

審判講習会資料

- 1, 審判講習会資料
- 2, 四人制審判メカニクス
- 3,
- 4, 審判の基本と心得

1. 資料の説明

審判講習会資料

- ・この資料は日本アマチュア野球規則委員会により作成された物です。時間の限られた審判講習会では、濃い内容の講習会が出来ません。
各チームに1冊資料を配付しておりますので、資料を基にチーム内で活用して頂きますようお願いいたします。

ゲーム・マニュアル

- ・各種妨害等の規則違反プレイに対する処置方法をまとめた資料です。こちらも連盟ホームページに掲載しておりますので、ご活用下さい。

審判の基本と心得

- ・基本的な審判の動きを掲載しています。「審判メカニクスハンドブック」の簡易版のような物です。最後に東部地区連盟の統一事項を記載しておりますのでご確認下さい。こちらも連盟ホームページに掲載しております。
また、昨年の反省会で監督会よりイニング間の攻守交代にかかる時間が長すぎる旨、要望がありました。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「さあ行こう！」のかけ声と共に選手の「追い出し」を行って下さい。追い出しが甘く試合時間が長くなることが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。

2. 準備運動

3. 審判の姿勢

球審

スロットポジション

スロットポジションとは打者と捕手の間に体の中心を置くポジションです。通常、内角のホームプレートのエッジに体の中心を置くようにします。
他にセンターポジションと言うホームプレートの中心に体の中心を置くポジションがありますが、アマチュア野球はスロットポジションを基本とします。
センターポジションは捕手が極端に内角に寄り、ホームプレートが見えなくなったときなどに用いて下さい。

スロットスタンス

捕手のかかとのラインに球審の打者側の足のつま先をあわせ、投手にまっすぐに向けます。
次にもう一方の足のつま先を打者側の足のかかとのラインに合わせ45°に開きます。
この「ヒール・トゥ」の形がスロットスタンスです。
他に、スクエアスタンス、ニーズスタンスがありますが、スロットスタンスで統一します。

塁審

ハンズ・オン・ニーズ・セットポジション→GO→ストップ→スタンディングセットポジション
→ハンズ・オン・ニーズ・セットポジション→Call→ハンズ・オン・ニーズ・セットポジション

Call 「 He is out! 」 手のひらを軽く握りながら 肘を基点に腕を振り下ろします。
肘から先が90°になるようにします。

Call 「 safe 」 セーフのコールと共に両腕を水平に広げます。指先をピンと伸ばすときれいな形になります。
コールを終えたら、両腕を閉じて肩の高さの位置に戻します。

callを終えたらハンズ・オン・ニーズ・セットポジションの姿勢に戻ります。

ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションは走者が居る場合で、走者が居ない場合はスタンディングセットポジションで構いません。

塁審は、自分の担当する塁に走者が居る場合はハンズ・オン・ニーズ・セットポジションの姿勢でプレイに備えます。
また、投手から牽制球が投げられた場合でも、タッグ等の行為が無い場合は、プレイが成立していない為アウト/セーフのcallをする事はありません。

4. 球審のジャッジメント

球審の投球判定

投球を判定するには球審はOn the rubber→Get set→Call the pitch→Relax
まで一定したリズムで行います。

投手がプレートに付いたらスロットポジションに位置します。これを「オン・ザ・ラバー」と言います。

「オン・ザ・ラバー」についたら投手から絶対に目を離さないようにします。

次に投手が投球動作を開始したら、姿勢を低くして投球を判定する姿勢をとります。これを

「ゲット・セット」と言います。投手がボールをリリースした後は頭の位置が下がらないように注意して下さい。頭が動くことによりストライクゾーンが微妙に動いてしまいます。

投手が投げてから捕手が捕るまで顔を動かさずにボールをしっかりと目で追います。(トラッキング)

