

審判講習会マニュアル

一般財団法人日本リトルシニア中学硬式野球協会
関西連盟中国支部 審判部

はじめに

この資料は、各チームまたは各リーグで実施される審判講習会における参考資料として、公認野球規則・野球審判員マニュアル及び審判メカニクスハンドブックをもとに、関西連盟中国支部審判部が作成したものです。

各審判部長様の負担を軽減すること、リーグ毎の差異が可能な限り少なくなることなどを目的とし、父兄審判員の皆様の糧となるよう作成したものではありませんが、不明な点や問題点がございましたら、遠慮なくお聞きください。

審判に入られる父兄の皆様が、選手とともにグラウンドに立ち、選手と同じ時間を楽しんでいただくことが、中国支部役員だけでなく、専属審判員の想いです。子どもたちとグラウンドで一緒に過ごす時間は限られております。是非、審判員として子供たちと一生懸命プレーしてもらいたいと思います。

一般財団法人日本リトルシニア中学硬式野球協会
関西連盟中国支部 審判部

目 次

1	構え	4
2	Go:Stop:Call	4
3	球審用マスクの着脱	4
4	ストライクゾーン	4
5	球審の構え方	5
6	四死球・ハーフスイング	5
7	塁審の立ち位置と構え方	6
8	1塁におけるフォースプレイの判定	6
9	牽制球への対応	6
10	打球判定	7
11	外野への打球の責任範囲	8
12	ファウルフライ	8
13	ランダウンプレイ	8
14	投球動作関連	9
15	インフィールドフライ	10
16	基本的なポイント	11

1 構 え

(1) ハンズ・オン・ニーズ

- 両足を肩幅よりやや広く開き、ヒザを軽く曲げ、親指と他の4指をヒザをつかむように、軽くヒザ上部をつかむ。
- 頭を上げ、目線は地面と平行に（視野を広く）
- 機敏に動けるように重心は前に置き、リラックス

(2) スタンディング

- 両足を肩幅よりやや広く開き、ヒザに余裕をもって立つ。
- 内野や外野への平凡なフライの判定等、視野を広く見るとき使用
- 機敏に動けるように重心は前に置き、リラックス

2 G o : S t o p : C a l l (ジャッジを行う際の基本動作)

(1) G o (スタートする)

- ハンズ・オン・ニーズの姿勢をとる。
- “G o”の発声で打球を想定してスタート
 - ・ゆっくりスタートして構わない。
 - ・ボールから目を離さないよう、下を向かない。
- プレイを想定しながらジャッジする位置に向かう。

(2) S t o p (止まる)

- “S t o p”の発声で判定する位置に達したことを想定
- スタンディングまたはハンズ・オン・ニーズで確実に止まる。

(3) “C a l l” (アウト／セーフ・キャッチ／ノーキャッチをコールする)

- “C a l l”の発声でプレイを見届けたことを想定
- 周囲の誰もが分かるようなジェスチャーと発声を心掛ける。

3 球審用マスクの着脱

- マスクの着脱は、左手（親指、人差し指、中指）で行う。
- 外す際は、前に引いてから押し上げるようにする。
- マスクを外す際は、下を向かない。
- マスクのグラつき防止のため、縦と横のベルトは必ず調整

4 ストライクゾーン

- 上限：打者の肩の上部とズボンの上端の中間点
- 下限：ヒザ頭の下部
- 上限および下限の本塁上の空間
- 打者が打つためにとっての姿勢を基準とする。

5 球審の構え方

(1) ポジション

スロットポジション

打者と捕手の間に位置する（本塁の内角エッジに体の中心が目安）

センターポジション

本塁の直後に位置

*基本的にはスロットポジションでの判定を推奨する

(2) スタンス

スロットスタンス

- ・捕手のかかとのラインに、球審の打者側の足つま先を合わせ投手にまっすぐ向ける。
- ・球審の打者側の足のかかとのラインに、もう片方の足つま先を合わせ、45度程度つま先を開く。
- ・両足の幅は、肩幅以上で楽に開ける程度（無理な姿勢は✕）

(3) 頭の位置

捕手の頭頂部に球審のあごがくるように位置する。

（頭が低すぎると、低め（捕球の位置）が見えづらい）

(4) トラッキング

- 投手が投げたボールを捕手が捕るまで、頭を動かさず、目で追う。
- 捕手のミットを見ながら、本塁上の通過位置をイメージしコール（コールするまでの時間を一定に保つ・落球を見逃さない）

