

鬼高フレンズ

お父さんのための少年野球
審判講座



初 級 編

目次

審判の心得	2
ポジショニング	3
外野への打球の際の各審判の責任	4
見る位置の基本形	5
審判の動き - 無走者 -	6
審判の動き - 走者1塁 -	7
審判の動き - 走者2塁 -	8
審判の動き - 走者3塁 -	9
審判の動き - 走者1・2塁 -	10
審判の動き - 走者1・3塁 -	11
審判の動き - 走者2・3塁 -	12
審判の動き - 満塁 - (走者1・2・3塁)	13
審判の動き - 満塁 - (2塁審が外側に位置した場合および 内野手が前進守備の場合)	14
用語集	15

審判の心得

常にボールから目を離さない。

選手の邪魔にならない良いポジショニングをとる。

タッグプレイは近くで、フォースプレイは離れて見ましょう。

ジャッジを下す前は、停止して腰を落とし軽く手をひざに添えプレイを良く見ましょう。

走りながらのジャッジはだめ。

ジャッジは早まらず。特にアウトはプレイが完了してから一呼吸置いて。

きわどいプレーのジャッジは、ゼスチャー・コールを大きくしましょう。

勇敢にそして公平にジャッジしましょう。

自信のなさそうな態度はよくありません。万一ミスしたとしてもその場は堂々と、ベンチや周りの声を気にしない。

(後で反省しましょう。)

一つのジャッジに失敗しても、次のジャッジは正確にしましょう。決して埋め合わせはしないように。

【服装・用具】

リーグ戦、大会等では以下の服装を着用します。(練習試合は特に決まりはありません)

上着はブルーor紺のシャツ(ボタンダウンでもよい)

ズボンはグレーor紺

靴は黒(可能な限りラインのないもの)

帽子も紺or黒

用具

カウンター (これは必ず持っていきましょう。)