捕手のミットを見たままイメージとして頭の中でボールをホームプレートまで戻し、投球の軌跡を

を確認します。投球の軌跡を元にストライク/ボールを判定しcallします。**(call the pitch)**

判定する際は「Get set」の姿勢から**一連の動作で立上り**右肘を肩の高さまで上げます。

この時、手のひらは自然に平いた状態にしコールと共に手のひらを軽く握りながら、肘を基点に

腕を振り下ろします。この時に肘が地面と90°になる様にします。左手は自然に下げるか、軽く

握ってベルトあたりに付けます。コールを終えたら右腕を自然に下ろした後、数歩下がりが**リラックス**します。

球審の投球判定で最も大切なことは、一定のタイミングで安定したジャッジをする事です。

そのためにトラッキングという作業を身につけることが大切です。

ストライク

1球目のストライクは「ストライク！」と発声し、2球目のストライクは「ストライクツー」3球目のストライクは「ストライクスリー」と発声して下さい

ボール

ストライクと同様に1球目のボールは「ボール」2球目は「ボールツー」3球目は「ボールスリー」

四球となる4球目のボールは「ボール・フォア」と発声します。四球の際は「ボール・フォア」の

発声のみで動作をする事はありません。

また、ボールの判定の際ハーフスイングのリクエストがあった場合は右打者の時は1塁塁審、左打者

の場合は3塁塁審にいずれの場合も左手でリクエストします。**右手でのリクエストはストライクの**

ジェスチャーと紛らわしいので左手で行って下さい。

Hit by pitch(死球)

打者が打とうとしなかった投球に触れたとき、両手を挙げて「ボール・デッド」のジェスチャーをし、

死球であることを知らせます。特に発声は必要ありません。一塁を指す場合は左手で動作して下さい。

振り逃げ

ストライクのコールを行った後に、左手で小さく打者をポイントします。右打者の時は左手で、左打者の

時は右手で打者を指し「スイング」もしくは「Yes, he went」と発声します。

または、打者に向かって右手を廻し「スイング」や「Yes, he went」と発声しても構いません。

その他、ストライクの投球を捕手が後逸したり、捕れなかった場合などは(打者が振らずに見逃した)

セーフのゼスチャーをしなが**ら「ノーキャッチ」と発声する方法もあります。**

無死、または1死で1塁に走者が居る場合(振り逃げのケースではない場合)や第3ストライクが

宣告されただけでまだ、アウトになっていない打者走者が(振り逃げのケース)気づかずに1塁に

向かう素振りを見せずダートサークルを出た場合は直ちにアウトを宣告する。

45フィートライン

球審は打者が打った後に(特に内野ゴロ)は45フィートラインまで前進し打者走者が、スリーフット

レーン内を走っているか?や 1塁でのスワイプ・タッグ(追いタッグ)などに備える必要があります。

但し、スコアリングポジションに走者が居る場合は、本塁でのプレイに備える事が出来る位置で

上記のプレーを確認して下さい。

5. 塁審のジャッジメント

塁審の立ち位置

1, 3塁の塁審はファウルラインの外側に立ちます。野手からの距離にして3~4m後方、としベースから5~6m程度の位置を立ち位置とします。

3塁塁審は3塁に走者が居る場合に限り、走者に打者が打つ瞬間を遮られることが無い様にファウルラインをまたいで立っても構いません。

2塁塁審は走者が居ない場合と、走者3塁の場合は2塁ベースの後方(1, 2塁もしくは2, 3塁のベース線を結んだ延長線上で芝生の位置)に位置します。

走者が上記以外の場合は内野内に位置します。その際2塁手側でも、3塁手側でも構いませんが、走者が2塁にいる場合は走者と遊撃手が重ならないように、2塁手側に位置します。

