

# 審判メカニクスハンドブック

本資料は、日本野球協会オペレーション委員会審判部会発行の「審判メカニクスハンドブック第5版」をもとに、関西連盟中国支部審判部が作成したものである。

所属各チームの父兄審判員の実務資料として活用されることを目的とする。

日本リトルシニア関西連盟中国支部審判部

# 4人制審判の取り決め事項

## 1 ポジショニング

### ①無走者の時…

二塁審は、2塁ベース後方に位置する。

### ②走者3塁の時…

二塁審は、遊撃手後方に位置する。

### ③走者1塁、1・2塁、1・3塁、2・3塁、満塁の時…

二塁審は、内野内に位置する（前進守備は遊撃手後方）

### ④一塁審、三塁審は、ファウルラインの外側に位置する

\*三塁審は、走者3塁時判定に支障がある場合は、  
ラインをまたいでも良い。

## 2 外野への打球の責任範囲

外野への打球を判定する際は、必ず止まって判定する。

### ① 二塁審が外側に位置した場合

a 左翼者より左側… 三塁審

b 左翼者正面前後から右翼手正面前後… 二塁審

c 右翼手より右側… 一塁審

### ② 二塁審が内側に位置した場合

a 二塁審は外野への打球は追わない。

b 中堅手より左側… 三塁審

c 中堅手より右側… 一塁審

### ③ 外野への打球を追った塁審は、判定後その場に留まり、 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、その塁の審判が戻るまで離れてはいけない。

# 4人制審判の取り決め事項

## 3 球審の動き

- ① 無走者の場合は、一塁・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。
- 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）が飛んだ。
- ② トラブルボールになると判断した。
- ③ ライナー性の打球だが、明らかにヒットになると判断した場合は、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

- a ラインよりの飛球（ライナー）
- b 外野手が前進し、地面すれすれの飛球（ライナー）
- c 外野手が背走する飛球（ライナー）
- d 野手が集まる飛球（ライナー）

## 5 その他

- ① ボール、走者、ベースを自分の前面におけるよう努力
- ② 触塁は、首を振って、チラッと確認する程度で良い。
- ③ 打球を追う場合、塁のカバーに行く場合等の際は、他の審判の動きをチラッと確認しておくが良い。





