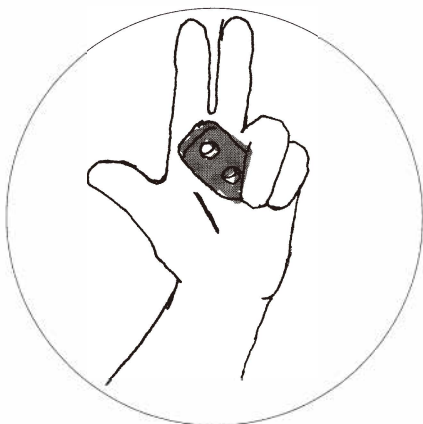
ステップ2



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



左手の薬指と小指で持つ

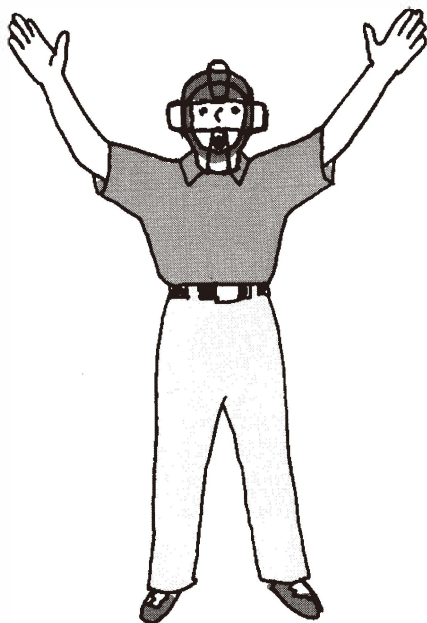
7. 四死球

四球(ベース・オン・ボールズ)の場合

ことさら動作はしない。

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。

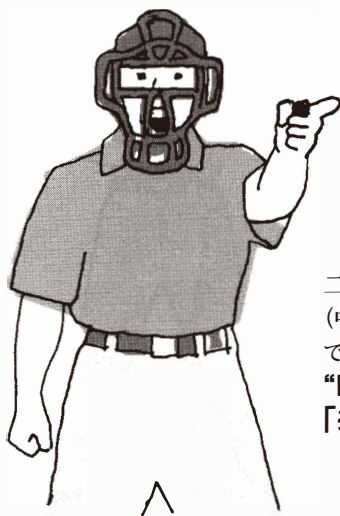


8. チェックスイング

右打者の場合
(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“Did he go?”「振った？」と塁審に聞く。



二人制、三人制のとき
(中にある塁審を左手で指差して)

“Did he go?”
「振った？」

左打者の場合
(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“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

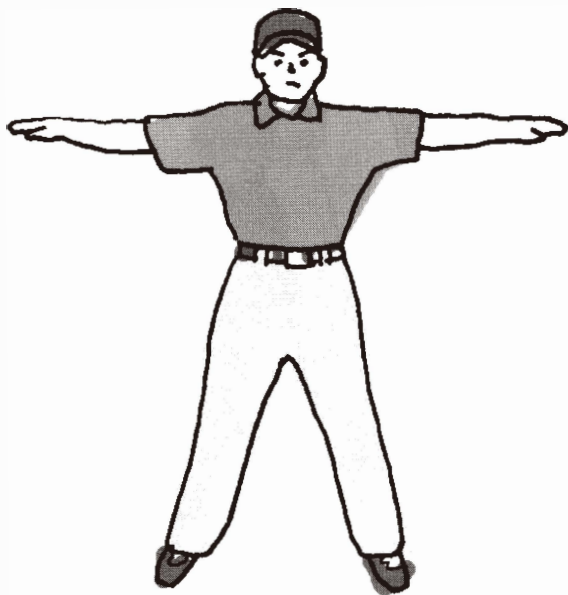
「スイング！」
“Yes, he went.”



塁審

振っていない場合

セーフと同じジェスチャー



「ノースイング！」
“No, he didn't go.”

