

関東団地少年野球連盟

神奈川支部



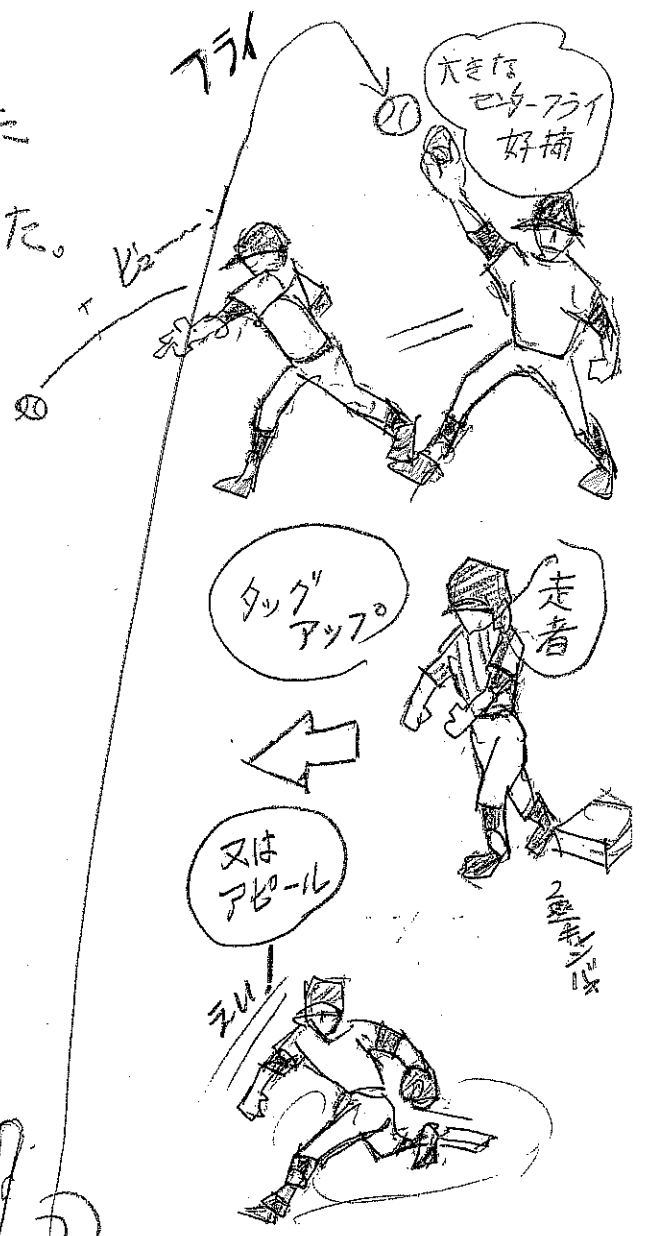
打者打つか、捕手がほじいた等いかなる場合
 でも、インプレのライブボールを攻撃側の選手が
 まだプレーできる状態でボールに触れた、
 準備妨害で打者アウト。"ピッチタイム"
 走者がいたら元の塁へ戻る。もしプレー再開。

秋の

2024/18
am



一死二塁. 三塁走者あり
 打者センターに大きな飛球を打った
 二塁走者と三塁走者 タッグアップをした。
 三塁走者ホームインをした。

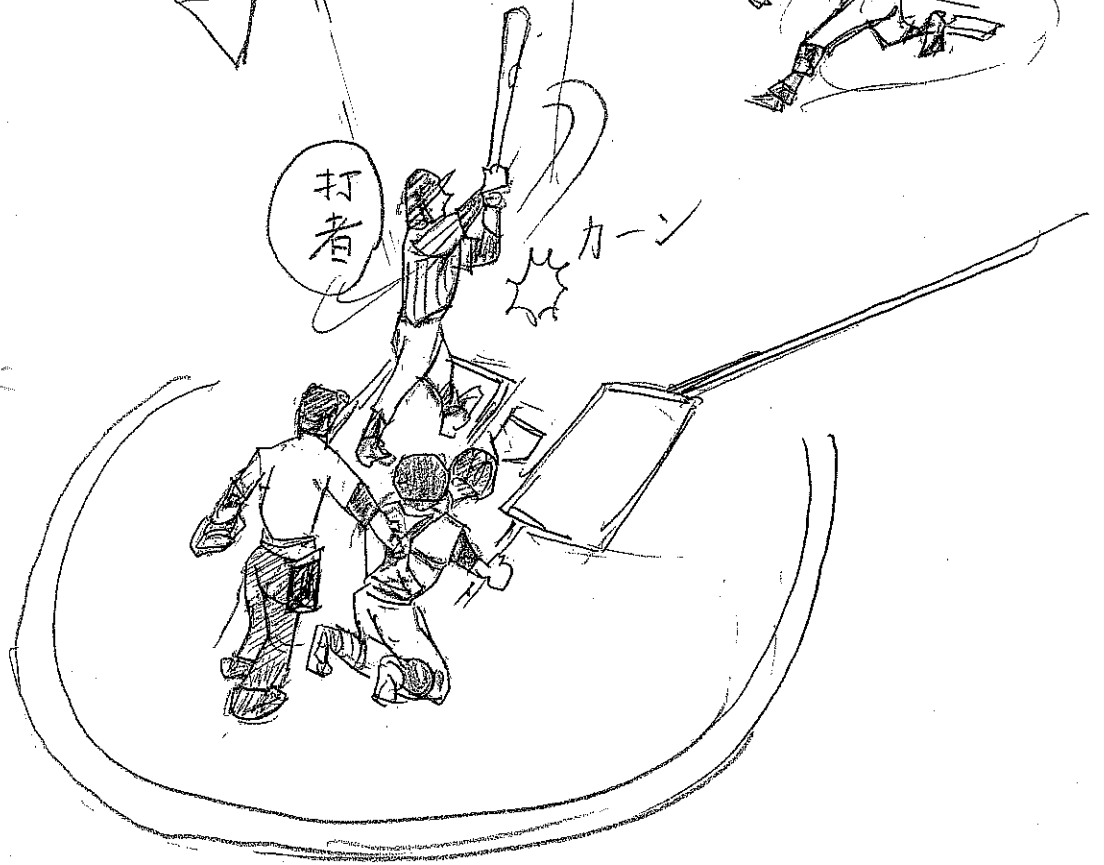


① 攻撃側

② 守備側

この図をベースに
 考えましょう。

例) アピール等

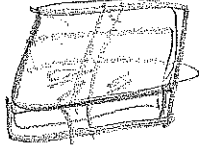


①

又は、ノック!
両手をひろげる

ノック!

セ-79
シスター



☆ この絵 あなたは
どっち

審判員
55歳

野手

ノック!



ライ
アウト
右指

ライ
アウト

解
ら
す

走
者

走路を差す
又指す

審判員
50歳

塁ベース (キルババ)

絵なのに
図の距離は
本塁図

野球はムズイ

2023-9-6①



グラウンド
ゾーン (ファールグラウンド) (完全捕球)

ボールデッドのゾーン
この中で捕っても
ファール

上図の箇所では飛球を捕球して、キャッチ (アウト) して選手がボールデッドゾーンに入れば、キャッチはOK だが、走者がいければ1個進塁する。

どちらのチームのメンバーが倒れ込まないように助ける事は OK です。

(ベンチ)

ボールを捕球した位置がダッグアウトの中でも (空地) 体がグラウンドにあれば、キャッチ。

走者2塁。投球した。球審ボーク(声のみ)

投球が打者に当たった①。走者はボークで3塁へ
打者にボール(投球)が当たったのでタイム。打者は 初球 未打損。



走者1塁。投球した。球審ボーク(声のみ) 投球が打者に当たって①タイム! キットバイピッチ (死球)

ランナー2塁・1塁



ボーク

ランナー1塁は
→ 死球目(ボールにして)
打者1塁へ進む。進める。
1塁ランナーは2塁へ

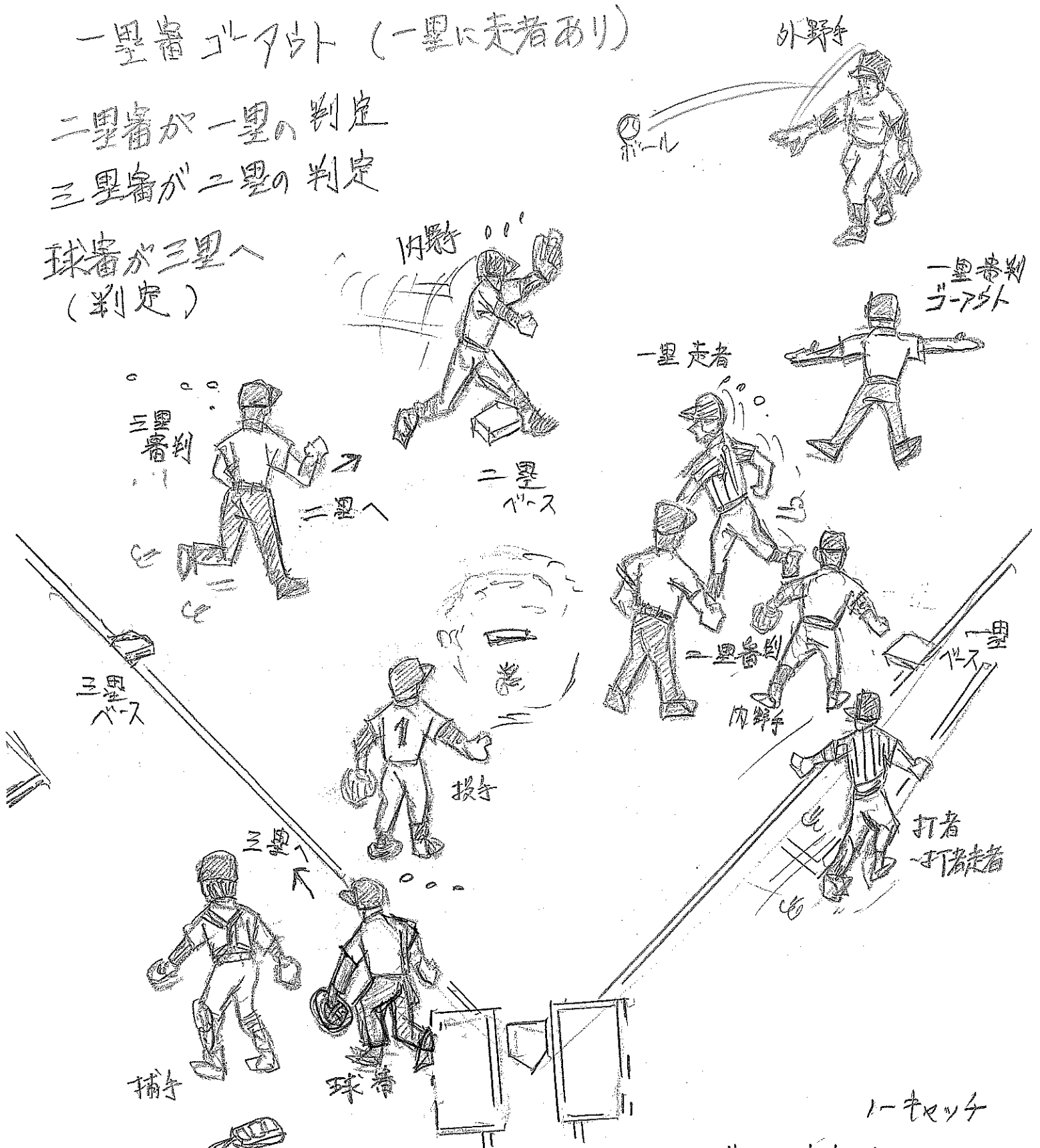


この中に3
ボークの投球を打って
セカンド(ボーク)エラー等で
打者が1人以上進むは
アウト。

一塁審ゴ-アウト (一塁に走者あり)

二塁審が一塁の判定
三塁審が二塁の判定

球審が三塁へ
(判定)



走者一塁、打球はライン方向へ、一塁審がゴ-アウト!
上図の審判の動き、少し遅れぎみです。

市川審判員からのX-1Vを参考にしました。

R6. 8. 2 a.m.



