

学童野球の球審のやり方について【鶉野球部】

審判用防具の着用と道具の準備

まずは、指定の服装（白のカッターシャツとグレーのスラックス）に着替え、防具の装着、各道具を用意します。その他、インジケーターやペンなど必要な小道具も用意します。

オーダー表（メンバー表）を受け取る

試合開始に先立って両チームからオーダー表を受け取り、内容を確認します。事前にオーダー表を受け取るのは、間違えて記入されている項目がないかなど、事前にチェックしておきます。例えば、間違えてセンターが二人いたりしないかなどです。

通常は、正本と副本の2枚が用意され、正本を球審が持ち副本を相手チームに渡します。

試合球を受け取る

試合用のボールも事前に受け取っておきます。

先攻・後攻を決める

学童野球では、このときに先攻後攻をジャンケンで決めておきます。
握手→ジャンケン→勝った方のキャプテンが好きな方を決めます
先攻後攻が決まったら、先ほど受け取ったオーダー表に書き込んでおきます。
ここまでで両チームの代表を集めた事前準備は終わりです。

ローカルルールを確認しておく

特に学童野球の場合には、色んな場所で試合をすることになると思いますので、**事前に試合をするグラウンドによってのローカルルールを確認しておきます**。特に**ボールデッドライン**についてはちゃんと確認しておきましょう。

試合開始！

続いて試合を開始してから終了するまでの流れを説明します。

試合前のあいさつ

試合開始の前にはベンチ控え選手を含む両チームの選手と審判団が整列し、あいさつと注意事項の確認を行います。

審判の並び方は、右から一塁審、球審、二塁審、三塁審です。

1. 「集合準備！」：ベンチの前に整列させる
2. 「集合！」：審判団の前に整列する
3. 「いまから〇〇野球団と〇〇野球団の試合をはじめます」
4. 「キャプテン握手！」：両チームのキャプテンが握手する
5. 「（それでは始めます）礼！」：両チームの登録選手全員であいさつする

コロナ渦では整列の仕方が変更されていますが、基本はこのように行います。

試合の進行について

試合を進行していくのは球審の役目で、それには以下のようなものがあります。

1. グラウンドの状態とルールを確認
2. 両チームからメンバー表を受け取って内容を確認
3. 両チームのキャプテン同士で（ジャンケンなど）先攻後攻を決めておく
4. ボールやインジケーターなど球審が持つべき道具を用意する
5. 試合前に両チーム選手、審判団を集めて「整列！」「礼！」の号令で挨拶する
6. 投球練習、守備練習の開始（ラストボールの際には声掛けも）
7. 投手がプレートに入り、打者がバッターボックスに入った時点で「プレイ！」と試合開始を宣言する
8. 試合中は速やかに攻守交替させるなどスムーズな進行を促す
9. 選手交代が申請されたらそれを承認し自分のメンバー表も書き換える
10. 試合が終了したら両チーム整列し、勝利チーム名を告げて手を差し出し「礼！」で終わる

試合開始の合図

あいさつが終わると後攻チームの投球練習、守備練習がはじまります。

決まった投球数（初回は7球、以降は3球）で投球練習を行い、最後の投球前に「ワンモアピッチ！（「あと1球」という意味。初回以降は言わない場合もあります。）」と声をかけます。

ウォーミングアップしている野手が使っていたボールも含めた試合球以外のボールが全て片付いたら、ランナーコーチの配置も確認。

ピッチャーがプレートについて一番バッターがボックスに入ったら・・・「プレイ！」とプレイボールの声をかけます。

ジャッジ以外の仕事

球審はゲーム中のジャッジが主な仕事ですが、その他には以下のような役目があります。

- 選手交代の承認と伝達
- スコアボードの確認
- 抗議への対応
- 天候に見合った対応

など。

ジャッジに迷ったらタイムをかけよう

試合中にジャッジがわからなくなったり、微妙なシーンで判断に困ったりした場合には、適当なジャッジをせずに、**タイムをとって他の塁審を集めて協議するのが安全**です。

