

# 審判の基本と心得

- 1, 審判の心得
- 2, 準備する物
- 3, 裁定に関する心得
- 4, 審判団の流れ
- 5, 球審(チーフ)の基本
- 6, 塁審の基本(各塁審共通)
- 7, 一塁塁審
- 8, 二塁塁審
- 9, 三塁塁審
- 10, 統一事項

平成27年4月改訂

# 審判の基本と心得

## 1, 審判の心得

- ①野球規則                      ②公平・勇敢                      ③健康(深酒、腹痛、頭痛)                      ④清潔な身だしなみ

## 2, 準備する物

**スラックス(紺)、シューズ(黒)、球審をする場合は安全靴がおススメです。**

## 3, 裁定に関する心得

- ①ボールから絶対に目をそらさない。
- ②コールは適切な場所で行う。
- ③タッチプレーは出来るだけ近くで見えてジャッジする。  
フォースプレーは5～6m離れて見る。
- ④走りながら絶対にジェスチャーしない。
- ⑤次のプレーを頭に想像しながら、構えておく。
- ⑥きわどいプレーでのジャッジは自信を持ってやり、絶対に覆さない。
- ⑦埋め合わせは絶対にしない。
- ⑧誰が見てもセーフ(アウト)が完全な場合はミスジャッジとしてタイムをかけ迅速に覆す。  
(落球など)
- ⑨ボールを追う人、カバーする人をあらかじめ決める。
- ⑩タイムは全員で一斉に行う。
- ⑪ボークは全員で一斉に行う。

## 4, 審判団の流れ

審判団集合→グラウンド整備の確認→グラウンドルールの設定、確認及び引き継ぎ→キャプテン集合→

審判団本部席挨拶→両チームベンチ前集合(「ベンチ前!」のかけ声)→試合開始前の挨拶→

投球練習(グラウンド点検)→試合開始→攻守交代(ベンチの追い出し)(ピッチャープレート清掃)→

試合終了→選手及び審判団集合→試合終了の挨拶→審判団の本部席への挨拶→審判団退場→

両チームベンチ入れ替え→当番チームベンチへの報告→ミーティング

### ◎当番チームへの報告

審判団集合前に、審判団は当番チームへ(所属)(氏名)(ポジション)を確実に報告する。  
(審判カードの提出を行う。)

## 5, 球審(チーフ)の基本

### I 試合前

#### ◎グラウンド設備の確認

審判団は設置されたグラウンドの各ラインを確認し、修正の必要があれば協議の上修正する。

#### ◎グラウンドルールの設定、確認(及び引き継ぎ)

第1試合開始前、監督及び審判団にてグラウンドルールの設定協議を行い確認する。  
また、後続試合の審判団に対しその引き継ぎを確実にを行う。

### ◎キャプテン集合

対戦チームのチーム代表(若しくは代理者)立ち会いの元、キャプテン集合をコールし、両チームキャプテンを本部席前に集め、試合球各2個ずつ、計4個受け取り、メンバー表の交換を行う。  
次に握手をさせ、ジャンケンにより先攻、後攻を決め球審はそれを復唱する。  
また、球審は試合開始時間を告げ、集合を解く。

### ◎審判団の本部席への挨拶

審判団は互いに服装、用具の点検終了後、グラウンドへ入り本部席前へ整列し、本部席への挨拶を行う。

### ◎両チームベンチ前集合

本部席への挨拶終了後、両チームに対し「ベンチ前」をコール。

### ◎集合

球審は両チームベンチ前集合を確認後「さあ行こう」「集合」等のコールとともに、ホームプレート手前に駆け足で整列。

### ◎試合開始前の選手整列

選手、審判団整列後、球審は1歩前へ出て簡素にグラウンドルールを説明、その他注意事項を説明。その後球審は一歩下がって他の審判と並び、両チームキャプテンに握手をさせる。  
両チームキャプテンがもとの位置に戻り、一呼吸置いて「はじめます。」又は「れい。」のコールを行う。