位置は2塁ベースから4~5mの位置とし、牽制球や盗塁に備えます。

また、前進守備の時は2塁ベース後方の3塁側に移動し、塁上の走者に対するいろいろなプレイに対応出来る場所に移動します。

走者3塁(無死または1死)2塁・3塁または満塁の場合、1, 2塁の延長線上よりも遊撃側に位置します。そして3塁塁審が打球を追った際には内野内に移動し、3塁または2塁でのプレイに備えます。

走者が1, 3塁の時は1, 2塁の延長線上に位置して1塁走者の盗塁にも備えます。

塁審の構え方

走者が居ないときはスタンディングセットポジション出立ち打者に正対します。走者が居るときは1, 3塁審判は投手に正対してハンズ・オン・ニーズ・セットポジションで構え、2塁塁審は打者に正対して構えます。

いずれの場合もボールを持った投手から目を離すことなく、投手からボールがリリースされたら体を打者に向けホームプレートに視点を移します。

call

1塁塁審の場合(2, 3塁審判も基本は同じです。)

打球が放たれ内野ゴロの場合、送球に対して90°の位置へ移動し判定します。判定する位置は「走者の触塁」「野手の捕球」「野手の触塁」の3点が最も見やすい位置とします。

90°の位置が取れないときは、「野手の触塁」が見える位置を最優先とします。

ボールが1塁へ近づき、その軌道が判断できたら、目をボールからベースへ移し、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションをとります。

「走者の触塁」「野手の捕球」「野手の触塁」に集中し、走者が触塁したときにベースを中心とした1枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定するイメージです。この写真の確認はセットポジションからスタンディングに移る間に行うと良いでしょう。

アウトの時はセットポジションのまま野手のボールの確保を確認してからスタンディングセットポジションに移り判定します。セーフの場合は直ちに(セーフの写真を確認してから)コールします。

きわどいプレイなどは数回セーフのコールをしても構いません。

野手の未触塁など

タイミングはアウトでも、野手の足がベースから離れた場合は「セーフ・オフ・ザ・バック」または「セーフ・オフ・ザ・ベース」となり、セーフのゼスチャーに続き、野手の足が離れた方向に両手を降ります。

野手がボールを落とした時(セーフ・ドロップ・ザ・ボール)はセーフのゼスチャーに続き地面を指さします。

野手がボールをお手玉したとき(セーフ・ジャックル・ザ・ボール)はセーフのゼスチャーに続きお手玉をするように両腕の肘から先を交互に上下させます。

走者がタッグをかいこぐった場合(セーフ・ノー・タッグ)はセーフのゼスチャーに続き再度セーフのゼスチャーを行います。

送球がそれた場合

1塁への送球が本塁側にそれた場合(それた場合はファウルライン側に踏み込んでタッグの確認をします。タッグプレーの基本はタッグしたポイントが確認出来る位置で、野手と走者の間に位置する事です。

もしも、タッグの瞬間が見えず判定に迷ったときは、45フィートラインの近くまで寄ってきた球審に判断をゆだねても構いません。(球審は打者走者のスリーフットレイン内を走っていることを確認するためにファウルラインを確保します。)

野手がタッグしたときは、タッグのポイントを左手で指さしながら「オン・ザ・タッグ」と発声し

野手がボールを確保しているのを確認してから走者にアウトを宣告します。

(3フィートラインを離れた: ラインアウト、タッグが届かなかった: ノータッグ)

送球がライト側へそれた場合は野手の触塁を確認します。送球が悪送球になった場合はボールの行方と打者走者の行動を見ます。

また、この際球審が45フィートラインの近くまで前進してきた場合は打者走者の行動の確認を球審に任せても構いません。

ダッグアウト側への悪送球のボールの行方は球審に任せます。

ダブルプレイ

各塁審の動きやコールは基本的には同じですが、2塁を基点としたダブルプレイでは内野ゴロが打たれたら、内野内にいる2塁塁審は、ピポットマン(2塁ベースで送球を捕る野手)の捕球面が確認出来る位置に移動し、スタンディングで捕球する野手に正対します。野手からの2塁への送球やピポットマンが送球する線に入らないよう注意して下さい。2塁でのフォースプレイはプレイ起こるまでの時間が短いためスタンディングで行います。コールの時期はピポットマンが投げ終わった後に行います。1塁塁審は通常のプレーと同じ動きをし、ジャッジして下さい。