協議して出た判定については、両チームの首脳陣たちも納得してくれるはずですので、困ったらタイムをとりましょう。

試合終了の合図

学童野球では試合終了時にも整列してあいさつします。

開始時と同様に「集合！」をかけて、ホームベース付近に集合します。

そして試合球を両チームのキャプテンに返します。

2球ずつ持ち寄っていたら（計4球）、最後の守備側に1球（すでに1球持っているため）、攻撃側に2球です。

- 点差は言わず、「これで試合を終わります。」とだけ告げる

そして最後に、試合開始時と同様、キャプテン握手の後「ゲーム！」にて終了します。

球審の立ち位置と構え方

スロットポジションに立つ

スロットポジションというところに立ちます。

スロットポジションとは、バッターとキャッチャーの間の位置です。

厳密に言うと、右バッターの場合にはキャッチャーの左足と自分の右耳を結ぶラインです。左バッターの時には逆で、キャッチャーの右足と自分の左耳のラインです。

足の位置

続いて自分の足の位置ですが、右バッターの場合には自分の左足のつま先はキャッチャーのかかとに重なるライン、右足のつま先は自分の左足のラインに合わせます。左バッターの場合は真逆になります。

顔の位置

顔の位置は、自分の顎をキャッチャーの頭の上のラインまで下げます。

学童野球の場合にはキャッチャーが小さいので、低めのボールを正しくジャッジするため”できる限り下げる”という認識でよいです。

ボールの見方とコツ

ボールはどうやって見る？

トラッキングというテクニックを使い、顔を動かしたりせず、目の動きだけでボールを追う動作とします。

ストライクゾーン判定

コースと高さ

ストライクゾーンは以下のようになります。

- コース⇒ホームベースの上を通過したボール
- 高さ⇒バッターが実際に打ちにいった体勢で、膝下が下限～肩の上部とベルトの中間点が上限となります。

審判の動作

- インジケーターは左手で持つ
- マスクを外すときも左手
- ストライクは立ち上がって右手拳を振り上げて”ドアをノックするような動作”で「ストライク！」とコール
- ボールはジェスチャーなし、構えた状態のまま「ボール！」とコール
- ファウル or タイムは立ち上がって両手を上げた状態でコール
- フェアはフェアゾーンを指差す、コールはなし

ジェスチャー&コールまとめ

以下が、球審が行う主なジェスチャーとコールです。

ストライク

右手拳を握りドアをノックするように振り上げて『ストライク!』とコール
かがんでいる状態から立ち上がるように腰を伸ばしてジャッジするがポイント
です。

ボール

ジェスチャーなしで『ボール!』とコール

ストライクと違い、構えた体勢から動くことなくコールします。

また、フォアボールの場合には、コールの後に進塁を促すようなジェスチャー
で一塁方向に手を向けます。

セーフ or アウト

前に伸ばした手を水平に広げて『セーフ!』、もしくはストライクと同様、右
手拳を握りドアをノックするように振り上げて『ヒズアウト!』

基本的にセーフは素早く、アウトは一呼吸おいてからコールします。

アウトは正確には「ヒズアウト (He's out)」とコールします。

タイミングがアウトだからといって慌ててコールしてはいけません。

ファウル (タイム)

両手を頭の高さまであげてYの字をつくり、『ファウル! or タイム!』

マスクを外してからジェスチャーします。

選手たちへ正確に伝わるよう、大きな声でコールします。

フェア

コールはしないでフェアゾーンを指差す

打球の行方を追いながら状況を確認し、一塁線は左手で、三塁線は右手でフェ
アゾーンを指差します。

コールはないので、素早くわかりやすいジェスチャーでジャッジすることが必
要になります。

プレイ

ピッチャーと正対し右手の平をかざした”待て”の状態から、『プレイ!』の掛
け声とともに指をさします。

プレイボール時はもちろん、ボールデッドとなり試合が中断するごとに、試合
を再開するときにはプレイをかけます。

また、ピッチャーに現在のカウントを知らせる場合には、左手でボールカウ
ントを、右手でストライクカウントを示し『○ボール、○ストライク・・・プレ
イ!』と、試合再開します。