# 無走者（一塁審が追う場合）

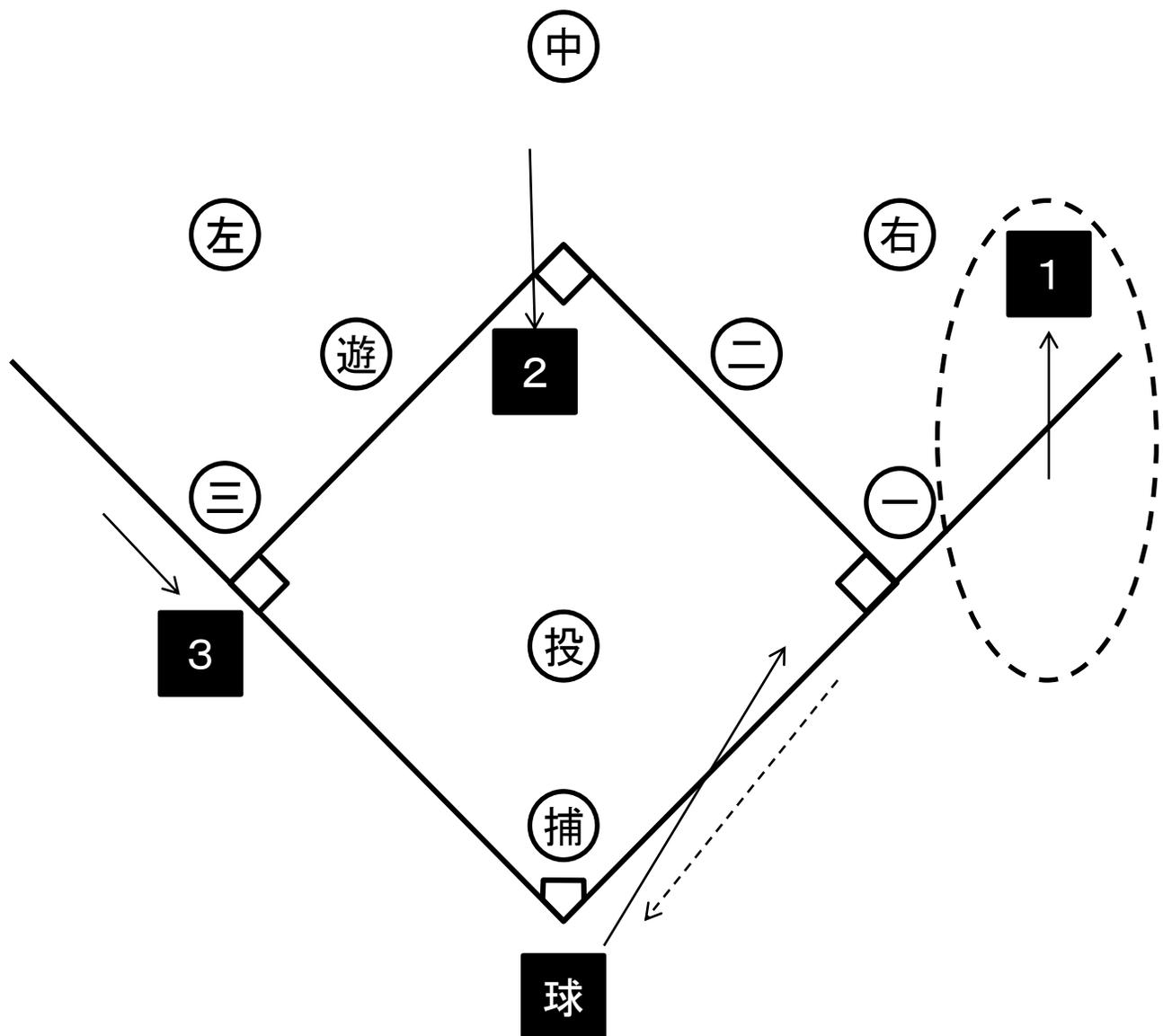
一塁審：打球を追い判定後、留まる。

二塁審：2塁でのプレーに備える。

三塁審：3塁でのプレーに備える。

球 審：1塁の触塁を確認し、1塁・本塁でのプレーに備える。

走者が3塁に向かったら本塁に戻る。



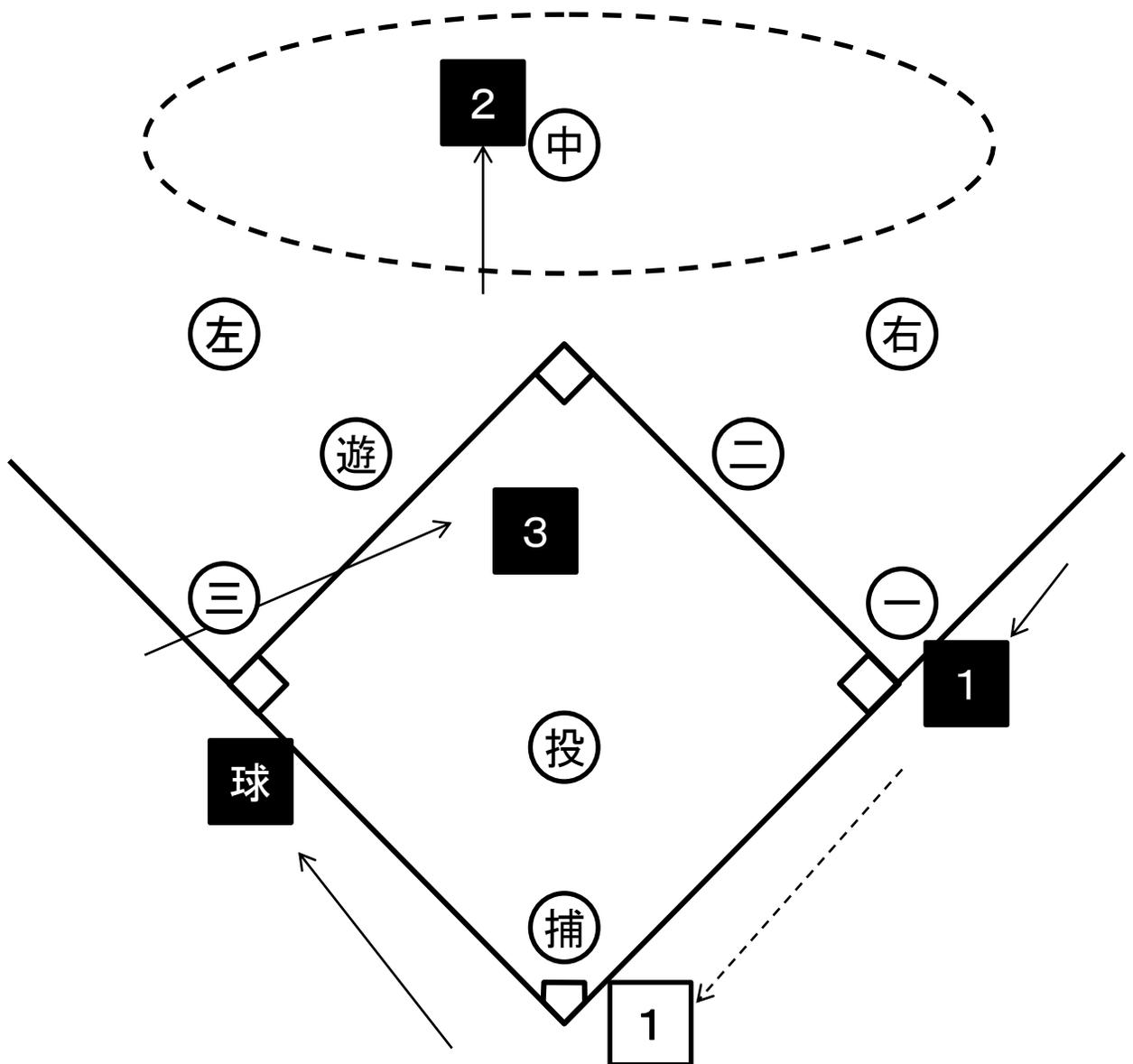
# 無走者（二塁審が追う場合）

一塁審: 打者の触塁を確認。走者が3塁に向かえば本塁をカバー

二塁審: 打球を追い判定後、留まる。

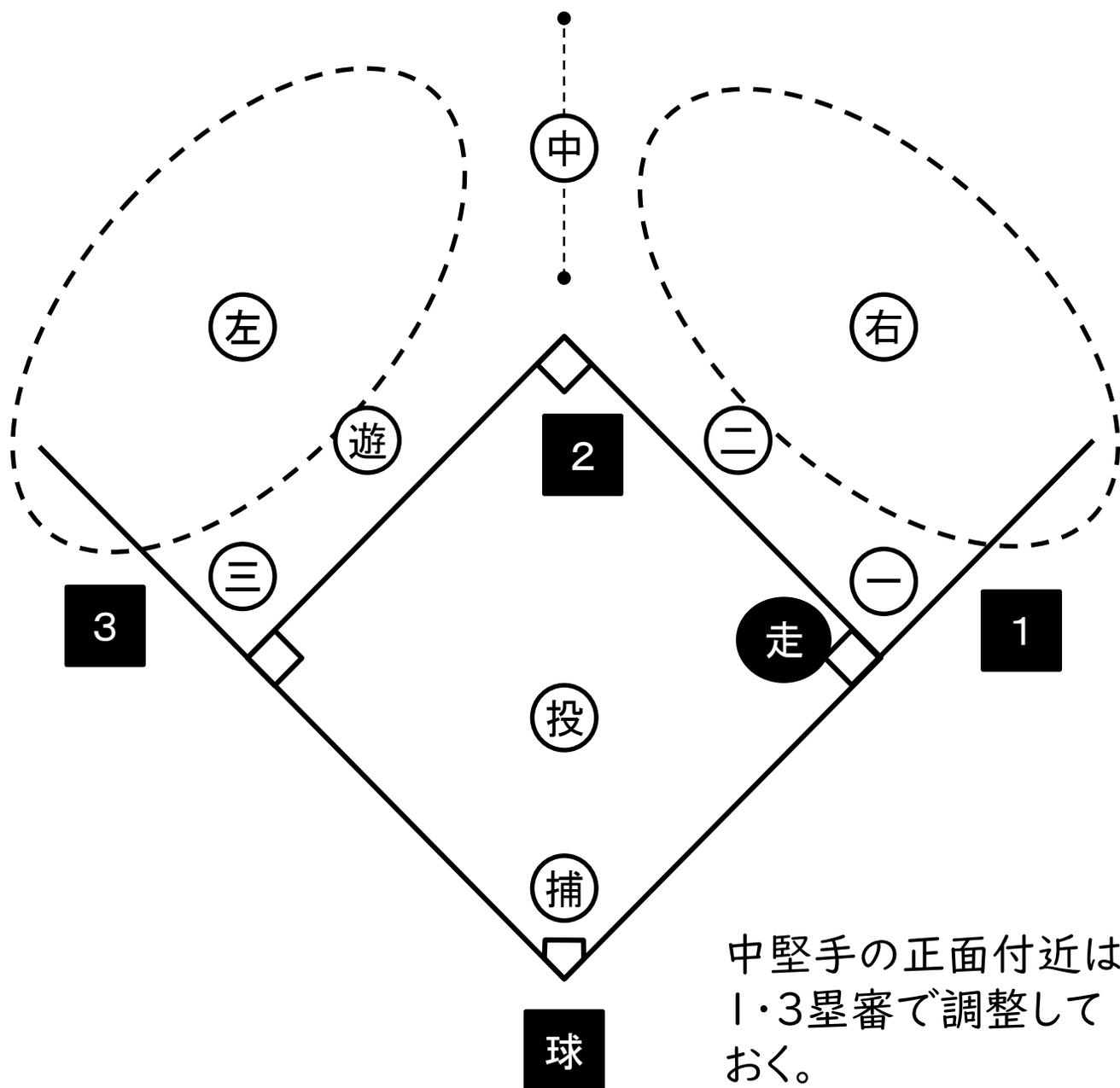
三塁審: 2塁に向かい、2塁でのプレーに備える。

球 審: 3塁でのプレーに備える。



# 走者1塁(責任範囲)

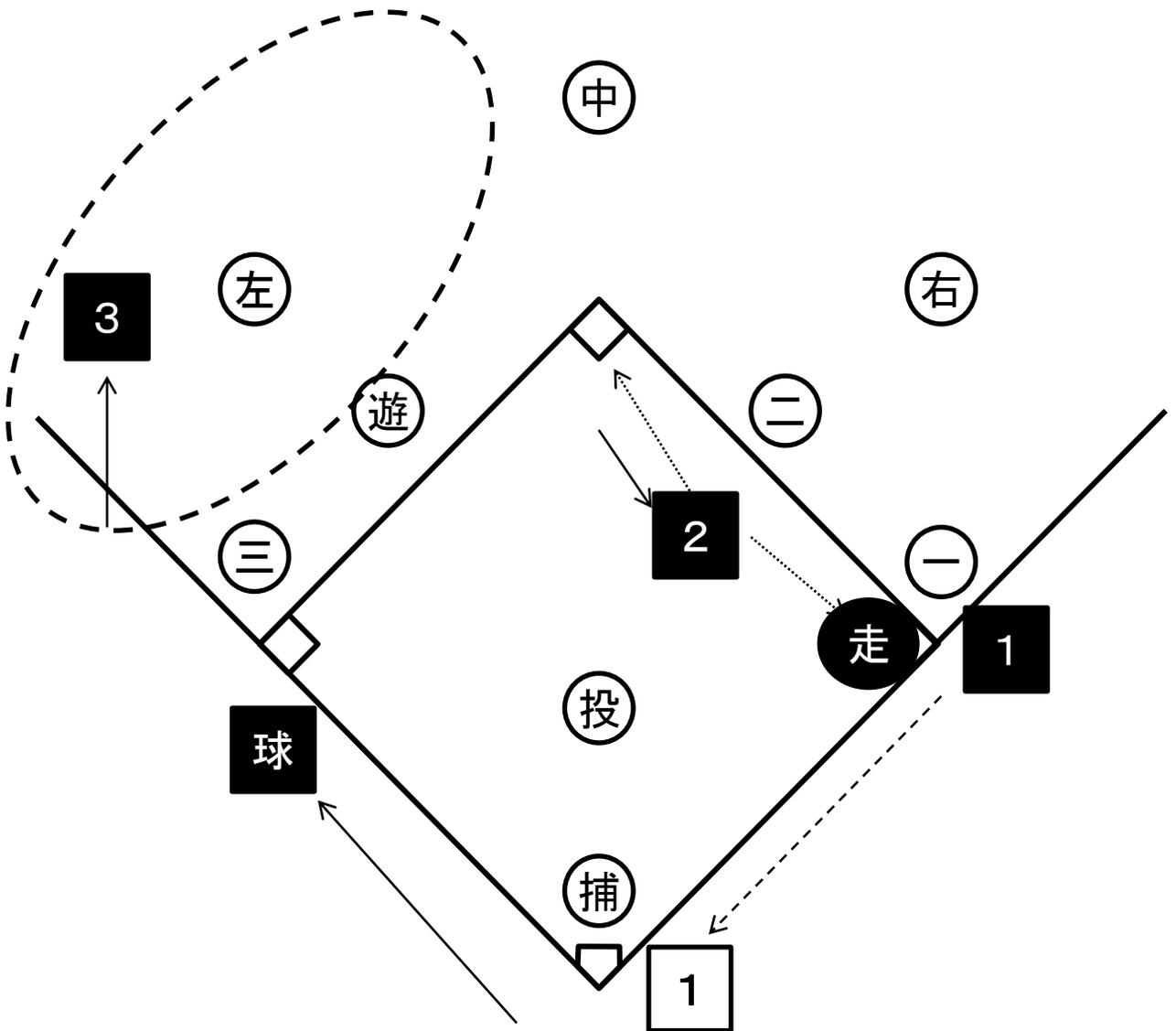
- 一塁審: 中堅手前後から右側
- 二塁審: 内野内に位置し、外野への責任はない。
- 三塁審: 中堅手前後から左側
- 球 審: 外野への責任はない。



中堅手の正面付近は、  
1・3塁審で調整して  
おく。

# 走者1塁 (三塁審が追う場合)

- 一塁審: 1塁走者のタッグアップ・打者走者の触塁を確認  
1塁走者が3塁へ向かえば、本塁をカバー
- 二塁審: 1・2塁間へ移動し、1塁走者の触塁を確認後、  
1・2塁間でのプレーに備える。
- 三塁審: 打球を追い判定後、留まる。
- 球 審: 3塁でのプレーに備える。



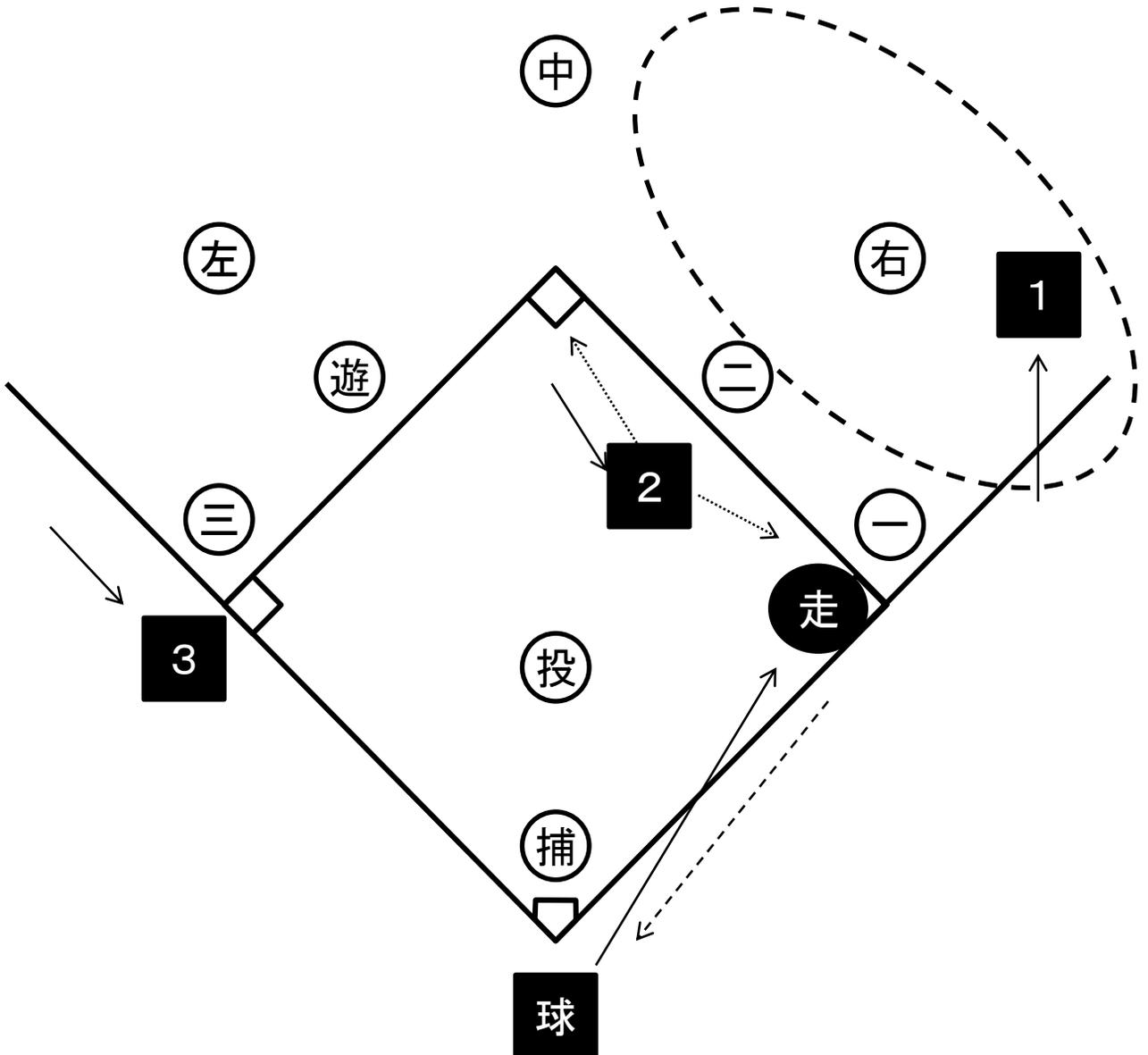
# 走者1塁（一塁審が追う場合）

一塁審：打球を追い判定後、留まる。

二塁審：1・2塁間へ移動し、1塁走者の触塁を確認後、  
1・2塁間でのプレーに備える。

三塁審：3塁でのプレーに備える。

球 審：1塁走者のタッグアップ・打者走者の触塁を確認  
プレーの状況を見ながら本塁でのプレーに備える。



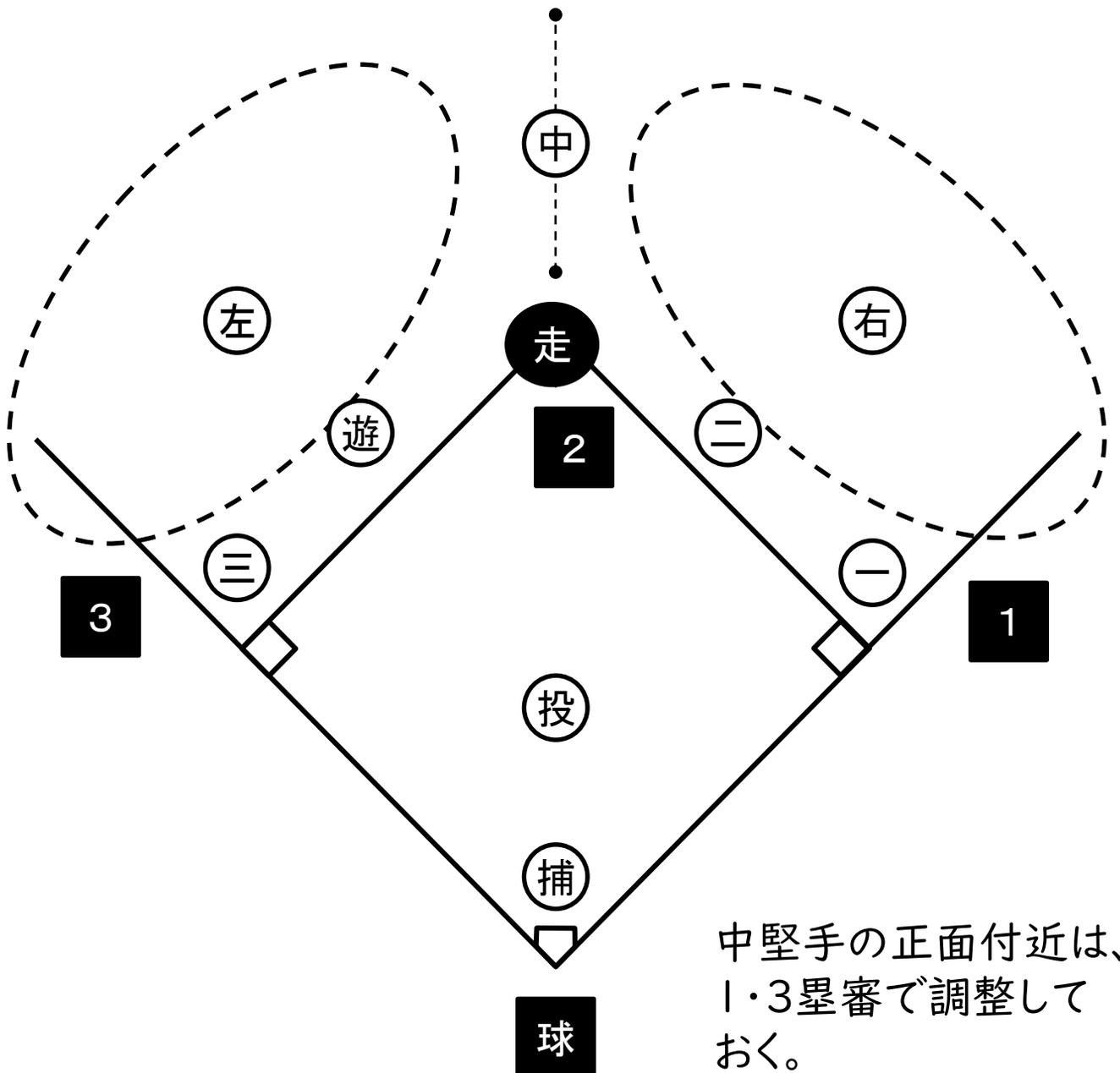
# 走者2塁(責任範囲)