以下は、球審を務める時に必要です。

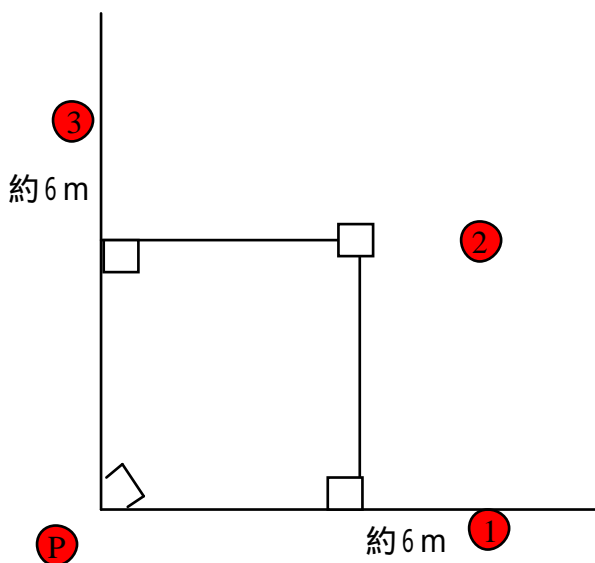
刷毛

マスク

プロテクター

ポジショニング

無走者（ランナーがいない）の場合



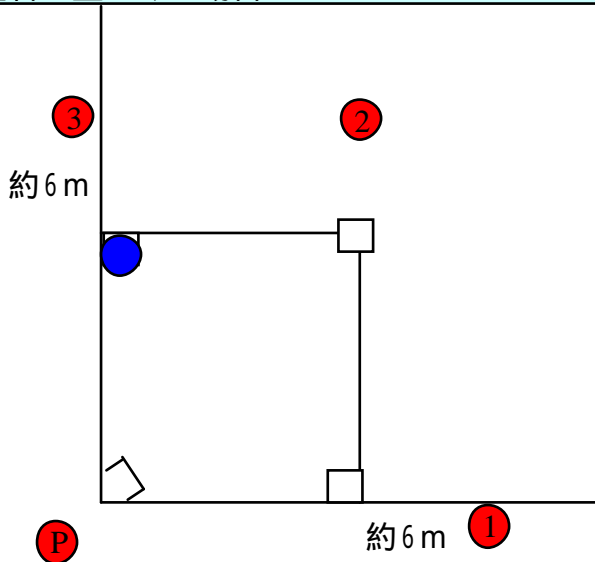
1 塁塁審、3 塁塁審

ベース後方約6m（芝の境くらい）のラインぎわ（外）に立ちます。

2 塁塁審

ベースの後方（芝の部分）に位置し、3 塁と2 塁の延長線上に立ちます。

走者3 塁のみの場合



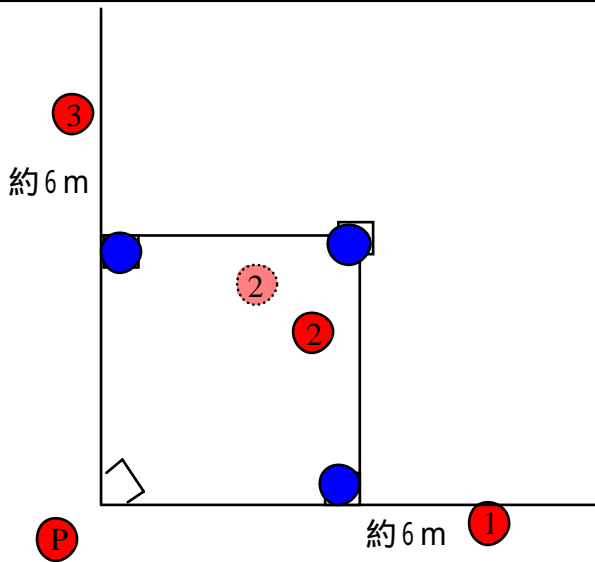
1 塁塁審、3 塁塁審

ベース後方約6m（芝の境くらい）のラインぎわ（外）に立ちます。

2 塁塁審

ベースの後方（芝の部分）に位置し、1 塁と2 塁の延長線上に立ちます。

走者が上記以外の場合（1 塁、1・2 塁、1・3 塁、2 塁、2・3 塁、満塁）



1 塁塁審、3 塁塁審

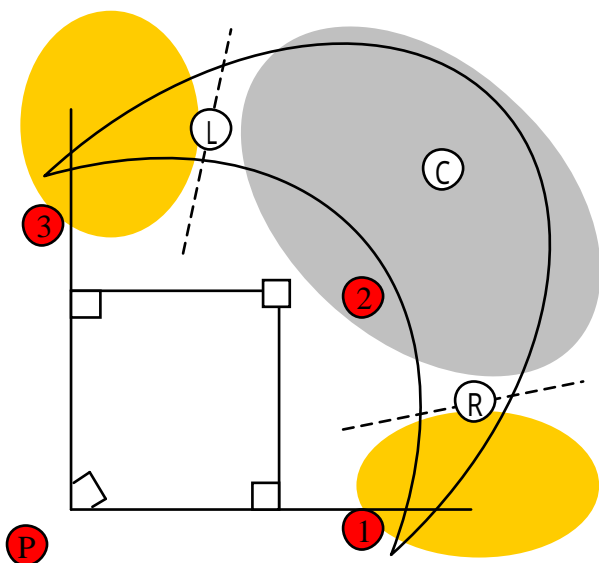
ベース後方約6m（芝の境くらい）のラインぎわ（外）に立ちます。

2 塁塁審

内野内に位置し、その位置は2 塁ベースの1 塁より、3 塁よりどちらでもかまいません（通常1 塁寄りに位置するが多い）。ただし、内野手が前進守備をとった場合、外に位置することもあります。

外野への打球の際の各審判の責任

無走者（ランナーがない）の場合



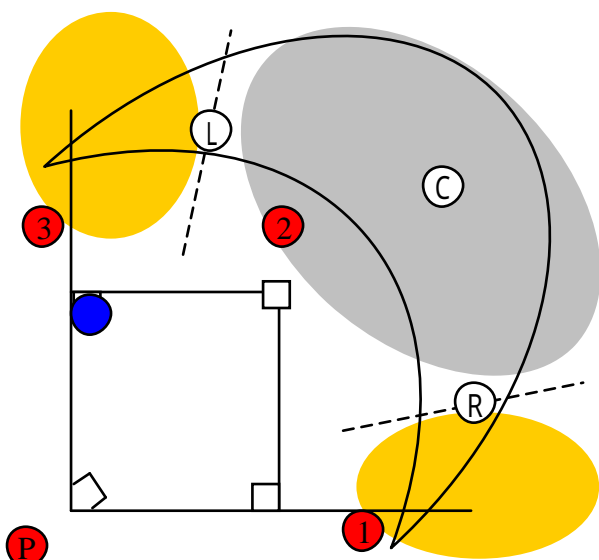
2 塁塁審はレフト定位置から、ライト定位置までの打球に責任を持ちます。

1 塁塁審はライト定位置から、ライト線寄りの打球に責任を持ちます。

3 塁塁審はレフト定位置から、レフト線寄りの打球に責任を持ちます。

球審は外野への打球に対する責任を持ちません。

走者3塁のみの場合



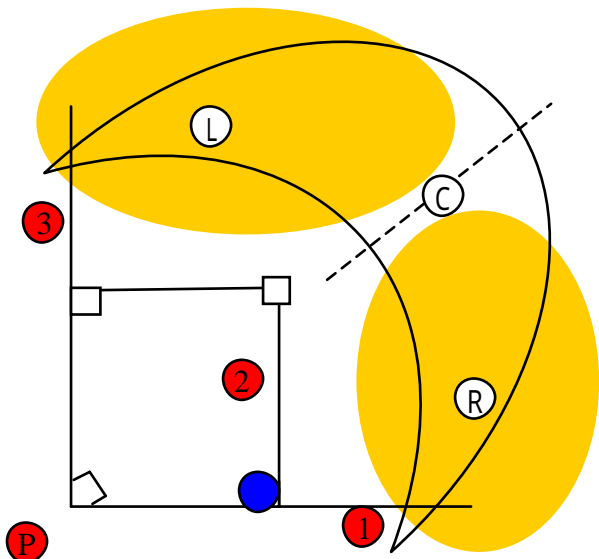
2 塁塁審はレフト定位置から、ライト定位置までの打球に責任を持ちますが、レフト線寄りの打球以外のレフトへの打球にも責任を持ちます。

1 塁塁審はライト定位置から、ライト線寄りの打球に責任を持ちます。

3 塁塁審はレフト定位置から、レフト線寄りの打球に責任を持ちます。

球審は外野への打球に対する責任を持ちません。

走者が上記以外の場合



2 塁塁審は内野内に位置し、外野への飛球（ライナー）に対する責任は持ちません。

1 塁塁審はセンター定位置からライト線寄りの打球に責任を持ちます。

3 塁塁審はセンター定位置からレフト線寄りの打球に責任を持ちます。

球審は外野への打球に対する責任を持ちません。

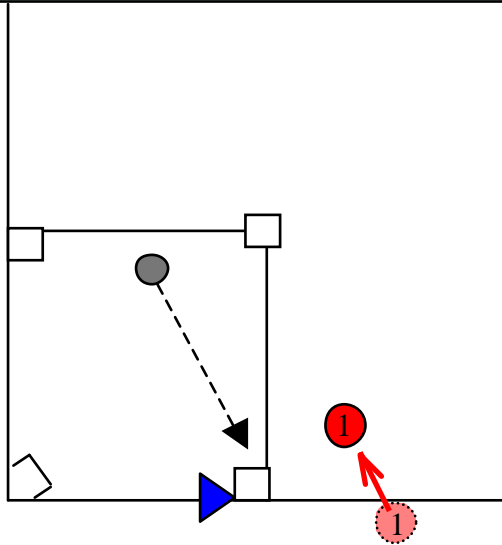
見る位置の基本形

審判の見る位置は、走者とボールが同時に見える位置に移動するのが基本です。

一般的には、打球を処理する野手とベースを結ぶ線に直角となる位置に移動しますが、あくまで見え易い位置でジャッジすることです。また、あまり近すぎると走者とボールが一度に見えません。