キャッチ

ストライクやアウトと同様、右手拳を握りドアをノックするように振り上げて
『キャッチ!』とコールします。

ベースより内側、つまり内野手の捕球判定も球審の仕事です。

例えば、内野フライを捕球しアウトにした場合には、『キャッチ!』とコール
します。ファウルゾーンでのプレイも同様です。

ポーク

投手を指差して『ザッツ・ア・ボーク!』とコールします。

また、ボークはボールデッドにはならないので、もしも攻撃側に有利な状況でゲームが進行したら、ボークのペナルティは流して試合は続行されます。

ボークがあった場合には、走者がいる場合はそれぞれ一つ進塁、いない場合にはボールカウントが一つ増えます。

デッドボール

ファウルのジェスチャーで『ヒット・バイ・ピッチ!』とコールします。

インフィールドフライ

ノーアウト、もしくはワンアウトの状態、ランナー1、2 塁もしくは満塁の場合にはインフィールドフライが適用されて、通常だったら捕球できるであろう内野フライはキャッチ or ノーキャッチに関わらずアウトとなります。

まずは今がインフィールドフライが適用される状況だということを、審判全員で確認し合います。

そして実際にインフィールドフライが上がったら、上空を指差して『インフィールドフライ!』とコールします。

もしも、フェアかファウルか微妙な場合には、『インフィールドフライ・イフ・フェア!』とコールし、フェアゾーンに落ちたらアウト、ファールゾーンでしたらファウルとします。

インフィールドフライはコールされるとバッターはその時点でアウトになります。

しかし、ボールインプレーのまま流れは続行しますので、他の走者の動きには注意しておかなければなりません。

インターフェア

頭上で左手の甲を右手で叩くジェスチャーをして『インターフェア』とコールします。

基本的な考えとして、捕球しようとしている（またはその機会がある）場合には、守備側のプレイが優先されます。

ちゃんと正式にコールする場合

セーフ、アウト判定の時に何らかの理由がある場合には、さらに付け加えるかたちでその状況を伝えます。

プレー	コール	ジェスチャー
タッチプレイ（タッグプレイ）でのアウト	オンザタッグヒズアウト	タッグした個所を指さず
野手のタッグをかわした場合	セーフノータッグ	セーフと同じ
捕球時に野手の足がベースから離れた場合	セーフオフザバック	野手の足が離れた方向に踏み出して両腕を振る

プレー	コール	ジェスチャー
捕球時に野手がボールをお手玉した場合	セーフジャグルザボール	両腕の肘から先を交互に上下する
落球した場合	セーフドロップザボール	落球した地点を指さす
走者がラインアウトした場合	ラインアウトヒズアウト	ラインアウトした地点を指さす
ハーフスイングで振っていた場合	スイング	アウトと同じ
ハーフスイングで振っていない場合	ノースイング	セーフと同じ

スイングの判定

バットにボールがかすった後捕手がそのまま捕球すればファイルチップ＝ストライク、捕球できずに地面に落ちればファウルとなります。

2ストライク時には三振か否かがわかるので、けっこう大切なところです。

クロスプレーのジャッジ

球審からすると責任重大で見極めも難しいのがホームでのクロスプレーです。まずは見やすい位置にポジショニングしてジャッジすることが大切です。基本的な位置としては**3塁ベースとホームベースを結んだ延長線上**、走者が回り込んでくるようなラインをとって走ってくるのならば**1塁寄りに移動**すると見やすくなります。

また、**コリジョンルール**として、ホーム付近で激しい衝突が起きるような走塁やブロックは禁じられています。

- 得点しようとしている走者が、走路をブロックしていない捕手または野手に接触しようとして、または避けられたにもかかわらず最初から接触をもくろんで、走路を外れることを禁じる
- ボールを保持していない捕手が、得点しようとしている走者の走路をブロックする行為を禁じる

捕手の捕球を確認

キャッチャーフライになりそうな打球のときは捕球の確認も行わなければなりません。

特に**キャッチャーフライ**は、球審は捕手の邪魔にならないポジショニングが必要になりますが、**目視するため捕手の背にまわらないように注意**しなければなりません。なお、ボールがバックネットに触れると、その時点でファウルとなります。

