

# **プレイヤー・審判員テキスト**

**千葉県野球連盟**

## プレーヤー・審判員テキスト

### 1. ベースコーチ 4.05【注三】

コーチがプレイの妨げにならない範囲で、コーチボックスを離れて指図することは許されるが、たとえば、三塁コーチが本塁付近まで来て、得点しようとする走者に対して「滑れ」とシグナルを送るようなことは許されない。

### 2. 投手の交代

- ① 先発投手は、第一打者がアウトになるか、一塁に達するまで投げなければならない。ただし、その投手が負傷または病気のために、投球が不可能になったと球審が認めた場合を除く。 3.05(a)
- ② 救援投手は、最初の打者がアウトになるか一塁に達するか、あるいは攻守交代になるまで、投げなければならない。(負傷または病気場合は除く) 3.05(b)
- ③ 同一インニングでは、投手が一度ある守備位置についたら、再び投手となる以外、他の守備位置に代われない。投手に戻ってから投手以外の守備位置に移ることもできない。 3.03【原注】

### 3. 代わって出場したプレーヤーが、試合に出場したものとみなされる時点 3.08(a)

- ① 投手ならば、投手板上に位置したとき。
- ② 打者ならば、バッタースボックスに位置したとき。
- ③ 野手ならば、退いた野手の普通の守備位置についてプレイが始まったとき。
- ④ 走者ならば、退いた走者が占有していた塁に立ったとき。

### 4. 次の場合にはボールデッドになる 5.09

死球(ヒット・バイ・ピッチ)、球審のインターフェア、ボーク、反則打球、守備妨害、走塁妨害、投球がマスクなどの用具にはさまった場合、投球が得点しようとしている走者に触れた場合。

### 5. インフライト 2.41

打球、送球、投球が、地面かあるいは野手以外のものにまだ触れていない状態を指す。地面や審判員、フェンス、攻撃側のプレーヤーなどに触れた時点で、インフライトではなくなる。したがって、審判員やフェンス、攻撃側のプレーヤーなどに当たった打球を地面に落ちる前に捕っても、アウトにならない。

### 6. 捕球「キャッチ」 2.15

インフライトの打球、送球または投球を、手またはグラブでしっかりと受け止め、かつそれを確実につかむ行為であって、帽子、プロテクター、あるいはユニホームのポケットまたは他の部分で受け止めた場合は、捕球とはならない。

要するに、野手がボールを手にした後、ボールを確実につかみ、かつ意識してボールを手放したことが明らかであれば、これを落とした場合でも、「捕球」と判定される。

→走者は、最初の野手が飛球に触れた瞬間から、塁を離れることができる。

## 7. 妨害「インターフェアランス」 2.44

- ① 攻撃側の妨害——攻撃側プレーヤーがプレイをしようとしている野手を妨げたり、さえぎったり、はばんだり、混乱させる行為である。(守備妨害 7.09 参照)
- ② 備側の妨害——打球を打とうとする打者を妨げたり、じゃまをする野手の行為をいう。(打撃妨害 6.08 c 7.04 d 参照)
- ③ 走者を妨害すること——(走塁妨害 7.06 参照)
- ④ 審判員の妨害——捕手の送球動作を、球審が妨害した場合。  
打球が野手(投手を除く)を通過する前に、フェア地域で審判員に触れた場合。
- ⑤ 観衆の妨害——観衆がスタンドから乗り出したり、または競技場内に入って、インプレイのボールに触れた場合。  
→ 妨害が起きた場合は、ボールデッドとなる。

## 8. 打順の誤り 6.07

打順を間違えた打者が打撃を完了した後、守備側がこの誤りを発見してアピールすれば、正位打者はアウトを宣告される。ただし、不正位打者の打撃完了前ならば、正位打者は、不正位打者の得たストライク及びボールのカウントを受け継いで、これに代わって打撃につくことができる。

(守備側は打撃が完了してからアピールした方が有利)

## 9. 打者の反則行為によるアウト 6.06

- ① 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打った場合。  
(飛び出しても、足が空中にあればOK)
- ② 投球姿勢にはいったときバッタースボックスを移った場合。
- ③ バッタースボックスの外に出るか、なんらかの動作によって、捕手の守備または送球を妨害した場合。

## 10. 打者が打球に触れた場合 6.05(g)

- ① フェアボールが野手(投手を含む)に触れる前に、打者走者に触れたら打者アウト。
- ② バッタースボックス内で打球に触れた場合は、ファールボールとなる。

## 11. バットと打球が二度当たった場合 6.05(h)

- ① 打者が打つか、バントしたフェアの打球に、フェア地域内でバットが再び当たった場合は打者アウト。ボールデッドとなって、走者の進塁は認められない。
- ② フェアの打球がころがってきて、打者が落としたバットにフェア地域内で触れた場合はボールインプレである。
- ③ バッタースボックスで二度当たると、ファウルボールとなる。

