

ジェスチャーとコールの仕方

2. プレイ、タイム

「プレイ！」

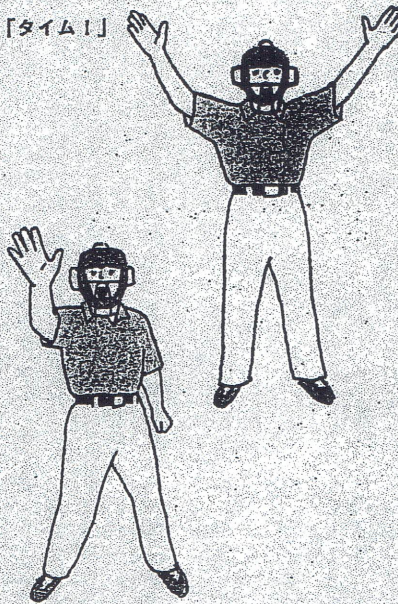


ステップ1



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。ひじは肩より上に上げる。
*ボールは「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。

「ボール」



「Get set」の姿勢



「ストライク！」

4. 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。

*右手でこぶしをつくって、ひじから先が地面と垂直になるように上げる。



「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。



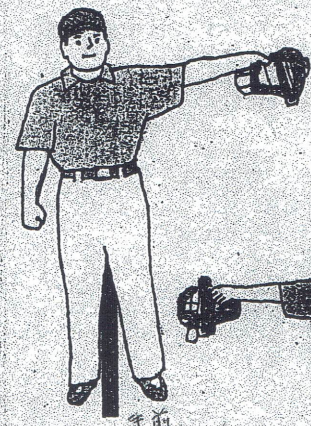
「ボールカウント！」

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、こぶしは使わない。

左手でボール
右手でストライク

5. フェア、ファウル

フェア
一塁線の打球の場合
(ノーボイス)



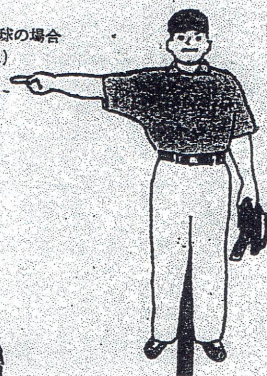
*一塁ベースまでの打球のフェア/ファウルの判定は球審が行なう。

*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なう。



フェア

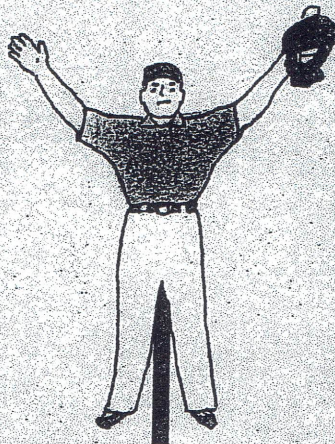
三塁線の打球の場合
(ノー・ボイス)



(手前)
*三塁ベースまでの打球の
フェア/ファウルの判定は
球審が行なう。
*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
ウルの判定を行なう。

「ファウル」

マスクを外し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。



ライン際の打球

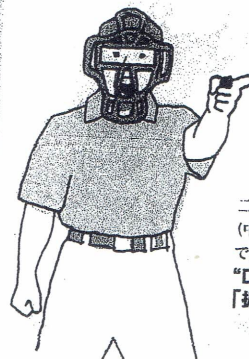
*まずフェアかファウルかの判定を出す。ポイントする。
*ファウルであれば、その後に「ファウル」を宣
告する。
*「キャッチ」か「ノーキャッチ」かの打球の場合は、
フェアかファウルかのシグナル(ポイント)を出した後、
キャッチであれば「キャッチ!」、ノーキャッチであれば
「ノーキャッチ!」の宣告をする。

8. チェックスイング

右打者の場合
(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、左手で一塁塁審を
指差して "Did he go?" 「振っ
た?」と塁審に聞く。



二人制、三人制のとき
(中にいる塁審を左手
で指差して)
"Did he go?"
「振った?」

●ジェスチャーの基本

左打者の場合
(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、左手で三塁塁審
を指差して "Did he go?"
「振った?」と塁審に聞く。

9. ボーク

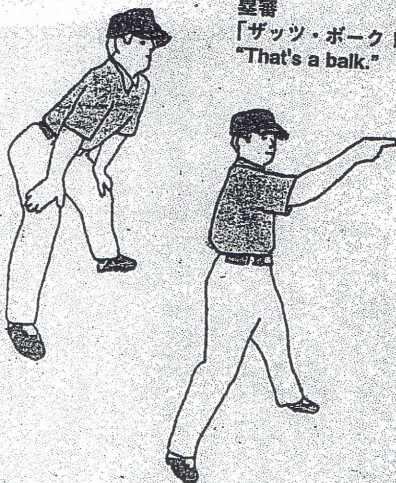
*球審は「ザッツ・ボーク」と発声するのみで、とくに
動作はしない。そして、プレイが一段落してからタイ
ムをかけ、ボークの処置をとる。
*塁審は、右手で投手を指差しながら、「ザッツ・ボ
ーク」と発声し、そして、プレイが一段落してからタイ
ムをかけ、ボークの処置をとる。

塁審
「タイム!」

(プレイが一段落するまでタイムをかけないこと)



塁審
「ザッツ・ボーク!」
"That's a balk."



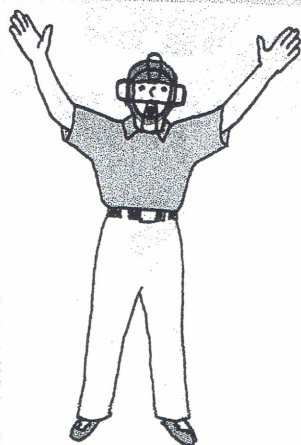
●ジェスチャーの基本

7. 四死球

四球(ベース・オン・ボールズ)の場合
ことさら動作はしない。

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。



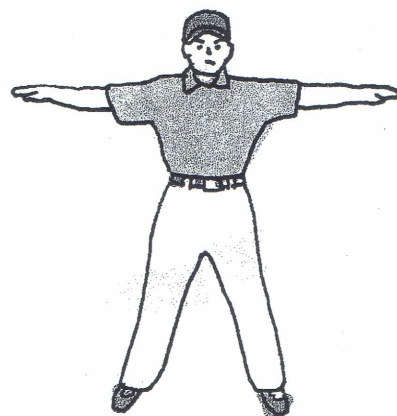
塁審
振った場合
アウトと同じジェスチャー

「スイング!」
"Yes, he went."



塁審

振っていない場合
セーフと同じジェスチャー



「ノースイング!」
"No, he didn't go."

12. アウト

「アウト！」 "He's out!"



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」



*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。

14. キャッチ、ノーキャッチ



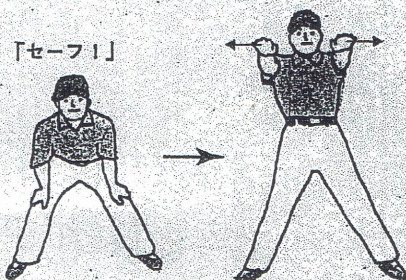
「キャッチ！」
"That's a catch!"
"Catch!"



「ノーキャッチ！」
"No catch!"

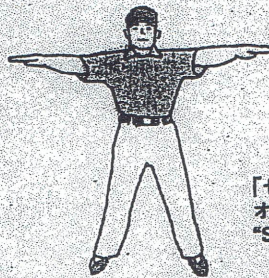
11. セーフ、オフ・ザ・バッグ

「セーフ！」



タイミングはアウトだが、野手の足がベースから離れた場合

「オフ・ザ・バッグ！」



「セーフ！
オフ・ザ・バッグ！」
"Safe! Off the bag!"

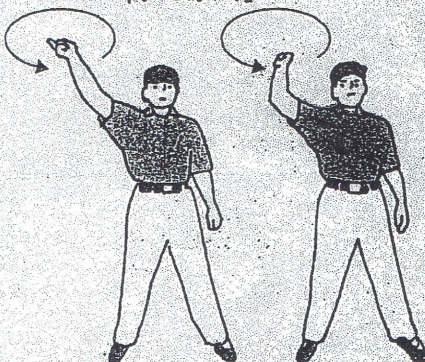


足の離れた
方向に
両腕を振る

* 野手がボールを落としたとき Safe! Dropped the ball.
* 野手が "お手玉" したとき Safe! Juggled the ball.
* 走者がタッチをかいぐったとき Safe! No tag!

ポイントする

「ホームラン！」



15. ライン付近の打球

ライン付近の飛球で、野手がその打球に触れた場合には、まず先にフェア地域またはファウル地域のどちらで触れたのかを指差して明示する(地面と平行に出す)。その後、プレイの状況を確認して、キャッチ("That's a catch!"), ノーキャッチ("No catch!") または "ファウル!" の判定をする。

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！」



17. 打撃妨害

- (1) 球審は右手で捕手を指差し「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「タイム」をかけ、ダイヤモンド内に踏み込んで右手で捕手を指差し「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。
*「規則に則った適切な処置をとる」とは、「打撃妨害の措置を適用したうえで、攻撃側の監督の選択権を待つ」ということである。
- (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、プレイを生かす申し出があるかを待つ。
- (5) 選択の申し出があった場合は「タイム」をかける前の状況に戻し、プレイを再開する。

19. 打者の守備妨害(盗塁のとき)

投球の判定をした後、

「インターフェア！」

“That's interference!”



マスクは左手に、右手で(打者を指差して)「インターフェア！」を宣告する



18. 故意落球

- (1) 原則として一番よく見える位置にいる審判員が「故意落球」(Intentional dropped the ball)を宣告する。
- (2) まず、「タイム！」、野手に向かって右手をポイントして「故意落球！」を宣告し、そして打者に「バッターアウト！」を宣告する。(塁上の走者は投球当時の占有塁に戻す)。



20. 反則打球

“Illegally Batted Ball!”