## II 試合中

### ◎投球練習

1回表裏及び投手交代時……7球、その他……3球  
投手にボールを渡し「7球」を指示し、残り3球の時に「あと3球」をコール、その他の時は「3球」を指示する。  
最後の投球練習前に「one more pitch(ワンモアピッチ)」のかけ声で内外野の練習ボールをベンチへ戻させる。

### ◎「プレイ」のコール

各回攻撃開始前、及びボールデッド後は、投手がプレートに軸足をつけたら速やかに、そして必ず「プレイ」をコールする。

### ◎ボールカウントのコール

ボールカウントは原則として「2ボール2ストライク」でコールするが、中断が長かった場合や、盗塁時等は臨機応変にコールする。

### ◎投球判定

ストライク、ボールの判定は慌てずに一定のリズムで行い、自信と信念をもってはっきりとした動作と大きな声でコールする。ストライクはコールの後、一呼吸おいて上げた右手を下ろす。

### ◎投球判定以外のプレイを見るには

速やかにプロテクターを背中にまわし、マスクを外し左手に持ち替え次のジャッジに備える。  
また、他の審判員の判定の補助及び確認を行う。

### ◎フォアボール

「ボール フォアボール」をコールし、**動作しないで**、打者走者が一塁につくのを確認する。尚、打者走者が一塁につくまでタイムを受け付けてはならない。

◎デットボール

両手を上げて「デットボール」をコールし、左手で一塁を指示する。選手がすぐに動かない様であれば球が当たった所を確認する等速やかに対処する。

◎内野フライの判定

内野フライの場合、球審は出来るだけプロテクター、マスクを外し、ホームプレート前方に出てルックし判定する。

◎ベース手前のライン際のごろの場合

出来るだけプロテクター、マスクを外し、ラインを体の中心に持っていきルックし判定する。

◎インフィールドフライ

内野にイージーなフライが上がったら、ホームベース前方に速やかに出て、打球を見てそのままコールする(打者は見ない)「インフィールドフライ」をコールし、打球から目を離さないよう十分注意する。

◎ボールデットラインを設けている場合

飛球又は送球がラインを越えそうになる場合は、速やかにラインまで走り判定する。また、選手が飛球を夢中で追って危険な場合は早めに大きな声で「ファールボール」をコールする。

◎攻守交代時

球審は一塁あるいは三塁審判員と一緒に、攻撃が終了した選手をベンチから「追い出し」を行う。また、捕手が装備に手間取っている場合は、代わりの捕手を出させ、投球練習を見ながら装備している捕手の近くで待機し、捕手がゆっくりしている場合は装備を急がせる。このときの代わりの捕手は原則として装備を装着している者を出させ、装備を装着していない代わりの捕手は座って投球練習を受けさせない。(立ってキャッチボールを基本とする。)

◎ホームプレートの掃除

プレイが止まっているのを確認し素早く掃除を行う。掃除するたびにタイムをかける必要はない。掃除をするときは、バッターに声を掛け、かつ用心の為にプロテクターで体をカバーして行う。固定ベースの場合は投手に背中を向けて、刷毛を使い素早く掃除を行う。

◎バッターボックスから出てサインを見る選手について

バッターボックス内でサインを見るよう指導する。チームの多くの選手がバッターボックス内でサインを見る様指導する。チームの多くの選手がバッターボックスを外す様であれば、攻守交代時等に監督に対し指導要請を行う。

◎触塁の確認

ホームベースの触塁は「確かに見たよ」と少しオーバーなジェスチャーで確認する。

◎リタッチの確認

外野フライ等による出塁選手のリタッチについては、各塁審とともにルックし確認する。リタッチについて守備側よりアピールがあり、もし塁審が不確認の場合は代行し判定を下す。

◎タイムのかけ方

一連のプレイが停止した事を確認し、グラウンド内選手及び他の審判員にはっきり解る様な大きな声とゼスチャーで、両手を上げ「タイム」をコールする。また、ボールデット中に監督等より、タイムの要請があっても「タイム」をコールする必要はないし、コールしてはならない。

