

# 三人制審判のメカニクス

三好町少年野球審判部

少年野球の審判は今まで四人制で行われてきました。しかし最近ではクロックワイズメカニクス（右回り）の導入などによる審判技術の向上により2塁審判を省略した三人制、球審と一人の塁審で行う二人制に移行しつつあります。

三好町少年野球も三人制審判で試合が行われますので、ここで三人制メカニクスを解説します。すばらしい試合進行が行われるよう役立てていただければ幸いです。

## <目次>

- (1) 審判の取り決め事項      (2) 審判の心得      (3) 注意事項
- (4) 宣告用語、連携用語      (5) 野飛球の責任範囲      (6) ポジショニング
- (1-1~4) 走者なし (5ページ)      (2-1~4) 走者1塁 (6ページ)
- (3-1~3) 走者2塁 (8ページ)      (4-1,2) 走者3塁 (9ページ)
- (5-1~5) 走者1・2塁 (9ページ)      (6-1,2) 走者1・3塁 (11ページ)
- (7-1~3) 走者2・3塁 (12ページ)      (8-1~3) 走者満塁 (13ページ)

## (1) 審判の取り決め事項

三人制審判のメカニクスはバラエティーに富みフォーメーションも複雑です。最初からすべての動きを習得するのは無理があります。また、少年野球は小学校のグラウンドや公園で試合が行われ、試合球が外野の奥の遊具や植木の中に入ってトラブルボールになることが多くあります。そこで審判の動きを単純化しスムーズなフォーメーションが行えるよう、次の約束ごとを基本とします。(三好町少年野球の約束ごと：審判技術委員会のメカニクスと少し違います)

- ① 塁審は外野飛球のすべてを Going Out する。(飛球を追う)

(ポーズ・リード・リアクトのテクニックは用いない)

- ② 内野に位置した塁審は自分の責任範囲の外野飛球を追わない。

この動きを原則とします。他の連盟と合同審判をする場合でも迷わずこの動きをはっきり示せば何ら問題は発生しません。基本を習得したら、より高度なメカニクスをめざしてスキルアップしましょう。

## (2) 審判の心得

- ① 規則書と競技者必携に精通する。

ルールに明るくなると、自信と信頼につながります。間違ったルールで試合を進めてしまうと小学生が間違っただけでルールを覚えてしまいます。

- ② 審判員の連帯責任

各審判員は互いに、目、サイン、声によってコミュニケーションを図り連係動作に努めます。インフィールドフライ、タイムプレー、タッグアップ、

ローテーション、スライドなどの時は、各審判は指、手でサインを交わし注意を喚起し合います。

連係動作を習熟すれば、ダブルコールや塁のフェール（空過）の見逃し、タッグアップの見逃しが防げます。

③ ゲームのスピードアップに努める。

1時間30分の試合時間で7回が終了するようスピードアップ化に努めます。審判の不手際によるトラブルが多いと試合の流れを乱し不愉快なゲームにしてしまいます。

④ 規則に忠実でなければならない

瞬間的なプレーに対し即座に見たまま規則に忠実に裁定を下さなければならない。常にどんなプレーにも対応できる心構えと体勢が必要です。

⑤ 服装と動作

選手、監督、コーチにユニフォームの着用を求めると同様、審判員も正規の服装で試合に臨みます。選手に攻守交代は駆け足を求めると同様、審判もスピーディーに行動します。

### (3) 注意事項

① 常にボールから目を離さない。(ウオッチ ザ ボール)

② 一つのプレーの判定は必ず担当審判一人が行います。一つのプレーに二人の審判が判定を下すダブルコールは厳禁です。

③ プレーに対し最も適切な角度と距離をとるようにし、必ず静止して判定を下します。厳しいときは距離より角度を重視します。

④ 判定はあわてず、しっかり確認し、宣告します。

⑤ ファウルライン付近の打球は、一、三塁ベースまでは球審、それより以遠は塁審が宣告します。(ダブルコールに注意する)

⑥ 内野フライ、インフィールドフライ、故意落球は原則として球審が宣告します。(連盟により違いがあるので試合前に確認する)

⑦ タイムは各審判が同調する。アウト、セーフ、フェア、ファウルは同調しない。インフィールドフライは同調してもしなくてもよい。

⑧ フェアの宣告はノーボイス ゼスチャーのみ。(声を出さない)

⑨ 四球、死球の時、球審は一塁を手で指さない。

⑩ ボールカウントの表示は右手の指でストライクの数、左手の指でボールの数を示します。はじめにストライクの数、次にボールの数をコールします。プロ野球、軟式野球はストライクを先にコールします。高校野球、大学野球などアメリカ流を採用している連盟はボールから先にコールしています。