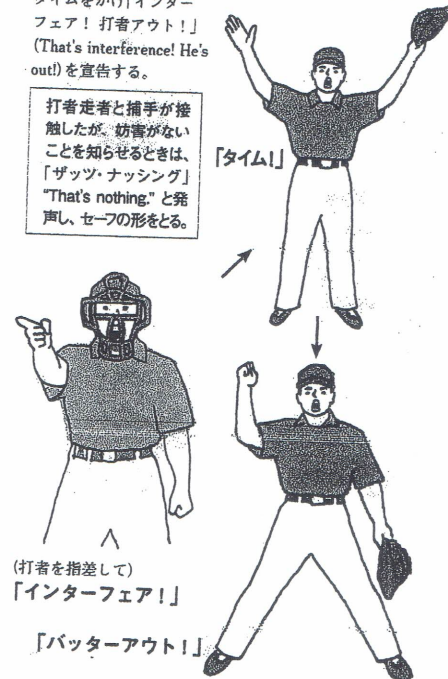
打者が片足または両足を完全にバッタースボックスの外に置いてバットにボールを当てた(フェアかファウルかを問わない)場合、球審はただちに打者に対して““Illegally Batted Ball! He's Out!”(反則打球！打者アウト！))を宣告する。

*スキズのケースで、反則打球があった場合、球審は打者にアウトを宣告したあと、本塁に向かっていた三塁走者を三塁に戻す。

21. 打者走者の守備妨害

打者走者と捕手が接触し、妨害があった場合は球審はタイムをかけ「インターフェア！ 打者アウト！」(That's interference! He's out!)を宣告する。

打者走者と捕手が接触したが、妨害がないことを知らせるときは、「ザッツ・ナッシング」「That's nothing」と発声し、セーフの形をとる。



22. 走者の守備妨害

“That's interference!”

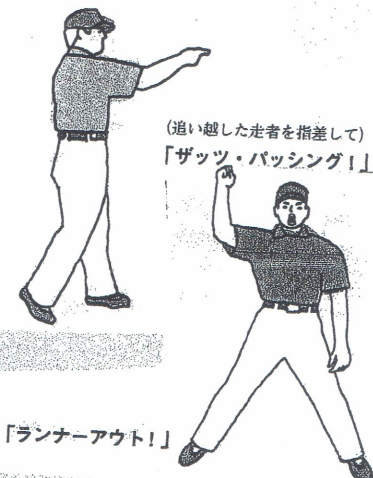
「タイム！」

(妨害発生の瞬間)



23. 走者の追い越し

走者の追い越しがあったら、ただちに当該審判員は追い越した走者を右手でポイントし(指差し)、右手で「バッシング！ランナーアウト！」(“That's Passing! He's Out!”)を宣告する。

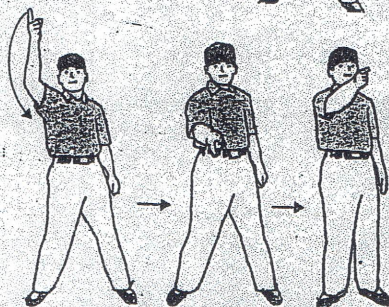


24. オブストラクション(1)項

"That's obstruction!" 妨害された走者
に対しプレーが
ただちに
行われている
「タイム！」



(走者を妨害した野手を指差して)
「オブストラクション！」



(妨害を受けた走者に対して)進塁を指示する。

25. オブストラクション(2)項

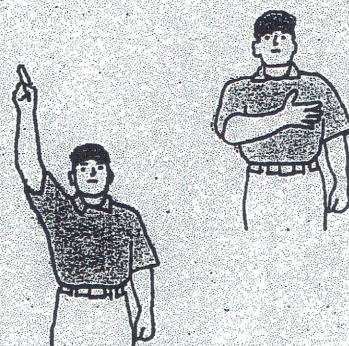
"That's obstruction!" 妨害された走者に対し
プレーが行われていない
(走塁を妨害した野手を指差して)
「オブストラクション！」



(すべてのプレーが
一段落してから)
「タイム！」
その後、走者の不
利益を取り除くよう適
切な処置をとる(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)。

26. 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!"

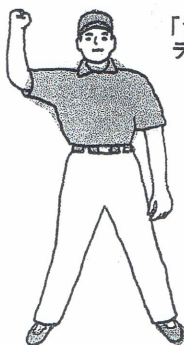
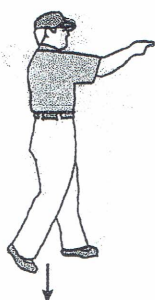
※ファウルライン上の
飛球の場合、
"Infield fly,
if fair!"



「バッターアウト！」

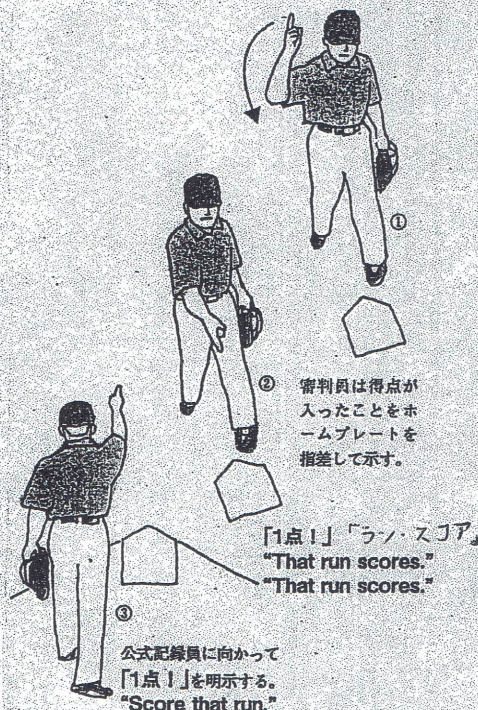
27. ラインアウト

- (1) ラインアウトが発生した
ら、走者に近い塁審がす
ばやく宣告する。
- (2) 宣告は、走者のほうに一
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！ ラン
ナーアウト！」(Out of the
base path! He's out!)を宣
告する。



「ラインアウト！
ランナーアウト！」

28. タイムプレイ



審判員は得点が入ったことをホームプレート
を指差して示す。

「1点！」「ラン・スコア」
"That run scores."
"That run scores."

公式記録員に向かって
「1点！」を明示する。
"Score that run."

得点が認められない場合

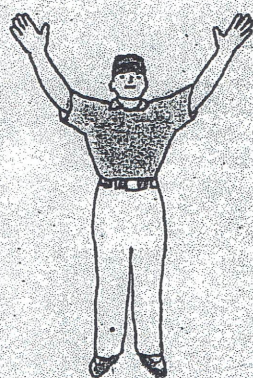


「ノーランスコア！」
"No run scores."