◎ファウルボールについて

ベース手前のライン際の打球についてはボールが停止するか、守備側選手が捕球するまでコールしてはならない。

ネット際またはボールデッドライン際に上がった飛球はプロテクター、マスクを外し、速やかにネットまたはラインまで走り判定する。

◎ボークについて

ボークについては原則として1度は注意に止める。明らかにボークの場合は「ボーク」をコールし、出塁走者に進塁するよう指示する。(打者がボークの球を打って1個以上の塁に進めばボークはなかったものと見なす。)

尚、ボークを犯した投手が、そのわけを理解していない様であれば、素早くマウンドまで駆け寄り簡素に口頭にて説明し指導する。(ゼスチャーでの指導はしてはならない。)

紛らわしい投球動作については、攻守交代時等にその投手、若しくは監督に口頭で指導する。

◎打撃妨害について

打者がスイングしたバットに捕手のミットが触れたり、投球を捕手がホームプレート前方に出て捕球したときは、直ちに「打撃妨害(インターフェア)」をコールする。

◎走塁妨害について

本塁に関係する走塁妨害は、捕手がボールを持たない時、あるいはボールを処理する行為をしていないとき、走者の走塁を妨げた場合ただちに「走塁妨害」をコールする。三・本塁間のランダウンプレーの場合は、捕手を野手と読み替える。

◎守備妨害について

本塁に関係する守備妨害は、盗塁等の捕手の送球を打者が妨害した場合ただちに「インターフェア」をコール。但し、盗塁等の走者がアウトになった場合は、妨害は無かったものとしてプレイは続けられる。(打者2ストライクの後、第3ストライクのインターフェアは走者がセーフであれば走者もアウトとなる。)

◎反則打球について

打者が片足または両足を完全にバッターボックスの外において、バットにボールを当てたときは直ちに「反則打球」をコールする。但し、打者の足が空中でバットにボールを当てたときはこの限りではない。

◎試合終了

7回終了点差有り、5回終了7点以上の差、降雨、その他試合続行不可能な場合、時間オーバーの場合球審は試合終了と同時に「集合」をコールし、全員を集める。

◎試合終了後の選手整理

審判団及び選手全員整列し、必要があれば注意事項等を簡素に話し、キャプテンの握手を行った後「ゲーム」「終わります」又は、「れい」をコールする。

### Ⅲ 試合終了後

#### ◎審判団の退場

試合終了の挨拶を済ませた後に廻れ右をし、そのままの隊列で本部席前まで駆け足で進み整列し本部席への挨拶を行う。尚、本部席なき場合はグラウンドに向かい、整列し「れい」をする。

#### ◎両チームベンチの入れ替え

審判団は手分けして両チームのベンチの入れ替えの指導を行う。

#### ◎ミーティング

全てを終了した審判団は、良かった事、悪かった事、反省すべき事等を全員で話し合い次回のかてにする。「お疲れ様でした」の言葉にて散会する。

## 6. 塁審の基本(各塁審共通)

### I 試合前

#### ◎グラウンド設備の確認

審判団は設営されたグラウンドの各ラインを確認し、修正の必要があれば協議の上修正する。

#### ◎グラウンドルールの設定、確認(及び引き継ぎ)

第1試合開始前、監督及び審判団にてグラウンドルールの設定協議を行い確認する。  
また、後続試合の審判団に対しその引き継ぎを確実にを行う。

#### ◎キャプテン集合

球審が準備等で集合を掛けられない場合、他の審判団は球審を代行し、対戦チームのチーム代表(若しくは代理者)立ち会いの元、キャプテン集合をコールし、両チームキャプテンを本部席前に集め、試合球各2個ずつ、計4個受け取り、メンバー表の交換を行う。