ライク 2塁手と
 二番の役割は決まっています。
 ◎ 一塁手もこのようなケースでは
 ライクのタッグアップ他に気を
 配りましょう。2塁ベースへ行く！

(6-7-23)

捕手はファール 正規の投球を打者が

(打撃妨害) 打球の際、捕手のミット(体)

(球棒は左手甲と右手で叩く) にあたり、妨害した。

妨害されたから打球がアウトなり
インプレーとなる。
(ホームランはホームラン)



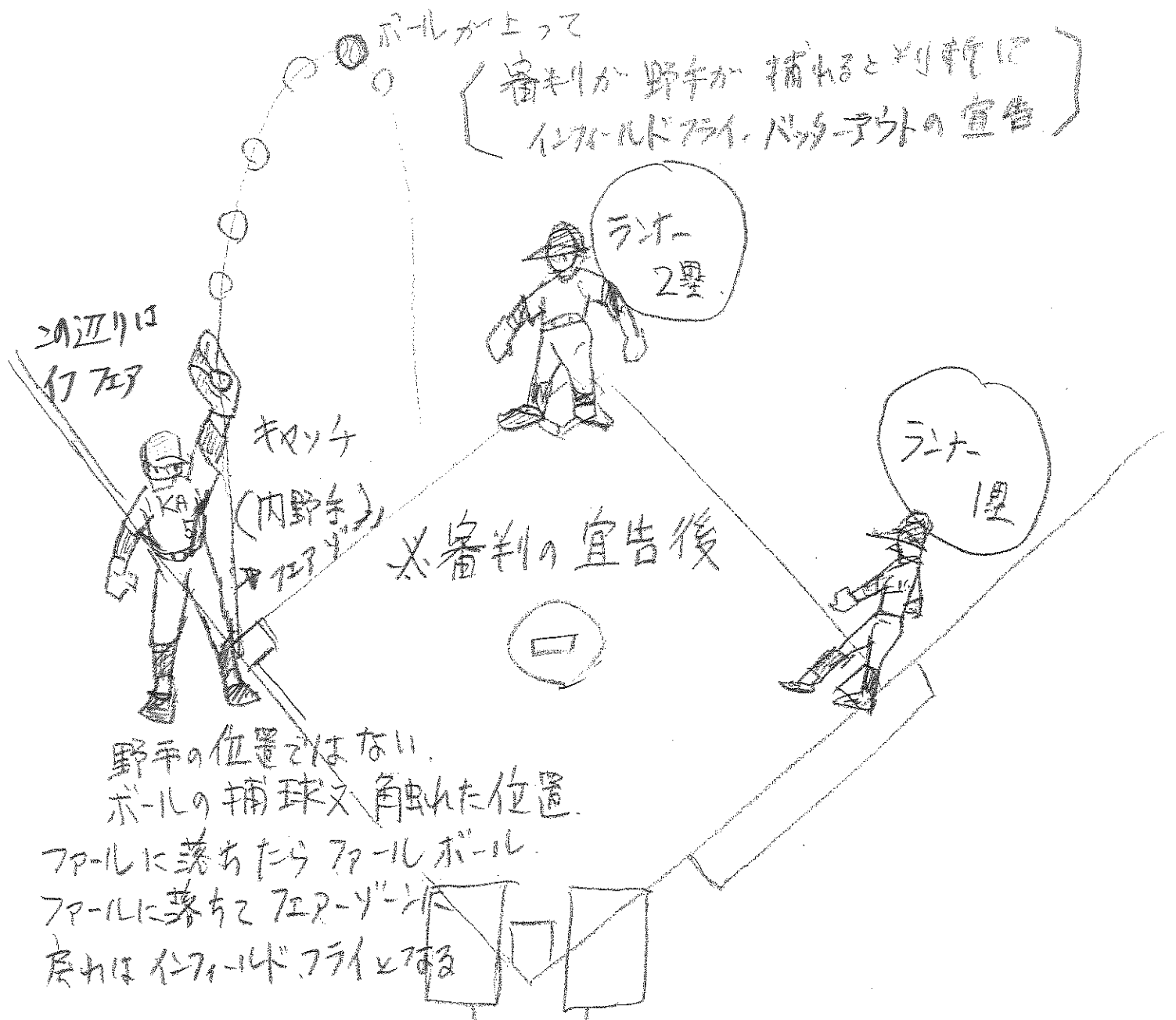
又、ミットにあたり
ファール等でも打者は
1塁への際タイムで
走者は1個次の塁に
進む。打者が1塁へ行く
ので押し出された走者

インプレー

(監督の選択権)
打者が打ってアウトに
なっても、得点になる
場合、監督に選択権が
あるので、審判はインプレーに
選択権を行更しなければ

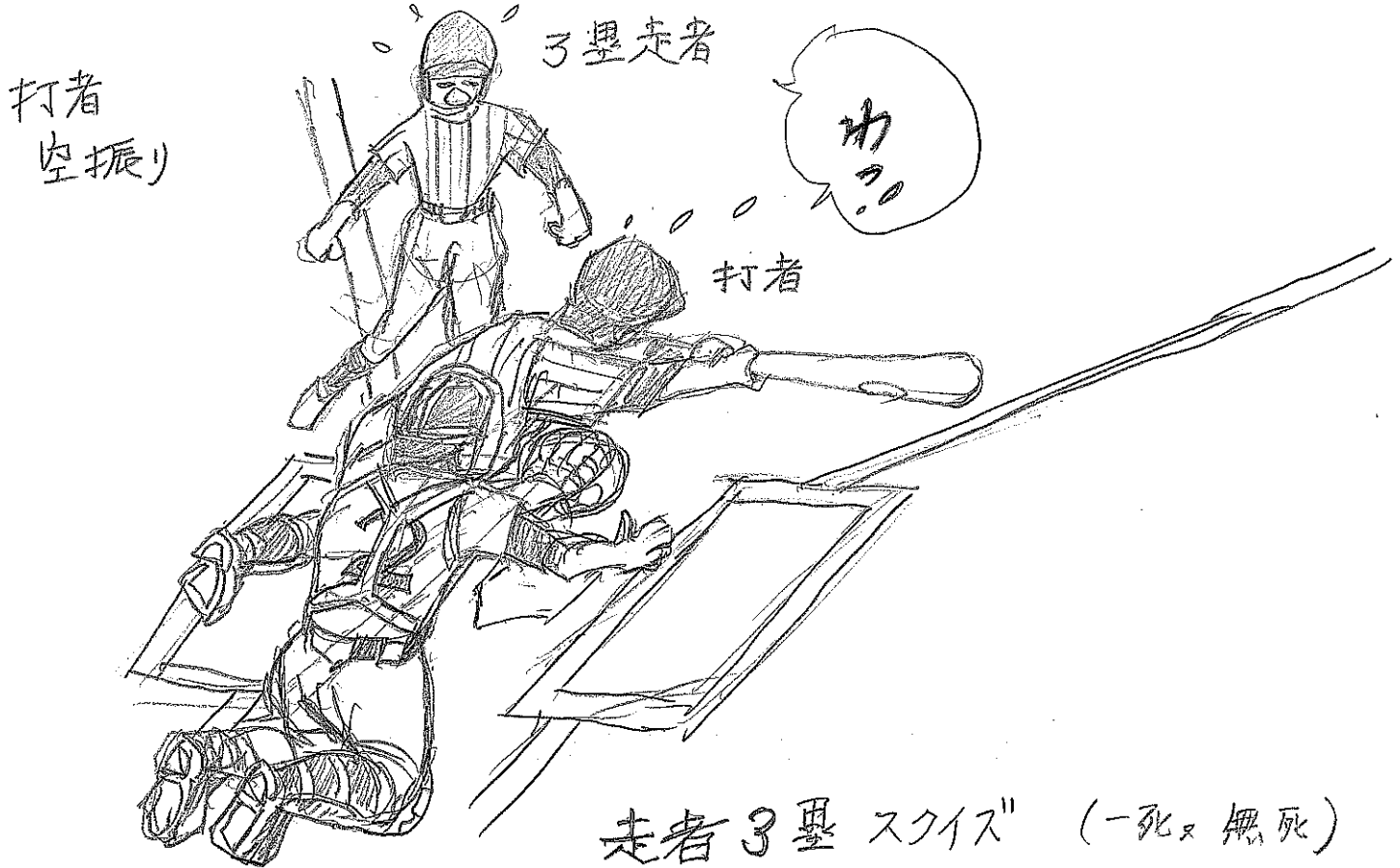
捕手はファールで打者は1塁へ進み。
他の走者は1個先の塁へ進む。(押し出された
場合)

この際はタイムの状態 (ボールデッド) (6-6-25)



インフィールドフライ. ランナー 満塁又は、2塁と1塁。
 ノアウト又ワンアウトで 打者が内野フライ (基本的) を
 打ち上げ、野手が捕球することができると審判員が
 判断に成立する。走者はフォースアウトには
 ならないので、ベースに触れている事。
 打者は野手が捕る。捕らないとは別にアウト
 (但し、ファールゾーンなら単にファール)

スクイズ" フロレー



走者 3塁 スクイズ" (-死又無死)

打者 1ストライクとして

- ① スクイズ"空振りして、捕手の守備を妨害した。(倒れたり)
打者の妨害なので、走者アウト。

走者 3塁 スクイズ"

打者 2ストライク (-死又無死)

- ② スクイズ"空振りして、スリーストライク、振り逃げできる状態
打者走者になり、捕手の守備を妨害した、打者アウト
走者の妨害なので 3塁走者おどす。

(-死又無死)