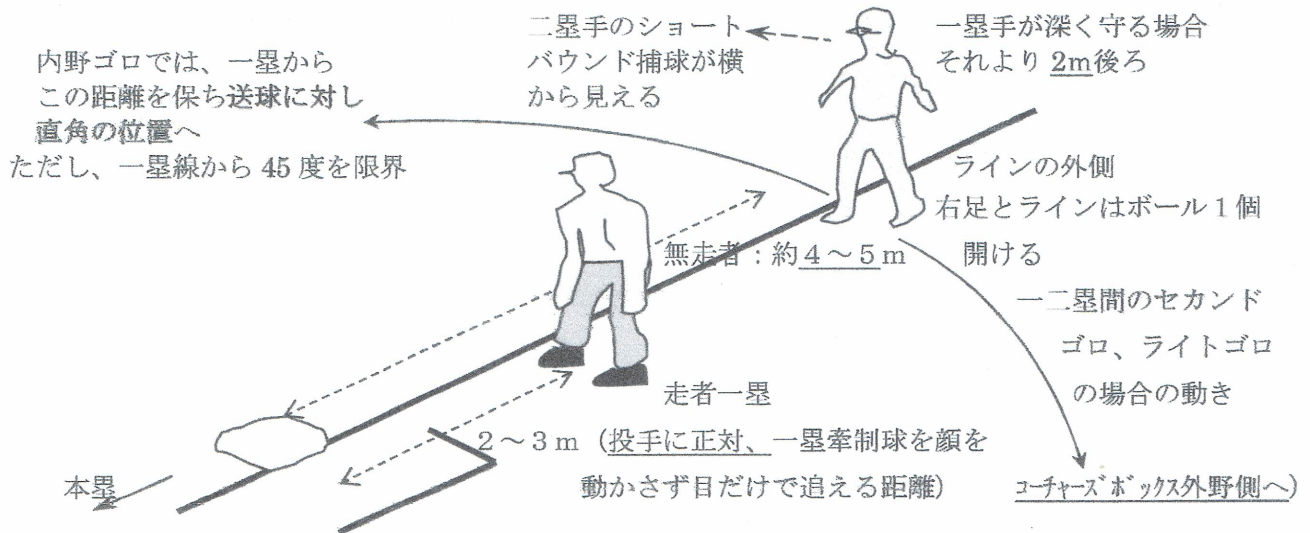
記録員に向かって両手を振り、
得点が認められないことを明示
する。

29. 観衆の妨害

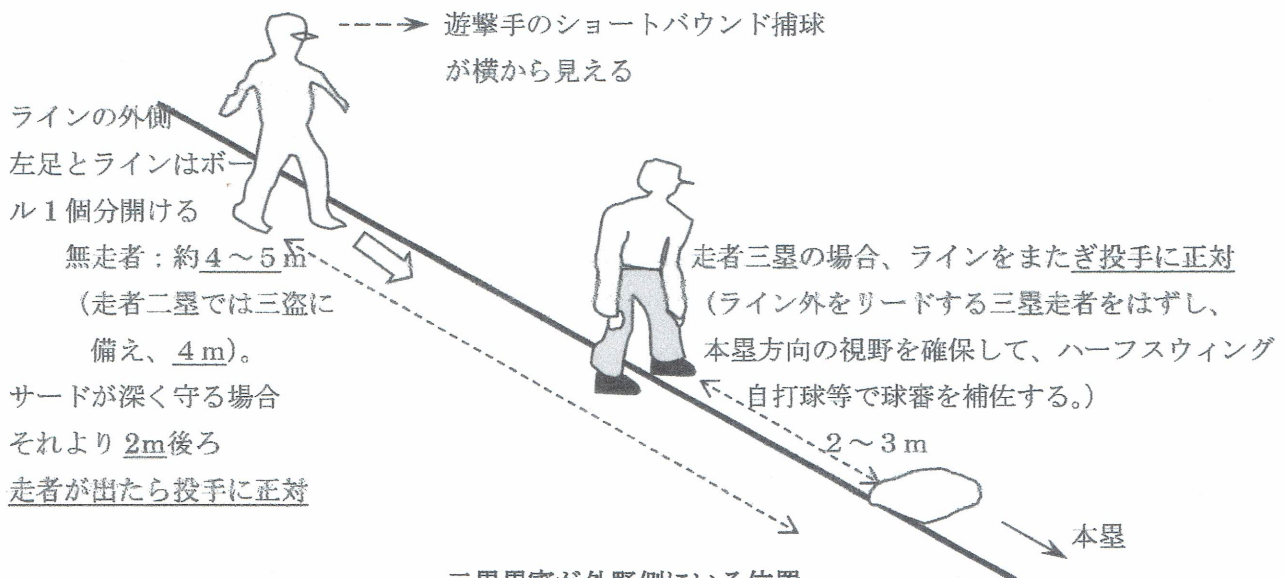
「タイム！」



右手で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
の後の処置をとる。

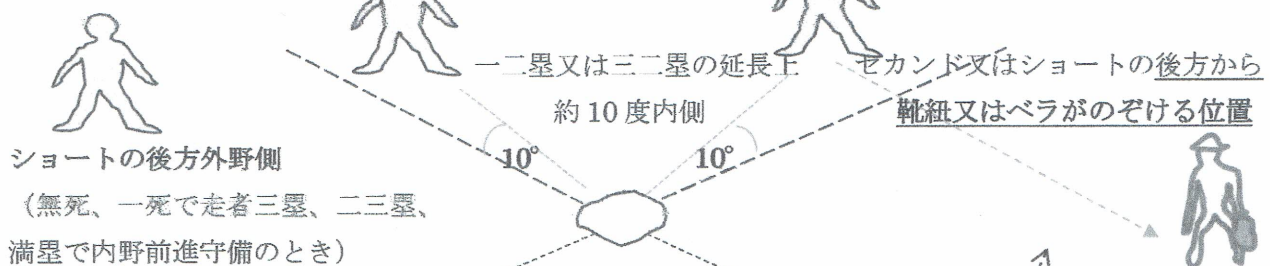


三塁塁審の基本的位置



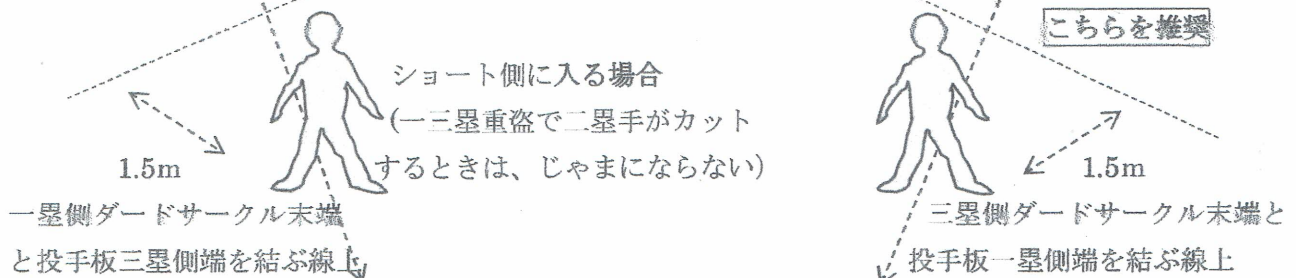
二塁塁審が外野側にいる位置

(無走者、二死で走者三塁)



二塁塁審が内野内に入った場合の位置

(走者が一塁又は二塁にいる場合、前進守備を除く)

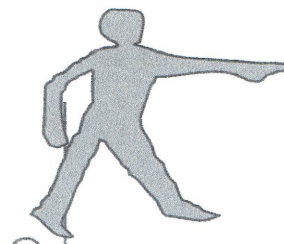
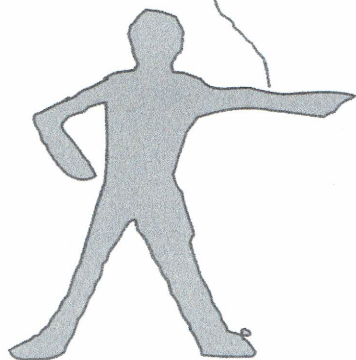
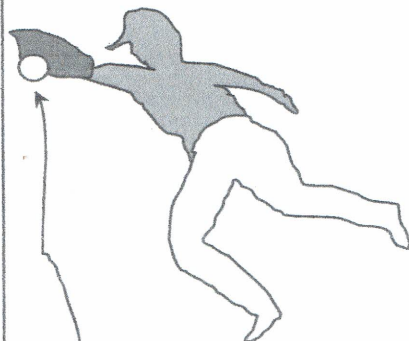


外にいる場合はセンターから、内野内にいる場合はセカンドとショートから本塁付近を隠さないように位置をアジャストする。

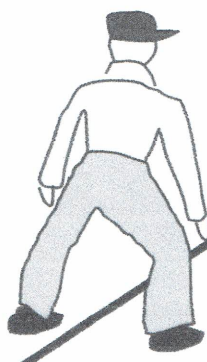
打球の判定範囲



ベースより手前（本塁寄り）
でボールが野手に触れた場
合、球審が判定

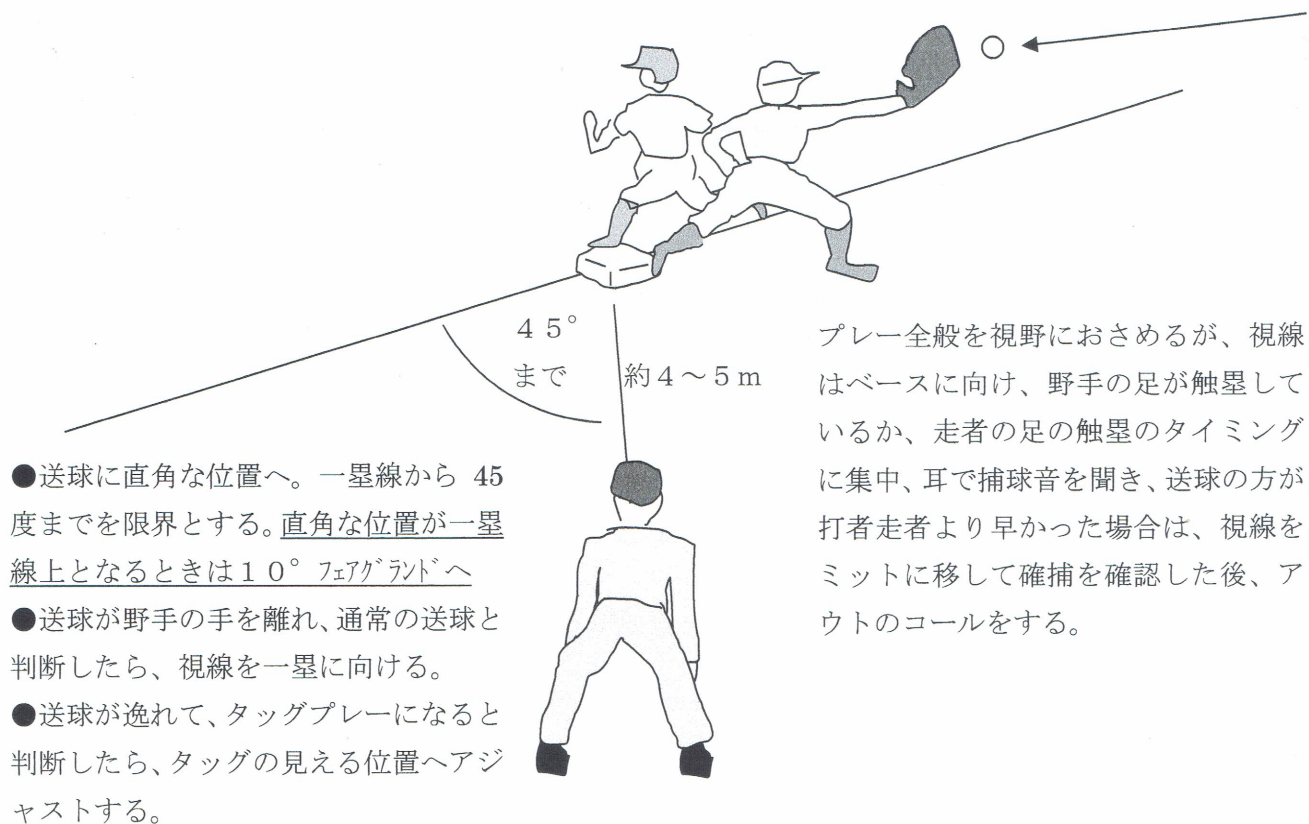


バウンドしながらベース
通過したら、塁審がライ
ン確保し判定
塁を通過した時点でジェ
スチャー。打球が切れる
ため、フェア側に逃げる。



ライン際の飛球に対しては、必ずラインをまたいで、ボールが空中で野手と接触した場合、フェアかファウルかを正確に判定できるようにする。

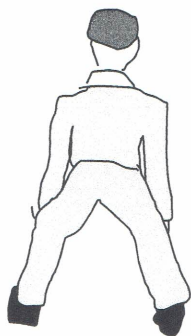
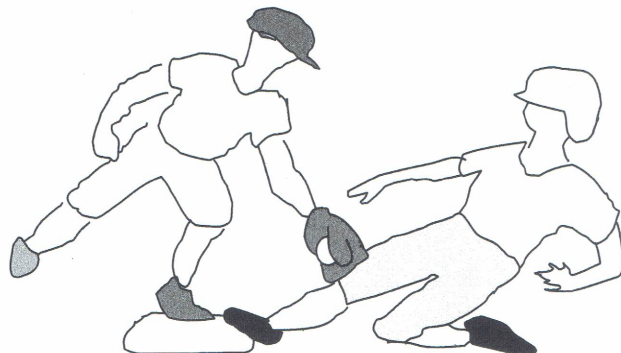
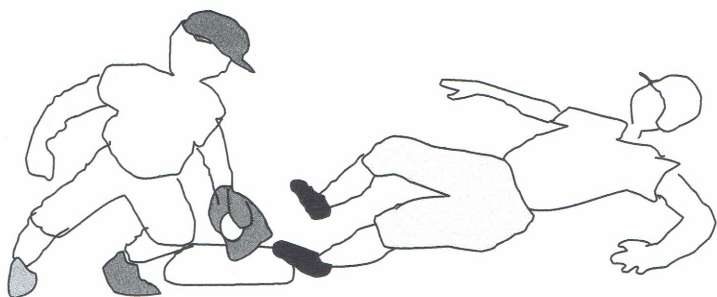
内野ゴロ一塁での打者走者の判定