9. 塁審の構え方

塁審は、

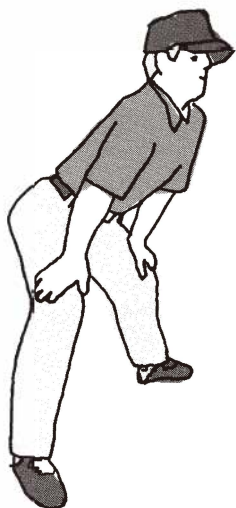
1. 一球ごとにハンズ・オン・ニーズセットポジションで構える。
*ただし走者がいないときは、スタンディング・セットポジション(ひざに余裕をもって立った姿勢)でもよい。
2. プレイの判定のときには原則、ハンズ・オン・ニーズセットポジションで構える。

ハンズ・オン・ニーズ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. 両手をひざの上部あたりに置く(ひざをつかみ固定するイメージ)。両脚の内側に置かない。
3. 顔を上げる。目線を地面と平行に。
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。

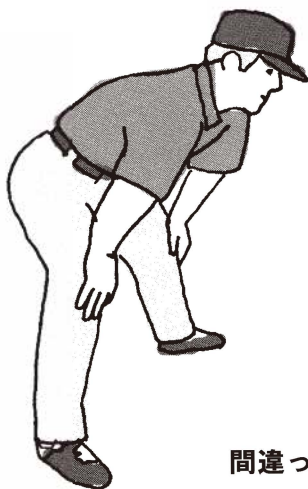
判定の3大ポイント：

- 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

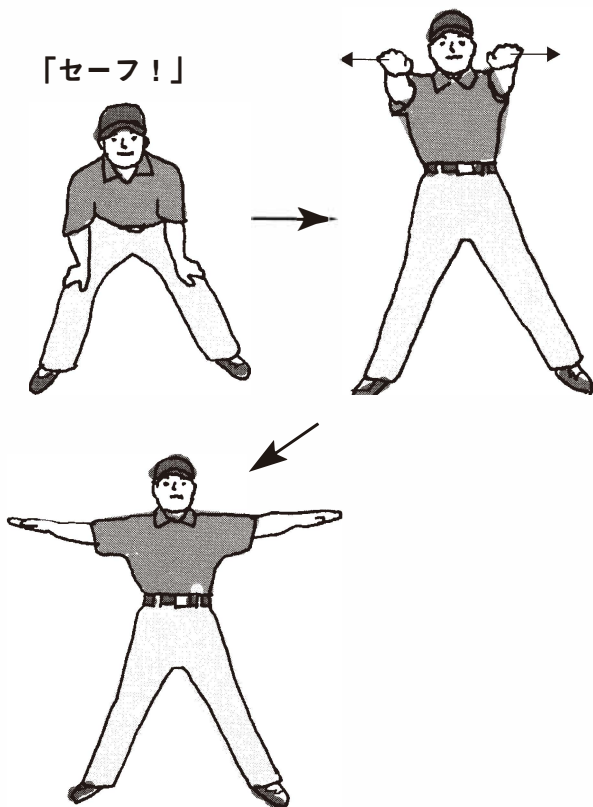
- ・ 視野を広く。
- ・ プレイに正対する。



間違った構え方

10. セーフ、オフ・ザ・バッグ

「セーフ！」



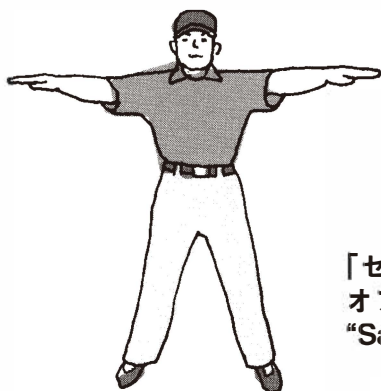
*野手がボールを落としたとき

Safe! Dropped the ball.

*野手が“お手玉”したとき Safe! Juggled the ball.

*走者がタッチをかいぐったとき Safe! No tag!

