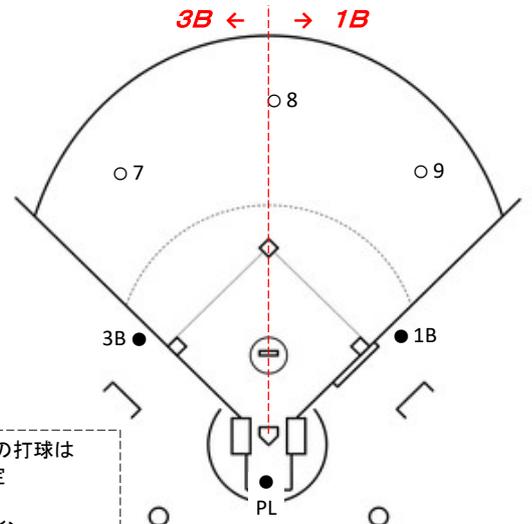
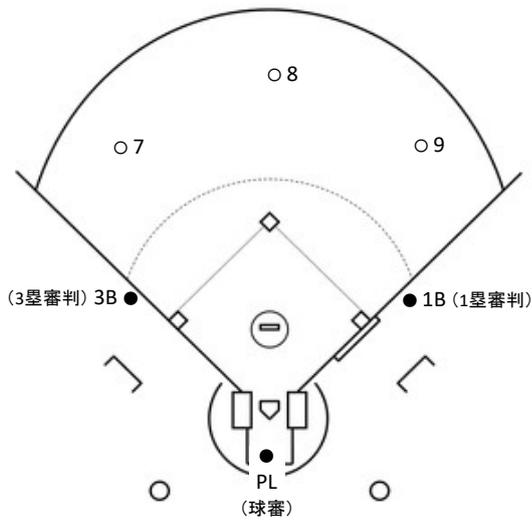


三人制メカニクス (基礎編)

1. 立ち位置と打球判定

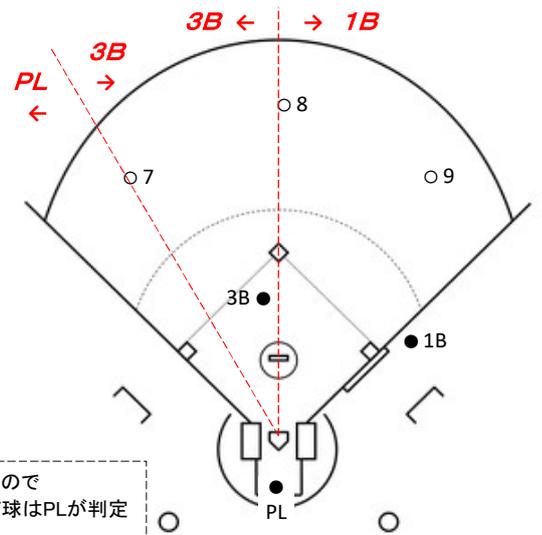
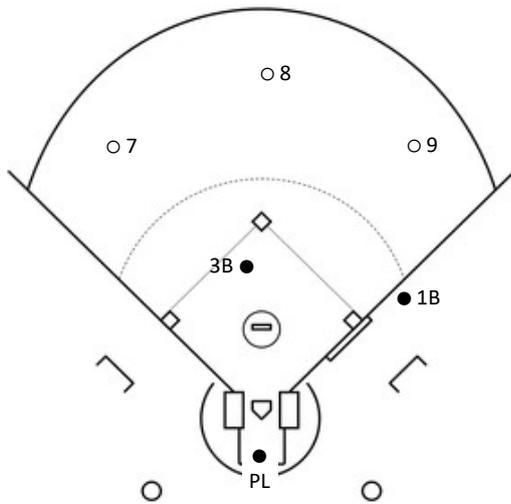
【A】 走者なし 又は 単独3塁