### (4) 宣告用語(ターミノロジー)

ストライク: ストライク・ワン ストライク・ツー ストライク・スリー

ボール; ボール・ワン ボール・ツー ボール・スリー ボール・フォー

死球：ヒット・バイ・ピッチ または デッドボール

ボーク： ザッア ボーク タイム(タイムは必要などきのみ)

飛球をキャッチしたとき： ザツツア・キャッチ

飛球がキャッチされなかったとき(落球)： ノーキャッチ

[一塁でのプレー]

普通のアウト： ヒーズ-アウト (he is out)

走者にタッグ： オン ザ タッグ ヒーズ-アウト(on the tag he is out)

塁から足が離れたとき ; オフ ザ バッグ セーフ(off the bag safe)

落球したとき： ドロップ ザ ボール セーフ (drop the ball safe)

[ハーフスイング]

球審： デイド ヒー ゴー? (did he go?) (今の振りました)

塁審(振ったとき)： イェス ヒー ウェント(yes he went) (スイング)

塁審(振らなかったとき)： ノーヒー デイドントゴー(no he didn't go) (ノースイング)

[その他]

三振して振り逃げが可能などき： ノーキャッチ・ノーキャッチ (球審)

インフィールドフライ： インフィールドフライ バッター イズ アウト

守備妨害： ザツツ インターフィアランス (守備妨害)

走塁妨害： ザツツ オブストラクション (守備妨害)

## (5) 外野への打球の責任範囲

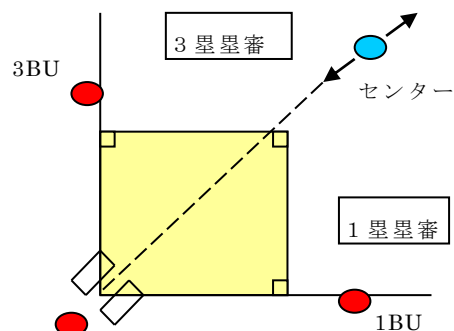
### ① 走者なし、走者3塁

(1塁塁審)

1塁塁審はセンターより右側の打球に責任をもつ。

(3塁塁審)

3塁塁審はセンターより左側の打球とセンター正面の打球に責任をもつ



### ② 走者1塁、1・2塁、1・3塁、満塁

(球審)

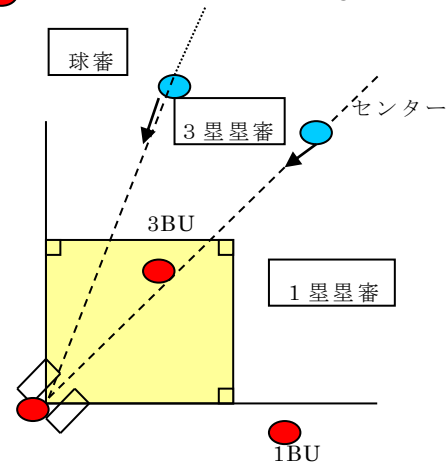
球審はレフトより左側の打球に責任をもつ

(1塁塁審)

1塁塁審はセンターより右側の打球とセンター正面の打球に責任をもつ

(3塁塁審)

3塁塁審はレフト-センター間とレフト正面の打球に責任をもつ。



### ③ 走者 2 塁、 2 ・ 3 塁

(球審)

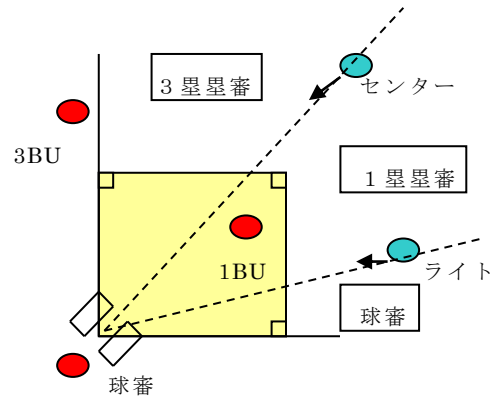
球審はライトより右側の打球に責任をもつ

(1 塁塁審)

1 塁塁審はセンター・ライト間とライト正面の打球に責任をもつ

(3 塁塁審)

3 塁塁審はセンターより左側の打球とセンター正面の打球に責任をもつ



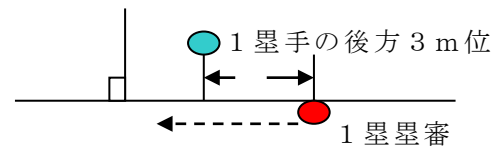
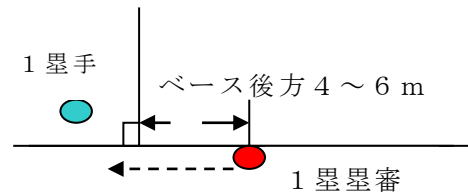
## (6) ポジショニング