状況に応じての動き

球審は状況に応じて移動しなければなりません。

- 3塁審がレフト方向の打球を追った場合⇒3塁付近へ移動
- 1塁審がライト方向の打球を追った場合⇒1塁付近へ移動しながらホーム付近もカバー
- 2塁審が外野での打球を追い、3塁審が2塁付近へ移動した場合⇒3塁付近へ移動

します。

状況に応じて空いた塁へカバーに入るわけです。

ただし、走者が2塁、3塁にいる状況など、得点に絡むプレイが起こる可能性がある場合にはホーム付近に留まっていなければなりません。

難しいジャッジいろいろ

デッドボールと危険球

注意したいのはバットを振っている、もしくはバント時のバットを引いていない場合にはスイングとみなされてストライク判定になるということ。

また、打者の体に当たったとしても、そのボールがストライクゾーンを通過しているのならストライク判定になります。

打球の判断

打者がバッターボックス内で自分の打球に当たった場合には**自打球、ファウル判定**となります。

これは**ワンバウンドしたボールなどでも同様**で、とにかくボックス内で当たったらファウルとなります。

そして注意しなければならないのは、**打者がバッターボックスの外にいた場合**（例え片足でも。）、いかなる打球でもそれがフェアゾーンであれば、打者に当たった場合アウトとなります。

振り逃げ

3ストライク目を捕球した場合が三振でのアウトの規定です。

規定には“振り逃げ”という項目はありません。

規定上、三振とは“**3ストライク目がコールされたときに投球を捕手が捕球したとき**”となっているので、捕球されない場合はアウトが確定されていないということです。

その後は内野ゴロと同じ扱いになり、ボールを持ってタッチするか、一塁へ送球することでアウトにすることができます。

しかし、捕球していないことに気づかず、ダートサークルを出て進塁の意思が無いとみなされたときには振り逃げは成立しませんのでアウトです。

インフィールドフライと故意落球

インフィールドフライとは、**ノーアウト、もしくはワンアウトで走者1、2塁**または満塁のときに、**内野手が常識的に考えて捕球できるであろうフライの場合には打者がアウトになるルール**です。

これはフライを落とした時にダブルプレーやトリプルプレーにならないようにするためのものです。

注意点は、

- 野手がフライをとらなくてもアウト
- 野手が落球すれば走者は次の塁へ走ることができるが、そのままタッチされてしまえばアウトとなります。

そして似たようなルールに故意落球があります。

目的としてはインフィールドフライと同じですが、**ノーアウト、もしくはワンアウトで走者1塁、もしくは1、2塁、もしくは1、3塁、もしくは満塁のときに簡単なフライ、ライナー（バントを含む）を意図的に落としても打者がアウト**になります。

審判がボールに触れたとき

よく「審判は小石と同じ」といわれますが、基本的には審判に打球が当たってもそのままプレイは続行されます。

しかし、内野のフェアゾーンで投手、野手が一度も触っていない打球の場合には、打者が1塁に進塁できます。

選手と審判の接触

基本的に審判と野手が接触してもそのままプレイは続行されます。

例えば捕手が盗塁を指そうとしていたときに球審と接触しても、結果的に走者を刺すことができたらそれはアウトになります。

ただし、完全に捕手の送球を妨害してしまったときには走者は元の塁へ戻らなければなりません。

投手編

ボーク

投球に関する違反で難しいと言われているのがボークです。

投手を指差して「ボーク」、もしくは「ザッツアボーク」とコールします。

ペナルティ内容

走者がいる場合にはひとつ進塁します。

走者がいない場合にはボールとなりますが、その違反球を打ってヒットにしたり、その打球をエラーして一塁に辿りついた場合にはそのプレイが生かされます。なお、塁審を含むすべての審判がコールできます

以下が公認野球規則にも書かれているボークについての内容です。

1. 投手板に触れている投手が投球動作を始めていたのに途中で中断、変更した場合
2. 投手板に触れている投手が一塁、もしくは三塁に偽投した場合
3. 投手板に触れている投手が送球する塁に向かって足を踏み出さなかった場合
4. 投手板に触れている投手が走者のいない塁に送球したり偽投した場合
5. 投手が反則投球（クイックピッチなど）をした場合
6. 打者に正対しないうちに投球した場合
7. 投手が投手板に触れないで投球するような動作を起こした場合
8. 試合の進行を遅延させるような行為があった場合