審判は常にボールから目を離さないようにしましょう。

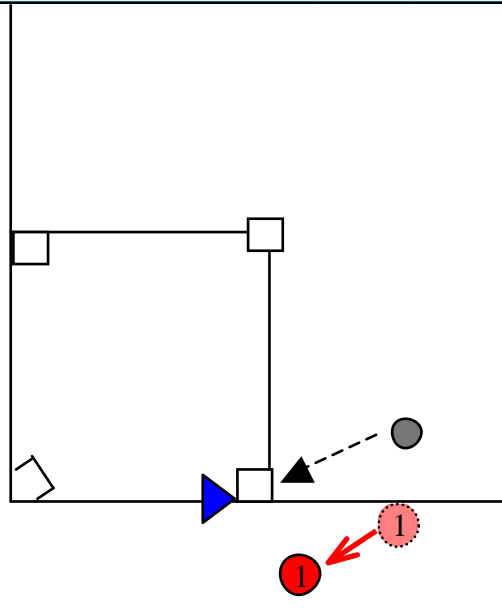
ショートゴロを1塁に送球した場合の例



ショートゴロと見極めた後、フィールド内にすばやく移動（ショートと1塁ベースを結ぶ線と直角でベースから4～5mの位置）し、ジャッジします。

- : 審判の移動
- ▶ : 走者
- : ボールを送球する野手

ライトゴロを1塁に送球した場合の例

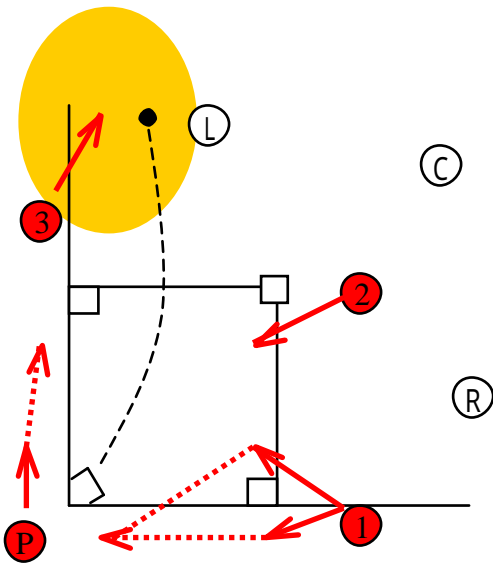


ライトゴロと見極めた後、ライトと1塁ベースを結ぶ線と直角でベースから4～5mの位置にすばやく移動し、ジャッジします。

- : 審判の移動
- ▶ : 走者
- : ボールを送球する野手

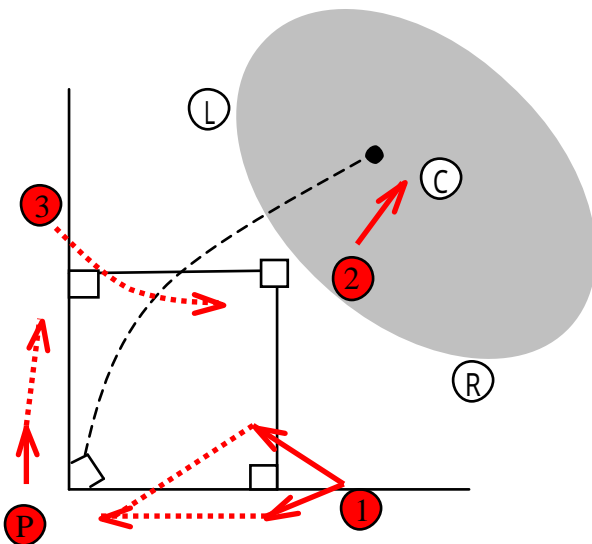
審判の動き - 無走者 -

レフトよりライン寄りの打球を3塁塁審が追った場合



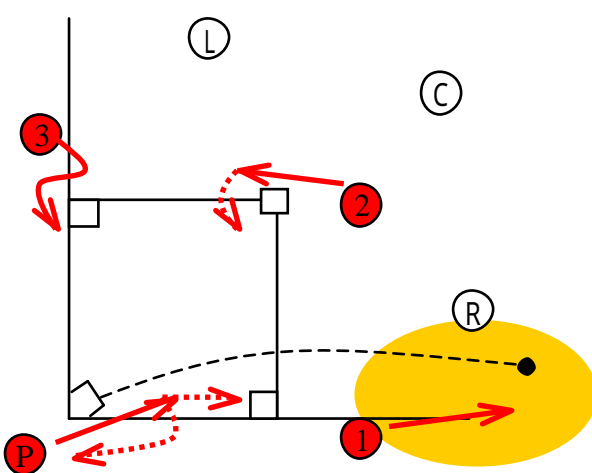
- P L (球審)
3塁での“プレイに備える”。
- 1 B (1塁塁審)
打者走者の1塁触塁を確認し、球審が3塁へ移動したら、本塁での“プレイに備える”。
- 2 B (2塁塁審)
2塁での“プレイに備える”。
- 3 B (3塁塁審)
打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

レフトとライトの間の打球を2塁塁審が追った場合



- P L
3塁での“プレイに備える”。
- 1 B
打者走者の1塁触塁を確認し、球審が3塁へ移動したら、本塁での“プレイに備える”。
- 2 B
打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。
- 3 B
2塁ベース内野内に移動し、2塁での“プレイに備える”。

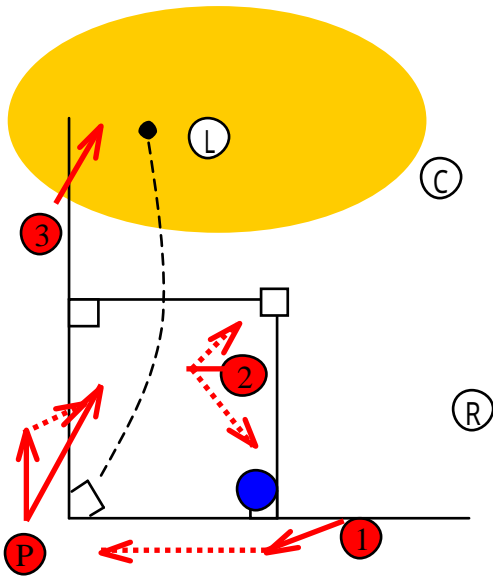
ライトよりライン寄りの打球を1塁塁審が追った場合



- P L
打者走者の1塁触塁を確認し、1塁および本塁での“プレイに備える”。
- 1 B
打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。
- 2 B
2塁での“プレイに備える”。
- 3 B
3塁での“プレイに備える”。