タイミングはアウトだが、野手の足がベースから離れた場合
「オフ・ザ・バッグ！」



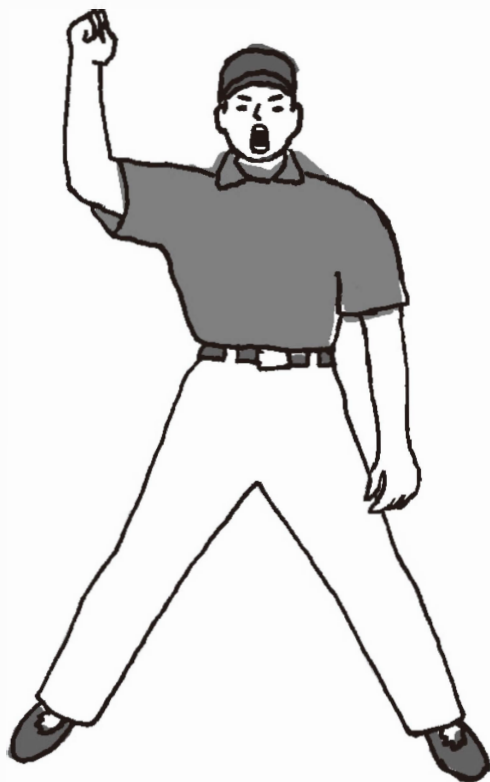
「セーフ！
オフ・ザ・バッグ！」
“Safe! Off the bag!”

足の離れた
方向に
両腕を振る



11. アウト

「アウト！」 “He's out!”



ひじは肩の高さまで上げる

12. フェア、ファウル



フェア

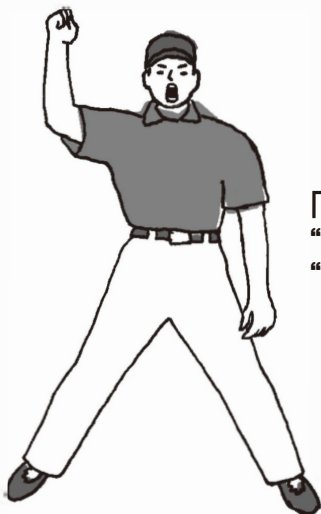
フェアテリトリーを指差す。
(ノーボイス)

「ファウル！」



※ライン付近の打球に対しては、ラインをまたいでフェア／ファウルを判定する。

13. キャッチ、ノーキャッチ



「キャッチ！」
“That's a catch!”
“Catch!”

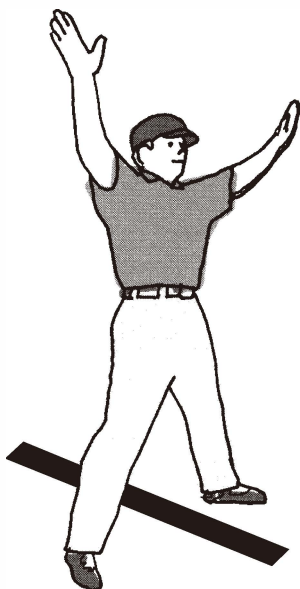


「ノーキャッチ！」
“No catch!”

14. ライン付近の打球

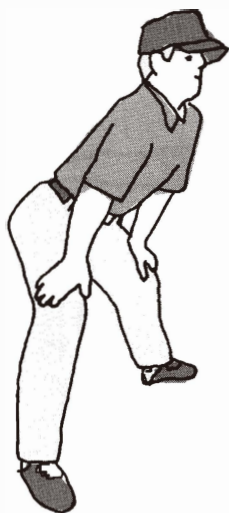
ライン付近の飛球で、野手はその打球に触れた場合には、まず先にフェア地域またはファウル地域のどちらで触れたのかを指差して明示する(地面と平行に出す)。

その後、プレイの状況を確認して、キャッチ(“That’s a catch!”)、ノーキャッチ(“No catch!”)または“ファウル!”の判定をする(左ページ参照)。