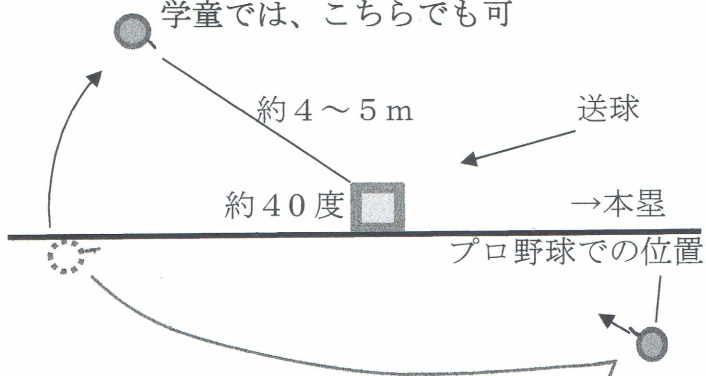
タッグプレーの注意

直前のタイミングはアウトになりそうだったが、タッグが走者ではなく、ベースに

タッグが走者の足首から先ではなく、太もも等にしており、このケースは走者の足先がベースに先に入っている場合が多い。



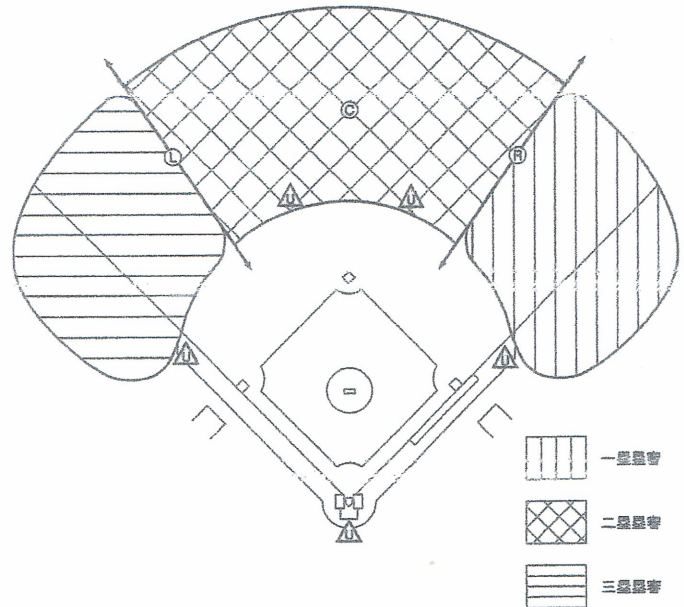
無死一二塁送りバントの三星塁審の判定位置
学童では、こちらでも可



A. 二塁塁審が外側に位置した場合

外野への打球の際の各審判の責任

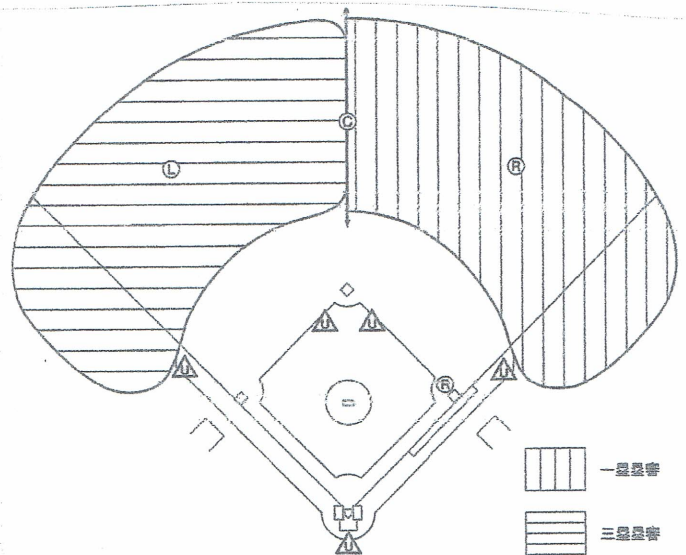
- (1) 二塁塁審は、二塁ベースの後方(芝の部分)に位置し、その位置は一塁側、三塁側どちらでも構わない。
- (2) 二塁塁審は、左翼手定位置(正面または背後の打球を含む)から右翼手定位置(正面または背後の打球を含む)までの打球に責任を持つ。
- (3) 一塁塁審は、右翼手定位置から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (4) 三塁塁審は、左翼手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。



B. 二塁塁審が内側に位置した場合

外野への打球の際の各審判の責任

- (1) 二塁塁審は、内野内に位置し、その位置は二塁ベースの一塁寄り、三塁寄りどちらでも構わない。この場合、外野への飛球(ライナー)に対する責任は持たない。
- (2) 一塁塁審は、中堅手定位置(正面または背後の打球を含む)から右翼線寄りの打球に責任を持つ。
- (3) 三塁塁審は、中堅手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ。



四人制審判の取り決め事項

1. ポジショニング

- ①無走者・走者三塁のとき……二塁塁審は、二塁ベースの後方に位置する。
- ②走者一塁、二塁、一・二塁、一・三塁、二・三塁、満塁のとき……二塁塁審は、一・二塁間または二・三塁間の内側に位置する(内野手が前進守備の場合は外側に位置する)。(ショート後方の)
- ③一塁塁審、三塁塁審はいずれの場合もファウルラインの外側に立つ。

2. 外野への打球の責任範囲(上のAB図のとおり)

外野への打球を追う審判は、角度をとりながら落地点に近づき、必ず止まって判定する。

外野への打球を追った塁審は打球を判定した後その場に留まり、担当していた塁は他の審判に任せる。カバーに行った審判は、その塁の審判に戻るまで、その塁を離れてはいけない(引き継ぎをきちんとする)。

3. 球審の動き

- ①無走者の場合は一塁または三塁をカバーする。
- ②走者一塁の場合は、三塁をカバーする。(に死で本塁に留まりたい) する準備ができていて、首をちらりと振って確認する。
- ③走者が二塁または三塁のスコアリングポジションにいるときは、本塁に留まる。

4. 塁審が打球を追うケース

- ①自分の責任範囲に飛球(ライナー)が打たれたら、必ずゴアアウトして、止まって判定する。
- ②トラブルボールになると判断したときは、いい角度をとりながらできるだけ近づいて、止まって判定する。
- ③ライナー性の打球で、明らかにヒットになると判断したときは、打球の行方を確認し、その後のプレイに備える。
※トラブルボール
イ、右翼線または左翼線寄りの飛球(ライナー)
ロ、外野手が前進する地面すれすれの飛球(ライナー)
ハ、外野手が背走するフェンス際の飛球(ライナー)
ニ、野手が集まる飛球(ライナー)

5. その他

- ①ボールに正対しながら、走者とベースも自分の前面に置くポジショニングをとる(リミングの動きなど)。
- ②触塁は首を振ってチラッと確認する。動きながらで構わない。
- ③ある塁をカバーに行く場合、打球を見ながら、他の審判員(自分の背後にいる)が、自分の担当していた塁をカバーする準備ができていて、首をちらりと振って確認する。

4人制フォーメーション例

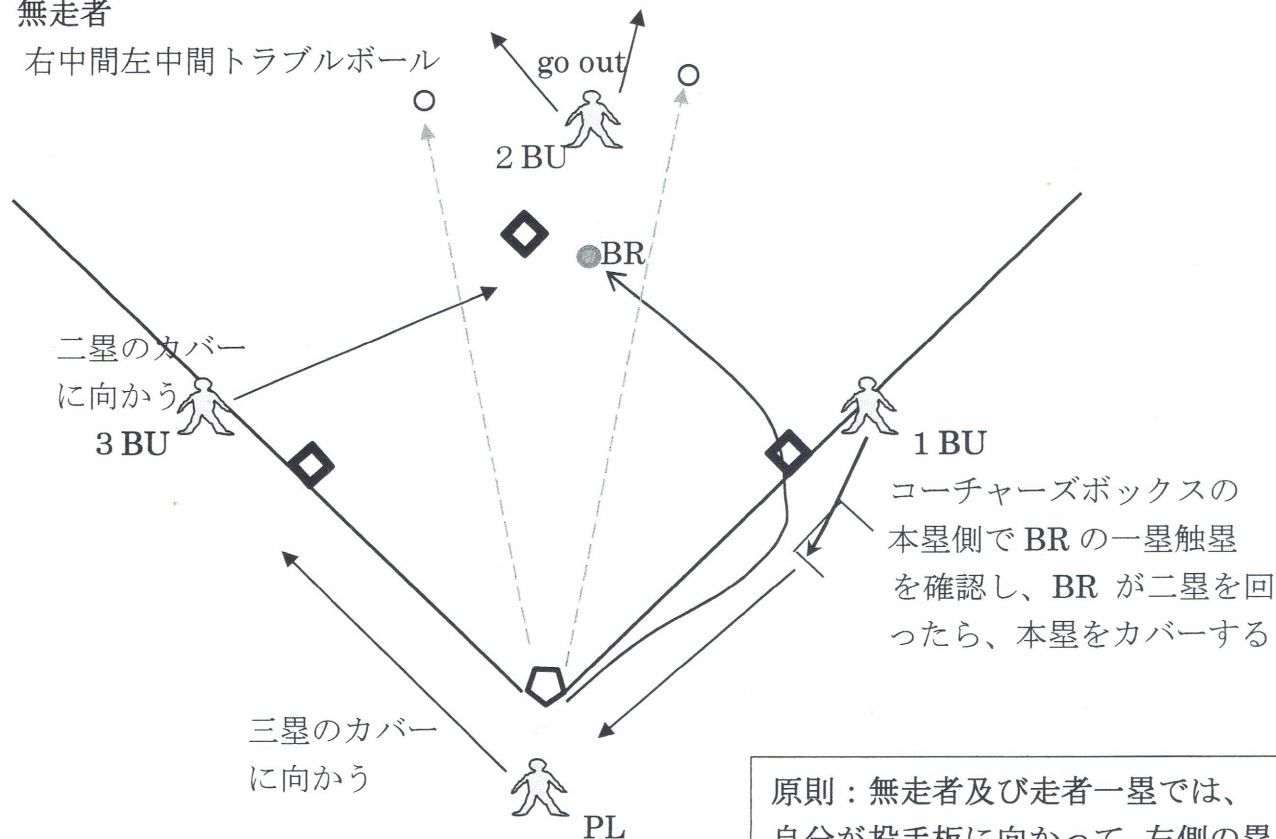
トラブルボールでは捕球を試みる野手又は打球の落下点に近づき（go out）、キャッチ、ノーキャッチ、フェア、ファウル、ホームラン、エンタイトルツーベースの判定に専念する。

