

# 4人制審判の基本メカニクス【第6版】

●印は、投球時の立ち位置(詳細別紙)

2018年 1月 1日  
リトルシニア関西連盟審判部

打球判定		1 塁 塁 審 (1BU) Go Out	2 塁 塁 審 (2BU) Go Out	3 塁 塁 審 (3BU) Go Out
走者の位置				
得点圏に走者なし 〔球審は1塁・3塁をカバー〕	走者なし (3分割)	<p>PLは打者走者の1塁触塁を確認。打者が2塁を回ったら本塁に戻る</p> <p>1BU 打球判定</p>	<p>PLは空いた3塁を担当</p> <p>3BUは2塁を担当</p> <p>1BUは、1塁と本塁を担当。打者走者が2塁を回ったら本塁に移動する</p> <p>3BUが他の塁をカバーするのはこのケースだけ</p>	<p>PLは空いた3塁を担当</p> <p>1BUは、1塁と本塁を担当。打者走者が2塁を回ったら本塁に移動する</p>
	単独1塁 (2分割)	<p>PL: 一塁走者のタグアップおよび打者走者の一塁触塁確認し、プレイの状況を見て本塁のプレイに</p> <p>1BU: 打球判定。</p> <p>2BU: 一・二塁間へ移動、一塁走者の二塁触塁を確認し、一、二塁両方のプレイに備える。(一塁への帰塁プレイを含む)</p> <p>3BU 三塁でのプレイ</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>単独1塁では2BUが中に位置するため、2BUがGo Outのケースはない</p> </div> <p>4人制メカニクスの原則 (あくまでも原則)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 得点圏の場面では、PLはStayする</li> <li>2) Go Outしたらプレイが落ち着くまで戻らない</li> <li>3) 残った3人で4つの塁をカバーする</li> <li>4) プレイが起きる塁で待ち構える</li> </ol>	<p>PLは空いた3塁を担当</p> <p>1BUは、1塁と本塁を担当。1塁走者が2塁を回ったら本塁に移動する</p> <p>2BUは、安打になり1BUが本塁に移動したら1塁(打者走者)も担当</p>
得点圏に走者あり 〔球審はステイ〕	通常は(2分割)  単独3塁 および前進守備で2BUが外に位置した場合は(3分割)	<p>▲は2死単独3塁の場合の2BU</p> <p>2BUは、2塁と空いた1塁の両方を担当</p>	<p>1BUは、1塁と空いた2塁の両方を担当</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>2BUが外の場合</p> </div> <p>2死単独3塁の場合は打者走者の1塁でのプレイに注力のみ</p> <p>2死単独3塁の場合は打者走者2・3塁でのプレイを受け持つ。</p>	<p>1BUは、1塁と空いた2塁の両方を担当</p> <p>2BUは空いた3塁を担当</p> <p>注) 2塁走者の帰塁プレイは2BUが担当する</p>
	タグアップの担当	<p>1塁走者・2塁走者=2BU 3塁走者=3BU</p> <p>注) 2BUは、1・2塁間で見える</p>	<p>1塁走者・2塁走者=1BU 3塁走者=3BU</p> <p>注) 1BUは、1・2塁間で見える</p>	<p>1塁走者=1BU 2塁走者=2BU 3塁走者=PL</p> <p>注) 1BUは1・2塁間で、2BUは2・3塁間で見える</p>

## 4人制審判の立ち位置【第6版】

投球時およびイニング間の待機時

### イニング間の待機位置 (★印の位置)

目安として、

1塁3塁はファウルラインから約6m、塁線から約10m。

2塁はセンターライン上を少し避けて2塁から約10m

いずれも、選手の邪魔にならない場所。

★悪送球などに対し比較的安全な場所

★選手やベンチ指導者と一線を画する場所

ラスト1球を捕手が塁に送球し野手が捕球したら

ボール廻しを確認しながら

素早く所定の位置に付く

(関西連盟審判部の取決め事項)

正しい動きをするには、事前の予測が重要です。  
打者が代わる都度、走者の位置が変わる都度、  
2塁塁審の位置確認と共に、

### 1塁塁審の位置

① 1塁に走者がいないとき

および、1塁に走者がいても1塁手が下がっているとき  
1塁手よりも約3~4m後方、尚且つ極力、二塁手よりも後方にならない位置

② 1塁に走者がいて、野手が塁に付いているとき

塁から約3~4m程度 (けん制球の判定に相応しい距離)

### 塁審の正対方向と姿勢

① 無走者のとき・・・打者に正対し、投球時には動きやすい姿勢で構える。(危険回避と確実な判定)

② どの塁であれ走者がいるとき・・・投手に正対し、投手板に付いたらハンズ オン ニーズ。

(投球動作に合わせ投手から打者に向きを替えてもOK) (関西連盟の取決め事項)

### 3塁塁審の位置

① 無走者、走者1塁のとき

塁から約5~6m、且つ、3塁手よりも約2~3m後方  
尚且つ極力、遊撃手よりも後方にならない位置

② 3塁に走者がいて、野手が塁に付いているとき

けん制球の判定に相応しい塁から約2~3m程度

(この場面では打撃ポイントが見える様にラインを跨いでもOK)

③ 2塁に走者がいて3塁への盗塁の可能性があるとき

① の位置よりも心持ちベース寄りの位置

(注)

ここに記載の距離は明確な決まりがあるわけではありません。審判個々人の脚力や選手の能力などを加味し、その場に最も相応しい位置取りをしてください。

他の連盟や団体では異なる場合があります。(特に、2塁塁審の位置)

### 2塁塁審の位置

① 無走者のとき、および単独3塁で2死のとき

3塁と2塁を結ぶ延長線かややセンター寄りで、2塁から約8~10m  
(2塁でのタッグ判定に相応しい位置に移動できる距離)

②または③ 1塁または2塁に走者がいるとき(満塁でも同様)

2塁から約6m、塁線から約1m

(いずれか迷う場合や2塁に走者がいる場合は②の方が無難)

④ 前進守備で②や③の位置では野手の邪魔と思うとき

※ブロック予選では可能な限り、内野内に位置する。(関西連盟のみ)

および、走者単独3塁で無死または1死のとき

2塁からややショート寄りで野手・走者の邪魔にならず、