6 四死球・ハーフスイング

(1) 四球

“ボールフォア” または “ボール” の発声のみでよい。

打者が進まない場合は、声をかけ進塁を促す。

(2) 死球

両手を上げボールデッドのジェスチャーをする（発声の要なし）。

ボールが当たった部位を示す。

打者が避ける機会があるのに、避けようとしなかった場合は死球ではなく、投球の判定を行う。

(3) ハーフスイング

目安：打者の振り出したバットと、投手が正対（90度程度）

球審

ボール判定に、捕手または監督からリクエストがあった場合、各塁審に「左手」でリクエストする。

塁審

球審からのリクエストのみ、判定する。

振った：「アウト」のジェスチャー“スイング”の発声

振ってない：「セーフ」のジェスチャー“ノースイング”の発声

* 塁審にリクエストされた場合は、塁審に決定権が移行される。

7 塁審の立ち位置と構え方

(1) 1・3 塁審

塁から5～6 m程度

走者がいる場合は3～4 m程度

ラインの外に立つ。

(2) 2 塁審

2 塁後方（芝生の部分）

走者がいる場合は、内野内（基本2 塁側）

（3 塁コーチャーズボックスの本塁側延長線、1・2 塁線上から1 歩中）

8 1 塁におけるフォースプレイの判定

(1) 1 塁審

送球に対して、90度

* 90度とれない場合は、野手の触塁が見える位置

ベースからの距離は3～4 m程度

* 近すぎるとプレイ全体が見えない。

必ず止まって、野手の捕球を確認してからコールする。

セーフは早めに、アウトは、一呼吸おいて。

(2) 球審

打球を見ながら、1 塁側へ走り寄る。

・ 悪送球、走者の守備妨害、追いタッグのリクエストに備える。

・ 悪送球の場合は、ベンチ付近まで追って判定

9 牽制球への対応

(1) 1・3 塁審

投手が牽制球を投げても動かず（ハンズ・オン・ニーズ）。

タッグのポイントに集中

アウトは、捕球を確認して、セーフは直ちに。

(2) 2 塁審 (内野に位置)

- 1 ステップまたは 2 ステップで 2 塁に向く。
- ハンズ・オン・ニーズで、タグに集中
- アウトは、捕球を確認して、セーフは直ちに。

10 打球判定

(1) 基本動作

- フェア
 - フェア地域を指さす (発声は必要ない)。
 - 体を傾けず、スタンディングで行う。
- ファウル
 - 両手を広げて、“ファウルボール” と発声
- キャッチ
 - 「アウト」のジェスチャーで“キャッチ” と発声
- ノーキャッチ
 - 「セーフ」のジェスチャーで“ノーキャッチ” と発声
- 止まって判定
 - 動きながらでは、目線がぶれ焦点が合わない場合がある。

(2) 球審の動作

- 投球が打たれたら、マスクを取り本塁の前に出る。
マスクを取る際は、下を向かない。
- 前が出る余裕がない場合は、斜め後方へ下がり、ファウルの判断
- 捕手のプレーの際は、妨害等に備える。

(3) 打球判定の範囲

- ベースよりも前は、球審
- きわどい判定の場合は、一番打球判定が容易な審判がしてもよい。

1.1 外野への打球の責任範囲

(1) 2塁審が2塁ベース後方

- 3塁審：向かって左翼手より3塁側の打球
- 2塁審：左翼手正面前後から右翼手正面前後
- 1塁審：向かって右翼手より1塁側
- 球審：責任なし。

(2) 2塁審が内野内に位置

- 3塁審：向かって中堅手より3塁側
- 2塁審：責任なし。
- 1塁審：向かって中堅手より1塁側
- 球審：責任なし。

1.2 ファウルフライ

(1) 球審

- バックネット方向に上がったら、捕手の動きを確認
打球を追うと、捕手と接触する可能性あり。
(捕手の目線の先がボールの位置である。)
- 捕手を先行させ、5m程度かつ捕球面が見える位置に移動
- フェンス際等は、可能な限りフェンス等に近づく。
捕球の際は、片足がグラウンド内でなければならない。