一塁審: 中堅手前後から右側

二塁審: 内野内に位置し、外野への責任はない。

三塁審: 中堅手前後から左側

球 審: 外野への責任はない。



中堅手の正面付近は、  
1・3塁審で調整して  
おく。

# 走者2塁 (三塁審が追う場合)

一塁審: 打者走者の触塁を確認

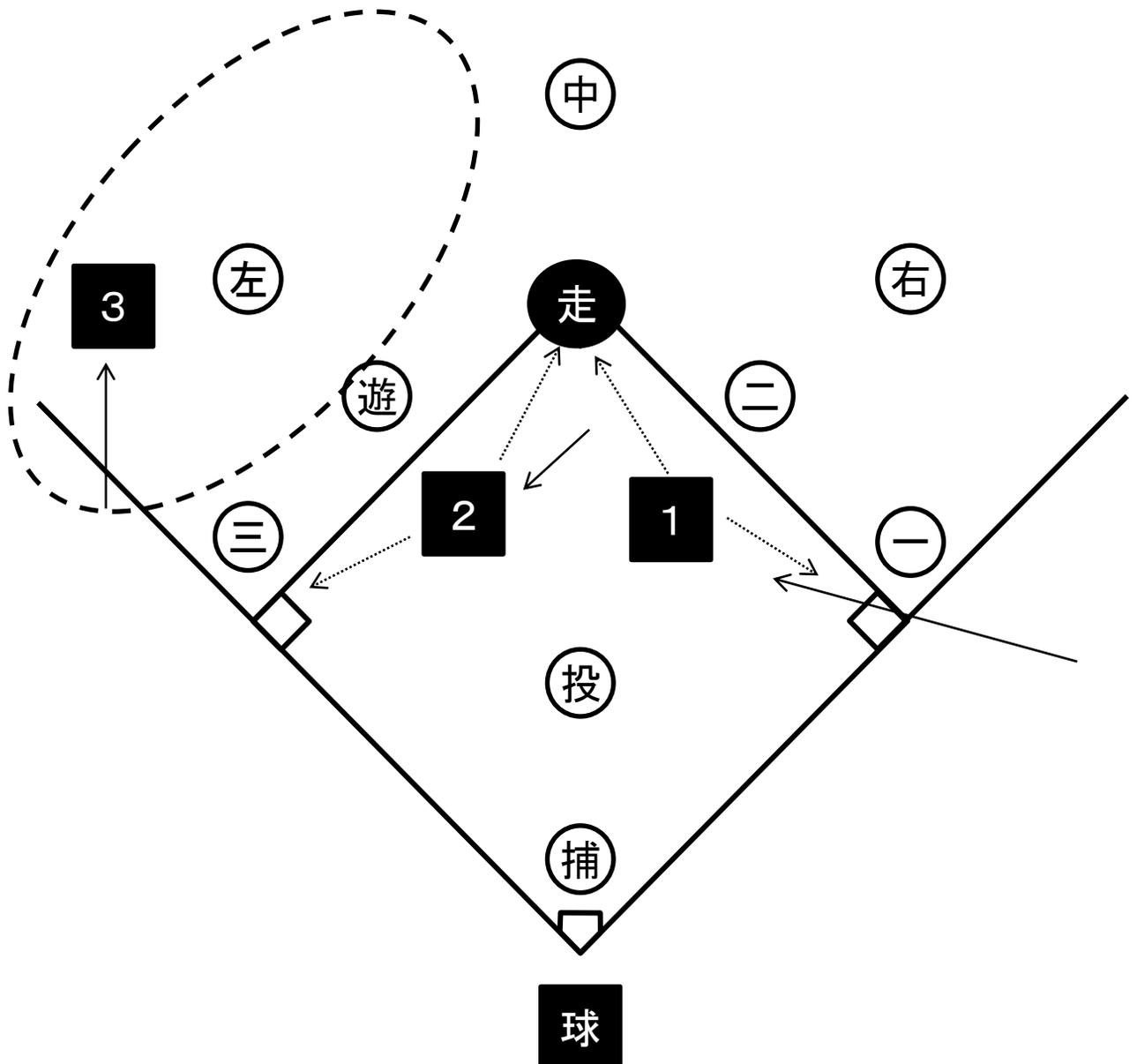
1・2塁でのプレーに備える。

二塁審: 2・3塁間へ移動し、2塁走者のタッグアップ または

3塁の触塁を確認、2・3塁でのプレーに備える。

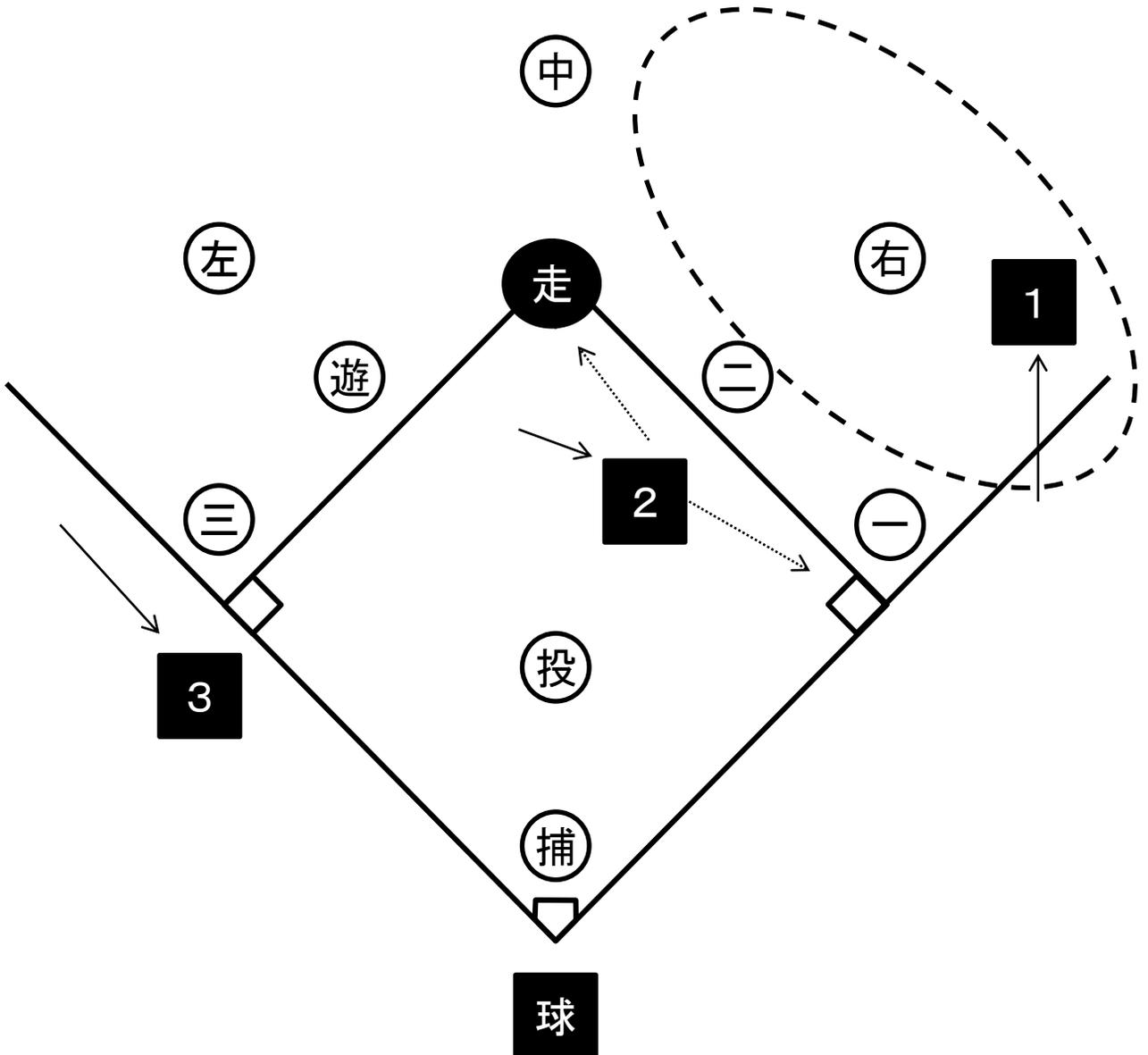
三塁審: 打球を追い判定後、留まる。

球 審: 本塁でのプレーに備える。



# 走者2塁（一塁審が追う場合）

- 一塁審：打球を追い判定後、留まる。
- 二塁審：2塁走者のタッグアップと打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁間でのプレーに備える。
- 三塁審：3塁でのプレーに備える。
- 球 審：本塁でのプレーに備える。