## 1 2. 打球が審判員または走者に触れた場合

- ① 野手（投手を含む）に触れていないフェアボールが、フェア地域で審判員または走者に触れた場合。打者の記録は安打で、走者に触れた場合は走者アウト。（5.09 f）
- ② 内野手（投手を除く）をいったん通過するか、または野手（投手を含む）に触れたフェアボールが審判員に触れた場合はボールインプレイである。（6.08 d）

## 1 3. インフィールドフライ 2.40

- ① 無死または一死で、走者が一・二塁、一・二・三塁にあるとき、打者が打った飛球（ライナー、及びバントの飛球を除く）で、内野手が普通の守備をすれば、捕球できるものをいう。打者はアウトになる。
- ② 投手、捕手及び外野手が、内野で前記の飛球に対して守備したときは、内野手と同様に扱う。
- ③ インフィールドフライが宣告されてもボールインプレイであるから、走者は離塁しても進塁してよいが、その飛球が捕えられれば、リタッチの義務が生じ、これを果たさなかった場合には、普通のフライの場合と同様、アウトにされるおそれがある。
- ④ インフィールドフライが宣告された打球が、最初に（何物にも触れないで）内野に落ちて、ファウルボールとなれば、インフィールドフライとはならない。
- ⑤ インフィールドフライは、審判員が宣告して、初めて効力を発する。

## 1 4. 故意落球 6.05(1)

- ① 無死または一死で、走者が一・二塁、一・三塁、一・二・三塁のとき、内野手がフェアの飛球またはライナーを故意に落とした場合。ボールデッドで走者の進塁は認めない。
- ② 故意落球より、インフィールドフライの宣告が優先されます。

## 1 5. スクイズプレイの妨害 7.07

- ① 捕手またはその他の野手がボールを持たないで、本塁の上またはその前方にでるか、あるいは打者または打者のバットに触れたときは、投手にボークを課して、打者はインターフェアによって一塁が与えられる。このさいはボールデッドとなる。
- ② 打者が反則打球した場合は、三塁走者をもどして、打者がアウトとなる。

## 1 6. 四球と死球の違い 6.08

- ① 四球はボールインプレイなのに対して、死球はボールデッド。
- ② バウンドしない投球が、ストライクゾーンで打者に触れても、死球になりません。
- ③ 打者が投球を避けずにこれに触れたときは、死球とはなりません。

## 1 7. 走路

- ① 塁間を結ぶ直線を中心として左右へ各三フィート(91.4 cm)、すなわち六フィート(約1.8m)の幅の地帯が通常走者の走路みなされる。
- ② 上記の走路を外れて走ったからといって、即アウトになりません。

- ③ 走者が、野手の触球を避けて、塁間を結ぶ直線から三フィート以上離れて走った場合は、走者アウトとなる。 7.08(a)
- ④ 走路内でも守備が優先されます、打球を処理している野手を妨げると、守備妨害となる。

#### 18. オーバーラン 7.08(j)

一塁をオーバーランまたはオーバースライドした走者が二塁へ進もうとする行為を示せば、触球されればアウトとなる。ファウルラインの内・外は関係ありません。二塁へ進もうとした行為が判断基準となります。

#### 19. リタッチ 2.65

「リタッチ」には、飛球が捕えられたときに離塁していた走者が、進塁の起点となった塁に帰塁する行為と、飛球が打たれたとき塁にタッチしていて、野手が捕球したのを見て次塁へスタートする行為の二つがある。(7.08d 7.10a 参照)

#### 20. アピールアウト 7.10

- ① 飛球が捕えられた後、走者が再度の触塁（リタッチ）を果たす前に、身体あるいはその塁に触球された場合。
- ② ボールインプレイのとき、走者が進塁または逆走にさいして各塁に触れ損ねたとき、その塁を踏み直す前に、身体あるいは触れ損ねた塁に触球された場合。
- ③ 走者が一塁をオーバーランまたはオーバースライドした後、ただちに帰塁しないとき、身体または塁に触球された場合。
- ④ 走者が本塁に触れず、しかも本塁に触れ直そうとしないで、本塁に触球された場合。
- ⑤ アピールは、投手が打者へ一球を投じるまで、たとえ投球しなくてもその前にプレイをしたりプレイを企てるまでに行わなければならない。
- ⑥ 投手がアピールのために塁に送球し、スタンドの中などボールデッドの箇所にボールを投げ込んだ場合には、同一走者に対して、同一塁でのアピールは再びすることはできない。
- ⑦ ボールインプレイ中でないとアピールできない、ボールデッド中にアピールがあったら審判員は「タイム中だ」と答える。

#### 21. 打者と走者が安全に進塁できる場合 7.05

- ① 本塁が与えられ得点が記録される場合。  
→ フェアボールがインフライトの状態、明らかにプレイングフィールドの外へ出たろうと審判員が判断したとき、野手がグラブ、帽子、その他着衣の一部を投げつけて、その進路を変えた場合。
- ② 三個の塁が与えられる場合。  
→ 野手がグラブ、帽子、マスクその他着衣の一部を故意に投げて、フェアボールに触れさせた場合。