15. ボーク

- *球審は「ボーク」(That's a balk!)と発声し、プレイを見守る。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、「ボーク」(That's a balk!)と発声し、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。



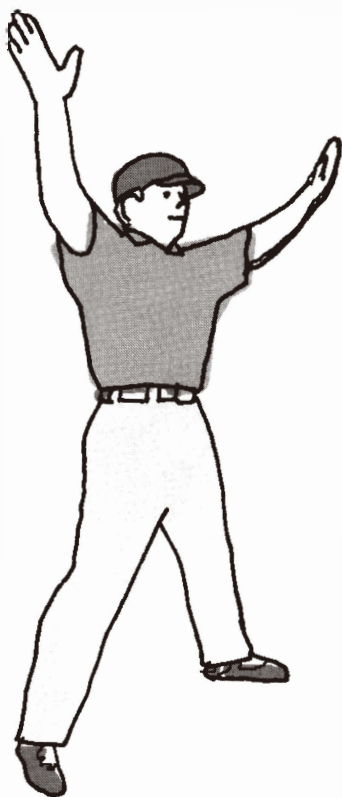
塁審
「ボーク！」



塁審

「タイム！」

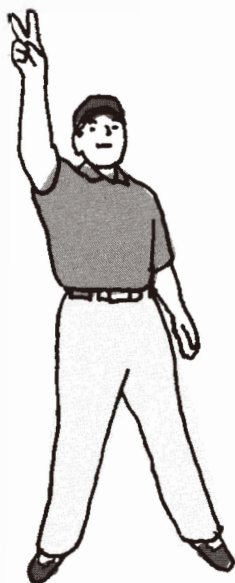
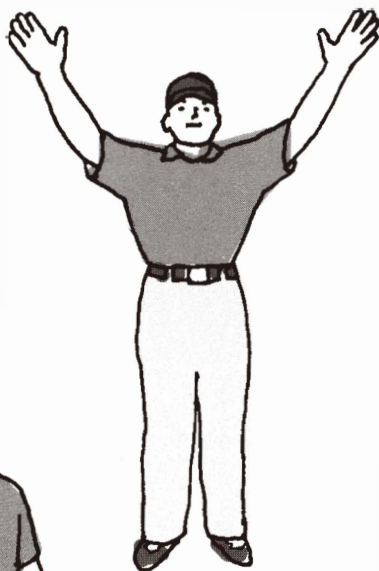
(プレイが一段落するまでタイムをかけないこと)



16. エンタイトル・ツーベース、 ホームラン

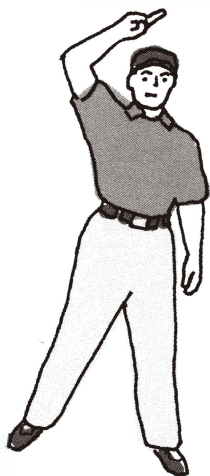
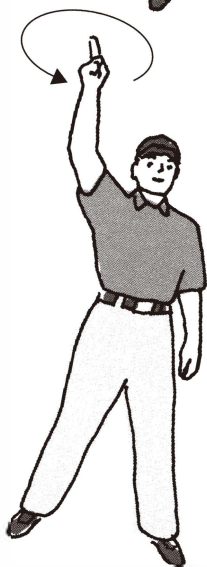
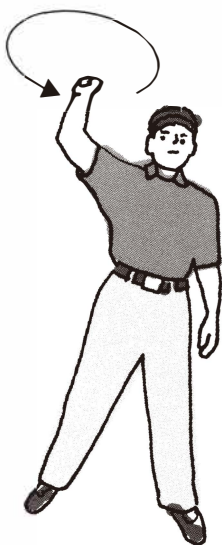
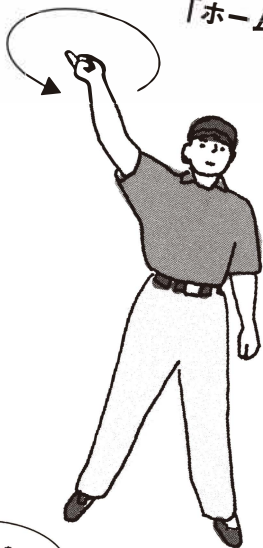
エンタイトル・ツーベース