# 走者3塁 (責任範囲)

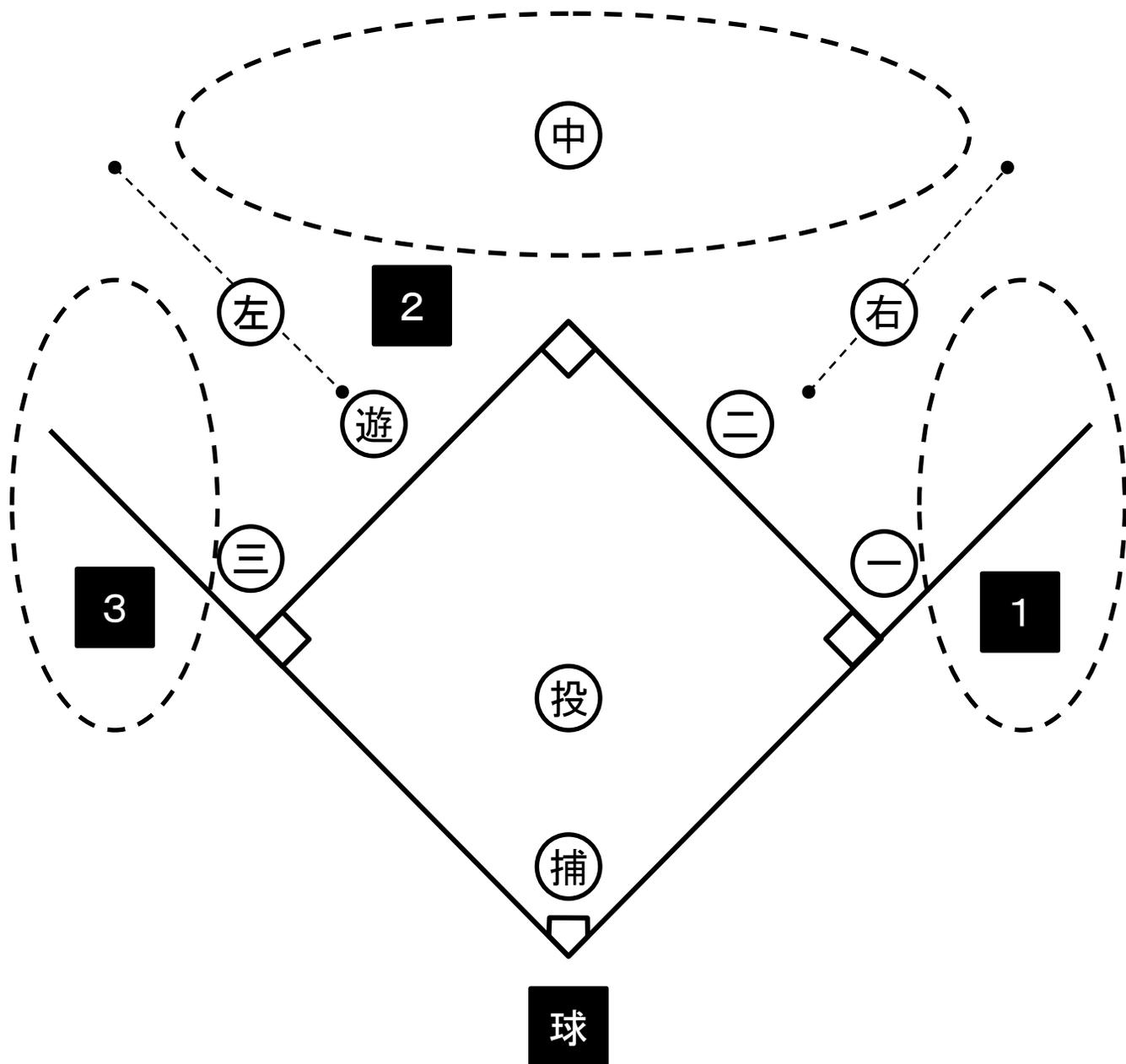
一塁審: 右翼手定位置から右側

二塁審: 遊撃手の後方に位置する。

左翼手正面前後から右翼手正面前後

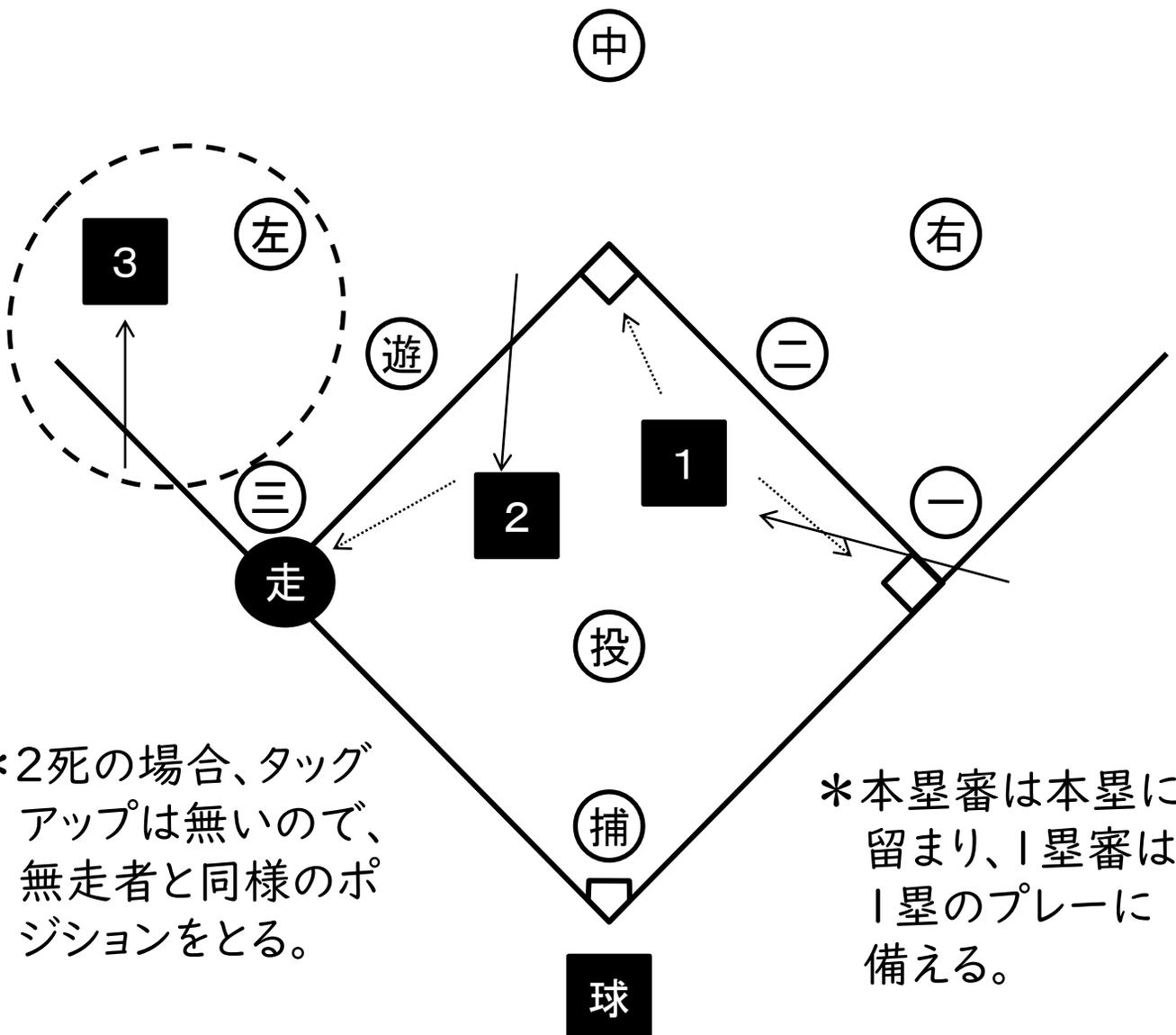
三塁審: 左翼手定位置から左側

球 審: 外野への責任はない。



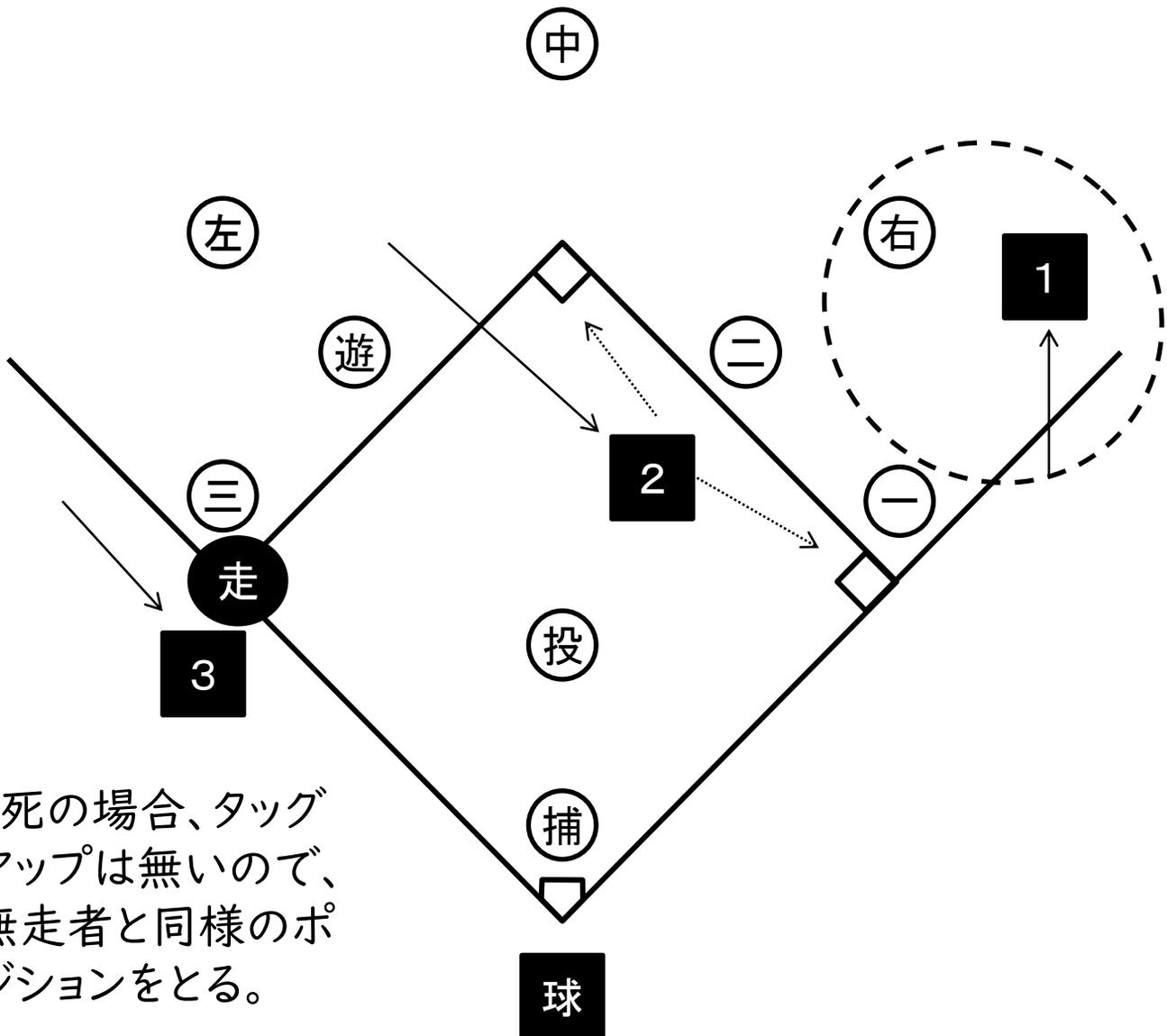
# 走者3塁 (三塁審が追う場合)

- 一塁審: 打者走者の触塁を確認、1・2塁でのプレーに備える。
- 二塁審: 2・3塁間へ移動し、3塁でのプレーに備える。
- 三塁審: 打球を追い判定後、留まる。
- 球審: 3塁走者のタッグアップを確認後、本塁でのプレーに備える。



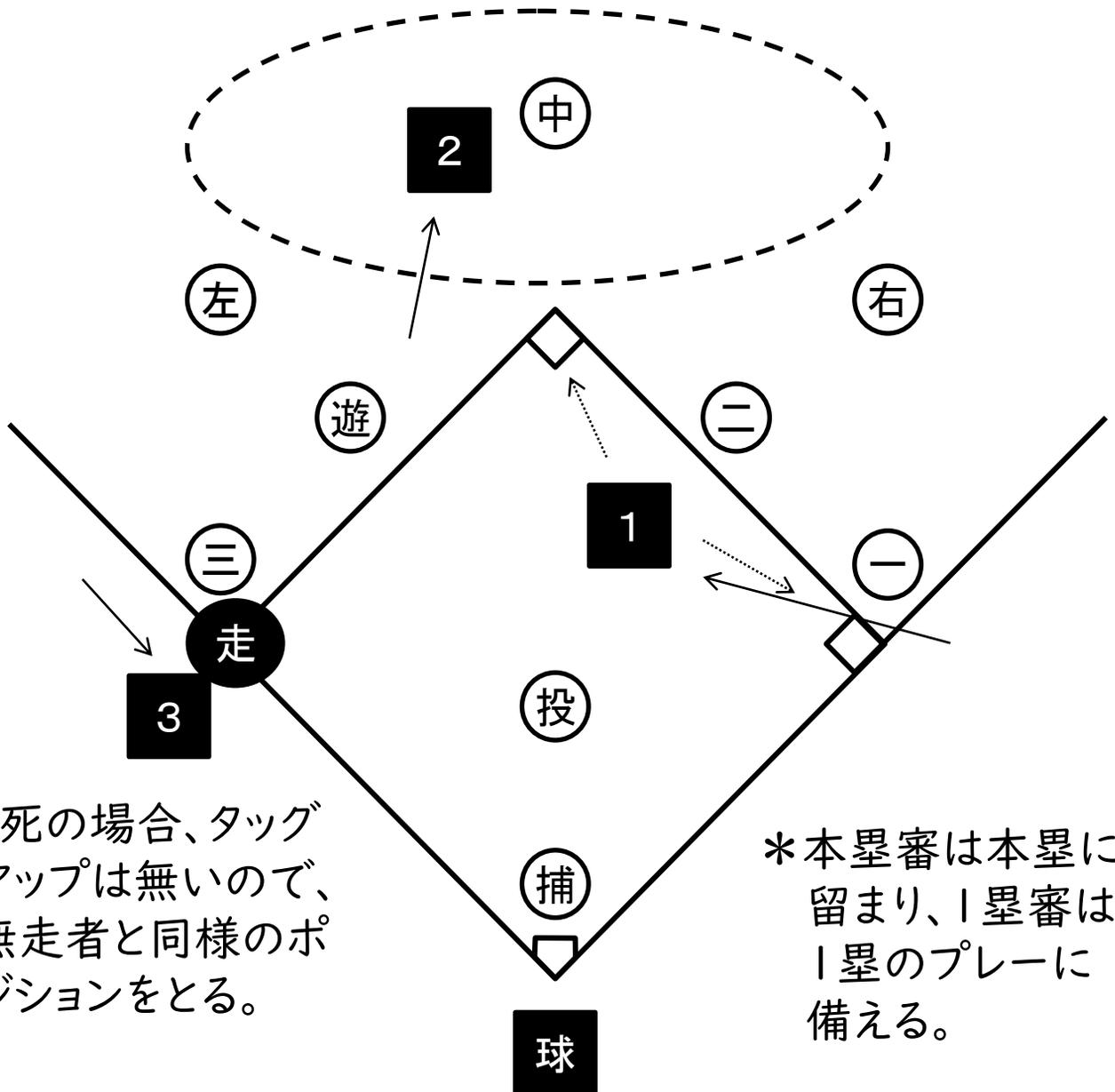
# 走者3塁（一塁審が追う場合）

- 一塁審：打球を追い判定後、留まる。
- 二塁審：1・2塁間へ移動し、打者走者の触塁を確認後、1・2塁間でのプレーに備える。
- 三塁審：3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに備える。
- 球 審：本塁でのプレーに備える。



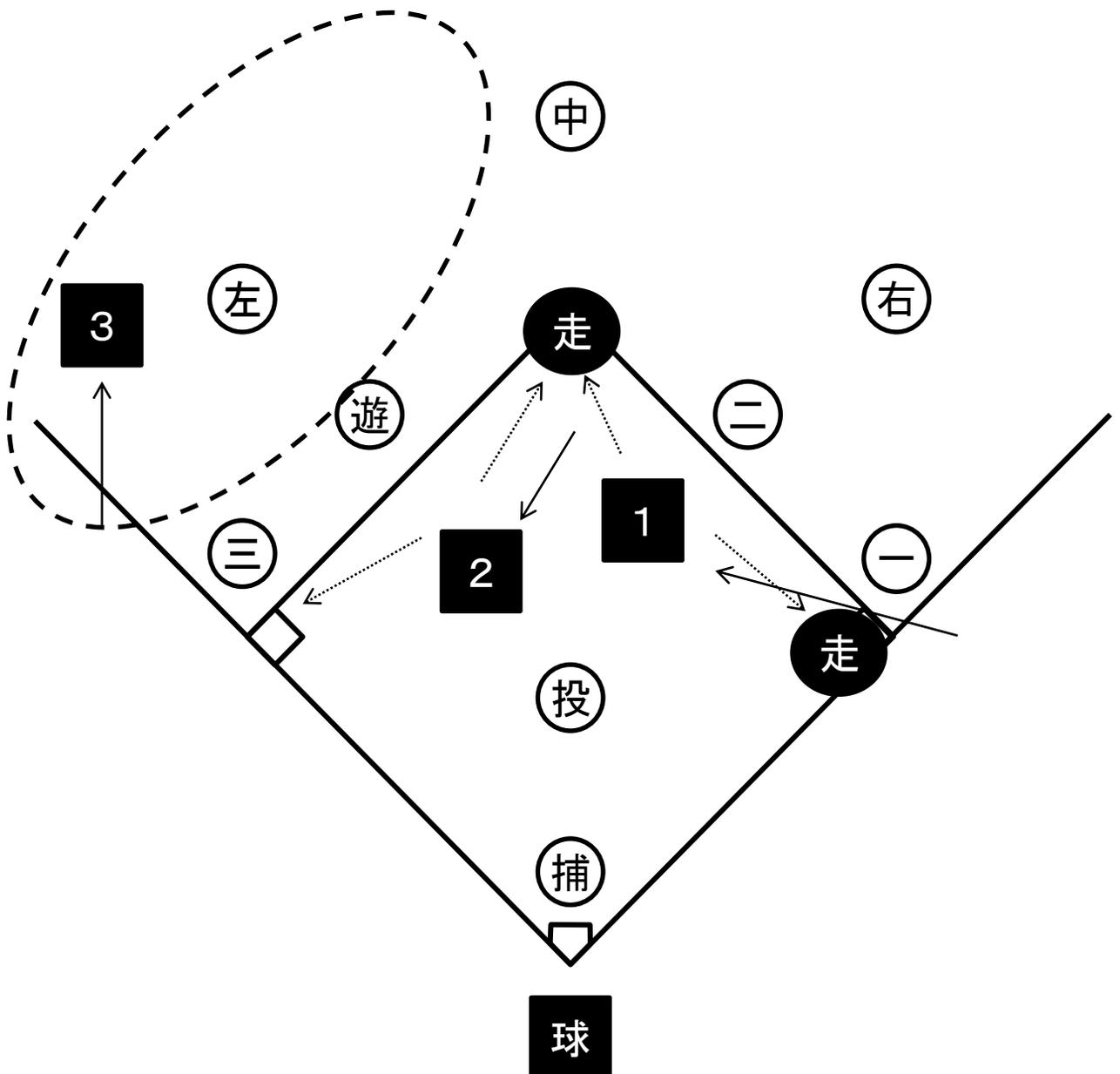
# 走者3塁（二塁審が追う場合）

- 一塁審: 打者走者の触塁を確認後、1・2塁でのプレーに備える。
- 二塁審: 打球を追い判定後、留まる。
- 三塁審: 3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに備える。
- 球 審: 本塁でのプレーに備える。



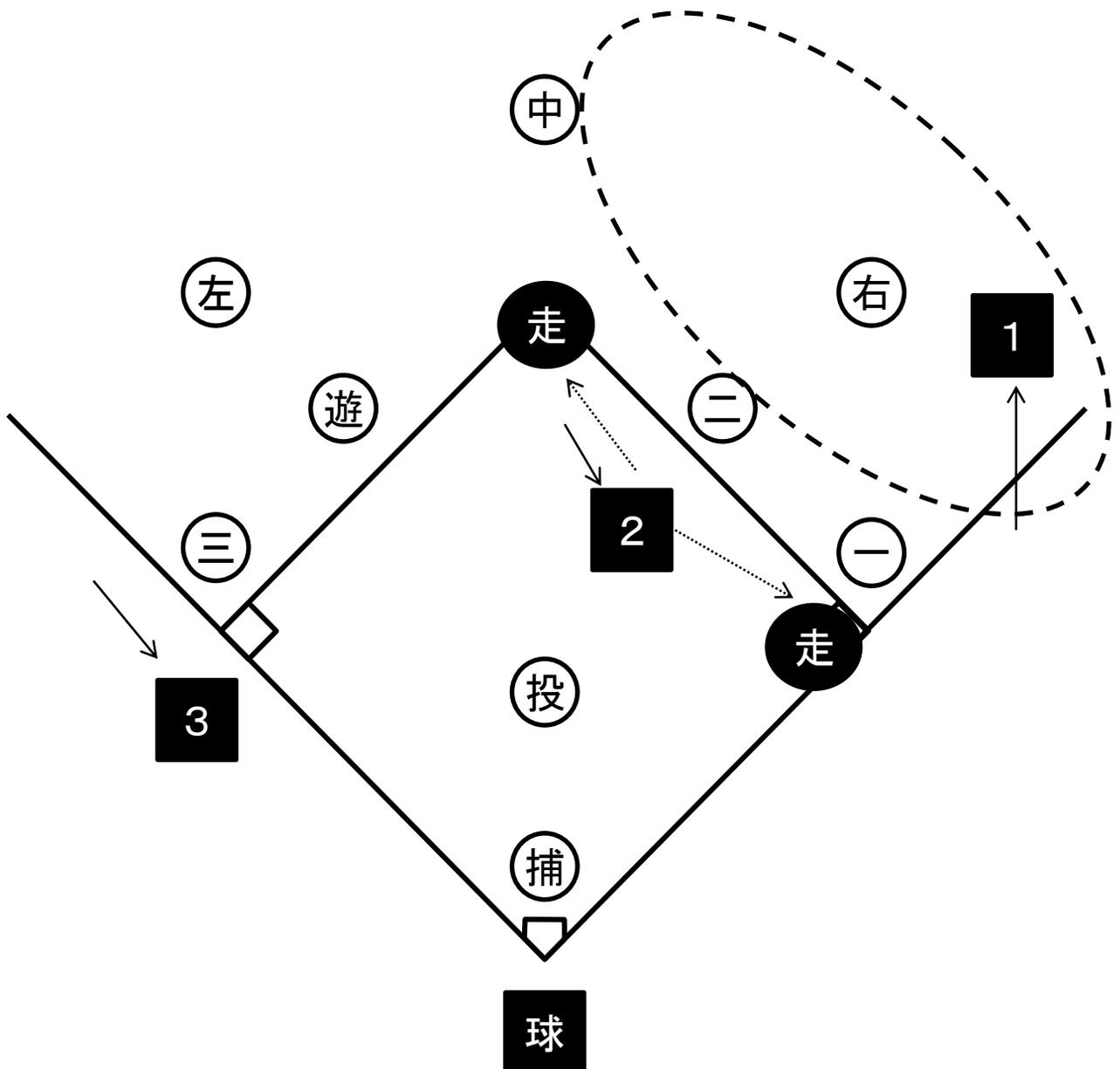
# 走者1・2塁 (三塁審が追う場合)