トラブルボール：ライン際の飛球・ライナー、外野手が前進する地面すれすれの飛球・ライナー、外野手が背走するフェンス際の打球、野手が集まる飛球

※PL：球審 1BU：一塁塁審 2BU：二塁塁審 3BU：三塁塁審、BR：打者走者
1R：一塁走者（2，3は二塁、三塁）

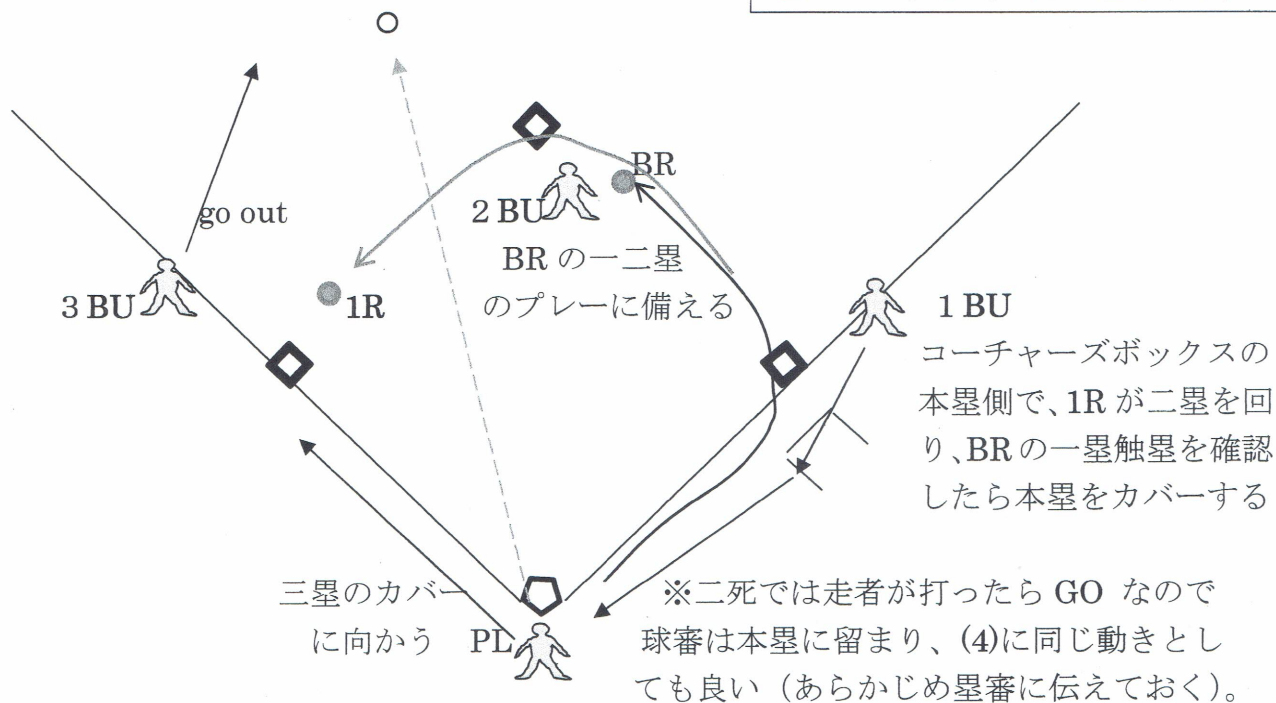
(1) 無走者

右中間左中間トラブルボール

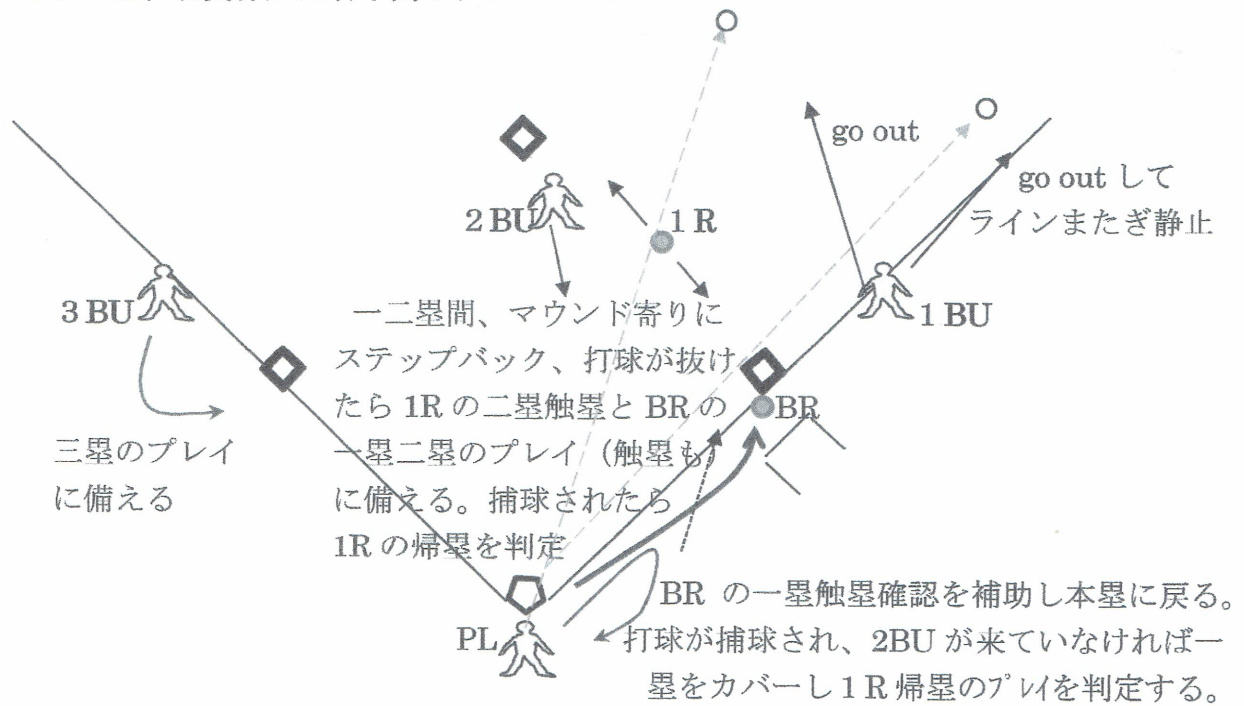


原則：無走者及び走者一塁では、自分が投手板に向かって、左側の塁をカバーする（二死一塁は下※）

(2) 走者一塁、左中間トラブルボール



(3) 走者一塁、右翼線又は右中間トラブルボール

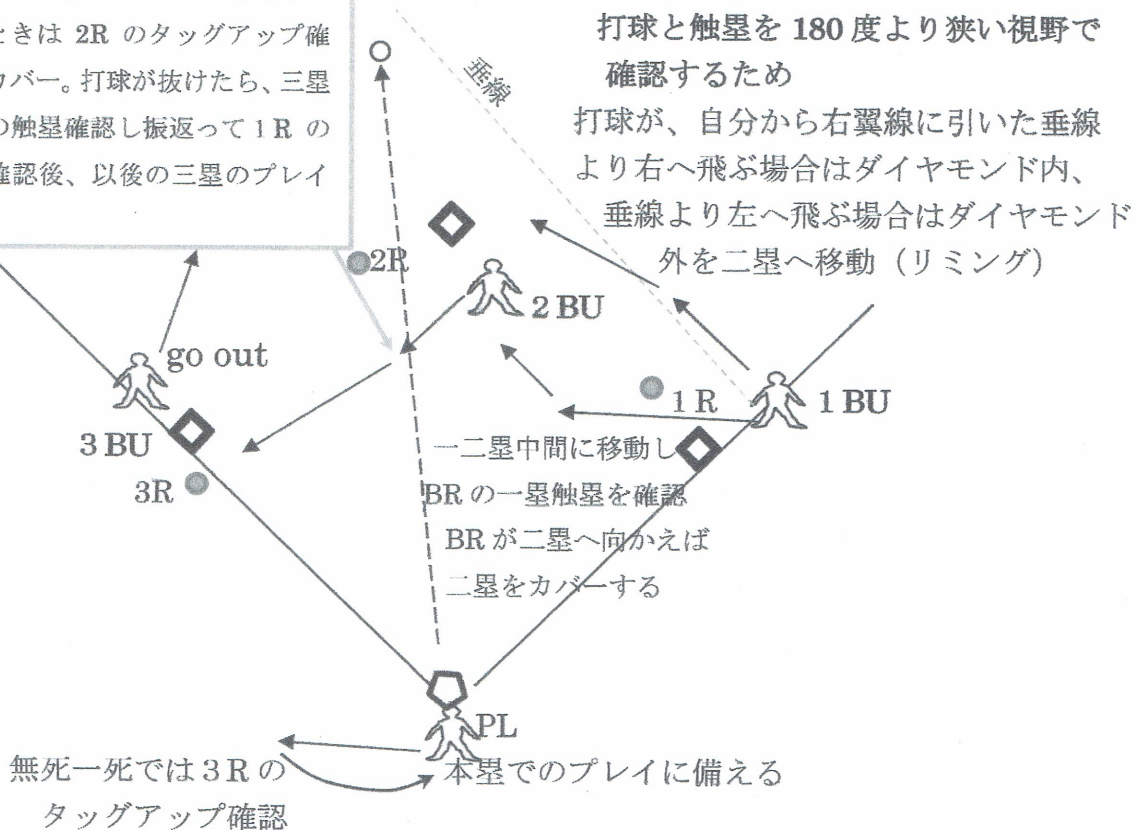


(4) スコアリング・ポジション

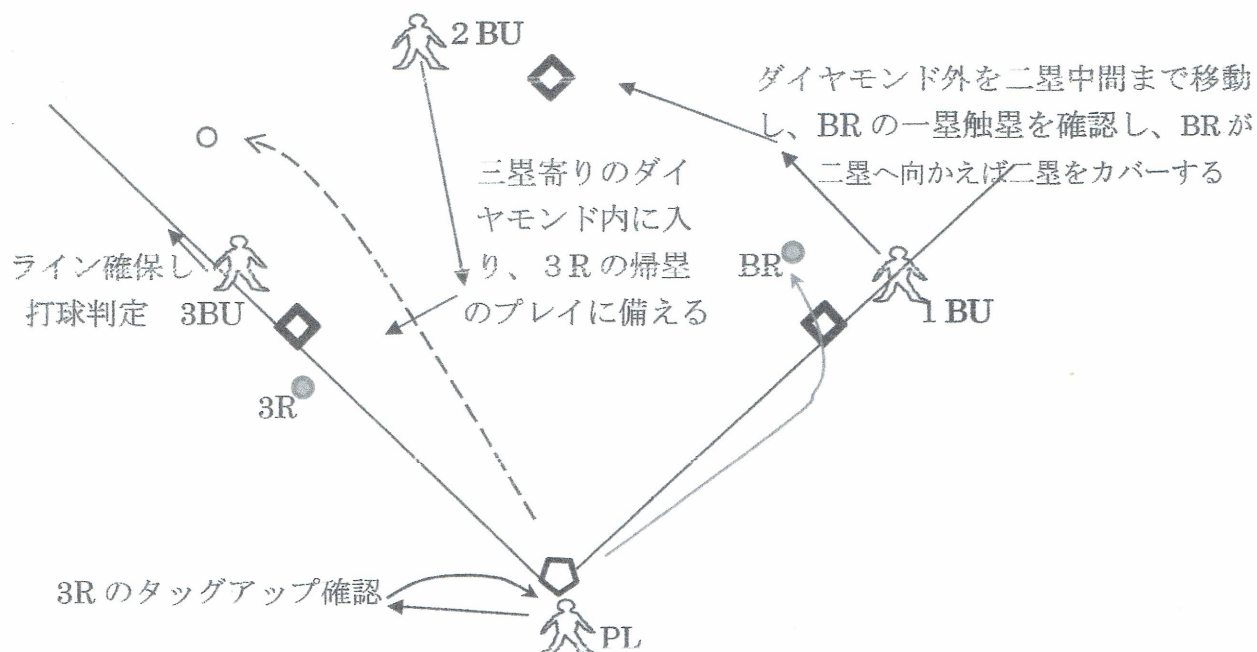
原則：球審は本塁付近に留まる。二塁塁審は三塁塁審が go out したら三塁をカバー、一塁塁審が go out したら一塁と二塁のプレイに備える。一塁塁審は二塁塁審が三塁をカバー又は go out したら、一二塁間中間で打者走者の一塁触塁を確認し、二塁をカバーする

