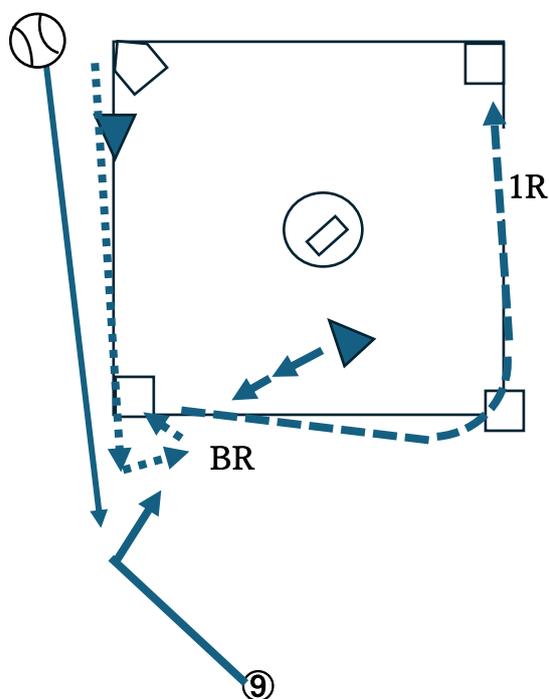


### 振り逃げ

2025/12/6

中学生の大会の準決勝戦。勿論、二人制の試合である。2アウト、走者1塁、打者のボールカウントは3-2。塁審の心の準備としては、「投球と同時に走者はスタートを切るだろ。そのとき、投球を捕球した捕手が2塁に送球してもジャッジはしてはならない。」という事であった。ところが打者は空振りをし、捕手が後逸したのである。打者は振り逃げで1塁に走り、捕手は慌ててボールを追いかけて1塁に送球したが悪送球となった。打者走者は1塁を駆け抜けたが、悪送球に気づき、必死で2塁に行こうとしたが、足がもつれて転び必死に立ち上がろうとする。カバーに回っていた右翼手がボールをもって打者走者に向かって走ってきたので、打者走者は必至に1塁に戻って行った。その間、1塁走者は3塁に到達した。1塁のホースプレイを裁こうとしていた塁審は、転倒した打者走者へのプレイに対応しようとした。しかし、そこで3塁に送球されたら対応ができなかっただろうと思った。球審は当然、1塁線上でプレイの行方をみななければならないので、3塁に上がることはできない。塁審が素早く切り返し遠くからでも3塁のタッグプレイをジャッジするしかないのだろう。塁審に3塁のプレイも意識させるために、球審は「ステイ ホーム」とコールするしかないのだろう。非常に難しいプレイである。



## 2026年ルール改正の「ハイブリッド・ポジション」

2026/1/13

このルールは、走者がいるときに投手が球審に申告すれば、セット・ポジションの足の置き方でもwindup・ポジションとして投球が可能になるというものである。ただし、打者がバッターボックスに入る前に申告する必要がある。

では、MLBでは、この様なことがどうして認められてきたのだろうか。私なりに調べてみた。

2022年にわが国では、投球姿勢の大変革があった。走者がいないときは軸足を投手板に触れてさえいれば、自由な足はどこに置いてもよくなり、すべてwindup・ポジションとして規定された。しかし、走者がいるときは、軸足を投手板に平行に触れ、自由な足を投手板の前方に置けばセット・ポジションとされることとなった。

MLBでは、これ以前から軸足を投手板につけ、自由な足を投手板の前に置いてからwindup・ポジションとして投球する投手は多くいた。軸足が投手板と平行かどうか、また、自由な足がセット・ポジションほど前に出さない投手は、審判員からの位置によってはどちらのポジションをとっているのか判別しづらく、判定のブレが頻発したようである。そのため、走者がいるとき、見た目が曖昧なら申告すればwindup、申告しなければセットとしてみなすという申告制を採用していたようだ。打者が交代した場合や走者の進塁後にも申告は可能で、その申告の仕方は、基本的には以下の様な手順で行われていたようである。

打者が打席につく前に投手が球審に意思を伝える

I'll pitch from the Windup for this at-bat.

球審がタイムをかけ、windupの申告があったことを告げる

Windup is declared!

では、NPBでは今年から

投手または捕手、監督が球審に申告

球審は内野に向かって、windupで投げることを伝えプレイをかける

という手順を取るようである。

## 昨年までの MLB 独特のボーク

2026/1/13

2025 年の野球規則 5.02c に内野手の守備位置について、「投手が打者に対して投球するとき、4 人の内野手のうち、2 人ずつは二塁ベースの両側に分かれて、両足を位置した側に置いていなければならない。」という規則があった。勿論、我が国では内野手の守備位置については採用されていなかったが、MLB では、ペナルティとして守備チームが違反した場合には、投手の投球にボールが宣告され、ボールデッドとなることになっていた。しかし、試合の映像を確認すると以下の①～④の映像の様に処置をされていた。



- ① ②二塁手が投球時に二塁ベースをまたいでいた。③球審はボークを宣告しボールデッド、③二塁走者は三塁へ進塁させ打者のボールカウントは元の1ストライクで試合再開。これは野球規則のペナルティを変更して適用していたか、または、誤って適用していたとも考えられる。今回の改正では、攻撃側の不利益を嚴重に取り除こうとする意図がうかがえる。