### ① 走者なし・走者 3 塁

塁審はベースの後方 4 ~ 6 m、ラインの外側に位置します。1 塁手 (3 塁手) が、ベースの後方で守備した時は、塁審は野手の後方 3 m ぐらいに位置します。体と目線はホームに向け、打者のハーフスイングを注視します。

投手の動作に合わせ、1 球ごとに手を膝の上に置き前かがみの姿勢 (ハンズ オン ニーズ セット) で構えます。

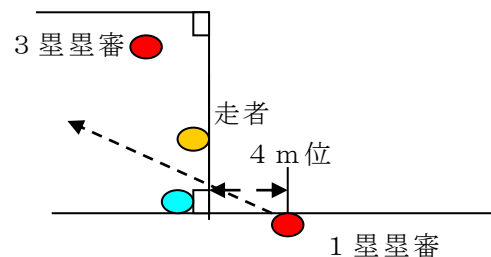
(ウオッチ ザ ボール)



### ② 走者が 1 塁にいる場合

1 塁塁審は少しベースに近づき (ベース後方 4 m くらい) 投手の動作が見通せる場所に位置します。体と目線は投手の方向に向け、走者のけん制やボークの判定に備えます。3 塁塁審は内野に入り、セカンドベースからサード方向に 4 m、投手方向に 2 m くらいで野手の守備の妨げにならない場所に位置します。ここで投手のけん制動作などを注視します。

(ウオッチ ザ ボール)

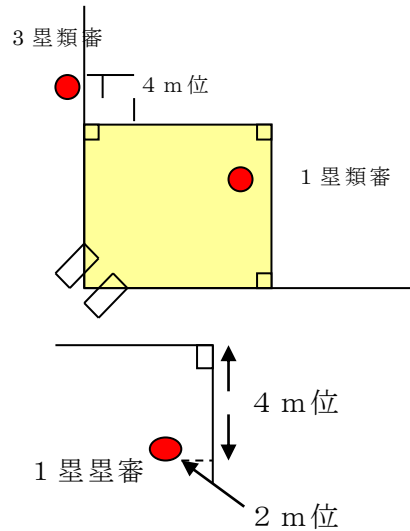


### ③ 走者2塁、2・3の場合

3塁塁審はラインの外で少しベースに近づき（ベース後方4mくらい）投手の動作が見通せる場所に位置します。

体と目線は投手の方向に向け、走者のけん制やボークの判定に備えます。

1塁塁審はセカンドベースからファスト方向に4m、投手方向に2mくらいで野手の守備の妨げにならない場所に位置します。ここで投手のけん制動作などを注視します



## 審判のフォーメーション

### (1-1) 走者なし、内野ゴロ

(球審)

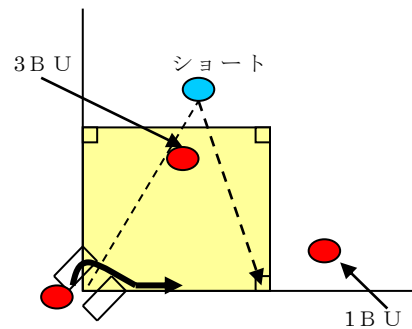
捕手の左側から1塁方向にできれば中間位まで進み打者走者の走塁と悪送球に備えます。

(1塁塁審)

送球に対し直角になる位置へ進みプレーを判定をする。

(3塁塁審)

内野へ進み悪送球になれば2塁を担当する。



### (1-2) 走者なし、内野ゴロ悪送球

(球審)

捕手の左側から1塁方向に進み悪送球のボールを追います。ボールデットになればタイムをかけ、走者を2塁に進めます。

(タイム・2ベース・ユースカンドベース)

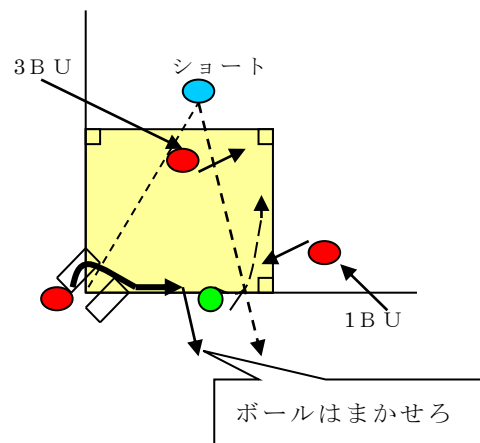
(ワンベースとは言わないで下さい)

(1塁塁審)

内野に入り3塁塁審と走者をはさみます。悪送球は球審に任せます。

(3塁塁審)

内野へ進み打者走者の2塁進塁、ランダウンプレへに備えます。



### (1-3) 走者なし、センターよりライト側へのフライ

(球審)

