

◇ 最初に。

1. 審判員として。

- 試合中は、審判員に徹する事。…………… 選手を指導する言動は厳禁。(プレイに公平であること)
- 二日酔いや、体調が悪い時には担当しないこと。(正常なジャッジは出来ない。)
- 試合中は疲れていても爽やかな姿勢をしなさい(周囲は審判員を見ている)。
- 常にきびきびとした行動をとること。
- 常に「野球規則」を学習すること。(野球の本質：フェアであるべき野球を考えること。)
- プロ野球の真似はしない。アマチュア野球の基本に忠実に。
- 試合(人のプレイ)を裁くのだから、自分がきちんと自覚と責任を持たなければ。
- ベンチ等からクレームが出る原因は? (ジャッジのタイミング、ジャッジまでの姿勢、ポジション…他)

2. 判定(ジャッジ)

- アウト、セーフのジャッジは、ベストのポジションで、事実を確認して、慌てずに、急がずに。
- 自分では格好良いジャッジと思っている、はたから見ると、みっともないもの。
- 予測やタイミングでのジャッジは厳禁!
- ジャッジの後も、常にボールから目を離さない。(ボールの有る所にプレイが有る。)
- プレイは続く。次々と起こるプレイを予測する意識と行動を!
- タッチアップ! しっかりとしたポジションでのジャッジでなければ信用されない。

◇ 本資料の「4人制審判員の動き方等」は、「全日本野球会議 審判メカニクス 2002 年版」を参考に編集しています。

本資料は柏市少年野球連盟審判部で編集されたものを引用しています

1. 球審の構え方

スロットスタンス:

1) 足

捕手の足の踵/塁審の足のつま先/踵/つま先(次ページの図)

踵からつま先まで地面につける

両足のスタンスは最低肩幅(落どの場合肩幅以上)

両足に均等に体重をかける

スロット足を先に決め、後ろ足は45度まで開く

(両足のスタンスは自分の一番楽な位置が良い)

2) 肩

投手板に正対する

地面と平行に

3) あご

地面と平行に

捕手の頭上部の高さに合わせる(次ページの図)

4) 体

やや前方に傾ける

頭の高さを決めるのにしたがって腰の位置も決まる

5) 腕と手の位置(①、②のどちらでも良い)

① スロット方向の腕は90度に曲げ、肩に近いあたりに止める。もう一方の腕はひざの上部あたりに軽く添える。

② 両前腕を足の内部に入れ、太ももあたりに持ってくる。手は自然に下げるか軽く握る。



2. プレイ、タイム

“プレイ!”



ステップ1



ステップ2

“タイム”



打者が打撃姿勢をとるまでに次のシグナルがしばしば用いられる。

3. ストライク、ボール

- * 「ストライク」とコールする。
- * ボールも「ボール」とコールする。
- ただし、動作はない。



“ストライク!”

“セーフ”

- * マスクは常に左手で持つ。
- * 広げた両腕は地面と平行に。



“ボールカウント”

- ボールカウントの示し方: 常に指を使う。フルカウントを示すのに拳は使わない。

手は高く上げない
「タイム」と間違う

4. 球審 (アウト、セーフ、ボールカウント)

“アウト”

