

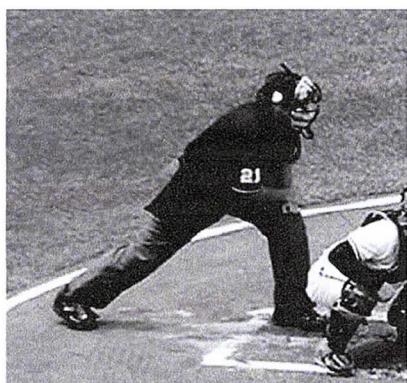
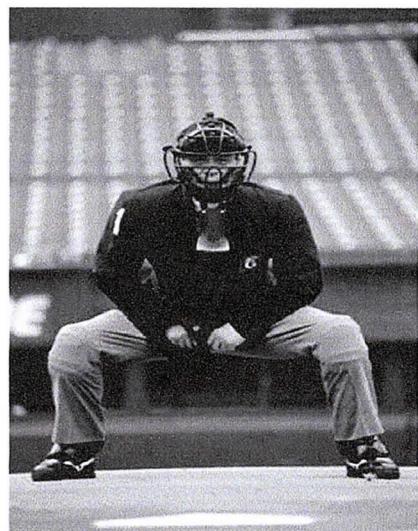
# 審判講習会資料

## 令和元年9月

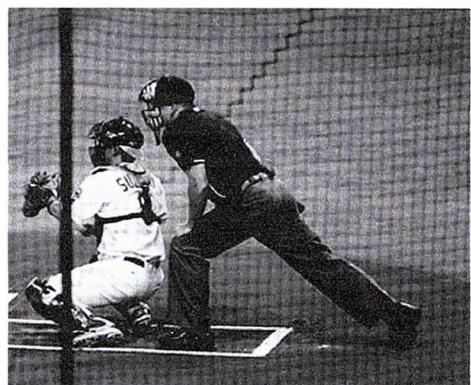
(スロットポジション)  
(スロットスタンス)



(センターポジション)  
(スクエアスタンス)



(センターポジション)  
(ニーズスタンス)



(センターポジション)  
(シザーズスタンス)

草津市学童軟式野球連盟

審判部

## 【※】資料内容

- |                    |       |
|--------------------|-------|
| 1 2019年度 野球規則改正    | P1    |
| 2 審判員の基本的事項 (NO.1) | P2～P3 |
| 3 球審の立つ位置 (基本型)    | P4    |
| 4 審判員の基本的事項 (NO.2) | P5    |
| 5 審判員の取り決め事項       | P6    |
| 6 外野への打球責任範囲取り決め   | P7    |
| 7 コールとジェスチャー       | P8・9  |

## 【※】講習会次第

- |                            |
|----------------------------|
| 1 準備体操                     |
| 2 発声練習                     |
| 3 班別(初心者・熟練者)にて実施          |
| 初心者…墨審のみ、熟練者…球審及び墨審        |
| ① 各墨での基本的な動きの説明            |
| ② 実践練習…シートノック方式 (走者をつけて行う) |

【変項箇所は \_\_\_\_\_ を付しているところ】 (学童野球関連分)

頁	改 正 内 容
25・26	13 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチ(デッドボール)を受けたときには、球審は攻撃側監督と協議し臨時代走の処置をおこなうことができる。 <u>墨上の走者が負傷した場合で、一時走者を代えないと試合の中止が長引くと審判員が判断したときは、臨時代走の処置を行うことができる。</u>
27	3 タイブレイク方式 (1) 繼続打順で、前回の最終打者を一塁走者、 <u>その前の打者を二塁走者とする</u> 。すなわち、0アウト一塁・二塁の状態にして、投手の投球制限を遵守の上、勝敗が決するまで続行する。
29	8 投球制限【学童部】 投手の投球制限については、肘・肩の障害防止を考慮し、 <u>1人の投手は1日70球以内を投球できる</u> 。試合中に70球に達した場合、その打者が打撃を完了するまで投球できる。 注)2019年度の取り扱いは、全国大会において導入することとし、都道府県大会及び末端支部大会は、支部の判断で導入することとする。 ※【少年部・女子大会】 少年部ならびに女子大会の取り扱いについては、2019年度の改正はありません。
119	15 【問】走者二塁・三塁で、ショウトゴロが野手の直前でイレギュラーバウンドしてショウトの頭上を高く超えた。その直後を走っていた二塁走者に当たった。どう処置したらよいか。 【答】成り行きでインプレイである。【規則適用上の解釈(1) P39】
163	3 投手が投球する際に1度離れた両手を再び合わせたり、投げ手でグラブたたいたりすれば「ボーグ」が宣告される。 【審判上の取り決め事項ならびに注意すべき規則】
170	4、申告による故意四球 守備側の監督がタイムを要求し打者を故意四球とする意思を球審に示した場合は、ボールデッドしタイムのジェスチャーを行い。打者に一塁へ進塁の指示を行う。