※ ベースより前(内野内)の打球は原則、PL(球審)が判定
 ※内野フライもPLが判定し、塁審は各塁の判定・カバーに備える

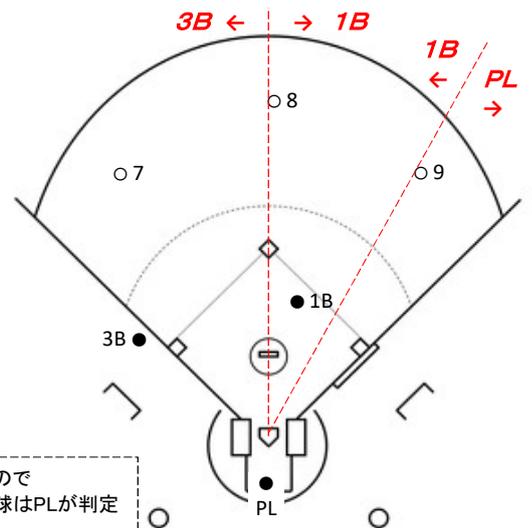
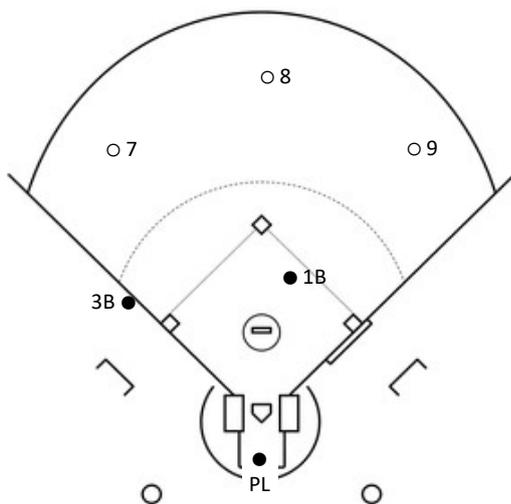
【B】 走者1塁, 1・2塁, 1・3塁, 満塁(フォースの状態)

※ 2死 2塁, 2死2・3塁も含む



※ 3Bが内野内にいるので、レフトより外側の打球はPLが判定

【C】 走者2塁, 2・3塁 (上記以外)

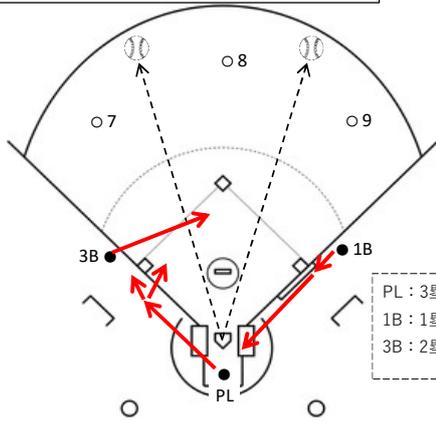


※ 1Bが内野内にいるので、ライトより外側の打球はPLが判定

2. 審判の動き(カバーリング等)

【A】-① 走者なし

ゴースアウトしない(ゴロヒット or 明らかな長打)

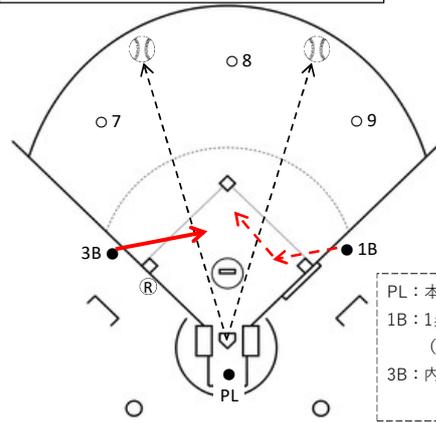


PL: 3塁での判定に備える
 1B: 1塁触塁⇒本塁での判定に備える
 3B: 2塁での判定に備える

【A】-② 走者3塁

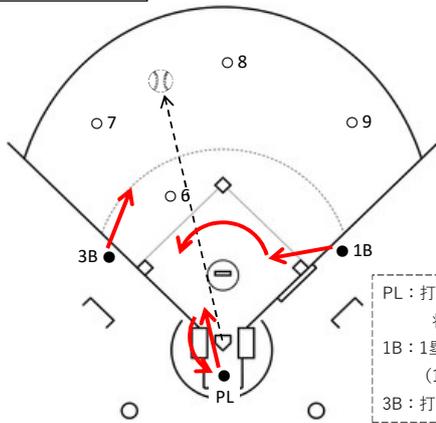
ゴースアウトしない(ゴロヒット or 明らかな長打)

PL: スティ



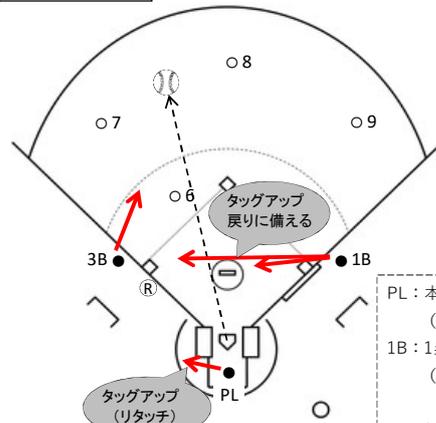
PL: 本塁での判定に備える
 1B: 1塁での判定に備える
 (3Bが上がれなければ内野内へ)
 3B: 内野内へ
 ⇒2・3塁での判定に備える