③ 二個の塁が与えられる場合。

→ 野手がグラブ、帽子、マスクその他着衣の一部を故意に投げて、送球に触れさせた場合。

→ 送球が、スタンドまたはベンチに入った場合、競技場のフェンスを超えるか、くぐるか、抜けた場合、観衆を保護している金網の目にはさまて止まった場合。

※ 打球処理直後の内野手の最初のプレイに基づく悪送球の場合は、投手の投球当時の各走者の位置、その他の悪送球の場合は、野手の手を離れたときの各走者の位置を基準とする。

④ 一個の塁が与えられる場合。

→ 打者に対する投球、または投手板からの牽制球がスタンドまたはベンチに入った場合。

→ <sup>フォアボール</sup> 四球目、<sup>スリーストライク</sup> 三振目の投球が、球審か捕手のマスクまたは用具に挟まって止まった場合。

2.2. 本盗を企てた三塁走者が、正規の投球に触れた場合。 6.05(n)

① 二死、二ストライク後に、正規の投球にストライクゾーンで触れた場合は、打者は“第三ストライク”の宣告を受けてアウトとなり、その走者の得点は認められない。

② 無死または一死のときは、打者は“第三ストライク”の宣告を受けてアウトとなり、ボールデッドになるが、その得点は認められる。

③ 無死または一死のときには、他の塁の走者にも、次塁への走塁行為があったかどうかに関係なく、一個の進塁が許される。(5.09h 参照)

2.3. 走塁妨害「オブストラクション」 7.06

野手がボールを持たないときとか、あるいはボールを処理する行為をしていないときに、走者の走塁を妨げる行為である。

① 走塁を妨げられた走者に対してプレイが行われている場合、または打者走者が一塁に触れる前にその走者を妨げられた場合には、ボールデッドとし、塁上の各走者はオブストラクションがなければ達しただろうと審判員が推定する塁まで、アウトのおそれなく進塁することが許される。

走塁を妨げられた走者は、オブストラクション発生当時すでに占有していた塁よりも少なくとも一個先の進塁が許される。

② 走塁を妨げられた走者に対してプレイが行われていなかった場合には、すべてのプレイが終了するまで試合は続けられる。審判員はプレイが終了したのを見届けた後に、はじめて、“タイム”を宣告し、必要とあれば、その判断で走塁妨害によってうけた走者の不利益を取り除くように適宜な処置をとる。

2.4. 公認された人の妨害 3.15

① その妨害が故意（避けようとしたが避けきれずにふれた場合）でないときは、ボールインプレイである。

- ② 故意の妨害（ボールをけったり、拾い上げたり、押し戻した場合）のときは、妨害と同時にボールデッドとなり、審判員は、もし妨害がなかったらどのような状態になったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。
- ③ 打球または送球に対して観衆の妨害があったときは、妨害と同時にボールデッドとなり、審判員は、もし妨害がなかったらどのような状態になったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。（3.16 参照）

## 25. 走者による守備妨害

- ① 内野手を通っていないフェアボールにふれた場合、走者アウト。打者には安打が記録され走者となる。（5.09 f 7.08 f 7.09m）
- ② 守備機会のない場所で当たれば、故意でない限りアウトにならない。（5.09 f）
- ③ インフィールドフライの打球が、塁を離れている走者に触れると、打者、走者ともにアウトになる。塁上であれば走者はアウトにならず、打者だけアウト。（7.08 f）
- ④ 打者走者が併殺を妨害すると、本塁に最も近い走者もアウトになる。（7.09 h）
- ⑤ 正しい走路を走っていても、野手と接触するなどして守備機会を妨害すればアウトになる。（7.08 b）
- ⑥ 置いてあったバットにつまずいて捕球できなかつたら、守備妨害で打者はアウトになる。（7.11）

## 26. 準備投球

- ① ルールで認められている一分以内八球以下です。（プロ及びノンプロでは五球）（アマチュアでは初回七球、イニングの間は四球または三球）のケースが多い。

## 27. 投球動作 8.01

- ① 打者への投球に関する動作を起こしたならば、途中で止めたり、変更したりしないで、その投球を完了しなければならない。
- ② セットポジションのときは、打者に投げる以外に、軸足を投手板の後方にはずしたり、塁に牽制球を投げることもできます。ただし、自由な足が投手板の後縁を越えた時点で投球動作とみなされ、打者に投げるしかありません。

## 28. 反則投球 8.02 (a)

- ① 投手板を含む十八フィートの円の中で、投球する手を口や唇につける。
- ② ボールに異物をつける。
- ③ ボールや投球する手またはグラブに唾液をつける。
- ④ ボールをグラブ、身体、着衣で擦る。
- ⑤ ボールに傷をつける。

## 29. 遅延行為・危険球

- ① 打者がバッタースボックスにいるときに、捕手以外の野手に送球する。（8.02 c）
- ② 投手板と離れて、捕手とサインの交換をする。
- ③ 打者の頭部付近を狙った投球。（8.02 d）