# 審判員の基本的事項 (No. 1)

## 1. 基本の心得(考え方)

- (1) 連帶責任～一人の審判員の失敗は、試合担当審判員全員の共同責任であるので、お互いに助け合い、協力して試合を進行すること。
- (2) 勇敢で公平～見たままを裁定(判定)すること。先入観・邪念・思い込みで裁定してはならない。(間違いの穴埋めをしてはならない。)
- (3) 健康に留意～審判は、精神的にも肉体的にも健康でならない。無理をしてはいけない。(寝不足・二日酔いは禁物です。準備運動の励行)
- (4) 知識の習得～試合中に起こりやすいプレイの情報を、先輩等から聞いておく。

## 2. 裁定の心得(注意事項)

- (1) 常にボールから目を離さない。打球を追う審判はボールをしっかりと見ること。他の審判員は、ボールの位置を把握して打者、走者の動き(触塀等)を確認する。  
※ 観客目線にならないようにしてください。(自分の動きを確認・なにをするべきか)
- (2) 選手の邪魔にならない、見やすい位置にいること。(選手優先を心がけること。)
- (3) 裁定(判定)を下す前には、必ず一旦停止してプレイを注視すること。慌てて走りながら、プレイの裁定をしないこと。(目の位置がぶれて正確な判定がしにくい。)
- (4) 裁定を早まらない。焦って思い込みやタイミングだけで判定せずに、必ずボールを確認してから、裁定をすること。(落球・足が離れる等が起きることがある。)
- (5) きわどいプレイは、自信を持ってジェスチャー(動作)・コール(発声)ともに大きくして強調すること。(ジェスチャーはしばらく静止し、選手・観衆等を納得させ。)

## 3. 球審の位置(ポジション)と構え方(スタンス)

《別紙の図を参照》

### (1) 位置(ポジション)

球審のポジションには、スロットポジションとセンターポジションの二つがあります。

#### ① スロットポジション

スロットとは”何かと何かの間”という意味です。球審の場合”打者と捕手の間”に位置することを”スロットポジション”といいます。

打者と捕手の間となっていますが、ホームプレート(本塁)の内角(打者側)のエッジラインの延長線上に、身体の中心を置くようにします。

#### ② センターポジション

ホームプレートの後(捕手のうしろ)に位置し、ホームプレートの中心線の延長線上に、身体の中心を合わせるようにします。

## (2) 構え方(スタンス)

### ① スロットスタンス(ボックススタンス)

捕手のかかとのラインに、球審の打者側の足(スロットフット)のつま先を合わせ、投手にまっすぐ向けます。 次に、スロットフットのかかとのラインに、球審のもう一方の足(トレルフット)のつま先を合わせ、45度程度まで開きます。 両足は肩幅以上開く。 このヒール(かかと)・トゥー(つま先)・ヒール・トゥーの形が、スロットスタンスです。

やや前傾姿勢で捕手の頭の上部と自分の顎が平行になるように構え、打者側の腕は90度に曲げて胃に近いあたりに止め、もう一方の腕は、膝の上部あたりに軽く添える。 または、両腕を両足の内側に入れて太腿あたりに置き、手は自然に下げるか軽く握る。

