

202 競技者必携改正点

全国審査員・記録員中央研修会 資料

2020

ソフトボール

競技者必携

ソフトボール 競技者必携

審判／記録／指導者／用具



2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

第5条（公認審判員の登録）

P17

公認審判員証を交付された者は、所属支部長を通じ毎年度公認審判員として登録しなければならない。また年度登録をしなかった者はその資格を失う。

- 2 公認審判員に登録された者には、会長より所属支部長を通じてその年度のワッペンが交付される。ワッペンは左腕に佩用する。
- 3 公認審判員はその年度のワッペンをつけなければ、すべての公式試合の審判員とは認められない。

2020 競技者必携

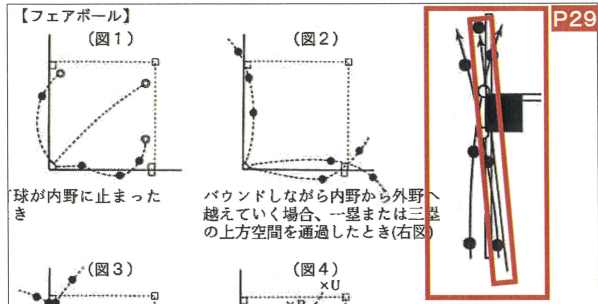
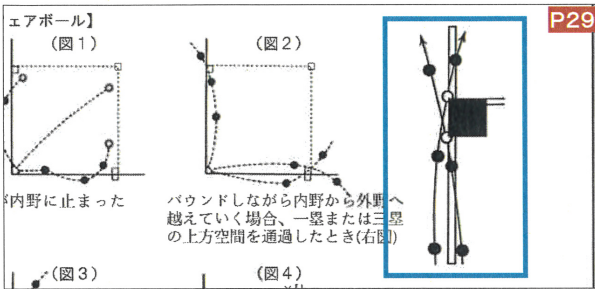
第5条（公認審判員の登録）

P17

公認審判員証を交付された者は、所属支部長を通じ毎年度公認審判員として登録しなければならない。また年度登録をしなかった者はその資格を失う。

- 2 公認審判員に登録された者には、会長より所属支部長を通じてその年度のワッペンが交付される。
- 3 公認審判員はその年度のワッペンを携帯しなければ、すべての公式試合の審判員とは認められない。

※修正理由 新・審判ウェアの導入に伴い、年度登録のワッペンの取り扱いを変更した



※修正理由

フェアのイラストを追加。最初に落下した地点の打球の圧痕がファウル地域であっても、ファウルラインの上方空間に触れたときはフェアボールである。

(6) ロジンバッグ

P36

審判員の確認したロジンバッグでなければならない。
(全国大会では大会本部で準備するものとする)

(6) ロジン

P36

審判員の確認したロジンでなければならない。
(全国大会では大会本部で準備する。ただし、チームが持参したものであっても事前に審判員の確認を受けたものであれば使用することができる。)

※修正理由

布に滑り止めを染みこませた形の「ロジン」(例：ゴリラ)の使用が、国際大会ではすでに使用が認められているため、JSAルールでも、「事前に審判員の確認を受けた」ロジンであれば使用できる、とルール改正を行った。



(5) テンポラリーランナー

P38

捕手が塁上の走者となっていて二死となったとき、あるいは二死後、捕手が出塁し、走者となったとき、捕手の代わりにテンポラリーランナーを使用することができる。

(5) テンポラリーランナー

P38~39

捕手が塁上の走者となっていて二死となったとき、あるいは二死後、捕手が出塁し、走者となったとき、捕手の代わりにテンポラリーランナーを使用することができる。

- (注1) テンポラリーランナーが出血した場合、代替プレイヤーを使用することはできない。
- (注2) テンポラリーランナーを使用した場合、テンポラリーランナーが負傷しても再び捕手を走者に戻すことはできない。
- (注3) (注1)(注2)のような場合、テンポラリーランナーを交代させるには、正しい控え選手と交代させなければならない。

※修正理由

(5) テンポラリーランナーについて、(注1)～(注3)を追加し、出血時の代替プレイヤーの使用の可否や制約、負傷時の交代・再出場の可否や制約について明記した。

2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

2020 競技者必携

(8) 守備位置の変更を通告しなかった監督には、厳重注意する。P39

(8) 守備位置の変更を通告しなかった監督には、厳重注意する。

(注) 攻撃中に守備位置の変更を通告することはできない。

P39

※修正理由

(8) に (注) を追記し、「攻撃中に守備位置の変更を通告することはできない」ことを明記した。

落としてもよい。高い位置から腕を落とせば後ろに大きく上がることもある。

しかし、スリングショットのバックスイングのように、肩や腰を後ろに引くことはできないし、肘を曲げて球を持ち上げることもできない。もしこのような動作をしたのち、腕を1回転することがあれば「不正投球」である。