次に握手をさせ、ジャンケンにより先攻、後攻を決め球審はそれを復唱する。

また、球審は試合開始時間を告げ、集合を解く。

#### ◎審判団の本部席への挨拶

審判団は互いに服装、用具の点検終了後、グラウンドへ入り本部席前へ整列し、本部席への挨拶を行う。

#### ◎両チームベンチ前集合

本部席への挨拶終了後、両チームに対し「ベンチ前」をコール。

#### ◎集合

球審は両チームベンチ前集合を確認後「さあ行こう」「集合」等のコールとともに、ホームプレート手前に駆け足で整列。

#### ◎試合開始前の選手整列

選手、審判団整列後、球審のコールで「れい」をし、各塁審は選手を追うようにして各ポジションに向かう。

#### ◎グラウンドの点検

各塁審は、各ポジションの内、外野のグラウンドの点検、確認を軽く走りながら行う。

特に練習用ボールは確実に除去する。

## II 試合中

### ◎投球練習

1回表裏及び投手交代時……7球、その他……3球

球審が投球練習を見れない状態の時は、他の審判団は球審を代行する。

### ◎判定する位置

フォースプレイは5～6m離れた位置で、タッチプレーは出来るだけ近くで判定し、アウトの場合タッチ後ボールを確保している事を確認した後にコールする。

### ◎内野ゴロ、内野フライ

これは球審の判定範囲であるので、コールしてはならない。但し、難しい打球で球審が判定しにくいと判断した場合はコールする。

### ◎ボールカウントについて

インジケーターは必ず持参し、確実にカウントしておく。球審等により要請があった場合は的確に伝達する。

### ◎タイムのかけ方

一連のプレイが停止した事を確認し、グラウンド内選手及び他の審判員にはっきり解る様な大きな声とゼスチャーで、両手を上げ「タイム」をコールする。また、ボールデット中に監督等より、タイムの要請があっても「タイム」をコールする必要はないし、コールしてはならない。

尚、タイムは他の審判員と同調して行うので、その可能性のある状況下では十分廻りに気を配っておかねばならない。

### ◎ボークについて

明らかにボークの場合は「ボーク」をコールし、出塁走者に進塁するよう指示する。(打者がボークの球を打って1個以上の塁に進めばボークはなかったものと見なす。)

尚、ボークを犯した投手が、そのわけを理解していない様であれば、素早くマウンドまで駆け寄り簡素に口頭にて説明し指導する。(ゼスチャーでの指導はしてはならない。)

紛らわしい投球動作については、攻守交代時等にその投手、若しくは監督に口頭で指導する。

### ◎触塁の確認

走者の触塁確認は「確かに見たよ」と少しオーバーなジェスチャーで確認する。

### ◎リタッチの確認

外野フライ等による出塁選手のリタッチについては、各塁審とともにルックし確認する。

ルックする位置は、捕球地点と走者を一直線上に見る事が出来る位置が理想である。

なお、守備チームよりアピールがあれば判定を下す。また、他の審判員が不確認の為判定要請があった場合、確認していればその判定を下す。

### ◎守備妨害について

守備をしているか、守備をしようとしている選手を、走者が妨害した場合は直ちに「インターフェア」「ランナーアウト」をコールする。

### ◎走塁妨害について(オブストラクション)

野手がボールを持たないとき、あるいはボールを処理する行為をしていないとき、**走者の走塁を妨げた場合**直ちに「走塁妨害」をコールし、次の処理を行う。

ボールデットとし、最低1個の進塁を与えるのは、その走者にプレイが行われているとき、又は打者走者が一塁に触れる前に妨害が行われたとき。

その他の場合は、全てのプレイが終了するまで試合は続けられる。一連のプレイが終了後「タイム」をコールし、妨害によって受けた走者の不利益を取り除くよう処置する。

#### ◎ランダウンプレイについて

ランダウンプレイが行われ始めたら、関係する二人の審判員は、内外スリーフットラインを想定した位置に相対し、プレイを見る。尚、あまりボールと一緒に動く選手のプレイの妨げになる。判定は必ず一人で行う。

審判員が接近している場合は、合図を送り必ず一人でコールする。

#### ◎試合終了

7回終了点差有り、5回終了7点以上の差、降雨、その他試合続行不可能な場合、時間オーバーの場合球審は試合終了と同時に「集合」をコールし、全員を集める。

#### ◎試合終了後の選手整列

審判団及び選手全員整列し、必要があれば注意事項等を簡素に話し、キャプテンの握手を行った後「ゲーム」「終わります」又は、「れい」をコールする。

### III 試合終了後

#### ◎審判団の退場

試合終了の挨拶を済ませた後に廻れ右をし、そのままの隊列で本部席前まで駆け足で進み整列し本部席への挨拶を行う。尚、本部席なき場合はグラウンドに向かい、整列し「れい」をする。