- 一塁審: 1塁走者のタッグアップ・2塁触塁及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁でのプレーに備える。
- 二塁審: 2塁走者のタッグアップ・3塁触塁を確認後、2・3塁でのプレーに備える。
- 三塁審: 打球を追い判定後、留まる。
- 球 審: 本塁でのプレーに備える。



# 走者1・2塁（一塁審が追う場合）

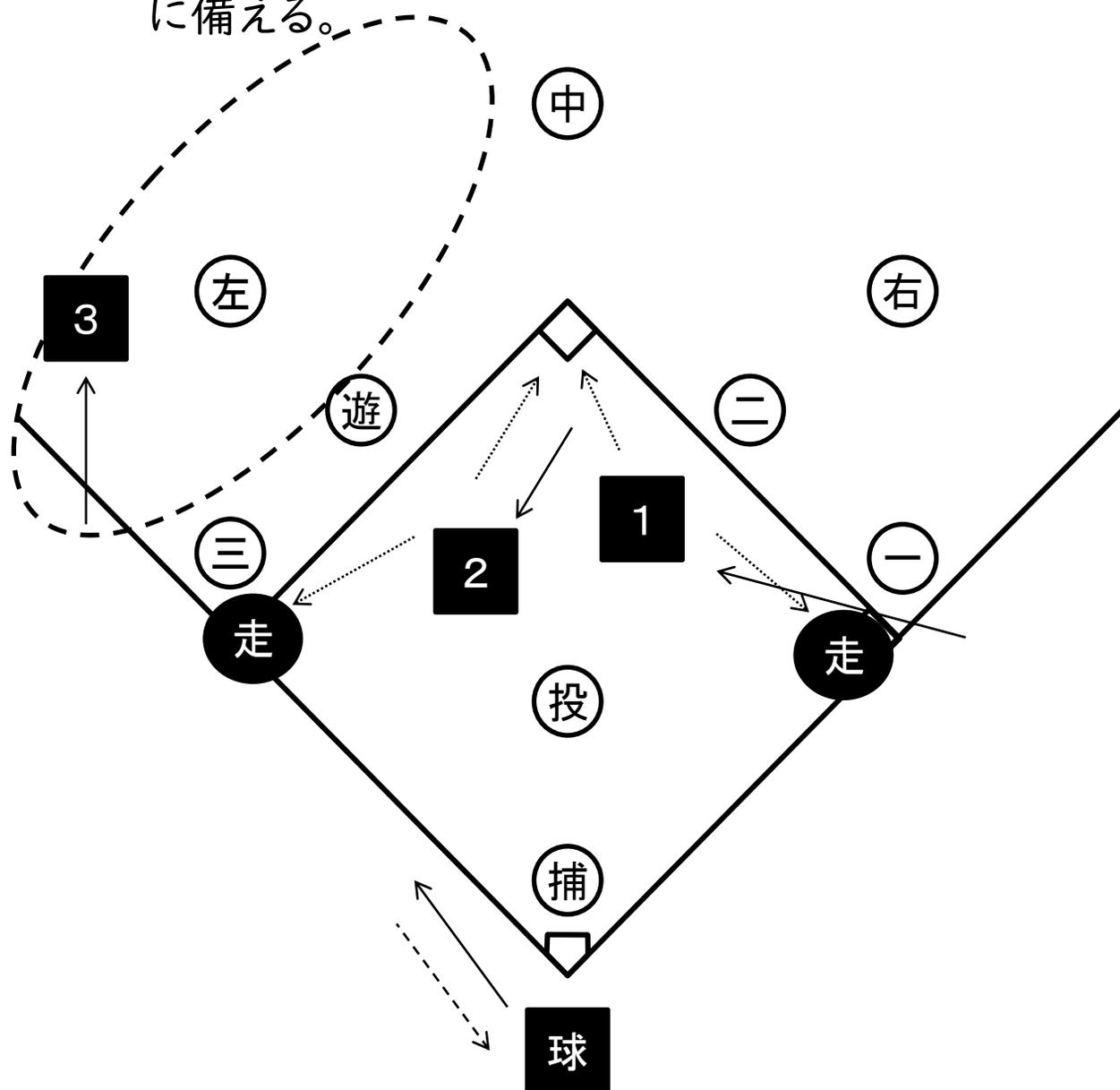
- 一塁審: 打球を追い判定後、留まる。
- 二塁審: 1・2塁間へ移動し、1塁走者・2塁走者のタッグアップ・触塁及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁間でのプレーに備える。
- 三塁審: 3塁でのプレーに備える。
- 球 審: 本塁でのプレーに備える。



# 走者1・3塁 (三塁審が追う場合)

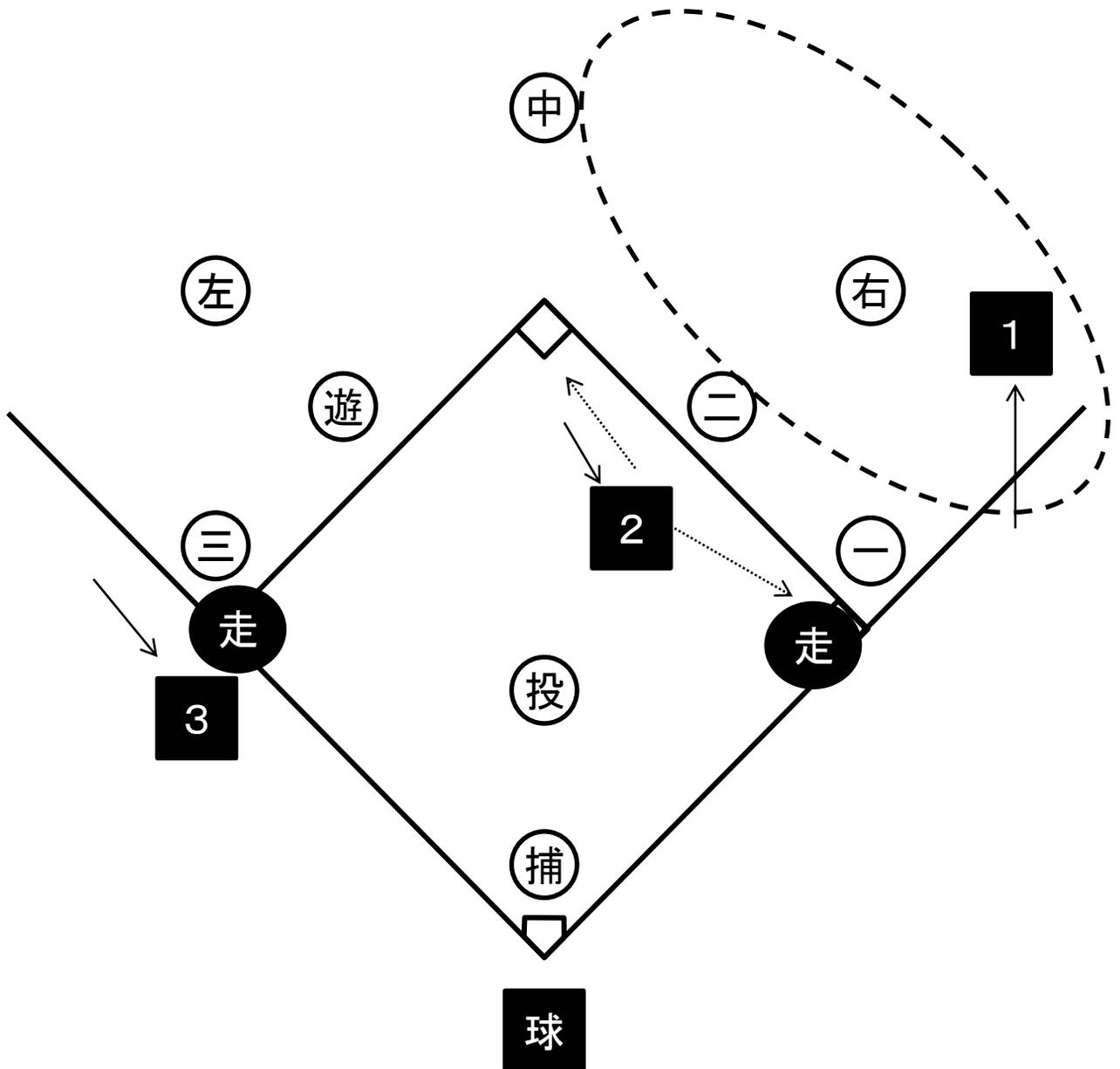
## 2塁審が内野に位置する

- 一塁審: 1塁走者のタッグアップ・2塁触塁及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁でのプレーに備える。
- 二塁審: 1塁走者の2塁触塁を確認後、2・3塁でのプレーに備える。
- 三塁審: 打球を追いつ判定後、留まる。
- 球審: 3塁走者のタッグアップを確認後、本塁でのプレーに備える。



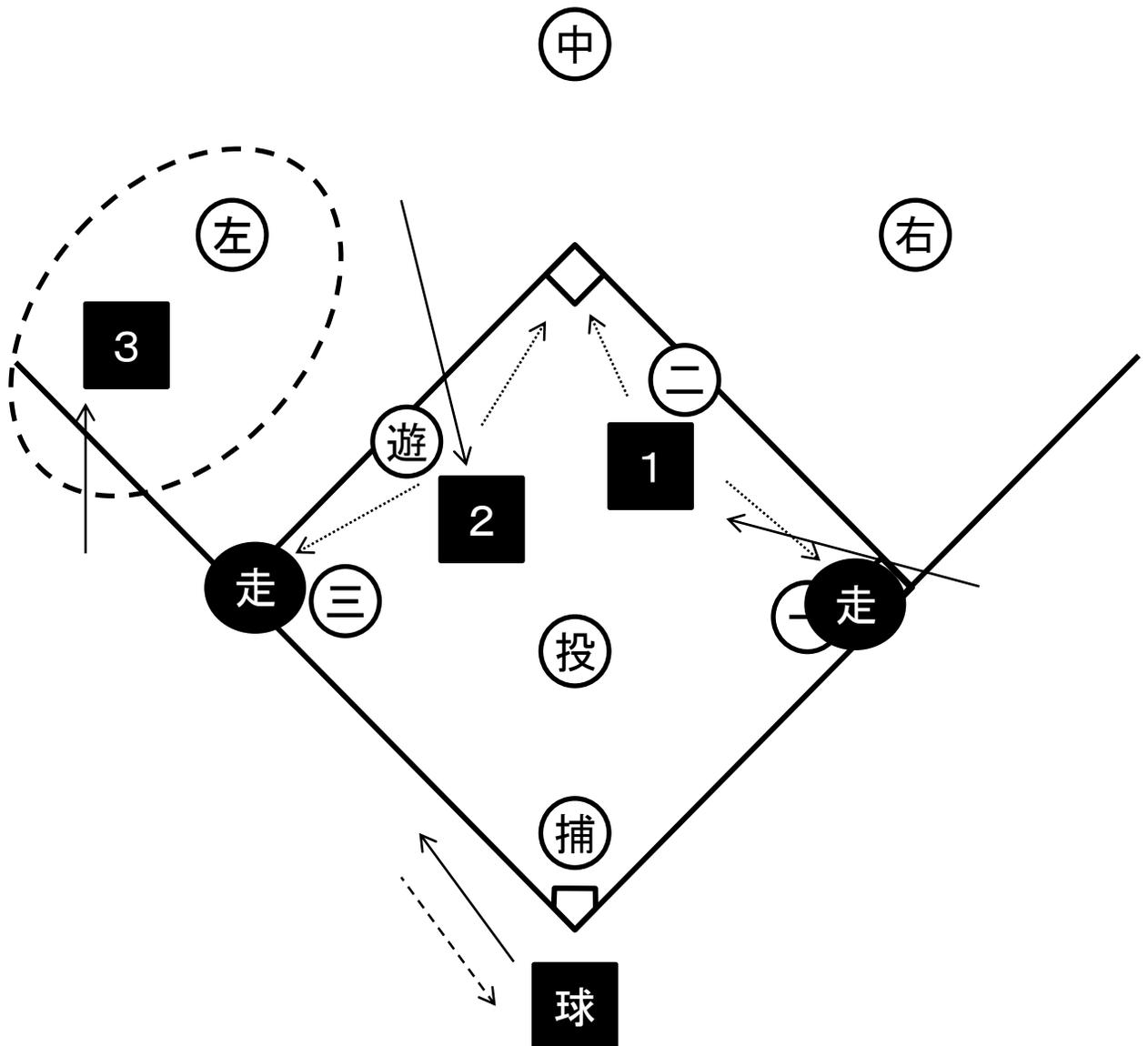
# 走者1・3塁（一塁審が追う場合） 2塁審が内野に位置する

- 一塁審：打球を追い判定後、留まる。
- 二塁審：1塁走者のタッグアップ・2塁触塁及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁間でのプレーに備える。
- 三塁審：3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに備える。
- 球 審：本塁でのプレーに備える。



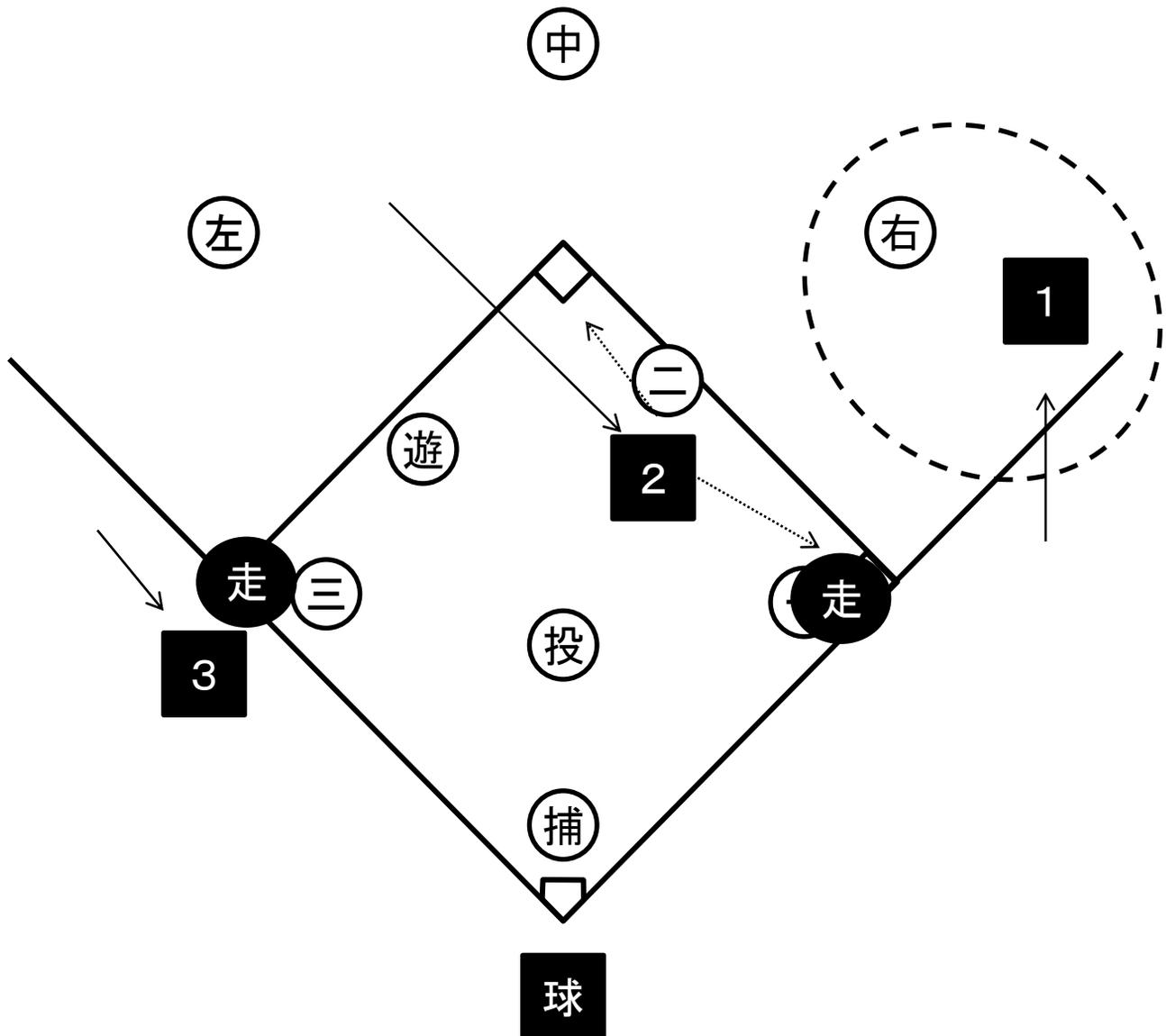
# 走者1・3塁 (三塁審が追う場合) 2塁審が外野に位置する (前進守備)