走者 3塁と 1塁でスクイズ" 打者 2ストライク

- ③ スクイズ"空振りで、振り逃げできない状態なので、打者はアウト
打者の妨害(おどきにアウト)なので、3塁走者アウト。

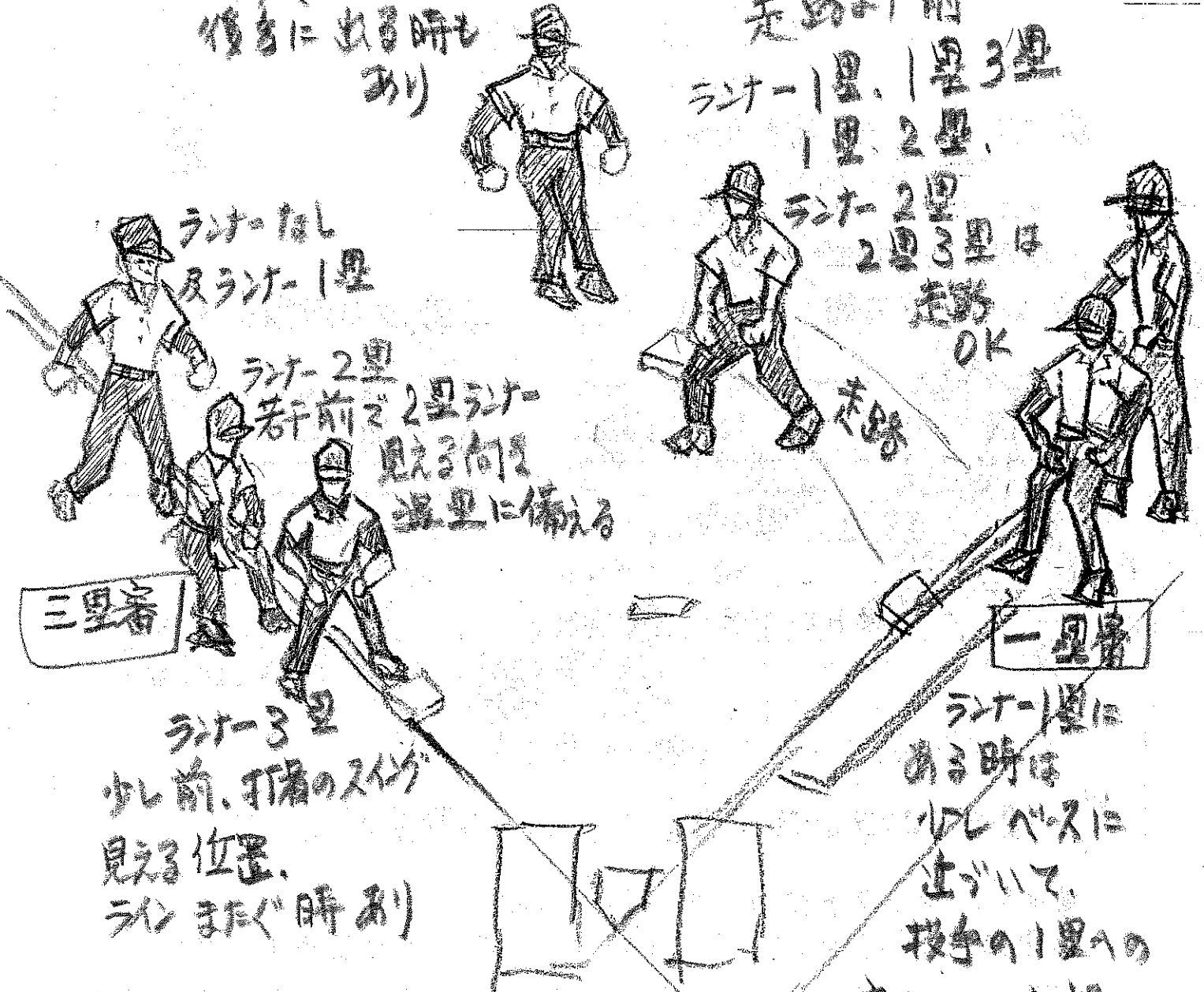
塁審判員の位置図 (一般的)

二塁審

ランナーなし、ランナー3塁 (アウト後)
 2死ランナーなし (ランナーなしと同じ)

内野陣 (2塁、遊撃手) 前進
 後方に出る時もあり

走路前
 ランナー1塁、1塁3塁
 1塁、2塁、
 ランナー2塁、2塁3塁は
 走路OK



三塁審

一塁審

ランナー3塁
 少し前、打者のスイング
 見える位置、
 ランナーが時利

ランナー1塁に
 ある時は
 少しバースに
 近づいて、
 投手の1塁への
 牽制に注視
 ランナーなしは1塁物の
 後方2m~3m 離れる

(1塁審)



1塁手後方のフライボール飛球

打球のポーン音で

進む

野手

野手をかわけ見る!

前に出る

- 勇気と
- 判断と
- 努力!

ターンして

サイン確保 捕球 他

白いスパイクですぬ

打者走者

又、スタンド近くは早く野手と知らせる

スタンド内

無死又一死、走者が3塁
たとえば、3塁へのゴロの打球

①

球審はフェア、ファールの判断できる位置へ移動して
そのシグナルを出す。

ホームへのタッグプレイがある場合(判断した)
プレイの状態を見る位置へ詰める。

②

内野手がホームへ投げず、1塁へ投げた場合は
3塁走者のホームベースの角裏へ見れる所へ移動。
打者走者を見る。(走路)

スコアリングポジション、特にランナー3塁の時は
ホームベースの前に
出ない。



ホームへのプレイはなく
3塁走者のホームベースの
角裏及び打者走者の
プレイを見る。

フェアのシグナル、又はホームへのプレイがある場合
ホームベース方向に詰める

②

①

両ライン付近の打球は審判はイン確保
ベースの内側は球審が判定しよう、
打球の状況により球審が判断が

難しい場合は塁審が判定
しよう。(打球の遠さ等)

あわてずにお落ついで

(フェア、ファール)

打球がグローブに-----

フェアテリトリー又は

ファールテリトリー

この場面は危いぞ!



三塁手



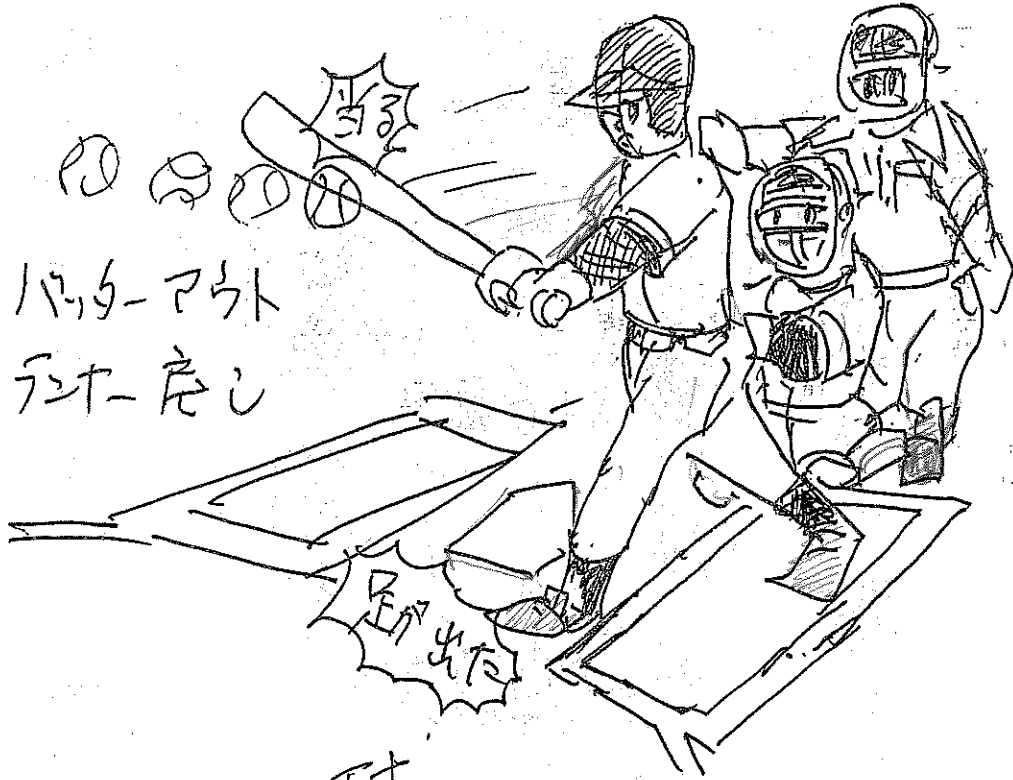
バッター
打球

打者走者

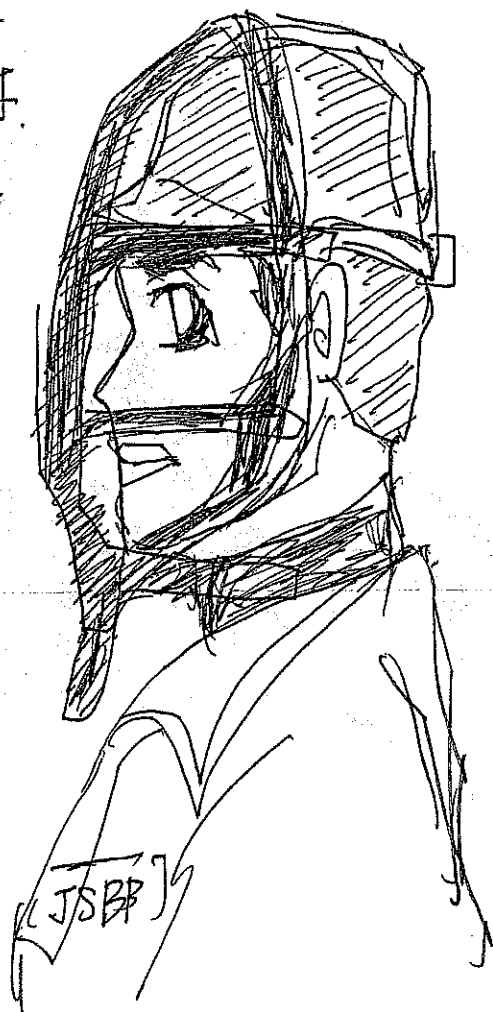
球審



727- . 727-11に肉体はく、バッターのインターフェイス。



球審は
責任を自負する番



絶対的審判

白井一行氏

#20

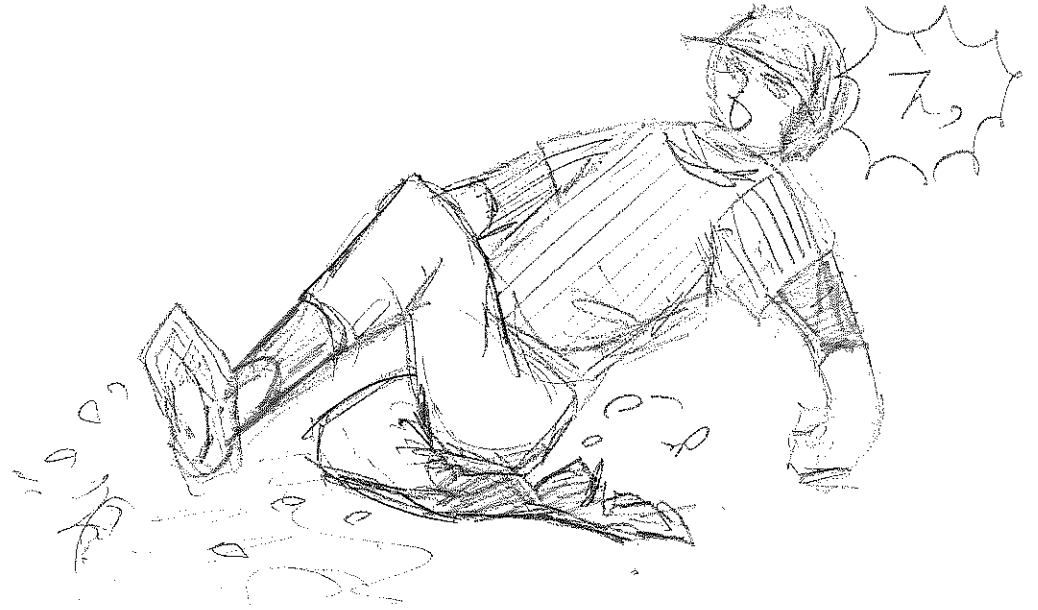
キエー
(ストライクの発声)



2023.9.5

①

盗塁の際、打者は捕手の送球^②を妨害してはならない(2塁、3塁)



この場合打者アウト、走者は戻る。

三塁ベース

要所に打者は打席中で動くな!