#### ◎両チームベンチの入れ替え

審判団は手分けして両チームのベンチの入れ替えの指導を行う。

#### ◎ミーティング

全てを終了した審判団は、良かった事、悪かった事、反省すべき事等を全員で話し合い次回のかてにする。「お疲れ様でした」の言葉にて散会する。

## 7, 一塁塁審

#### ◎走者無し

ベースより5～6m後方でラインの外側に立つ。投球までの投球動作を見、投球と同時に本塁を見て、右打者のハーフスイングの判定に備える。

#### ◎走者1塁

ベースより2m後方にラインの外側で投手の方へ体に向け、投手より目を離さない様にする。投手がセットポジションに入る流れと共に、ルックしポークを監視し、投球と同時に本塁を見る。投手等よりの牽制球は塁に近づいて判定する。捕手よりの牽制球があるので、油断せずにボールから目を離さない。  
牽制球があっても、一塁手がタッチ等をしなければ、判定の必要はない。

#### ◎走者1塁以外

ベースより4～5m後方(但し、投手の投球動作が確認できる位置)にラインの外で、投手の方へ体に向け、投手がセットポジションに入る流れと共にルックする。

◎内野ゴロの送球について

サード、ショート及び二塁よりのセカンドゴロの送球に対しては、送球に対しほぼ直角の位置まで走り、送球を目で追いながら判定しコールする。

又、一塁よりのセカンドゴロ、ピッチャーゴロ及びキャッチャーゴロの送球に対しては、思い切って内野側へ入るかファウルグラウンドに出て判定し、コールする。

ファウルグラウンドに出る場合は、打者走者の走塁の邪魔にならないよう十分に注意する。

◎外野に飛んだ打球について

右翼手より右側の打球は、一塁塁審の判定範囲であるので(走者があり、2塁塁審が内野側に入っている場合は、中堅手より右側が判定範囲となる。)ラインに沿って目で打球を追いつつ走り、ルックし判定する。特にライン際の打球に対しては、ラインを体の中心にしてまたぎ、ルックして判定する。右翼手前の打球は、右翼手より一塁への送球があるので、「フェア」のコール後直ちに一塁方向へ戻り、次の判定に備える。

◎ファウルボール等について

フェンス際又はボールデットライン際の打球については、速やかにフェンス又はボールデットラインまで走り判定する。但し、内野フライは球審の補助である。又、打球を夢中で追っている選手に対し、危険と判断したときは早めに大きな声で「ファウルボール」をコールする。

投手の牽制球及び野手の送球がそれて、ボールデットラインを越えそうな場合は、速やかにラインまで走り判定する。

尚、ラインを越えたボールが投球であれば「テイク・ワン」、送球については「テイク・ツー」をコールし右手で1又は2を表示する。

◎攻守交代について

一塁側チームの攻撃が終了次第、球審と共にベンチの選手の「追い出し」を行う。捕手が装備に手間取っている時は、球審に協力し投球練習をカウントするか、捕手の装備を監視する。

三塁側チームの攻撃が終了次第、ピッチャープレートに二塁塁審と共に駆け寄り、ボールの受け取り、あるいはプレートの掃除を行い、終わり次第駆け足でポジションへ戻る。

◎長打性の打球について

二塁塁審若しくは三塁塁審の判定範囲に長打性の打球が飛んだ場合は、打者走者の一塁触塁を確認後、球審が三塁へ移動したら、本塁でのプレーに備える。

## 8, 二塁塁審

◎走者無し

1, 2塁延長線上又は2, 3塁延長線上6~8m後方で、中堅手の邪魔にならない位置に立つ。投球まで投球動作を見、投球と同時に本塁を見る。

◎走者1塁

ベース4~5m内野側かつ一塁側若しくは三塁側に投手の方へ体を向け、投手より目を離さないようにして立つ。投手がセットポジションに入る流れと共にルックし、ボーク等を監視する。