審判の動き - 走者 1 塁 -

センタより 3 塁ライン寄りの打球を 3 塁塁審が追った場合



P L

3 塁での “プレイに備える”。

1 B

1 塁走者の行動 (タッグアップなどを含む) および打者走者の 1 塁触塁を確認し、球審が 3 塁へ移動したら、本塁での “プレイに備える”。

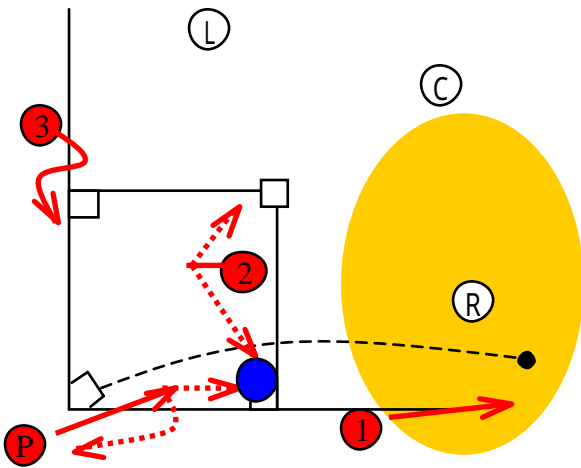
2 B

視野を広げながら (ステップバック) 1 塁走者の 2 塁触塁を確認し、1・2 塁での “プレイに備える”。

3 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

センタより 1 塁ライン寄りの打球を 1 塁塁審が追った場合



P L

1 塁走者の行動 (タッグアップなどを含む) および打者走者の 1 塁触塁を確認し、1 塁および本塁での “プレイに備える”。

1 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで” その場に留まる。

2 B

視野を広げながら (ステップバック) 1 塁走者の 2 塁触塁を確認し、1・2 塁での “プレイに備える”。

3 B

3 塁での “プレイに備える”。

“プレイに備える” …

打球および送球の行方を確認し、走者の行動を観察しながら塁上でのプレイに備えること。

“プレイが一段落するまで” …

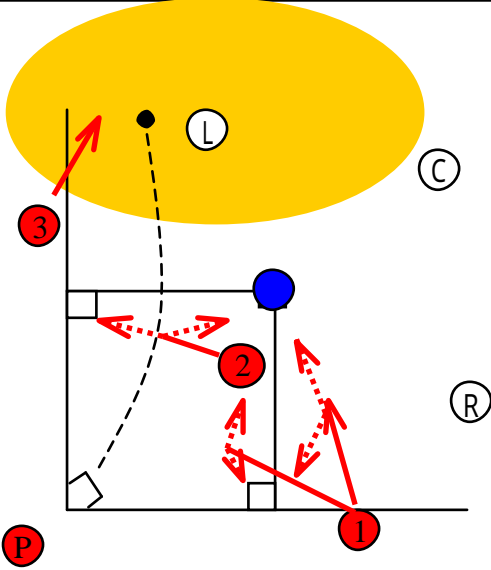
打球が処理され、野手から内野方向に返球されるまでをいう。

“タッグアップなど” …

走者のタッグアップ、追越し、オブストラクションの確認などをいう。

審判の動き - 走者 2 塁 -

センタより 3 塁ライン寄りの打球を 3 塁塁審が追った場合



P L

本塁での“プレイに備える”。

1 B

打者走者の 1 塁触塁を確認し、1・2 塁での“プレイに備える”。

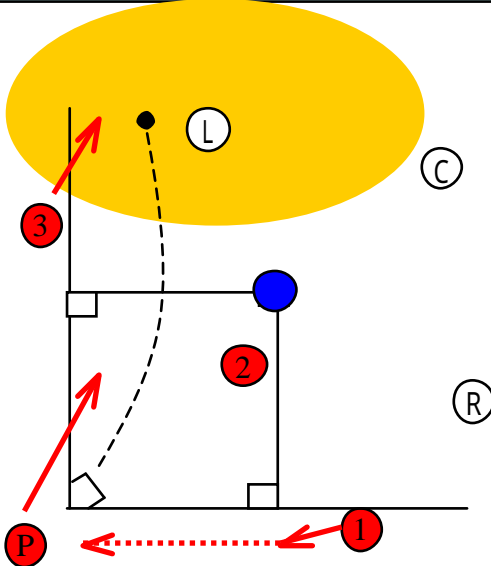
2 B

2 塁走者の 3 塁触塁を確認し、3 塁での“プレイに備える”。

3 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

センタより 3 塁ライン寄りの打球を 3 塁塁審が追った場合 (2 塁走者がタッグアップ)



P L

3 塁での“プレイに備える”。

1 B

打者走者の 1 塁触塁を確認し、球審が 3 塁へ移動したら本塁での“プレイに備える”。

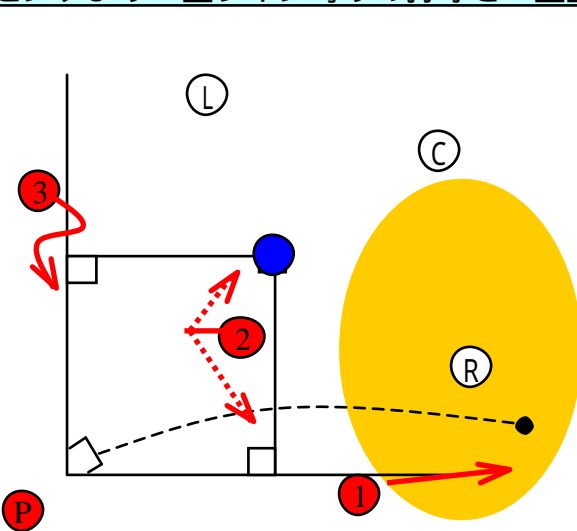
2 B

走者のタッグアップを確認し、2 塁での“プレイに備える”。

3 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

センタより 1 塁ライン寄りの打球を 1 塁塁審が追った場合



P L

本塁での“プレイに備える”。

1 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2 B

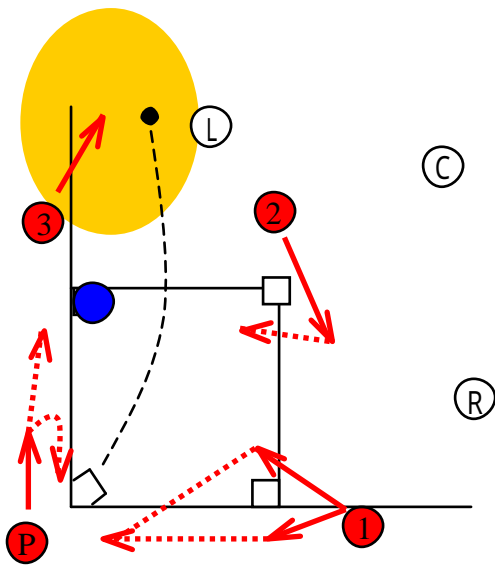
視野を広げながら (ステップバック) 1・2 塁での“すべてのプレイに備える”。

