

公益財団法人 東京都軟式野球連盟

平成25年度 準加盟支部審判技術講習会実施要領

【 本年殿重点目標 】

ワールドスタンダード

(基本技術の徹底)

リアリティメカニクス

(現実的なメカニクス)

パーソナルイノベーション

(自身の技術革新を目指す)

期日 平成25年3月9日(土)

場所 東京都町田市 町田市民野球場

主催 公益財団法人 東京都軟式野球連盟

共催 東京都町田市

審判部技術委員会

平成25年度準加盟支部審判技術講習会（平成25年3月9日）

審判員の基本

審判員にとって最も大切な掟は、“あらゆるプレイについて最もよい位置をとれ”ということである。（審判員に対する一般指示【原注】）

審判員同士のコミュニケーションを励行し、プレイに応じて臨機応変に、そして「良い角度で、良い位置で、正しい判定」ができるように常に心がけることである。（審判メカニクスハンドブック）

常に、ボールから目を離さないことそこでプレイが行われる

判定するときは必ず静止していること

審判の重要ポイント

- 1 大きな声できびきびした動作でコールしましょう
- 2 正しいスタート位置、判定位置に入りましょう
- 3 打者が打席に入る前にどこに動くかイメージしておきましょう

球審の構えの三大ポイント

- 1 スロット足のつま先が投手板方向に向いているか
- 2 ホームプレートが全部見えているか（頭の高さ、位置）
- 3 構えた姿勢が自分にとって快適か

セットポジション

- 1 ハンズ・オン・ニー・セット
- 2 スタンディング・セット

塁審の構え方（視野を広くプレイに正対する）

- 1 ひざを軽く曲げる。腰を曲げない。
- 2 両手をひざまたは太ももの上に置く。両側の内側に置かない。
- 3 頭を上げる。頭を落とさない。
- 4 肘をまっすぐに。
- 5 肩の力を抜いて。リラックスして。
- 6 重心は前に置く。機敏に動けるように

トラブルボール

次のトラブルボールの場合は、審判はいい角度をとりながらできるだけ近づいて判定する（審判メカニクスハンドブック）

- 1 右翼線または左翼線寄りの打球
- 2 外野手が前進して地面スレスレで捕る打球
- 3 外野手が背走するフェンス際の打球
- 4 野手が集まる打球

その他 腰から下で捕球が行われるそうなときや、風が強く通常のフライでも野手が捕球するのが難しいケース

講 習 会 資 料

	科 目	着 眼	
球審の基本的事項	1. 位置と姿勢	捕手と打者との間からストライクゾーンの全体が見える位置。 楽な姿勢で一球ごとに構え直す。 目の高さはストライクゾーンの上限か、やや上におく。	
	2. 判定について	ストライクゾーンの確実な把握。打者の身長によって高低は変化する。 予想や埋め合わせはしない。	
	3. ジェスチャーとコール	節度をもってハッキリと。声は大きく。 コールのタイミングは早すぎないこと。(捕球を見る) カウントをコール。	
球審の一般的な事項	1. 試合の準備	球場に早めに入場して施設その他の点検を行なう。 特別規則あるいは相互の打ち合わせ、サインなどの確認。	
	2. 用具の取扱い	軽快に使用するために点検と調整。 打球が打られたとき、あるいはプレイが行なわれているときはマスクをはずす。(左手ではずす)	
	3. 投球動作について	イ. サインの見方	投手が投手板に正しくついているか、どうかの確認。
		ロ. ワインドアップポジション	投手板と両足の置き方。(軸足と自由な足の制限) インモーションについて。 送球の制限。(アマ内規11)
		ハ. セットポジション	投手板と両足の置き方。 ストレッチについて。 動作の静止。(許されるのは首だけ)
		ニ. 反則投球	走者のいない時に投手板につかないで投げたものなど。
		ホ. ボーク	(必ず走者がいる場合)
		ア. 投球の中断 b. 一塁への送球の中止 c. 自由な足の踏み出し d. 走者のいない塁への送球、送球のまね e. 反則投球 f. 打者に正対しないでの投球 g. 投手板に触れないで投球に 関連する動作をしたとき	h. 不必要な遅延行為 i. ボールを持たないでの行為(かくし球) j. 投手板上で一方の手を離す k. 投手板上での落球 l. 捕手席外への投球(故意四球) m. セットポジションで静止しないとき
	4. アンパイアリングの基本事項	イ. 判定範囲	一塁、三塁のベースまでは球審。 (ファウルフライは別)
		ロ. フェア、ファウルボールのジェスチャー	ライン付近のフェアに対しては、人差し指を出してフェア地域に向ってジェスチャーで示す。(ノーボイス) ファウルボールは大きな声とジェスチャーで。
		ハ. 打球について	ライン際の内野ゴロ、フライ、ライナーは前に出て見る。
	5. 本塁周辺のプレイ	イ. プレイに際しての準備動作	あわてない。 邪魔になるマスクやバットは速やかに取り除く。
		ロ. フォースプレイとタッグプレイ	判定する位置へすばやく入る。 外野からの送球に対する位置のとり方。
		ハ. ホームスチール	先ずストライク、ボールをコールし、次に走者の判定をする。その後、公式記録員に投球の判定を示す。

