

市川市少年野球連盟チーム審判講習会

2020年版



主催 市川市少年野球連盟
審判部

市川市少年野球連盟(チーム審判員) 審判講習会

7:30			審判部集合(グラウンド整備)
8:00			役員・理事集合(受付)
8:30			受講生・モデル選手・ノッカー集合
			受付開始
講習会プログラム			
9:00	開講式	10分	開講挨拶 講師・モデル・ノッカーの紹介 講義内容・スケジュール発表
9:15	座学A	20分	クロックワイズメカニズムの基本的な動き
9:35		20分	ストレッチ&発声練習
			移動
10:00	実技A	30分	各班別に各ポジションの実技講習 ・球審希望者は球審の心構え・投球判定→実技Bの時に移動 1班 : 一塁線の打球判定 2班 : 捕手からの二塁送球の見方 3班 : 三塁線の打球判定 ※10分程度でローテーション
10:30	実技B	45分	無走者の状態で、各塁審の動き ※15分程度でローテーション
11:15	実技C	45分	スコアリングポジション(走者2塁)での各塁審の動き ※15分程度でローテーション
12:00	—		モデル選手休憩
12:10	—		受講生休憩
13:00	座学B	10分	インフィールドフライ、オフザバグ、オブストラクション、タイムプレー等の説明
13:10	実技D	80分	試合形式による実戦練習 ・各班代表(連盟審判)で1イニング抗体 ・球審を固定した状態で15分程度でローテーション
14:30	座学C	20分	投球動作に関する説明&質疑応答
14:50	閉講式	10分	審判員認定書交付

※上記スケジュールには移動等のロスタイムは含まれておりませんので、各ポジションの説明は手短にお願
いいたします。また、グラウンド内の移動については駆け足で速やかに移動していただくよう徹底してください。