### ② スクエアスタンス

両足を平行にして構える。 足の位置は、捕手のかかとから少し離れ、両足は肩幅よりやや広めに開き、つま先を投手の方向に向ける。 両腕はスロットスタンスと同じ。 顔の高さは、捕手の頭の上部と自分の顎が平行になるように構える。(この時、顔を下げすぎないように注意する)

### ③ シザーススタンス

両足を前後に開き、片足を後ろに大きく引いて構える。 足の位置は、まず打者側の足のつま先を投手の方向に向ける。 つま先を打者側の捕手のかかとの線と平行にする。 次に反対側の足を肩幅程度に開き、膝を伸ばした状態で後方に引く。

打者側の腕はスロット・スタンスと同じだが、片方の腕は引いた足に添える。

顔の高さは、捕手の頭の上部と自分の顎が平行になるように構える。(この時、顔を下げすぎないように注意する)

### ④ ニーズスタンス

片膝について構える。

顔は、投手板の中心とホームプレートの基点との延長線上に置くようとする。

片膝について構える。 足の位置は、まず打者側の足のつま先を投手の方向に向ける。 つま先を打者側の捕手のかかとから少し離れ、次に反対側の足を肩幅程度に開き、そのまま後ろに少し引き、膝を曲げて腰を下ろす。 打者側の腕はスロットスタンスと同じだが、片方の腕は地面につけた足に添える。

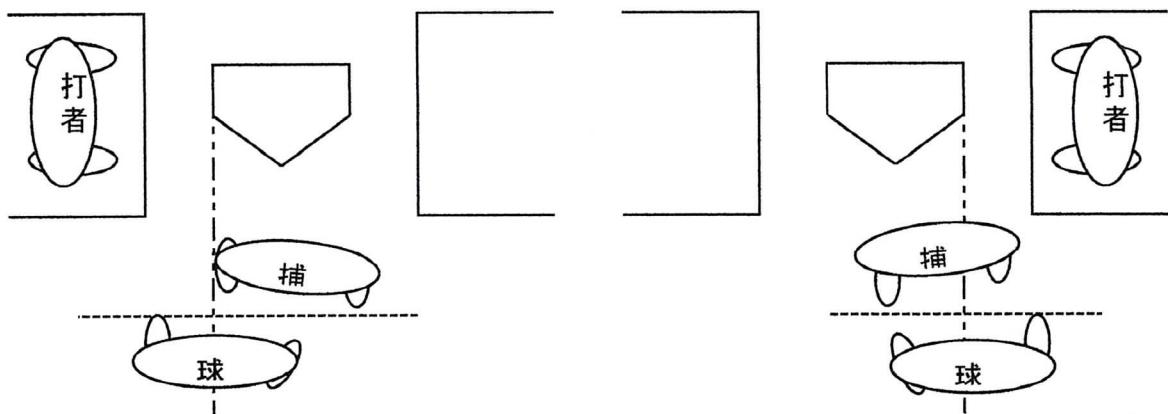
顔の高さは、捕手の頭の上部と自分の顎が平行になるように構える。(この時、顔を下げすぎないように注意する)