(9) 投手の投球動作中に突発的事情が起こったときは、審判員の判断で「タイム」を宣告してもよい。P42

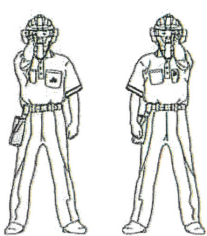
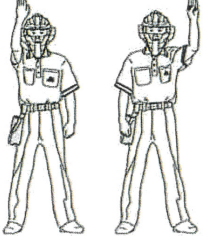
落としてもよい。高い位置から腕を落とせば後ろに大きく上がることもある。

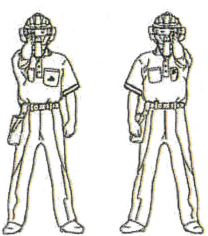
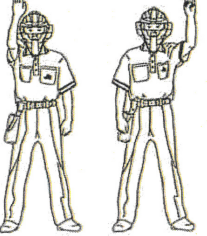
しかし、スリングショットのバックスイングのように、肩や腰を後ろに引くことはできないし、肘を曲げて球を持ち上げることもできない。もしこのような動作をしたのち、腕を1回転することがあれば「不正投球」である。

(9) 投手の投球動作中に突発的事情が起こったときは、審判員の判断で「タイム」を宣告してもよい。

(10) 守備側チームから「2人の打者に故意四球を与える」と通告があった場合、最初の打者が一塁に達した後に、2番目の打者を打席に入れて、一塁に進塁させる。P42

※修正理由 (10) を新設し、2人連続で故意四球を与える場合の「手順」について明記した。

章 目 録	プレイの再開 プレイ	投球の停止 ドントピッチ	P88
姿勢と構え	投手がピッチャーズサークル内に入り、投手板につこうとしているかどうか、また、打者が構えたかどうかを確認する。	打者が打撃姿勢をとっていないとき、または前回の投球後、バランスを崩しているとき、打者が打者席を出たときなどを確認する。	
コール・シグナル	球審は捕手の後ろに立ち、右打者の場合は右手で、左打者の場合は左手で、手のひらを揃えて軽く前方に伸ばしながら「プレイ」とコールする。	球審は捕手の後ろに立ち、右(左)打者のときは右(左)手の手のひらを投手に向けて、「ストップ」とコールする。	
ゼスチュア			
	プレイの再開	投球の停止	

章 目 録	プレイの再開 プレイ	投球の停止 ドントピッチ	P88
姿勢と構え	投手がピッチャーズサークル内に入り、投手板につこうとしているかどうか、また、打者が構えたかどうかを確認する。	打者が打撃姿勢をとっていないとき、または前回の投球後、バランスを崩しているとき、打者が打者席を出たときなどを確認する。	
コール・シグナル	球審は捕手の後ろに立ち、右打者の場合は右手で、左打者の場合は左手で、手のひらを揃えて軽く前方に伸ばしながら「プレイ」とコールする。	球審は捕手の後ろに立ち、右(左)打者のときは右(左)手の手のひらを投手に向けて、「ストップ」とコールする。 再開するときは「プレイ」のコールとゼスチュアを行う。	
ゼスチュア			
	プレイの再開	投球の停止	

※修正理由 再開するときの「コール」と「ゼスチュア」の一文を追加した。

2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

9. 審判員の位置および動き(4人制)

1. 責任分担

- 球 審……本塁(状況により三塁・一塁)
- 一塁塁審……一塁(状況により本塁)
- 二塁塁審……二塁(状況により一塁)**
- 三塁塁審……三塁(状況により二塁・一塁)

P109

2020 競技者必携

9. 審判員の位置および動き(4人制)

1. 責任分担

- 球 審……本塁(状況により三塁・一塁)
- 一塁塁審……一塁(状況により本塁)
- 二塁塁審……二塁(状況により一塁・三塁)**
- 三塁塁審……三塁(状況により二塁・一塁)

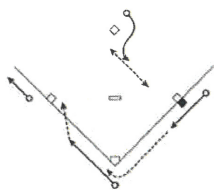
P109

※修正理由 二塁塁審の「責任分担」に「三塁」を追加した。

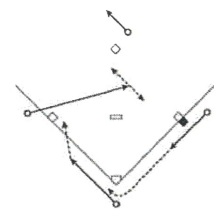
3. 外野飛球の場合の動き

P110

(1) 走者のいない場合



- (P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って三塁のプレイを判定する。
- (I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁のプレイを判定する。打者走者が二塁から三塁に向かっていて、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。
- (II) レフト方向からの送球に伴い、二塁でプレイがあるときは、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。
- (III) 飛球を追い判定する。