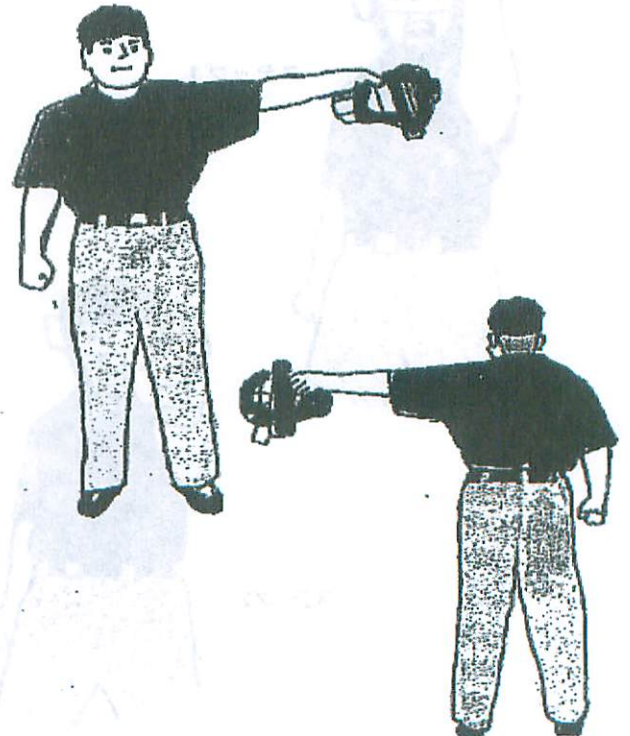


- * マスクは常に左手で持つ。
- * 右手で拳を作って肘から先が地面と直角になるように上げる。

5. 球審 (フェア、ファウル)

“フェア”

- 一塁線の打球の場合
(ノーボイス)



“フェア”
三塁線の打球の場合
(ノーボイス)



“ファウル・ボール”
マスクを取ってコールすることが望ましい。
フェアかファウルか際どい場合はジェスチャーを大きく。



6. 球審 (マスクの外し方、インジケーターの持ち方)

ステップ1



ステップ2

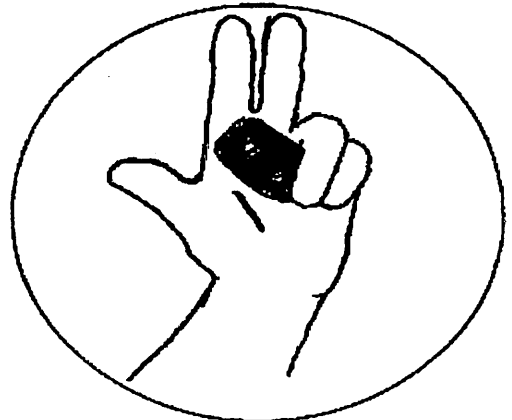


左手でマスクの下部を前に引き、押し上げるようにして外す。

“間違ったやり方”



マスクを外すときのインジケーターの持ち方



7. 四死球

四球の場合

殊更動作はしない。(従来の「フォアボール」と左手で一塁ベースを指差す動作を変更する。)

死球(ヒット・バイ・ピッチ)の場合

まず、ボールデッドのジェスチャー(両手を上げる)をして、ヒット・バイ・ピッチを確認して打者を一塁へ。明らかに死球の場合はボールデッドのジェスチャーを省いてもよい。(グリップエンドに当たったような場合は、両手を上げた後ファウルボールを宣告する。)