## 球審の立つ位置 (基本型)

### 1. スロット・ポジション(スロット・スタンスの場合)

【右打者の場合】

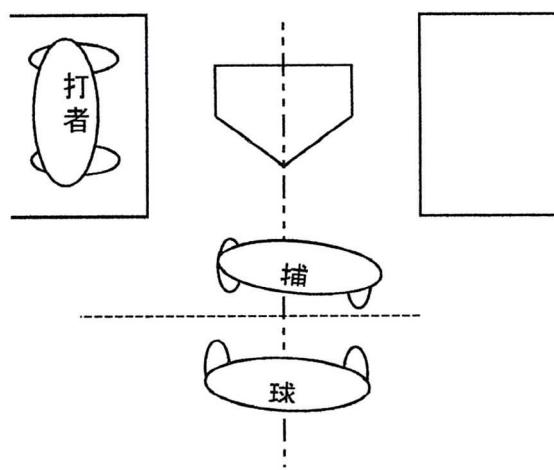
【左打者の場合】



### 2. センター・ポジション

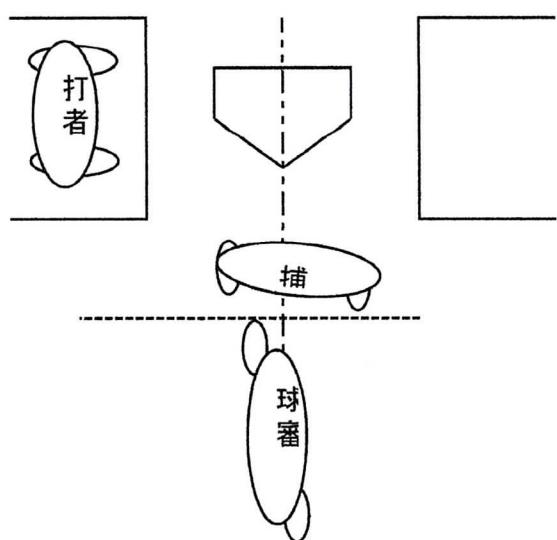
#### (1)スクエア・スタンス

【右打者の場合】



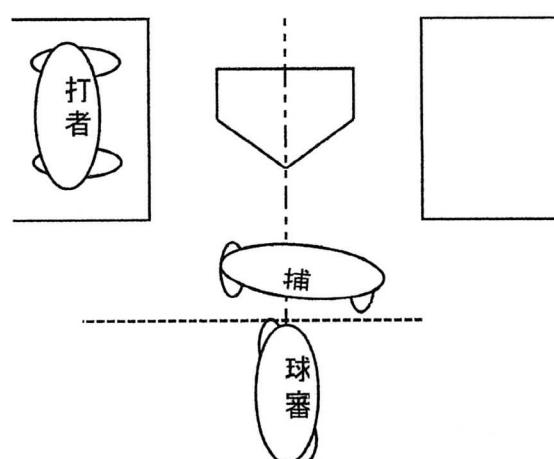
#### (2) シザーズ・スタンス

【右打者の場合】



#### (3) ニー・スタンス

【右打者の場合】



【注】左打者のときは、球審の足の位置は、左右が反対になる。

## 審判員の基本的事項 (No.2)

### 3. 墓審の位置 (ポジション) と構え方 (スタンス) ≪4人制≫

#### (1) 1塁墓審と3塁墓審の立ち位置

ファウルラインの外側に立ち、ライン側の足をラインに沿って置きます。ファウルラインから離れすぎると、ライン際の正確な打球判定が、できなくなる恐れがあります。

① 3塁墓審は、3塁に走者がいるとき、打者が打つ瞬間を走者にさえぎられないようにするため、ファウルラインをまたいで立って構いません。

② 1塁手または3塁手より後方に位置すること。

③ 1塁または3塁より、8メートル位後方に位置する。

#### (2) 2塁墓審の立ち位置

① 無走者と走者3塁のときは、2塁ベースの後方に位置し、その場所は1塁側、3塁側のどちらでも構いません。

② 走者が1塁、2塁、1塁・2塁、1塁・3塁、満塁のときは、内野内に位置します。その場所は、2塁手側、遊撃手側のどちらでも構いません。【注】走者が2塁にいるとき遊撃手の前に走者と審判員の二人がいることにより、守備の妨げになることを避けるため、2塁手側に位置します。

イ) 内野内の基本的な立ち位置は、1塁と2塁(2塁と3塁)を結ぶ線から1メートル位前2塁から6~8メートルに位置します。

ロ) 内野手が前進守備のときは、2塁ベース後方の3塁側に位置し、3塁墓審が打球を追ったときは内野内に移動し、3塁または2塁でのプレイに備える。

#### (3) 墓審の構え方

① 走者がいないときは、スタンディングで立ち、打者に正対します。

② 走者がいるとき、1塁墓審と3塁墓審は投手に正対し、2塁墓審は打者に正対して顔を投手に向け、セットポジションで構えます。

イ) 構えるタイミングは、投手がボールを持って、投手板に位置したときです。

③ いずれの場合もボールを持った投手から目を離さず、ボールが投げられたら、身体を打者に向け、ホームプレートに視点を移します。

#### (4) 1塁のフォースプレイ

1塁墓審は、送球に対して90度の角度の位置で判定します。

打球を処理しようとしている野手に向かって、内野内に移動し、野手が送球したらボールを目で追いかながら、一塁でのプレイを裁定する。(野手の捕球と1塁触塁、または打者走者の1塁触塁のいずれの方が早かったかの確認。)