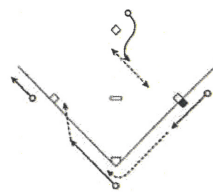


- (P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に動き、三塁のプレイを判定する。
- (I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁のプレイを判定する。打者走者が二塁から三塁に向かっていて、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。
- (II) 飛球を追い判定する。
- (III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

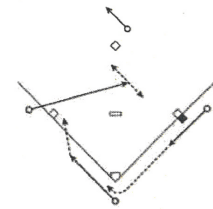
3. 外野飛球の場合の動き

P110

(1) 走者のいない場合



- (P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って三塁のプレイを判定する。
- (I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。打者走者が二塁から三塁に向かっていて、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。
- (II) ダイヤモンドの内側に入り、レフト方向からの送球に伴い、二塁でプレイがあるときは、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。
- (III) 飛球を追い判定する。

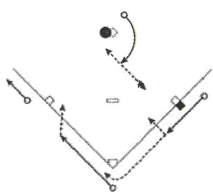


- (P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に動き、三塁のプレイを判定する。
- (I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。打者走者が二塁から三塁に向かっていて、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。
- (II) 飛球を追い判定する。
- (III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

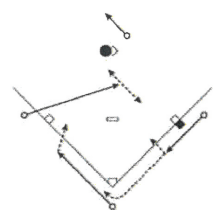
※修正理由 上段 (I) (II)・中段 (I) の説明文を、実際の塁審の動きに合わせ、修正した。

(3) 走者二塁の場合

P112



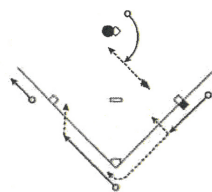
- (P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って三塁のプレイを判定する。
- (I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁のプレイを判定する。先行する走者が二塁から三塁に向かっていて、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。
- (II) ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁と二塁のプレイも判定する。
- (III) 飛球を追い判定する。



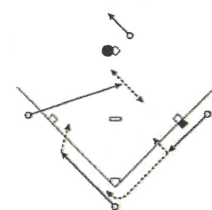
- (P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に動き、三塁のプレイを判定する。
- (I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁のプレイを判定する。先行する走者が二塁から三塁に向かっていて、球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定する。
- (II) 飛球を追い判定する。
- (III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

(3) 走者二塁の場合

P112



- (P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って三塁のプレイを判定する。
- (I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁のプレイを判定する。先行する走者が二塁から三塁に向かっていて、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。
- (II) ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁と二塁のプレイも判定する。
- (III) 飛球を追い判定する。



- (P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に動き、三塁のプレイを判定する。
- (I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁のプレイを判定する。先行する走者が二塁から三塁に向かっていて、球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定する。
- (II) 飛球を追い判定する。
- (III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁と二塁のプレイも判定する。

※修正理由

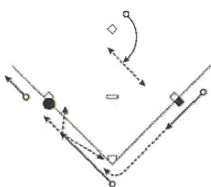
中段 (III) の説明文を、三塁塁審の実際の動きに合わせ、「一塁のプレイも判定する」から「一塁と二塁のプレイも判定する」に修正した。

2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

(4) 走者三塁の場合

P113

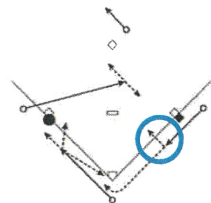


(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。三塁走者の脛塁による三塁のプレイがあるときは、ファウル地域で三塁のプレイを判定する。先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

(I)ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定する。

(II)ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁と二塁のプレイも判定する。

(III)飛球を追い判定する。



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。三塁走者の脛塁による三塁のプレイがあるときは、ファウル地域で三塁のプレイを判定する。先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

(I)ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定する。

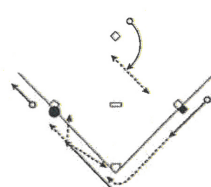
(II)飛球を追い判定する。

(III)ダイヤモンドの内側に入り、二塁に動き、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

2020 競技者必携

(4) 走者三塁の場合

P113

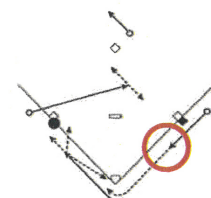


(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。三塁走者の脛塁による三塁のプレイがあるときは、ファウル地域で三塁のプレイを判定する。先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