3 B

3 塁でのでの“プレイに備える”。

審判の動き - 走者3塁 -

レフトよりライン寄りの打球を3塁塁審が追った場合



P L

3塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。
打球がフェアヒットになった場合は、3塁走者の本塁触塁を確認しながら3塁での“プレイに備える”。

1 B

打者走者の1塁触塁を確認し、球審が3塁へ移動したら、本塁での“プレイに備える”。

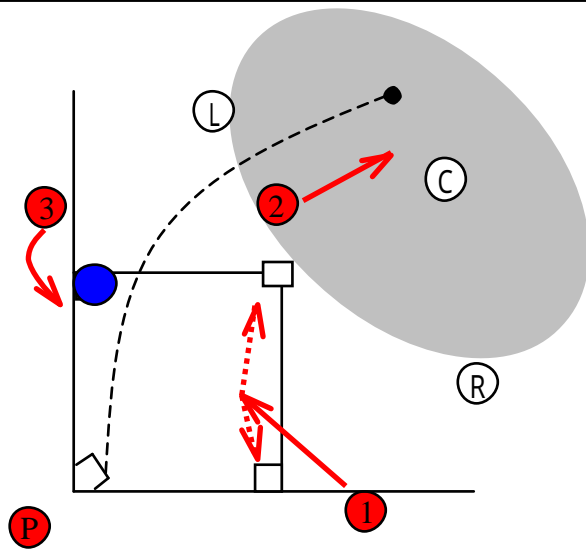
2 B

2塁での“プレイに備える”。

3 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

レフトとライトの間の打球を2塁塁審が追った場合



P L

本塁での“プレイに備える”。

1 B

打者走者の1塁触塁を確認し、1・2塁での“プレイに備える”。

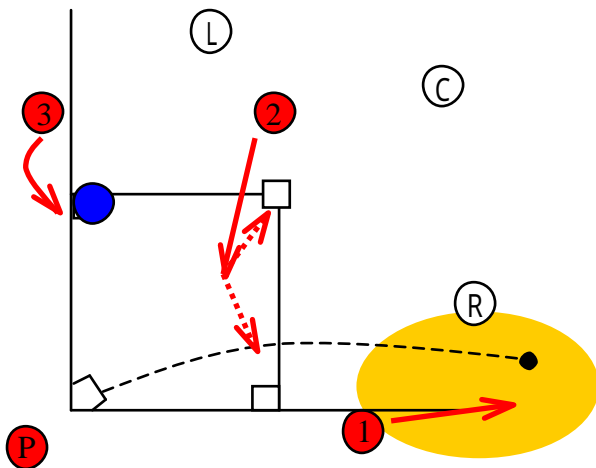
2 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”そこに留まる。