## 審判員の取り決め事項

### 1. 内野への打球の責任範囲

(1) 内野内の打球の判定は、原則全て球審が行う。

①ゴロ、ライナー、フライ（インフィールドフライ・故意落球の宣告等）

②三塁線への打球の判定（フェア、ファウルボール）は、三塁ベースまでの範囲

③一塁線への打球の判定（フェア、ファウルボール）は、一塁ベースまでの範囲

④上記の②③には、ファウルグラウンドへの打球も含まれる。

(キャッチ、ファウルボール)

(2) 墓審が判定する内野内の打球

①打球が早かったため、球審が判定に迷う場合。

(野手がライナー性の打球を直接補給、ショートバウンド捕球の時)

②野手の身体が球審の視野をさえぎって、捕球が確認できない時。

③球審がインフィールドフライの宣告を忘れていると判断した時。

### 2. 外野への打球の責任範囲

(1) 二塁の墓審が外側に位置した場合

①一塁墓審は、右翼手（ライト）からライト線側のファウルグラウンドの範囲。

②二塁墓審は、右翼手（除く）から左翼手（除く）の間（左中間・右中間）の範囲。

③三塁墓審は、左翼手（レフト）からレフト線側のファウルグラウンドの範囲。

(2) 二塁の墓審が内野内に位置した場合

①一塁墓審は、中堅手（センター）からライト線側のファウルグラウンドの範囲。

②二塁墓審は、内野に留まり、一塁墓審・三塁墓審の補佐をする。

③三塁墓審は、中堅手（センター）からレフト線側のファウルグラウンドの範囲。

### 3. 打球を追いかけるときのポイント（注意点）

①誰がその打球を追うのかを早く見極める。（複数の審判が追わないようにする。）

②自分が担当する外野手の動きを見て、判断する方法もある。

③「ボールから目を離すな」となっているが、打球を追う審判以外は、「ボール」が  
「今、何処にあるのか？」を確認しながら、他の走者や野手の動きを見る。

④外野への打球を追う審判は、角度をとりながら落下点（野手の邪魔にならない  
位置）に近づき、必ず止まってプレイを確認してから裁定する。

**【注】走りながらの裁定は、視線がぶれるため、間違いを起こしやすい。**

# 外野への打球責任範囲取り決め

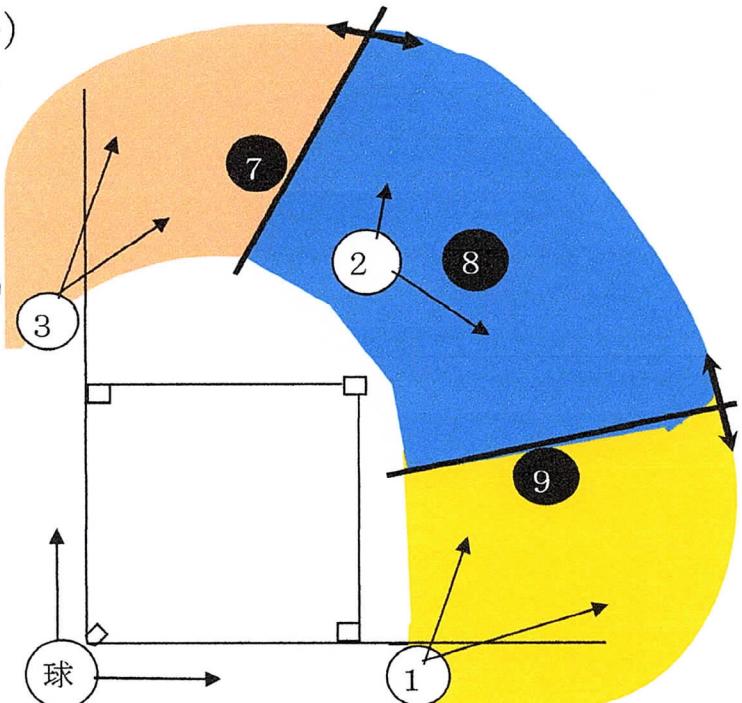
## 1. 外野への打球の責任範囲

### (1) 二塁の墨審が外側に位置した場合 (走者なし・走者三塁)

① 一塁墨審: 右翼手(9)含む  
からライト側ファウルグラウンド  
の範囲を担当する。

② 二塁墨審: 左翼手(7)除く  
から右翼手(9)除くの間  
(左中間・右中間)を担当する

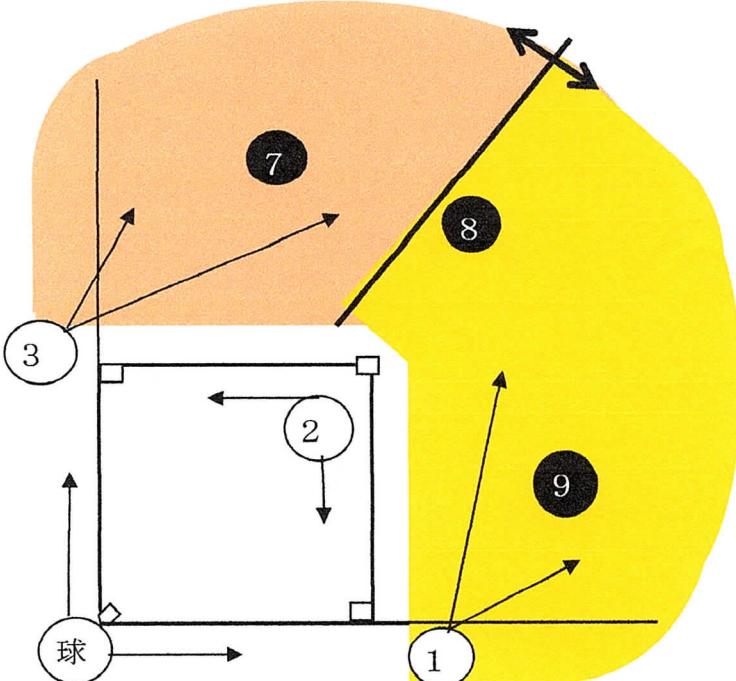