打席から出る。又は送球の邪魔をする

二塁でも同じ考え方

* 走者が2塁、3塁を越え、盗塁をした、打者の妨害で2塁の走者の3塁がセーフの時、3塁から本塁へ盗塁の走者がアウトになる



ためた

動いた

無死、一死で走者が1塁にいるケースで

三振目のボールを捕手が確実に捕球(持)していなくても、打者アウトになる。(各走者はボールインプレーである。)

二死の場合、捕手がホームベースに確捕した球を持って離れれば三死となる。(満塁の場合)



この絵を考えると
無死、一死の内野
フライも同じで
1つのプレイで
2個のアウトは
できない。
(走者のミス以外)

投球のボール等
ランナーが1塁にいるケースと
ランナーが1塁にいないか
他の塁にいるケースも
その扱いは変わる。
デッドボール、四球等

野球のルールは
単純に考えよう。

2024.6.24

挟殺プレー (ランダウンプレー)

(例) 本・三塁間

三塁塁

コーナー

守備機会がない野手と
走者が衝突したら

審判は(A)

野手

オストラクションとタイム!
タイム!

もし、オストラクションで
走者の不利益をとりのぞく、
又、逆に守備中の野手と衝突
したらインターフェアでアウト!

走者

球を持たない
野手は走路から
はあがる事

捕手

送球。捕球。おかしな
事。守備している時は
走路にも守備簡単
それ以外は走路は
走者をふさがない

ボール

走路上

野手
又投手

ボールを投げた後

球審

走者とぶつくと
走塁妨害

投球はボールに 打者が打つが バント

打者 バッターボックスより 足が出る (バット, フラッグ)

バントに投球が当たる (エラー フォール 関係なし)

打者アウト!

ランナーは戻る (投球時)

必左打者の左足に注意

審判員は 即!

タイム! 反則打球!

バッターアウト!

とコールする



2023, 5.14

⑧

投手が打球をほじく。

内野手の後方を走る走者に球が隔れた。
(故意でない事)

二塁着

又、守備親会のない
場合
野手の側方

ナッツングとコイル又はジスター

インプレーの
状態

いそいそ

走



レカド
キャッチャー



ボコッ

打球
スッ

投手



キャッチ

ほじいた!

投球が打者にあたる！

打者はよけたい又
あたるような様子

球審は

まず、ボール

ストライクゾーンは
ストライク

体にあつたので

タイム(ボールデッド
状態)

再度

ボール

又 ストライク



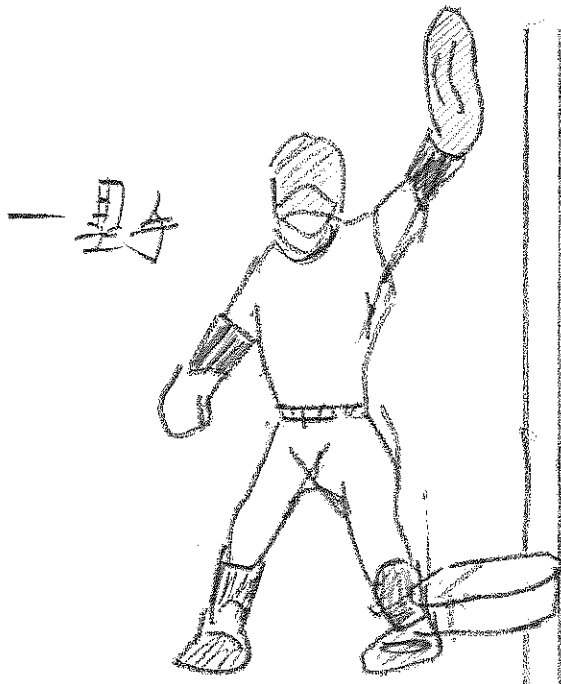
投球した
ボールが

打者の身体に
あつた。

(ピットバイピッチ)

・ボールで四球目なら打者1塁へ
ストライクで2ストライク後なら三振

1塁での 1塁手の準備を



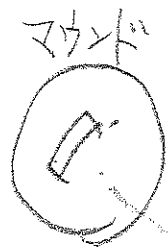
打者走者が
妨害の
ケース

(A) 妨害
アウト

(B) は
大丈夫
何もない

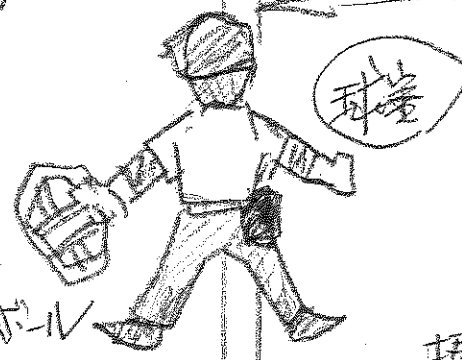
走者が1塁までの
走路(スリーフットレイン)を
はずれて走っている。

(A) の
ケース



投手

捕手



(B) の
ケース

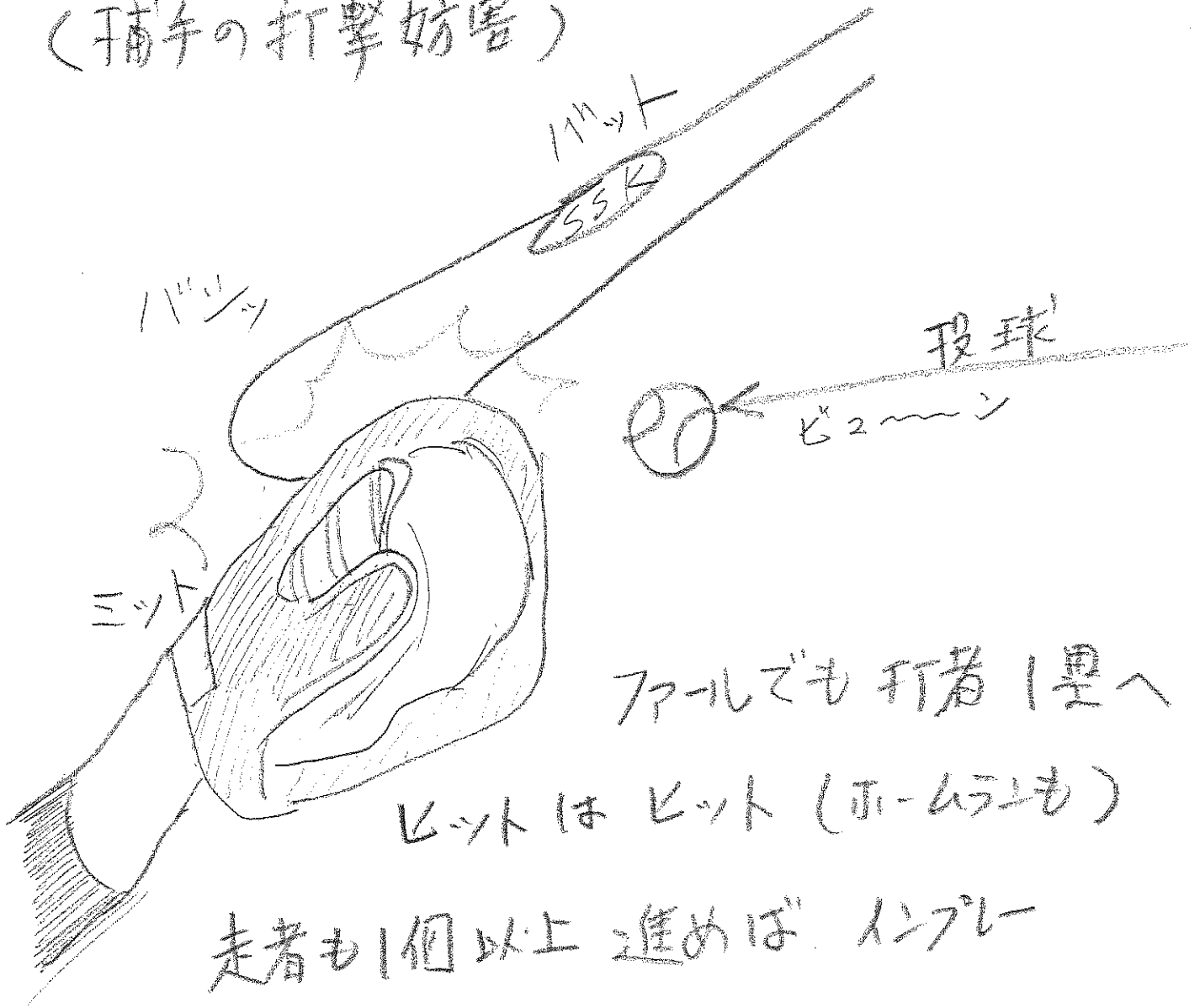
振り出しの
時のボール
等



投球が捕手のミットにあたる。

インターフェアとなる。

(捕手の打撃妨害)



審判員の腕の mise どころかも

又、捕手はバットにあたらなくてもベースの
空間上の真上にミットを次せばインターフェアと
なる。(ストライクゾーンの空間)

一里着 ライト無し

ライトゴロ

フエアの
ツツダモト

ライト
方向

ライン確保

又は、7p-ス寄りの
セカンドゴロも移動

1里キセンバス
(バース)

移動

セ7p
アタ

21-71-1
21-71-1

この動きは、1ライン又1里ラインから
3里着か遠くの時もこの移動
(レフト、センターのバットも)