3 B

3塁走者のタッグアップを確認し、3塁での“プレイに備える”。

ライトよりライン寄りの打球を1塁塁審が追った場合



P L

本塁での“プレイに備える”。

1 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2 B

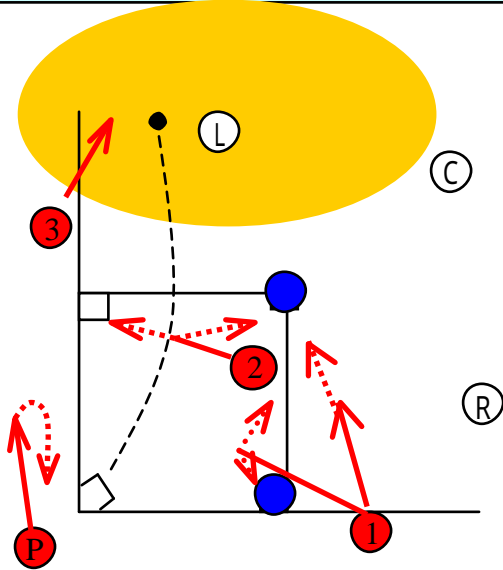
1・2塁での“すべてのプレイに備える”。

3 B

3塁走者のタッグアップを確認し、3塁での“プレイに備える”。

審判の動き - 走者 1・2 塁 -

センタより3塁ライン寄りの打球を3塁塁審が追った場合



P L

2塁走者の3塁触塁を確認し、本塁での“プレイに備える”。

1 B

打者走者の1塁触塁を確認し、1・2塁での“プレイに備える”。

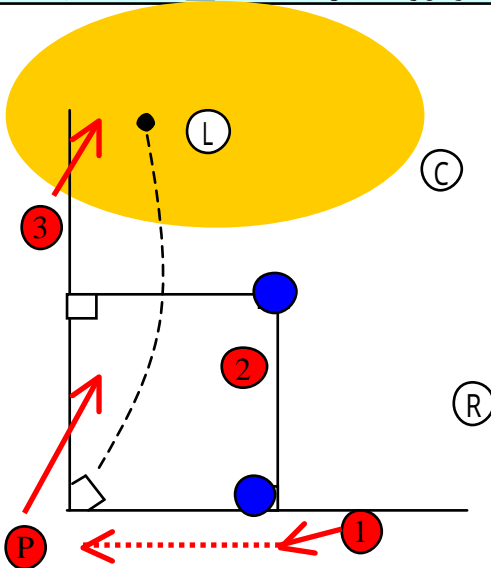
2 B

1塁走者の2塁触塁を確認し、3塁での“プレイに備える”。

3 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

センタより3塁ライン寄りの打球を3塁塁審が追った場合（走者がタッグアップ）



P L

3塁での“プレイに備える”。

1 B

1塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

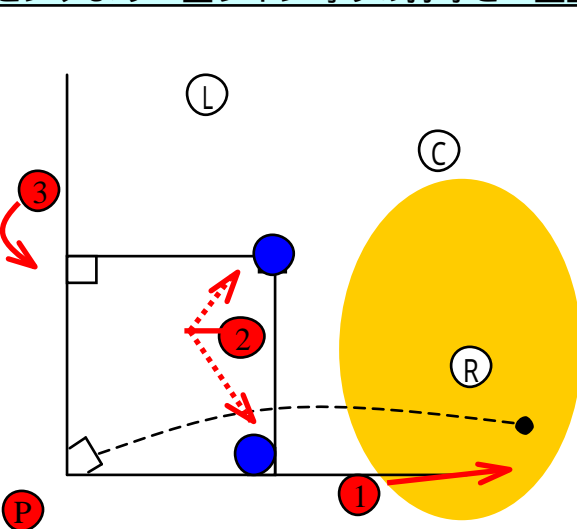
2 B

2塁走者のタッグアップを確認し、2塁での“プレイに備える”。

3 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

センタより1塁ライン寄りの打球を1塁塁審が追った場合



P L

本塁での“プレイに備える”。

1 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2 B

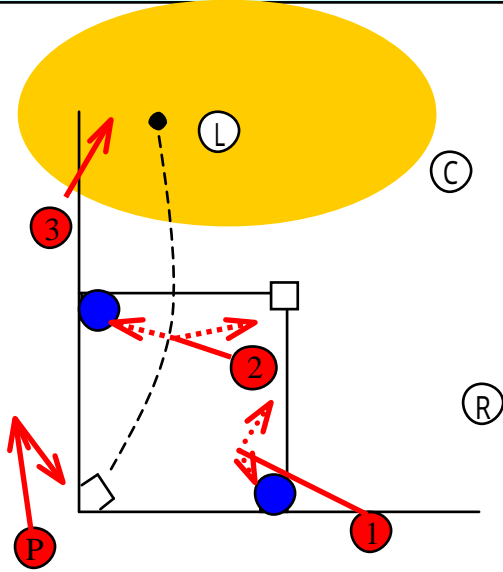
視野を広げながら（ステップバック）1・2塁での“すべてのプレイに備える”。

3 B

3塁での“プレイに備える”。

審判の動き - 走者 1・3 塁 -

センタより 3 塁ライン寄りの打球を 3 塁塁審が追った場合



P L

3 塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1 B

内野内に移動し、1 塁走者の行動 (“タッグアップなど”を含む)および打者走者の 1 塁触塁を確認し、1・2 塁での“プレイに備える”。

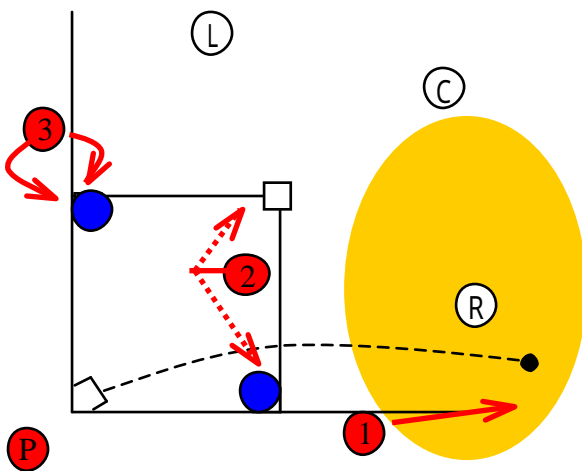
2 B

1 塁走者の 2 塁触塁を確認し、2・3 塁での“プレイに備える”。

3 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

センタより 1 塁ライン寄りの打球を 1 塁塁審が追った場合



P L

本塁での“プレイに備える”。

1 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2 B

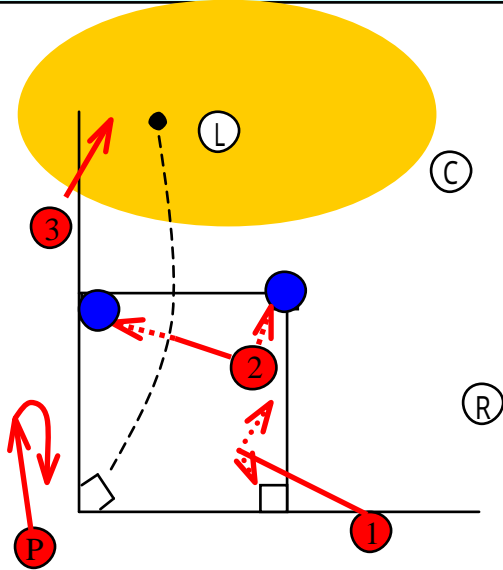
1 塁走者および打者走者の 1・2 塁での“すべてのプレイに備える”。

3 B

3 塁での“プレイに備える”。

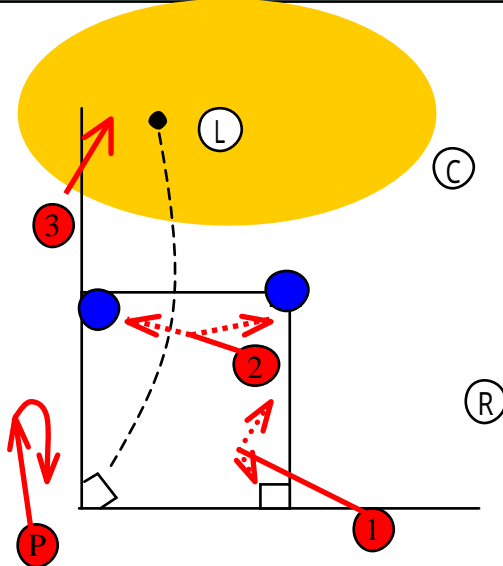