投球と同時に本塁を見、次に一塁走者の盗塁に備える。一塁走者が盗塁をこころみたら、遊撃手又は二塁手の動きの邪魔にならないようにしてボールを追いつつ、プレーに支障をきたさない範囲内で出来るだけ近づきルックし判定する。尚、アウトの場合は、タッチ後ボールを確保している事を確認後コールする。

### ◎走者2塁

ベース4～5m内野側かつ一塁側若しくは三塁側に投手の方へ体を向け、投手より目を離さないようにして立つ。投手がセットポジションに入る流れと共にルックし、ボーク等を監視及び二塁牽制球に備える。投手等による牽制球は出来るだけ塁に近づき判定する。  
捕手からの牽制球があるので、油断せずにボールから目を離さない。牽制球があっても、タッチ等のプレーがなければ判定の必要はない。

### ※走者2塁の場合の牽制について

走者2塁の場合に、遊撃手がベースに入り2塁走者の前を通過して3塁側へ移動し走者をおびき出す様な形で、2塁手が2塁ベースへ入り牽制する行為は禁止されております。  
遊撃手が、走者の前を通過する行為自体は禁止されておきませんが、遊撃手が走者の前を通過する行為と同時に投手が2塁へ牽制(牽制球を投げなくても同様)する行為が禁止されています。

### ◎走者3塁

1, 2塁延長線上又は2, 3塁延長線上6～8m後方で、中堅手の邪魔にならない位置に立つ。  
投手がセットポジションに入る流れと共にルックし、ボーク等を監視する。

### ◎外野に飛んだ打球について

左翼手の定位置から、右翼手の定位置までの打球は二塁塁審の判定範囲であるので、打球を横より見る方向へ走り、ルックし判定する。

特にライナー性の当たりの場合は、十分注意して判定し、選手のごまかしに乗らない事。  
(捕球、落球を確実に見れる位置まで走り判定する。)

又、外野手の間を抜けた打球に対しては、最後までその打球を追い、ボールデットとなった場合は素早く右手で2本指を示し、大きな声とゼスチャーで「テイク・ツー」をコール、打球の判定を終えたらその位置で待機する。

走者が1塁若しくは1, 2塁、満塁時の2塁塁審は内野側に位置するので、外野への打球に関しては判定しない。

### ◎3塁塁審が打球を追った場合

左翼手より左側への打球は三塁塁審の判定範囲であるので、三塁塁審が打球を追った場合打者走者若しくは走者の2塁触塁が確認出来、三塁でのプレーの補助が出来る位置に位置する。

## 9, 三塁塁審

### ◎走者無し

ベースより5～6m後方でラインの外側に立つ。投球までの投球動作を見、投球と同時に本塁を見て、左打者のハーフスイングの判定に備える。

### ◎走者1塁

ベースより4～5m後方(但し、投手の投球動作が確認できる位置)にラインの外で、投手の方へ体を向け、投手がセットポジションに入る流れと共にルックする。

### ◎走者2塁

走者1塁と同様であるが、投球と同時に本塁を見、次に2塁走者の盗塁に備える。

### ◎走者3塁

ベース2m程度後方にラインの外で投手の方へ体を向け、投手より目を離さないようにする。

投手がセットポジションに入る流れと共にルックし、ボーク等を監視すると共に、右投手の牽制球時の左足に注意する。(左投げ、右投げいづれの投手でも、自由な足「右投手の場合左足、左投手の場合右足」を振って投手板の後縁を越えたら、打者へ投球しなければならない。但し、二塁走者のピックオフプレイの為に二塁へ送球する事は許される。)

投手等の牽制球はプレイに邪魔にならない範囲で出来る限り近づいて判定する。捕手からの牽制球があるので、油断せずにボールから目を離さない。牽制球があっても三塁手がタッチ等をしなければ判定の必要はない。

