

# 審判員のフォーメーションについて

打球が内野に飛んだ場合、球審が打球の判定（キャッチ・ノーキャッチ・フェア・ファウル）を行います。塁審は走者の触塁確認の他、各塁でのプレイに備えます。

打球が外野に飛んだ場合、1名の塁審が打球の判定（キャッチ・ノーキャッチ・フェア・ファウル）を行います。打球を判定する審判員は、各塁でのプレイの判定を受け持たず、走者の触塁確認及び各塁でのプレイの判定については、打球を追わなかった審判員がカバーします。

## ◎得点圏に走者がいない場合（走者なし/1塁）

塁審が打球を追ったために空いた塁を、内野に残った塁審は時計回りにカバーしていきます。これを「**クロックワイズ**」といいます。基本のメカニクスになりますので覚えておきましょう。

打球を追う 審判員 動き方	1 塁塁審が 打球を追う場合	2 塁塁審が 打球を追う場合 ※走者なしの場合のみ	3 塁塁審が 打球を追う場合
球 審 の 動 き	1 塁の触塁確認後、 本塁へ戻る	3 塁へ	3 塁へ
1 塁塁審 の 動 き	打球へ ※ライトゴロ注意	1 塁の触塁確認後、 本塁へ	1 塁の触塁確認後、 本塁へ
2 塁塁審 の 動 き	2 塁での プレイに備える	打球へ	2 塁での プレイに備える
3 塁塁審 の 動 き	3 塁での プレイに備える	2 塁へ	打球へ

## ◎得点圏に走者がいる場合（走者2塁/3塁/1・2塁/1・3塁/2・3塁/満塁）

塁審が打球を追ったために空いた塁を、内野に残った塁審は反時計回りにカバーしていきます。これを「**カウンタークロックワイズ**」といいます。球審が本塁でのプレイに専念するため、塁審が1・2塁の両方を受け持つ場合があります。その際は、1・2塁の中間に移動して触塁確認を行います。走者を追いかける形にならないよう、打者走者が1塁を回るまでに内野内に移動しましょう。1・2塁いずれかでプレイが起こる場合は、その塁に近づいて判定します。

打球を追う 審判員 動き方	1 塁塁審が 打球を追う場合	2 塁塁審が 打球を追う場合 ※外野側に位置した場合のみ	3 塁塁審が 打球を追う場合
球 審 の 動 き	「 <b>ステイ</b> 」（1・2・3塁のカバーには行かず、本塁でのプレイに備える）		
1 塁塁審 の 動 き	打球へ ※ライトゴロ注意	1・2 塁での プレイに備える	1・2 塁での プレイに備える
2 塁塁審 の 動 き	1・2 塁での プレイに備える	打球へ（内野内にいる 場合は打球を追わない）	3 塁へ
3 塁塁審 の 動 き	3 塁での プレイに備える	3 塁での プレイに備える	打球へ