### 30. ボーク 8.05

- ① セットポジションで完全静止を怠る。
- ② 一塁への偽投。
- ③ 投球動作の中断。
  - ※ 投手板から軸足を外す前に手を解く。
  - ※ セットポジションに入ろうとしてやめた。
- ④ セットポジションで、フリーフット（上げた足）が投手板の後縁のラインを超えて牽制球を投げる。
- ⑤ 投手板に触れないでセットポジションを始めたり、打者に投球したりする。
- ⑥ 投手板に触れた状態で、ボールを落とす。
- ⑦ 自由な足を踏み出さずに、体を回転して牽制球を投げる。つま先が投げる塁に向いていない。
- ⑧ 打者が十分な構えをしていないときに投球する。走者がいればボークで、いなければボールを宣告する。
- ⑨ 投球姿勢をとった後、打者か塁へ投げる以外に、ボールから一方の手を離す。
- ⑩ 走者がいない塁へ送球する。ただし、走者がスタートをしたときは、次の塁へ投げてもボークにはならない。
- ⑪ ボールを持たないで投手板につく。投手板をまたいで立つ。サインを交換する。投手板を離れて、投球のまねをする。
- ⑫ 打者に正対しないで牽制するしぐさで投球する。

### 30. キャッチャーボーク 8.05(1)

敬遠（故意四球）のとき、捕手は投手の手からボールが離れるまでは、キャッチャースボックスの中に両足を置かなければならない。

### 31. 監督やコーチが投手のもとへ行く制限 8.06

プレイ中に、監督やコーチが同一投手のもとへアドバイスなどに行けるのは、一イニング二回まで。ルールでは十八フィートの円となっているが、日本ではファウルラインに置き換えています。監督やコーチが二回目にファウルラインを超えると、投手の交代が確定します。



# 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

捕手の頭上部の高さに合わせる(次ページの図)

## 4) 体

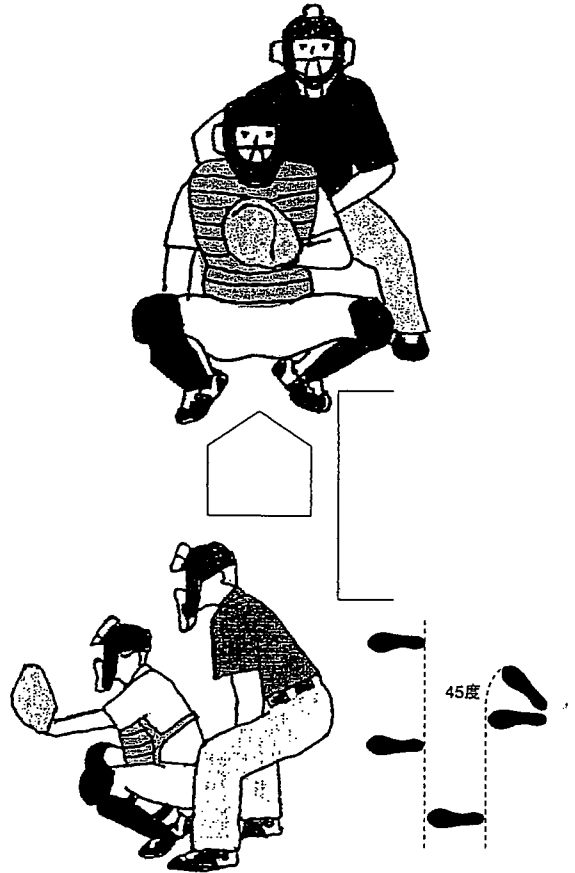
やや前方に傾ける

頭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、胃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、太ももあたりに持ってくる。手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

# 2. プレイ、タイム

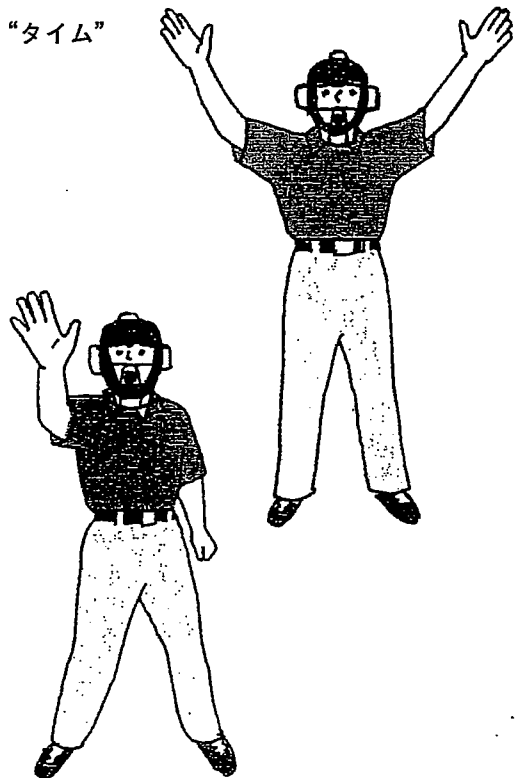
“プレイ!”