審判の動き - 走者2・3塁 -

センタより3塁ライン寄りの打球を3塁塁審が追った場合



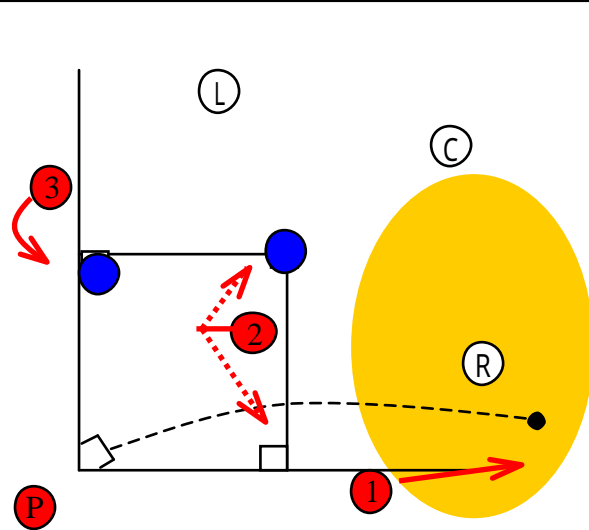
- P L
本塁での“プレイに備える”。
- 1 B
打者走者の1塁触塁を確認し、1・2塁での“プレイに備える”。
- 2 B
2塁走者の3塁触塁を確認し、3塁での“プレイに備える”。
- 3 B
打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

センタより3塁ライン寄りの打球を3塁塁審が追った場合（走者がタッグアップ）



- P L
3塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。
- 1 B
打者走者の1塁触塁を確認し、1・2塁での“プレイに備える”。
- 2 B
2塁走者のタッグアップを確認し、3塁での“プレイに備える”。
- 3 B
打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

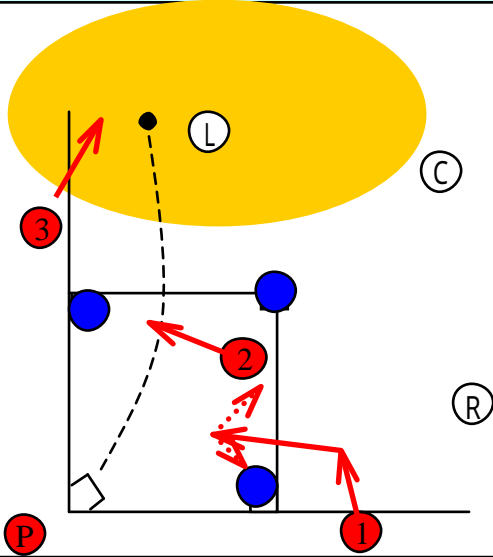
センタより1塁ライン寄りの打球を1塁塁審が追った場合



- P L
本塁での“プレイに備える”。
- 1 B
打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。
- 2 B
視野を広げながら（ステップバック）1・2塁での“すべてのプレイに備える”。
- 3 B
3塁走者のタッグアップおよび2塁走者の3塁触塁を確認し、3塁での“プレイに備える”。

審判の動き - 満塁 - (走者 1・2・3 塁)

センタより3塁ライン寄りの打球を3塁塁審が追った場合



P L

本塁での“プレイに備える”。

1 B

1 塁走者の 2 塁触塁および打者走者の 1 塁触塁を確認し、1・2 塁での“プレイに備える”。

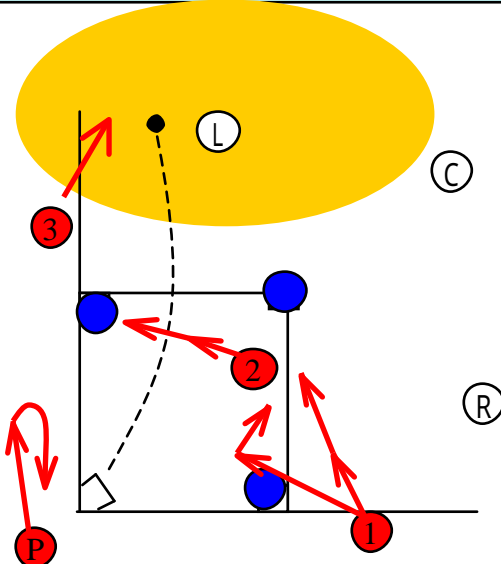
2 B

2 塁走者の 3 塁触塁を確認し、3 塁での“プレイに備える”。

3 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

センタより3塁ライン寄りの打球を3塁塁審が追った場合(走者がタッグアップ)



P L

3 塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1 B

1 塁走者のタッグアップを確認し、2 塁での“プレイに備える”。

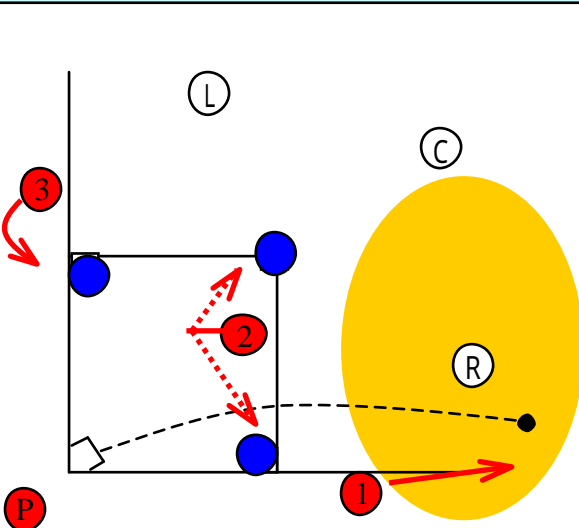
2 B

2 塁走者のタッグアップを確認し、3 塁での“プレイに備える”。

3 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

センタより1塁ライン寄りの打球を1塁塁審が追った場合



P L

本塁での“プレイに備える”。

1 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2 B

視野を広げながら(ステップバック) 1・2 塁走者のタッグアップを確認し、1・2 塁での“すべてのプレイに備える”。

3 B

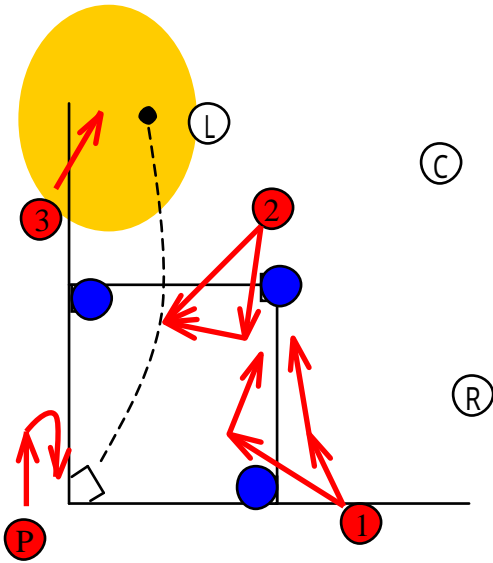
3 塁走者のタッグアップおよび 2 塁走者の 3 塁触塁を確認し、3 塁での“プレイに備える”。