- 一塁審: 1塁走者のタッグアップ・2塁触塁及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁でのプレーに備える。
- 二塁審: 1塁走者の2塁触塁を確認後、2・3塁でのプレーに備える。
- 三塁審: 打球を追い判定後、留まる。
- 球 審: 3塁走者のタッグアップを確認後、本塁でのプレーに備える。



# 走者1・3塁（一塁審が追う場合） 2塁審が外野に位置する（前進守備）

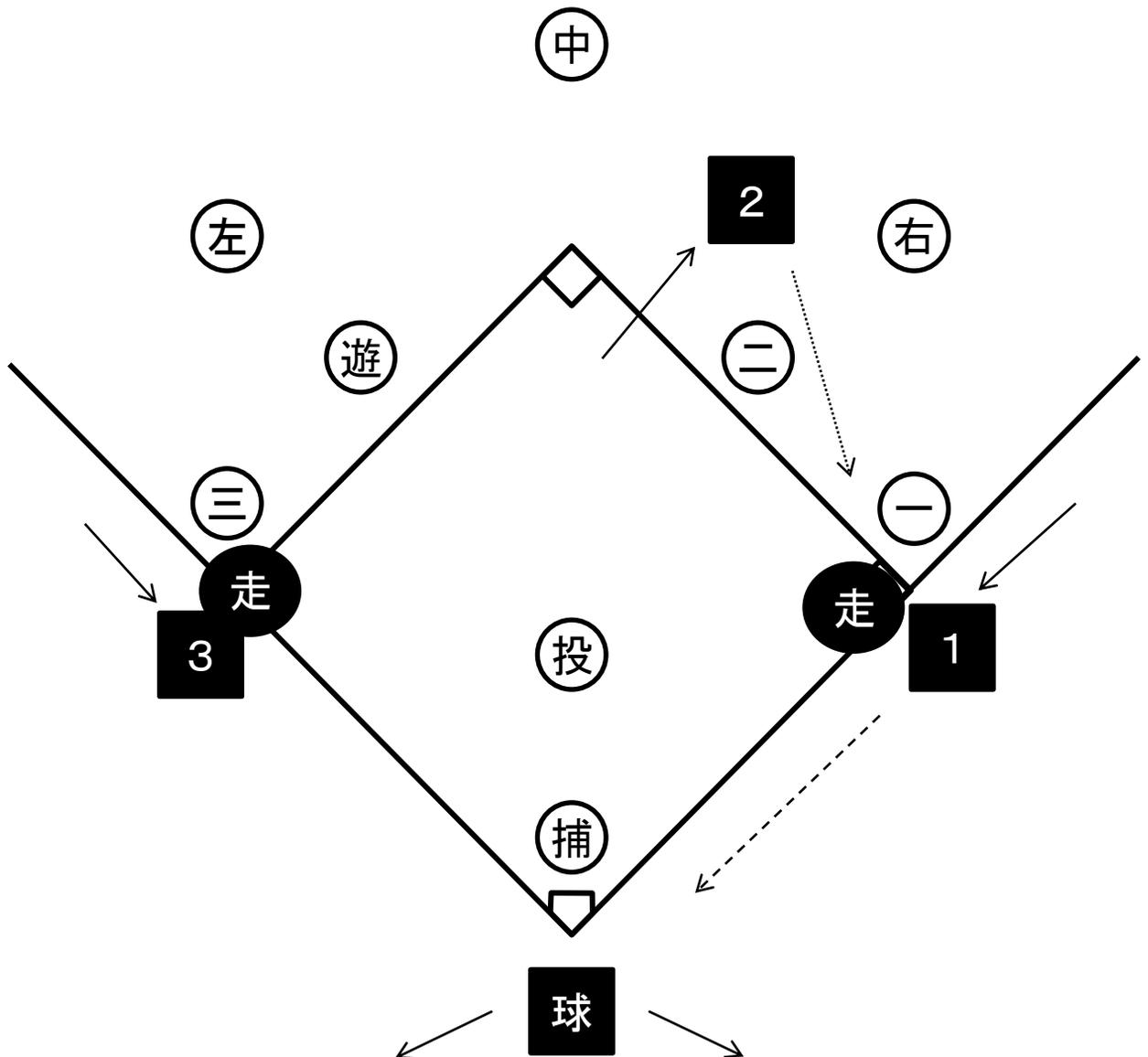
- 一塁審：打球を追い判定後、留まる。
- 二塁審：1塁走者のタッグアップ・2塁触塁及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁間でのプレーに備える。
- 三塁審：3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに備える。
- 球 審：本塁でのプレーに備える。





# 走者1・3塁 (球審が追う場合) 本塁後方へのファウルフライ

- 一塁審: 3塁走者がタッグアップした場合、本塁へ移動し本塁での判定に備える。
- 二塁審: ダイヤモンドの外へ移動し、1塁走者のタッグアップに備える。
- 三塁審: 3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに備える。
- 球審: 捕手の動きを見ながら (打球を見ない) 打球を判定。



# 走者2・3塁（三塁審が追う場合）

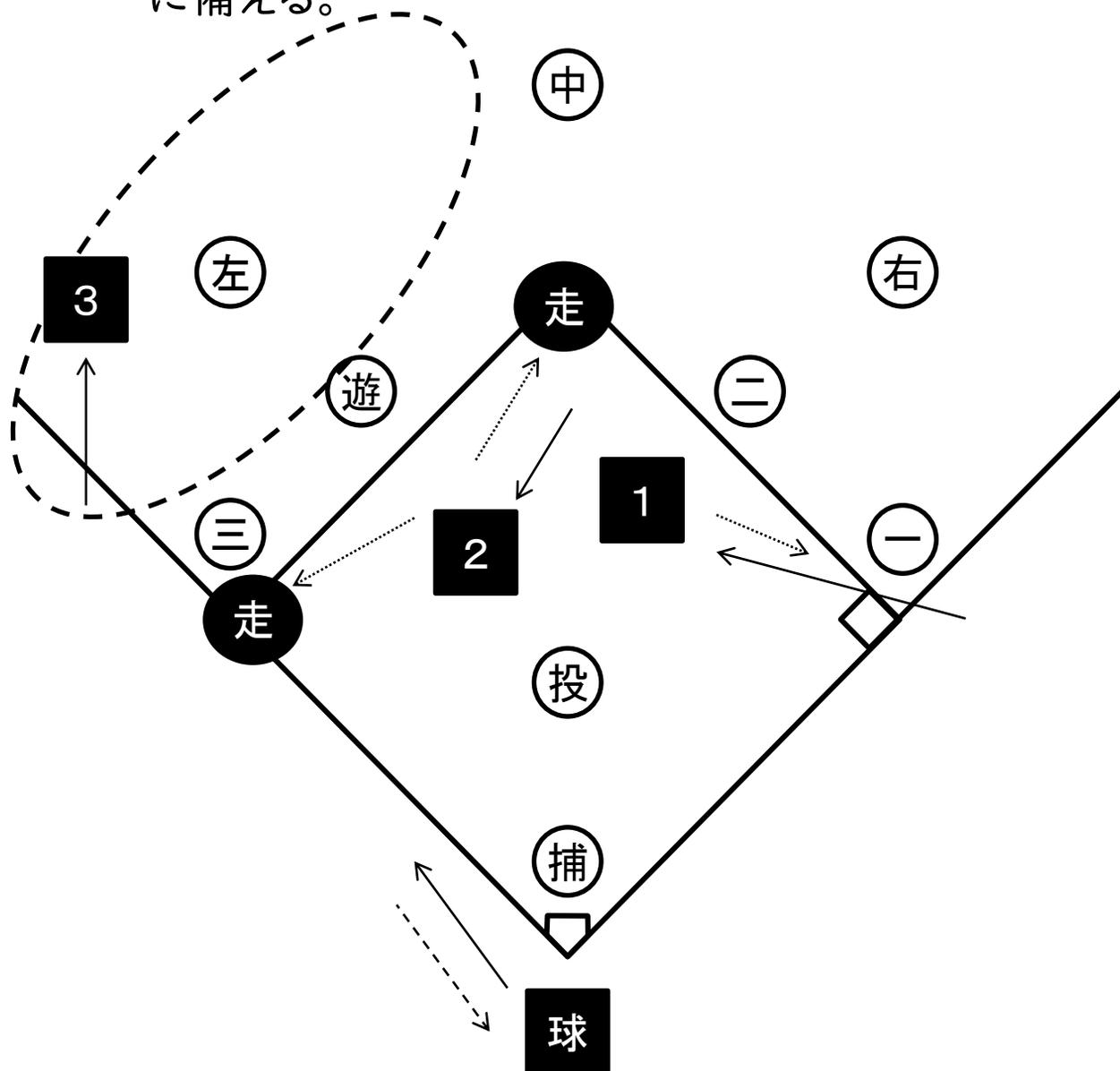
## 2塁審が内野に位置する

一塁審：打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁でのプレーに備える。

二塁審：2塁走者のタッグアップ及び3塁触塁を確認後、2・3塁でのプレーに備える。

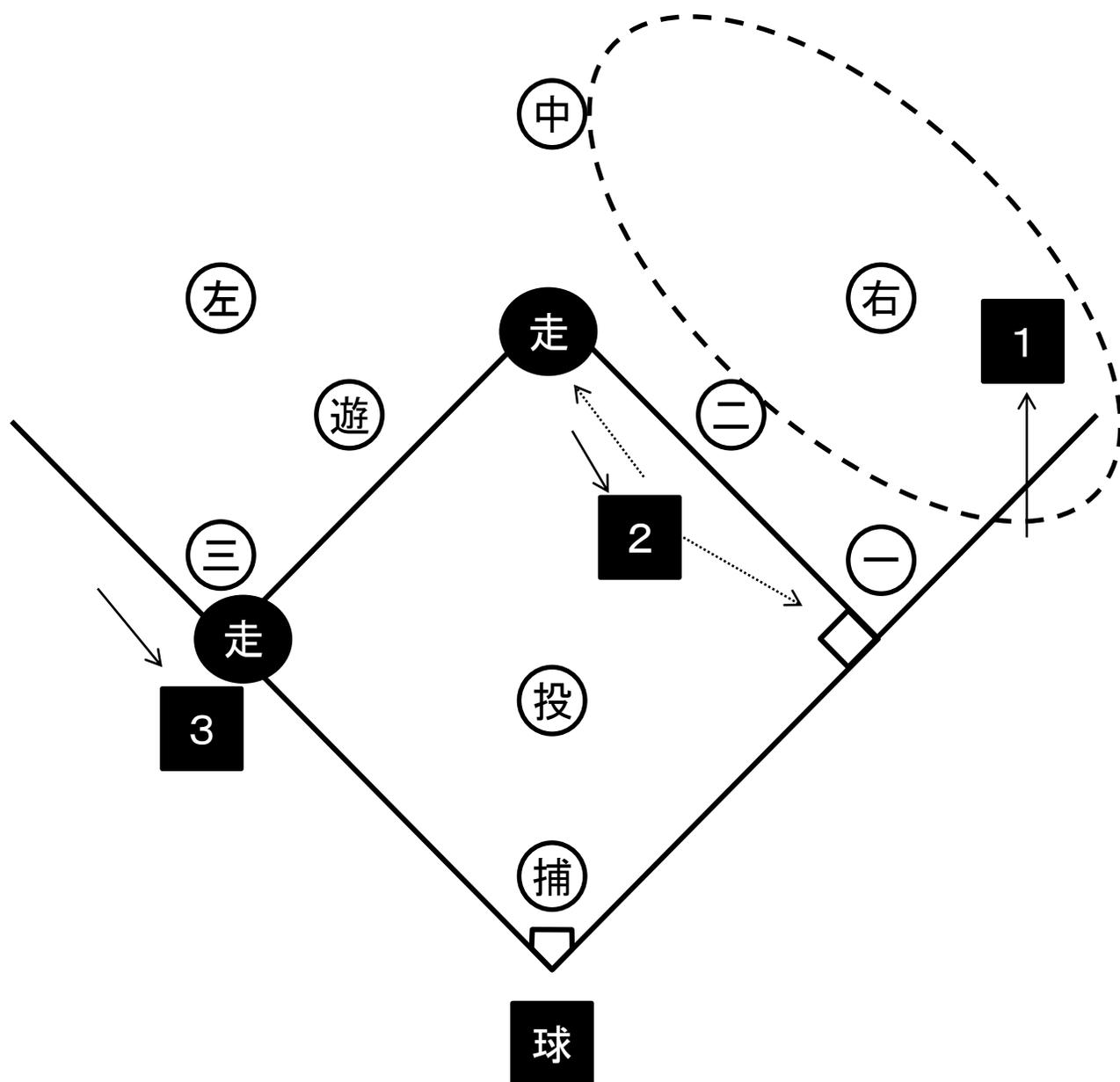
三塁審：打球を追いつ判定後、留まる。

球審：3塁走者のタッグアップを確認後、本塁でのプレーに備える。



# 走者2・3塁（一塁審が追う場合） 2塁審が内野に位置する

- 一塁審：打球を追い判定後、留まる。
- 二塁審：2塁走者のタッグアップ及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁間でのプレーに備える。
- 三塁審：3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに備える。
- 球 審：本塁でのプレーに備える。