2塁を基点としたダブルプレイの場合でも球審はスコアリングポジションに走者がいないときは45フィートライン近くまで前進し、打者走者の行動を確認し下さい。この際、2塁がセーフになった場合は本塁でのプレイの可能性が出てきますので注意が必要です。

本塁を基点としたダブルプレイ

本塁でのフォースプレイはボールが打たれてからプレイが起こるまでの時間が短いため、通常の角度と距離が取れなくてもやむを得ません。少なくとも野手が打球を捕った時には止まっているようにします。

ボールがファウルライン際に打たれたら、ファウルラインを確保して打球の判定を行います。打球の判定を最優先とするため、本塁でのプレイでは、不十分な角度と距離であってもやむをえません。

本塁でのプレイはプレイ起こるまでの時間が短いためスタンディングで行います。ジャッジを行い、捕手が1塁に送球したときは打者走者の行動を確認します。

ランダウンプレイ

塁間の1/2ずつを担当します。(ハーフ・アンド・ハーフ)類間の中間地点でタッグプレイが起こった時は、タッグする野手側(走者の背中側)の審判員がジャッジします。

ランダウンプレイが始まったら、ベースから3~4m前に出て、塁間を結ぶラインから2m程離れた場所に位置します。一方の審判員がファウル地域、もう一方の審判員がフェア地域位置しても構いません。

ベースから3~4m前に出たらその場にとどまり、プレイの成り行きを見ます。けて走者の行動にあわせ移動したり、走者が自分が担当しているベース方向へ走ってくることにあわせて移動するとタッグの瞬間が走者の体に遮られて見えなくなる恐れがあります。

6. 4人制メカニクスのポイント

1. 試合開始前のミーティング

試合開始前に4人の審判で風の方向や強弱、太陽の位置、打球判定の責任範囲、インフィールドフライ等のサイン、そして基本的なメカニクスなどを確認しておいて下さい。

2. プレイの予測

常にそのときの状況で起こる可能性のあるプレイを予測し、それに対応する自分の行動を確認しておいて下さい。

3. ポーズ・リード・リアクト

打球が打たれたら、「一瞬」その場にとどまり(ポーズ)自分が追うべき打球か、プレイはどう進みそうか、そして他の審判員の動きはどうか等を、予測、確認します。(リード)自分のとるべき対応が判断できたら行動を開始します。(リアクト)