※補足説明を要する場合は、ポジションを離れて指導していただき、次の受講生が速やかに受講できるよう
お願いいたします。

審判員に求められる条件

★ 審判員として必要な知識の吸収

◎野球規則を熟知する

201 ワールドベースボール・メジャーリーグ、そしてわが国では職業野球のNPB、アマチュア野球では社会人野球・学生野球と野球のルールはひとつ。

『公認野球規則書』の中身を自分の知識として持つこと。

1章から4章では競技場・用具・定義・試合の規定

5章ではインプレイとボールデッド・6章は打者・7章は走者・8章で投手・9章には審判員の規定。

◎軟式野球のルールを知ること

全日本軟式野球連盟発行の『競技者必携』は、『公認野球規則書』に基づいて軟式野球のルールを定めています。自分の知識として吸収して下さい。

この『競技者必携』には、ルールの他に審判員としてのジャッジやルールの対処が詳しく解説されています。審判員は常に傍に携えて下さい。

★ 信頼される審判員とは

◎服装を整える

審判員としてふさわしい服装・靴及び装備で試合には臨む。

◎正確なジャッジを行う

タッグアウトは「タッチした位置」と「ベースに触れた足や手」のタイミングを見極めたうえで、落球や空タッチが無いかを、十分に見極めてからジャッジする。

フォースアウトは野手が確実に塁に接触し、送球を完全捕球しているか確認して、走者が塁に到達するタイミングを見計らってジャッジする。

◎はっきりしたアクションと大きなボイスで

誰の目からも判るジャッジは小さくても良いが、微妙なタイミングなどでは、観衆が納得するように、自信を持った大きなアクションとコールで判定する。

特にインフィールドフライ・オフザバグ・インターフェアア・オブストラクションなどは、プレーしている選手にも判るような、はっきりしたジャッジが必要です。

アピールプレーにはタイムをかけない、ボールデッドやタイム中は受け付けない。

また、どのプレーに対してのアピールなのか選手に確認してからジャッジする。

◎ジャッジは覆さない、ルールの適用誤りは速やかに訂正する勇氣

ボール・ストライクやセーフ・アウトの訂正は許されません。常に公正かつ正確に自信をもってはっきりとジャッジする。

オブストラクションやインターフェアアを見逃すことの無い様に、予想されるプレーを事前にシュミレーションする心掛けも、不測の事態に慌てない備えが必要です。

チームからの抗議権が妥当な内容かを瞬時に判断して、すぐに回答するのか

他審判員に裁定仰ぐのか、または4氏集めて協議する内容を自分で決断する。

抗議を安易に受容れて、すぐに4氏をダイヤモンドに召集することは極力避ける。

◎審判員の失敗は4氏の連帯責任

一人の審判員の失敗は当該審判員全員の連帯責任である。

4氏審判員同士で、アイコンタクトやサインで、必要なら声を掛けるなどして、同時の動きや空き塁が出来ることの無いように心掛けて、他の審判員は常に補佐できる体制を。

審判員の構え・判定

球審の構え・・・スロットスタンス

○『プレイ』の宣告

201 球審はプレイヤー及び塁審が所定の位置につき、打者が打者席についたら、マスクを着け、人差し指を投手の方向に向けて、『プレイ』を宣告する。

○スロットスタンスの構え

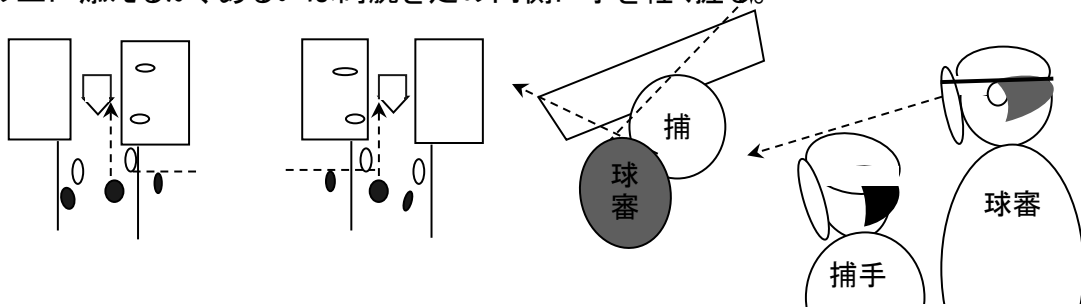
顔の中心を打者のインサイド側ホームプレート「エッジ」に置く。

まず、打者側の足を移動してつま先を投手の方向に向ける。(捕手の踵の線と平行)

次に、反対側の足を肩幅より広めに開き、(打者側の足の踵の線の延長上)

投球動作に合わせて、投手と正対してやや前傾姿勢で捕手のヘルメット越しにホームプレート全縁が完全に見える高さにゆっくりと沈み込む。

構えた時の腕と手は、打者側の手は90度曲げて胃に近いあたりで留め、もう片方の手は軽く膝の上に添えるか、あるいは両腕を足の内側に手を軽く握る。



○マスクの外し方

インジケーターを左手の薬指と小指で持ち、残りの指でマスクの下唇前に引き、次に押し上げるようにして外す。(この時視野を遮らぬよう注意。)

○ストライクの宣告

宣告用語は『ストライク』『ストライク ツー』『ストライク スリー』

ストライクゾーンのポイントを通過したのを確かめ、投球がミットに収まった後に宣告する。

○ボールの宣告

構えたままの姿勢で、投球がミットに収まった後に『ボール』と宣告する。

この時、動作は行わない。

四球で打者が気付かない時は、声で一塁進塁を促す、(指で示す動作は行わない。)

○ボールカウントの表示

右手の指でストライクカウント、左手の指でボールカウントを両手を頭の辺りに掲げる。

コールは「ボールカウント」が先で、続いて「ストライクカウント」を告げる。

大きな動作でタイムコールと間違われぬように、ゆったりとした動作でよい。

○デッドボール(死球)の宣告

先ず、『ボールデッド』のジェスチャーをコールしてから、『デッドボール』をコールして打者には一塁への進塁を促す。(四球と同様に指で示す動作は行わない。)

○ボークの宣告

宣告用語は『ザッツ ボーク』と『ボーク』

宣告後プレイが続けられた場合は、成り行きになるか、ボーク適用かを判断する。

プレイが一段落してから、他の3氏審判員も同調して、タイムとなり各走者にゼスチャーで進塁を促す。

塁審・線審の構えと責任範囲

○フェアボールの宣告

ノンボイス(発声はせず)でジェスチャーのみ

できればラインをまたいで、フェア方向へ片手人差し指でポイントを示す。

201ショートバウンドや落球の場合には両手を水平方向に大きく広げ『ノーキャッチ』とコール。

○ファールボールの宣告

宣告用語は『ファールボール』

ライン際の打球は追って近づき、ラインをまたいで見極めて、両手を「ハの字」に開き宣告。
ネット・フェンス際の飛球はいち早くその場所に移動して、打球が触れたかの確認ができる位置で判定する。