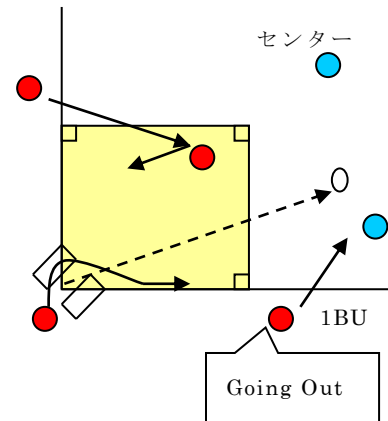
捕手の左側から1塁方向に進み打者走者の走塁と1塁触塁を見ます。走者が1塁で止まったら1塁塁審が戻るまでそこに留まります。

(1塁塁審)

ボールを追い確認と判定をする。

返球を見ながら1塁に戻る。

(ボールを追う時 「Going Out 又はボールを追うよ」と声で他の審判に伝えます。)



(3塁塁審) 内野へ進み打者走者の2塁および3塁進塁に備えます。

### (1-4) 走者なし、センターよりレフト側へのフライ

(球審)

本塁前方内野に入りプレーの状況を見守る。

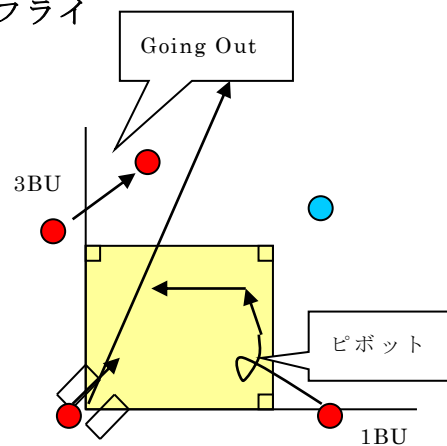
(1塁塁審)

内野に移動ピボットターンし、すべての塁のプレーに備える。

(3塁塁審)

ボールを追い確認と判定をする。

(ボールを追う時 「Going Out 又はボールを追うよ」と声で他の審判に伝えます。)



### (2-1) 走者1塁、センターよりライト側のフライ

(球審)

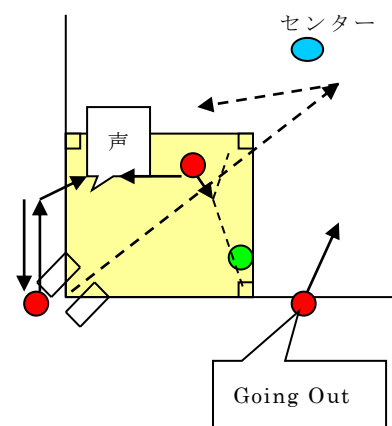
3塁コーチャーボックス近くのライブラリーポイントまで進み1塁走者の3塁でのプレーに備える。(声1) 走者が3塁へ進塁しプレーがありそうなら内野に入り判定する(声2) 走者が本塁へ進めば遅れることなく本塁へ戻る。(声3)

(1塁塁審)

打球を追い確認と判定をする。

打球を追う時 「Going Out」 又は「ボールを追うよ」と声で他の審判に伝えます。

(3塁塁審) 1・2塁の触塁を見る。



- (声 1) : I've got 3rd if he comes (アイブ ゴッド サード イフ ヒ カムズ)  
 日本語なら、「サードへ行くよ」と声に出して他の審判に伝えます。
- (声 2) : I've got 3rd 又は「サードOK」と3塁の判定は自分と伝えます。
- (声 3) : going home 又は「ホームへ帰るサードお願い」と3塁塁審に伝えます。

## (2-2) 走者1塁、センター・レフト間のフライ

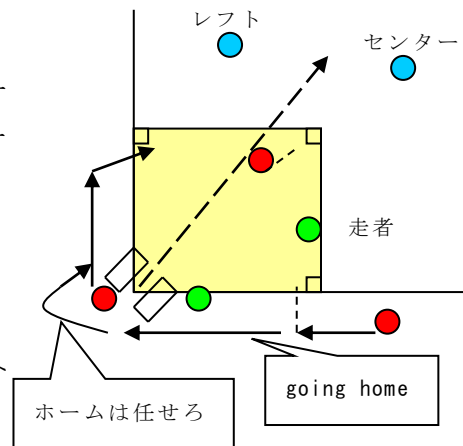
(球審)

3塁コーチャーボックス近くのライブラリーポイントまで進み1塁走者の3塁でのプレーに備える。(声1) 走者が3塁へ進塁しプレーがありそうなら内野に入り判定する(声2)) ホームは1塁塁審にまかす。

(1塁塁審)

打者走者の1塁触塁を確認後、「going home」又は「ホームへ行くよ」と声を出し本塁へ向う。

(3塁塁審) ステップアップターンし、打球の判定と1塁走者の2塁の触塁を見る。



塁審が右回りに移動することをローテーション呼びます

## (2-3) 走者1塁、左翼線へのフライ

(球審)