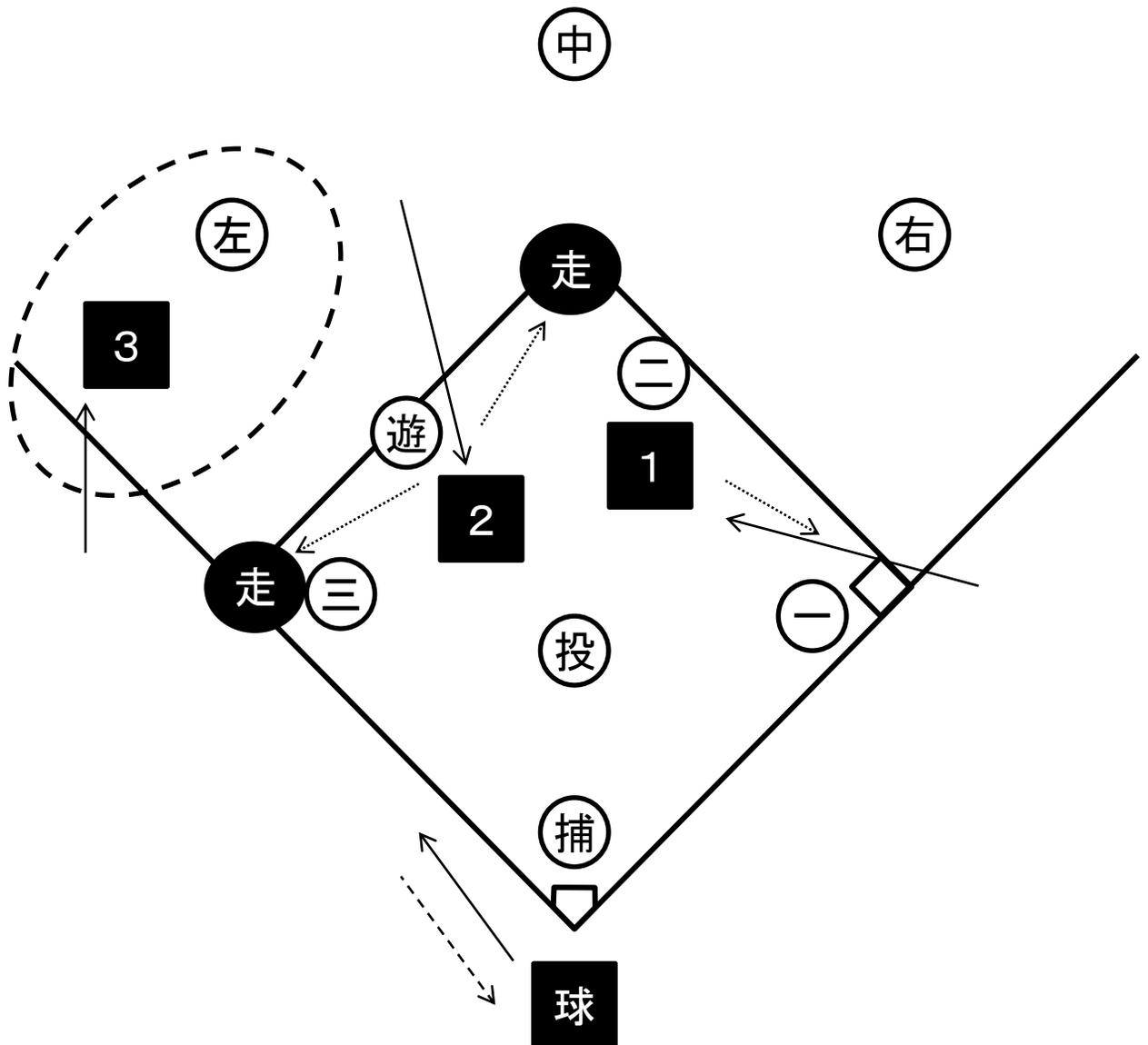
# 走者2・3塁 (三塁審が追う場合) 2塁審が外野に位置する (前進守備)

一塁審: 打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁でのプレーに備える。

二塁審: 2塁走者のタッグアップ・3塁触塁を確認後、2・3塁でのプレーに備える。

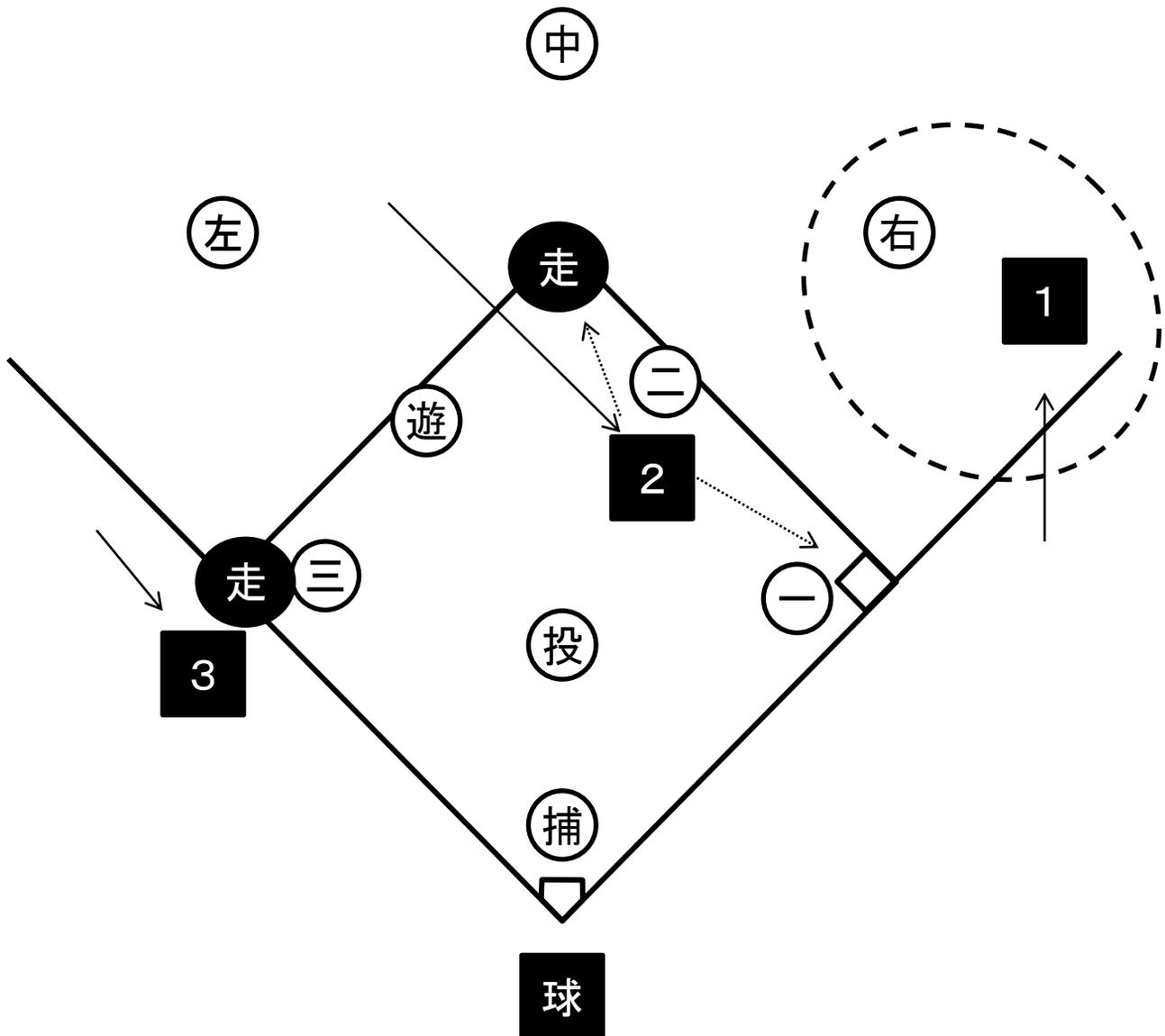
三塁審: 打球を追い判定後、留まる。

球審: 3塁走者のタッグアップを確認後、本塁でのプレーに備える。



# 走者2・3塁（一塁審が追う場合） 2塁審が外野に位置する（前進守備）

- 一塁審：打球を追い判定後、留まる。
- 二塁審：2塁走者のタッグアップ及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁間でのプレーに備える。
- 三塁審：3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに備える。
- 球 審：本塁でのプレーに備える。



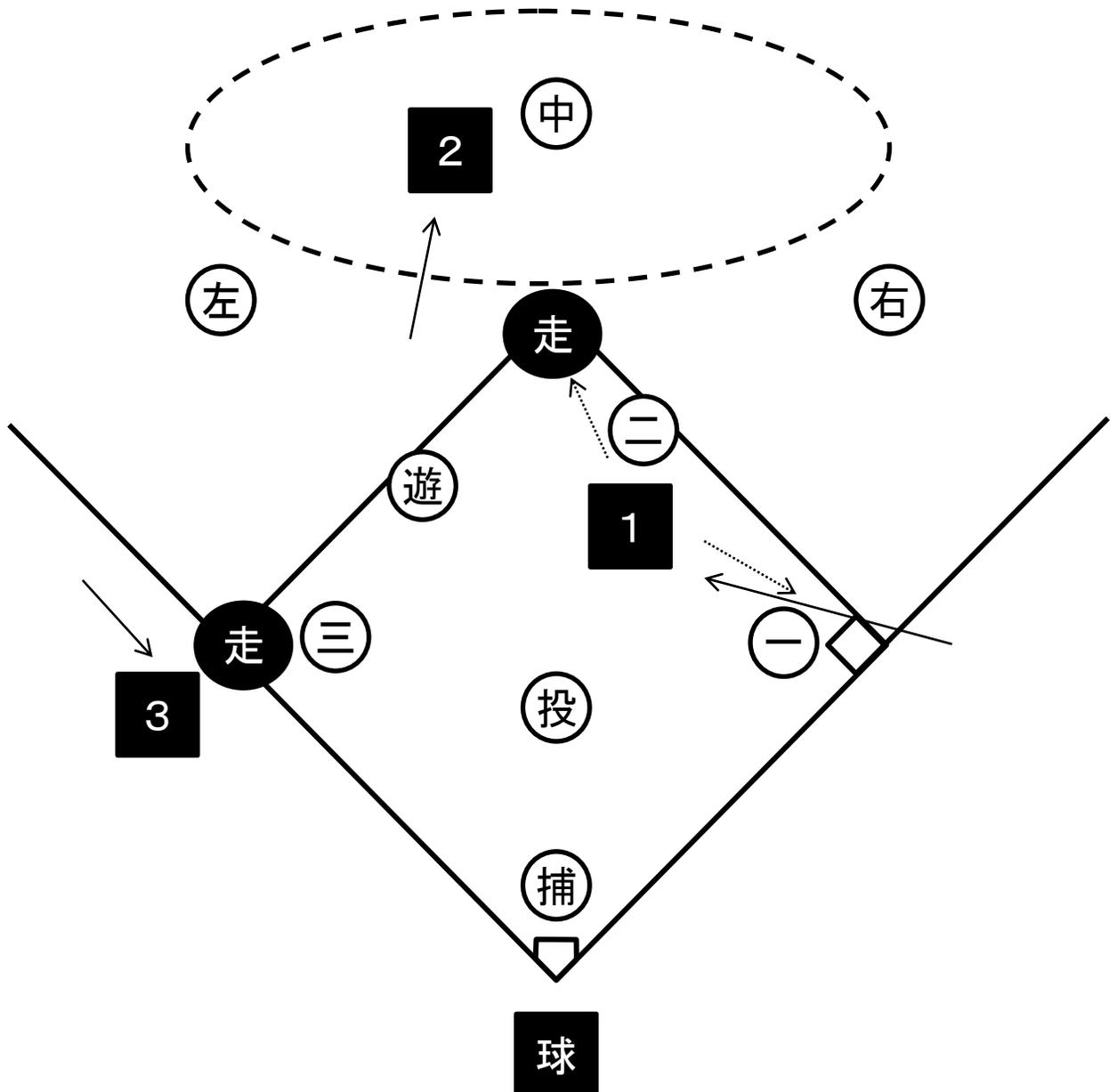
# 走者2・3塁 (二塁審が追う場合) 2塁審が外野に位置する (前進守備)

一塁審: 2塁走者のタッグアップ及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁でのプレーに 備える。