9. ボールを持たずに投手板に触れたり、またいだり、投手板から離れているのに投球するような動作を起こした場合
10. 投手が投球か塁への送球（牽制球など）を除いてボールから一方の手を離れた場合
11. 投手板に触れている投手が故意かそうでないかに関わらずボールを落とした場合
12. 故意四球の際に投手がキャッチャーズボックスの外にいる捕手に投球した場合
13. セットポジションから投球する際に完全に静止せずに投球した場合

【公認野球規則 6.02『ピッチャーの反則行為』(a)ボーク】の項より

投手に関するボークは全部で12種類です。

1. セットポジションで静止していない

けん制を除き、セットポジション時にはしっかりと静止してから投球モーションに入らなければなりません。

”けん制を除き”というのは、その際にランナーを見るために首を動かすことはOKということで、上半身を捻るなど首から下を動かした場合にはボークになります。

2. プレートに触れている状態で一度投球モーションに入ったのに途中で止めた

3. 反則投球、クイックピッチを行う

打者が構えていないのにいきなり投球する、いわゆるクイックピッチもボークとなります。それでストライクが入っても、ノーカウントとします。

4. バッターと正対していないのに投球する

投球時にはバッターに対してまっすぐ足を踏み出さなければなりません。例えば、けん制するような振りをして1塁方向に足を踏み出した状態から投球したらボークです。

5. プレートを踏んでいない状態で投球、もしくはそれらしい動作をする

投球においてのあらゆる動作はプレートに触れている状態で行わなければなりません。プレートを踏んでいない状態で、肩を回すなどの紛らわしい動作もボークとなります。

6. プレートを踏んだ状態で、1塁、もしくは3塁に偽投する

ランナーがいる塁に向かってけん制する”ふり”をすることを偽投といいます。これをプレートに触れた状態で1塁や3塁に対して行ってはいけません。2塁への偽投は踏んだ状態でもOK。

7. プレートを踏んだ状態で、ランナーがいる塁に足を踏み出さずにけん制する

けん制するときは踏み出す足をけん制する塁の方向に踏み出さなければなりません。

例えば、あたかもバッターに対して投げるような動作（ホームベース方向に足を踏み出している）から上半身だけ捻ってけん制するのはボークになります。

8. プレートを踏んだ状態で、ランナーがいない塁にけん制、もしくはそのような動作をする

ランナーがいない塁に対してけん制や、そのような動作をしてはいけません。

9.ボールを持っていないのにプレートを踏んだり、投球するような紛らわしい動作をする

隠し玉は、ランナーが塁にいる時にボールをピッチャーへ返さず隠し持っていて、ベースから離れたときにタッチアウトする行為ですが、このプレイは認められています。

ただし、隠し玉をやるときは、ピッチャーの投げるような動作が一切 NG ということです。

10.実際の投球以外の理由で一方の手をボールから離す

投球動作に入っているのに途中で止めるパターンですね。

両手でボールに触れている状態からどちらかの手を離したり、プレートを外したりしてはいけません。

投球動作に入ったら投げてしまわなければならないということです。

11.プレートに触れている状態でボールを落とす

プレートを踏んだ状態でボールを落としたらボークになります。

これは故意か偶然かは関係なく適用されます。

走者がいないときには、フェアゾーンで球が止まったらノーカウント、ファウルゾーンで止まったらボールとなります。

12.試合を遅延させる行為

明確な規定はありませんが、試合の進行を遅らせるような意味のない行為はボークになります。

ちょっと難しいルール

キャッチャーのボーク

キャッチャーに対しても適用されるボークがあります。

これは**投手の手からボールが離れるまで、捕手はキャッチャーボックスの外に出てはいけない**というルールです。

このボークがどのようなときに起こるかというと、**敬遠=故意四球**のときで、たとえ敬遠策をとっていたとしても、投手の手からボールが離れるまではキャッチャーボックスの外へ出てはいけません。