「タイム！」



「ツーベース！」

「ホームラン!」



17. 打撃妨害

(1) 球審は右手で捕手を指差し「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、プレイを生かす申し出があるかを待つ。

(5) 選択の申し出があった場合は「タイム」をかける前の状況に戻し、プレイを再開する。

18. 故意落球

- (1) 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」(Intentional dropped the ball)を宣告する。
- (2) まず、「タイム!」、野手に向かって右手をポイントして「故意落球!」を宣告し、そして打者に「バッターアウト!」を宣告する。(塁上の走者は投球当時の占有塁に戻る)。



19. 打者の守備妨害(盗塁のとき)

投球の判定をした後、

「インターフェア！」

“That's interference!”



(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！」

打者を指差して

「インターフェア！」

を宣告する



「バッターアウト！」

(アウトを宣告した後、
走者を妨害発生の瞬間
すでに占有していた塁に
戻らせる)

*すでに三振でアウト
になった打者が、
守備妨害をしたとき
は、走者もアウトに
する。



20. 反則打球

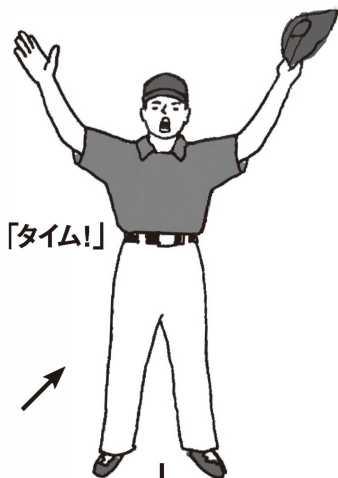
打者が片足または両足を完全にバッタースボックスの外に置いてバットにボールを当てた(フェアかファウルかを問わない)場合、球審はただちに右手で打者を指差し(「反則打球! 打者アウト!」)を宣告する。

(“Illegally Batted Ball! He's Out!”)

21. 打者走者の守備妨害

打者走者と捕手が接触し、妨害があった場合は球審はタイムをかけ「インターフェア！ 打者アウト！」(That's interference! He's out!)を宣告する。

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、「ザッツ・ナッシング」"That's nothing."と発声し、セーフの形をとる。



(打者を指差して)

「インターフェア！」

「バッターアウト！」

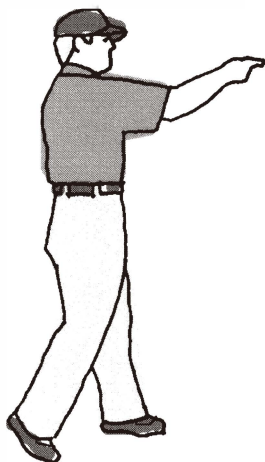
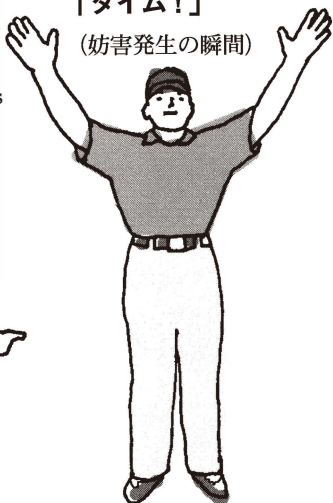


22. 走者の守備妨害

妨害発生の瞬間にタイムをかけ打者を指差し「インターフェア！ランナーアウト！」(That's interference He's out!)を宣告する。

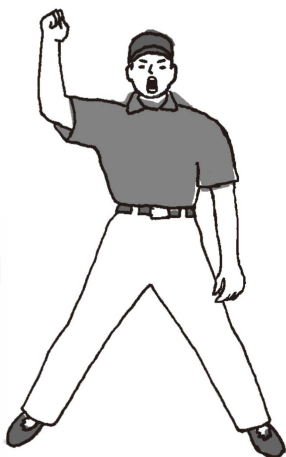
「タイム！」

(妨害発生の瞬間)



