

4人制審判の基本メカニクス【第7版】

●印は、投球時の立ち位置(詳細別紙)

2026年 4月 1日
リトルシニア関西連盟審判部

打球判定 走者の位置		1塁塁審 (1BU) Go Out	2塁塁審 (2BU) Go Out	3塁塁審 (3BU) Go Out
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1塁での帰塁プレイに備え、1塁ベースとコーチスBOXの間で待ち構える</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は打球方向へ出て打者走者が2塁へ向かった場合に3塁へ向かう</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: 一塁走者のタッ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備える</p> <p>3BU 三塁でのプレイ</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>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> <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"> 1) 得点圏の場面では、PLはStayする 2) Go Outしたらプレイが落ち着くまで戻らない 3) 残った3人で4つの塁をカバーする 4) プレイが起きる塁で待ち構える 	<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> <p>2BUが外の場合</p> <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>
	タッグアップの担当	<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7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

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

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塁手より約3~4m後方、なおかつ極力2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 ニーセット（投球動作に合わせ投手から打者に向きを替えてもOK）

3塁塁審の位置

- ① 無走者、走者1塁のとき 3塁手から3m~4m後方
- 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3~4m程度 このとき、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

2塁塁審の位置

- ① 無走者のとき、および2死3塁のとき 2塁手もしくは遊撃手の3~4m斜め後ろ
- ② 1塁または2塁に走者がいるとき（満塁でも同様） 2塁ベースから約6m、ベースラインから約1m前
- ③ でもかまわないがデメリットがあるので②が推奨
- ④ 前進守備のとき、および無死・1死3塁のとき 2塁からややショート寄り野手・走者の邪魔にならず、1塁、3塁のカバーが可能な場所（特に、素早い塁力カバーが重要）

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、
色々のプレーを想定しましょう。

（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。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と思われる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）