審判の動き - 満塁 - (2塁塁審が外側に位置した場合および内野手が前進守備の場合)

Baseball

Baseball

レフトよりライン寄りの打球を3塁塁審が追った場合



P L

3塁走者のタッグアップを確認し、本塁での“プレイに備える”。

1 B

1塁走者のタッグアップまたは2塁触塁と打者走者の1塁触塁を確認し、1・2塁での“プレイに備える”。

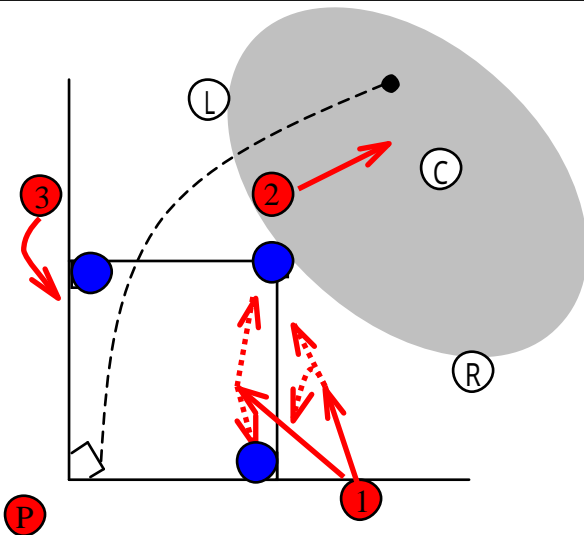
2 B

2塁走者のタッグアップまたは3塁触塁を確認し、3塁での“プレイに備える”。

3 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

レフトとライトの間の打球を2塁塁審が追った場合



P L

本塁での“プレイに備える”。

1 B

1・2塁走者のタッグアップを確認し、1・2塁での“プレイに備える”。

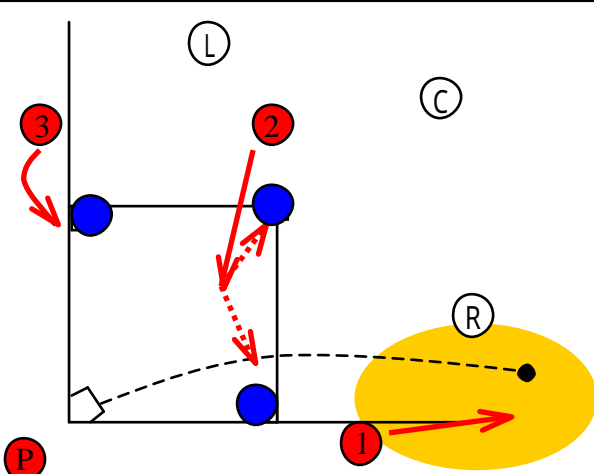
2 B

打球を追い、場“プレイが一段落するまで”そこに留まる。

3 B

3塁走者のタッグアップおよび走者の3塁触塁を確認し、3塁での“プレイに備える”。

ライトよりライン寄りの打球を1塁塁審が追った場合



P L

本塁での“プレイに備える”。

1 B

打球を追い、“プレイが一段落するまで”その場に留まる。

2 B

すばやく1・2塁間の内側に移動して、1・2塁走者のタッグアップを確認し、1・2塁での“すべてのプレイに備える”。

3 B

3塁走者のタッグアップおよび走者の3塁触塁を確認し、3塁での“プレイに備える”。

【インプレイ（ボールインプレイ）】

タイムがかかっていない状態を指す。

【インフィールドフライ】

ノーアウトまたは1アウトで、走者が1・2塁、満塁である場合、内野にフライが飛んだ場合に適用される（ライナー、バントによる飛球を除く）。打者がアウトとなる。

【インターフェア】

妨害

攻撃側の妨害 攻撃側プレイヤーがプレイしようとしている野手を妨げたり、さえぎったり、混乱させる行為。

守備側の妨害 投球を打とうとする打者を妨げたり、邪魔をする野手の行為。

審判員の妨害 捕手の送球動作を、球審が邪魔したり妨げた行為。
打球が、野手（投手を除く）を通過する前に、フェア地域で審判員に触れた場合。

観衆の妨害 観衆がスタンドから乗り出したり、競技場内に入ってインプレイのボールに触れた場合。

【オブストラクション】

走塁妨害

野手がボールを持たない時か、あるいはボールを処理する行為をしていないときに、走者の進塁を妨げる行為。

【ボールデッド】

タイムがかかった状態を指す。ボールデッドになるケースは、ファウルボールの他にデッドボール、ボーク、妨害（守備妨害、走塁妨害、打撃妨害など）、ボールデッドゾーンにボールが入った場合（一塁への悪送球、エンタイトルツーベース、フェンスオーバーのホームラン）などがある。

【リタッチ】

走者が規制によって、帰塁しなければならない塁へ帰る行為。

【テイク ベース】

テイク ベースというのは、「個の安全進塁権」が与えられるという事。少年野球でお目にかかるのは、多くの場合がテイク2ベースです。例えば、サードゴロを一塁に悪送球してボールデッドになったらテイク2ベースです。二つの塁を進めるという事ですから、打者は二塁まで行けます。

テイク ベースのときにどの塁を起点に数えるかに関しては、基本的には、

- (1) 内野ゴロを捕って投げたボールがボールデッドになった時
ピッチャーが投げたとき(*1)に占有していた（確保していた）塁
- (2) それ以外の場合
野手が投げたときに占有していた（確保していた）塁

《補足（*1）》

「ピッチャーが投げた時」というのは厳密には正しくありません。正しくは「ピッチャーがプレートに位置した時」です。つまり、ピッチャーがプレートに軸足を付けた時に占有していた塁が起点になるという事です。