ア 走者満塁・左中間飛球

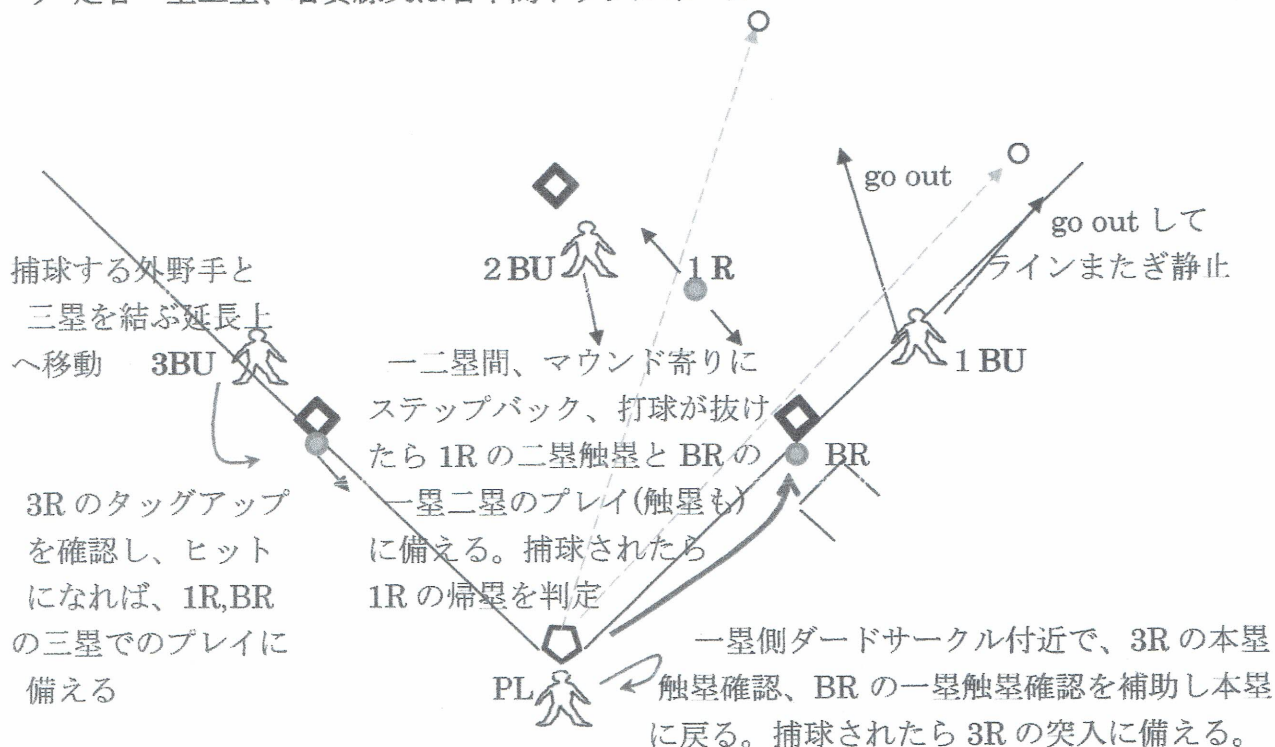
三塁寄りに移動。無死一死で外野手が捕球するときは 2R のタッグアップ確認し三塁カバー。打球が抜けたら、三塁回る走者の触塁確認し振返って 1R の二塁触塁確認後、以後の三塁のプレイに備える



イ 無死走者三塁左翼線小飛球



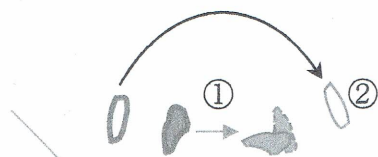
ウ 走者一塁三塁、右翼線又は右中間トラブルボール



(1) 二塁盗塁

ア セカンド側

イ ショート側



①視野左で一塁走者のスタートを認識し、投球が捕手に達したら、右足をセンターライン側に踏み込む

②捕手の送球が正しく二塁に向かうと見極めたら、送球から目を切って左足を振り込み二塁に正対し、ハンズ・オン・ニー



①視野左で一塁走者のスタートを認識し、投球が捕手に達したら左足を二塁側に踏み込む

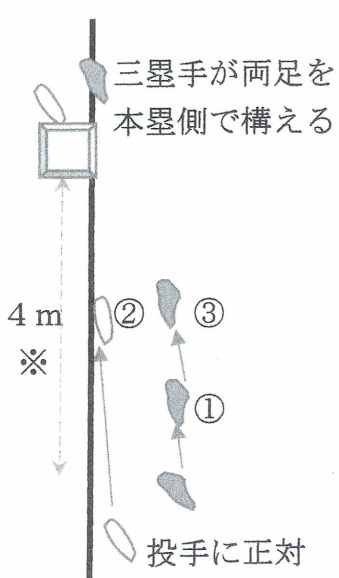
②捕手の送球が正しく二塁に向かうと見極めたら、送球から目を切って右足を振り込み二塁に正対し、ハンズ・オン・ニー

ア、イいずれも捕手の送球が自分に向かって来たら回避を優先しその後、プレイを見極める。

三塁盗塁

ア

イ



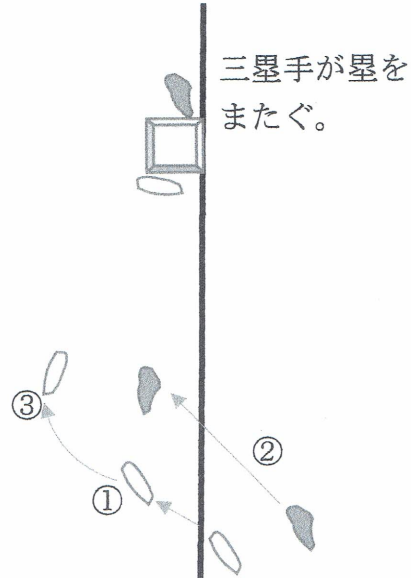
三塁手が両足を本塁側で構える

4 m ※

② ③

①

投手に正対



三塁手が塁をまたぐ。

③

②

①

①視野左で二塁走者のスタートを認識し、投球が打者を通過したら、アではファウルラインに沿って右足から三步で前進し三塁に正対、イでは左足から三步で前進しながらフェアエリアに入り三塁に正対（三步で止まりきれなければ二歩でもよい）

※学童では、三塁手の足の位置に拘わらず、イのフェアエリアに入る位置でもよい。

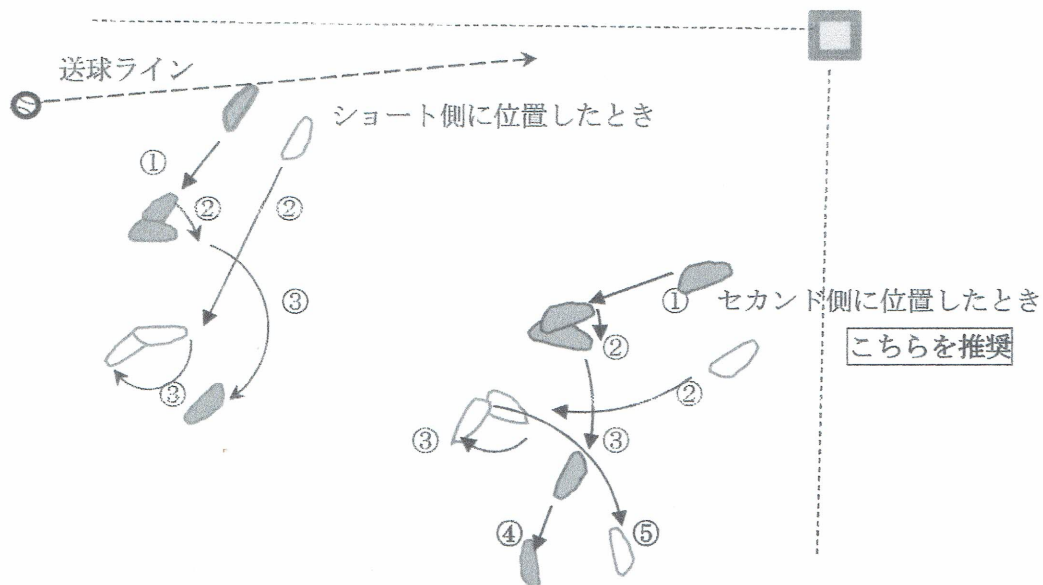
ハンズ・オン・ニーで構えている場合、すべてのプレイに共通して、投手が投球をリリースしたら、手のロックを外し、ただちに動ける態勢をとる。

セカンドダブルプレー時の二塁塁審のステップ

ステップ～判定までスタンディング・セットの姿勢（以下同じ）

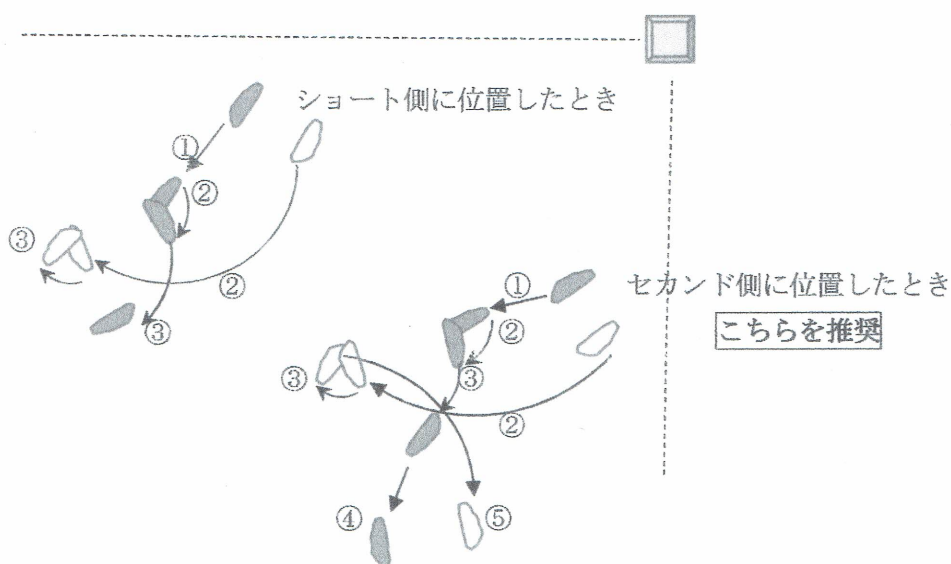
（１）サードゴロゲッツー：走者一塁時の二塁塁審のステップ

- ① 打球側の足（右足）を前方に１歩踏み出し、②踏み出した右足を軸に反対の足（左足）をそろえるように踏み出して打球を捌くサードに正対する。③サードが二塁へ送球したら、その送球に合わせて左足を軸に右足を引いて二塁に正対する。スタンディング・セットで二塁判定し、コールした後、右足をスリーフラインの始点と一塁の中間に向け一歩引く。⑤左足をターンして一塁に正対し一塁転送のプレイを見守る。