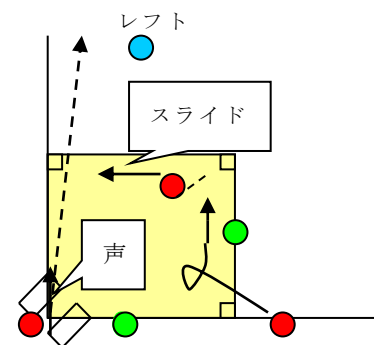
球審の責任範囲の打球なら、3塁線へ進み立ち止まって判定をします。この時 I'm on the line と声で、ここで判定する3塁へは行かないと他の審判に伝えます。

(1塁塁審)

打者走者の1塁触塁を確認、2塁をカバーする

(3塁塁審)

1塁走者の2塁触塁を確認し、2塁と3塁のプレーに備えます。



塁審が左回りに移動することをスライド呼びます

## (2-4) 走者1塁、送りバント

(球審) 打球の判定、悪送球を見る。

3塁へは行かない

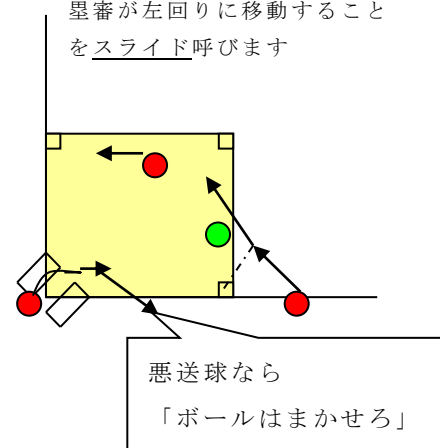
(1塁塁審)

1塁の判定、悪送球になれば2塁へスライド。

(3塁塁審)

1塁走者の2塁での判定、触塁の確認をする。

1塁へ悪送球になれば3塁へスライドする。



### (3-1) 走者2塁、センター・ライト間のフライ

(球審)

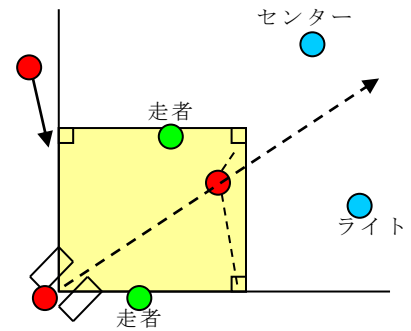
本塁でのプレーに備える。

(1塁塁審)

ステップアップターンし、打球と打者走者の1塁触塁を確認後、1・2塁のプレーに備える。2塁走者のタッグアップを見る。

(3塁塁審)

2塁走者の3塁触塁を見る。3塁でのプレーに備える。



(ステップアップターン：打球が自分より右側に飛ばば右足を本塁方向へ一歩ステップし次に外野方向にターンする動作)

### (3-2) 走者2塁、センターより左側へのフライ

(球審)

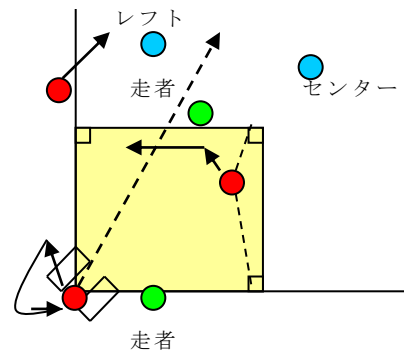
2塁走者の3塁触塁と本塁のプレーに備える。

(1塁塁審)

打者走者の1塁触塁を確認後、1・2・3塁のプレーに備える。2塁走者のタッグアップを確認する。

(3塁塁審)

Going Out と声をかけ打球を追う。



### (3-3) 走者2塁、右翼線へのフライ

(球審)

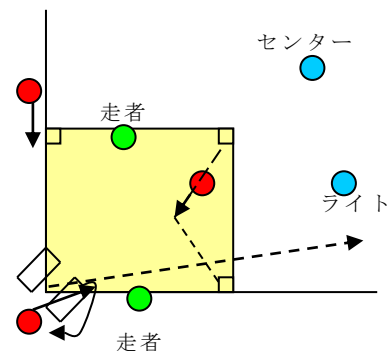
「I'm on the line」と声をかけライン上に出て打球の確認と判定をする。その後本塁のプレーに備える。

(1塁塁審)

ステップアップターンし、打球と打者走者の1塁確認後、1・2塁のプレーに備える。2塁走者のタッグアップを見る。

(3塁塁審)

2塁走者の3塁触塁を確認し、その後のプレーに備える。





#### (4-1) 走者3塁、センターより右側へのフライ

(球審)

