

野球審判講座～フォーメーション

1. 「フォーメーション (クロックワイズ・メカニズム)」とは？

当然ですが、グラウンドには4つの塁があり、それを4人でジャッジするのが審判四人制。そのうち塁審1名が外野へ走りました。では残った審判員3名で4つの塁をどうやってカバーするのでしょうか？

しかも1塁と2塁は空っぽだった。これでは公平なジャッジなどありえません。

こんな事態を避けるためには、何らかのルールが日知ようになってきます。そのルールというのが、「フォーメーション」または「メカニクス」なのです。特に四人制のフォーメーションは、「クロックワイズ・メカニクス (ClockwiseMechanics)」と呼ばれます。意味は、時計回りのメカニクスということです。

2. 「クロックワイズ・メカニクス」を使用する場面

- 1) 外野に飛んだボールだけ
- 2) トラブル・ボール

次のような打球は「トラブル・ボール」と呼ばれ、特に注意が必要です。審判員は良い角度をとりながらできるだけプレイに近付いて判定してください。

- 1 ファウルライン際の打球
- 2 野手が前進して地面すれすれでとる打球
- 3 野手が配送する打球
- 4 野手が集まる打球
- 5 外野フェンスに到達するような打球

3. 外野への打球の責任範囲について

- 1) 二塁審が「外」の場合

走者状況：なし、三塁

【一塁審】 ライトよりファウルライン側(ライト線エリア)。

【二塁審】 ライトからレフトの間(センターエリア)。

【三塁審】 レフトよりファウルライン (レフト線エリア)

- 2) 二塁審が「中」の場合

走者状況：一塁、二塁、一・二塁。

【一塁審】 センターよりライト側 (ライトエリア)

【二塁審】 内野の中にいるときは外野の打球は追わない。

【三塁審】 センターよりレフト側 (レフトエリア)

4. 「クロックワイズメカニクス」の原則

- 1) 外野へ打球を追った塁審は「追い切り」

いったん打球を追いかけて行った塁審は、プレーが一段落するまで(内野へボールが返されるまで)、内野へ戻ってはいけません。「追い切り」です。

- 2) 一人で、2つの塁を見ることがある

4名審判員で4つの塁を見ている訳ですから、1名抜ければ、誰かが2つの塁を見ることになります。審判員は走者の状況に合わせて、隣の塁をカバーして両方の塁をジャッジすることがあります。