③ 三塁墨審: 左翼手(7)含  
む)からレフト側ファウルグラ  
ウンドの範囲を担当する。



### (2) 二塁墨審が内野内に位置 した場合

① 一塁墨審: 中堅手(8)含  
む)から右側の打球 (ライ  
ト側ファウルグラウンド含む)  
を担当する。

③ 三塁墨審: 中堅手(8)除  
く)から左側 (レフト側ファウ  
ルグラウンド)を担当する。



## コールとジェスチャー

状況	宣告用語 (コール)	ジェスチャー(声の大小等)
第一ストライク	ストライク・ワン	右手を上げて大きくハッキリする
第二ストライク	ストライク・ツー	右手を上げて大きくハッキリする
第三ストライク	ストライク・スリー	右手を上げて大きくハッキリする
空振り	ノーボイスまたは 小さい声でもよい	ゆっくり右手を上げる(焦らないこと)
ボールの球 (きわどいコース)	ボール	大きな声でコールする
ボールの球 (あきらかなもの)	ボール	打者・捕手に聞こえる程度でよい
四球	ボール・フォア	コールのみ(一塁への指差しはしない)
死球	デッド・ボール	両手を上げる(一塁への指差しはしない) (その後左手で胸をたたくこともある)
(打球)フェア	(ノーボイス)	ラインをまたいで判定し、そのフェア地域を指差す (きわどいものはジェスチャーを大きくする)
(打球)ファウル (ライト線・レフト線)	ファウル・ボール	一・三塁審はラインをまたいで判定し、両手を 上げる(フェア地域内のはうを向かない)
(打球)ファウル (上記以外の場合)	ファウル・ボール	両手を上げてコールする(球審は片手でも良い)
無死(一死)走者一・二 塁又は満塁の時の内野 フライ	インフィールドフライ ・バッターアウト	打球を指差し、コールする (判定を早まらないこと)
無死(一死)走者一・二 塁又は満塁の時の内野 フライ(ライン際)	インフィールドフライ ・イフ・フェア	打球を指差し、コールする(判定を早まらないこと、打球の行方に注意すること)
ボーク(反側投球) (ボール・インプレイ)	ボーク	指差ししてコールし、プレイの成り行きを確認して からボールデッドのジェスチャーし、プレイを止める
ボーク(反側投球) (ボール・デッド)	ボーク	大きな声でコールしながら前に出て、ボールデッド のジェスチャーをしてプレイを止める
守備側の野手が打者 を妨害した時	インターフェア(妨害) 又は、打撃妨害	妨害した野手を指差し、大きな声でコールして、 ボールデッドのジェスチャーをする
攻撃側の選手が守備 側選手を妨害した時	インターフェア(妨害) 又は、守備妨害	妨害した打者・走者を指差し、大きな声でコールして、 ボールデッドのジェスチャーをする