4. コミュニケーション

外野への打球を自分が追うべき打球と判断したら、「ゴー・アウト」と発声しながらもう一方の審判員に手を上げるなどのサインを送ります。

それを受けたもう一方の審判員は「OK!」と返しベースカバーに向かって下さい。

明らかに誰が追うべき打球かが解る際にはこの必要はありません。

5. 飛球は必ず追う

6. 打球を追ったら戻らない

7. 自分の正面にボール・ベース・走者を置く

8. タッグプレイの位置取り

タッグプレイは、送球とベースを結ぶ線の延長上に立ち、送球や走者の状況を見ながら、タッグプレイのポイントが見える適切な位置に移動しプレイを待ち受ける。

9. ベースカバーに行く時

ある塁をカバーに行く際は、打球を見ながら他の審判員が自分の担当していた塁をカバーする準備が出来ているかを確認する。

10. 塁が空いたらカバーする

自分の担当塁にとどまる場合、他の審判員がカバーすべき塁に向かってるかを確認し、もしもその塁が空くようなことがあればその塁をカバーする。

11. カバーする塁でプレイを待ち受ける

12. 塁の引き継ぎ

カバーに行った審判員は、その塁の審判員が戻るまで、その場を離れないようにします。

13. 走者と一緒に戻らない

リミングや走者のハーフウェイに備えて塁間に位置していたとき、走者がリタッチに備え塁に戻ってもその場にとどまるようにする。

走者と一緒に塁の方向に戻ってしまうと、走者がリタッチして次の塁へ走ったとき、プレイに間に合わなくなります。

7. 審判のポイント

審判の5つのキーポイント

止まってみる。
角度をとる。
自分の前面にボール、ベース、走者を置く。
判定を急がない。
待ち受ける。

球審

球審は打球の行方、走者の動き、そして他の審判の位置取りの全てを見ることが出来る唯一の審判員です。常に全体を見、想定外の状況にも対応出来る準備をします。

球審の飛び出し

球審は外野への打球が打たれたらその方向に飛び出し、打球、走者、そして各塁審の動きを見ながら空いた塁のカバーをして下さい。

無走者で、1塁塁審が打球を追った場合は、打者走者の1塁でのプレイに対応出来るよう出来るだけ近くまで近寄ります。打者走者が2塁に達するまではその場にとどまります。

走者1塁で3塁塁審が打球を追った場合は球審は速やかに3塁へ向かい、1塁走者の3塁でのプレイに備えます。その際は必ず1塁塁審が本塁をカバーしていることを確認して下さい。

走者1塁で1塁塁審が打球を追った場合は45フィートライン地点まで進み打者走者の1塁触塁を確認します。1塁走者の動きを見ながら1塁または本塁のどちらでプレイが起こるかを予想します。本塁へ戻る際は、送球から目を離すことなく速やかに本塁へ戻り次のプレイに備えて下さい。

2塁走者のタッグアップは2塁走者がタッグアップしようとしたとき、2塁塁審が3塁でのジャッジの準備が出来ているかを確認します。2塁塁審が3塁でのプレイに間に合わない判断した場合は2塁塁審に声とゼスチャーで知らせながら3塁に向かいます。その際も1塁塁審が本塁をカバーする準備が出来ているかを確認して下さい。

1塁塁審

1塁塁審のリミング リミングとは1塁塁審が1塁、2塁を結ぶ線の外側に位置して1塁と2塁のプレイに備えることです。

打球が1塁塁審と左中間フェンスを結ぶ直線(1塁側ファウルラインと垂直な線)よりも左側に打たれた時はリミングをして、その線よりも向かって右側(センター側)の打球の時は内野内に移動します。この位置取りをする事で「自分の前面にボール、ベース、走者を置く」審判の原則が取れるからです。

1塁の触塁を確認する位置は打球の方向によって変わります。右方向(右翼手方向)の打球の時は1塁でプレイが起こる可能性が高いので、1塁付近で触塁を確認します。左側(左翼手側)の打球は1塁よりも2塁でプレイが起こる可能性が高いので右側の打球よりも2塁に近い位置で打者走者の触塁を確認します。走者1塁、2塁または満塁で3塁塁審が打球を追った場合等は1塁よりも2塁でプレイが起こる可能性が高いので2塁に近づきながら、1塁走者の2塁触塁、打者走者の1塁触塁を確認します。

走者無しで3塁塁審が打球を追った場合は打者走者の1塁触塁確認した後、直ぐに本塁へ向かわず打者走者が2塁に達するまでは1塁にとどまり、打者走者が1塁に帰塁したときのプレイに備えます。

走者1塁、3塁塁審が打球を追った場合は打者走者の1塁触塁を確認したらすぐに本塁へ向かい1塁走者の本塁でのプレイに備えます。この際に関しては止まらずに触塁を確認することになってもやむを得ません。

また、球審がバックネット方向や投球や送球がボール・デッドゾーンに入るかどうかを確認する為に打球を追ったときに走者が得点しようとした場合は1塁塁審は本塁へ向かい本塁でのプレイに備えます。この時も球審へ声とゼスチャーで伝えるように心がけて下さい。