(I)ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定する。

(II)ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁と二塁のプレイも判定する。

(III)飛球を追い判定する。



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。三塁走者の脛塁による三塁のプレイがあるときは、ファウル地域で三塁のプレイを判定する。先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

(I)ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定する。

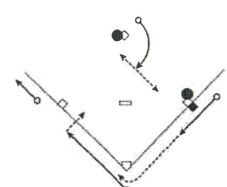
(II)飛球を追い判定する。

(III)ダイヤモンドの内側に入り、二塁に動き、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

※修正理由 中段イラスト、一塁塁審の実際の動きに合わせ、○印の部分の点線矢印を削除した。

(5) 走者一・二塁の場合

P114

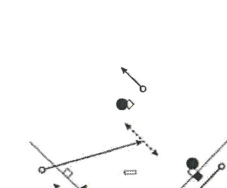


(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って三塁のプレイを判定する。

(I)ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II)ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

(III)飛球を追い判定する。



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って三塁のプレイを判定する。

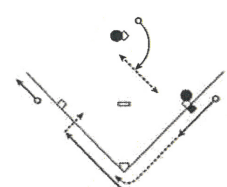
(I)ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁のプレイを判定する。球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II)飛球を追い判定する。

(III)ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。

(5) 走者一・二塁の場合

P114

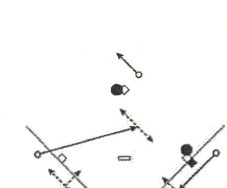


(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って三塁のプレイを判定する。

(I)ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II)ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

(III)飛球を追い判定する。



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って三塁のプレイを判定する。

(I)ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁のプレイを判定する。球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II)飛球を追い判定する。

(III)ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

※修正理由

中段 (III) の説明文に、実際の三塁塁審の動きに合わせ、「打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁のプレイも判定する」の文章を文末に追加した。

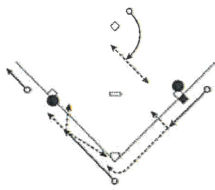
2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

2020 競技者必携

(6) 走者一・三塁の場合

P115

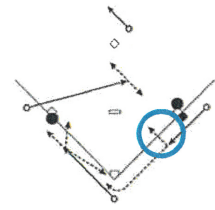


(P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認し、三塁走者の脚型による三塁でのプレイがあるときは、三塁のファウル地域で判定する。
先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。
後続の走者による三塁でのプレイがあるときは、フェア地域に動き、三塁のプレイを判定する。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコースボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。
球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイも判定する。

(III) 飛球を追い判定する。



(P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。
三塁走者の脚型による三塁でのプレイがあるときは、三塁のファウル地域で三塁のプレイを判定する。
先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

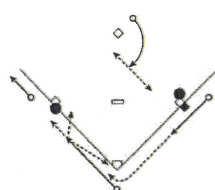
(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコースボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。
球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) 飛球を追い判定する。

(III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁に動き、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁のプレイも判定する。

(6) 走者一・三塁の場合

P115

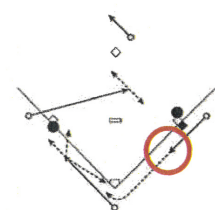


(P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認し、三塁走者の脚型による三塁でのプレイがあるときは、三塁のファウル地域で判定する。
先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。
後続の走者による三塁でのプレイがあるときは、フェア地域に動き、三塁のプレイを判定する。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコースボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。
球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイも判定する。

(III) 飛球を追い判定する。



(P) 三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。
三塁走者の脚型による三塁でのプレイがあるときは、三塁のファウル地域で三塁のプレイを判定する。
先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコースボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。
球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) 飛球を追い判定する。

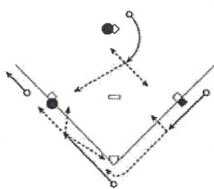
(III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁に動き、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁のプレイも判定する。

※修正理由

中段イラスト、球審の実際の動きに合わせ、○印の部分の点線矢印を削除し、(P)の説明文の「打者走者による三塁でのプレイがあるときは」を「後続の走者による三塁でのプレイがあるときは」に修正した。