○1・3塁ベース手前は、球審が判定し、ベースより後方は塁審が判定する。

ゴロで抜けるライン際の打球は、ベースを通過したら瞬時にジャッジする。

○二塁審がダイヤモンド内にいる時の**内野ライナー判定**。

次のケースのライナーの場合、キャッチ・orノーキャッチを二塁審が判定する。

(オープングラブポリシー)・・・一番良く見える位置にいる審判がジャッジする。

二塁手・遊撃手の正面のライナー打球。

一塁手または二塁手の右に飛んだライナー打球。

遊撃手または三塁手の左に飛んだライナー打球。

○外野飛球の責任区分

通常1・3塁を超えた打球を判定する。

右翼ファールゾーンも含め右翼手までの打球は一塁審判員。

左翼ファールゾーンも含め左翼手までの打球是三塁審判員。

その他の外野打球は二塁審判員が判定する。

○二塁審がダイヤモンド内にいる時の外野飛球の責任区分

中堅を中心とした右翼側の打球は一塁審判員。

中堅を中心とした左翼側の打球是三塁審判員。

○いづれの場合でも、深追いせず、角度をとり、余裕を持って捕球の確認をする。

然し、トラブルボールの場合は出来る限り近づいて、捕球の有無を確認する。

この時は必要に応じては、大きなジェスチャーや大きなコールで、『アウト』『ノーキャッチ』のジャッジで選手やベンチ・観衆に判り易い判定を心がける。

○クロックワイズローテーション

一人の審判員は打球を追って判定しプレイが落ち着くまでその場にステイ。

残りの三人の審判員で4つの塁を見るための審判員のフォーメーションである。

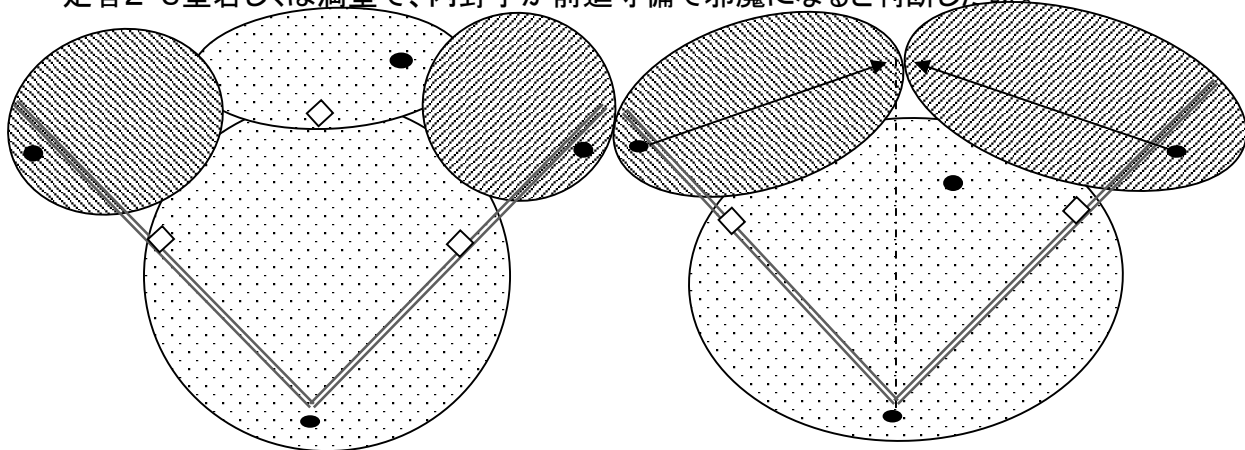
二塁審がダイヤモンド外に位置するのは・・・

無走者の時、走者が単独三塁のケースであるが、

次のケースの場合には、ダイヤモンド外に位置することもある。

(この時には周りの審判員にアイコンタクトやジェスチャーで事前に合図する。)