2塁塁審

内野内に位置した2塁塁審は、外野への打球に対する責任を持ちません。外野への打球のとき、むやみにマウンド方向へステップバックせず、その場にとどまり走者と他の審判員の動きをよく見て自分がとるべき行動を判断して下さい。

たとえばセンター方向の打球の時は3塁塁審の行動をよく見て、3塁塁審が打球を追った場合は3塁のカバーをする事になりますので位置取りに注意して下さい。

また、2塁走者がタッグアップしようとしたときは、マウンドの3塁方向にすばやくステップバックし、止まってタッグアップを見ます。2塁走者がスタートしたら(3塁塁審が打球を追ったとき)、3塁でのプレイが見える位置に移動し止まってプレイに備えます。

走者1塁で1塁塁審が打球を追った場合は、球審が1塁でのプレイの準備が出来ているかを確認し、1塁または、2塁のどちらのプレイにも対応出来る様にします。球審が1塁でのプレイの準備が出来ていない場合や間に合わないと判断したときは球審へ声とゼスチャーで知らせながら1塁でのプレイを行って下さい。

内野手が前進守備をした際は本来ならば2塁塁審は2塁ベース後方に位置します。位置は1、2塁の延長線上よりも遊撃手側に位置し、3塁塁審が打球を追った際は内野内に移動し3塁または2塁でのプレイに備えるのですが、移動する際に走者と交錯したりする事が考えられますので、内野内にとどまりプレイに備えても構いません。

3塁塁審が打球を追った場合など、2塁塁審が3塁側のファウルラインの外へ出てプレイに備える場合もあります。(走者無しや走者1塁の時はこの可能性はありません。)

これは外野手からの本塁への送球や、2塁走者の走塁等を確認するために「自分の正面に、ボールベース、走者を置く」為で、走者の妨害になると判断した場合等は内野内にとどまっても構いません。

【例1】走者2塁で、左翼方向の打球を3塁塁審がおった場合は2塁塁審は、2塁走者の3塁触塁を見た後に、1塁塁審が2塁をカバーしている事を確認してファウル地域にでて次の3塁でのプレイに備えます。

【例2】走者1、3塁で左翼方向の安打を3塁塁審が追った場合、2塁塁審は2塁、3塁でので1塁走者の2塁触塁を確認した後に2塁または3塁でのプレイに備えます。1塁走者が3塁に走ったら走者に先行して3塁へ向かい(1塁塁審の2塁のカバーの確認)プレイのポイントが見える位置で止まりプレイを待ち受けます。1塁走者が3塁を超えたらファウル地域に出て次の3塁でのプレイに備えます。

走者がスコアリングポジションにいるときの2塁塁審の動きが4人制メカニズムの最大のキーとなります。

3塁塁審

3塁触塁を確認する位置は走者がベースに触れる事が確認出来る位置です。これは3塁ベースの2塁側の1辺を確認出来る位置となります。コーチャーズボックス側などでは走者の触塁を確認出来ない恐れがあるので注意が必要です。

3塁手と2塁走者の接触に注意して下さい。3遊間のゴロの時、打球を処理する3塁手と3塁に向かう走者が接触しないかを確認します。3塁手が守備行為をしている時に両者が接触した場合は走者の守備妨害が適用されます。

3塁手が守備行為をしていないとき(打球が外野へ抜けた後や、守備行為が終了した後など)に両者が接触した場合は3塁手の守備妨害(オブストラクション)が適用されます。

8. クレームに対する対応

審判のジャッジに対し、ベンチ内から声を出してのクレームは無視して下さい。原則審判に対するクレームは行わない事を :決められております。

決して、ベンチ内からのクレームに対し、協議や言い訳をしない様にして下さい。

ジャッジに対する確認は選手が行います。確認については主審及び審判団の協議の結果を伝えて下さい。