ステップ2



“タイム”



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、左図のステップ2に移る。

### 3. ストライク、ボール

- \* 「ストライク」とコールする。肘は肩より上に上げる。
- \* ボールも「Get set」の姿勢のままで「ボール」とコールする。ただし、動作はない。



14

### 4. 球審 (アウト、セーフ、ボールカウント)

“アウト”

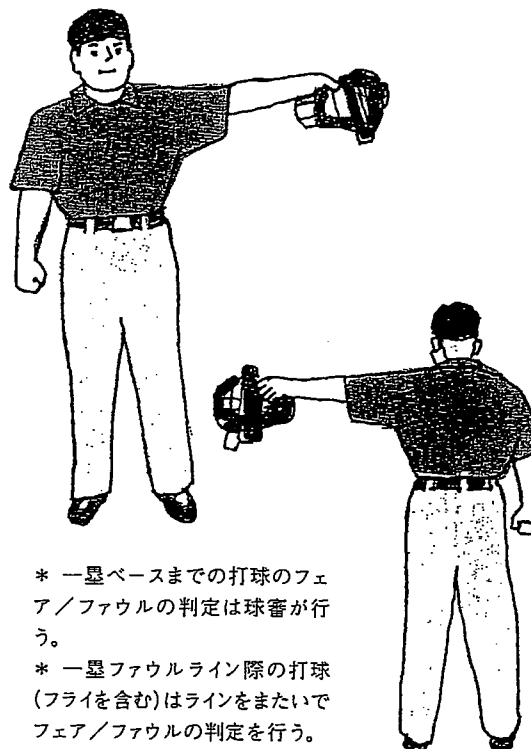


- \* マスクは常に左手で持つ。
- \* 右手で拳を作って肘から先が地面と直角になるように上げる。

15

### 5. 球審(フェア、ファウル)

“フェア”  
一塁線の打球の場合  
(ノーボイス)

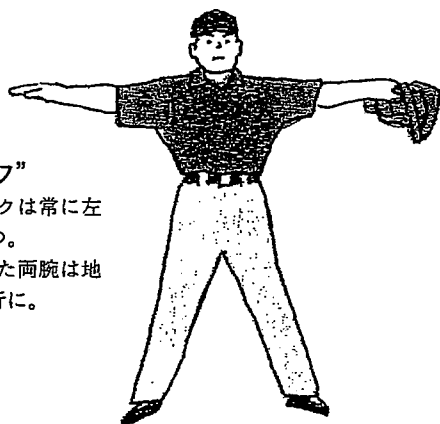


- \* 一塁ベースまでの打球のフェア/ファウルの判定は球審が行う。
- \* 一塁ファウルライン際の打球(フライを含む)はラインをまたいでフェア/ファウルの判定を行う。

17

“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:常に指を使う。フルカウントを示すのに拳は使わない。

16

### “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  
審が行う。  
\* 三塁ファウルライン際の打  
球(フライを含む)はラインを  
またいでフェア/ファウルの  
判定を行う。

### “ファウル・ボール”

マスクを取っ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。



## 6. 球審 (マスクの外し方、インジケータの持ち方)

ステップ 1



ステップ 2

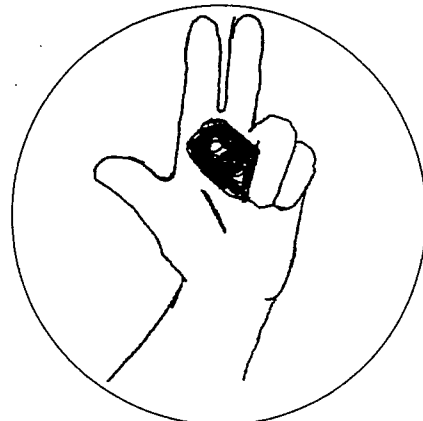


左手でマスク  
の下部を前に  
引き、押し上  
げるようにして外  
す。

### “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



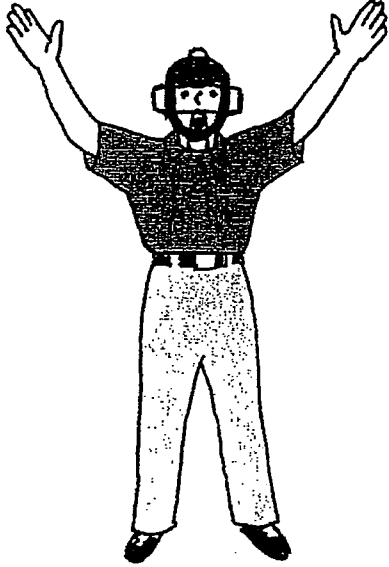
## 7. 四死球

### 四球の場合

ことさら動作はしない。(従来の「フォアボール」と左手で一塁ベースを指差す動作を変更する。)

### 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。(グリップエンドに当たったような場合は、両手を上げた後ファウルボールを宣告する。)



22

## 8. ハーフスイング

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て、左手で一塁塁審を指差して(または手のひらで)、“Did he go?”(「振った?」)と塁審に聞く。



中にある塁審を指差して  
(三人制のとき)  
“Did he go?”  
「振った?」

23

三塁塁審を指差して  
“Did he go?”