走者2・3塁若しくは満塁で、内野手が前進守備で邪魔になると判断した時



クロックワイズローテーション

○クロックワイズローテーションとは…

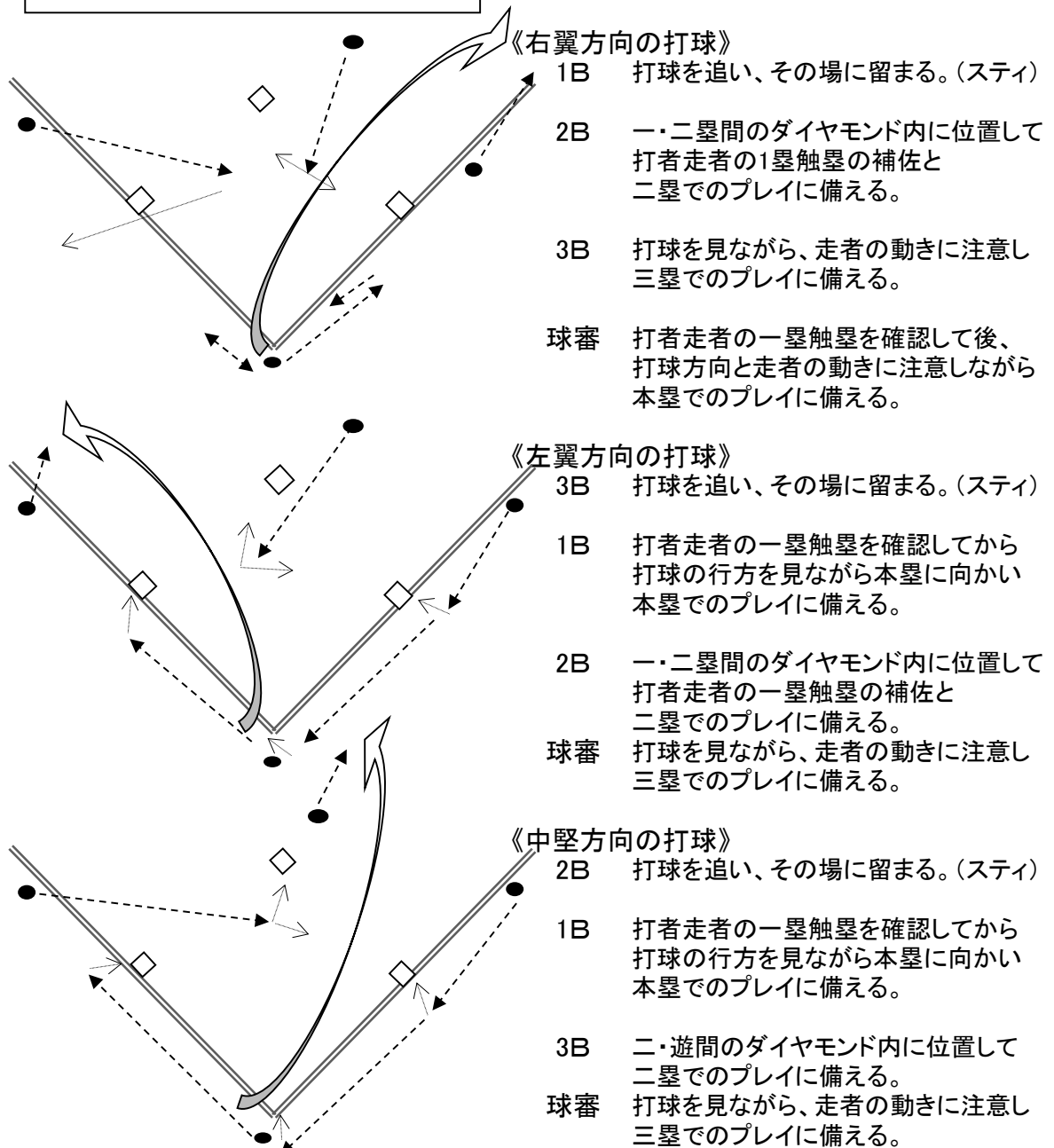
一人の審判員は打球を追って判定、プレイが落ち着くまでその場にステイ。
残る三人の審判員で4つの塁を見るための審判員のフォーメーションである。

201 全体の動きが原則として、右回りとなる。(時計方向の動き)