3Bがゴースアウト



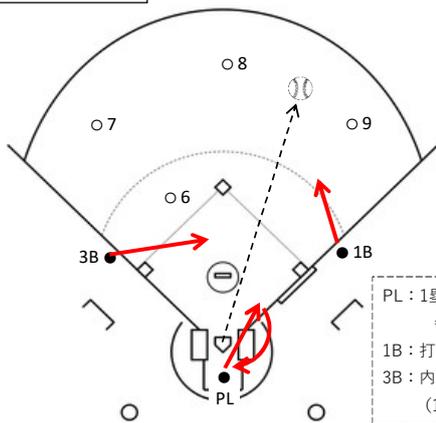
PL: 打球方向に出て、
 状況を見て本塁に戻る
 1B: 1塁触塁⇒内野内へ
 (1・2・3塁での判定に備える)
 3B: 打球判定のみ

3Bがゴースアウト



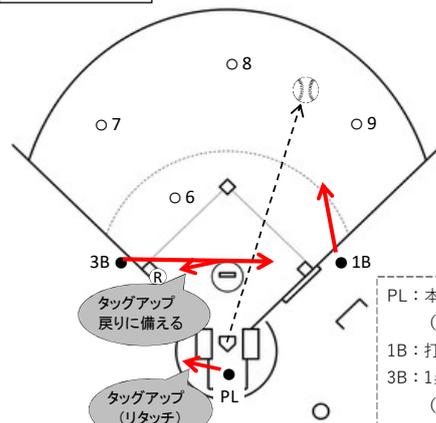
PL: 本塁での判定に備える
 (タグアップのリタッチも)
 1B: 1塁での判定に備える
 (タグアップがあれば
 戻りのプレイに備え3塁へ)
 3B: 打球判定のみ

1Bがゴースアウト



PL: 1塁触塁
 ⇒状況を見て本塁に戻る
 1B: 打球判定のみ
 3B: 内野内へ
 (1・2・3塁での判定に備える)

1Bがゴースアウト



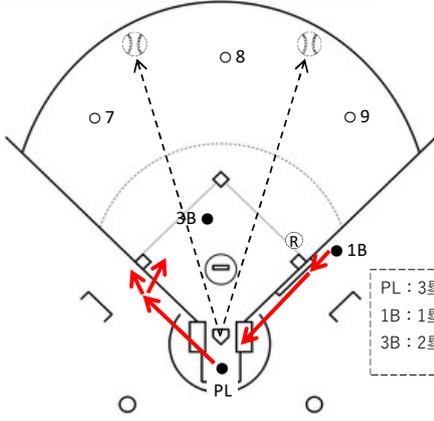
PL: 本塁での判定に備える
 (タグアップのリタッチも)
 1B: 打球判定のみ
 3B: 1塁触塁⇒1・2・3塁での判定に備え
 (タグアップがあれば
 戻りのプレイに備え3塁へ)

※ 2死2塁, 2死2・3塁 も含む

【B】-① 走者1塁

PL : 3塁へ

ゴースアウトしない(ゴロヒット or 明らかな長打)

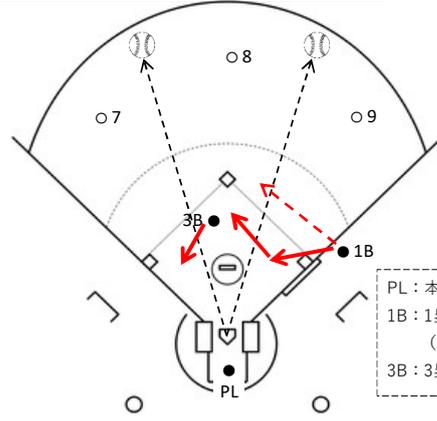


PL : 3塁での判定に備える
 1B : 1塁触塁⇒本塁での判定に備える
 3B : 2塁での判定に備える

【B】-② 走者1・2塁, 1・3塁, 満塁

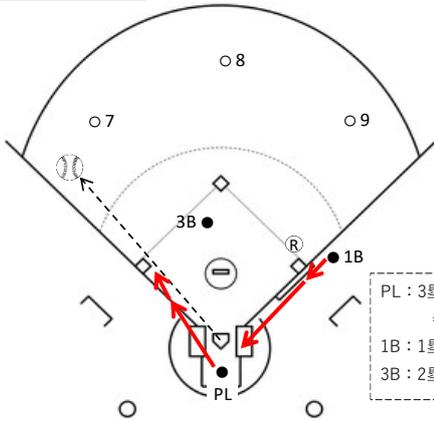
PL : ステイ

ゴースアウトしない(ゴロヒット or 明らかな長打)