（２）ショートゴロゲッツー：走者一塁時の二塁塁審のステップ

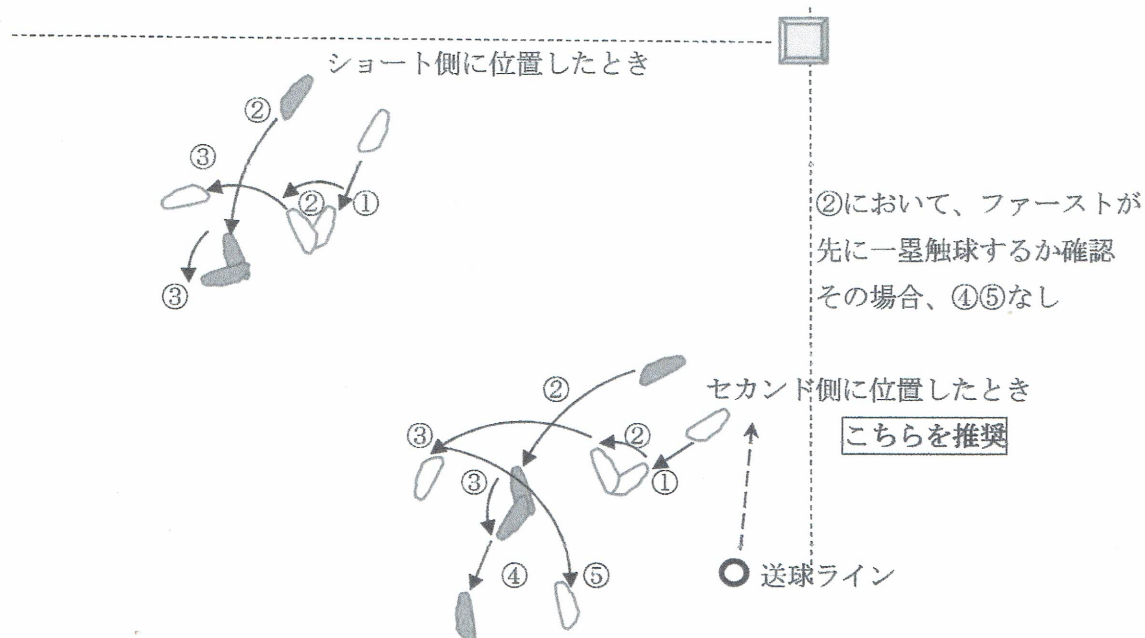
- ①打球側の足（右足）を前方に１歩踏み出し、②踏み出した右足を軸に反対の足（左足）をそろえるように踏み出して打球を捌くショートに正対する。③ショートが二塁へ送球したら、その送球に合わせて左足を軸に右足を引いて二塁に正対する。（以下同じ）



※ショートが二塁をあきらめ一塁に送球する場合、要すればさらにステップし送球ラインを避ける。

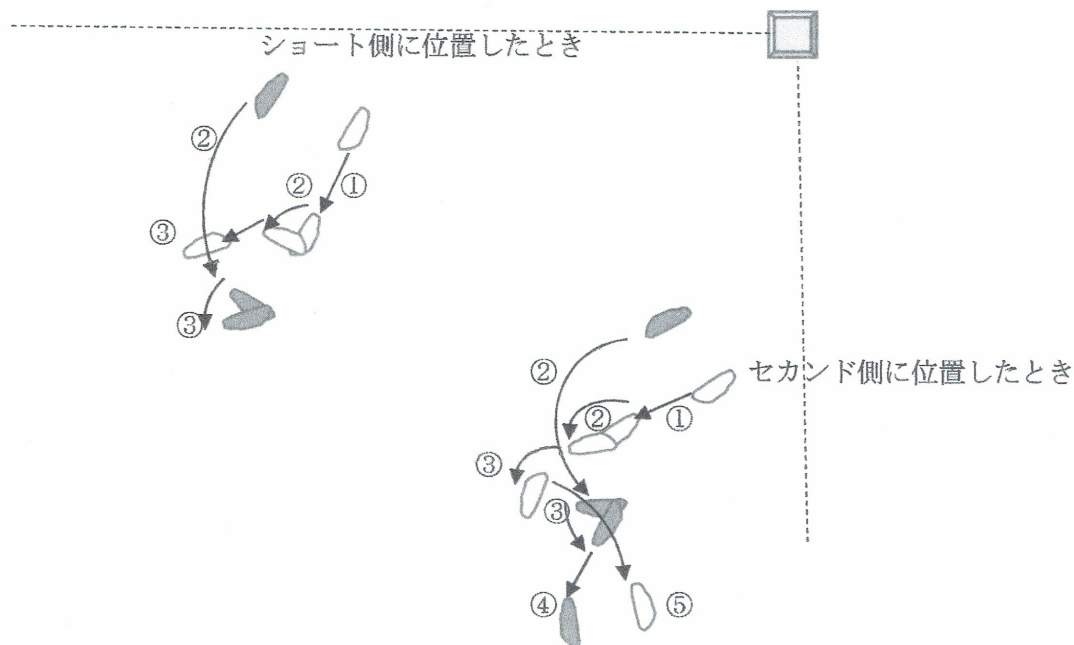
(3) ファーストゴロゲッター：走者一塁時の二塁塁審のステップ

- ① 打球側の足（左足）を前方に1歩踏み出し、②踏み出した左足を軸に反対の足（右足）をそろえるように踏み出して打球を捌くファーストに正対する。③ファーストが二塁へ送球したら、その送球に合わせて右足を軸に左足を引いて二塁に正対する。（一塁転送後のステップは(1)と同じ）



(4) セカンドゴロゲッター：走者一塁時の二塁塁審のステップ

- ① 打球側の足（左足）を前方に1歩踏み出し、②踏み出した左足を軸に反対の足（右足）をそろえるように踏み出して打球を捌くセカンドに正対する。③セカンドが二塁へ送球したら、その送球に合わせて右足を軸に左足を引いて二塁に正対する。（以下同じ）



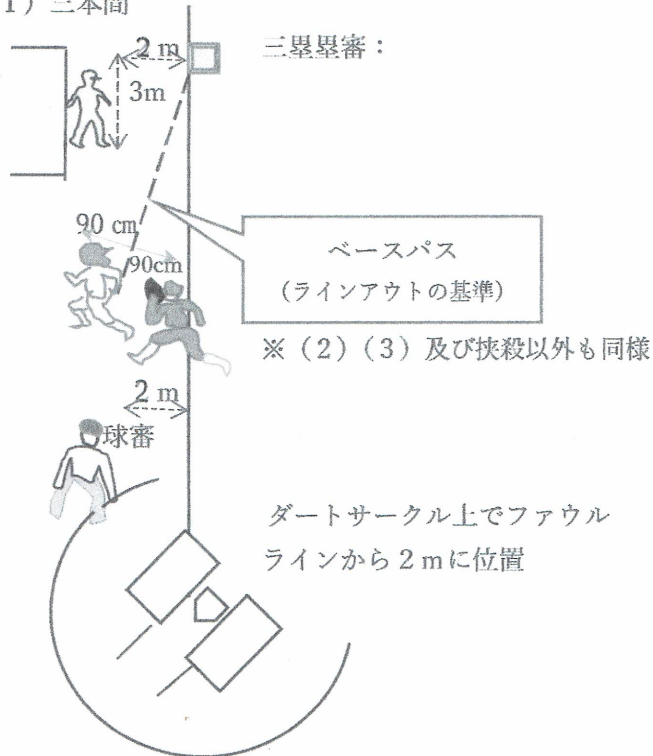
走者一塁送りバント

打球が投手より三塁側に転がったら、サードゴロゲッターに準じてステップ

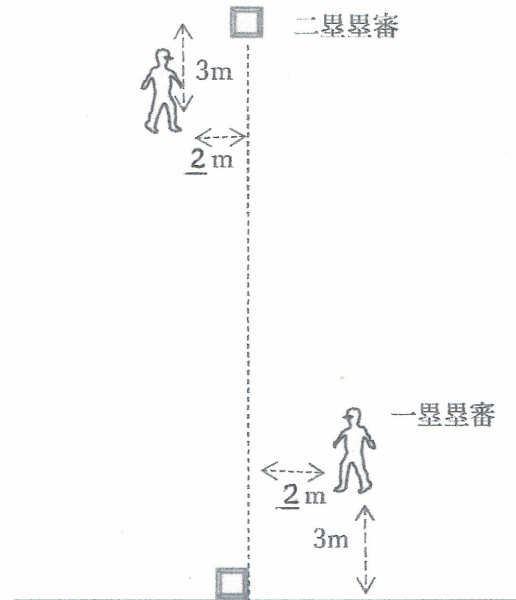
打球が一塁側に転がったら、野手がさばく前に、センターラインからショート側に移動

ランダウン（挟殺）プレイの位置取りと注意事項

(1) 三本間



(2) 一二塁間



(3) 二三塁間



注意事項

- ア 原則として塁間の中から手前を自己の判定範囲とするが、自己に向かう走者の背面にタグが行われ、走者の身体に隠れて確認できない場合はペアとなった審判（三本間の三塁塁審の場合は球審に）に委任する（開いた左手で）。
- イ 図の位置取り後は、その位置に留まって状況を見守り（走者の往復に合わせて移動しない）、タグが行われようとしたら（ボールを持つ手をバックスウィングする）、踏み込んでタグを確認する。
- ウ タグを試みたがタグが無かったら、セーフのジェスチャーで「ノー・タグ」とコールする。
- エ 走者が野手のタグを避けてラインアウトとなる基準は塁間を結ぶ直線ではなく、タグプレイが生じるときに、走者と塁（走者が向かおうとしている）を結ぶ直線（ベースパス）が基準となる。走者がタグ（触球行為）を避けてベースパスから3 feet (90cm) 以上離れば、ラインアウトとなる。
- オ ボールを保持した状態の野手がステップただけで走者の方向を向いた場合でも、たとえ球を保持したグラブを差し出す行為がなくとも、アウトにしようとする行為と審判が判断すれば触球行為とみなす。
- カ 一方の審判がタグの有無を判断しているとき、他方の審判がラインアウトと判断すれば、積極的にコールする。