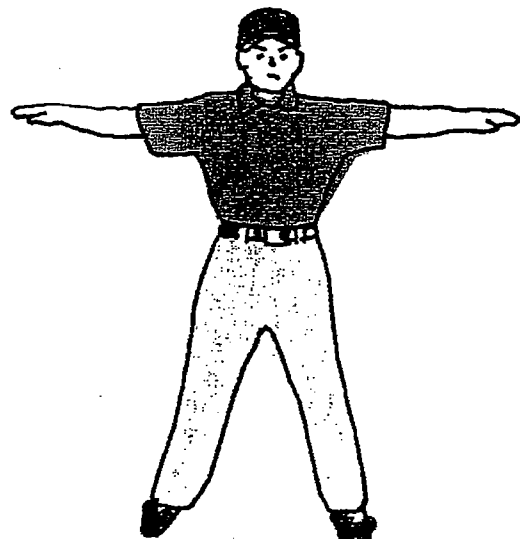


1~2歩、三塁塁審の方向に踏み出して、左手で三塁塁審を指差して(または手のひらで)、“Did he go?”(「振った?」)と塁審に聞く。

塁審  
振っていない場合  
セーフと同じジェスチャー

塁審  
振った場合  
アウトと同じジェスチャー

“Yes, he went.”  
“スイング”



“No, he didn't go.”  
“ノースイング”

24

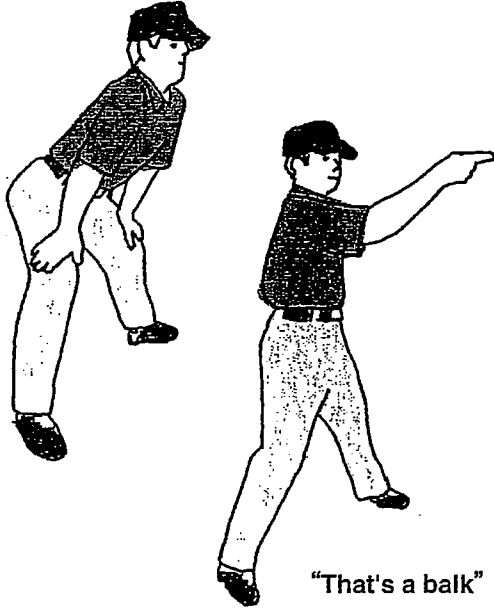
25

## 9. ボーク

\* 球審は“ザッツ・ボーク”と発声するのみで特に動作はしない。そして、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ながら、“ザッツ・ボーク”と発声し、そして、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。

“ザッツ・ボーク！”

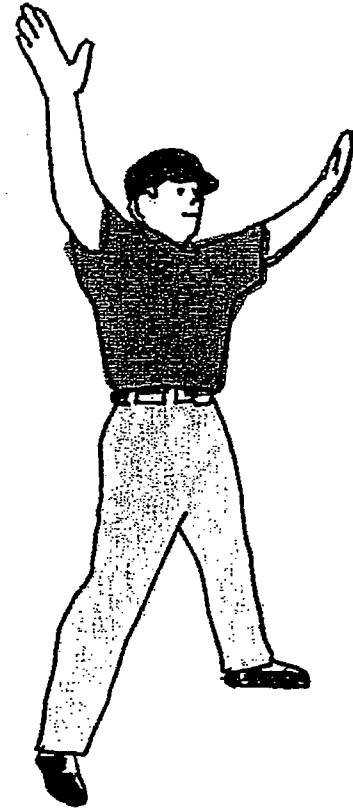


“That's a balk”

26

“タイム！”

(プレイが一段落するまでタイムをかけないこと)



27

## 10. セットポジション (塁審の構え方)

塁審は、

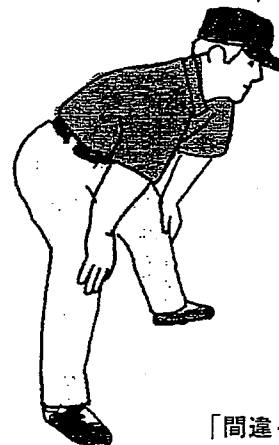
1. 一球ごとにセットポジションで構える。
2. プレイの判定のときにはセットポジションで構える。

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. 両手をひざまたは太ももの上に置く。両脚の内側に置かない。
3. 頭を上げる。頭を落とさない。
4. 肘をまっすぐに。
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。