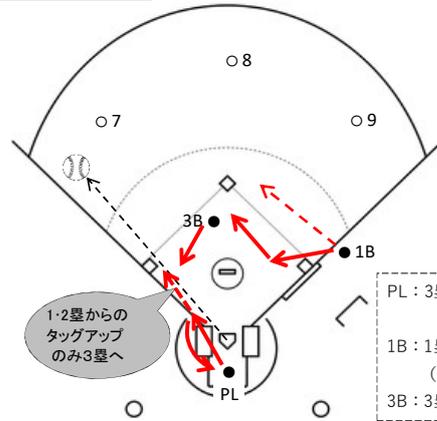
PL : 本塁での判定に備える
 1B : 1塁触塁⇒1・2塁での判定に備える
 (ピボットターン or リミング)
 3B : 3塁での判定に備える (スライド)

PLが打球判定



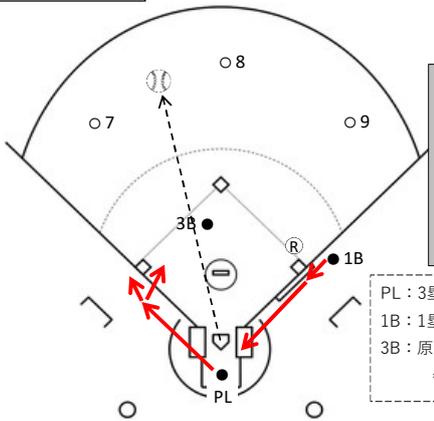
PL : 3塁線に上がって打球判定
 ⇒3塁での判定に備える
 1B : 1塁触塁⇒本塁での判定に備える
 3B : 2塁での判定に備える

PLが打球判定



PL : 3塁線に上がって打球判定
 ⇒戻って本塁での判定に備える
 1B : 1塁触塁⇒1・2塁での判定に備える
 (ピボットターン or リミング)
 3B : 3塁での判定に備える (スライド)

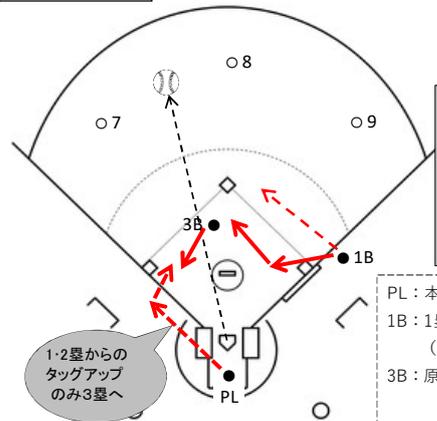
3Bが打球判定



【注意！】
 「原則、内野内で判定」だが
 トラブルボールの場合は
 ゴースアウトして判定すべき
 ↓
 PLが3・本塁の判定、
 1Bが1・2・3塁の判定をする

PL : 3塁での判定に備える
 1B : 1塁触塁⇒本塁での判定に備える
 3B : 原則、内野内で打球判定
 ⇒2塁での判定に備える

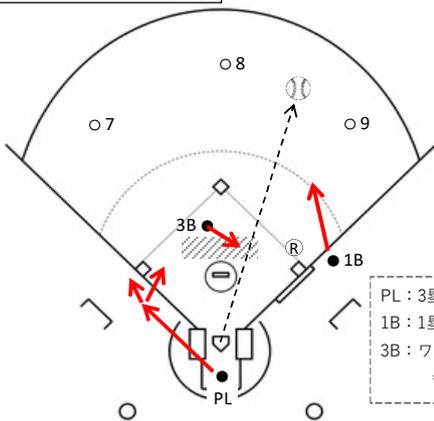
3Bが打球判定



【注意！】
 「原則、内野内で判定」だが
 トラブルボールの場合は
 ゴースアウトして判定すべき
 ↓
 1Bが1・2・3塁の判定をする

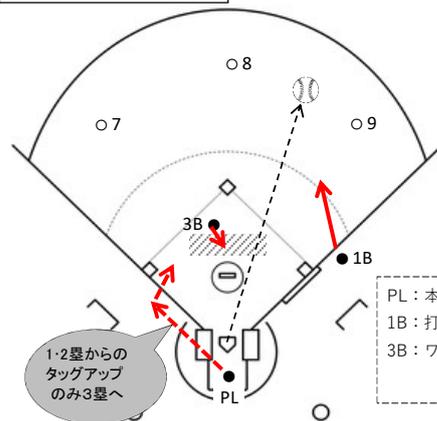
PL : 本塁での判定に備える
 1B : 1塁触塁⇒1・2塁での判定に備える
 (ピボットターン or リミング)
 3B : 原則、内野内で打球判定
 ⇒3塁での判定に備える
 (スライド)