二塁審がダイヤモンド外に位置するのは…

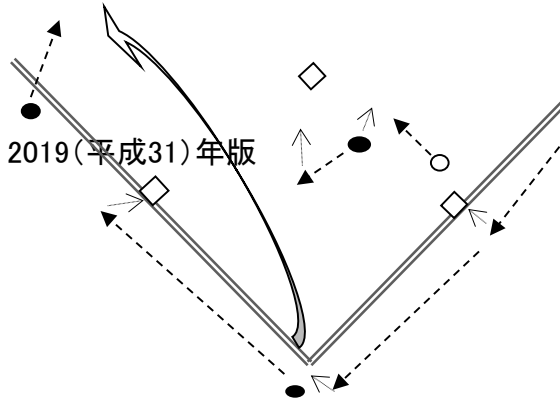
原則として無走者の時と、走者が単独三塁のケースだけであるが、
次のケースの場合には、ダイヤモンド外に位置することもある。
(この時には周りの審判員にアイコンタクトやジェスチャーで事前に合図する。)
走者二・三塁若しくは満塁で、内野手が前進守備で邪魔になると判断した時。

無走者時のクロックワイズ

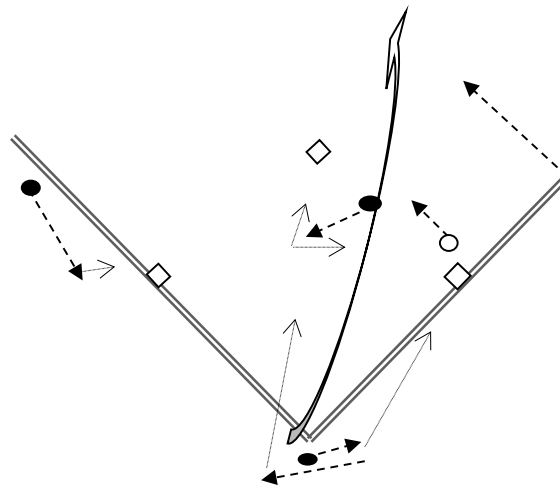


走者1塁時のクロックワイズ

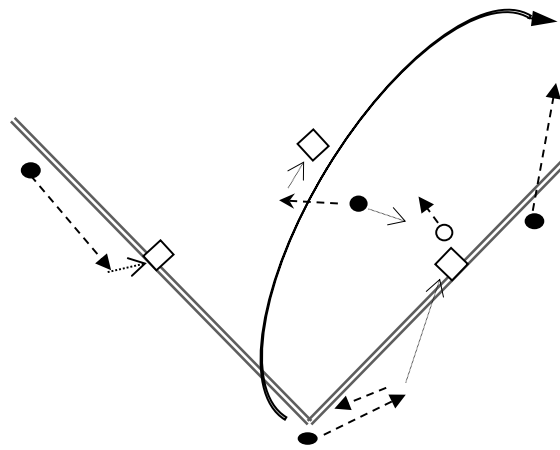
2019(平成31)年版



- 《左翼方向の打球》
- 3B 打球を追い、その場に留まる。(ステイ)
 - 1B 一塁走者の動きに注意しながら、打者走者の触塁を確認し、本塁に向かい、本塁のプレイに備える。
 - 2B 一塁走者の動きに注意してから二・遊間のダイヤモンド内に角度をとって位置し二塁でのプレイに備える。
 - 球審 打球を見ながら、走者の動きに注意し三塁でのプレイに備える。



- 《中堅方向の打球》
- 1B 打球を追い、その場に留まる。(ステイ)
 - 2B 一塁走者の動きに注意しながら、打者走者の触塁を確認し、二塁でのプレイに備える。
 - 3B 二・遊間のダイヤモンド内に位置して
 - 球審 打球を見ながら、走者の動きに注意し打者走者の触塁の補佐をする。三塁側に戻り角度をとってゲームの全体を見る。



- 《右翼方向の打球》
- 1B 打球を追い、その場に留まる。(ステイ)
 - 2B 二・遊間のダイヤモンド内に位置して一塁走者の動きと打者走者が向かって来る2塁でのプレイに備える。
 - 3B 打球を見ながら、走者の動きに注意し3塁でのプレイに備える。
 - 球審 無死・一死なら走者のタッチアップと打者走者の一塁触塁を確認した後、打球方向と走者の動きに注意しながら本塁でのプレイに備える。