(2) 1・3塁審

- 野手との接触を避けるため、野手の動きを確認
(野手の目線の先がボールの位置である。)
- 野手を先行させ、5m程度かつ捕球面が見える位置に移動
- フェンス際等は、可能な限りフェンス等に近づく。
捕球の際は、片足がグラウンド内でなければならない。
- 走者がいる場合は、フライを追わない審判がカバーする。

1.3 ランダウンプレイ

- 塁間の半分ずつを担当
- 中間点付近は、走者の背中側の審判が担当
- ベースから3~4m程度前、走路の2m程度離れる。
- 走者、野手の動きにつられて動かない。
- 野手のタグに合わせて、踏み出し確認・判定を行う。
- ラインアウト、妨害行為等にも注意する。

1.4 投球動作関連

(1) ワインドアップポジション

□投球違反例

- 振りかぶった両手を、頭の上で止める。
- 振りかぶった両腕を何度も上下させる。
- 両手を振って体の前で合わせた後、動作が止まる。
- 自由な足を一步後方に引いた後、動作が止まる。
- 自由な足を上げてから、一時的に止める。

等々

(2) ワインドアップポジションからの牽制

□日本のアマチュア野球では、反則投球（ボーク）

(3) ワインドアップポジション時は軸足からプレートを外す。

- プレートの後方に外す（側方・前方は違反）
- ボールを両手で保持している場合は、両手で保持したまま外す。
- 軸足を外した後は、両手を体側方におろす。

参考

投手がワインドアップポジションで、3塁走者が本盗

対応：軸足を後方に外し、本塁へ送球

(4) セットポジション

- 軸足はプレートに触れる（側方でも可）
- 両手を離し、片方の手は体の横につけておく。
*上記の姿勢から、軸足を正しく外せば牽制可
- 上記の姿勢から、中断することなく、一連の動作で体の前で両手を合わせ完全停止したら「セットポジション」となる。
- セットポジションを取る際、ストレッチ（腕を前方・上方に伸ばす）をすることができる。

(5) セットポジションからの投球

- ボールを両手で体の前面で保持
- 完全停止
セットポジションに入ったら、首以外は動かさない。

(6) セットポジションからの牽制

- プレート上からの牽制
 - 自由な足を、送球する塁方向へ踏み出す。
 - 先に体等が動いてはならない（頭は別）。
 - プレート上で、軸足が踏み変わっても、一連の動作であれば問題ない。
（先に軸足を踏みかえて、その後送球することは違反）

- 軸足をプレートから外しての牽制
軸足を正しく外せば、野手となる。
(偽投やスナップスローも可)
- 1・3塁への偽投は違反だが、2塁へは可
(軸足を外せば可)

参考

走者2・3塁、投手は2塁方向へ正しく踏み出し、両手を開いた動作をしたのち(軸足はプレート上)3塁へ送球・偽投を行った。→ボーク

対応：3塁へ送球・偽投する前にプレートを外す。

*正しく踏み出し、腕を振った勢いでプレートを外れた場合は、野手とみなされ、続行される。

(7) ボーク

- 投球動作の中断
- 牽制の際、塁へ正しく踏み出さない。
- 軸足を正しく外さない牽制
- 1・3塁への軸足を外さない偽投
- 完全停止を怠る。
- 走者のいない塁への送球等
- クイックピッチ(打者が打撃姿勢を取っていないのに投球)
等々

15 インフィールドフライ

- 条件：無死または1死、走者1・2塁または満塁
- 内野域に上がったフライを野手が容易に捕球できると判断
(ライナー・バントフライは除く。)
- 外野手が内野域で捕球するのも対象である。
- ライン際の判定は、一番近い審判が判断
(インフィールドフライ・イフ・フェアをコール)
- ベース付近の宣告は早めに行う。

16 基本的なポイント

- 試合前には、ミーティングを行い、責任範囲等確認
- ランナーがでたら、セットポジションをとる。
- フライを追う等、他の審判員とのコミュニケーションをとる。
- 打球を追ったら、戻らない。
- 自分の前面に、ボール、ベース・走者を置く位置取り。
- 塁が空いたらカバーする。
- カバーに入ったら、その塁の審判員が来るまで離れない。
- 判断に困ったら、審判員で協議する。

5つのキーポイント

- ①止まってみる。
- ②角度をとる。
- ③ボール・プレイを常に自分の正面に。
- ④判定を急がない。
- ⑤待ち受ける。