1Bが打球判定(ゴースアウト)



PL : 3塁での判定に備える
 1B : 1塁触塁⇒本塁での判定に備える
 3B : ワーキングエリアに移動
 ⇒1・2塁での判定に備える

1Bが打球判定(ゴースアウト)

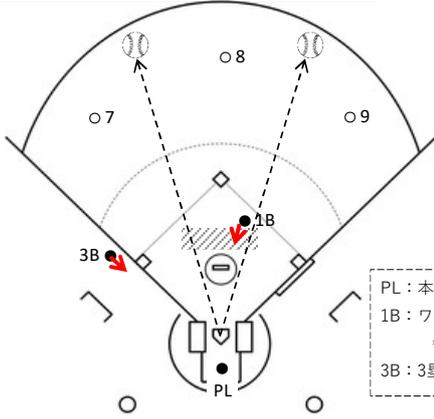


PL : 本塁での判定に備える
 1B : 打球判定のみ
 3B : ワーキングエリアに移動
 ⇒1・2・3塁での判定に備える

【C】 走者2塁, 2・3塁

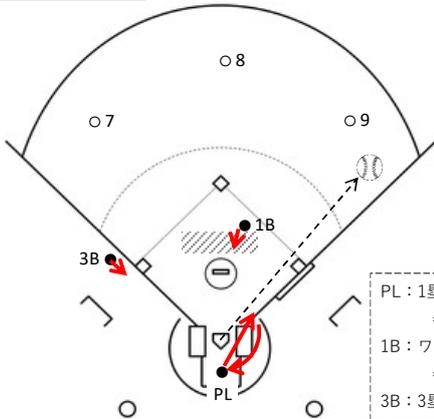
PL : ステイ

ゴースアウトしない (ゴロヒット or 明らかな長打)



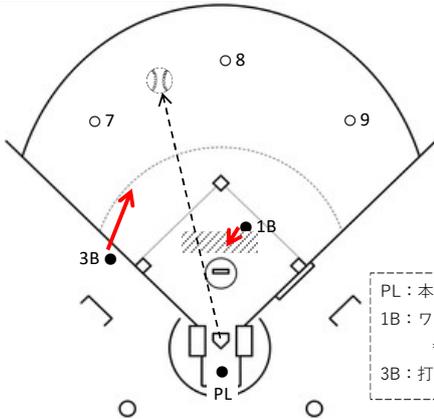
PL : 本塁での判定に備える
 1B : ワーキングエリアに移動
 ⇒ 1・2塁での判定に備える
 3B : 3塁での判定に備える

PLが打球判定



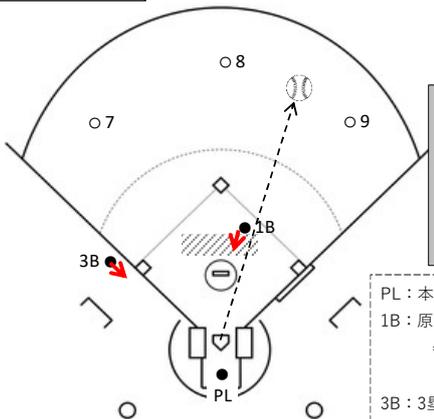
PL : 1塁線の上で打球判定
 ⇒ 戻って本塁での判定に備える
 1B : ワーキングエリアに移動
 ⇒ 1・2塁での判定に備える
 3B : 3塁での判定に備える

3Bが打球判定 (ゴースアウト)



PL : 本塁での判定に備える
 1B : ワーキングエリアに移動
 ⇒ 1・2・3塁での判定に備える
 3B : 打球判定のみ

1Bが打球判定



【注意！】
 「原則、内野内で判定」だが
 トラブルボールの場合は
 ゴースアウトして判定すべき
 ↓
 3Bが1・2・3塁の判定をする

PL : 本塁での判定に備える
 1B : 原則、内野内で打球判定
 ⇒ ワーキングエリアに移動し
 1・2塁での判定に備える
 3B : 3塁での判定に備える