(7) 走者二・三塁の場合

P116

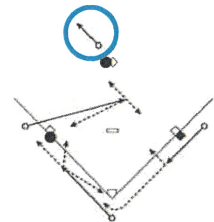


(P) 三塁走者のタッチアップを確認し、飛球が捕球されたときは本塁へ、ヒットの場合は三塁へ。

(I) 一塁の触塁を確認し、タッチプレイの判定に備え、その後、本塁へ。

(II) 二塁走者のタッチアップを確認し、二塁の判定に備え、状況により三塁へ。

(III) 飛球を追う。



(P) 三塁走者のタッチアップを確認し、本塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。

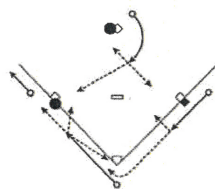
(I) 一塁の触塁を確認し、タッチプレイの判定に備え、その後、本塁へ。

(II) 飛球を追う。

(III) 二塁走者のタッチアップを確認し、二塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。

(7) 走者二・三塁の場合

P116

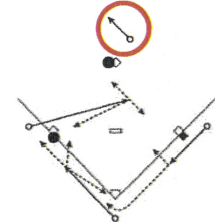


(P) 三塁走者のタッチアップを確認し、飛球が捕球されたときは本塁へ、ヒットの場合は三塁へ。

(I) 一塁の触塁を確認し、タッチプレイの判定に備え、その後、本塁へ。
一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁のプレイを判定する。

(II) 二塁走者のタッチアップを確認し、二塁の判定に備え、状況により三塁へ。

(III) 飛球を追う。
打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイを判定する。



(P) 三塁走者のタッチアップを確認し、本塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。

(I) 一塁の触塁を確認し、タッチプレイの判定に備え、その後、本塁へ。
一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁のプレイを判定する。

(II) 飛球を追う。

(III) 二塁走者のタッチアップを確認し、二塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。
打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイを判定する。

※修正理由

上段 (I) の説明文に、実際の一塁塁審の動きに合わせ、「一塁でのプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁でのプレイを判定する」の文章を文末に追加した。

上段 (II) の説明文に、実際の一塁塁審の動きに合わせ、「打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイを判定する」の文章を文末に追加した。

中段、イラストの二塁塁審の位置を正しい位置に移動させた。

中段 (I) の説明文に、実際の一塁塁審の動きに合わせ、「一塁でのプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁でのプレイを判定する」の文章を文末に追加した。

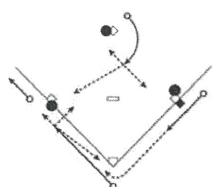
中段 (II) の説明文に、実際の一塁塁審の動きに合わせ、「打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイを判定する」の文章を文末に追加した。

2020 競技者必携 修正点

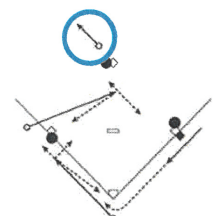
2019 競技者必携

(8) 走者満塁の場合

P117



- (P) 三塁走者のタッチアップを確認し、飛球が捕球されたときは本塁へ、ヒットの場合は三塁へ。
- (I) 一塁走者のタッチアップと、打者走者の触塁を確認し、タッチプレイの判定に備え、その後、本塁へ。
- (II) 二塁走者のタッチアップを確認し、二塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。
- (III) 飛球を追う。

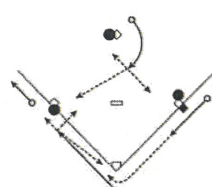


- (P) 三塁走者のタッチアップを確認し、本塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。
- (I) 一塁走者のタッチアップと、打者走者の触塁を確認し、タッチプレイの判定に備え、その後、本塁へ。
- (II) 飛球を追う。
- (III) 二塁走者のタッチアップを確認し、二塁の判定に備え、状況により三塁へ。

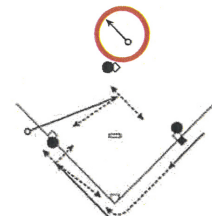
2020 競技者必携

(8) 走者満塁の場合

P117



- (P) 三塁走者のタッチアップを確認し、飛球が捕球されたときは本塁へ、ヒットの場合は三塁へ。
- (I) 一塁走者のタッチアップと、打者走者の触塁を確認し、タッチプレイの判定に備え、その後、本塁へ。
- (II) 二塁走者のタッチアップを確認し、二塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。
- 打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイを判定する。
- (III) 飛球を追う。



- (P) 三塁走者のタッチアップを確認し、本塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。
- (I) 一塁走者のタッチアップと、打者走者の触塁を確認し、タッチプレイの判定に備え、その後、本塁へ。
- (II) 飛球を追う。
- (III) 二塁走者のタッチアップを確認し、二塁の判定に備え、状況により三塁へ。
- 打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイを判定する。

※修正理由

上段 (II) の説明文に、実際の II 塁塁審の動きに合わせ、「打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイを判定する」の文章を文末に追加した。

中段、イラストの二塁塁審の位置を正しい位置に移動させた。

中段 (III) の説明文に、実際の三塁塁審の動きに合わせ、「打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイを判定する」の文章を文末に追加した。