「正しい構え方」

- ・視野を広く。
- ・プレイに正対する。



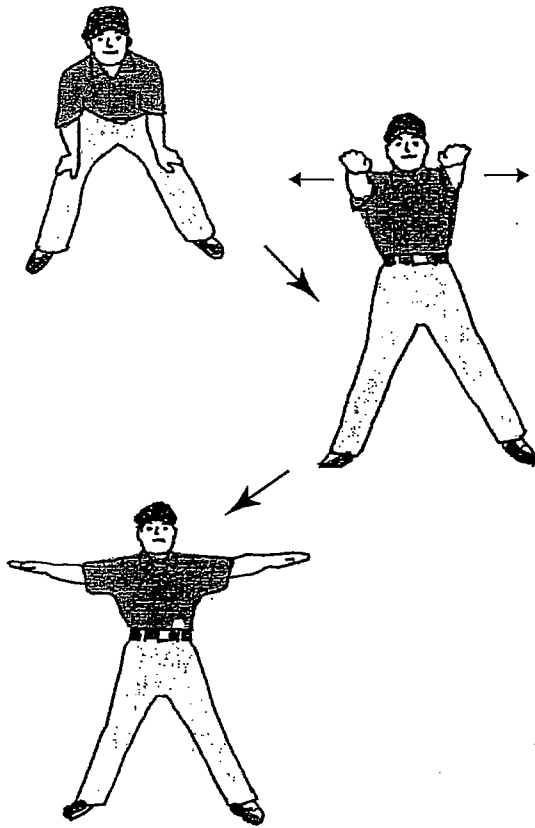
「間違った構え方」

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取るよう心がける。
- 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。

# 11. セーフ、オフ・ザ・バッグ

“セーフ!”



30

“オフ・ザ・バッグ!”



野手の足が離れた場合  
“セーフ! オフ・ザ・バッグ!”

“Safe! Off the bag!”

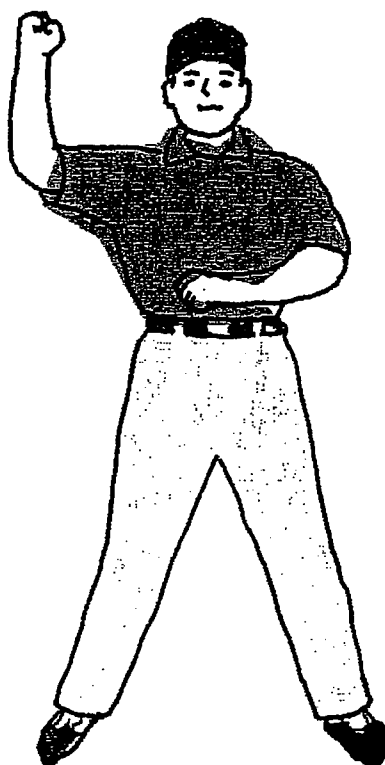
- \* 野手がボールを落したとき Safe! Drop the ball.
- \* 野手が“お手玉”したとき Safe! Juggle the ball.
- \* 走者がタッチをかいくぐったとき Safe! No tag!

31

# 12. アウト

“アウト!”

“He's out!”



32

# 13. 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)



“ファウルボール!”

\* ライン際の打球に対しては、ラインをまたいでフェア/ファウルを判定する。

33

## 14. キャッチ、ノーキャッチ



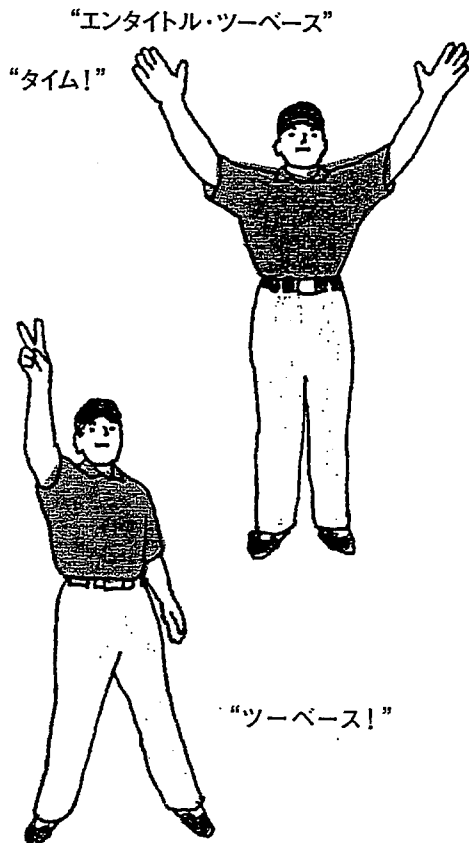
“That's a catch!”  
“catch!”  
“キャッチ”



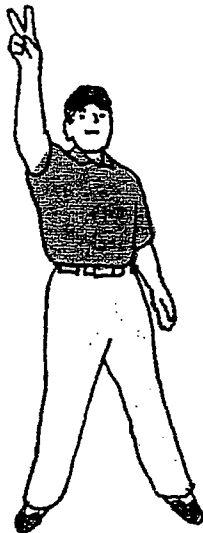
“No catch!”  
“ノーキャッチ!”