(走者を指差して)

「インターフェア！」



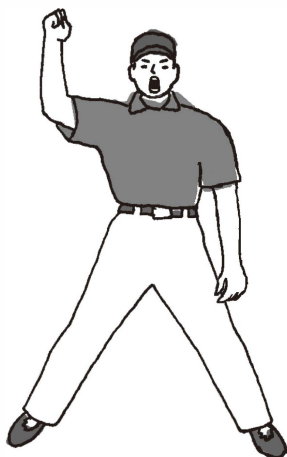
「ランナーアウト！」

23. 走者の追い越し

走者の追い越しがあったら、ただちに当該審判員は追い越した走者を右手でポイントし(指差し)、右手で(「パッシング! ランナーアウト!」)
("That's Passing! He's Out!")を宣告する。



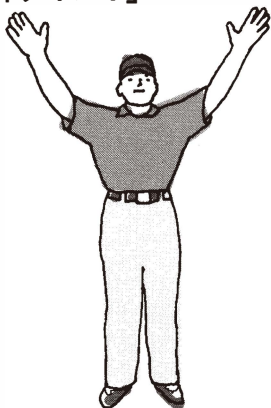
(追い越した走者を指差して)
「ザッツ・パッシング!」



「ランナーアウト!」

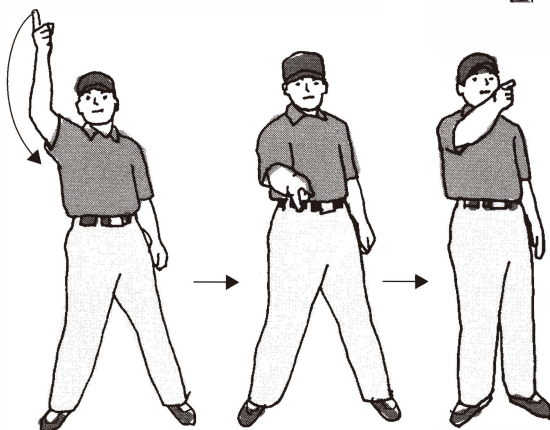
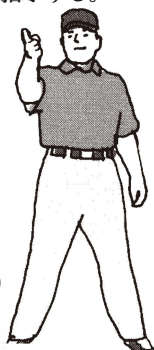
24. オブストラクション(1)項

「タイム！」



走塁への妨害が発生した瞬間にタイムをかけ野手を指差して「オブストラクション！」(That's obstruction!)を宣告し(妨害を受けた走者に対して)進塁を指示する。

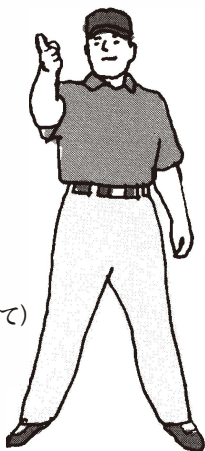
(走塁を妨害した野手を指差して)
「オブストラクション！」



(妨害を受けた走者に対して)進塁を指示する。

25. オブストラクション(2)項

走者を妨害した野手を指差して「オブストラクション」(That's obstruction)を宣告しすべてのプレイが一段落したらタイムをかけ、走者の不利益を取り除くよう適切な処置をとる。



(走塁を妨害した野手を指差して)
「オブストラクション！」



(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)。

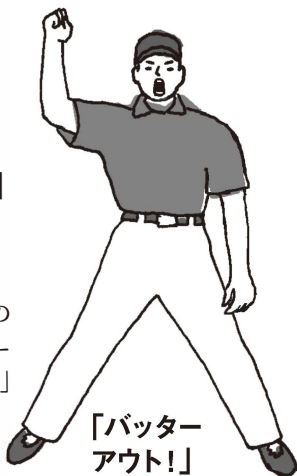
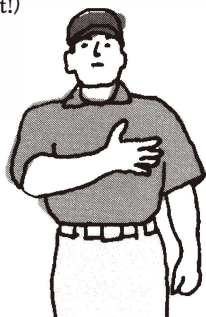
26. インフィールドフライ