## 先程のプレイの判定がなかったが？

2026/1/18

学童野球は2人制の審判で試合が進んでいた。塁審はショート前に位置し、ノーアウト走者2塁の場面、打者の打球は三遊間に転がった。ところが2塁走者は3塁の向かって走ったのである。打球を捕ったショートは走者にタッグに行った。走者は体をひねってタッグをかいくぐろうとしながらそのまま3塁に向かった。ショートはすぐに1塁へ送球した。塁審は三遊間のタッグプレイは判定せず、1塁に向かってアウトのコールをした。2塁走者は3塁ベースの上に立った状態だった。球審はタイムをかけて塁審を呼び、何かを確認したようだ。そして両チームに2塁走者にタッグ行為がありましたが無タグでセーフですと伝えた。このような場合、塁審は三遊間のタッグの判定をする時間的な余裕がなかったようだが、声だけでも「safe!」と発声し、1塁の判定をした後、すぐにタッグプレイがあった場所をポイントして、「safe! missed the tag. Safe!」とメカニックと発声でジャッジをするとわかりやすい。

## 野球規則書の事例と同じことが起きた

2026/1/31

中等部のクラブチームの試合でのそのプレイは起きた。1アウト走者2・1塁となり、球審は捕手の横に2・3歩移動し、「1アウト、インフィールドフライの可能性あり、タッグアップなら3塁をカバーする」と塁審にサインを送ると、塁審も了解するサインを送り返した。投球と同時に二人の走者はスタート、打者が打った打球はセンターに高々と上がり中堅手がキャッチ。2塁を回ったところでそれに気づいた1塁走者は慌てて1塁に帰塁しようとしたが、ボールは1塁へ送球され3アウトになった。2塁走者はそれより早く本塁を駆け抜けていた。当然球審は3塁に上がろうとしたが2塁走者がそのまま本塁に走りこんできたために本塁に戻り、1塁と本塁の延長線上でタイムプレイを判定し、得点が入ったことを宣告したのだが、この宣告は内野手全員がファウルラインを超えた後だったのである。では球審はどうすればよかったのか。

まず、3アウトになった時点で、すぐに2塁走者の本塁到達が早かったことを宣告しなければならない。この宣告の正式用語は「ザッツ ラン スコアー、ザッツ ラン スコアー、スコアー ザッツ ラン」である。もし、この後で2塁でアピールが認められたら、先ほどの1点は取り消されるので「ノー ラン スコアー、ノー ラン スコアー」と宣告し、得点を取り消されたことを伝えなければならない。もちろんアピールは内野手全員がファウルラインを超えてしまえば権利がなくなるので、ファウルライン越える前に宣告しなければならない。

#### クラブチームのコーチからの質問に驚き

2026/2/1

今日の審判トレーニングに参加協力をいただいた中学生のクラブチームのコーチから以下の質問があった。

「アメリカの高校の試合で走者がタグされないように外野方向へ逃げていった場合がありますが、この場合はどうなるのですか」という質問である。これでは状況がよく理解できないであろうから、詳しく述べると、走者3・1塁の状況で、1塁走者が1・2塁間の外野方向へリードし、ボールを持った投手が1塁走者へ近づこうとすると2塁と走者を結んだベースの延長線の外野に離れていき、守備側にスキができるようであれば3塁走者が本塁に駆け込むというプレイがYouTubeで紹介されているのだ。1塁走者はベースとの延長線方向に逃げることでラインアウトにならないであろうと考えての姑息な作戦の映像を見ての質問であった。もともとラインアウトはタグを避けて逃げ続ければ他の走者へのプレイができなくなることを避けるために適用されているルールである。これを悪用して得点しようとしているのである。タグに行こうとするとベースの方向に走らずに外野へ向かって行っているので、走塁放棄でアウトであることを伝えた。または試合を愚弄する行為でアウトにしてもよい。そして、監督に注意をして繰り返すようであれば、監督とその選手を退場させるべきである。もし、「退場させる権限があるのか、規則書のどこに書いてあるんだ」と監督が居直るようであれば、

8.01c 審判員は、本規則に明確に規定されていない事項に関しては、自己の裁量

に基づいて、裁定を下す権能が与えられている。

同 d 審判員は、プレーヤー、コーチ、監督または控えのプレーヤーが裁定に異議を唱えたり、スポーツマンらしくない言動をとった場合には、その出場資格を奪って、試合から除く権限を持つ。

以上のように我々審判員は、プレイをかけたなら試合に対する権限を委任されていることを肝に銘じておくべきである。

そして、退場させた場合には、試合終了後できるだけ早く、連盟の責任者へ報告を入れることを忘れないことである。

コーチが海外の野球にまで興味を持って研究していることに驚かされた。

#### 三人制での審判員の連携の乱れ (A 級の試合から)

2026/2/23

0 アウト走者 3・1 塁で、投球を受けた捕手が素早く三塁に送球し、三本間で挟殺プレイが生じた。ショート前に位置していた三塁審判が素早く三塁方向に詰めて、2-5-2-6 とボールが渡ったところで三塁でのタッグプレイを裁く、するとボールが二塁に送球され一塁走者へのタッグプレイが生じた。しかし二塁には一塁審判が来ていなかったので遠くから三塁審判が判定をした。

このケースは、走者 2・1 塁でダブルスチールが生じたときの塁審の動きを応用しなければならない。普通このパターンは 2-5-4 の送球を想定して連携することになる。ファーストプレイである三塁のタッグプレイをショート前に位置している三塁塁審が素早く動き良い角度をとって判定し、セカンドプレイの二塁でのタッグプレイは一塁塁審が素早く二塁に入って裁くのである。しかしファーストプレイが三塁ではなく二塁で行われた場合は三塁塁審が裁くことになる。とにかくファーストプレイは三塁塁審が裁くのが鉄則である。この連携を今回での走者 3・1 塁でも使わなければならないが、一塁塁審にこの意識がないと乱れてしまうことになる。一塁塁審は一塁走者がスタートしたら的確にスピーディーな対応が要求される。次回、このケースに遭遇した一塁塁審は忘れないでほしい。