	科 目	着 眼
球 審 の 一 般 的 事 項	6. 特殊なプレイ	イ. ボーク プレイが続けられた場合は、結果によって成り行きになるか、ボークを適用すべきかを判断する。投球はコールのみ、送球は片手でポイントしコールする。
		ロ. タイム その時機を判断して、タイムと大きくはっきり宣告し中に入る。
		ハ. 打撃妨害 左手で捕手を指差しプレイを見守る。プレイがなかった場合は、タイムを宣告し改めて「打撃妨害」を宣告後、打者を一塁へ進める。その後記録席へ向って左手甲を右手で叩き妨害があったことを知らせる。プレイが続行された場合は、プレイが一段落後タイムをコールし「打撃妨害」を宣告し打者を一塁へ進める。その後記録席に向って左手甲を右手で叩き妨害があったことを知らせる。監督の選択権に注意。
		ニ. 送球動作の妨害 捕手が走者を刺そうとして送球したもの。 A. 打者の場合 B. 球審の場合
		ホ. 挟撃プレイ (ランダウンプレイ) 深追いは禁物だがタッグプレイのときは思いきって近づく。 ラインアウトに気をとられてタッグの動作を見落とさないように。(ノータッグに注意)
		ヘ. 得点の確認 第3アウトのタッグアウトに注意(タッグが早かったか、遅かったか) タイムプレイ。 アピールアウトの置き換えに注意。
		ト. 故意落球 手がグラブに打球を触れさせ故意に落としたフェアのフライ、ライナー。 球審は前に出て、「タイム」をかけ、打者に向かって「故意落球、バッターアウト」を宣告する。
		チ. インフィールドフライ 右手人差し指で打球を指差し、「インフィールドフライ」と宣告した後、間をおいて「バッターアウト」とコールする。塁審が宣告した場合は、球審は塁審の判定に合わせて必ず追従判定を行う。規則適用の状況が生じたときは、右手を左胸に当てて、審判員相互のシグナルを交換する。
塁 審 の 基 本 的 事 項	1. 位置	選手の邪魔にならない場所で、判定に最も見易い位置をとる。
	2. 走者のいない場合	イ. 立つ位置 必携参照。一、三塁はラインの外に立つ。
		ロ. 姿勢 手は軽く膝の上に添えて、一球毎に構える。ボールから目を離さない。
		ハ. 判定 先ず送球の予想されるコースに対して直角の位置をとる。 フォースプレイは走者の足と野手の捕球、触塁の全部が見える距離。 打者の足、野手の足を見て捕球を音で確認する。両手を腿のあたりに添えて、プレイを見る。飛球は停止して確認。 ジャッジは走りながら行わない。
		ニ. 宣告 ジェスチャーは、スタンディングかセット。コールは大きく、引き締まったもの。 判定の宣告は早すぎないこと、宣告後もプレイからすぐ目を離さない。 送球がそれて高いか横にそれたときは、思いきってプレイに近づく。

科 目		着	眼
壘 審 の 基 本 的 事 項		ホ. フェア、ファウルボールのジェスチャー	フェアは人差し指を出してフェア地域の方向にポイントする。(ノーボイス) ファウルボールはラインをまたいだままか、外側に向かって。 ライン付近の飛球で、野手はその打球に触れた場合には、まず先にフェア地域またはファウル地域のどちらで触れたのかを指差して明示する(地面と平行に出す)。
		ヘ. 外野への打球に対する動き	メカニクスハンドブック参照。 ファウルライン近くの打球はラインをまたいで見通す。
	3. 塁上に走者のある場合	イ. 位 置	メカニクスハンドブック参照。
		ロ. 牽制球とタッグプレイを見る位置	送球に対して素早く移動し、近づいて見る。(野手の邪魔にならないように) タッグのよく見える位置をとる。(野手のかげにならないように)
		ハ. フォースプレイとタッグプレイ	判定する位置へすばやく入る。 コールは早すぎないこと。確捕の状態を見極めてから宣告する。
		ニ. ライン上の打球	一、三塁ベース以遠は塁審が判定する。
	4. 連 け い 動 作	イ. 外野に打球が打たれた時	イージーフライは追わない。トラブルボールは徹底して追うこと。 メカニクスハンドブックの図解に習熟して、他の塁審の動きに注意し、塁に穴があいたら必ず誰かが埋める。
	5. 特殊なプレイ	イ. タッグアップ	塁から離れ、野手と走者を同一視野に入れる。
		ロ. アピールプレイ	アピールの答は、“セーフ”か“アウト”かのジェスチャーで。
		ハ. 挟撃プレイ	タッグを避けようとして走路外に出たときはラインアウト。 ボールを持っていない方でのタッグに注意。
	ニ. タ イ ム	タイムの要求があってもその時機の是非を判断してから行う。 一人が宣告したら他の審判員も直ちに同調する。	
	ホ. ボ ー ク	投球、送球ともに右手人差し指で投手を指差して、ボークとコールする。結果によって成り行きかどうかを判断して処置をする。	
	ヘ. 守 備 妨 害	打球を処理している野手の守備が優先。	
	ト. オブストラクション(走塁妨害)	球を持たない野手と走者が接触したとき。 a項かb項かを判断。 事後の処理を的確に。	
	チ. 追い越しアウト	追い越した瞬間、その走者を指差してアウトを宣告し、速やかに取り除く。	
試 合 の 運 行 に つ い て	1. スピードアップ	初回及び投手交代時の準備投球数は8球以内、以後は4球まで。 攻守交代は駆け足を実行。その他連盟取り決め事項参照。	
	2. 抗議の処理法	抗議権のある者かどうかを確認する。必要な事だけを答える。 丁寧に応答はしても引き時を誤らない。 プレイについて手足で絶対に真似をしない。	
	3. 審判員相互の協議	協議の召集があれば、自分の意見は率直に。	
	4. 試合前の相互打合せ	連係動作の打合せや、必要なサインを取り決めておく。	
	5. 暗黒時の処理	点灯しない夕暮れの試合は、打ち切るタイミングを失すると大きなトラブルの原因となる。もう少しできるかなと思うときが打ち切りどき。 本部と必ず打ち合せて最終決定を下す。	