シグナル

- (1) 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。
- (2) 内野手が普通の守備をすれば捕球できると判断したら「インフィールドフライ! バッターアウト!」
(Infield fly! Batter is out!)
を宣告する。



「インフィールドフライ!」

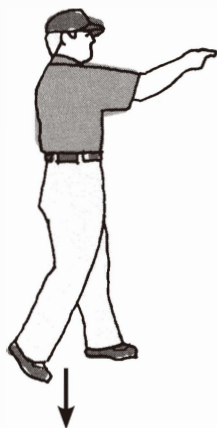


※ファウルライン上の
飛球の場合、「インフィー
ルドフライ イフ フェア」

“Infield fly,
if fair!”

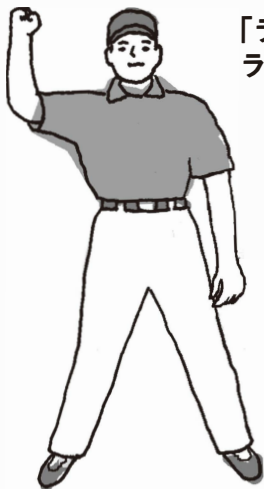
「バッター
アウト!」

27. 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。

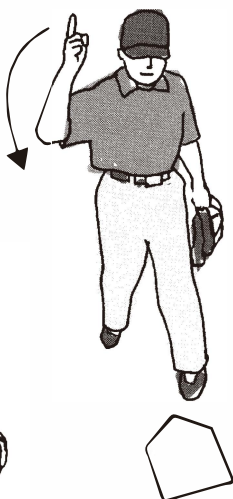
(2) 宣告は、走者のほうに一步踏み込んで右手でラインアウトの地点を指差して「ラインアウト！ ランナーアウト！」(Out of the base path! He's out!)を宣告する。



「ラインアウト！
ランナーアウト！」

28. タイムプレイ

- ① 審判員は走者の本塁到達が第3アウトよりも早かったと判断した瞬間に(アピールが残っているかの有無に関係なく)



- ② 審判員は得点が入ったことをホームプレートを目指差して示す。



「ラン・スコア！」
“That run scores.”
“That run scores.”



- ③ 公式記録員に向かって
「1点！」を明示する。
“Score that run.”



得点が認められない場合

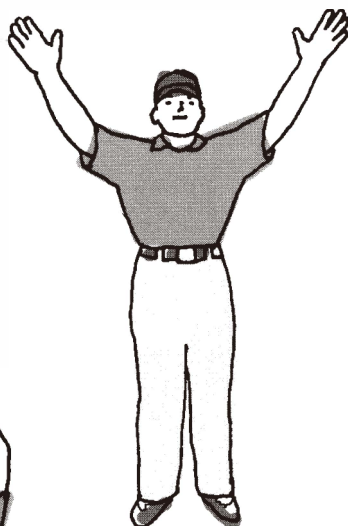
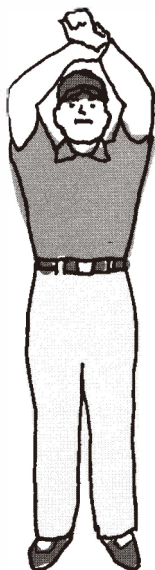


「ノーランスコア！」
“No run scores.”

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明示
する。

29. 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。

【注】

● “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。

● “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。

● “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。

● “ステップアップ・ターン”

まず打球方向の足を前方に一步踏み出し(ステップ・アップ)、その足を基点に反対の足を打球や打球を処理する野手の方向に向けて(ターン)、自身をボールに正対させる(フェイス・ザ・ボール)動作である。

● “ピボット・ターン”

片足を基軸にして、体を回転させることであり、体の向きをスムーズに反転させながら、ボールや走者の触塁を確認する方法である。