34

## 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!”

36

## 15. 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）

（二塁塁審が中にいる場合）

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

I B 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 二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。

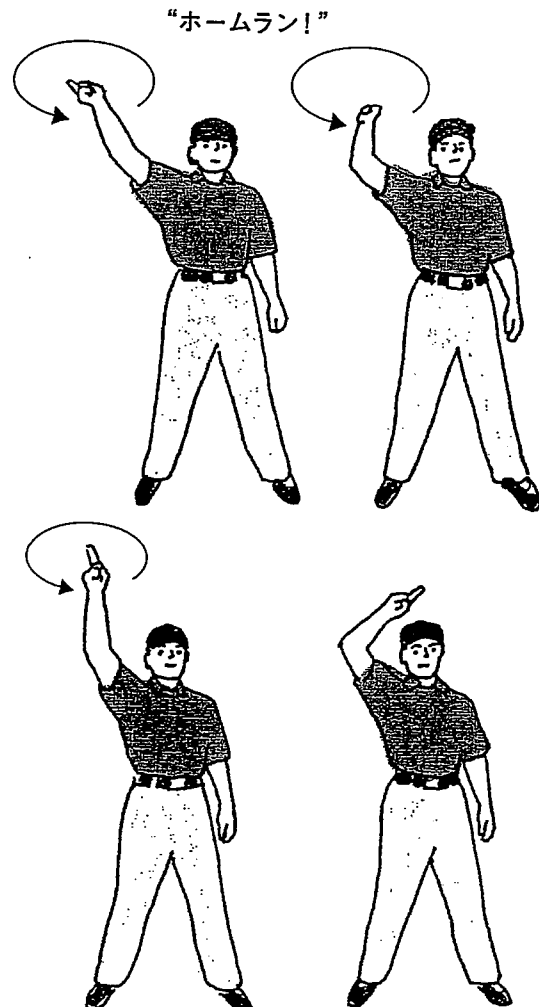
III B 三塁手の正面および三塁手からライン寄りの打球ならびに遊撃手の右に飛んだ打球について判定する。

（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合せ、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。

35



“ホームラン!”

36

## 17. 打撃妨害

- (1) 球審は左手で捕手を指差し「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再度左手で捕手を指差し「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。
- (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、プレイを生かすかあるいは妨害によるペナルティの適用を望むかをただちに選択させる。

38

## 18. 故意落球

- (1) インフィールドフライの判定と同様、原則として一番良く見える位置にいる審判員が「故意落球」を宣告する。
- (2) 宣告は、まず右腕をしっかり上方へ突き上げ「バッターアウト!」、続いて「タイム」を宣告する。



39

## 19. 打者の守備妨害(盗塁のとき) "That's interference!"

"インターフェア!"

(走者がアウトになった場合は妨害はなかったものとみなされる)

(走者がセーフ又はランダウンになったら直ちに)



(打者を指差して)  
"インターフェア!"



"バッターアウト!"

(アウトを宣告した後、走者を投球当時占有していた塁に戻らせる。)





## 20. 打者走者の守備妨害 "That's interference!"

\* 妨害の可能性のあるプレイに対し、妨害がないことを知らせるとき、「That's nothing.」(ザッツ・ナッシング)と発声し、セーフの形をとる。



"バッターアウト!"



42

## 21. 走者の守備妨害 "That's interference!"

"タイム!"  
(妨害発生の瞬間)



"インターフェア!"



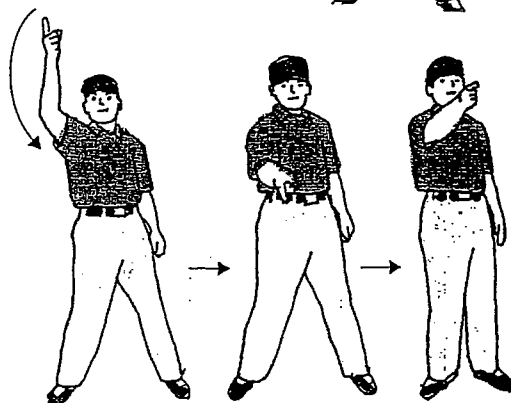
"ランナーアウト!"

43

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



(走塁を妨害した野手を指差して)  
"オブストラクション!"



44

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

(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)

その後、走者の不利益を取り除くよう適切な処置を取る。(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)

## 24. インフィールドフライ

“シグナル”

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。



“インフィールドフライ!”

“Infield fly!  
Batter is out!”



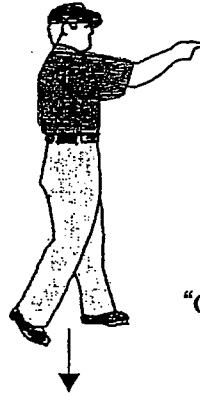
“バッターアウト!”

46

## 25. ラインアウト

(1)「ラインアウト」が発生したら、走者に近い塁審が素早く宣告する。

(2) 宣告は、走者の方に一歩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!”、そして“ランナーアウト!”を宣告する。



“Out of the baseline.  
He is out.”



47

## 26. タイムプレイ

記録員に向かって



①



②



③

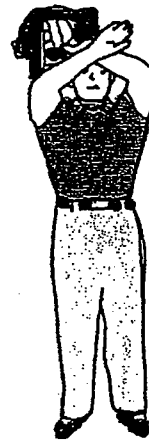


④

再び記録員に向かって  
“1点!”

“That run scores.”

48



ノースコア

“No run scores.”

両手を交差して、得点が認められないことを示す。

49

## 27. 観衆の妨害

“タイム!”



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  
後の処置を取る。