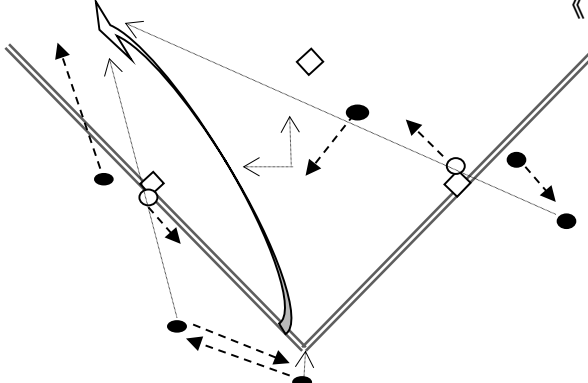
走者スコアリングポジションでのクロックワイズ

○他のケースと異なる点は、球審の動き ⇄ 本塁にステイとなる。

○無死or一死で外野飛球が上がり、タッチアップを見る動きの場合は・・・

2019(平成31)年版

《左翼方向の打球》



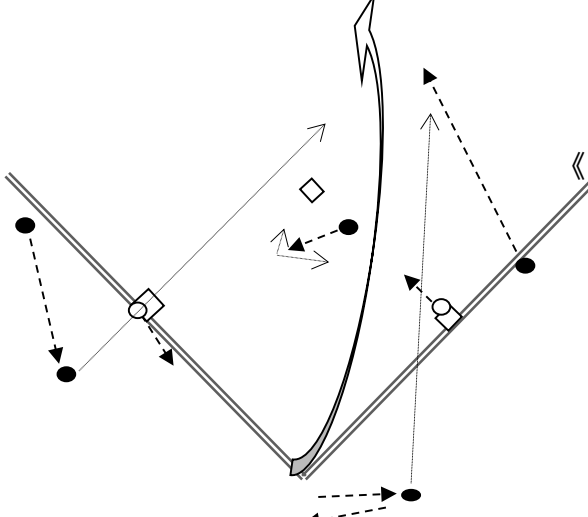
3B 打球を追い、その場に留まる。(ステイ)

1B 一塁コーチャースボックス側に角度を執って打球の行方と一塁ベースを同方向に捉え一塁走者のベースリタッチを確認する。

2B 一塁走者の動きに注意してから二・遊間のダイヤモンド内に角度をとって位置し二塁でのプレイと三塁で起こり得るプレイに備える。

球審 打球の行方と三塁ベースを同方向に捉え三塁走者のベースリタッチを確認する。三塁及び、本塁でのプレイに備える。

《中堅方向の打球》



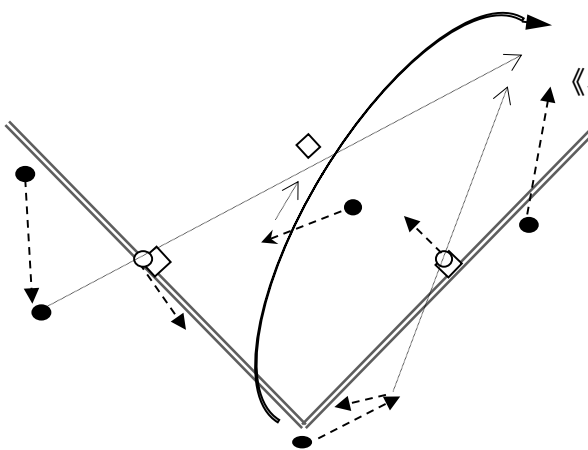
1B 打球を追い、その場に留まる。(ステイ)

2B 一塁走者の動きに注意してから二・遊間のダイヤモンド内に角度をとって位置し二塁でのプレイに備える。

3B 三塁コーチャースボックス側に角度を執って打球の行方と三塁ベースを同方向に捉え三塁走者のベースリタッチを確認する。

球審 打球を見ながら、一塁走者の動きに注意し本塁上でのプレイに備える。

《右翼方向の打球》



1B 打球を追い、その場に留まる。(ステイ)

2B 二・遊間のダイヤモンド内に位置して一塁走者の動きに注意して二塁上で行われるプレイに備える。

3B 三塁コーチャースボックス側に角度を執って打球の行方と三塁ベースを同方向に捉え三塁走者のベースリタッチを確認する。

球審 一塁走者の動きに注意しながら打者走者の一塁触塁を確認と、三塁走者の本塁でのプレイに備える。