1. 球審の構え方

スロットスタンス:

1) 足

捕手の足のかかと／球審の足のつま先／かかと／つま先
(Heel/Toe/Heel/Toe) (次ページの図)

かかと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(ほとんどの場合肩幅以上)。

両足に均等に体重をかける。

(両足のスタンスは自分の一番楽な位置がよい)

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。

捕手の頭頂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。

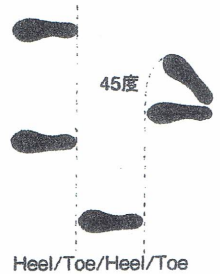
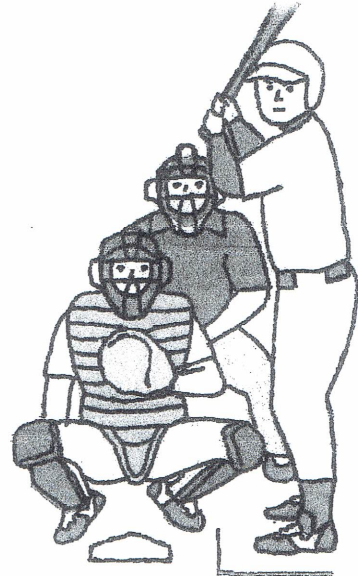
5) 腕と手の位置

スロット方向の腕は90度に曲げ、ベルトの上部あたりに止め、軽くにぎる。もう一方の腕は脇も閉め、できるだけ身体に近づけ、手はひざの上部あたりに軽く添える(投球やファウル等に当たらないようにする)。

球審の構えの3大ポイント:

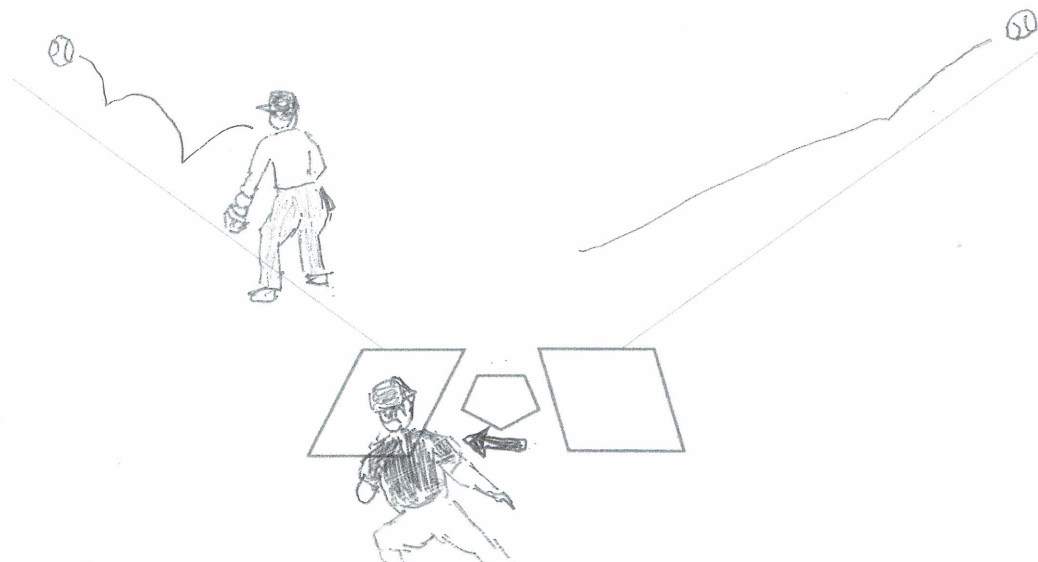
- ①スロット足のつま先が投手板方向に向いているか。
- ②ホームプレートが全部見えているか。
(頭の高さ、位置)
- ③構えた姿勢が自分にとって快適か。

On the rubber - Get set - Call the pitch - Relax



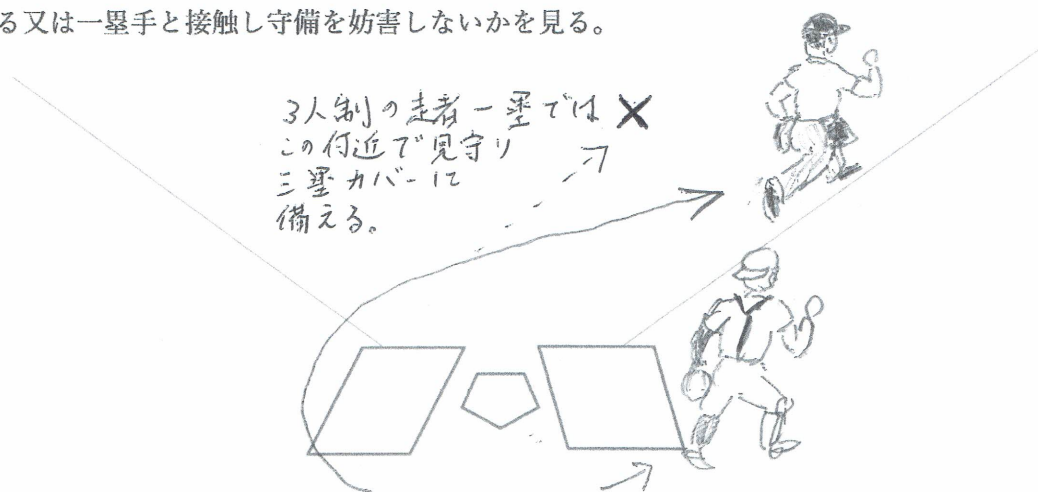
球審の動き

- 1 ライン際の打球について、緩い打球の場合には、三塁線の打球は本塁より三塁側でラインを跨いで、一塁線の打球は本塁より一塁側でラインを跨いでフェア、ファウル、フライ捕球を判定する、鋭い打球の場合には、三塁線の打球は顔を一塁側に降り、一塁線の打球には顔を三塁側に降って顔をラインの延長線上に持っていき判定する。



- 2 ライン際以外の内野フライには、三塁走者がいる場合を除き、本塁より前の打球の方向に出て静止して判定する。

- 3 無走者、走者一塁で内野ゴロが打たれたとき、原則として捕手を右に見ながら、3フィートライン手前まで打者走者を追って、打者走者がファウルラインの左側又は3フィートラインの右を走って送球に当たる又は一塁手と接触し守備を妨害しないかを見る。



- 4 キャッチャーフライには、後ずさりしながら捕手の動きを見て、捕手が追う方向に動く、ネット際フライには、自分もネット際まで行き、打球が捕球前にネットに当たらないか確認する。

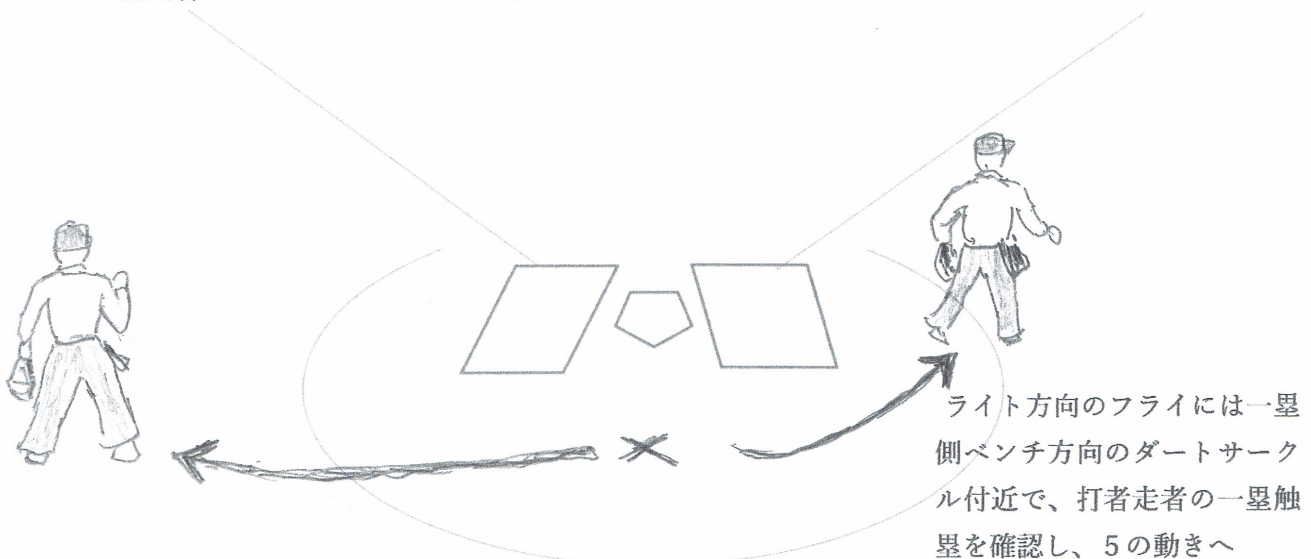
5 本塁突入の判定



タッグプレイ：投球判定の位置で返球、走者の態勢を見て、本塁へ直線的にスライディングすると判断したら、その位置で、スライブタッグ（走者が左手で本塁を払うスライディング）になると判断したら、三本線延長の右に移動してプレイを見る。

フォースプレイ：プレイ全体が見える距離（ダートサークルくらい）で送球になるべく直角な位置

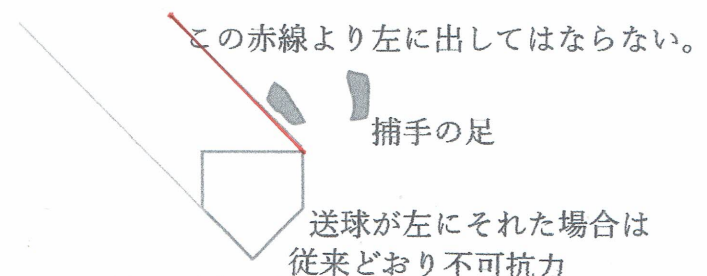
6 三塁走者のタッグアップがあるとき



レフト方向のフライには、三塁側ネクストサークル方向に移動し、三塁走者の離塁のタイミングを確認し5の動きへ。

打球判定した三塁塁審がアピールされたら、積極的に三塁方向に出て判定する。

本塁突入時の走塁妨害（2023年の指導が復活）



もし、違反した足の位置だったら、プレイが起きる前に「キャッチャー、足、足」と警告し、妨害の未然防止に努める。