### ◎外野に飛んだ打球について

左翼手より左側の打球は(走者1塁、1、2塁の場合は中堅手より左側の打球)三塁塁審の判定範囲であるので打球を目で追いながら走り、ルックし判定する。特にライン際の打球に対しては、ラインを体の中心にしてまたぎルックし判定する。

左翼手前の打球は左翼手より三塁への送球があるので、「フェア」のコール後直ちに三塁方向へ戻り、次の判定に備える。

### ◎ファウルボール等について

フェンス際又はボールデットライン際の打球については、速やかにフェンス又はボールデットラインまで走り判定する。但し、内野フライは球審の補助である。又、打球を夢中で追っている選手に対し、危険と判断したときは早めに大きな声で「ファウルボール」をコールする。

投手の牽制球及び野手の送球がそれて、ボールデットラインを越えそうな場合は、速やかにラインまで走り判定する。

尚、ラインを越えたボールが投球であれば「テイク・ワン」、送球については「テイク・ツー」をコールし右手で1又は2を表示する。

### ◎攻守交代について

三塁側チームの攻撃が終了次第、球審と共にベンチの選手の「追い出し」を行う。捕手が装備に手間取っている時は、球審に協力し投球練習をカウントするか、捕手の装備を監視する。

一塁側チームの攻撃が終了次第、ピッチャープレートに二塁塁審と共に駆け寄り、ボールの受け取り、あるいはプレートの掃除を行い、終わり次第駆け足でポジションへ戻る。

## 10, 統一事項

### ※選手の野次について

選手の身体的な事や、プレーに支障を来すような「野次」については即座に指導する。

東部地区連盟としてスポーツマンらしい選手の育成を心がけるべきである。

### ※公平な判断と判定

審判を担当される関係者は、絶対に公平な判断と判定を行う事を心がけて頂きたい。

審判の公平でない判定で連盟内のわだかまりや等が出る事のない様、また、常日頃から一生懸命練習をしている選手の事を考えて冷静な判断を行って頂きたい。

また、審判をしている最中に判断出来ない内容や、解らない事があれば遠慮無くプレーが中断した際に「タイム」をとり、審判団にて協議し判定する。

#### ※野手の意図的な走塁妨害

長打の場合や、各塁でのタッグプレーがある場合意図的に各ベースを野手が隠したり、打者走者の触塁の邪魔をする様なプレーが合った場合は走塁妨害(オブストラクション)をコールし厳しく判定する。(特に、長打の場合に打者走者が1塁ベースを廻る際に、1塁手がベースに着いて、打者走者の走塁を意図的に妨害する等、長打の場合は1塁主はベースに付いている必要はなく、打者走者の触塁を離れて確認すれば良い。)

#### ※審判に対する評価

今後各試合の審判に対する意見を当該チーム監督によりして頂く、これは審判に対する抗議や、評価ではなく、今後連盟として選手の健全育成を目的とした物である事を御理解頂きたい。審判員は、試合のスムーズな進行と公平な判断、そして日々努力している選手達をサポートする立場である事を常に心がけ毅然とした態度でジャッジして頂きたい。

#### ※走者2塁の場合の牽制について

走者2塁の場合に、遊撃手がベースに入り2塁走者の前を通過して3塁側へ移動し走者をおびき出す様な形で、2塁手が2塁ベースへ入り牽制する行為は禁止されております。遊撃手が、走者の前を通過する行為自体は禁止されておきませんが、遊撃手が走者の前を通過する行為と同時に投手が2塁へ牽制(牽制球を投げなくても同様)する行為が禁止されています。

#### ※タイムについて(2012,7,20追加)

守備側のタイムは1試合3回までとされています。タイムを1試合で3回消化した後は、主審が必要と認めたタイム以外は主審が認めません。また、守備側のタイムは選手の交代の為のタイムは含みません。

#### ※追い出しについて(2013, 1, 15追加)

攻守交代の際は、球審及び1塁、3塁審判は守備につく側のチームのベンチへ「さぁ行こう！」のかけ声と共に選手の「追い出し」を行う。追い出しが甘く試合時間が長くなることを見受けられるので攻守交代は1分半程度を目標に攻守交代を行って頂きたい。