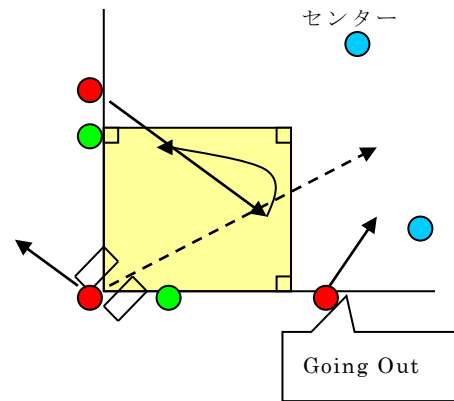
3塁ベンチの方向に移動し、3塁走者のタッグアップの確認。本塁の触塁を見る。

(1塁塁審)

Going Out と声をかけ打球を追う。

(3塁塁審)

すばやく1・2塁間の内野まで入り、打者走者の各塁の触塁を見る。



#### (4-2) 走者3塁、センターより左側へのフライ

(球審)

3塁走者のタッグアップの確認と本塁の触塁を見る

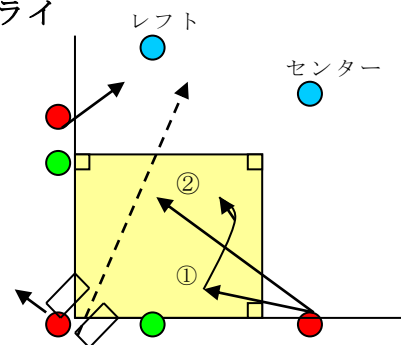
(1塁塁審)

① ヒットになりそうな時打者走者の各塁の触塁を見る。

② ノーアウトでキャッチしそうな時3塁方向に進む。

(3塁塁審)

Going Out と声をかけ打球を追う。



#### (5-1) 走者1・2塁、センターより右側のフライ

(球審)

2塁走者の3塁触塁と本塁のプレーを見る。

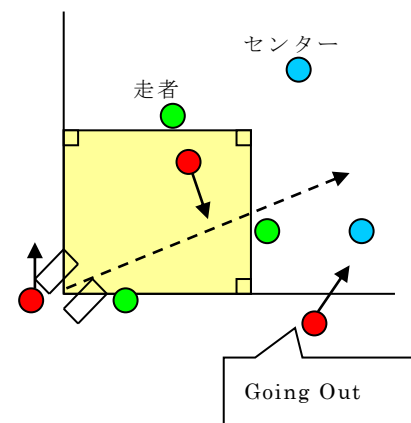
(1塁塁審)

Going Out と声をかけ打球を追う。

(3塁塁審)

2塁1塁の触塁と1・2・3塁のプレーに備える。

ライト前ヒットはライトゴロに備え すばやく1塁に近づき判定する。



### (5-2) 走者1・2塁、センターより右側のフライ 走者タッグアップ

(球審)

「I've got 3rd if he tags」又は「サードへ行くよ」と声をかけ、3塁に移動する。

走者が進塁を試みたら「I've got 3rd」又は「サードOK」と声をかけ内野に入り判定。

悪送球になれば「going home」と声をかけ本塁へ戻る。

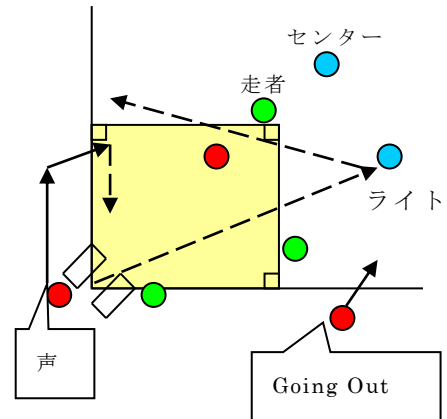
(1塁塁審)

「going out」と声をかけ打球を追う。

(3塁塁審)

1塁2塁のタッグアップを確認。

悪送球ならば3塁へ向う。



### (5-3) 走者1・2塁、センター・レフト間のフライ

(球審)

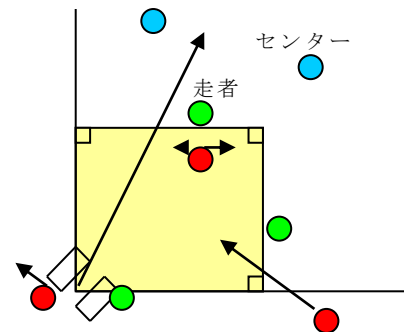
2塁走者の3塁触塁と本塁のプレーに備える。

(1塁塁審)

打者走者の1塁触塁と2塁進塁に備える。

(3塁塁審)

打球の判定。1塁走者の2塁触塁と3塁進塁に備える。



### (5-4) 走者1・2塁、センター・レフト間のフライ 走者タッグアップ

(球審)

