

平成 31 年度 新宿区軟式野球連盟 審判技術講習会

実施日 平成 31 年 2 月 17 日

場 所 西戸山公園野球場

技術指導 新宿区軟式野球連盟

(公財)東京都軟式野球連盟新宿支部

審判技術指導員、BFJ 公認 1 級審判員、連盟指導員



【重点目標】

ストライクゾーンの確実な把握と一貫した判定
ジェスチャーは明確に、宣告は明瞭に
スピードアップとマナーアップ

新宿区軟式野球連盟平成 31 年度審判研修生(BFJ 公認 3 級審判講習受講希望者)を募集しています。詳細は、連盟事務局(電話 090-8348-1692)まで。

講 習 会 資 料

	科 目	着 眼	
球審の基本的事項	1. 位置と姿勢	最も自分に適したスタンスの確立 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 捕手の頭の上部からやや高めに顎が位置するように構える	
	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. ゼスチャーとコール	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 トラッキングを使い捕球している捕手のミットを見ながらコールすること。 カウントはボールカウントから行うこと。	
球審の一般的事項	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。 特別規則の確認、あるいは相互の打ち合わせ確認を行う。	
	2. 装具の取扱い	軽快に使用するために点検と調整。 マスクの取扱い（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）
		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	①投手が投手板に触れないで投げた打者への投球 ②クイックリターンピッチ
		ホ. ボーク	（必ず走者がいる場合） a. 投球の中断 b. 一塁、三塁への送球の中止 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（隠し球） 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完全に静止しないとき
	4. アンバイアリングの基本事項	イ. 判定範囲	一塁、三塁のベース前までは球審。 （ファウルフライは捕球面の見える審判員）
		ロ. フェア、ファウルボールのジェスチャー	ファウル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かってポイントを行い、ジェスチャーで示す。（ノーボイス） ファウルボールはジェスチャー・コールを強調
		ハ. 打球について	ファウルライン際の内野ゴロ、フライ、ライナーはラインをまたいで見る。
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	フォースプレイ、タッグプレイとも角度と距離に注意して、判定する位置へ素早く入る。 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、ボークを適用するべきかを判断する。投球はコールのみ、送球は片手でポイントコールする。
	ロ. タイム その時機を判断して、中に入りタイムと大きくはっきりと宣告する。
	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。その後記録席へ向か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。その後記録席向か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。捕手の送球動作には、投手への返球も含む。 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飛球またはライナー。球審は前に出でまず「タイム」と宣告し、野手を右手で指さして「故意落球」と宣告し、打者に「バッターアウト」とコールする。
	チ. インフィールドフライ 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。右手人差し指で打球を指さし、「インフィールドフライ」と宣告した後、「バッターアウト」とコールする。なお、塁審も「インフィールドフライ」を宣告する。塁審が宣告した場合、球審も塁審の判定に合わせて必ず宣告する。
塁 審 の 基 本 的 事 項	1. 位 置 選手の邪魔にならない場所で、判定に最も見易い角度
	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 立ったままで膝を少し曲げ、いつでもスタート出来る姿勢。
	ハ. 判 定 視点をベースに合わせ、「走者の触塁」、「野手の捕球」、「野手の触塁」に集中。カメラの三脚を立てて(セットポジション)、走者が触塁したときにベースを中心にすえた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、というイメージ。耳で「野手のキャッチした音」を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。
	ニ. 宣 告 アウトのときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を確認してから、コール。セーフのときは、ただちに(セーフの写真を確認してから)コールします。発声は大きく、引き締まったもの。宣告後もボールから目をすぐ離さない

科 目		着	眼
塁 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にポイントする。(ノーボイス) ファウルボールは向きを問わない(フェア地域は不可) 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、大きくしすぎない)
		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。ライン際の打球はポイントを入れからジェスチャー・コール
	3. 塁上に走者のある場合「セットポジション」	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。走者と野手の間から見る。(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	フォースプレイ、タッグプレイとも角度と距離に注意。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。
	4. 連 け い 動 作	ニ. ライン上の打球	一、三星までは球審。以遠は塁審が判定する。
		イ. 外野に打球が打たれた時	4人制のポイント・飛球は必ず追うこと。 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(プレイ後協議)かを瞬時に判断。事後の処理を的確に。	
チ. 追い越しアウト		追い越した瞬間、その走者を左手でポイントし右手で「追い越し!走者アウト!」宣告	
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(投手板まで駆け足を励行)時の準備投球数の制限。 攻守交代時は駆け足を実行。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。もう少しで済むかなど思うときが打ち切りどき。 本部と必ず打ち合わせて最終決定を下す。	