- 3) 本塁・3塁は、1名で一つの塁を見る

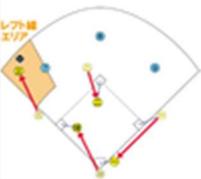
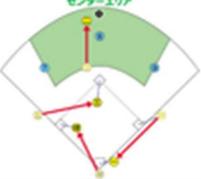
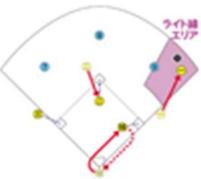
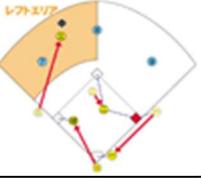
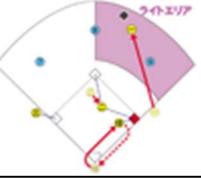
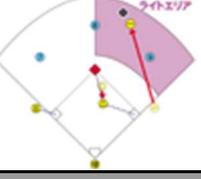
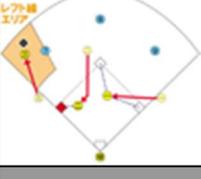
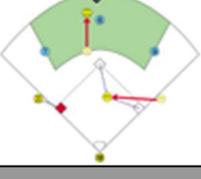
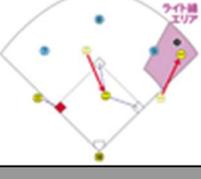
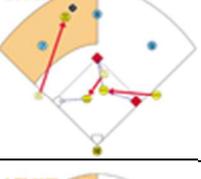
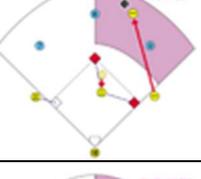
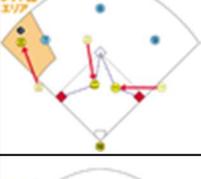
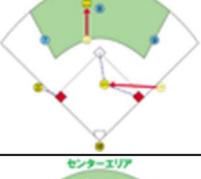
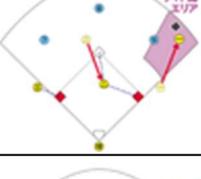
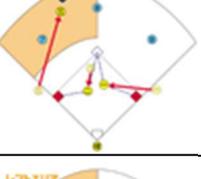
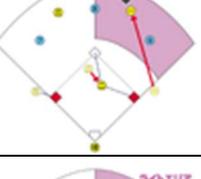
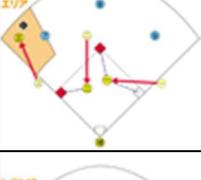
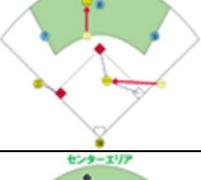
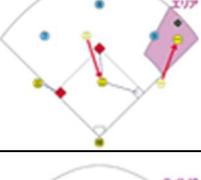
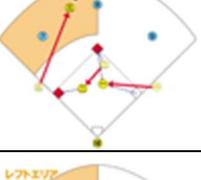
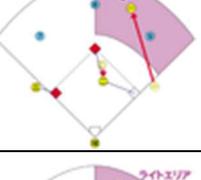
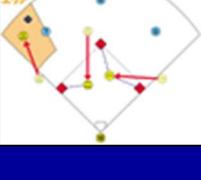
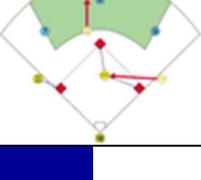
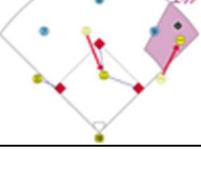
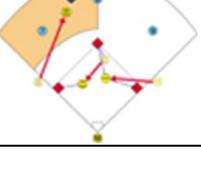
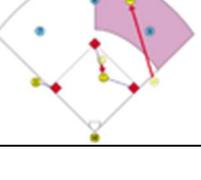
本塁は得点そのもののジャッジになりますし、三塁も最も得点に近い塁であるため、特に重要な塁と言えます。その重要な塁をジャッジする審判員は、原則一名の審判員が一つの塁に集中してジャッジします。

- 4) スコアリングポジションに走者がいる場合は、球審は本塁ステイ

スコアリングポジション(走者が二塁または三塁にいる状況)では 1 本の打球が得点につながります。このような状況では、球審は最も大事な得点に絡む本塁でのジャッジに備えるため、本塁に「ステイ」し、一塁や三塁のカバーに行くことはありません。

5. 「クロックワイズメカニクス」の概要

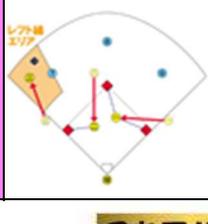
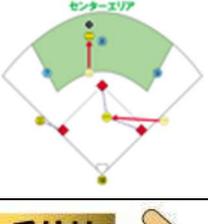
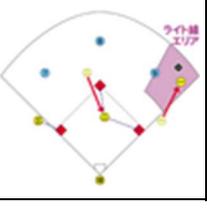
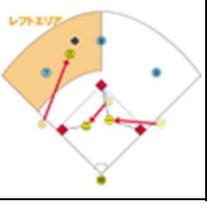
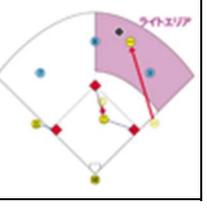
(クロックワイズメカニクス) は走者の状況と二塁審のポジション、さらに打球の方向によって分類され下の表のように分けられます。

走者	二塁審「外」			二塁審「中」	
	レフト線	センター	ライト線	レフト	ライト
なし					
一塁					
二塁					
三塁					
一・二塁					
一・三塁					
二・三塁					
満塁					

表を見て気がつくところがあります。それは、スコアリングポジションに走者がいる場合、走者の状況は異なるものの、打球方向によって各審判員の動きが同じになっているということです。

例えば、センターへの打球であれば、走者三塁、一・三塁、二・三塁、満塁と、審判員の基本的動きは同じになっているということです。

つまり、上の図をまとめて簡単にしてしまうと、次の表になります。27種類あったメカニクスが、10種類になりました。

走者	二塁審「外」			二塁審「中」	
	レフト線	センター	ライト線	レフト	ライト
なし	 ●時計回り	 ●時計回り	 ◆反時計回り		
一塁				 ●時計回り	 ◆反時計回り
スコアリング ポジション 【満塁応用】	 ●時計回り	 ●時計回り	 ◆反時計回り	 ●時計回り	 ◆反時計回り