2-7p
ス
バット

10

3

ランナー1塁、打球はショートゴロ。

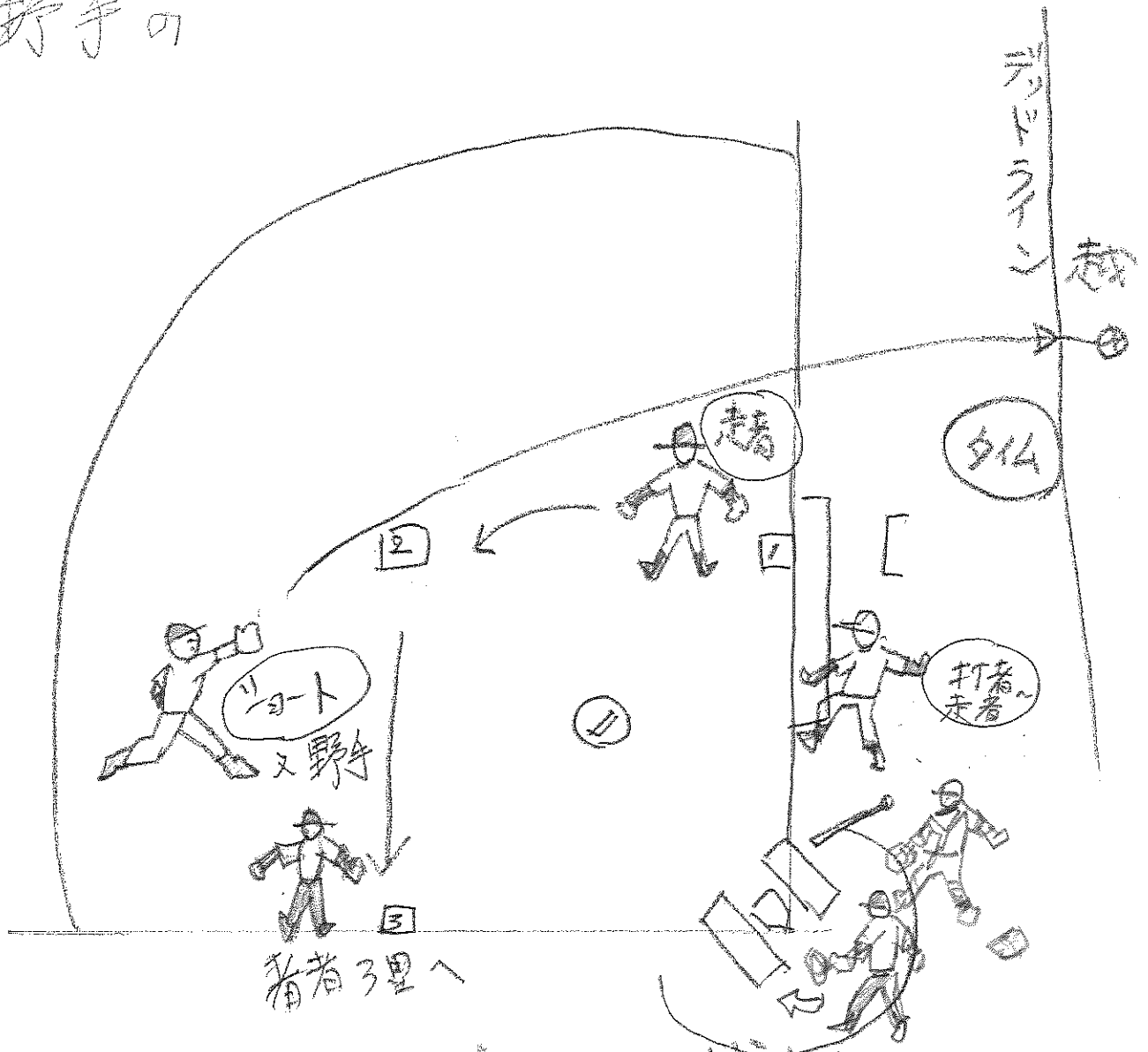
二塁者は、マウンド方向に移動。

この際、ショートの手勢を見る。

次のプレーを予測し、送球ライン、送塁ラインと考える！



内野手の



キャッチャーが1塁へ投げて デッドラインを越えた
タイム! 打者は2塁へ行かせる。

野手の送球が指を離れた(投じた)位置と
打者を含む送球がその瞬間に正しくいた位置を
基準に2個の塁を与える。

このおなじペースで、良い判断ができるのは3塁着

ファーストスローなので、この場合 3塁、2塁で再開する。

8

打球をレフトがファンブルしてあわてて投げた。
(野手)

レフトボールを投げた時



又
まだ、1塁ベースの手前の時は、2塁で止まる。

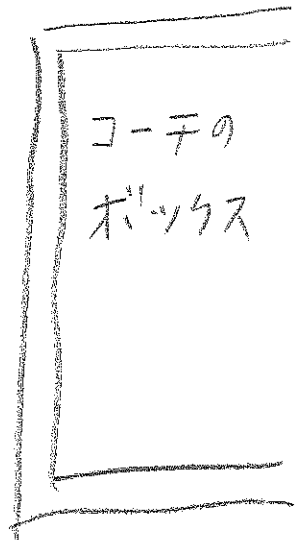
R9

1塁手
(1塁での守備)



約90cm (スリーフット)
(この内側を走る)

スリーフットラインと呼ぶ



コーチの
ボックス

ランナーはまた

投げた!

一般的に
捕手
と投手



ランナーはまた
投げた!

投手、捕手が30センチ
捕って1塁手へ送球した時
スリーフットラインの内側を走って
1塁手の守備を妨害したら
打者走者アウト。
他の走者は元のベース(塁へ)
戻る。

②0 逆に
この位置なら

ランナーが一塁等の場合

投手がボークで投球した場合で

四球目がボークであれば

ボークとコールして

四球であれば四球(ファールボール)

