

# 塁審

2014.2  
吉成野球スポーツ少年団

## 1. 塁審の装備

〔必須の物〕

\* **正装(公式戦)**

襟付きシャツ(白)、スラックス(黒or紺)、ワッペン(左胸)、  
シューズ(黒)、審判帽

\* **刷毛** \* **インジケーター**

〔必要に応じて〕

- \* メモ帳、筆記具(選手交代等を記録)
- \* ハンドタオル(夏場)

## 2. 基本のジェスチャーとコール(塁審)

\* **アウト(He's out=「ヒズアウト」)** / **キャッチ**

右手で**握りこぶし**を作り、目の前のドアを叩くような形  
(肘は肩よりも上に挙げ、肘から先を地面と垂直にする)  
※親指は出さない!

\* **セーフ** / **ノーキャッチ** : 両腕を、地面と平行に広げる

\* **テイク1ベース、テイク2ベース**

タイムをかけてから、走者の進塁できる個数を右手で示す

\* **タイム** : 両手をYの字に広げる

\* **ファウルボール** : タイムと同様の動作

\* **フェア** : フェアゾーンを指差す(発声はせず、**動作のみ**)

## 3. 1塁塁審の基本的位置取りと役割

〔位置取り〕

- \* 走者が1塁にいない場合  
→ 1塁ベースの約5m後方(本塁側に正対)
  - \* 走者が1塁にいる場合  
→ 1塁ベースの約3m後方(投手側に正対)
- いずれの場合も、ファウルライン沿いに立つ

〔特徴〕

- \* 1塁での打者走者のプレイがあり、ジャッジの回数が多い
- \* 打球を追うか、1塁でのプレイに備えるかの判断力が必要
- \* 右打者のハーフスイングのリクエストをされることがある

5

### 〔1塁における打者走者のプレイの判定〕

#### 送球に対して90°の位置に入る

- \* ゴロが飛んだら、フェアゾーンに入ってプレイに備える
- \* ただし、セカンドゴロ、ライトゴロの場合はファウルゾーンで90°をとる場合もある(走者の駆け抜けに注意)
- \* 位置が決まり、野手が送球したらベースに目を向け、捕球のタイミングと打者走者の触塁を目と耳で確認する(このとき、目でボールを追いつぎすぎないよう注意)
- \* 確実に捕球されているか、一塁手の足がベースから離れていないかを確認してからコール  
(足が離れていれば、「セーフ」のコールの後に両手を足が離れた方向に振り「オフ・ザ・バグ」とコール)

6

## 4. 2塁塁審の基本的な位置取りと役割

### 〔位置取り〕

- \* 走者が1塁・2塁にいない場合  
→ 2塁ベースの後方(1・3塁と2塁の延長線上)約7m
- \* 走者が1塁・2塁にいる場合  
→ ダイヤモンド内(マウンドよりも1塁寄り)に位置  
いずれの場合も、本塁側に正対

### 〔特徴〕

- \* 位置取りが多様
- \* 内野の外に位置する場面では打球を追う範囲が広い
- \* ダイヤモンド内ではベースカバーが多い

7

## 5. 3塁塁審の基本的な位置取りと役割

### 〔位置取り〕

- \* 走者が得点圏(2塁・3塁)にいない場合  
→ 3塁ベースの約5m後方(本塁側に正対)
- \* 走者が得点圏にいる場合  
→ 3塁ベースの約3m後方(投手側に正対)  
いずれの場合も、ファウルライン沿いに立つ

### 〔特徴〕

- \* 打球を追う回数が多く、走る距離も長くなる
- \* 得点に絡むジャッジを行う場面が出てくる
- \* 右投手のポークの確認がしやすい

8

## 6. 打球判定の責任範囲

### 〔基本のフォーメーション〕

- ①2塁塁審がダイヤモンドの外に位置する場合
  - \* 内野→球審が担当
  - \* レフト定位置より左(ファウルゾーン側)→3塁塁審が担当
  - \* ライト定位置より右(ファウルゾーン側)→1塁塁審が担当
  - \* レフト定位置からライト定位置まで→2塁塁審が担当
- ②2塁塁審がダイヤモンド内に位置する場合
  - \* 内野→球審が担当
  - \* センター定位置よりレフト側→3塁塁審が担当
  - \* センター定位置よりライト側→1塁塁審が担当

9

## 7. クロックワイズでの塁審の動き

〔大原則〕

- \* **打球を追うのは1人(複数で追わない!)**
- \* **打球を追った審判は、プレイが終わるまで戻ってこない!**
- \* **打球を追わなかった審判は、空いたベースをカバーする**
- \* **ダイヤモンド内の審判は打球を追わない(出て行かない!)**

大きく分けて、

- ①2塁塁審がダイヤモンドの外に立つ場合
- ②2塁塁審がダイヤモンド内に位置する場合  
の2パターンがある。

まずは基本の形である①での動きを頭に入れる!

10

〔例1：走者なし 左中間を破るヒット〕

- \* 2塁塁審→打球を追う
- \* 3塁塁審→空いた2塁をカバー
- \* 球審→3塁をカバー
- \* 1塁塁審→打者走者の1塁触塁を確認後、本塁をカバー

〔例2：走者なし レフト線を破るヒット〕

- \* 3塁塁審→打球を追う
- \* 球審→空いた3塁をカバー
- \* 1塁塁審→打者走者の1塁触塁を確認後、本塁をカバー
- \* 2塁塁審→ダイヤモンド内に入り、2塁でのプレイに備える

11

〔例3：走者なし ライト線を破るヒット〕

- \* 1塁塁審→打球を追う
- \* 球審→打者走者の1塁触塁を確認後、本塁に戻る
- \* 2塁塁審→ダイヤモンド内に入り、2塁でのプレイに備える
- \* 3塁塁審→3塁でのプレイに備える

〔例4：走者2塁 左中間を破るヒット〕

- \* 球審→ステイ(本塁でのプレイに備える)
- \* 2塁塁審→打球を追わず、3塁の触塁を確認
- \* 3塁塁審→打球を追う
- \* 1塁塁審→ダイヤモンド内に入り、1・2塁の触塁を確認

12

〔例5：走者2塁 ライト線を破るヒット〕

- \* 球審→ステイ(本塁でのプレイに備える)
- \* 1塁塁審→打球を追う
- \* 2塁塁審→1・2塁でのプレイに備える(触塁確認も)
- \* 3塁塁審→3塁でのプレイに備える(触塁確認も)

※2013年以前は、走者2・3塁および満塁の場面で内野手が前進守備を敷いた時(内野手が2塁のカバーをしない時)、2塁塁審がダイヤモンドの外に位置する形がとられていた。現在も、そのような形で位置取りをする審判もいる。  
その位置取りで2塁塁審が打球を追うケースでは、球審は本塁にステイ。3塁塁審が3塁をカバー、1塁塁審が1・2塁を見る形になる。

## 8. 攻守交代時の塁審の役割

〔1塁側ベンチが守備に就く時〕

- \* 1塁塁審：ベンチ前に行き、守備に就くよう促す(追い出し)
- \* 2塁塁審：攻撃終了時にダイヤモンド内にいた時は  
投手板にかかった土を刷毛で払う
- \* 3塁塁審：投球練習時に球審が選手交代等を伝える為に  
持ち場を離れている場合には投球数を数える

〔3塁側ベンチが守備に就く時〕

上記の1塁塁審・3塁塁審の役割が逆になる

- ※「追い出し」のとき、選手に対して高圧的な声掛けはしない
- ※インターバル中に、ベースに掛かった土を払っておく