デッドボールと危険球

続いてデッドボールと危険球についてです。

基本的にはストライクゾーンの外で打者にボールが当たった場合にはデッドボールとなり、一塁への進塁権が与えられます。細かく内容を確認すると、以下のようなところがポイントとなります。

- ユニフォームにかすただけでもデッドボール
- ワンバウンドの球でもデッドボール
- スイングしていたらストライク
- バントの体勢でバットを引かなければストライク
- よけずに当たったらボール
- よけていなくても球審が避けられなかったと判断したらデッドボール

打者編

続いて打者編です。

振り逃げ

規定には”振り逃げ”という項目はありません。

規定上、三振とは”3 ストライク目がコールされたときに投球を捕手が捕球したとき”となっているので、捕球されない場合はアウトが確定されていないということです。

その後は内野ゴロと同じ扱いになり、ボールを持ってタッチするか、一塁へ送球することでアウトにすることができます。

しかし、捕球していないことに気づかず、ダートサークルを出て進塁の意思が無いとみなされたときには振り逃げは成立しませんのでアウトです。

自打球と二度打ち

自打球は基本的にファウルです。

直接体に当たったときはもちろん、地面やホームベースに跳ね返って当たったときもファウルになります。

注意しなければならないのは、バッターボックス外で当たった場合はアウトになります。

転がっているボールを蹴っ飛ばしたりしたときもアウトとなります。

そして二度打ちも同様、バッターボックス内ならファウル、フェアゾーンならアウトです。バットも体の一部という捉え方をすると覚えやすいかもしれません。

なお、放り投げたバットへ明らかに後からボールが当たった場合には、アウトにならずそのままインプレーとなります。

● 打順を間違えたら？

途中で気づいた場合

打順を間違えたままバッターボックスに入って、試合が進行していたとします。

もしも、ピッチャーが何球か投げたところでタイムをかけたうえで打順間違いを申告すると、**カウントはそのままに正規のバッターと交代することができます。**

気づかずに打った場合

打順間違いに気づかないまま試合が進行し、なおかつヒットを打ってしまった場合には、**次のバッターが打席に入る前に指摘されると、ヒットは取り消してバッターアウト**となります。

そしてこのアウトは正規の打順のバッターに適用されます。

例) 正規の打順は3番なのに4番が打席へ→ヒットを打ったが打順間違いを指摘されてアウト→3番がアウトになるので4番がもう一度打つということです。

まだ気づかずさらに次の打者のプレイが始まった場合

アピールが行われなければ、間違ったバッターが正規のバッターという扱いになります。**すでに次のバッターに投球が再開されていたらアピールしても認められません。**

● 打順間違いはアピールプレイ

- **打順間違いの指摘はアピールプレイなので、申告しない限り適用されません。**
例えば、審判が間違いに気づいていても試合を止めることはありませんし、相手側のチームが気づかなければそのまま進行していきます。

アピールプレイとは

審判にアピールするからといって抗議などではなく、れっきとしたプレイです。特徴としては、**守備側がアピールした時点でジャッジの対象となるため、審判が主導して行うものではありません。**

審判が確認していたとしても、いきなりアウトにできないのはもちろん、それを気づかせるような素振りもしてはいけません。

アピールプレイが発生する主な状況としてはこちらです。

- **タッチアップ**
- **ベースの踏み忘れ**

アピールしてからアウトになるまで

以下のこの条件が整った段階でアウトにすることができます。

- **走者に戻る意思が無い**
- **守備側にタッチする、もしくはその意思がある**

ボールを持った状態で走者にタッチするか、踏み忘れが起きた塁にタッチすることで、アピールが成立します。

もしも走者がホームインしてベンチに戻っている場合にはタッチしたくてもできませんので、ベースをタッチすることでその意思を伝えるのです。

また、一連のアピールは**インプレイ中に行い、かつ次のプレイが始まる前に行わなければなりません。**

次のプレイが始まってしまった場合には、アピールは受理できないので注意が必要です

その他

その他、難しいと言われているジャッジは以下のようなものがあります。

妨害系のジャッジ

打撃妨害や守備妨害（インターフェア）、走塁妨害（オブストラクション）など妨害系のジャッジは、状況に応じて色んな判断をしなければならないので、難しい対応のひとつです。