にする。

投球

ランナーは

不正投球で

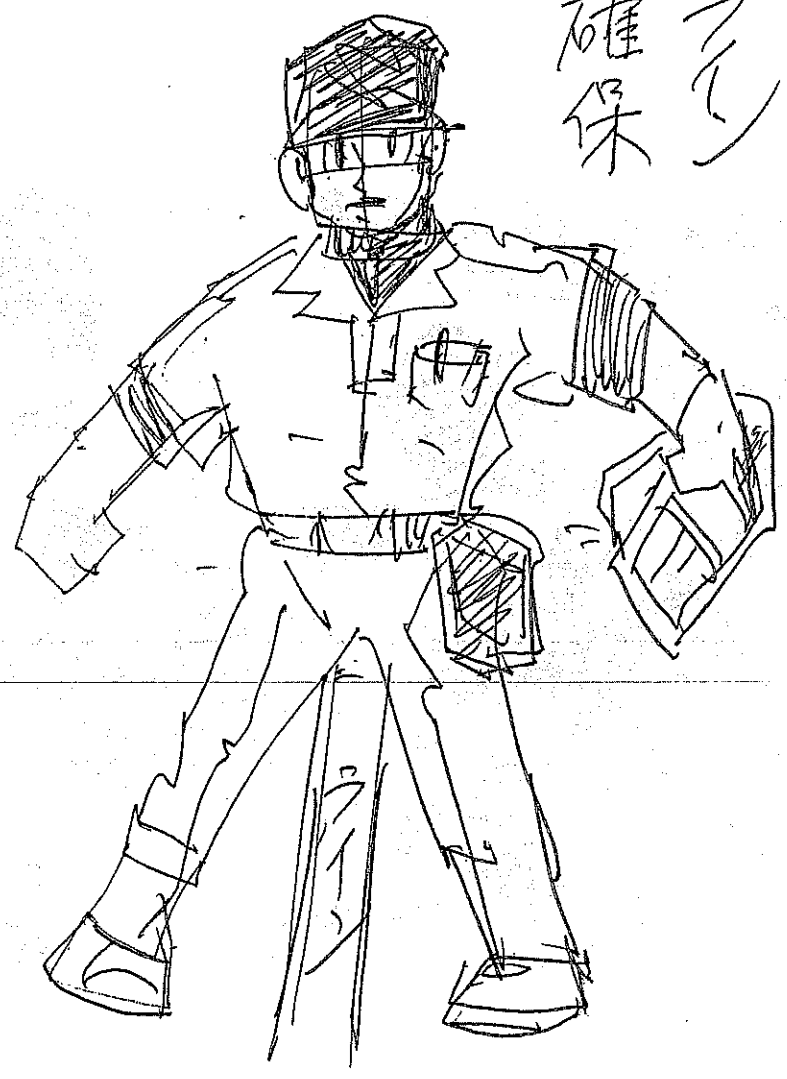
ボーク

とコールのみ

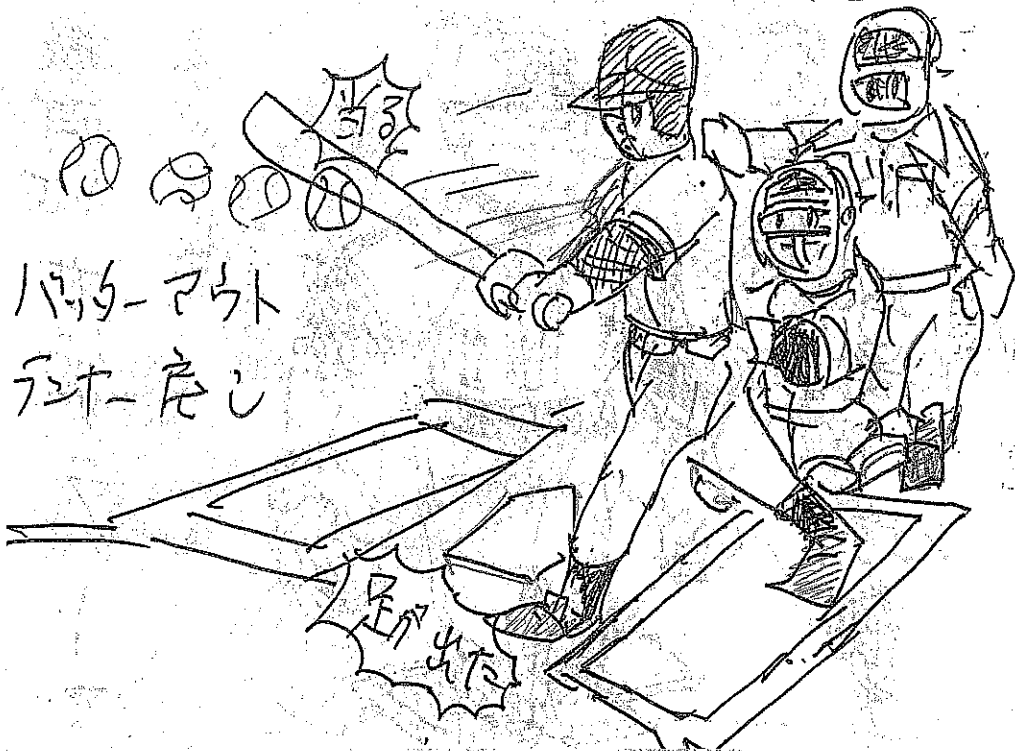
球審は、その後フリースタンスでみる



ラッキー
確保



727- . 727-ルに何作ほく、バッターのインターフェース。



バッターアウト
送者アウト

送者アウト

捕手の送球を打者がインターフェース
送者アウトは必ずあり

送者セーフ
打者アウト
送者アウト

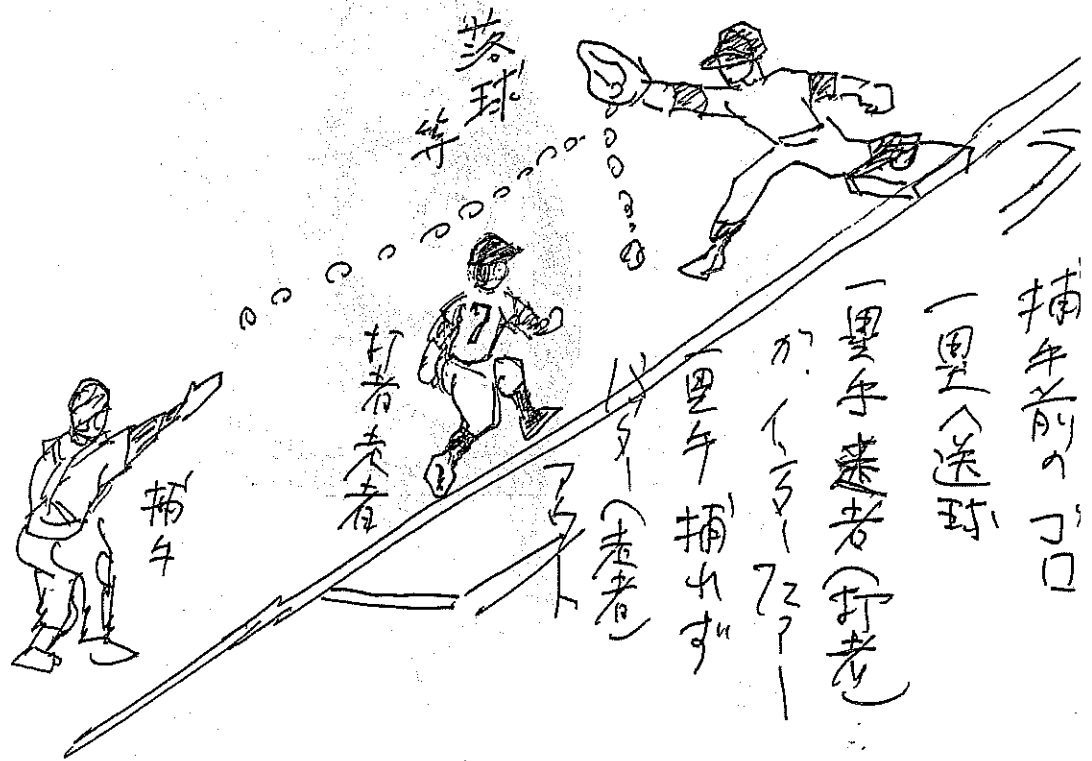


投球はオニガニマークで

スタート



プレート
手足
球事は注視する



捕手前のゴロ

一塁へ送球

一塁手速者(打者)

かいてるベース

一塁手捕れず

ベース(走者)

アウト

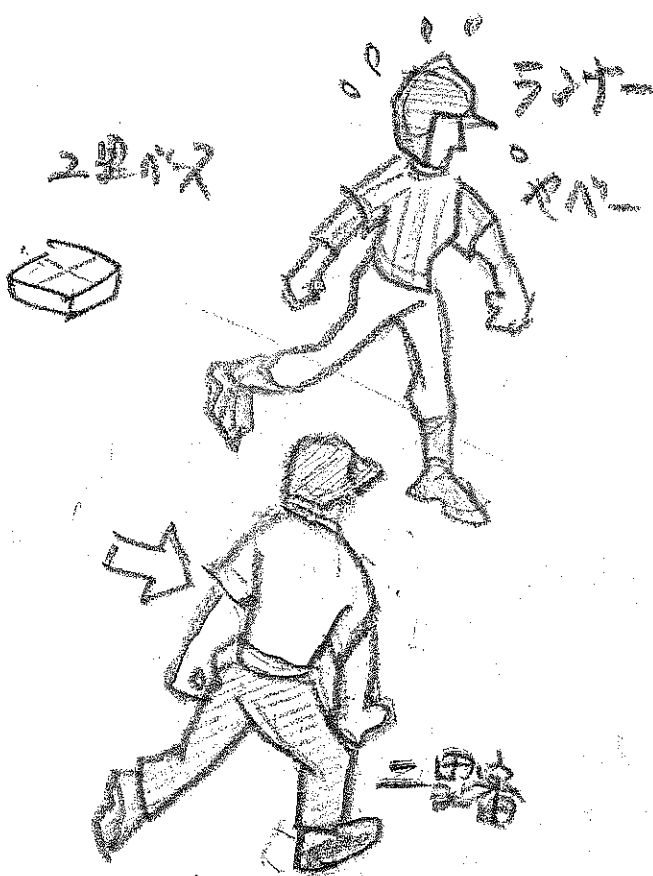
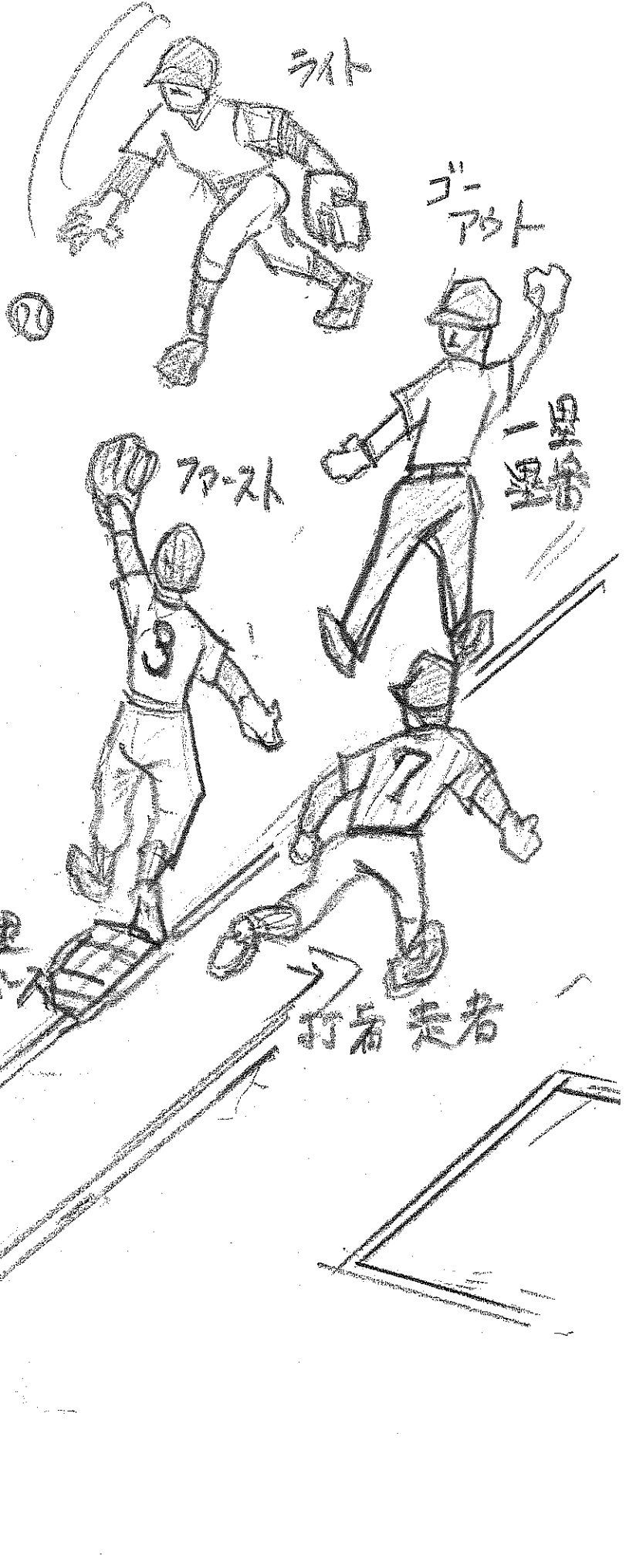
打者走者

落球等

捕手

走者1塁

1塁での判定は
二塁審任せよう



2024. 7. 30 修正

2024. 7. 17 am

一塁手の

注意する事と

よくある
プレー

次のプレーが
無効?

一塁審判員



足がファールラインの外にある



ボール

送球されたボールが
わざのしたでとめている
捕球ではない

グローブ(ミット)又
手でしっかり

確捕したものが
捕球。

捕球していれば
体のどの部分でも塁に
触れれば有効

打者走者

◎ 一塁ベースは特別な塁

ベースを駆けぬけて (セーフ) すみやかに塁へ戻る事を
条件に タッグ (タッチ) してもアウトにならない。
ただ「走者が」次の塁へ行こうとする行巻があり
タッグされ アウトとなる事も有
(審判員の判断)



一塁手又その他の内野手は
一塁等々「プレイがない時は
打者走者、走者が、ベースをスムーズに
踏めるよう、ベースから足等を離して
空けましょう。

オグストラクションになる事もあります。
又、お互い怪我のないようプレー
はしよう。

3塁手

ファールライン

3塁走者



3塁走者が
3塁に来る時

ファールラインの
内側 (フェア
ゾーン)

①
送球

を
走る事で

捕手からの
3塁手への送球を
妨害した
アンフェアな
プレイ

守備妨害の例
〔走者アウト〕

打者

又は、打者が
バッターボックス内で
動いて捕手の
プレイを妨害
(バッターボックスの
内である)



捕手

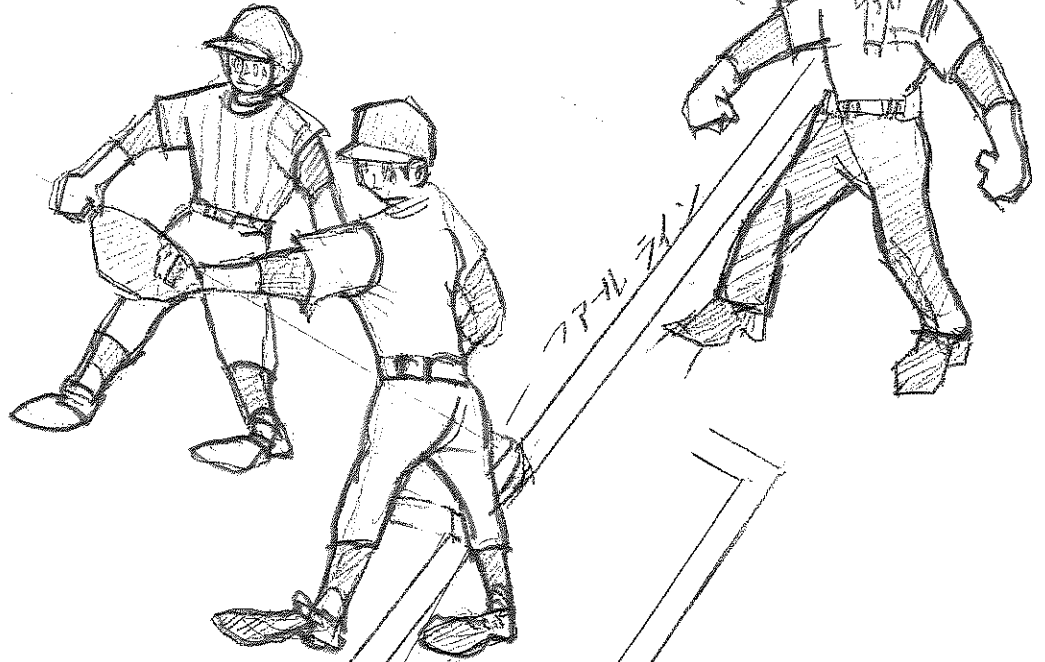
一塁手の

一塁審判員

注意する事と

よくある
プレー

次のプレーが
無効?