三塁塁審を指差して「振った?」

塁審振った場合
アウトと同じジェスチャー



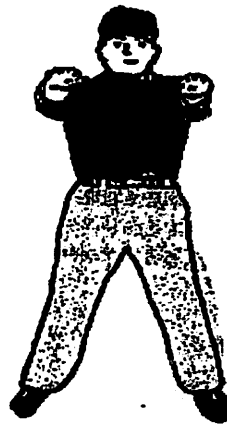
8. ハーフスイング

一塁塁審を指差して「振った?」



中にいる塁審を指差して
(三人制のとき)
「振った?」

塁審振っていない場合

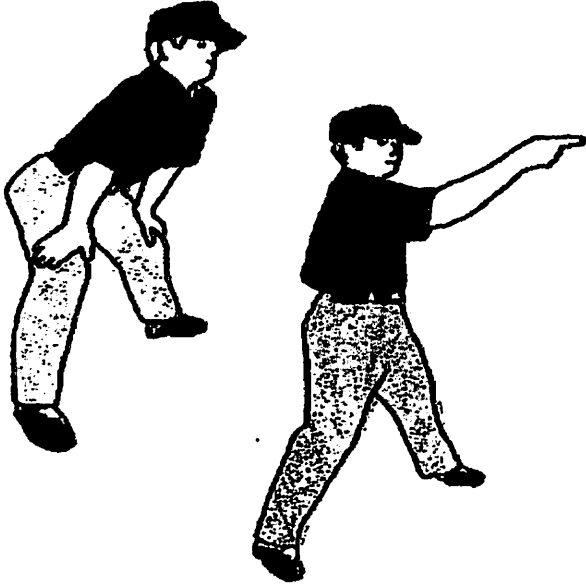


9. ポーク

※ 球審は“ザッツ・ポーク”と発声するのみで特に動作はしない。そして、プレイが一段落してからタイムをかけ、ポークの処置をとる。

※ 塁審は右手で投手を指差しながら“ザッツ・ボール”と発声し、そしてプレイが一段落してからタイムをかけ、ポークの処置をとる。

“ザッツ・ポーク！”



10. セットポジション (塁審の構え方)

塁審は、

1. 一球ごとにセットポジション(ルックの姿勢)で構える。
2. プレイの判定のときにはセットポジションで構える。

セットポジションの構え方:

1. ひざを軽く曲げる。腰を曲げない。
2. 両手をひざまたは太ももの上に置く。両脚の内側に置かない。
3. 頭を上げる。頭を落とすな。
4. 肘をまっすぐに。
5. 肩の力を抜いて。リラックスして。
6. 重心は前に置く。機敏に動けるように。

“タイム！”

(プレイが一段落するまでタイムをかけないこと)



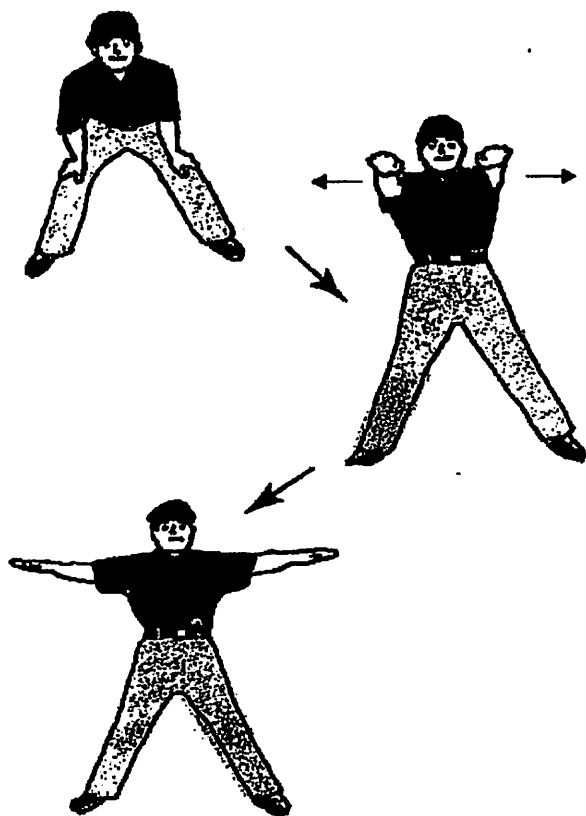
「正しい構え方」



「間違った構え方」

11. セーフ、オフ・ザ・バッグ

“セーフ!”



“オフ・ザ・バッグ!”



野手の足が離れた場合
“セーフ! オフ・ザ・バッグ!”

12. アウト

“アウト!”