## コールとジェスチャー

状況	宣告用語 (コール)	ジェスチャー(声の大小等)
片足または両足が完全に打者席を出ていて、バットにボールを当てた時	インターフェア(妨害) 又は、反側打球	打者を指差し、大きな声でコールして、ボールデッドのジェスチャーをする
ボールを持たない守備側の野手が走者の走塁を妨害した時	オブストラクション 又は、走塁妨害	妨害した野手を指差し、大きな声でコールして、ボールデッドのジェスチャーをする
走者が触球を避けて塁間を結ぶ直線から3フィート以上離れて走った	ランナー・アウト (ライン・アウト)	走者を指差ししてから、右手を上げ「走者ラインアウト」とコールする
飛球の捕球	キャッチ	飛球(フライ)を捕球した時は、「アウト」ではなく「キャッチ」とコールすること。【ライナーの打球は「アウト】
外野飛球をショートバウンドで捕球	ノー・キャッチ	腰を少し落とし、両手を身体の前で交差させてから広げてコールする(声は小さくても良い)
あきらかなアウト	アウト	右手を上げてコールする(声は小さくても良い)
きわどいアウト又は、タッチアウト	アウト	右手を力強く上げて、大きな声でコールする(3~5秒位そのままにして強調する)
あきらかなセーフ	セーフ	腰を少し落とし、両手を広げてコールする(声は小さくても良い)
きわどいセーフ又は、タッチプレイ	セーフ	腰を少し落とし、両手を力強く広げて大きな声でコールする(3~5秒位そのままにして強調する)
野手の足が塁から離れて捕球した時	セーフ・オフ ・ザ・バッグ	腰を少し落とし、両手を力強く広げて大きな声でコールしてから、両腕を身体の前で揃えて右(左)へ流す
試合開始・再開	プレイ	投手が投手板に触れていることを確認してから、投手を指差して「プレイ」とコールする
試合の中止	タイム	プレイが一段落していることを確認してから、両手を斜め上に上げて「タイム」とコールする
攻撃側の選手交代	代打・代走	交代して入る選手の背番号を相手ベンチに見せて「代打」又は「代走」〇〇と名前を告げる
エンタイトル・ツーベース	ツーベース	打球の行方を確認してから、タイムのジェスチャーをし、指二本を上げて「ツーベース」とコールする
ホームラン	ホームラン	打球の行方を確認してから、タイムのジェスチャーをし、指一本を上げて廻しながら「ホームラン」とコールする
ホームラン (ボール際)	ホームラン	打球の行方を確認し、タイムのジェスチャーをしないで、指一本を上げて廻しながら「ホームラン」とコールする
規則に反した投球 (走者がいない時)	反側投球	指差ししてコールし、プレイの成り行きを確認してからボールデッドのジュースチャ-し、プレイを止める。打者が打たなければ「ボール」を宣告し、反側投球であることを告げる

### 記録欄 (メモ欄)



【注】間違いや失敗の原因を  
知ることが大切です！

監修者	横川武司
連絡先	090-8527-2877