足がファールラインの外にある

プレイの際
有効?

無効?

とほろ

キープがある



ボール

送球されたボールが

わざのしたでとめている
捕球ではない

グローブ(ミット)を

手でしっかり

確捕したものが

捕球。

捕球していれば

体のどの部分でも塁に

触れれば有効

打者走者

踏んでは
いけない

走者1塁
3塁者進5ヤ-ス

読売新聞

KTBB 千葉 KTBB 横浜

外野への打球範囲を事前に
打合せする。
(3B-1B)

KTBB 埼玉 KTBB 群馬

毎日新聞

1B 打者走者の破塁

7-7 7-7 等

打者走者

本塁へ

凡例
1B-1塁者
2B-2塁者
00-ボール

本塁での
アウト

PL 打球に
よっては

打球

打球

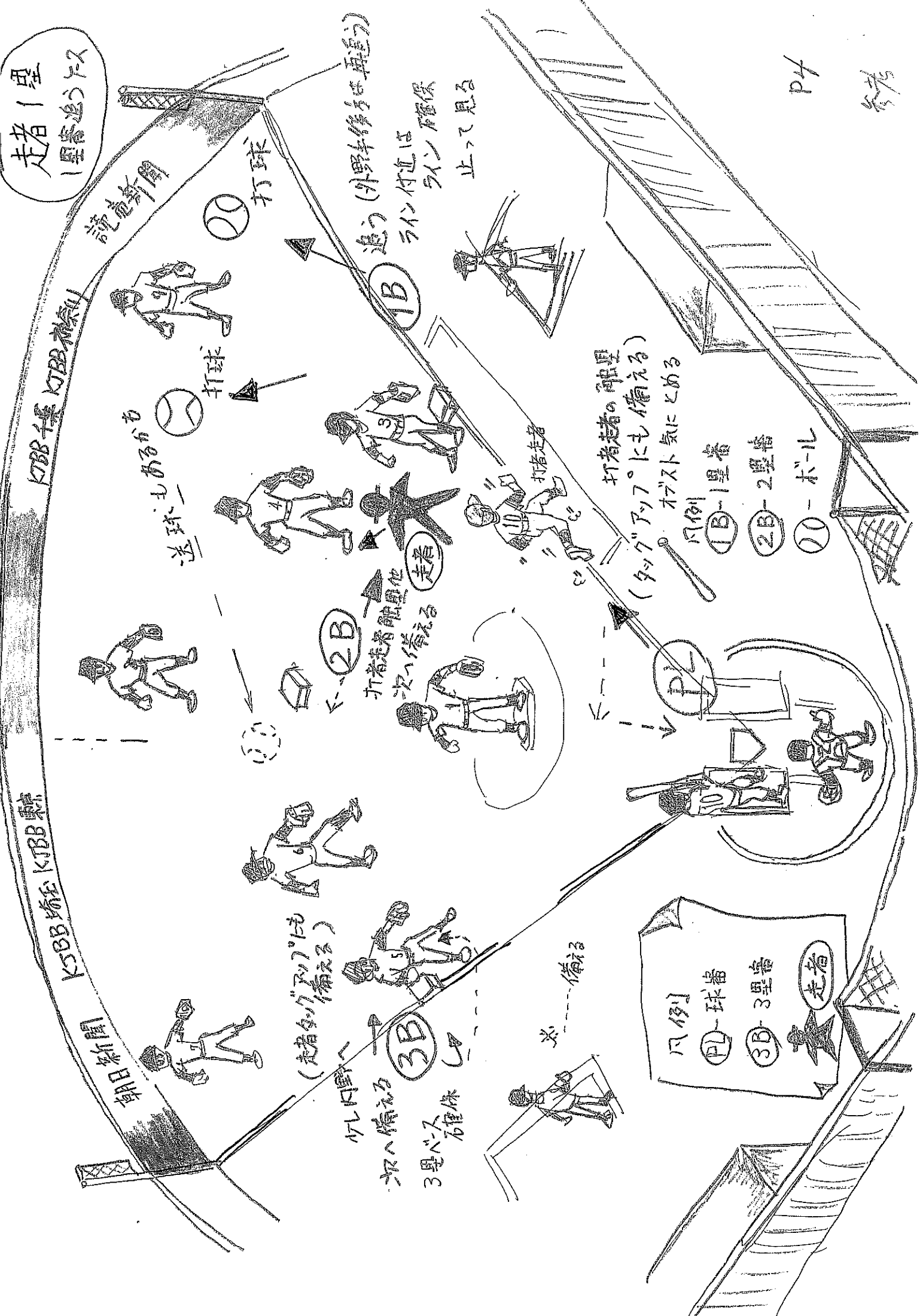
凡例

PL-1塁者

3B-3塁者

走者

走者1塁
1塁審追うトス



KBB 1塁 KBB 2塁 KBB 3塁

KBB 1塁 KBB 2塁 KBB 3塁

朝日新聞

読売新聞

打球

打球

送球もあがる

逃う (外野手後方は再逃う)

ライン付近は
ライン確保
止って見る

打者走者触塁他
走者
次の塁へ

(走者全員の準備)

1塁内野へ
次へ準備
3塁ベース
確保

準備

打者走者の触塁
(タッグアップにも備える)
オフト気にとめる

凡例

1B-1塁審

2B-2塁審

PL-ボール

凡例

PL-球審

3B-3塁審

走者

走者1.2塁
3塁審追う
ケース

KTBB 橋 KTBB 橋

KTBB 橋 KTBB 橋

新聞

読者新聞

塁を見る

走者1.2塁
途中打者達の
走者

(1B)

(内に入る事
ある)

打者走者

走者1.2塁
途中打者達の
走者

(1B)

見る
1/3まで
上げる

(PL)

(PL)

凡例

(PL) 球審

(3B) 3塁審

走者

凡例

(1B) 1塁審

(2B) 2塁審

(O) ボール

準備する

(PL)

準備する

走者1.2塁
途中打者達の
走者

球審

(1B)

走者1.2塁
途中打者達の
走者

(1B)

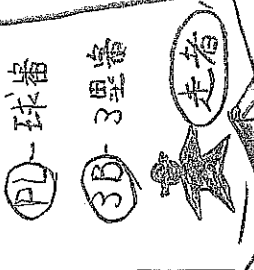
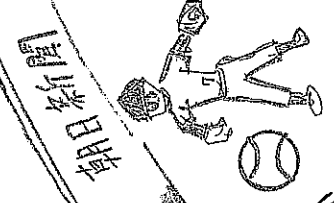
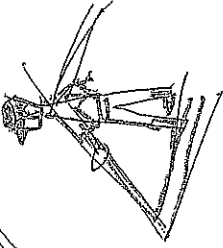
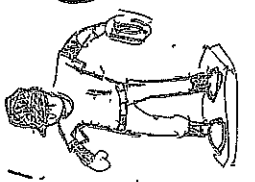
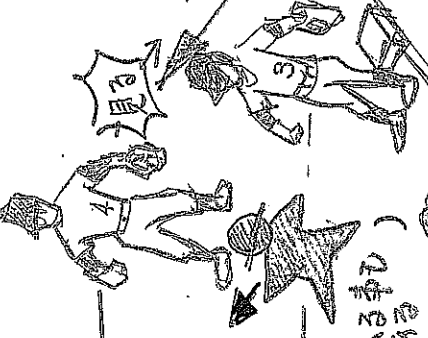
凡例
(PL) 球審
(3B) 3塁審
走者

(PL)

準備する

(PL)

準備する



1塁者(3塁者)
 飛び出す高い飛球の時、
 逸走を許さずして、1塁(3塁)の
 審判は、動かん。
 (オプニングバット)

おろ程度

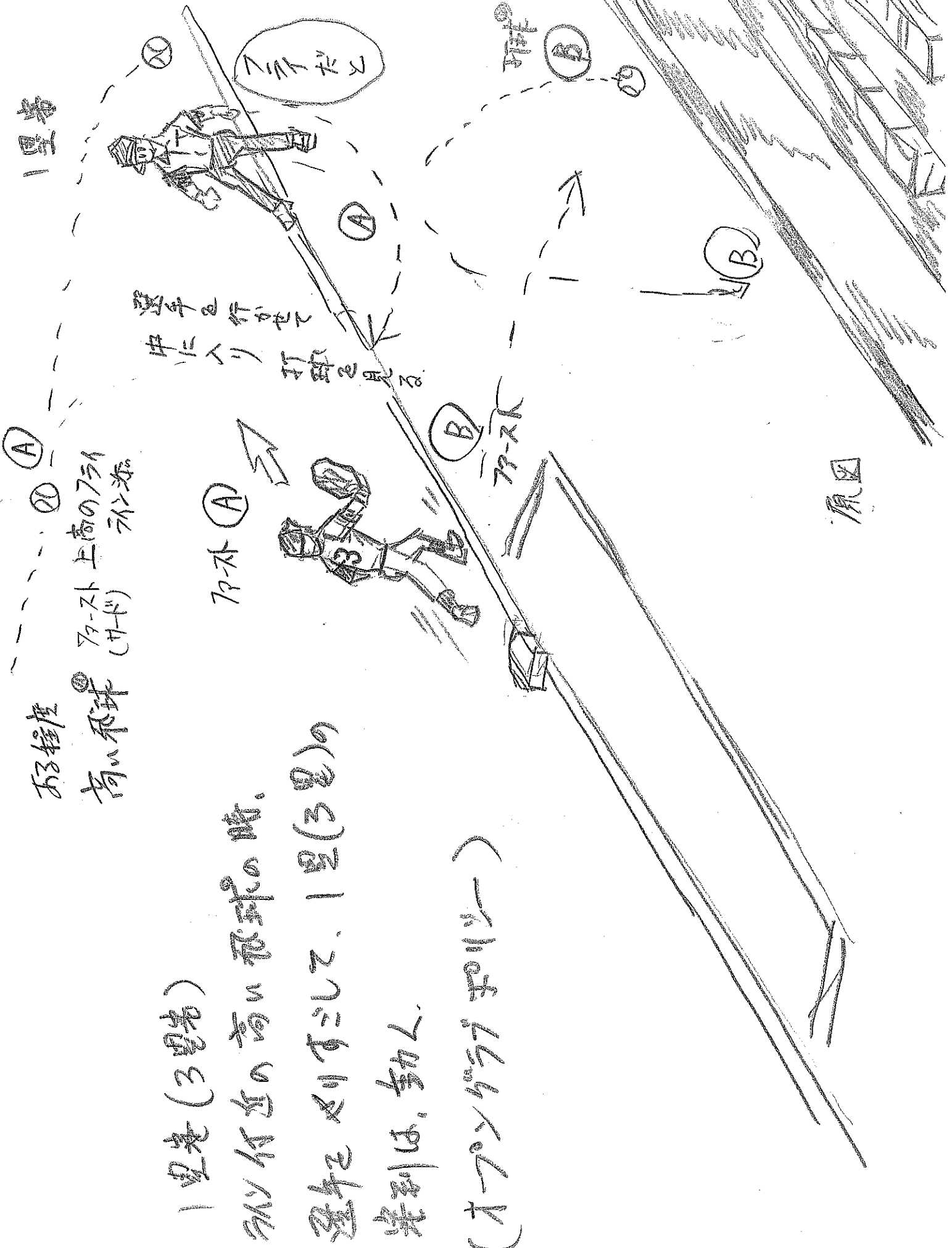
高い飛球
 (サード)