「I've got 3rd if he tags」又は「サードへ行くよ」と声をかけ、3塁に移動する。

走者が進塁を試みたら「I've got 3rd」又は「サードOK」と声をかけ内野に入り判定。

悪送球になれば「going home」と声をかけ本塁へ戻る。

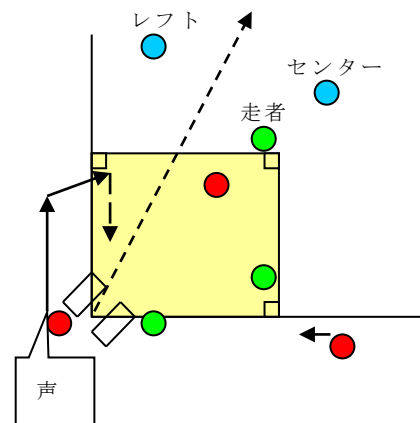
(1塁塁審)

タッグアップの確認。本塁へはいかない。

(3塁塁審)

打球の判定と2塁のタッグアップを確認。

悪送球ならば3塁へ向う。



### (5-5) 走者1・2塁、左翼線へのフライ

(球審)

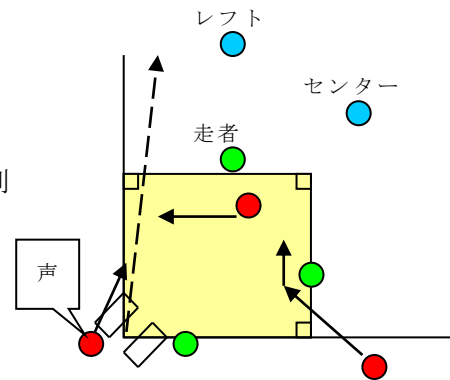
3塁線へ進み立ち止まって「I'm on the line」と声をかけ3塁へは行かないことを他の審判に伝えます。ここで打球の判定と2塁走者の3塁触塁を確認する。

(1塁塁審)

打者走者の1塁触塁を確認後2塁へスライド  
(ピボットの必要なし)

(3塁塁審)

1塁走者の2塁触塁を確認後3塁へスライド  
2塁走者がタッグアップしたら確認する。



### (6-1) 走者1・3塁、センターよりライト側のフライ

(球審)

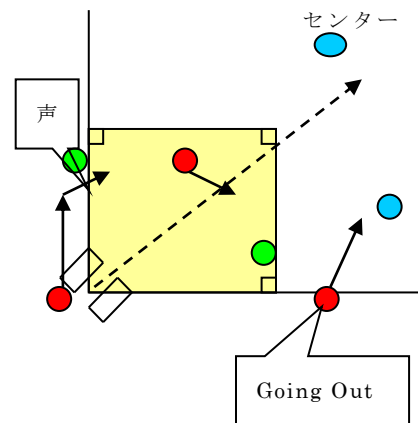
「I've got 3rd if he tags」又は「サードへ行くよ」と声をかけ、3塁に移動しながら本塁の触塁を確認。3塁のプレーに備える。

(1塁塁審)

「going out」と声をかけ打球を追い確認と判定をする。

(3塁塁審)。

1塁走者と打者走者の触塁を確認し、2塁のプレーに備える。



### (6-2) 走者1・3塁、センター・レフト間のフライ

(球審)

「I've got 3rd if he comes」又は「サードへ行くよ」と声をかけ、3塁に移動しながら本塁の触塁を確認。3塁のプレーに備える。

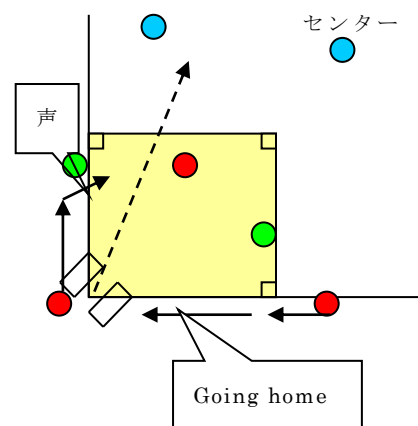
1塁走者が3塁へ進塁したら「I've got 3rd」と声をかけ、内野に入り判定する。

(1塁塁審)

打者走者の1塁触塁を確認後「going home」と声をかけ本塁へ向う。

(3塁塁審)。

打球の判定と1塁走者2触塁を確認する。



### (7-1) 走者 2・3 塁、センター・ライト間のフライ

(球審)

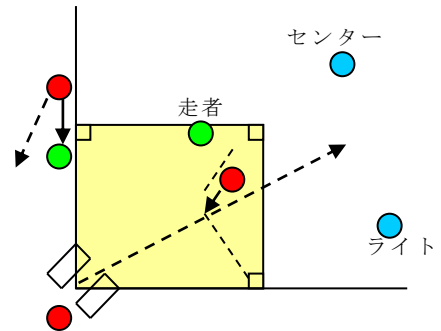
本塁のプレーに備える。

(1 塁塁審)