二塁審: 打球を追い判定後、留まる。

三塁審: 3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに 備える。

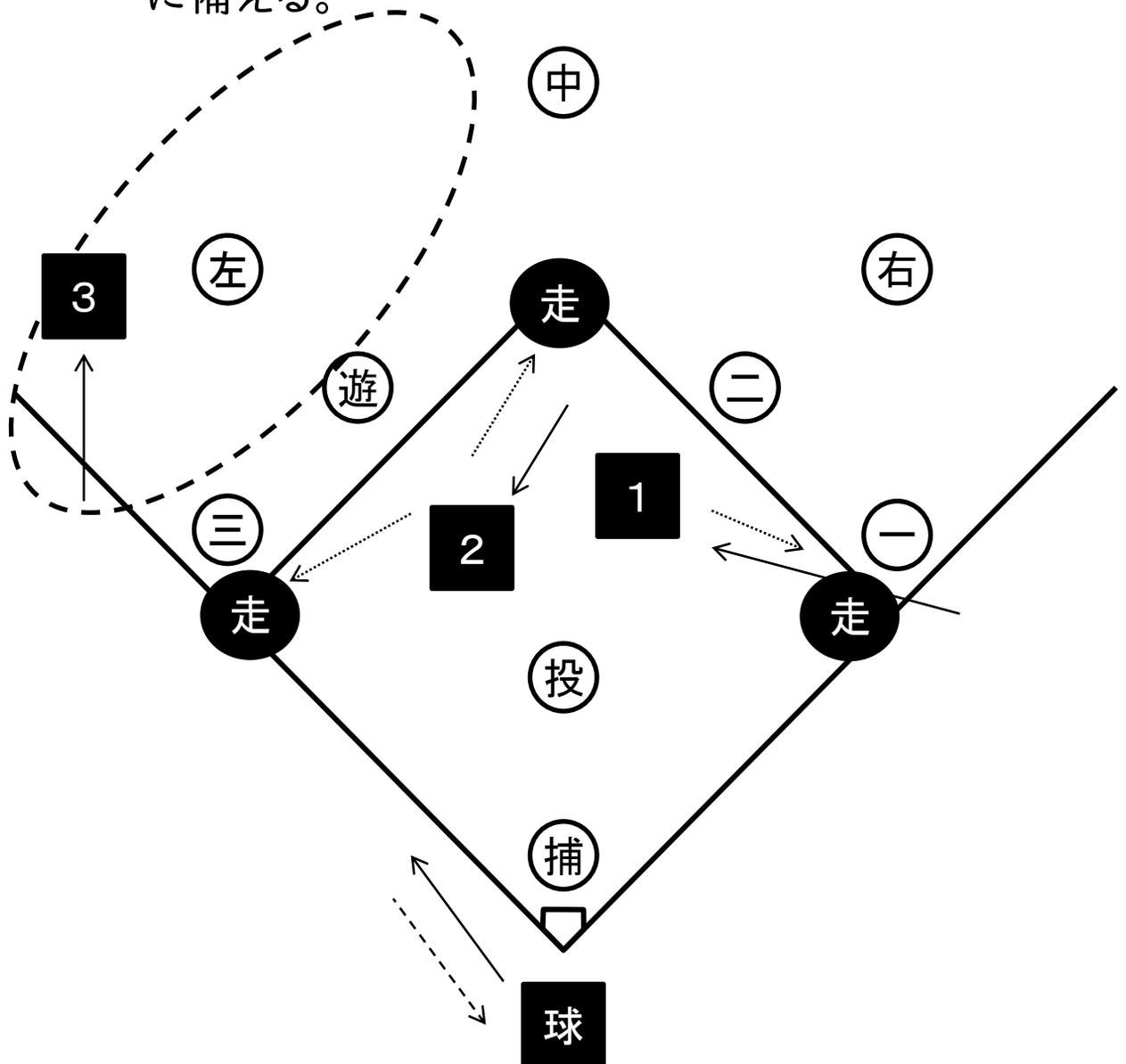
球 審: 本塁でのプレーに備える。



# 走者満塁 (三塁審が追う場合)

## 2塁審が内野に位置する

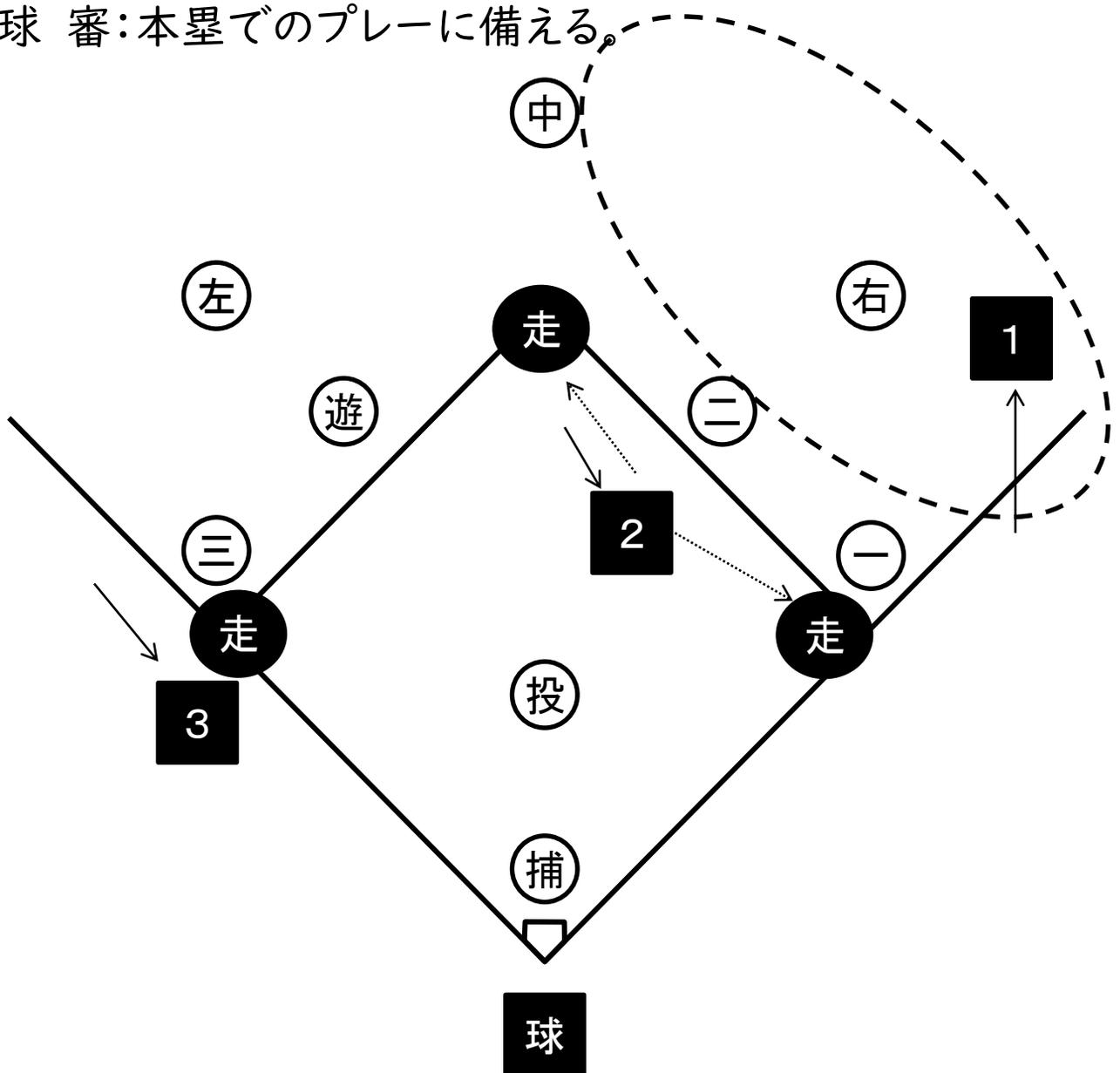
- 一塁審: 1塁走者のタッグアップ及び2塁触塁、打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁でのプレーに備える。
- 二塁審: 2塁走者のタッグアップ及び3塁触塁を確認後、2・3塁でのプレーに備える。
- 三塁審: 打球を追いつ判定後、留まる。
- 球審: 3塁走者のタッグアップを確認後、本塁でのプレーに備える。



# 走者満塁（一塁審が追う場合）

## 2塁審が内野に位置する

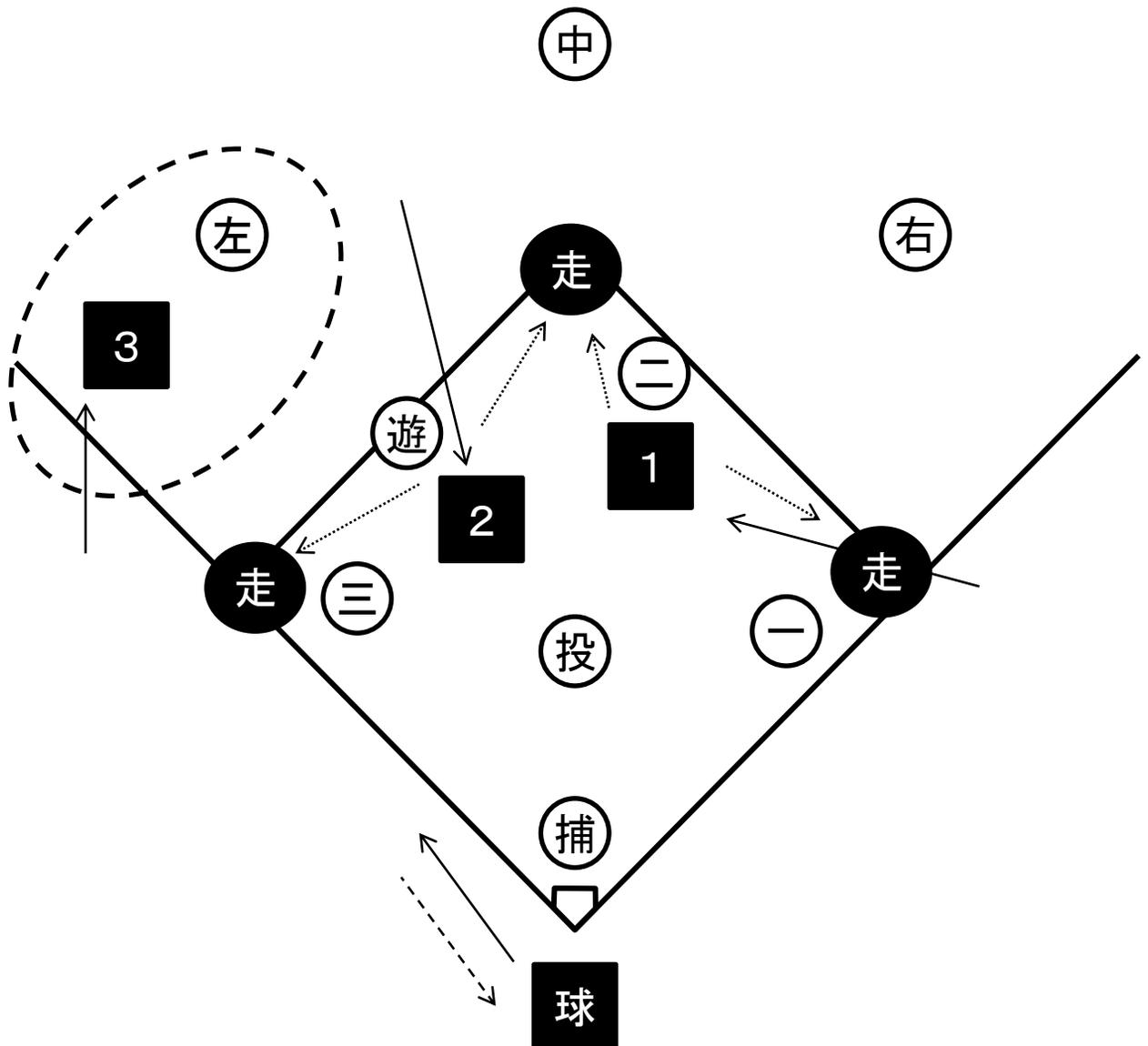
- 一塁審: 打球を追い判定後、留まる。
- 二塁審: 1・2塁走者のタッグアップ、1塁走者の2塁触塁及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁間でのプレーに備える。
- 三塁審: 3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに備える。
- 球 審: 本塁でのプレーに備える。



# 走者満塁 (三塁審が追う場合)

## 2塁審が外野に位置する (前進守備)

- 一塁審: 1塁走者のタッグアップ及び2塁触塁、打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁でのプレーに備える。
- 二塁審: 2塁走者のタッグアップ・3塁触塁を確認後、2・3塁でのプレーに備える。
- 三塁審: 打球を追い判定後、留まる。
- 球審: 3塁走者のタッグアップを確認後、本塁でのプレーに備える。



# 走者満塁（一塁審が追う場合）

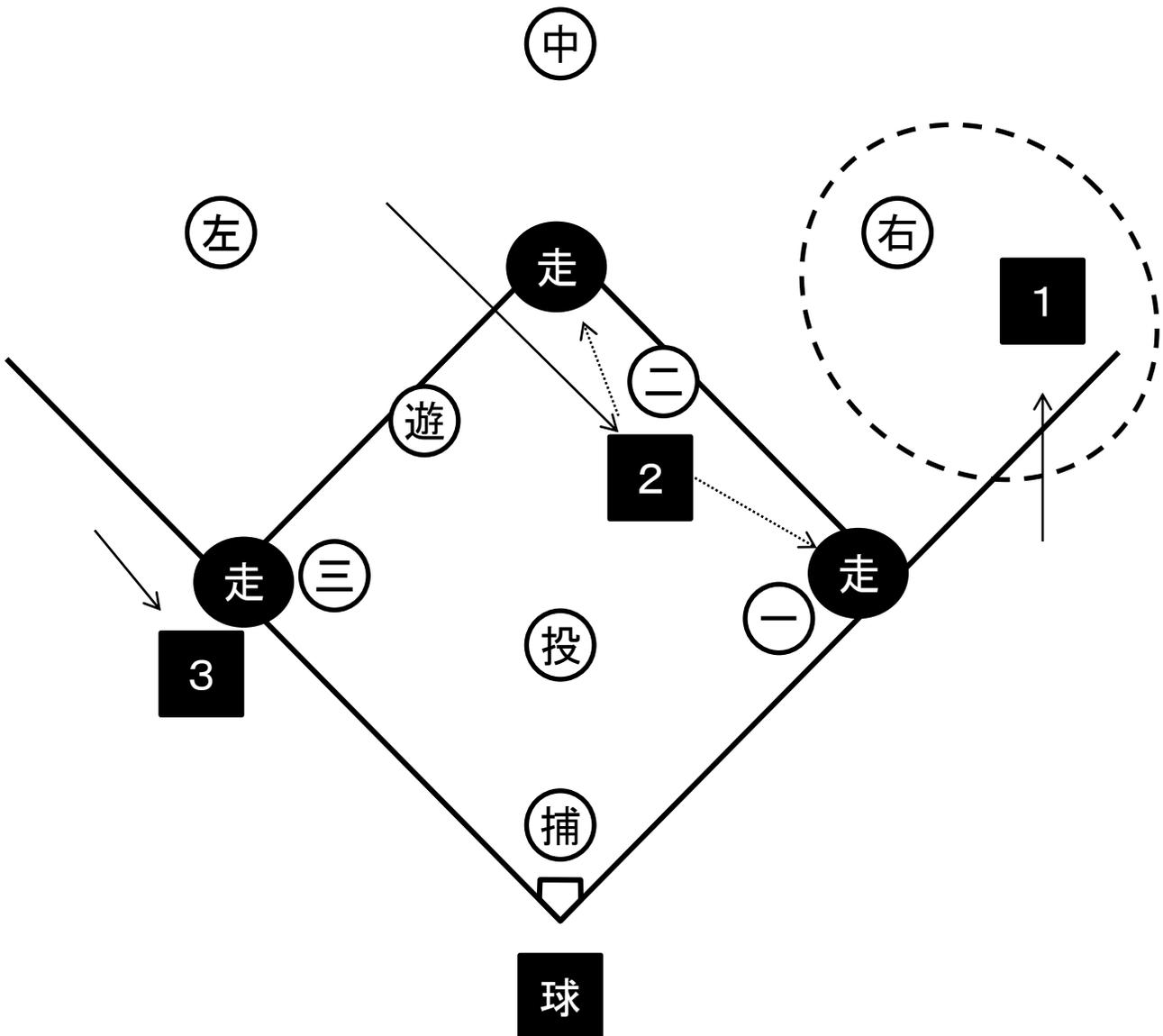
## 2塁審が外野に位置する（前進守備）

一塁審：打球を追い判定後、留まる。

二塁審：1・2塁走者のタッグアップ、1塁走者の2塁触塁及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁間でのプレーに備える。

三塁審：3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに備える。

球 審：本塁でのプレーに備える。



# 走者満塁 (二塁審が追う場合)

## 2塁審が外野に位置する (前進守備)

一塁審: 1・2塁走者のタッグアップ、1塁走者の2塁触塁及び打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁でのプレーに備える。

二塁審: 打球を追い判定後、留まる。

三塁審: 3塁走者のタッグアップを確認後、3塁でのプレーに備える。

球 審: 本塁でのプレーに備える。