打撃妨害は、多くの場合キャッチャーミットがバットに触れることにより起こります。

守備妨害は、基本的に捕球の体勢に入っている野手が優先されます。

それ以外の野手（直接プレイに関係していない野手）に関しては、走塁妨害になる可能性がありますので注意が必要です。

走塁妨害については、捕球体勢に入っていない他の野手が走者の邪魔することにより起こります。

インターフェア

インターフェアは打撃妨害及び守備妨害のことです。

打撃妨害

監督の選択権

さらに、打撃妨害が起きたときでも攻撃側に有利な結果になった場合にはプレイを流す。

ジェスチャーとコール

ホームベース付近で起こる打撃妨害は、球審によるジェスチャーがあります。左手で捕手を指さして「インターフェア」とコール、打者には一塁への進塁権を与えます。

その時点でボールデッドとなります。

プレイが続く場合には、プレイがひと段落した時点でタイムを宣告。

改めて捕手を指さして「インターフェア」を宣告。

アウトになるなど打者に不利益な結果になった場合には、一塁への進塁権を与える。

頭上で左手の甲を右手で叩くジェスチャーをしてスコアラーにインターフェアが起きたことを伝える。

守備妨害

こちらは大原則として、打球を捕球しようとしている場合には必ず守備者が優先という規定に基づいています。

走者が起こす場合

ほとんどの場合は以下のケースです。

故意でなくでも捕球しようとしている守備者のプレーを妨げるような走塁があった場合には、守備妨害がとられます。

走者が起こすインターフェアのケースは以下のようなものがあり、これらに当てはまる場合には、アウトになります。

状況	補足
ファウルが確定していない打球をファウルゾーンで触った	故意に打球の進路を狂わせた場合
打球を処理しようとしている野手を避けなかった（接触してしまった）	偶然か故意かに関わらず、捕球しようとしている野手が全てにおいて優先される
野手の送球を故意に妨げた	-
フェアゾーンでまだ野手に触れていないボールを触った	一度でも野手が触っている、 その後捕球する機会がない場合（内野手の後ろで触れた、等） を除く（2020年に改訂あり）
ダブルプレーを阻止しようとする野手のプレイを妨げるような行為をした場合	妨害した走者だけでなく、打者走者もアウト
フェアゾーン走者に打球が当たった	偶然か故意かに関わらずアウト

基本的に走者がフェアゾーンで打球（フェアボール）に触れた場合にはアウトになります。例えば、前進守備の内野手の間を抜いた打球に触れた場合です。適用されない状況としては、例えば”トンネル”など守備機会があったものの明らかにエラーして野手を通過した打球に当たった場合のみとなります。

打者が起こす場合

こちらは例えば盗塁を刺そうとしているキャッチャーの送球を故意に妨害したときなどが当てはまります。

故意でなくても、打者がバッターボックスを出たり、あまりにも常識の範囲を逸脱したスイングの場合には守備妨害がとられます。

インフィールドフライと故意落球

インフィールドフライは、守備側が内野フライを落球したために、ダブルプレーやトリプルプレーを取れてしまう状況を防ぐためのルールです。

インフィールドフライがコールされると、野手が落球したとしてもバッターアウトとなります。

ただし、これが適用されるのは、無死または一死で走者 1+2 塁もしくは満塁のときです。

走者が一塁や一・三塁のときには適用されません。

インフィールドフライはボールデッドにならないので注意が必要です。

また、インフィールドフライが適用される状況では、**右手を胸にあてるジェスチャー**で審判同士が確認しあいます。

アウトのタイミングと得点

3アウトになる状況で、ランナーがホームインした場合に得点となるかどうかは、このような決まりとなっています。

- **フォースプレイでは認められない**
- **タッチプレイ（挟殺含む）では得点となる**

特に挟殺プレイの場合は判断が難しくなります。

タッチとホームインのタイミングを同時に見なければなりません。