ファースト
 上高のフライ
 (サード)

ファースト (A)

(A)

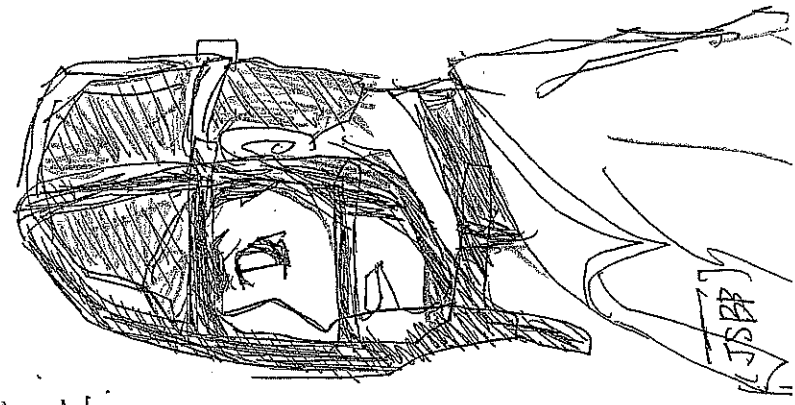
1塁者



打球を見る
 選手を行かせ
 中に入り

原田

727-アールに南側からバッターアボト(ム)!



球審は、4-7-2の責任を自覚する

スリーガー・二塁守の場合

投手がボークで投球した場合

四球目がボークであれば

ボークとコールしておく

ボークであれば四球(アウト)

全ての走者が進塁停止

投球

スリーガーは

不正投球で

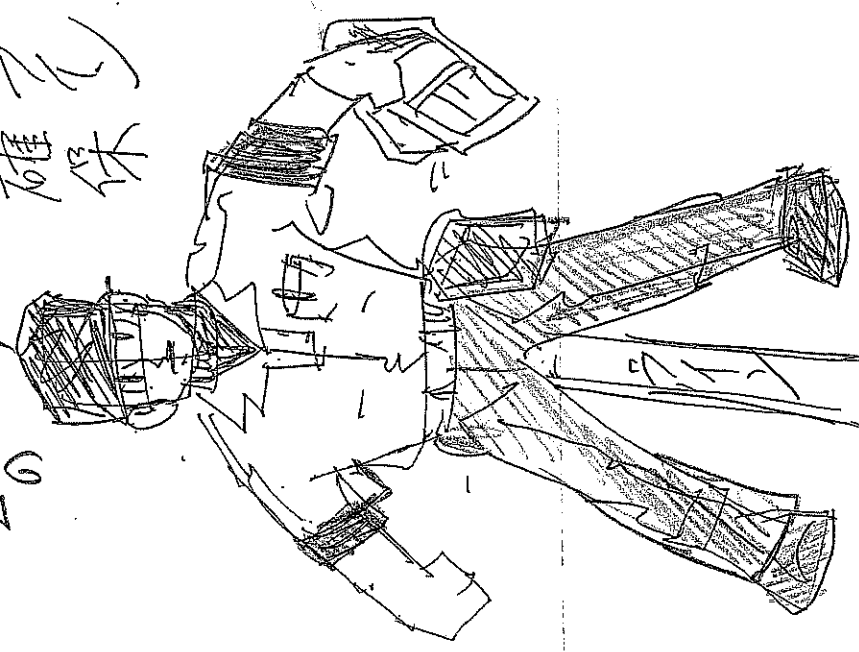
ボークの

処理の

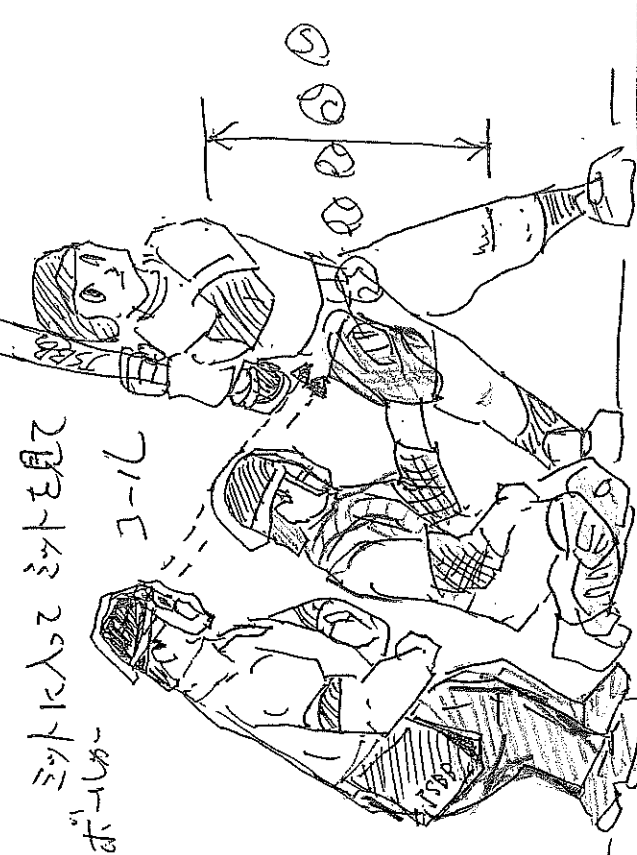
“ボーク”とコールのみ

球審は、その後7-1を

確保



ボール
ミットに当ててヒットを見て
ゴール

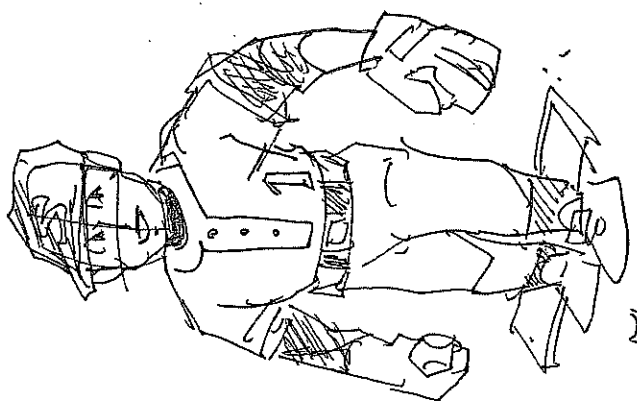


バッターセンター・プレ-と見て(セ-7)
バッターアウト → 走者戻す



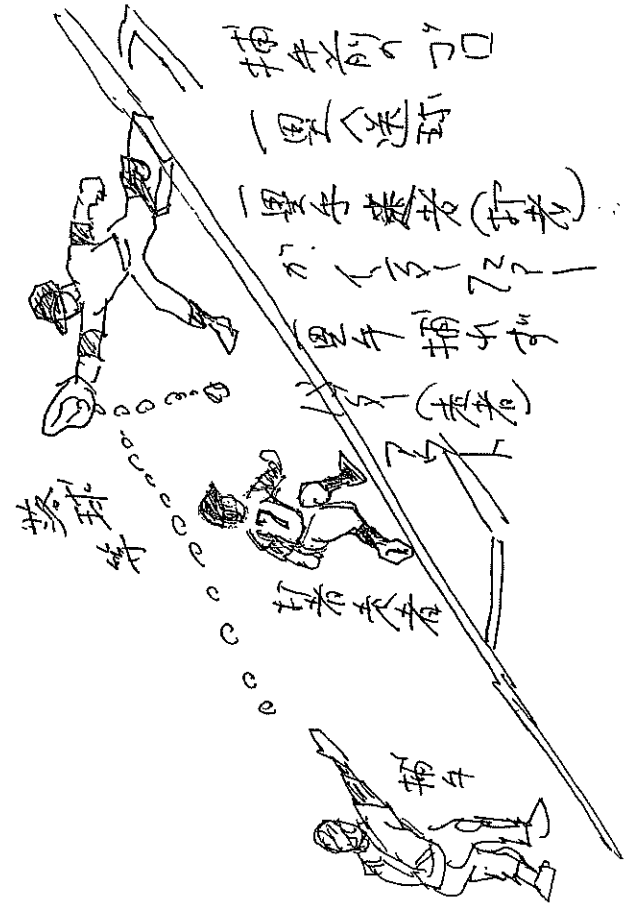
捕手の送球を打者がセンター
送者アウトは秘密なし
送者セ-7は
打者アウト
送者戻す

投球はオレがセンターで
スタート



ピッチャー
手足・球等は注視する

(各塁裏も同様)



捕手前口
一塁へ送球
一塁手走者(打者)
「いざいざ」
一塁手捕れず
「さあ(走者)
下

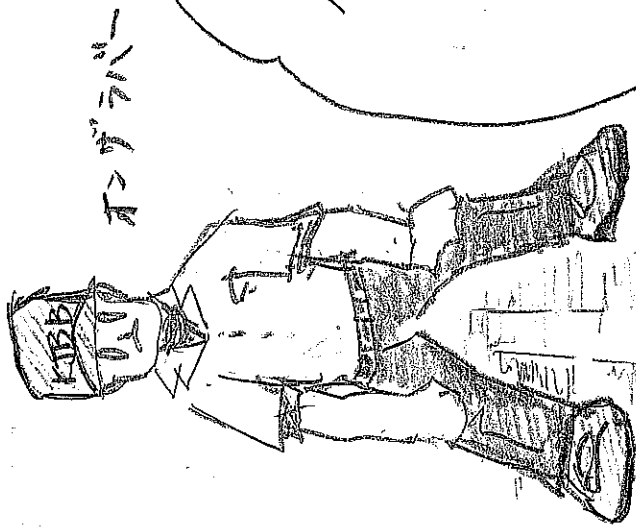
送球
等

打者走者

捕手

3B

走者3塁は、打者に(左、右)
関係なくサイン確保



サイン

3塁ベース

↓
至本塁

(戻りも私の場合)

2B

(ピッチャーの寄附位置に
注意する)



2塁ベース

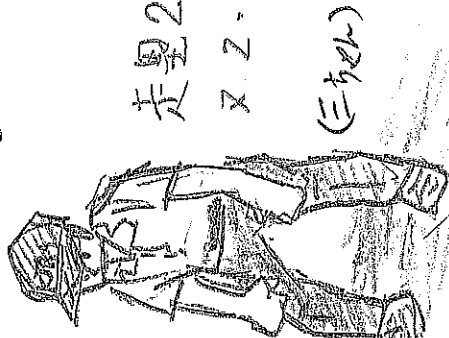
← 3塁

追加



サイン

ホークは、
全ての審判(か)と
同調して、
プレーが止まったら
ホーク、サイン、走者
進める。



走者2塁
又 2-3塁

(三塁)

サインは
"ホーク"か

(俺)

走者1塁(2塁か)
他
サイン

↓
至1塁ベース