ステップアップターンし、打球の判定と打者走者の 1 塁触塁確認する。タッグアップすれば 2 塁走者のタッグアップを見る。

(3 塁塁審)

2 塁走者の 3 塁触塁を確認する 3 塁走者のタッグアップを見る



### (7-2) 走者 2・3 塁、センターより左側へのフライ

(球審)

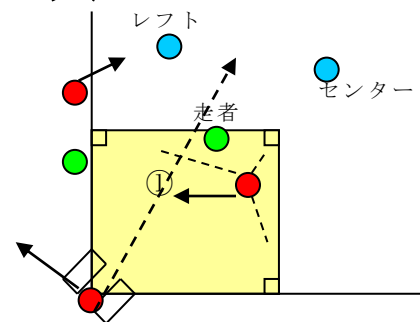
本塁と 3 塁の触塁を見る。3 塁のタッグアップを見る。

(1 塁塁審)

打者走者の 1 塁触塁を確認後、1・2・3 塁のプレーに備える。2 塁走者がタッグアップしたら①へスライドし確認する。

(3 塁塁審)

「Going Out」と声をかけ打球を追う。打球の確認と判定をする。



### (7-3) 走者 2・3 塁、右翼線へのフライ

(球審)

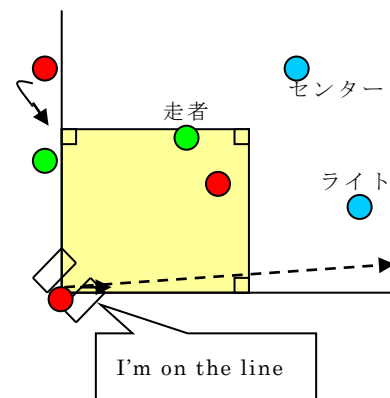
1 塁線に進み立ち止まって「I'm on the line」と声をかけ、打球の判定をする。

(1 塁塁審)

打者走者の 1 塁触塁を確認する。2 塁走者のタッグアップを確認する。

(3 塁塁審)

2 塁走者の 3 塁触塁を確認する。3 塁走者のタッグアップを確認する



### (8-1) 走者満塁、センターよりライト側のフライ

(球審)

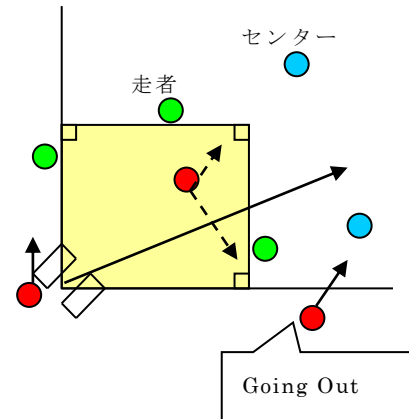
本塁と3塁の触塁を見る。本塁のプレーに備える。3塁のタッグアップを見る。

(1塁塁審)

「Going Out」と声をかけ打球を追い、打球の確認と判定をする。

(3塁塁審)

2塁と1塁の触塁を見る。1・2・3塁のプレーに備える。2塁と1塁のタッグアップを見る。



### (8-2) 走者満塁、センター・レフト間のフライ

(球審)

本塁と3塁の触塁を見る。本塁のプレーに備える。3塁のタッグアップを見る。

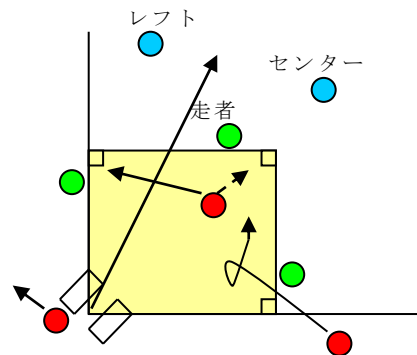
(1塁塁審)

打者走者の1塁触塁と2塁のプレーに備える。

1塁のタッグアップを確認する。

(3塁塁審)

打球の判定をする。1塁走者の2塁触塁、3塁のプレーに備える。2塁のタッグアップを見る。



### (8-3) 走者満塁、左翼線へのフライ

(球審)

3塁ライン上出て進み立ち止まって「I'm on the line」と声をかけます。ここで打球の判定と3塁と本塁の触塁を確認する。

3塁のタッグアップを確認する。

(1塁塁審)

内野へ入りピボットしないで打者走者の1塁触塁を確認後、2塁へスライドする。

(3塁塁審)

1塁走者の2塁触塁を確認後3塁へスライド

2塁走者のタッグアップを確認する。