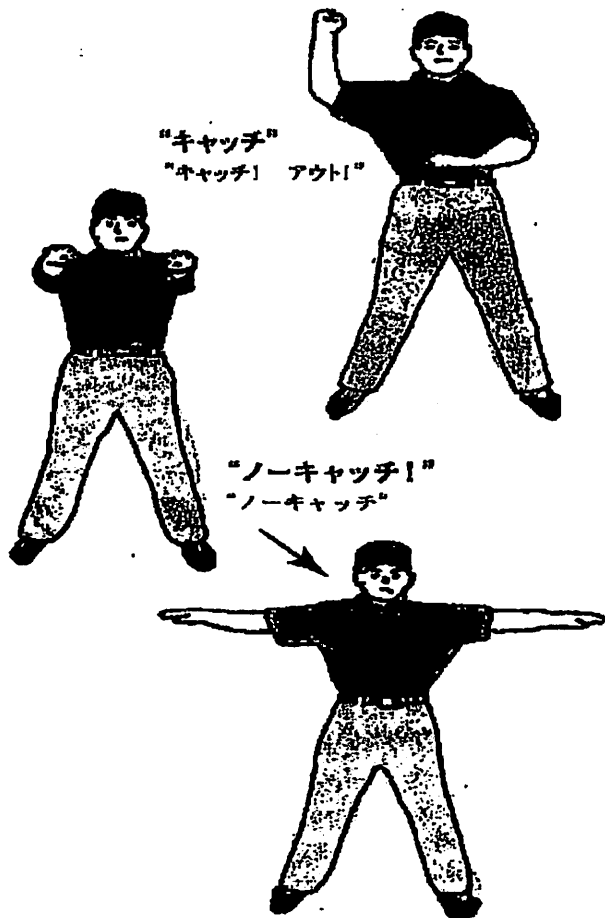
13. フェア、ファウル、キャッチ、ノーキャッチ



“フェア”
フェアを指差す。
(ノーボイス)



(ファウル)
“ファウルボール!”



14. エンタイトル・ツーベース、ホームラン



15. 打撃妨害

- (1) 顔上で左手甲を右手でたたき、「インターフェア」のコールを行う。
- (2) 妨害にかかわらずプレイが続けられる場合は、プレイの進行をよく見極め、プレイが一段落した後に「タイム」を宣告、ダイヤモンド内に踏み込んで再度インターフェアのジェスチャーを行い、規則に則った適切な処置を取る。

[注意事項]

審判自らが攻撃側にその申し出を促すような態度は取る必要はないが、試合進行をスムーズにするために、プレイが一区切りした後に、攻撃側ベンチへ向かって、プレイ中にインターフェアが生じたことを知らせるジェスチャーを再度行うことは一向に構わない。



16. 故意落球

- (1) インフィールドフライの判定と同様、原則として球審がホームプレート前方、ダイヤモンド内に踏み込んで「故意落球」を宣告する。
- (2) 宣告は、まず右腕をしっかりと上方へ突き上げ「バッターアウト!」の宣告を行い、続いて「ボールデッド」の状態にするため、「タイム」を宣告する。
- (3) プレイが球審から見にくい場合は、インフィールドフライの判定と同様に、塁審が責任を持って判定をくだす。その場合は、球審が塁審の判定に合わせて必ず追従判定を行う。

18. 打者の守備妨害(盗塁のとき)

“インターフェア!”

(走者がアウトになった場合は妨害はなかったものとみなされる)



(走者がセーフになったら直ちに)



17. インフィールドフライ

“シグナル”

インフィールドフライのケースであることを確認しあう。



“インフィールドフライ!”



“バッターアウト!”

(打者を指差して)

“インターフェア!”



“バッターアウト!”

(アウトを宣告した後、走者を檢球当時占有していた塁に戻らせる。)

19. 打者走者の守備妨害



20. 走者の守備妨害



21. 観衆の妨害



22. オブストラクション(a)項



22. オブストラクション(b)項

“オブストラクション!”

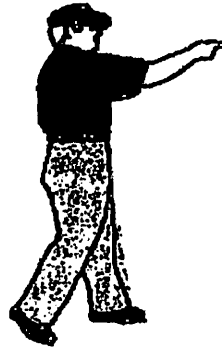


(すべてのプレイが一段落してから)
“タイム!”
その後、走者の不利益を取り除くよう適切な処置を取る。(妨害を受けた走者に対してどの塁まで進塁できるかを指示する)

24. ラインアウト

(1)「ラインアウト」が発生したら、走者に近い塁審が素早く宣告する。

(2)宣告は、走者の方に一歩踏み込んで、右手を上方に当て、“ランナーアウト!”、そしてラインアウトの地点を指差して“ラインアウト!”を宣告する。



または



25. タイムプレイ

記録員に向かって



再び記録員に向かって
“1点!”

ネット裏の公式記録員に向かって、球審は得点が入ったことをホームプレートを指差して示す。

ノースコア



両手を交差して、得点が認められないことを示す。

